

SHAXSLARDA TAVAKKALCHILIK BILAN BOG‘LIQ VIRTUAL O‘YINLARGA MOYILLIGINING PSIXOLOGIK XUSUSIYATLARI.

**ADPI musiqiy ta’lim yo‘nalishi
2-kurs talabasi Odilova Mushtariybonu.**

Annotatsiya: Ushbu maqolada shaxslarda tavakkalchilik bilan bog‘liq virtual o‘yinlarga moyilligining psixologik xususiyatlari, psixologiyada shaxs tushunchasi, shaxsga o‘z hayotida bajarish kerak bo‘lgan vazifalarni o‘rganish va ularni hal qilishni, virtual o‘yinlarni o‘smirlarga psixologik ta’siri, yoshlarga psixologik va fizeologik jihatdan foydali va zararli tomonlari haqida fikrlar ilgari surilgan.

Kalit so‘zlar: Virtual o‘yinlar, internet, xavf, internet klublari, virtual olam, filim, shaxs, individ,

Tavakkalchilik bilan bog‘liq virtual o‘yinlar psixologik darajada ko‘plab o‘zgarishlarni keltirishi mumkin. Ular shaxsga o‘zini guvoh his qilishni, xavotiravonlikni o‘z ichiga olganlikni, nazoratni yo‘q qilishni o‘rgatishda o‘z vazifasini bajaradi. Bundan tashqari, ular shaxsga o‘z hayotida bajarish kerak bo‘lgan vazifalarni o‘rganish va ularni hal qilishni o‘rgatishda yordam beradi. Shuningdek, ular o‘zaro aloqalarni mustahkam qilish, jamoaga qo‘shilish va jamoatda muvaffaqiyat qilish uchun kerakli strategiyalarni o‘rganishda yordam beradi. Biroq, ular haddan tashqari qiziqarli va jiddiy bo‘lishi mumkin, shuning uchun odamni o‘zi uchun qanday muammo yaratishini o‘rganish lozim.

Psixologik xususiyatlarini o‘rganish uchun o‘yinlarni qanday qilib taqdim etishga, ularning shaxsni qanday ko‘rsatishiga, qanday motivatsiyalashga va qanday mavzuga tegishli ma’lumotlarni qanday olishiga qarab tushunish kerak. O‘yinlar qiziqarli va motivatsiyalash uchun zarur bo‘lishi mumkin, ammo o‘ynashda qanday psixologik o‘zgarishlarga olib kelishi mumkin.

Tavakkalchilik o‘ynalarda o‘ylagan amalga oshirish, insonning o‘zini kontrol qilish, sabr va muvaffaqiyatga yo‘naltirish qobiliyatlarini rivojlantirishi mumkin. Bu o‘yinlar psixologik ravishda insonlarning o‘zgarganlikka qarshi odamlar bilan munosabatlarini o‘rganish, sabr va yengilmaslikni o‘rganishga yordam beradi.

Virtual o‘yinlar, elektronik platformalar orqali o‘ynaladigan, umuman dunyodagi yuzlab, hatta minglab odamlar tomonidan muntazam ravishda qo‘llaniladigan o‘yinlar. Bu o‘yinlar grafika, dasturlash, dizayn va asosiy kontseptlari bo‘yicha keng imkoniyatlarga ega.

Shaxs-ijtimoiy munosabatlar yig‘indisidir. Odam bolasi tugllishdan ma’lum biologik belgilarga ega bo‘lib, u ijtimoiy tajriba ortirishi jarayonida shaxs bo‘lib shakllana boshlaydi. Shaxs - ma’lum jamiyatning a’zosi bo‘lib, shu jamiyat a’zolari bilan ijtimoiy munosabatlarga kirishadigan konkret insondir. Demak, kelib chiqishi jihatidan ijtimoiy, o‘z e’tiqodiga, qarashlariga, munosabatlariga, baholariga ega subyekt shaxs hisoblanar ekan. Shunday qilib, odam ijtimoiy jamiyatda, konkret odamlar bilan ijtimoiy munosabatlar jarayonida shaxs sifatida tarkib topa boshlaydi. Har bir kishining shaxsi uning individualligini vujudga keltiradigan hislatlar va fazilatlar birikuvidan tarkib topadi. Individuallik- kishining o‘ziga hosligini, uning boshqa odamlardan farqini aks ettiruvchi psixologik fazilatlar birikmasidir. Individuallik temperament va harakter xususiyatlarida, odatlarda, ustun darajadagi qiziqishlarda bilish jarayonlariga oid fazilatlar (idrok, xotira, tafakkur, tasavvurlarda, qobiliyatlarda, faoliyatning shaxsga hos uslubida va vkhazolarda namoyon bo‘ladi. Zikr etilgan psixologik xususiyatlarning bir hildagi birikmasini o‘zida mujassamlashtirgan odam yo‘q, inson shaxsi o‘z individualligi jihatidan betakroridir.

