

## VIRTUAL O‘YINLARNING YOSHLAR ONGIGA TA’SIRI

**Sheraliyeva Farida Nodirbek qizi**

Chirchiq davlat pedagogika universiteti 1- kurs talabasi

**Toshtemirov Rustam Abdurashidovich**

Chirchiq davlat pedagogika universiteti, “Fakultetlararo ijtimoiy fanlar”

kafedra o‘qituvchisi

[rustambek22091985@gmail.com](mailto:rustambek22091985@gmail.com)

***Annotatsiya.** Ushbu maqolada virtual o‘yinlar va virtual dunyo haqida ma’lumotlar keltirib o‘tilgan. Hozirgi zamon texnologiyalari, insonlar tomonidan yaratilayotgan sun’iy intellektlar haqida ham so‘z boradi. Onlayn hayot tarzi bu virtual olam hisoblanib, u ham inson tomonidan yaratilgan va hozirgi kunda inson o‘zi yaratgan texnologiyalarga qul bo‘lib qolmoqda . Biz ularning zararlari va foydali tomonlari haqida so‘z yuritamiz.*

***Kalit so‘zlar:** virtual olam, onlayn dunyo, fantastika, super qahramonlar, ovozli aloqa , kompyuterlar, virtual haqiqat, klassik, sensorli, immersiv, muvozanatsizlik, axborot kommunikatsiya .*

## THE INFLUENCE OF VIRTUAL GAMES ON THE MINDS OF YOUNG PEOPLE

***Annotation.** This article provides information about virtual homes and virtual worlds. It also talks about the current technologies, the artificial intelligences that people are creating by the time. The online lifestyle is considered a virtual world and it is also man-made and is currently enslaved to man-made technologies. We will talk about their benefits and harms.*

**Key words:** *virtual world, online world, fiction, superheroes, voice communication, computers, virtual reality, classical, sensory, immersive, disequilibrium, information communication.*

Bugungi dunyoda savol shoshilinch holga keladi, virtual haqiqatda hayot xavfli emas. Biror kishi, albatta, kompyuter, noutbuk, planshet, kompyuter o'yinlarini o'ynab, ayni paytda odatdagidek muloqot qilishdan bosh tortadi va odatda umuman ular hayotda yashamoqda - bu, albatta, salomatlik uchun xavfli bodishi mumkin, ya'ni kibermaydondan chiqib keta olmaydi[1].

Virtual dunyo virtual olam deb ham ataladi. Kompyuter simulyatsiyasi muhiti bu shaxsiy avatar yaratishi mumkin bulgan ko'plab foydalanuvchilar tomonidan to'ldirilishi mumkin . Va bir vaqtning uzida va mustaqil ravishda virtual dunyoni o'rganing, uning faoliyatida ishtirok etish, boshqalar bilan muloqot qiling. Bu avatar matnli ,grafik tasvirlar yoki eshitish va teginish hissi bilan jonli vedio avatarlar bo'lishi mumkun. Virtual olamlar ko'zgu dunyolarni bilan chambarchas bog'liq. Virtual dunyoda foydalanuvchi foydalanuvchiga idrok ogohlantirishlarni taqdim etuvchi kompyuter taqlid qilingan dunyoga kiradi, u esa o'z navbatida modellashtirilgan dunyoning elementlarini monipulyatsiya qilishi va shu tariqa o'z tajribalarini boshqa kechirishi mumkin[2].

Zamonaviy dunyodagi taraqqiyot misli ko'rilmagan yuksaklikka etdi. Yangi avlod bunday avlodga katta avlodning hatto orzu qilishiga imkon bermaydi. Kecha sehrli tuyulgan narsa va tasavvuf endi oddiy bo'lib qabul qilinadi va virtual haqiqat deb ataladi. Texnik vositalar yordamida yaratilgan, ko'rish, tinglash, teginish va hidlash orqali bir kishidan boshqasiga o'tkaziladigan dunyo virtual haqiqat deb ataladi. U ta'siri va unga ta'sir ko'rsatishni simulyatsiya qila oladi. Haqiqiy his-tuyg'ularning haqiqiy kompleksini yaratish uchun hozirgi zamonda kompyuterning xususiyatlarini va reaksiyalarini sintez qiladi.

