

VIRTUAL O'YINLARNING JAMIYATGA TA'SIRI

Rajabov Otamurod Rayimberdi o'g'li

Guliston davlat universiteti mustaqil tadqiqotchisi.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.11634805>

Annotatsiya. Bugungi kunda 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. Kompyuter o'yinlariga mukkasidan ketishning jamiyatga zararlari ko'p. Avvalo ma'naviy zarar bo'lib, kompyuter o'yinlari jamiyatimizni manaviy buzuvchi botqog'iga botirib, insonni o'zlikni anglash baxtidan mosuvo qilmoqda. Ushbu maqola virtual o'yinlarning shaxsga va umuman jamiyatga ijtimoiy va psixologik ta'sirini o'rganadi.

Kalit so'zlar: virtual o'yinlar, ijtimoiy o'zaro ta'sir, psixologik effektlar, zo'ravonlik, jamiyat, inson, tarbiya, diniy qarash, muhit, oila.

IMPACT OF VIRTUAL GAMES ON SOCIETY

Abstract. Today, virtual games are becoming increasingly popular in today's society, where millions of people around the world play regularly. While these games provide a fun and exciting experience for players, they have also raised questions about their impact on society. Indulging in computer games has many negative effects on society. First of all, it is a moral damage, computer games plunge our society into the mire of moral corruption and deprive a person of the happiness of self-realization. This article examines the social and psychological effects of virtual games on the individual and society as a whole.

Key words: virtual games, social interaction, psychological effects, violence, society, human, upbringing, religious view, environment, family.

ВЛИЯНИЕ ВИРТУАЛЬНЫХ ИГР НА ОБЩЕСТВО

Аннотация. Сегодня виртуальные игры становятся все более популярными в современном обществе, в которое регулярно играют миллионы людей по всему миру. Хотя эти игры доставляют игрокам удовольствие и захватывающий опыт, они также вызывают вопросы об их влиянии на общество. Увлечение компьютерными играми имеет множество негативных последствий для общества. Прежде всего, это моральный ущерб, компьютерные игры погружают наше общество в трясину морального разложения и лишают человека счастья самореализации. В данной статье рассматривается социальное и психологическое воздействие виртуальных игр на личность и общество в целом.

Ключевые слова: виртуальные игры, социальное взаимодействие, психологические воздействия, насилие, общество, человек, воспитание, религиозные взгляды, окружающая среда, семья.

“Agar bir kishi yoshligida nafs 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”.

Abdulla Avloniy

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

Hozir yoshlar ongiga 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 o‘yinlar bugungi jamiyatning keng tarqalgan qismiga aylandi, butun dunyo bo‘ylab taxminan 2,7 milliard geymer [1] 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 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 oqibatlariga 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 buzulishni 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.

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. Bola inson zoye qilgan vaqti, ya'ni umrini nimaga sarflagani xususida olamlar Parvardigori oldida javob berishini bilsin.

Payg'ambarimiz Muhammad (sollallohu alayhi va sallam): "Qiyomat kuni bo'lganda bandaning qadami umrini nima bilan o'tkazib yuborgani, ilmiga qanchalik amal qilgani, molini qayerdan topib, qayerga sarflagani va jism-u jonini nima bilan qaritgani to'g'risida so'ralmaguncha joyidan qo'zg'almaydi", – deganlar.

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'qalishgacha borib yetadi. Bu esa jamiyatda ilimsizlik, johillikning tomir yoyishiga alal oqibat yurt parokanda bo'lishiga olib keladi.

Yoshlarning bunday g'oyalarga aldanmasligi, zalolat botqog'iga botmasligini taminlash niyatida zarur tavsiyalarni bayon qilamiz. Maqsadimiz yoshlarni internetga in qurib, o'zlarining vayronkor g'oyalarni 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 bazi 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.

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. [2] 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. [3] 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. [4] 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. [5] Biroq, shuni ta'kidlash kerakki, bu o'zaro ta'sirlar virtual dunyo bilan chegaralanishi va haqiqiy ijtimoiy o'zaro ta'sirlarga aylantirilmasligi mumkin.

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 uzmaganda 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 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.

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. Ammo shuni ta'kidlash kerakki, korrelyatsiya har doim ham sababni anglatmaydi va shaxsiy xususiyatlar va ijtimoiy kontekst kabi boshqa omillar ham rol o'ynashi mumkin.

Virtual o'yinlar o'yinchilar uchun immersiv va immersiv tajriba taqdim etsa-da, 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.

Xulosa qilib aytganda, kompyuter o'yinlarining 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 har 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

REFERENCES

1. Marchenkova "Talabalarda kompyuterga qaramlikning oldini olishning ijtimoiypedagogik jihatlari" darslik 2009-yil
2. Glister "Yangi internet – navigator" ingliz tilida 1996-yil.
3. Nolden "Sizning birinchi internetga kirishingiz" 2006-yil.
4. G'aniyev "Internetning ijobiy va salbiy tomonlari" 2003-yil
5. Umarov.B, Qodirov. U, Karimov.X. Ochiq axborot tizimlarida axborot psixologik xavfsizlik:darslik. T., 2012.-239. b.)

6. Nekboyev X. Ta'limda axborot kommunikasiya texnologiyalaridan foydalanish// Globallashuv jarayonida innovasion pedagogik texnologiya – ta'lim – tarbiya samaradorligini oshirishning muhim ijtimoiy omili: Respublika ilmiy – amaliy konferensiyasi. – Qarshi, 2016.