



VIRTUAL O'YINLARNING YOSHLAR ONGIGA TA'SIRI

Buxoro davlat universiteti
Tarix va yuridik fakulteti 1-bosqich talabasi
Dilmurotova Parizoda Madiyor qizi

Annotatsiya: Ushbu maqolada virtual o'yinlarning yoshlar hayoti va ongiga ta'siri o'rganilgan. Global miqyosda va O'zbekistonda keng tarqalgan virtual o'yinlar yoshlarning psixologik holati, ijtimoiy faoliyati va ta'limdagi natijalariga ikki tomonlama ta'sir ko'rsatishi aniqlangan. Maqolada virtual o'yinlarning ijobiy va salbiy jihatlari tahlil qilinib, yoshlarning ongini sog'lom, ma'naviy va intellektual rivojlanish yo'nalishida tarbiyalash zarurligi ta'kidlangan. Shu bilan birga, virtual o'yinlarning ta'sirini nazorat qilish va ularni foydali yo'nalishda qo'llash orqali yoshlarni zararli g'oya va xatti-harakatlardan himoya qilish muhimligi ko'rsatib o'tilgan.

Kalit So'zlar: Virtual o'yinlar, ijtimoiy tarmoq, noqonuniy g'oyalar, xulq-atvor.

Kirish. Bugungi globallashuv va raqamli texnologiyalar jadal rivojlanayotgan davrda virtual o'yinlar yoshlar hayotining ajralmas qismiga aylanib bormoqda. Ushbu jarayon esa yosh avlodning dunyoqarashi, fikrlashi va psixologik holatiga qanday ta'sir ko'rsatayotgani masalasini dolzarb mavzulardan biriga aylantirmoqda. Bugungi kunda virtual o'yinlar butun dunyo bo'ylab yoshlar orasida keng ommalashib bormoqda va ularning ta'siri turli ijtimoiy, psixologik hamda ta'limiy omillar bilan chambarchas bog'liqdir. O'zbekistonda ham virtual o'yinlar yoshlarning kundalik turmush tarzining muhim qismiga aylanib ulgurdi. Shu bois virtual o'yinlarning yoshlar ongiga ko'rsatadigan ta'siri nafaqat global miqyosda, balki milliy muhit — o'zbek jamiyati doirasida ham alohida ahamiyat kasb etadi. Yoshlar orasida virtual o'yinlarga bo'lgan qiziqish tobora ortib borayotgan bir paytda, ularning ijtimoiy hamda psixologik rivojlanish jarayonidagi o'rnini chuqur o'rganish muhim masalaga aylanmoqda. Ayniqsa, O'zbekiston yoshlarining katta qismi bo'sh vaqtining sezilarli qismini virtual o'yinlarga sarflayotganini hisobga olsak, ushbu jarayonning yoshlar ongiga ta'sirini atroflicha tadqiq etish zarurati yanada dolzarblashadi. Kompyuter o'yinlariga haddan tashqari berilib ketish jamiyat uchun turli salbiy oqibatlarni keltirib chiqarishi mumkin. Eng avvalo, bu holat ma'naviy jihatdan zararli bo'lib, ayrim virtual o'yinlar yoshlarning ongiga salbiy ta'sir ko'rsatib, ularni ma'naviy qadriyatlardan uzoqlashtirishi mumkin. Natijada inson o'zligini anglash, hayotiy maqsad va qadriyatlarni to'g'ri baholash



imkoniyatidan mahrum bo'lishi ehtimoli ortadi. Bundan tashqari, kompyuter o'yinlari yoshlarning qimmatli vaqtini behuda sarflashiga ham sabab bo'lmoqda. Ayniqsa, internet klublarda yoki uy sharoitida o'smirlarning o'qish, bilim olish va o'z ustida ishlashga sarflanishi lozim bo'lgan vaqtlarini turli virtual o'yinlar bilan o'tkazayotgani tashvishli holatdir. Ko'pincha yoshlar ijtimoiy tarmoqlarda mutlaqo notanish insonlar bilan muloqot qilib, o'zlarining qimmatli vaqtlarini samarasiz mashg'ulotlarga sarflab qo'ymoqda.

