

## O’SMIRLARDA VIRTUAL O’YINLARGA MOYILLIGINI ANIQLASHNING PSIXOLOGIK XUSUSIYATLARI.

Andijon davlat pedagogika instituti  
Tayanch doktoronti  
Mo’ydinova Shohsanam

**Annotatsiya.** Ushbu maqolada virtual o’yinlar, ularni jamiyatda keng tarqalganligi, butun dunyo bo’ylab millionlab odamlar muntazam ravishda o’yinlarga qaramligi ko’payib borayotgani, jamoalarda onlayn ta’qib va zaharli xatti-harakatlar keng tarqalganligi, ularning ruhiy salomatlikka ta’siri haqida xavotirlarga olib kelishi, virtual o’yinlarning shaxsga va umuman jamiyatga ijtimoiy va psixologik ta’sirini o’rganayotganligi, o’smirlarda virtual o’yinlarga moyilligini aniqlashning psixologik xususiyatlari borasida fikrlar keltirilgan

**Kalit so’zlar:** virtual o’yinlar, ijtimoiy o’zaro ta’sir, psixologik effektlar, zo’ravonlik, jamiyatga ta’sir.

Virtual o’yinlar butun dunyo bo’ylab millionlab odamlar muntazam ravishda o’ynaydigan bugungi jamiyatda tobora ommalashib bormoqda. Ushbu o’yinlar o’yinchilar uchun qiziqarli va hayajonli tajriba taqdim etishi bilan birga, ularning jamiyatga ta’siri haqida ham savollar tug’dirdi. Ushbu maqola virtual o’yinlarning shaxsga va umuman jamiyatga ijtimoiy va psixologik ta’sirini o’rganadi.

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.

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, televidenie, 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.

**Xulosa.** Virtual o'yinlar o'yinchilar uchun immersiv tajriba taqdim etsa-da, ular jamiyatga ta'siri haqida tashvish uyg'otadi. Virtual o'yinning ijtimoiy o'zaro ta'sirga, 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.

#### **Foydalanilgan adabiyotlar:**

1. "Global Games Market Report," Newzoo, 2021, [https:// newzoo.com/insights/ articles/ global-games-market-report-2021-light-version/](https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-report-2021-light-version/)
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