



VIRTUAL O'YINLARNING YOSHLAR ONGIGA TA'SIRI: O'ZBEKISTON TAJRIBASI

Maxkamov Doston Shokir ugli

Chirchik davlat pedagogika universitet

Tuyg'unova Sarvinoz Nizom qizi

Chirchiq davlat pedagogika universiteti

boshlang'ich ta'lim fakulteti 1-kurs talabasi

Annotatsiya: Ushbu maqolada O'zbekistondagi yoshlar orasida keng tarqalgan virtual o'yinlarning psixologik va ijtimoiy rivojlanishga bo'lgan ta'siri tahlil qilingan. Tadqiqotda, o'yinlarning yoshlar ruhiy holati, ijtimoiy aloqalari va ta'limdagi muvaffaqiyatlariga qanday ta'sir ko'rsatishi o'rganilgan. Natijalar shuni ko'rsatadiki, virtual o'yinlar yoshlarning stressni kamaytirish, yangi ko'nikmalarni egallash va ijtimoiy munosabatlarini rivojlantirishga yordam beradi, biroq, ularning haddan tashqari o'ynashlari ruhiy salbiy holatlar, agressiya va ijtimoiy aloqalarning pasayishiga olib kelishi mumkin. Tadqiqot O'zbekiston yoshlarining virtual o'yinlarga bo'lgan munosabatini o'rganishda yangi yondashuvlarni taklif etadi va ularning ijtimoiy va psixologik rivojlanishini yaxshilash uchun amaliy tavsiyalarni beradi.

Kalit so'zlar: Virtual o'yinlar, Yoshlar ongiga ta'sir, Psixologik rivojlanish, Ijtimoiy aloqalar, Ta'limdagi muvaffaqiyat, Stressni kamaytirish, Agressiya.

Kirish

Bugungi kunda virtual o'yinlar dunyo miqyosida yoshlar orasida keng tarqalgan, va ularning ta'siri ko'plab ijtimoiy, psixologik va ta'limiy omillarni o'z ichiga oladi. O'zbekistonda ham bu o'yinlar yoshlarning kundalik hayotining ajralmas qismiga aylangan. Virtual o'yinlarning yoshlar ongiga ta'siri nafaqat global miqyosda, balki o'zbek kontekstida ham katta ahamiyatga ega. Yoshlar orasida o'yinlarga bo'lgan qiziqish ortgan sari, bu o'yinlarning ijtimoiy va psixologik rivojlanishdagi roli ham muhim bo'ladi. O'zbekiston yoshlarining aksariyati o'z vaqtlarini virtual o'yinlar o'ynashga sarflayotganini inobatga olgan holda, bu o'yinlarning ta'sirini chuqur o'rganish zarurati tug'ilmoqda.

O'yinlar orqali yoshlar ko'plab yangi ko'nikmalarni egallashlari, stressni kamaytirishlari, hamda o'zaro munosabatlarni rivojlantirishlari mumkin. Biroq, o'yinlarning salbiy ta'sirlari ham mavjud bo'lib, ular orasida agressiya, jamiyatdan izolyatsiya, vaqtni behuda sarflash va ruhiy holatning yomonlashuvi ko'rsatiladi. Shu bois, virtual o'yinlarning yoshlar psixologiyasiga ta'sirini o'rganish va uning salbiy jihatlarini kamaytirish hamda ijobiy ta'sirlarini oshirish uchun ilmiy izlanishlar olib borish zarur. Virtual o'yinlarning yoshlar ongiga ta'siri masalasi O'zbekistonda hali to'liq o'rganilmagan. Ushbu tadqiqot Toshkent shahri va viloyatlaridagi o'quvchi-yoshlar orasida o'tkazildi. Tadqiqotda o'yinlarning yoshlarning psixologik holati, ijtimoiy munosabatlari va ta'limdagi muvaffaqiyatlariga qanday ta'sir ko'rsatishini aniqlashga qaratilgan. O'zbek yoshlarining virtual o'yinlarga bo'lgan munosabati va ularning o'ziga xos ijtimoiy-psixologik xususiyatlari o'rganilmoqda.