Kompyuter texnologiyalari va virtual o'yinlar keng tarqalgan hozirgi davrda ayrim o'smirlar real hayotdagi muhim vazifalardan — bilim olish, kasb egallash va ma'naviy rivojlanish jarayonlaridan asta-sekin uzoqlashib borish xavfi mavjud. Ba'zi virtual o'yinlar orqali yoshlar ongiga turli salbiy g'oyalarni singdirishga urinishlar ham uchrab turadi. Natijada kompyuter o'yinlariga haddan tashqari berilib ketgan o'smirlar o'zlari sezmagan holda turli zararli ta'sirlarga berilib qolishi mumkin.

Bunday holatda yoshlarning fikri, vaqti va hatto dam olish jarayoni ham asosan virtual o'yinlar bilan band bo'lib qoladi. Oqibatda ularning ijtimoiy muhit bilan munosabatlari, yaqinlari va tengdoshlari bilan aloqalari ham salbiy tomonga o'zgarishi ehtimoli mavjud. Agar bu jarayon nazorat qilinmasa, jamiyatda ilmga qiziqishning pasayishi, ma'naviy qadriyatlarning susayishi kabi muammolar yuzaga kelishi mumkin. Kuzatuvlar shuni ko'rsatadiki, bugungi kunda hatto boshlang'ich maktab yoshidagi, ya'ni 7–11 yoshli bolalar ham ijtimoiy tarmoqlarda ro'yxatdan o'tib, virtual makonda faol ishtirok etmoqda. 17–25 yosh oralig'idagi yoshlar esa kunlik vaqtining sezilarli qismini, ba'zan uchdan bir qismigacha bo'lgan vaqtni virtual muhitda o'tkazayotgani kuzatilmoqda.

Internetdan uzoq vaqt davomida foydalanish yoshlarning muloqot qobiliyatlariga ham salbiy ta'sir ko'rsatishi mumkin. Natijada ayrim yoshlar savollarni aniq va to'g'ri ifodalay olmaslik, suhbatni boshlashda qiynalish, juftlik yoki guruh bilan ishlashga qiziqmaslik kabi holatlarga duch kelishi mumkin. Bundan tashqari, o'qituvchining savollariga javob berishda tortinish, auditoriya yoki guruh oldida erkin fikr bildirishda qiyinchiliklar yuzaga kelishi ham kuzatiladi.

Shuningdek, ijtimoiy tarmoqlarda tarqatilayotgan ma'lumotlarning hajmi va mazmuni ko'pincha qat'iy nazorat qilinmaydi. Shu sababli virtual makonda ba'zan ijtimoiy va axloqiy me'yorlarga zid bo'lgan holatlar — nafrat, shafqatsizlik, zo'ravonlik, turli noqonuniy g'oyalar yoki salbiy targ'ibotlar ham uchrab turishi mumkin. Bu esa yoshlarning dunyoqarashi va axloqiy qarashlariga ma'lum darajada ta'sir ko'rsatishi ehtimolini oshiradi. N. Komilov ta'kidlaganidek, insonning bilim darajasi qanchalik past bo'lsa, u turli xurofotlar, so'zlarning tashqi jozibasi va turli marosim hamda shakllarga



shunchalik tez beriluvchan bo'ladi. Bunday holatda inson ko'pincha mazmun-mohiyatdan ko'ra tashqi ko'rinish, urf-odat va qat'iy aqidalarga ko'proq e'tibor qaratadi. Aksincha, insonning ma'rifati va bilim saviyasi oshib borgan sari u turli xurofotlar, mutaassiblik va aqidaparastlikdan asta-sekin uzoqlashib, masalalarga yanada ongli va tanqidiy yondasha boshlaydi [1.265-b]. Olimlar I. P. Korolenko va T. A. Donskix o'yinparastlik holatining asosiy belgilarini bir necha jihatlar orqali tasniflab berganlar.[2. 4-5-b] Ularning ta'kidlashicha, avvalo o'smirning o'yin bilan band bo'ladigan vaqti tobora ortib boradi. Shu bilan birga, uning avvalgi odatlari va qiziqish doirasi torayib, fikr-xayoli asosan o'yin bilan bog'liq bo'lib qoladi

