

VIRTUAL O'YINLARNING YOSHLAR ONGIGA TASIRI

Xayriyev Elyor Ibragimovich

O'zbekiston-Finlandiya pedagogika instituti Amaliy matematika va informatika fakulteti "Matematika va informatika" kafedrasida katta o'qituvchisi

Muhammadiyeva Maftuna Akbar qizi

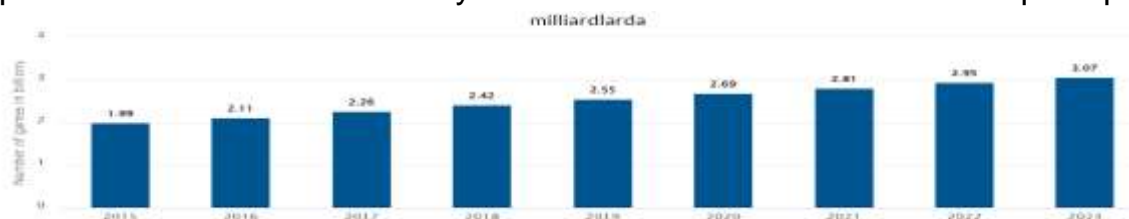
O'zbekiston-Finlandiya pedagogika instituti Amaliy matematika va informatika fakulteti "Matematika va informatika" kafedrasida assistent o'qituvchisi

Annotatsiya: *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. Shu bilan bir qatorda quyidagi maqola virtual olam o'zi nima? U bizning hayotimizga qanday kirib keladi? yoshlar rivojlanishiga ta'siri qanday? kabi savollarning javobini topishga yordam beradi. Biz ularning zararlari va foydali tomonlari haqida so'z yuritamiz.*

Kalit so'zlar: *Virtual o'yinlar, geymerlar, ijtimoiy aloqa, xavf, ijobiy, salbiy, globallashuv, jamiyat, yoshlar ongi, zo'ravonlik, psixologik tasirlar.*

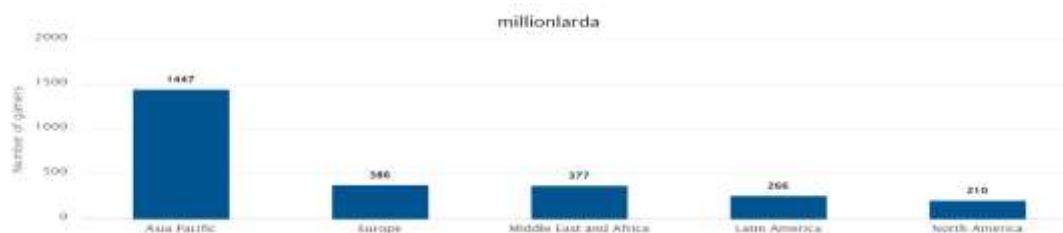
Bugungi dunyoda savol shoshilinch holga keladi, virtual haqiqatda hayot xavfli emas. Biror kishi, albatta, kompyuter, noutbuk, planshet, kompyuter o'yinlarini o'ynab, ayni paytda odatdagidek muloqot qilishdan bosh tortadi va odatda umuman ular hayotda yashamoqda - bu, albatta, salomatlik uchun xavfli bodishi mumkin, ya'ni kibermaydondan chiqib keta olmaydi[1].

Virtual o'yinlar bugungi jamiyatning keng tarqalgan qismiga aylandi, butun dunyo bo'ylab taxminan 3,07 milliard geymer [2] geymerlarga real dunyoda ko'pincha imkoni bo'lmagan immersiv va interaktiv tajribalarda qatnashish imkoniyatini taklif qilmoqda.



