



МИЛЛИЙ ИДЕЯ ХЭМ РУЎХЫЙЛЫҚ ТИЙКАРЛАРЫ, ТАРИЙХ, ФИЛОСОФИЯ

VIRTUAL O'YINLARNING YOSHLAR ONGIGA SALBIY TA'SIRI

Miraxmedova Sh.N.

*Chirchiq davlat pedagogika universiteti Gumanitar fanlar fakulteti
"Fakultetlararo ijtimoiy fanlar" kafedrasida o'qituvchisi*

Tayanch so'zlar: yoshlar, internet, virtual o'yin, o'yin, ijtimoiy, virtual dunyo, kompyuter, jamiyat.

Ключевые слова: молодежь, интернет, виртуальная игра, игра, социальный, виртуальный мир, компьютер, общество.

Key words: youth, internet, virtual game, game, social, virtual world, computer, society.

Kirish. Tarixdan ma'lumki, biz bolajon xalqimiz. Bola tarbiyasi nazarimda yosh niholga o'xshaydi. Niholni kerakmas shoxlarini kesib, payvandlab turmasak kelajakda u biz kutgan mevani bermaydi. Ya'ni oilada bola tarbiyasida ham kamchiliklarga yo'l qo'ysak, jamiyotga kerakli inson bo'lib yetishishiga turli omillar sabab bo'lishi mumkin. Insonning atrof –muhitga ijtimoiy voqealarga ma'lum emotsional munosabati, uning dunyoqarashi, estetik didi, orzu-umidlari uning oilad olgan tarbiysiga bog'liq.

Hozirgi kunda dunyoda global miqyosda turli tajovuzkor, buzg'unchi g'oyalar zamonaviy axborot texnologiyalar orqali, butun dunyoga tarqalmoqda. Eng achinarlisi yadro qurollaridan ko'ra axborotlashgan jamiyatda axborot qurollari kuchli bo'lib bormoqda. Insonni manipulyatsiya etish holati kuchayib bormoqda. Ya'ni inson ongini boshqarishning eng oson usuli bu axborot bo'lib qoldi. Inson yoshlikdan o'z hissiyotlari orqali qobiliyatlarini namoyon etadi. Masalan Z. M. Bobur 12 yoshidan davlatni boshqargan. Yozuvchi Ch. Aytmatov 5 yoshdan tarjimonlik qilgan. Akademik Leo Landau 14 yoshida Boku universiteti talabasi bo'lgan. Atoqli olim Sergey Akapovich Mergelyan yoshligidan matematikaga qiziqqan. U bir o'quv yilida 8-9-10-sinflarning imtixonini topshirgan. Aleksandr Griboyedov yozuvchi va bastakor. U 11 yoshida Moskva universitetining internat maktabiga kirgan va 6 yil ichida 3 ta fakultetni bildirgan. Albatta izlagan imkon topadi.

Yoshlar, o'smirlar ongida Vatanga muhabbat tuyg'ularini shakllantirish, mustaqillikning oliy ne'mat ekanligini tushuntirish, millat va xalq manfaati yo'lida kerak bo'lsa fidoyilik ko'rsata oladigan, mustaqilligimizning mohiyatini va qadrini anglaydigan, uni har qanday xavf-xatardan asrashni o'zining muqaddas burchi deb biladigan, muayyan mutaxassislikni, kasb-hunarni chuqur egallagan, mustaqil, erkin fikrlaydigan, ma'naviy va jismonan barkamol insonni tarbiyalash dolzarb vazifalardan biriga aylanib qolmoqda. Bu esa yoshlarda tarixiy voqelikka ob'ektiv baho berish va to'g'ri xulosa chiqarish malakalarini shakllantirishni talab qiladi.

Kompyuter o'yinlariga mukkasidan ketishning jamiyatga zararlari ko'p. Avvalo manaviy zarar bo'lib, kompyuter o'yinlari jamiyatimizni manaviy buzuqlik botqog'iga botirib, insonni o'zlikni anglash baxtidan mosuvo qilmoqda.