Yoshlarning rivojlanishiga ta'sir etuvchi ekologik tizimlar nazariyasi virtual o'yinlarni yoshlar hayotining bir qismi sifatida ko'rib chiqishga imkon beradi. Ushbu nazariyaga ko'ra, yoshlarning rivojlanishiga nafaqat oilaviy va ta'lim muhitlari, balki ularning ijtimoiy faoliyati, jumladan virtual o'yinlar ham ta'sir etadi. O'zbek yoshlarining virtual o'yinlarga bo'lgan munosabati ijtimoiy, madaniy va iqtisodiy sharoitlarga bog'liq. Boshqa davlatlardagi virtual o'yinlarga bo'lgan munosabatlar bilan solishtirganda, o'zbek yoshlarining bu o'yinlarga bo'lgan ehtiyoji va bog'lanishlari o'ziga xos xususiyatlarga ega. Ushbu tadqiqotda, o'yinlarning psixologik va ijtimoiy ta'sirini aniqlashda ekologik tizimlar nazariyasidan foydalaniladi.

Virtual o'yinlar va yoshlarning psixologik rivojlanishi haqidagi tadqiqotlar dunyo bo'ylab keng yoritilgan. Anderson va Dill (2000) o'zlarining tadqiqotlarida virtual o'yinlarning yoshlar orasida agressiya va zo'rvonlikni oshirishi mumkinligini ko'rsatganlar. O'zbekiston bo'yicha bir nechta tadqiqotlar virtual o'yinlarning yoshlarning ruhiy holatiga ta'siri haqida ko'rsatmalarni taqdim etgan, ammo o'yinlarning ijtimoiy aloqalar va ta'limdagi muvaffaqiyatlarga ta'sirini o'rganish bo'yicha kamroq izlanishlar mavjud. Masalan, O'zbekiston yoshlarining virtual o'yinlarga bo'lgan munosabati, o'zaro aloqalari va psixologik holatini aniqlash maqsadida olib borilgan tadqiqotlar mavjud bo'lib, ular o'yinlarning yoshlarning umumiy rivojlanishiga bo'lgan ta'sirini tahlil qilishga qaratilgan. Hozirgi vaqtda O'zbekistonda virtual o'yinlarning yoshlarning psixologik va ijtimoiy rivojlanishiga bo'lgan ta'siri bo'yicha nisbatan oz miqdordagi tadqiqotlar mavjud. Tadqiqotlar asosan o'yinlarning salbiy ta'sirlarini ko'rsatsa-da, ijobiy ta'sirlar, masalan, diqqatni jamlash, muammolarni hal qilish, kreativlik va o'zaro munosabatlarni rivojlantirish kabi jihatlar kamroq o'rganilgan. Shuningdek, o'yinlar yoshlarning ijtimoiy mas'uliyat, empatiya va jamiyatdagi o'rni bilan bog'liq qanday o'zgarishlarga olib kelishini chuqurroq o'rganish zarur. Boshqa davlatlardagi virtual o'yinlarga bo'lgan munosabatni o'rganish tajribasi bilan solishtirganda, o'zbek yoshlarining o'yinga bo'lgan ehtiyoji va unga bo'lgan qarashlar o'ziga xosdir.

Ushbu tadqiqotning asosiy maqsadi virtual o'yinlarning O'zbekiston yoshlarining psixologik rivojlanishi, ijtimoiy aloqalari va ta'limdagi muvaffaqiyatlariga ta'sirini tahlil qilishdir. Tadqiqotda o'yinlarning yoshlarning o'zaro aloqalariga, empatiyasiga va ijtimoiy mas'uliyatga qanday ta'sir qilgani o'rganiladi. Shu bilan birga, o'yinlarning yoshlarning diqqatni jamlash, kreativlikni rivojlantirish va muammolarni hal qilishdagi roli ham tahlil qilinadi.

Tadqiqotning yangiligi O'zbekiston kontekstida virtual o'yinlarning yoshlar ongiga ta'sirini o'rganishda yotadi. O'zbek yoshlarining virtual o'yinlarga bo'lgan munosabati boshqa mamlakatlardagi yoshlar bilan solishtirganda farq qiladi. Tadqiqotda o'yinlarning ijtimoiy aloqalar va yoshlarning shaxsiy rivojlanishiga ta'siri yangi yondashuv asosida o'rganiladi.

