

BOLALAR XULQ-ATVORIGA VIRTUAL QARAMLIKNING PSIXOLOGIK SALBIY TA'SIRI.

Ahmadov Olimjon Shodmonovich

BuxDPI Boshlang'ich ta'lim kofedراسي

dotsenti, p.f.f.d.(PhD)

Turopova O'g'iloy Botirovna,

Osiya Xalqaro Universiteti magistri

E-mail:u0136971@gmail.com

Annotatsiya: Har qanday jamiyatda va har bir davrda farzand ta'lim-tarbiyasi eng ustuvor vazifa bo'lib kelganligi hech kimga sir emas. Hozirgi axborot texnologiyalari va internetning shiddat bilan rivojlanishi virtual reallikni shakllanishiga olib keldi, hamda bu reallikning bolalar dunyoqarashiga, ta'limtarbiyasiga ta'siri ham ijobiy, ham salbiy jihatdan o'zini namoyon qilmoqda. Bu ta'sirlar o'z navbatida, ta'lim tizimidagi fanlardan bolalarga chuqur bilim berib uning fikrlash doirasini shakllantirishga yo'naltirish kerakligini ko'rsatmoqda. Shu boisdan ham biz ushbu maqolada bolalar ta'lim-tarbiyasida virtual olam hamda virtual reallikning salbiy va ijobiy ta'siri masalasiga ijtimoiy-falsafiy jihatdan yondashib yoritishga urinib ko'ramiz

Аннотация: Не секрет, что в любом обществе и в любую эпоху образование детей является важнейшей задачей. Бурное развитие современных информационных технологий и Интернета привело к формированию виртуальной реальности, влияние этой реальности на мировоззрение и образование детей проявляется как в положительном, так и в отрицательном смысле. Эти эффекты, в свою очередь, показывают, что необходимо давать детям глубокие знания по предметам образовательной системы и направлять их на формирование структуры своего мышления. Поэтому в этой статье мы попытаемся пролить свет на вопрос негативного и позитивного влияния виртуального мира и виртуальной реальности на образование детей с социально-философской точки зрения

Abstract: It is no secret that in any society and in any era, child education is the most important task. The rapid development of current information technologies and the Internet has led to the formation of virtual reality, and the impact of this reality on children's worldview and education manifests itself in both positive and negative ways. These effects, in turn, show that it is necessary to give children in-depth knowledge of subjects in the educational system and direct them to form their thinking framework. Therefore, in this article, we will try to shed light on the issue of the negative and positive effects of the virtual world and virtual reality on children's education from a socio-philosophical point of view.

Kalit soʻzlar: axborot, internet, kompyuter, virtual olam, virtual reallik, virtual oʻyin, taʼlim, tarbiya, bilim, dunyoqarash, ijtimoiy fanlar, jamiyat, hayot, ota-ona.

Kirish.

Birinchi prezident I.A.Karimov taʼkidlab oʻtganidek: “Bu murakkab dunyoning azaliy va abadiy muammolari,shu bilan birga,har bir davrning dolzarb muammolariga har tomonlama asosli ilmiy javoblar topilgan taqdirdagina maʼnaviyat olami yangi-maʼno mazmun bilan boyib boradi.Boshqacha aytganda,har bir ilmiy yangilik,yaratilgan kashfiyot-bu yangicha fikr va dunyoqarashga turtki beradi,maʼnaviyatning shakllanishiga oʻziga xos taʼsir oʻtkazadi”³⁹.

Bugun gadjetlar hayotimizning ajralmas qismi, turli vaziyatlarda “yordamchi”mizga aylangan. Kerakli mahsulotni xarid qilish, biron inson bilan tez bogʻlanish, zarur maʼlumot olish yoki yuborish – buning uchun telefondagi bir qancha tugmalarni bosishning oʻzi kifoya boʻlib qoldi.Biroq, har narsaning meʼyori boʻlgani kabi gadjetlardan foydalanishda ham maʼlum talablar boʻlishi kerak. Zero, virtual olamga qattiq bogʻlanib qolish insonning fiziologik va ruhiy salomatligida jiddiy muammolar yuzaga keltirib chiqarishi mumkin. Afsuski, koʻpchilik bunga beparvolik bilan qaraydi. Hozirgi zamonda mobil aloqa vositalarini, hatto, bogʻcha yoshidagi bolalarning qoʻlida ham koʻrish mumkin. Ayrim ota-onalar uy yumushlari bilan mashgʻul boʻlganda hali tili chiqmagan goʻdaklarga multfilm yoki videolar qoʻyib beradi, buning kelajakdagi salbiy oqibatlari haqida esa oʻylab ham кўрмайди...