Virtual o'yinlar bugungi jamiyatning keng tarqalgan qismiga aylandi, butun dunyo bo'ylab taxminan 2,7 milliard geymer geymerlarga real dunyoda ko'pincha imkoni bo'lmagan immersiv va interaktiv tajribalarda qatnashish imkoniyatini taklif qilmoqda. Biroq, virtual o'yinlarning tobora ommalashib borayotgani ularning odamlarga va umuman jamiyatga ta'siri haqida tashvish uyg'otmoqda. Virtual o'yinlarning jamiyatga eng muhim ta'siridan biri ularning ijtimoiy o'zaro ta'siridir. Ushbu o'yinlar o'yinchilarga butun dunyo bo'ylab boshqalar bilan bog'lanish imkonini bersa-da, ular ijtimoiy izolyatsiya va aloqani uzishga olib kelishi mumkin. Ba'zi tadqiqotlar shuni ko'rsatdiki, haddan tashqari o'yin shaxsiy ijtimoiy o'zaro ta'sirning pasayishiga va ijtimoiy ko'nikmalarning pasayishiga olib kelishi mumkin. Bundan tashqari, virtual o'yin jamoalarida onlayn ta'qib va zaharli xatti-harakatlar keng tarqalgan bo'lib, ularning ruhiy salomatlikka ta'siri haqida xavotirlarga olib keladi. Virtual o'yinlar o'yinchilar o'rtasidagi ijtimoiy munosabatlarga ham ta'sir qiladi. Ba'zi hollarda ular ijtimoiy ko'nikmalar va muloqot qobiliyatlarini yaxshilashlari ko'rsatilgan, chunki o'yinchilar o'yin dunyosida umumiy maqsad va vazifalarga erishish uchun birgalikda harakat qilishlari kerak. Bu o'yinchilar o'z tajribalarini baham ko'rishlari va shunga o'xshash manfaatlarga ega bo'lganlar bilan bog'lanishlari mumkin bo'lgan onlayn hamjamiyatlarning shakllanishiga olib kelishi mumkin. Biroq, shuni ta'kidlash kerakki, bu o'zaro ta'sirlar virtual dunyo bilan chegaralanishi va haqiqiy ijtimoiy o'zaro ta'sirlarga aylantirilmaligi mumkin.

Adabiyotlar tahlili va metodologiyasi. Ayni davrda yoshlarning qalbi va ongini egallashga qaratilgan turli xil vayronkor g'oyalarning kirib kelishi ayniqsa, internet tarmog'i orqali ko'proq ko'zga tashlanyapti. Bu jarayon farzandlarimizning kompyuter texnologiyalari, turli kompyuter o'yinlariga qiziqishining ortishi bilan ham bog'liq. Ularning bu qiziqishlaridan buzg'unchi g'oya targ'ibotchilari o'z maqsadlari yo'lida samarali foydalanishga harakat



qilmoqda. Boshqacha aytganda, «o'yinbozlik» jamiyatning ma'lum bir qismiga tahdid ekanligini yaxshi biladigan ekstremistlar o'smirlar, yoshlar ongini shu yo'l bilan egallashga harakat qilmoqda.

«Olimlar I. P. Korolenko va T. A. Donskix o'yinbozlik alomatlarini shunday tasniflashgan:

1. O'smirning o'yinda o'tkazayotgan vaqti miqdorining oshib borishi
2. Oldingi odatlar, qiziqishlar doirasi torayib, o'yin haqida ko'proq o'ylashi;
3. Yutsa ham, yutqizsa ham o'yindan chiqa olmasligi;
4. O'yin boshlanishini orziqib kutish, o'yinsiz qolganda bezovta bo'lib, asabiylashish;
5. Tobora ko'proq o'ynash istagi, o'yinga tobora ko'proq narsa tika borish
6. O'yindan o'zini to'xtata olmay qolishi. «Bo'ldi, o'yinni tashladim», – deydi, biroq oldin birga o'ynagan sheriklarini ko'rsa, o'yin haqida gap ochilsa, o'yingohning yonidan o'tayotganda qaroridan tez aynib qoladi;
7. Ota-onasidan o'yinga pul olish uchun yolg'on gapirishi, o'g'irlik qilishi;
8. Oila a'zolaridan, shifokorlardan va boshqalardan o'zining o'ta o'yinparastligini yashirib, yolg'on gapirishi kabilar o'smirning o'yinparastligidan dalolat beradi».

Ko'rinib turibdiki, o'smirlik davrida tarbiyaga jiddiy yondashmaslik, farzandning xatti-harakatlariga nisbatan befarqlik natijasida ko'pchilik hollarda farzandni qo'ldan chiqarish mumkin. Internet o'yinlariga ishqibozlik oqibatida miya faoliyati bilan bog'liq insult, ludomaniya, ruhiy kasalliklar, aksariyat hollarda yuragi yorilib o'lish kabi salbiy oqibatlar ko'zga tashlanyapti. Bu esa rivojlanib borayotgan davlatimiz uchun eng katta tahdidlardan biri hisoblanadi.