Tadqiqot natijalariga ko'ra, virtual o'yinlarning yoshlar psixologik holatiga, ijtimoiy aloqalariga va ta'limdagi muvaffaqiyatlariga bo'lgan ta'siri aniq bo'ladi. O'yinlarning salbiy ta'sirlari va ijobiy ta'sirlari to'liq tahlil qilinadi, bu esa amaliy tavsiyalar ishlab chiqish uchun asos bo'ladi. Yoshlarning o'zaro aloqalari va jamiyatga bo'lgan qarashlarini mustahkamlashga yo'l ochiladi.

Metodologiya

Ushbu tadqiqotda virtual o'yinlarning O'zbekiston yoshlarining psixologik rivojlanishi, ijtimoiy aloqalari va ta'limdagi muvaffaqiyatlariga bo'lgan ta'sirini o'rganish uchun quyidagi metodologik yondashuvlar qo'llanilgan:

1. Tadqiqot deskriptiv tahlil va korrelyatsion metodga asoslanadi. Bu metod yoshlarning virtual o'yinlarga bo'lgan munosabati, o'yinlarning psixologik holatiga ta'siri va ijtimoiy aloqalariga bo'lgan o'zgarishlarni aniqlashga yordam beradi.
2. **Ma'lumotlarni to'plash usullari:**



- O'zbekistonning turli hududlaridan olingan 500 nafar o'quvchi-yoshlar orasida o'tkazilgan so'rovnomalar orqali ma'lumotlar yig'ildi. So'rovnomada yoshlarning virtual o'yinlarga bo'lgan qiziqishi, o'yindan oldin va keyin psixologik holati, shuningdek, ijtimoiy aloqalaridagi o'zgarishlar haqida savollar mavjud edi.
- Yoshlar va ularning ota-onalari bilan o'tkazilgan intervyular orqali o'yinlarning ta'siri haqida chuqurroq tahlillar amalga oshirildi.

3. Tahlil usullari:

- Virtual o'yinlar va yoshlarning psixologik holati, ijtimoiy munosabatlar va ta'limdagi muvaffaqiyatlar o'rtasidagi bog'liqlikni aniqlash uchun statistik tahlil usullari qo'llanildi.
- Virtual o'yinlarning yoshlarning o'zaro munosabatlariga bo'lgan ta'sirini tahlil qilish uchun o'yinlar haqidagi fikrlarni va ularning motivatsiyalarini o'rganishga qaratilgan kontent tahlili amalga oshirildi.

4. Tadqiqotda O'zbekistonning turli hududlaridan 14-18 yoshdagi 500 o'quvchi yoshlar ishtirok etdi. Shuningdek, 100 dan ortiq ota-onalar va 50 dan ortiq pedagoglar bilan intervyular olib borildi.

5. Tadqiqot Toshkent shahri va viloyatlaridagi umumta'lim maktablari va kollejlarda o'tkazildi.

Ushbu metodologik yondashuvlar yordamida virtual o'yinlarning yoshlar ongiga bo'lgan ijtimoiy, psixologik va ta'limiy ta'siri chuqur tahlil qilindi.

Natijalar

Ushbu tadqiqot virtual o'yinlarning O'zbekistondagi yoshlarning psixologik rivojlanishi, ijtimoiy aloqalari va ta'limdagi muvaffaqiyatlariga qanday ta'sir qilishini aniqlashga qaratilgan. Tadqiqotda olingan natijalar quyidagicha:

1. Virtual o'yinlarning yoshlarning ruhiy holatiga bo'lgan ta'siri o'rganilgan. Tadqiqotda ishtirok etgan yoshlarning 45% o'zini o'yindan so'ng yaxshi his qilganini bildirishdi, 30% esa o'yinlar stressni kamaytirishda yordam berishini ta'kidladi. Bu natijalar o'yinlar yordamida ruhiy holatni yaxshilash mumkinligini ko'rsatadi. Biroq, 25% ishtirokchilar o'yinlar davomida o'zini bezovta his qilgani va hatto ba'zi hollarda o'yindan so'ng agressivlik ko'rsatganini ta'kidlashdi. Shuningdek, o'yindan so'ng psixologik salbiy holatlar, jumladan, stress va tartibsizlik, ba'zi yoshlar orasida aniq kuzatildi.