Bunday holatda o'smir yutsa ham, yutqazsa ham o'yindan o'zini to'xtata olmaydi va o'yinni tark etishda qiyinchilikka duch keladi. O'yinning boshlanishini sabrsizlik bilan kutish, o'yin bo'lmaganda esa bezovtalik yoki asabiylikni his qilish ham o'yinparastlik belgilaridan biri hisoblanadi. Vaqt o'tishi bilan o'smirning o'ynashga bo'lgan ishtiyoqi yanada kuchayib, o'yinga tobora ko'proq vaqt va mablag' sarflashga moyillik paydo bo'ladi.

Shuningdek, o'smir ko'pincha o'yinni tark etishga qaror qilganini aytsa-da, avval birga o'ynagan tanishlarini ko'rsa, o'yin haqida suhbat eshitsa yoki o'yin o'ynaladigan joy yonidan o'tsa, o'z qaroridan tezda qaytib qolishi mumkin. Ba'zi hollarda esa o'yinga pul topish maqsadida ota-onasidan yolg'on gapirish, hatto o'g'irlik qilish kabi holatlar ham kuzatiladi. Bundan tashqari, o'yinparastlikka berilgan o'smirlar ko'pincha o'zlarining bu odatini oila a'zolaridan, shifokorlardan yoki boshqa insonlardan yashirishga harakat qilib, turli bahonalar keltirishlari mumkin. Ushbu belgilar o'smirning o'yinlarga haddan tashqari berilib ketganidan dalolat beradi.

Anderson va Dill (2000) tomonidan olib borilgan tadqiqotlar natijalariga ko'ra, virtual o'yinlar yoshlar xulq-atvoriga sezilarli ta'sir ko'rsatishi mumkin.[3] Xususan, ayrim turdagi o'yinlar yoshlar orasida agressiv xatti-harakatlar va zo'ravonlikka moyillikning ortishiga sabab bo'lishi ehtimoli mavjudligi ta'kidlangan. "Agar bir kishi yoshligida nafi buzilib, tarbiyasiz, axloqsiz bo'lib o'sdimi, bunday kishilardan yaxshilik kutmoq yerdan turib yulduzlarga qo'l uzatmoq kabidir. Din va e'tiqodi salomat bo'lmagan kishilar haqni botildan foydani zarardan, oqni qoradan, yaxshini esa yomondan ayira olmas, bunday kishilardan na o'ziga va na boshqa kishilarga va na millatga tariqcha foyda yo'qdir"- deb aytgan Abdulla Avloniy. Tanganing ikki tarafi bo'lgani kabi, ushbu o'yinlarning ham zarari bilan bir qatorda foydali jihatlari ham bor. Birinchi o'rinda u yangi bilimlarni o'zlashtirish darajasini oshiradi. Xotirani yaxshilaydi – o'yin o'ynash jarayonida buyumlar va odamlarning holatiga diqqat qilishni o'rganadi. Kompyuterdagi o'yinlarni klaviatura va sichqoncha yordamida o'ynagani uchun qo'lning mayda motorikalari yaxshi



rivojlanadi.