Maktabgacha ijtimoiylashuv, eng avvalo, oilada boshlanadi. Shuning uchun ushbu davrda ota-onalar farzandlari bilan koʻproq vaqt oʻtkazishi, birga turli toʻgaraklarga borishi, jamoaviy oʻyinlarda qatnashishi, ularda sportga qiziqish, kitob oʻqishga muhabbat hissini uygʻotishi muhim. Eng asosiysi, ota-onalar oʻzlari gadjetlardan imkon qadar kamroq foydalanib, farzandlariga namuna boʻlishi kerak.

Taʼkidlash joiz, bolalarning ijtimoiylashuvi tugʻilgandan boshlab to oʻsmirlik paytigacha davom etadi. Bunda, ayniqsa, maktabgacha va maktab davri muhim rol oʻynaydi. Sababi, ushbu davrda bola boshqalar bilan muloqot qilishni, jamiyatda oʻzini qanday tutishni, odob-axloq normalarini oʻrganadi, aqliy rivojlanadi, unda ijtimoiy koʻnikmalar shakllanadi.

Virtual olamda shakllangan qadriyatlar tizimi inson turmush tarzi va faoliyatiga salbiy taʼsirlari esa quyidagilarda koʻrinadi:

*Birinchi*dan,

real olamdagi eng oliy qadriyat sanalmish inson hayoti bu olam- da umuman qadr-qimmatga ega emas. Chunki oddiygina “qayta yuklash” im- koniyati virtual olamning oʻziga xosligini tushunish uchun yetarli. Inson hayoti qadrsizlanishining oliy koʻrinishi 2016–2017-yillarda ommalashgan “koʻk kit” in- ternet oʻyinida namoyon boʻladi. Yoshlar ongiga psixologik hujum qilish orqali ularni tashqi olamdan uzish, virtual olamning dahshatlarini ommalashtirish ush- bu oʻyinning asosiy maqsadi

³⁹ I.A.Karimov,“Yuksak maʼnaviyat-yengilmas kuch”.-T.:Maʼnaviyat ,2008.40.41-bet

ekanligini ko'rishimiz mumkin. Bu o'yinga kirish uchun o'yin ma'murlari, eng avvalo, 18 yoshga to'lganlik yoki to'lmaganlik haqida ma'lumot so'raydi. Bundan ko'rinib turibdiki, moderatorlar yoshlarning ongi va ma'naviy dunyosi endi rivojlanib kelayotganidan g'araz maqsadlarida foydalanishni niyat qilgan. O'yin ishtirokchilariga ellikka yaqin hayot uchun xatarli topshiriqlar beriladi. Ular qatorida tana a'zosining biror qismiga "Ko'k kit" ("Siniy kit") degan yozuvni tilib yozish yoki yurib ketayotgan mashina oldidan yugurib o'tish kabi inson hayoti uchun xavfli ishlarni ko'rsatish mumkin. O'yin xatarli ekanligini anglab, undan voz kechmoqchi bo'lgan o'smiringa psixologik hujum boshlanadi, ma'lumotlar bazasidagi axborotlardan foydalanib, "Sen mana bu manzilda yashaysan, o'yin shartlarini yakunlamasang, yaqinlaringni o'ldiramiz", degan iskanjaga olinadi. Oxir oqibat, o'yinning sharti bo'yicha o'z joniga qasd qilish bilan o'smiring hayotiga nuqta qo'yiladi. Inson qadr-qimmatini oddiy virtual o'yin ta'sirida yakun topadi.

Ikkinchidan,

ushbu olam "asiri"ga aylangan inson ongida voqelik zerikarli va rangsiz ko'rinadi va ekzistensial muammolar yechimini xayollar dunyosidan izlaydi, shuningdek, giyohvandlikning "kimyoviy bo'lmagan" ko'rinishiga tobe bo'ladi.

Uchinchidan,

muayyan o'yin qahramoniga, boshqaruvchisiga aylangan shaxs ma'naviy qiyofasi bir necha "qatlamlarga ajralishi" mumkin, ya'ni bir shaxs o'yin davomida xohlagan jins, yosh, e'tiqod yoki guruh ko'rinishida mavjud bo'la oladi. Ma'lum ma'noda, ushbu fikrlar biz yashab turgan olamga ham tegishli bo'lib, inson o'z hayoti va faoliyati davomida bir necha qiyofada (masalan, oilada hukmron erkak, ish joyida tobe xodim) namoyon bo'lishga majbur bo'ladi.