Inson shaxsining rivojlanishi 4 manbaaga; irsiyat, ijtimoiy muhit, ta’lim-tarbiya, shaxsiy faollikka bog‘liqdir. Har bir odam o‘ziga hos ijtimoiy muhitda, ma’lum oilada,

“Oliy ta’lim muassasalarida ta’lim, fan, innovatsiya va ilmiy tadqiqotlarning salmoqli natijalari: muammo va yechimlar” mavzusida Respublika ilmiy anjuman to’plam materiallari 2024-yil 19-aprel kun.

odamlar orasida yashaydi. Tug‘ilgan kunidanoq atrofidagi odamlar bilan ma’lum ijtimoiy munosabatlarda bo‘ladi. Uzoq davom etadigan bu munosabatlarning hammasi shaxsning xulq-atvoriga ta’sir etadi. Yoshlik chog‘idanoq atrofidagi odamlarning fazilatlarini (mehnatsevarlik, halollik, rostgo‘ylik va aksi) o‘zlariga singdirib boradilar. Bu xususiyatlar keyinchalik shaxsiy sifatlarga aylanib qoladi. Oila va maktab tomonidan amalga oshiriladigan ta’lim-tarbiya jarayoni shaxsning shakllanishida muhim ahamiyatga ega. Ota-onalar va o‘qituvchilarning vazifasi bolalarni faollik (aktivlik) ruhida tarbiyalashdan iboratdir. Bu faollik avvalo ularning jamiyat manfaatlari yo‘lida qiladigan ongli mehnatida ko‘rinishi lozim. Ta’lim-tarbiya natijasida bolalarning bilim, malakasi, qiziqish va e’tiqodlari, dunyoqarashlari o‘rtasida ma’lum umumiylik yuzaga keladi. Odamga tug‘ma ravishda beriladigan nasliy xususiyatlar inson shaxsining tarkib topishiga yordamchi manbaa sifatida ta’sir etadi. Ular imkoniyatlar tarzida beriladi. Bu layoqatlar qulay sharoit bo‘lgandagina ro‘yobga chiqishi mumkin.

XXI asrda dunyoning mafkuraviy manzarasi tubdan o‘zgarib, global integratsiya jarayonlarning jadallashuvi yangicha tafakkur uslubni taqazo qilmoqda. Yoshlar, o‘smirlar ongida Vatanga muhabbat tuyg‘ularini shakllantirish, mustaqillikning oliy ne‘mat ekanligini tushuntirish, millat va xalq mafaati yo‘lida kerak bo‘lsa fidoyilik ko‘rsata oladigan, mustaqilligimizning mohiyati va qadriyatini anglaydigan, uni har qanday xavf-xatarda asrashni o‘zining muqadas burchi deb biladigan, muayyan mutaxassislikni, kasb-hunarni chuqur egallagan, mustaqil, erkin fikirlaydigan, ma’naviy va jismonan barkamol insonni tarbiyalash dolzarb vazifalardan biriga aylanib qolmoqda. Bu esa yoshlarda tarixiy voqealikka ob‘ektiv baho berish va to‘g‘ri xulosa chiqarish malakalarini shakllantirishni talab qiladi.

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‘ibotvchilari o‘z maqsadlari yo‘lida samarali foydalanishga harakat qilmoqda. Ko‘rinib turibdiki, o‘smirlik davrida tarbiyaga jiddiy yondashmaslik, farzandlarning xatti-harakatlariga nisbatan befarqlik natijasida ko‘pchilik hollarda farzandni qo‘ldan chiqarish mumkin. Zero <<o‘yinbozlik>> ning oqibati yoki informatsion o‘yinlarga mukkasidan ketish natijasida nafaqat mutaassiblik, balki turli xil kasalliklarning kelib chiqishi ham kuzatilyapti. Ya’ni internet o‘yinlariga ishqibozlik oqibatida miya faoliyati bilan bog‘liq insult, ludomaniya, ruhiy kasalliklar, aksariyat hollarda yuragi yorilib o‘lishi kabi salbiy oqibatlar ko‘zga tashlanyapti. Bu esa rivojlanib borayotgan davlatimiz uchun eng katta tahdidlardan biri hisoblanadi. Kompyuter 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‘oyalarni 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‘qtalishgacha borib yetadi. Bu esa jamiyatda ilimsizlik, johillikning tomir yoyishiga alal oqibat yurt parokanda bo‘lishiga olib keladi.