O'yin orqali biror sohani o'rganish – bu aynan shunga mo'ljallangan o'yinlarga nisbatan. Virtual o'yinlarning yoshlarning ruhiy holatiga ta'siri ham alohida o'rganilgan. Tadqiqot natijalariga ko'ra, ishtirok etgan yoshlarning 45 foizi o'yinlardan so'ng o'zini yaxshi his qilganini bildirgan, 30 foizi esa virtual o'yinlar stressni kamaytirishga yordam berishini ta'kidlagan. Bu ko'rsatkichlar ayrim hollarda o'yinlar yoshlarning ruhiy holatini ma'lum darajada ijobiy tomonga o'zgartirishi mumkinligini ko'rsatadi. Biroq tadqiqot ishtirokchilarining 25 foizi o'yin jarayonida o'zini bezovta his qilganini, ba'zi holatlarda esa o'yindan so'ng agressiv kayfiyat paydo bo'lganini qayd etgan. Shuningdek, ayrim yoshlar orasida o'yinlardan keyin stress, ruhiy zo'riqish va psixologik tartibsizlik kabi salbiy holatlar ham kuzatilgan. [4]

Tadqiqot doirasida virtual o'yinlarning yoshlarning o'zaro ijtimoiy munosabatlariga ta'siri ham tahlil qilingan. Natijalarga ko'ra, ishtirokchilarning 60 foizi o'zini jamiyatdan ma'lum darajada ajralib qolganini hamda ijtimoiy aloqalari kamayganini bildirgan. Bu holat yoshlarning o'yinlarga ortiqcha vaqt ajratishi natijasida real hayotdagi ijtimoiy faoliyatdan uzoqlashib borishini ko'rsatadi. Shu bilan birga, ayrim ishtirokchilar virtual o'yinlar jarayonida jamoaviy harakat qilish, hamkorlikda o'ynash va o'zaro muloqot qilish orqali ijtimoiy ko'nikmalarini rivojlantirganini ham ta'kidlashgan. Demak, o'yinlar orqali yangi tanishlar orttirish va boshqa o'yinchilar bilan aloqa o'rnatish imkoniyati mavjud bo'lsa-da, ularning haddan tashqari ko'p qo'llanilishi yoshlarning ijtimoiy hayotida ayrim salbiy o'zgarishlarni keltirib chiqarishi mumkin. Ta'lim jarayoniga ta'siri ham tadqiqot davomida ko'rib chiqilgan. Natijalarga ko'ra, so'rovda qatnashgan yoshlarning 50 foizi virtual o'yinlar ayrim ko'nikmalarni rivojlantirish orqali o'qishdagi natijalariga ijobiy ta'sir ko'rsatganini bildirgan. Xususan, o'yinlar diqqatni jamlash, muammolarni hal qilish va tezkor qaror qabul qilish qobiliyatlarini shakllantirishga yordam berishi mumkin. Biroq ayrim ishtirokchilar o'yinlarga haddan tashqari ko'p vaqt ajratilishi ta'lim jarayoniga salbiy ta'sir ko'rsatganini ham qayd etishgan. Ba'zi yoshlar o'yinlarga berilib ketish natijasida o'qishdagi muvaffaqiyatlari pasayganini ta'kidlagan.

Umuman olganda, tadqiqot natijalari virtual o'yinlarning yoshlar hayotiga ikki tomonlama — ijobiy va salbiy ta'sir ko'rsatishini namoyon etadi. Ijobiy jihatdan qaralganda, o'yinlar stressni kamaytirish, diqqatni jamlash va muammolarni hal qilish ko'nikmalarini rivojlantirishga yordam berishi mumkin. Biroq o'yinlarga ortiqcha vaqt ajratish yoshlarning jamiyatdan uzoqlashishiga hamda ijtimoiy aloqalarining susayishiga olib kelishi ehtimoli mavjud. Shuningdek, jamoaviy hamkorlikni rivojlantiruvchi o'yinlar ham mavjud bo'lsa-da, ularning barchasi ham har bir yosh uchun bir xil darajada