Bu jarayonda "men" va "virtual men" kategoriyalari qanday o'zaro ta'sirga kirishadi?

Bizningcha, voqelik bilan aloqaning uzilishi natijasida ontogenezda qadriyatlariga asoslangan munosabatlar asosiy belgilarining bir yoshdan boshqasiga siljishi sodir bo'ladi. Bu qadriyatlardagi vorisiylik tamoyilining buzilishi va inson hayotida qadriyatli nomutanosiblikni yuzaga keltiradi, chunki "o'yin qadriyati maktabgacha bolalarning qadriyatlar ierarxiasining dominantasi bo'lib xizmat qiladi. Katta yoshdagi bolalar va kattalarda qadriyatlar ierarxiasiga boshqa dominanta – qadriyatlarga asoslangan o'zlikni anglash, o'z hayoti ma'nosini mustaqil tarzda aniqlashga intilish xosdir.

Ayniqsa, virtual olam ko'rinishlari endi o'sib kelayotgan bolalar ruhiy dunyosiga birmuncha salbiy ta'sir etadi, "oqilona, mantiqiy narsalar va hodisalar olamiga bolaning erta kirishi uni emotsiyalardan, boshqalarga nisbatan hamdardlik hissidan mahrum etishi mumkin. Kattalar bilan normal aloqa qilmaslik natijasida bolalarda aqliy qoloqlik alomatlari tobora ko'p kuzatilmoqda".

Virtual olam o'z "asiri"ga boshqalarga tobe bo'lmasdan huzur-halovatda yashash, o'zini turli xil yo'llar bilan doimo xursand qilib yurish imkoniyatini beradi. Bu

“erkinlik” to‘laqonli muloqot qilish imkoniyatini yo‘qotishga olib keladi, “axborot uzatish” bundan mustasno. Virtual dunyo asiriga tushish turli ijtimoiy nizolarga, qadriyatlarning buzilishiga olib kelishi mumkin.

Insoniyatning virtual olam ta‘sirida “bir o‘lchovli odam”lar jamiyatiga aylanib qolish xavfi haqida o‘tgan asrning 60-yillaridayoq G.Markuze ogohlantirgan edi.

Bugun yoshlar orasida internet va uyali telefonning ommaviylashib ketayotganligini inobatga olsak, jamiyat ma‘naviy muhitini barqaror saqlashga ehtiyoj ortib borayotganligi namoyon bo‘ladi. Bizningcha, jamiyat ma‘naviy muhitining buzilishida zamonaviy axborot vositalarini “aybdor” sifatida ko‘rsatish to‘g‘rimi? Balki aybni hissiz, jonsiz kompyuterlarga emas, millatimiz axloqi, turmush tarzi, mentaliteti, an‘ana va qadriyatlariga zid bo‘lgan turli shakldagi ma‘lumotlarni yuklayotgan “zamonamiz qahramon”lariga qo‘ysak, adolatdan bo‘lar!

Bu masalani X.Lenk quyidagicha izohlaydi:

“Kompyuterlar ijtimoiy, ma‘naviy mavjudot emas, ular biror-bir ongli jarayonni amalga oshirmaydi. Shu bois axborot tizimlari ma‘naviy javobgarlikni o‘z zimmasiga olishi mumkin emas. Qabul qilingan qarorlar uchun ma‘naviy javobgarlikni kompyuterlar zimmasiga yuklashga urinish muayyan odamlar yoki odamlar guruhining javobgarlikdan bo‘yin tovlashga urinishidan boshqa narsa emas, bunday javobgarlikni mashinaga yuklab bo‘lmaydi”.

Xulosa qilib aytganda, ijtimoiy rivojlanish jarayonida qadriyatlar o‘zgaradi, mukammalashadi. O‘tmishda insoniyat uchun qadri bo‘lgan narsa va hodisalar bugun qadriyat bo‘lmasligi mumkin, kelajakda esa yangi qadriyatlar paydo bo‘lishi bilan bir qatorda o‘tmishdagi qadriyatlarga “qaytish” mumkin. Bugun aksiologiya sohasi o‘z rivojining yangi bosqichida turibdi. Katta imkoniyatlarga ega bo‘lgan axborot va aloqa texnologiyalari hozirda nafaqat insoniyatning o‘zaro yaqinlashuvini tezlashtirmoqda, balki qadriyatlar tizimi modernizatsiyasiga sharoit yaratmoqda.