Kompyuter o‘yinlari - bu odamning ko‘ngil ochishi, bo‘sh vaqtlarini o‘tkazish uchun

mo‘ljallangan dasturlar. Kompyuter o‘yinlarini o‘ynab, odamlar dam olishadi, virtual dunyoga bosh urishadi. Ba'zan bolani faqat kompyuter o‘yinlari yordamida tinchlantirish mumkin, ba'zida, hech qanday ish bo‘lmaganda, bu zerikish uchun vosita. Biroq, hamma ham kompyuter o‘yinlari inson ruhiyatiga qanday ta'sir qilishi haqida o‘ylamaydi. O‘yinlarning bolalarga qanday ta'sir qilishi ko‘plab darsliklarda, maqolalarda, gazeta va jurnallarda muhokama qilinadi, televideniya, radio va bolalar poliklinikalarida muhokama qilinadi. Axir bu muammo tobora dolzarb bo‘lib qolmoqda. Bolalar kattalarga qaraganda yomonroq kompyuter o‘yinlariga jalb qilinadi. Darhaqiqat, odamning, ayniqsa kichik odamning ruhiyatiga, tashqaridan osongina ta'sir qilish mumkin. Internetda ko‘plab onlayn o‘yinlar mavjud. Bu pul ishlashning ajoyib usuli. Olib ketilgan odam sudrab boradi. Natijada, u qandaydir o‘yin uchun barcha pullarni berishga tayyor. Bu psixologiya va inson psixikasiga qanday ta'sir qilishni biladiganlar unga yaxshi pul ishlashlari mumkin.

Virtual dunyoga kirish, odamlar o‘zlarining muammolarini real hayotda o‘ylamaydilar. Virtual olam ko‘pincha haqiqatdan ko‘ra qiziqroq. U sehrlaydi, o‘ziga jalb qiladi. U erda inson bir marta yashamoqchi bo‘lgan yoki hozir yashamoqchi bo‘lgan hayotda yashashi mumkin. Biroq, ko‘pchilik inson o‘z hayotini o‘zi qurishini unutadi va faqat uni o‘zgartirishi mumkin. Kompyuter o‘yinlari - bu haqiqatdan yashirinishning bir usuli. Bu odamlarni o‘ziga jalb qiladi. Kompyuter o‘yinlari nafaqat qiziqarli o‘yin. Ular filmlar, multfilmlar yaratadilar va kompyuter o‘yinlarida kitoblar yozadilar. Odamlar ma’lum bir o‘yinga bag‘ishlangan mavzuli oqshomlarni to‘plashadi.

Ko‘pgina juftliklar bir-birlarini kompyuter o‘yinlari yordamida aniq bilib olishadi, ko‘pchilik bunday yaxshi do‘stlarni, o‘rtoqlarni yoki shunchaki quvnoq kompaniyani topadi. Shuning uchun, virtual dunyo haqiqiy bilan chambarchas bog‘liqdir. Kompyuter o‘yinlarning zarari foydadan ko‘proq, bunga misol tariqasida: vaqtni o‘g‘iraydi, insonni asabiy qilib qo‘yadi va fikrlashdan to‘htaydi kishi sababi bor e’tibori aynan kompyuter o‘yinida bo‘ladi. Shiddat bilan rivojlanayotgan mamlakatlar qatoriga chiqa olamiz. Agar xar bir shaxs mas’uliyatli bo‘lib va vatanini sevib foydali ish bilan naf keltirsa. Eng muhimi loqaydlikdan qochish kerak ana shunda kutgan natijalarimizga erisha olamiz.

Foydalangan adabiyotlar:

1. Ivanova O. A. Kompyuter o‘yinlari o‘ynash jamoat axloqiga tahdid sifatida. Yosh olim. – 2013. – 9-son.
2. D.B. Elkonin tahriri ostida “Bolaning aqliy rivojlanish bosqichlari” 1984
3. Elektron interaktiv o‘yinlar to‘g‘risida: Belarus Respublikasi Prezidentining 2008 yil 10 apreldagi 201-son qarori [Elektron resurs]
4. Kutas E.A. склонность играть как объект исследования 2015.
5. www.ziyonet.com.
6. www.ziyouz.com.kutubxonasi/
7. www.arxiv.uz/