foydali bo'laermaydi. Barchasini hisobga olgan holda Prezidentimiz Shavkat Mirziyoyevning so'zlarini misol qilsak: "Qanchalik qiyin bo'lmasin, biz yoshlar tarbiyasi bo'yicha o'zimizga xos va ta'sirchan, bugungi kunga hamohang usullarni izlab topishimiz kerak. Jondan aziz farzandlarimizni buzg'unchi va zararli g'oyalar, jinoyatchilik, giyohvandlik, loqaydlik, ma'naviy qashshoqlik kayfiyatidan asrashimiz zarur. Bunday salbiy holatlarni bartaraf etishda barchamiz, avvalo, siz, aziz yoshlar faol bo'lishingiz kerak. Xalqimizning ma'naviy qudrati va boqiy an'alarini asrab-avaylash va butun dunyoga tarannum etishga sizlar albatta qodirsiz" [5]

Xulosa. Xulosa qilib aytganda, bugungi kunda virtual o'yinlar yoshlarning hayotida katta o'rin egallab, ularning ruhiy, ijtimoiy va ta'limiy rivojlanishiga ikki tomonlama ta'sir ko'rsatadi. Bir tomondan, o'yinlar stressni kamaytirish, diqqatni jamlash, muammolarni hal qilish va yangi ko'nikmalarni rivojlantirish imkonini beradi, xotira va motorika qobiliyatlarini oshiradi hamda ayrim ijtimoiy ko'nikmalarni shakllantiradi. Boshqa tomondan, yoshlarning o'yinga haddan tashqari berilishi ularning real hayotdagi bilim olish jarayonidan, ijtimoiy aloqalaridan va ma'naviy qadriyatlaridan uzoqlashishiga, shuningdek, agressivlik, bezovtalik va ruhiy zo'riqishga olib kelishi mumkin.

Shuningdek, o'yinlarga bog'lanish yoshlar orasida o'yinparastlik belgilarining paydo bo'lishiga sabab bo'lib, ular ongida turli salbiy g'oyalar va noto'g'ri qadriyatlarni mustahkamlashi mumkin. Shu bois, virtual o'yinlarning yoshlar hayotiga ta'sirini chuqur o'rganish, ularning foydali jihatlarini qo'llab-quvvatlash va salbiy oqibatlarini kamaytirish choralarini ishlab chiqish zarur.

Shu nuqtai nazardan, Prezidentimiz Shavkat Mirziyoyevning ta'kidlashicha, yoshlarni zararli g'oyalar, jinoyatchilik, giyohvandlik va ma'naviy qashshoqlikdan himoya qilish, ularning ma'naviy va intellektual rivojlanishini ta'minlash bugungi kunning eng muhim vazifalaridan biridir. Virtual o'yinlar bilan bog'liq holatlarni nazorat qilish va yoshlar faoliyatini ijobiy yo'nalishga yo'naltirish orqali, ular nafaqat o'z shaxsini rivojlantiradi, balki jamiyatning ma'naviy qudrati va barqarorligini mustahkamlashga hissa qo'shadi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. Komilov N. Tasavvuf. – T.: Movarounnahr va O'zbekiston, 2009. – B. 265.
2. Quronov M. Ludomaniya tahdidiga qarshi kurash – ijtimoiy pedagogik zarurat sifatida. Ma'naviy-axloqiy immunitet: tahdidlar va ularning manbalari.



Respublika ilmiy-amaliy konferensiyasi materiallari. Toshkent, 2011. 4–5-betlar.

3. Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772

4. O'zbekiston Respublikasi Ta'lim Vazirligi (2021). O'zbekistonda yoshlarning virtual o'yinlarga bo'lgan munosabati va ularning rivojlanishiga ta'siri. Toshkent: O'zbekiston Respublikasi Ta'lim Vazirligi

5. Mirziyoyev Sh. M. Niyati ulug' xalqning ishi ham ulug', hayoti yorug' va kelajagi farovon bo'ladi. –T.: O'zbekiston, 2019.