Virtual o'yinlar ham bir qator psixologik ta'sirlar bilan bog'liq. Ba'zi tadqiqotlar shuni ko'rsatdiki, haddan tashqari o'yin giyohvandlik va ruhiy tushkunlik va tashvish kabi boshqa ruhiy muammolarga olib kelishi mumkin. Boshqalar, virtual o'yin o'yinchilar uchun stress va boshqa salbiy his-tuyg'ularni engish imkonini beruvchi qochish shaklini taqdim etishi mumkinligini ta'kidlaydi. Biroq, virtual o'yinning ruhiy salomatlikka salbiy ta'siri ota-onalar, o'qituvchilar va ruhiy salomatlik mutaxassislarini tashvishga solmoqda. Virtual o'yinlar ham o'yinchilarga psixologik ta'sir ko'rsatadi. Tadqiqotlar shuni ko'rsatdiki, virtual o'yinlarni o'ynash qo'zg'alish, qo'zg'alish va zavqlanish darajasini oshirishi mumkin. Bundan tashqari, ba'zi o'yinchilar kayfiyat va farovonlikning yaxshilanishiga olib kelishi mumkin bo'lgan suvga cho'mish va oqim tuyg'usini boshdan kechirishlari haqida xabar berishadi. Biroq, virtual o'yinlar giyohvandlik, tashvish va depressiya kabi salbiy psixologik ta'sirlar bilan ham bog'liq. O'yinchilar virtual o'yin odatlarini yodda tutishlari va kerak bo'lganda yordam so'rashlari muhimdir. Kompuyuter o'yinlari yoshlarning vaqtini o'g'irlamoqda. Internet –

klublarda yoshlar ayni o'qib, ilm hosil qiladigan paytlarida vaqtlarini bekorchi o'yinlarga, ijtimoiy tarmoqlarda mutlaqo notanish shaxslar bilan qimmatli vaqtini tanishishga sarflayotgani tashvishli holat. Chunki internet va kompyuter o'yinlari asriga aylangan o'smirlar hayotdan, ilm olish, kasb o'rganishdan va ma'naviy qadriyatlardan tamoman uzilib, butunlay manqurtlashib boradi. Hozir kompyuter o'yinlari orqali o'smir yoshlarga salbiy ta'sir qilib, ular ongiga o'z buzg'unchi g'oyalarini singdirish yoki ularni to'g'ri yo'ldan ozdirishga urinadigan yashirin kuchlar juda ko'p. Kompyuter o'yinlariga mukkasidan ketgan o'smirlar o'zlari bilmagan holda yashirin kuchlarning qo'g'irchog'iga aylanadi. Kompyuterga mute' bo'lgan yoshlarning fikri-xayoli, butun vaqti, hatto uyqusi ham bemani o'yinlar bilan band bo'ladi. Oxir-oqibat bunday manqurt yoshlar tengdoshlari, yaqinlari va hatto ota-onasiga ham qo'l ko'tarishgacha agar mubolag'a bo'lmasa qurol o'qalishgacha borib yetadi. Bu esa jamiyatda ilimsizlik, johillikning tomir yoyishiga alal oqibat yurt parokanda bo'lishiga olib keladi.

Muhokama va natijalar. Xalqimizda “ogoh bo'lgan abgor bo'lmas!” degan naql bor. “O'rgimchak to'rida aqidaparastlikni targ'ib qiluvchi saytlar tobora ko'payib bormoqda. Bunday tahlikali zamonda yoshlarga faqat “uz” domenidagi saytlardan foydalanish tavsiya qilinadi. Zero, ehtiyotsizlik bilan ko'r-ko'rona olingan ma'lumotlar kishini adashtirib qo'yishi aniq. Diniy ehtiyojini e'tiqod va mazhabga yot veb-saytlardan qondirayotgan kishilar boshqa manbalar orqali boshqalar, ya'ni g'animlar qo'lida tarbiyalanoyatganini unutmasin!

Yoshlarning bunday g'oyalarga aldanmasligi, zalolat botqog'iga botmasligini ta'minlash niyatida zarur tavsiyalarni bayon qilamiz. Maqsadimiz yoshlarni internetga in qurib, o'zlarining vayronkor g'oyalarini virus kabi butun dunyoga tarqatayotgan jinoyatchilarning asl basharasidan ogoh etishdir. Sog'lom aql egalari internet qulayliklaridan o'z bilimlarini oshirish yo'lida oqilona foydalanadi. Lekin ba'zi yoshlar esa ushbu tarmoqdagi yovuzlikka, ma'naviy tanazzulga sabab bo'ladigan saytlarda “sayir qilib”, o'zlari va atrofdagilarning ongini zaharlayotganlari aniq. Internet bozorida har kim o'ziga kerakli narsani oladi, deb tarbiyani o'z holiga tashlab qo'yish yaramaydi.