Bu jarayonlar tadqiqi quyidagicha xulosa beradi: insoniyat – ilmiy-texnik taraqqiyot yutuqlari va eng yangi axborot inqilobi ko‘rinishida – hozirgi zamon aksiosferasi doirasida yangi qadriyatlarning vujudga kelishini kuzatmoqda. Jamiyat uchun eng yaxshisi – qadriyatlarning yangilanish bosqichini chuqur tahlil qilgan holda foydali va ijobiy tomonlarini hayotga tatbiq etish. Jarayonni tahlil qilish va idrok etish uchun keng dunyoqarash hamda ozuqaviy ma‘naviyat zarur.

Aytaylik, yaqin yillarda hayotimizga kirib kelishi kutilayotgan sun‘iy intellektga munosabatimiz qanday bo‘ladi, tasavvur qilish qiyin, lekin biz muhokama qilib turgan virtual olam tushunchasi 15-16 yillar oldin tasavvurimizda mavjud bo‘lmagan edi. Bu borada Prezidentimiz Sh.Mirziyoyev ta‘kidlaganidek: “Bugungi tez o‘zgarayotgan dunyo insoniyat oldida, yoshlar oldida yangi-yangi, buyuk imkoniyatlar ochmoqda. Shu bilan birga, ularni ilgari ko‘rilmagan turli yovuz xavf-xatarlarga ham duchor qilmoqda. G‘arazli kuchlar sodda, g‘o‘r bolalarni o‘z ota-onasiga, o‘z yurtiga qarshi qayrab, ularning hayotiga, umriga zomin bo‘lmoqda. Bunday keskin va tahlikali sharoitda biz ota-onalar, ustoz-murabbiylar, jamoatchilik, mahalla-ko‘y bu masalada hushyorlik va

ogohlikni yanada oshirishimiz kerak. Bolalarimizni birovlarning qo'liga berib qo'ymasdan, ularni o'zimiz tarbiyalashimiz lozim".

Bir so'z bilan aytganda, shiddatli taraqqiyot davrida zamon tahlikalarini tog'ri qabul qila oladigan ma'naviyatli yoshlarni tarbiyalashga urg'u berish jamiyatning ustuvor maqsad va yo'nalishlaridan biri hisoblanmoqda.

Virtual haqiqatni amalga oshirishdan qat'i nazar, undan bo'shliqni tuzatish mumkin (N.A.Nosovga ko'ra).

-avlod (virtual haqiqat undan tashqaridagi boshqa haqiqat tomonidan ishlab chiqariladi),

-dolzarblik (kuzatish vaqtida mavjud, „bu yerda va hozir“),

-avtonomiya (o'z borliq, vaqt va makon qonunlariga ega);

-interaktivlik (boshqa voqeliklar bilan o'zaro aloqada bo'lishi mumkin, shunga qaramay, mustaqillikka ega).

S.S.Xorujning falsafiy kontsepsiyasiga ko'ra, kompyuter virtual realligini polimodal mavjudot, ya'ni hodisalarning rivojlanishining ko'plab variantlari va stsenariylarini amalga oshirish imkonini beruvchi mavjudot sifatida ta'riflash mumkin

Kompyuter texnologiyalari davridan oldin virtuallik haqiqatda mavjud bo'lmagan, lekin ma'lum sharoitlarda yuzaga kelishi mumkin bo'lgan obyekt yoki holat sifatida tushuniladi.

[1960](#)-yillarning oxirida Sun'iy haqiqat tushunchasi birinchi marta Myron Kryuger tomonidan kiritilgan. [1964-yilda](#) Stanislav Lem o'zining " Texnologiyalar yig'indisi " kitobida " Fan tomologiya " atamasi ostida „Unda yashovchi aqli mavjudotlar uchun hech qanday farq qilmaydigan haqiqatni qanday yaratish kerak“ degan savolga javobning vazifalari va mohiyatini tasvirlaydi. Oddiy voqelikdan uzoqda, lekin boshqa qonunlarga bo'ysunadimi?

Birinchi virtual haqiqat tizimi [1962](#)-yilda Morton Heilig ([inglizcha](#): Morton Heilig) ko'p sensorli simulyatorning birinchi prototipini taqdim etdi, uni „Sensorama“ (Sensorama) deb nomladi. Sensorrama qisqa metrajli filmlar orqali tomoshabinlarni virtual haqiqatga cho'mdirdi, ular audioyozuvdagi hidlar, shamol (quritish haqiqat yordam beradi) va kapital shovqin bilan birga keladi. [1967-yilda](#) Ivan Sutherland ([inglizcha](#): Ivan Sutherland) kompyuterda yaratilgan birinchi ko'zoynakni tasvirlab berdi va loyihalashtirdi. Sazerlendning ko'zoynaki tasvirlarni bosh harakatlariga qarab o'zgartirishga imkon berdi (vizual fikr).