Virtual haqiqat obyektlari moddiy dunyodagi narsalar kabi o'zini tutishdan iboratdir. Har bir foydalanuvchi fizik qonunlariga muvofiq virtual haqiqat

dunyosining obyektlarida, shu jumladan tortishish, aks ettirish, obyektlar bilan to‘qnashuvdagi narsalarga ta’sir ko‘rsatishi mumkin. Ba’zan bunday haqiqiy bo‘lmagan dunyodagi foydalanuvchilar haqiqiy hayotdan ko‘ra ko‘proq narsani ko‘ra oladilar.

**Texnologiyaning rivojlanishi va internetning paydo bo‘lishi hayot va odamlarning munosabatlari haqida ko‘p narsalarni o‘zgartirdi. Odamlar uchrashishi, uchrashuvga borishi, bir joyda bo‘lishishi, bog‘da qo‘l ushlashi va o‘zaro munosabatda bo‘lishlari uchun gul olishlari kerak bo‘lgan yaxshi kunlarni sog‘inish mumkin.**

Prisinki darajasi. bunday modellashtirilgan dunyolar va ularning qoidalari haqiqat yoki hayoliy dunyolardan olinishi mumkin. Misol qoidalariga gravitatsiya topografiya, harakatlanishi real vaqtda harakatlar va aloqa kiradi. Buyruq va muvozanat sezgi yordamida shakllanishi mumkin .ommaviy ko‘p o‘yinchoq onlayn o‘yinlar keng doiradagi dunyolarni, jumladan, haqiqiy dunyo, ilmiy fantastika, super qahramonlar, sport, daxshat, va tarixiy muhit. Aksariyat MMORPG-larda real vaqtda harakatlar va aloqa mavjud. O‘yinchilar binolar, shaharlar va dunyolar o‘rtasida biznes yoki dam olish faoliyatini amalga oshirish uchun sayohat qiladigan qahramonni yaratadi. Muloqat odatda matnli, lekin real vaqtda ovozli aloqa ham mumkin. Amaldagi aloqa shakli o‘yinchilarning o‘yindagi tajribasiga sezilarli darajada bo‘ladi.

Mediashunoslik professori Edvart Kastiranova alohida virtual olamlarni muhokama qilish uchun “sentitik dunyolar” atamasini ishlatgan, ammo bu atama keng qo‘llanilmagan. Virtual olamlar o‘yinlar kabi cheklanib qolmaydi, balki taqdim etilgan tezkorlik darajasiga qarab kompyuter konferensiyalari va matnga asoslangan suhbat xonalarini qamrab olishi mumkin. Shuning uchun ularni ishlab chiqarishga samaraliroq jalb qilinadi[4].

Kompyuterlar tomonidan amalga oshirilgan eng qadimgi virtual olamlar orasida virtual haqiqat semulyatorlari, masalan, Ivan Sazerlent ishi bor edi. Bunday qurilmalar katta hajmli minigarnaturalar va sensorli kirish semulyatsiyasining boshqa turlari bilan tavsiflanadi. Zamonaviy virtual olamlar, xususan, ko'p foydalanuvchilar onlayn muhitlar, asosan, ushbu tadqiqotdan mustaqil ravishda paydo bo'ldi, buning o'rniga o'yin sanoati taminlangan, lekin shunga o'xshash ilhomga asoslangan[5].

Klassik sensorli taqlid qiluvchi virtual haqiqat immersiv muhitni boshdan kechirish uchun idrok tizimini aldashga asoslangan bo'lsada, virtual olamlar odatda aqliy va hissiy jihatdan jozibali tarkibga tayanadi. Bu esa immersiv tajribani keltirib chiqaradi. Komilov ta'kidlaganidek: "Odam qanchalik nodon bulsa u hurofotga, so'zlar sehriga shakllarga mahliyo bo'ladi, rasm-rusumga aqidalarga shuncha beriluvchan bo'ladi."

### FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

6. Toshtemirov R.A., Virtual haqiqat va uning insonga ta'siri, Ta'lim va innovatsion tadqiqotlar, Xalqaro ilmiy-metodik jurnal, 2-qism, 2023, 306-309 B., <http://interscience.uz>

7. Toshtemirov R. A., (2023). Media education is an important factor in protecting young people from negative information. SCHOLAR, Multidisciplinary Scientific Journal, Volume 1, ISSUE 29, 2023, Pp 187–195.

8. F Muminov, Sh.Barotov, Ochiq axborot tizimlarida axborot -psixologik havfsizlik, Toshkent -2013.

9. А.В.Федоров, Медиаобразование и Медиаграмотность, 2011.

10. Murotova N., Jurnalistika media va axborot savodxonligi, Toshkent -2019.