Xulosa. Internetga qaramlik-odam doimiy ravishda ijtimoiy tarmoqlarda bo'lmasdan, pochmani tekshirmasdan yashay olmaydi, haqiqiy dunyo bilan aloqani yo'qotadi, dolzarb muammolardan uzoqlashadi, unutadi, bu ishonchsiz, kompleksli odamlarda va ko'pincha yosh avlod vakillarida uchraydi. shaxsiy muloqotdan qochadigan, virtualni afzal ko'rganlar. Internetning inson hayotidagi o'rni bu holatda o'z ma'nosini yo'qotadigan, kulrang va qiziq bo'lmagan oddiy dunyoning qiymatidan oshib ketadi. Virtual haqiqatda inson o'z imidjini, qiyofasini yaratishi, xohlaganicha boshqacha bo'lishi mumkin va bu ichkimuvozanatga olib



keladi. Xayollarni yaratishdan ko'ra, haqiqiy hayotni o'zgartirish va o'z- o'zini rivojlantirish bilan shug'ullanish yaxshiroqdir.

Virtual o'yinlar o'yinchilar uchun immersiv va immersiv tajriba taqdim etsada, ular jamiyatga ta'siri haqida tashvish uyg'otadi. Virtual o'yinning ijtimoiy o'zaro ta'siriga, psixologik farovonlikka va zo'ravonlikka salbiy ta'siri tartibga solish va nazoratni kuchaytirishga chaqiriqlarga sabab bo'ldi. Virtual o'yinlar ommalashib borar ekan, bu o'yinlar butun jamiyatga ijobiy ta'sir ko'rsatishini ta'minlash uchun ushbu muammolarni tushunish va hal qilish zarur. Mumkin bo'lgan salbiy ta'sirlarga qaramay, virtual o'yinlar o'yinchilarga ham ijobiy ta'sir ko'rsatishi mumkin, masalan, idrokni yaxshilash va stressdan xalos bo'lish. O'yinchilar o'zlarining o'yin odatlarini yodda tutishlari va virtual o'yinlarga mas'uliyatli va muvozanatli yondashishlari muhimdir. Virtual o'yinlarning ommabopligi o'sishda davom etar ekan, ularning jamiyatga ta'sirini yaxshiroq tushunish va potentsial salbiy ta'sirlarni yumshatish uchun strategiyalarni ishlab chiqish uchun qo'shimcha tadqiqotlar talab etiladi.

Adabiyotlar:

1. "Mediasavodxonlik va axborot madaniyati" fanidan uslubiy qo'llanma A.Axmedov, B.Bektashev, J.S.Iymanovlar ADPI—"Ijtimoiyfanlar" kafedrasida o'qituvchilari Andijon 2022
2. N. D. Bowman et al., "The Effects of Video Game Play on Young Children's Aggression, Fantasy, and Prosocial Behavior," *Journal of Applied Developmental Psychology* 23, no. 3 (2002): 374-92.
3. 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>
4. Xayriyev Elyor Ibragimovich "Virtual o'yinlarning yoshlar ongiga tasiri" *Archives / Vol. 17 No. 1* (2024): SPAIN "Problems and prospects for the implementation of interdisciplinary research" / *Articles*
5. N. D. Bowman et al., "The Effects of Video Game Play on Young Children's Aggression, Fantasy, and Prosocial Behavior," *Journal of Applied Developmental Psychology* 23, no. 3 (2002): 374-92.

РЕЗЮМЕ

Maqolada hozirgi kunda hayotimizga kirib kelgan va jamiyatimizning barcha qatlamlari orasida keng tarqalayotgan virtuallashuvning bizning yashash tarzimizga ta'siri va uning salbiy jihatlari haqida so'z yuritiladi. Shu bilan bir qatorda quyidagi maqola virtual olam o'zi nima? U bizning hayotimizga qanday kirib keladi? yoshlar rivojlanishiga ta'siri qanday? kabi savollarning javobini topishga yordam beradi.

РЕЗЮМЕ

В статье говорится о влиянии виртуализации, вошедшей в нашу жизнь и широко распространяющейся во всех слоях нашего общества, на наш образ жизни и ее негативных аспектах. Кроме того, следующая статья Что такое виртуальный мир? Как оно приходит в нашу жизнь? Как это влияет на развитие молодежи? помогает найти ответ на подобные вопросы.

SUMMARY

The article talks about the impact of virtualization, which has entered our lives and is spreading widely among all layers of our society, on our way of life and its negative aspects. In addition, the following article What is the virtual world? How does it come into our lives? What is the impact on youth development? helps to find the answer to such questions.