

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13827326>

VIRTUAL O‘YINLARNING YOSHLAR ONGGIGA TA’SIRI

Suvonov Behruz Iskandar o‘g‘li

Iqtisodiyot va pedagogika universiteti o‘qituvchisi

E-mail: behruzsuvonov0@gmail.com

Jurayev O‘tkirbek Murodullo o‘g‘li

Iqtisodiyot va pedagogika universiteti o‘qituvchisi

E-mail: otkirbekjurayev4@gmail.com

ANNOTATSIYA

Ushbu maqolada yurtimizda va jahonda mashhur bo‘lgan virtual o‘yinlar va ularning o‘sib kelayotgan yosh avlodning onggiga ta’siri haqida ma’lumot berilgan.

Kalit so‘zlar. O‘yin, virtual o‘yin, internet-kafe, fiziologik rivojlanish, kompyuter o‘yini, agressiv holat.

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 [1].

Virtual o‘yinlarga mukkasidan ketish so‘nggi yillarda dunyo xalqlarining jiddiy muammolaridan biriga aylanmoqda.

Hozir yoshlar onggiga ta’sir qilib, ular qalbiga o‘z buzg‘unchi g‘oyalarini singdirishni yoki ularni to‘g‘ri yo‘ldan ozdirishni maqsad qilgan kuchlar juda ko‘p. Bu

holat oddiy kompyuter o'yinlaridan tortib, internet saytlari, ijtimoiy tarmoqlar, mobil aloqa dasturlarida ham ochiq ko'zga tashlanadi.

Virtual olam insonni fikran qaram etish orqali o'ziga bo'ysundirmoqda. Hozir bolalar yoki o'smirlarning internet-kafeni "ikkinchi uyi" ga aylantirib olayotgani sir emas. Kuzatishlar shuni ko'rsatadiki, onlayn o'yinlarni o'ynovchilar ham, asosan, o'smirlar. O'smirlik shaxsning fiziologik va ijtimoiy rivojlanishidagi o'ziga xos davr hisoblanadi. Agar shu davrda o'g'il yoki qiz agressiv ruhdagi onlayn o'yinlariga berilsa, bu noxush oqibatlarga olib kelishi turgan gap.

Kompyuter ekranidan turli tajovuzkorona ko'rinishlar, zo'ravonlik va fahsh ishlar ochiqdan-ochiq, ko'rsatilishi bolalarning ruhiyatiga salbiy ta'sir etib, ma'naviy buzuvchilikni keltirib chiqaradi.

Internet klublarda yoshlar o'ynaydigan virtual o'yinlarning 49 foizi sezilarli darajada zo'ravonlik va yovuzlik ko'rinishga ega. Ularning 41 foiz jangari (turli otishmalar va portlatishlarga asoslangan) o'yinlarda esa o'yin qahramoni o'z maqsadiga yetishish uchun zo'ravonlik va yovuzliklardan foydalanadi. Bunday o'yinlarni yoshlarning ongiga tashlangan olovga qiyoslash mumkin, chunki bu o'yinlar yoshlar ongini zaharlaydi va ularning ma'naviy tarbiyasiga salbiy ta'sir o'tkazadi.



1-rasm. Virtual o'yin

Farzand istiqboli, yorqin kelajagi uchun har bir kishi tarbiya masalasiga jiddiy e'tibor bermog'i zarur. Bola tarbiyani turli kompyuter o'yinlari, internet va ijtimoiy tarmoqlardan emas, eng avvalo, ota-onalaridan, bobo-momolaridan, ezgulikka, poklikka va din-u diyonatga chaqiruvchi yaxshi kitoblardan olsin.

Virtual o'yinlarining salbiy oqibatlari haqida ommaviy axborot vositalarida bot-bot bong urishsa ham baribir internet-kafelarning doimo yoshlar bilan gavjumligi, u yerda o'smirlarning turli o'yinlarga mukkasidan ketayotgani va qimmatli vaqtini behuda o'tkazayotgani dilni xira qiladi. Ayniqsa, bolalarning diqqatini monitordan uzmagani holda bir-biri bilan so'kishib, bir-birini behayo so'zlar bilan haqoratlab gaplashishi internetdan ma'lumot olish uchun kelgan qizlar, ayollarning jiddiy e'tiroziga sabab bo'lmoqda.

Virtual o'yinlar bilan bog'liq yana bir katta tashvish - bu ularning real hayotdagi zo'ravonlik bilan bog'lanishi. Ba'zi tadqiqotlar virtual o'yin va tajovuzkor xatti-harakatlar o'rtasidagi bog'liqlikni ko'rsatsa-da, boshqalari bunday aloqani topmagan. Biroq, ko'plab VR o'yinlarida zo'ravonlik mazmunining tarqalishi o'yinchilarning zo'ravonlikka nisbatan sezgir bo'lishidan xavotirlanishga olib keldi. Bundan tashqari, virtual o'yinlarning yosh bolalarga ta'siri ularning xulq-atvori va tajovuzkorligiga uzoq muddatli ta'siri haqida tashvish uyg'otdi. Virtual o'yinlar bilan bog'liq eng munozarali mavzulardan biri zo'ravon o'yinlar va haqiqiy zo'ravonlik o'rtasidagi potentsial bog'liqlikdir. Bu masala bo'yicha aniq konsensus mavjud bo'lmasa-da, ba'zi tadqiqotlar zo'ravon o'yinlar o'ynash va geymerning tajovuzkorligi o'rtasidagi bog'liqlikni ko'rsatadi.