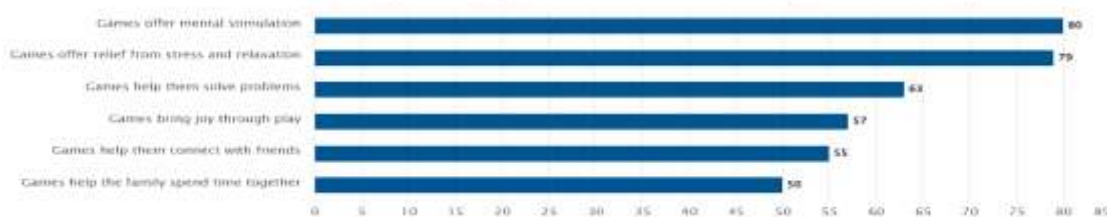
Biroq, virtual o'yinlarning tobora ommalashib borayotgani ularning odamlarga va umuman jamiyatga ta'siri haqida tashvish uyg'otmoqda. Virtual o'yinlarning jamiyatga eng muhim ta'siridan biri ularning ijtimoiy o'zaro ta'siridir. Ushbu o'yinlar o'yinchilarga butun dunyo bo'ylab boshqalar bilan bog'lanish imkonini bersa-da, ular ijtimoiy izolyatsiya va aloqani uzishga olib kelishi mumkin. [3] 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. [4]

2020-yilda butun dunyo bo'ylab har bir mintaqada video o'yinchilar soni



[5]

Video o'yinlar ularning hayotiga ijobiy ta'sir qiladi deb o'ylaydigan o'yinchilarning foizi



[6]

Virtual o'yinlar va psixologik effektlar

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. [7] Boshqalar, virtual o'yin o'yinchilar uchun stress va boshqa salbiy his-tuyg'ularni engish imkonini beruvchi qochish shaklini taqdim etishi mumkinligini ta'kidlaydi. [8] 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. [9] 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. [10] O'yinchilar virtual o'yin odatlarini yodda tutishlari va kerak bo'lganda yordam so'rashlari muhimdir.



Virtual o'yinlar va zo'ravonlik

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. [11] Biroq, ko'plab VR o'yinlarida zo'ravonlik mazmunining tarqalishi o'yinchilarning zo'ravonlikka nisbatan sezgir bo'lishidan xavotirlanishga olib keldi. [12] 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.

Bolalarning texnologiyaga qaramligining 4 sababi

Bolalarning sevimli mashg'ulotlari muammosi har doim ota-onalarni tashvishga solgan. Shunday qilib, hatto 50-70 yil oldin ona-otalar bolalariga o'qishni faol ravishda taqiqlashgan, chunki bu ularning ko'rish qobiliyatiga ta'sir o'tkazgan. Ammo farzandlar fidokorona kitoblarga sho'ng'ib, ularni ko'rpa ostida fonar bilan o'qigan. Bugungi kunda ota-onalar gadjetlar uchun urushga kirishdi, ammo ularning o'zlari har daqiqada Telegram yoki Instagram'dagi xabarlarini tekshirib, smartfonga qaraydi.

1. Bolalar o'zlarini qanday boshqarishni bilmaydi

Bu iroda yoki intilishning yetishmasligi emas, balki bolalar miyasi bilan bog'liq. O'z-o'zini nazorat qilish va har qanday vasvasaga yo'q deyish qobiliyati uchun mas'ul bo'lgan korteks sohalari yetarli darajada shakllanmagan. Ular faqat o'smirlik davrining oxirida, ya'ni taxminan 20 yoshda to'liq shakllanadi.

2. Bolalar o'zlari qiziqqan narsaga osongina tobe bo'ladi

Bola o'yinchoqlardan minora qurish uchun bir necha soat sarflashi mumkin. Odatda bola bunda natijaga erisha olmasa, qiziqarli faoliyatdan voz kechadi. Ammo cheksiz o'yinlar va ijtimoiy media tasmalariga ega smartfon har qanday bola uchun o'yin-kulgini taklif qiladi. O'ynashdan charchagan holda TikTok'da nima joylanganini yoki YouTube'da multfilmlarni tomosha qilishi mumkin.

3. Bolalar ishlashdan ko'ra zavqlanishni afzal ko'radi

Umuman olganda, bu nafaqat bolalar, balki kattalar ruhiyatiga ham xosdir. Har qanday odam ishlash yoki o'qishdan ko'ra o'yin-kulgini afzal ko'radi. Smartfon esa ularning asosiy manbaidir.