[1970-yillarda](#) kompyuter grafikasi simulyatsiyalarda ilgari ishlatilgan video tasvirlarni butunlay almashtirdi. Grafika juda ibtidoiy edi, lekin muhimi simulyatorlar (ular parvoz simulyatorlari edi) real vaqtda ishlagan. Virtual haqiqatning birinchi amalga oshirilishi [1977-yilda Massachusetts texnologiya institutida](#) yaratilgan „Aspen kinematografiyasi“ hisoblanadi. Ushbu kompyuter dasturi Koldodagi Aspen shahri bo'ylab yurishni simulyatsiya qilib, hududni ko'rsatishning turli usullarini o'rnatdi. Yozgi va qishki variantlar haqiqiy fotosuratlar uchun edi.

1980-yillarning o'rtalarida foydalanuvchi [ekrandagi](#) uch o'lchamli ob'ektlarni qo'l harakatlariga javob berishi tufayli boshqarishi mumkin bo'lgan tizimlar paydo bo'ldi. [1989-yilda](#) Jaron Lanier hozirda mashhurroq bo'lgan „virtual haqiqat“ atamasini taklif qildi. Cyberpunk subjanrining ilmiy-fantastik adabiyotida virtual haqiqat insonning „Kibermakon“ bilan o'zaro ta'sir qilish usuli — kompyuter texnologiyalaridagi aloqa odamlar va mashinalarning o'zaro ta'siri uchun noyob muhitdir.

Bugungi kunda virtual haqiqat texnologiyalari inson faoliyatining turli sohalarida: mashinasozlik va dizayn, konchilik, harbiy texnika, qurilish, simulyatorlar va trenerlar, marketing va reklama, ko'ngilochar sanoat va boshqalarda keng qo'llaniladi. Virtual haqiqat texnologiyalari bozorida umidlar bilan ishlab chiqilgan. Yiliga 15 milliard dollar daromad topishi bu esa tahsinga sazovor.

Zamonaviy jamiyatning har bir kishisi hozirgi „kibernetik jamiyat“da virtual makonga doimiy sho'ng'ishi odatiy holga kelib qoldi, bu ularning kasbiy, ilmiy va boshqa faoliyat turlaridan foydalanish imkonini bermoqda, lekin bu ularning Internetdan foydalanishga qaramlikni shakllantirishga olib kelishi mumkin va balki oxir-oqibatda shaxs xatti-harakatlari va shaxsiy-hissiy rivojlanishdagi sezilarli o'zgarishlarga yordam beradi. Ushbu maqolamizda biz o'smirlarda Internetga qaramlikning hissiy intellekti bilan aloqasini ko'rib chiqdik, olingan ma'lumotlarni qayd etdik.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI:

1. I.A. Karimov, „Yuksak ma'naviyat-yengilmas kuch“. -T.: Ma'naviyat, 2008. 40.41-bet
2. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 3160-sonli Ma'naviy ma'rifiy ishlar samaradorligini oshirish va soxani rivojlantirishni yangi bosqichga ko'tarish to'g'risida”gi qarori 2017-yil, 28-iyul.
3. Bahodir Zokir Globallshuv ziddiyatlari. “Tafakkur”, 2000-yil .
4. Mavluda Yoqubova Ijtimoiy taraqqiyot va madaniyatning globallashuvi. T.: NISHON-NOSHIR
5. [A. Rossoxin, V. Izmagurova. Virtual baxt yoki virtual qaramlik \(Wayback Machine saytida 2008-06-04 sanasida \[arxivlangan\]\(#\)\)](#) // Rossoxin AV, Izmagurova V L O'zgargan ong holatidagi shaxsiyat. M.: Ma'no, 2004, s. 516-523
6. [Ivanov A. F. Virtual haqiqatning ontologik holati haqida](#)
7. Taratuta E. E. Virtual haqiqat falsafasi — Sankt-Peterburg, Sankt-Peterburg davlat universiteti, 2007 [ISBN 978-5-288-04291-1](#)
8. Myron V. Krueger, Sun'iy haqiqat (1983), Sun'iy haqiqat II (1991)
9. Wellner, P., Mackay, W. & Gold, R. Eds. [Kompyuterning kengaytirilgan muhirlari bo'yicha maxsus masala: haqiqiy dunyoga qaytish](#). ACM kommunikatsiyalari, 36-jild, 7-son (1993-yil iyul).

10.Nosov N. A. Virtual psixologiya. — M.,: „Agraf“, 2000-yil.