Xulosa qilib shuni aytilish mumkinki, hozirgi kunda nafaqat yurtimizda, balki butun dunyoda virtual o'yinlar domiga tushib qolayotganlar ko'payib bormoqda. Eng achinarlisi shundaki, bunday insonlarning aksariyat qismini yoshlar tashkil etmoqda. Yaratilayotgan virtual o'yinlar yildan-yilga o'zgarib, yanada qiziqarli bo'lib borayotganligi sababli, ularga bog'lanib qolayotyotganlarning soni ortib bormoqda. Bunday o'yinlar ularni o'ynayotganlarning vaqtini olib, sog'lig'iga va ruhiy holatiga juda salbiy ta'sir ko'rsatmoqda.

Foydalanilgan adabiyotlar.

1. Hikmat Mashrab o'g'li Anarboev. Virtual o'yinlar va ularning jamiyatga ta'siri. *Academic Research in Educational Sciences*. Volume 4 | Issue 5 | 2023.
2. Murodullo o'g'li, J. U. APPLICATION OF INFORMATION TECHNOLOGIES IN TECHNICAL SYSTEMS IN ENGINEERING FIELDS.
3. Jurayev, O. M. o'g'li ., Suvonov, B. I. o'g'li ., & Xayriddinov, S. B. (2024). INKLYUZIV TA'LIMNI TASHKIL ETISH MUAMMOLARI VA YECHIMLARI. *GOLDEN BRAIN*, 2(12), 105–108. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11501150>
4. Jurayev, O. M. o'g'li ., Suvonov, B. I. o'g'li ., & Xayriddinov, S. B. (2024). PEDAGOGLARNI KASBIY RIVOJLANTIRISH. *GOLDEN BRAIN*, 2(12), 100–104. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11501095>
5. Хайриддинов, Ш. Б. (2024). ФИЛОСОФСКИЕ И ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРЕПОДАВАНИЯ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СИСТЕМЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ. *Экономика и социум*, (2-2 (117)), 669-672.
6. Raxmonov, X., & Sunatov, J. R. (2022). O 'ZBEK TILI KOMPYUTER LINGVISTIKASI YO 'NALISHIDA OLIB BORILGAN ILMIY TADQIQOTLAR. *COMPUTER LINGUISTICS: PROBLEMS, SOLUTIONS, PROSPECTS*, 1(1).
7. Sunatov, J. R., Shamatova, G., & Maxmanazarov, O. (2024). TA'LIMDA KOMPYUTER TEXNOLOGIYASIDAN FOYDALANISH (MS POWERPOINT AMALIY DASTURIY TA'MINOT MISOLIDA). *Talqin va tadqiqotlar*, (28).
8. Suvonov, B., & Jamilova, S. (2024). SUN'IY INTELLEKTUAL TIZIMLARDA NOANIQ MANTIQNING AHAMIYATLILIGI VA UNING ANIQ MANTIQDAN FARQI. *Interpretation and researches*, (4 (26)).
9. Sunatov, J. R. (2023, December). TA'LIMDA RAQAMLI TEXNOLOGIYALARNING O 'RNI. In *INTERNATIONAL SCIENTIFIC AND*

PRACTICAL CONFERENCE on the topic: "Priority areas for ensuring the continuity of fine art education: problems and solutions" (Vol. 1, No. 01).

10. Suvonov, B. I. (2023). INFORMATION AND COMMUNICATION SYSTEMS FOR TECHNOLOGICAL PROCESS MANAGEMENT: A COMPREHENSIVE REVIEW. *Экономика и социум*, (11 (114)-2), 440-443.

11. Abduvaliyev, A. A., & Sunatov, J. T. (2024). IQTISODIYOTNI RAQAMLASHTIRISHDA TREND MEZONIDAN FOYDALANISHNING NAZARIY ASOSLARI. *Экономика и социум*, (2 (117)-1), 69-73.

12. Sunatov, J. R., Rustamov, R., & Dustmurodova, M. (2024). KOMPYUTER LINGVISTIKASIDA FONETIK TAHLIL JARAYONI. *Modern Science and Research*, 3(5), 191-195.

13. Asror o'g'li, A. O., & Rahmon o'g'li, S. E. (2024). TA'LIMGA VEB PLATFORMALARNI JORIY ETISHNI TAHLIL QILISH. *GOLDEN BRAIN*, 2(8), 92-97.

14. Sa'dullayev, A., & Asrorov, O. (2024). THE ESSENCE OF NEW PEDAGOGICAL TERMS DURING THE REFORMS IMPLEMENTED IN THE FIELD OF EDUCATION. "*Science Shine*" *International scientific journal*, 14(1).