4. Atrofdagi muhit qulay bo'lmasa, bolalar uning atrofidagi dunyodan ko'ra smartfonning muqobil realligini afzal ko'radi

Ilgari buning uchun kitob va filmlar chiqarilgan. Bugungi kunda ijtimoiy tarmoqlar va ko'ngilochar xizmatlarning virtual haqiqati har qanday mos dunyoni tanlash va o'zni o'zgartirmasdan xohlagan odamga aylanish imkonini

beradi. Gadgetlar bugungi kunda bolalarni virtual olamga olib boradigan va ularning e'tiborini to'liq o'ziga tortadigan makonga aylanmoqda.

**Qoidalar hamma joyda kerak: ota-onalar uchun 5 maslahat
O'zingizdan boshlang**

Agar bola ota-onasini doimo kompyuterda yoki qo'lida telefonda ko'rsa, u ularni nusxalaydi va butun vaqtini gadgetga bag'ishlaydi.

Gadgetlardan chalg'itish uchun foydalanmang

Agar bolaga erta yoshdan boshlab gadget zerikish bilan kurashishning eng yaxshi usuli ekanligi o'rgatilsa, vaqt o'tishi bilan faqat u bilan bog'lanadi.

Vaqtни emas, balki mazmunni nazorat qiling

Ta'lim, ta'lim dasturlari va videolari uchun hech qanday cheklovlar yo'q, vaqt esa ko'ngilochar kontentga qat'iy cheklanadi. O'yin va ilovalar orqali tillarni o'rganish, mantiq va lug'atni rivojlantirish, matematika ko'nikmalarini o'rgatish, tabiat va tarix haqida ma'lumot olish mumkin.

Muqobil o'yinlarni taklif qiling

Bolalar o'ziga qanday g'amxo'rlik qilishni bilishmaydi. Ularga buni o'rgatish kerak. Farzand zerikkanida nima qilishi mumkinligi haqida o'ylab ko'rish lozim. Kitob, do'stlar bilan sayr qilish zerikishdan chalg'itishi mumkin, kitoblarda vazifalarni ishlab chiqadigan konstruktorlar va boshqalar.

Gadgetlarsiz zonalarni o'rnating

Misol uchun, telefonni stolda va yotoqxonada qoldirib bo'lmaydi, lekin sayohat paytida undan video va fotosuratlar olish yoki sayohatdan jonli reportaj qilish uchun foydalanish mumkin. Qoidalar barcha oila a'zolariga tegishli bo'lishi kerak.[13]

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. Daryo.uz <https://daryo.uz/2022/02/11/agar-bola-gadgetlarga-qaram-bolsa-qanday-yol-tutish-kerak-psixologdan-5-ta-maslahat>
2. FinancesOnline <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/>
3. FinancesOnline <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/>
4. FinancesOnline <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/>
5. Gentile, D. A., & Anderson, C. A. (2003). Violent video games: The newest media violence hazard. In D. A. Gentile (Ed.), Media violence and children (pp. 131- 152). Praeger Publishers.
6. Griffiths, M. (2002). The educational benefits of videogames. Education and Health, 20(3), 47-51.

7. J. Billieux et al., "Psychological Factors Associated with Compulsive Gaming: A Cross-Cultural Validation," *Journal of Behavioral Addictions* 2
8. Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet and gaming addiction: A systematic literature review of neuroimaging studies. *Brain Sciences*, 2(3), 347-374
9. 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.
10. S. Bessièrè et al., "The Ideal Elf: Identity Exploration in World of Warcraft," *CyberPsychology & Behavior* 10, no. 4 (2007): 530-35.
11. Scott, M. G., & Alper, M. (2019). The relationship between social and solitary video game play and mental health outcomes. *Journal of Health Psychology*, 24(3), 308-319
12. Sherry, J. L. (2004). Flow and media enjoyment. *Communication Theory*, 14(4), 328-347.
13. Toshtemirov R.A., Virtual haqiqat va uning insonga ta'siri, Ta'lim va innovatsion tadqiqotlar, Xalqaro ilmiy-metodik jurnal, 2-qism, 2023, 306-309 B., <http://interscience.uz>