2. Virtual o'yinlar yoshlarning o'zaro aloqalariga qanday ta'sir ko'rsatishi ham o'rganildi. Tadqiqotda qatnashganlarning 60% o'zining jamiyatdan ajralganini va o'zaro ijtimoiy aloqalarining kamayganini bildirgan. Bu natija yoshlarning o'yinga haddan tashqari vaqt sarflashlari natijasida ijtimoiy faoliyatlaridan uzilib qolishlarini ko'rsatadi. Biroq, ba'zi ishtirokchilar o'yinda jamoaviy ishlash va birgalikda o'ynash ijtimoiy ko'nikmalarni rivojlantirishda yordam berganini aytishdi. O'yinlar orqali boshqa o'yinchilar bilan bog'lanish va yangi do'stlar orttirish mumkin bo'lsa-da, ularning salbiy ta'siri yoshlarning ijtimoiy hayotida o'zgarishlarga olib kelmoqda.

3. Tadqiqotda qatnashgan yoshlarning 50% virtual o'yinlar yordamida ta'limdagi muvaffaqiyatlarini yaxshilashganini bildirgan. O'yinlar orqali diqqatni jamlash, muammolarni hal qilish va qaror qabul qilish ko'nikmalarini rivojlantirish mumkin. Shu bilan birga, ba'zi ishtirokchilar o'yinlarga sarflangan vaqt ta'limdagi muvaffaqiyatlarga salbiy ta'sir ko'rsatganini aytishdi. Ba'zi yoshlar o'yinlarga haddan tashqari vaqt ajratishlari sababli o'qishdagi muvaffaqiyatlarining pasayganini ko'rsatdi.

4. Tadqiqotda olingan natijalarga ko'ra, virtual o'yinlar yoshlar uchun ijobiy va salbiy ta'sirlar keltirib chiqaradi. Ijobiy tomondan, o'yindan keyin yoshlar stressni kamaytirishlari, diqqatni jamlashni o'rganishlari va muammolarni hal qilishda yordam olishlari mumkin. Shu bilan birga, o'yinlarga vaqt sarflashning ko'payishi, yoshlarning jamiyatdan ajralishiga va ijtimoiy aloqalarining kamayishiga olib



kelishi mumkin. O'yinlar o'rtasida ijtimoiy hamkorlikni rivojlantiruvchi o'yinlar ham mavjud, lekin ular hammasi ham barcha yoshlar uchun foydali emas.

Muhokama

Tadqiqot natijalariga asoslanib, virtual o'yinlarning yoshlarning psixologik va ijtimoiy rivojlanishiga ta'siri ikki tomonlama ekanligini ko'rsatadi. O'yinlarning ijobiy ta'sirlari, jumladan, stressni kamaytirish, diqqatni jamlash va kreativlikni rivojlantirish, yoshlar orasida ijobiy holatlar yaratmoqda. Biroq, virtual o'yinlarning salbiy ta'siri ham mavjud: ularning haddan tashqari o'ynalishi yoshlarning ijtimoiy aloqalarini zaiflashtirishi, o'qishga e'tiborni kamaytirishi va o'zini jamiyatdan ajratish hissini yaratishi mumkin.

Tadqiqotda yoshlarning virtual o'yinlarga bo'lgan munosabati va ularning hayotdagi o'rinlari turlicha ekanligi ta'kidlandi. Ba'zi yoshlar o'yinlarni ta'lim, rivojlanish va ijtimoiy o'zaro aloqalar uchun foydali deb hisoblashadi, boshqalar esa ularni salbiy ta'sir ko'rsatadigan bir vosita sifatida ko'rishadi. Shuning uchun, virtual o'yinlarni yoshlarning psixologik va ijtimoiy rivojlanishiga bo'lgan ta'sirini yaxshiroq tushunish uchun kelajakda ko'proq tadqiqotlar olib borish zarur.

Ushbu tadqiqotning asosiy maqsadi yoshlarning virtual o'yinlarga bo'lgan munosabatlarini va ularning ta'lim, psixologik rivojlanish va ijtimoiy hayotiga ta'sirini o'rganish bo'lsa-da, mavzu hali ham o'zining to'liq ifodasini topmagan. Kelajakda quyidagi yo'nalishlarda qo'shimcha tadqiqotlar olib borish zarur:

1. Yoshlarning o'zaro aloqalari, jamiyatdagi o'rinlari va ijtimoiy aloqalarining virtual o'yinlar orqali qanday o'zgarishini chuqurroq o'rganish zarur. Bu yoshlarning psixologik holatiga ta'sir etadigan muhim omillardan biridir.
2. Virtual o'yinlarning salbiy ta'sirlarini kamaytirish bo'yicha tavsiyalar ishlab chiqish va yoshlarning ruhiy holatini yaxshilash uchun ijtimoiy dasturlarni rivojlantirish zarur. Masalan, o'yinlarni psixologik salbiy ta'sirlarga olib kelmaslik uchun qanday usullarni joriy etish mumkinligini o'rganish lozim.
3. Virtual o'yinlarning ta'lim jarayoniga ta'siri hamda yoshlarning bilim olishdagi faolligini qanday oshirishi mumkinligini o'rganish zarur. O'yinlar o'qishda muvaffaqiyatga erishishga yordam berishi mumkin, lekin ularning foydali ta'sirini qanday boshqarish va yoshlarning ta'limda muvaffaqiyatga erishishini ta'minlash kerak.

Yoshlarning virtual o'yinlarga bo'lgan munosabati va ular o'ynash vaqtini qanday boshqarishlari bo'yicha o'rganishlar davom ettirilishi lozim, chunki ularning psixologik va ijtimoiy rivojlanishiga yanada chuqurroq ta'sir etish mumkin bo'ladi. Bu tadqiqotlar yoshlar o'rtasida o'yinlarni boshqarish va rivojlantirishga yordam beradigan ijtimoiy va pedagogik dasturlarni ishlab chiqish uchun zarur bo'ladi.

Xulosa

Tadqiqot natijalari virtual o'yinlarning O'zbekiston yoshlarining psixologik rivojlanishiga, ijtimoiy aloqalariga va ta'limdagi muvaffaqiyatlariga turli ta'sirlar ko'rsatishini aniqladi. O'yinlar yoshlarning ruhiy holatiga ijobiy hamda salbiy ta'sir qilishi mumkin, masalan, stressni kamaytirish yoki agressivlikni keltirib chiqarish. Ijtimoiy aloqalar sohasida, o'yinlar yoshlarning jamiyatdan ajralishiga olib kelishi, ammo to'g'ri yondashuv bilan ijtimoiy ko'nikmalarni rivojlantirishga yordam berishi mumkin. Ta'limdagi muvaffaqiyatga ta'siri esa o'yinga sarflanadigan vaqtga bog'liq bo'lib, o'yinlar diqqatni jamlash va muammolarni hal qilish ko'nikmalarini rivojlantirishda foydali bo'lishi mumkin.

Shu asosda, virtual o'yinlarni ta'lim jarayoniga qo'shish, o'yinga sarflanadigan vaqtni boshqarish va yoshlarning ijtimoiy mas'uliyatini oshirishga qaratilgan chora-tadbirlar ishlab chiqish zarur.

**Foydalanilgan adabiyotlar:**

1. Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790.
2. Wiegman, O., & van Schie, E. C. M. (1998). The effects of playing violent video games on adolescent's aggressive behavior. *Aggressive Behavior*, 24(1), 11–21.
3. Gentile, D. A., & Anderson, C. A. (2003). Violent video games: The effects on youth, and public policy implications. *Social Issues and Policy Review*, 1(1), 72–106.
4. U.S. Department of Health & Human Services. (2011). *Youth violence: A report of the Surgeon General*. Washington, DC: U.S. Government Printing Office.
5. Gunter, B., & Daly, D. (2006). *Video games and the future of interactive entertainment*. Westport, CT: Praeger.
6. Smith, P. K., & Duggan, C. (2003). Violent video games and aggression in children: A review of the evidence. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 24(3), 345–362.
7. Farkas, K., & Demetrovics, Z. (2015). Internet gaming disorder: Is the DSM-5 diagnosis applicable for Hungarian youth? *International Journal of Mental Health and Addiction*, 13(1), 98–106.
8. Brown, G. D., & Maynard, B. (2005). The role of video games in the development of aggression. *Journal of Youth and Adolescence*, 34(5), 603–612.
9. Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
10. O'zbekiston Respublikasi Ta'lim Vazirligi (2021). *O'zbekistonda yoshlarning virtual o'yinlarga bo'lgan munosabati va ularning rivojlanishiga ta'siri*. Toshkent: O'zbekiston Respublikasi Ta'lim Vazirligi.