

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10845336>

O‘YINLARNING INSON PSIXIKASIGA TA’SIRI

Nihola O‘ktamova, Abdulxamid Xurboyev

O‘zbekiston xalqaro islom akademiyasi “Psixologiya (din sotsiopsixologiyasi)”
ta’lim yo‘nalishi 4-bosqich talabalari

S.Xidirov

Ilmiy rahbar: O‘zbekiston xalqaro islom akademiyasi
“Din psixologiyasi va pedagogika” kafedrasida dotsenti,
sotsiologiya fanlari bo‘yicha falsafa doktori (PhD)

ANNOTATSIYA

Ushbu maqolada video, kompyuter va mobil o‘yinlar haqida, o‘smirlar tomonidan video va kompyuter o‘yinlarini o‘ynash sabablari va ularning o‘yin ustanovkalari haqida ma’lumotlar berilgan. Shuningdek, unda o‘yinlarning inson psixikasiga salbiy ta’sirlari, yoshlarni ushbu o‘yinlar ta’sirlaridan asrash choralari haqida so‘z yuritiladi.

Kalit so‘zlar: *video o‘yinlar, kompyuter o‘yinlari, yoshlar, tashvish, xavotir, sport, zo‘ravonlik, virtual muhit, mobil o‘yin, jonli muloqot, psixika, sog‘lom avlod.*

Bugungi zamonaviy jamiyatimizda eng mashhur tarqalayotgan, juda tez ommalashib borayotgan o‘yinlar turli yoshdagi odamlarga mo‘ljallangan bo‘lib, ular hudud va jins va millat tanlamaydi. Raqobat va o‘yinlardagi hayajonga qaramlik bugungi rivojlanib kelayotgan avlodni o‘z to‘ri atrofida birlashtirdi, shuning uchun ular o‘yinning yuqori bosqichlariga chiqish uchun hamma narsani qilishga tayyorlar, ular

o'yinga shunchalik sho'ng'ishadiki, ular tashqi dunyodan butunlay ajralib qoladilar. To'siqlar bilan kurashish va o'yinda yuqori darajaga erishish, o'yinchilarni hayajonga solib, ular o'yinni o'ynamaganlarida ularda tashvish va xavotir paydo bo'ladi.

O'yinlarini o'ynash ma'lum darajada foydali bo'lishi mumkin, ammo uzoq muddatli o'yin o'ynash insonda turli jismoniy va ruhiy asoratlarni keltirib chiqaradi. Simpatik asab tizimini qo'zg'atish orqali, bu asta-sekin asab tizimini sezgir va cheklangan stimulyatorlarga javob berishga tayyormas holga keltiradi, shu bilan birga o'yinchida xavotirlanish belgilarini keltirib chiqaradi.¹

Sherry va boshqalar 2001-yilda o'smirlar tomonidan video va kompyuter o'yinlarini o'ynash sabablari va ularning o'yin ustanovkalarini o'rganishgan. G'arbiy AQShda 15-20 yoshdagi 535 o'smirda o'tkazilgan tadqiqot shuni ko'rsatdiki, o'smirlarning 68 foizi bu o'yinlarni haftalik o'yin-kulgi sifatida o'ynashgan. O'g'il bolalar o'rtasida bu o'yinlarni o'ynashning sabablari hayajon va qiyinchiliklar bo'lib, ular g'alabaga bo'lgan qiziqish va o'zidan qoniqmaslik hislarini boshidan o'tkazgan.

Bundan tashqari, o'g'il bolalar uchun sport va zo'ravonlik o'yinlari yanada jozibador hisoblangan. Turli kompaniyalar orasida o'z o'yinlarini taqdim etish va ommalashtirish uchun turli xil reklamalar berib borilmoqda. Albatta ular orasidagi raqobat ularning mahsulotini odamlar qanchalik ko'p o'ynashiga bog'liq bo'ladi.²

Hozirda ommalashib borayotgan Minecraft o'yinlarining orasidagi yangi chiqqan "PARTY GRAFT" o'yini tuzilishi, unda ishlatilgan ranglar uyg'unligi odamni o'ziga tortadi. School Party Craft - bu o'yinchilarga virtual maktablar qurish va loyihalash va boshqa o'yinchilar bilan virtual muhitda muloqot qilish imkonini beruvchi mobil o'yin. O'yinning foydali tomonlari o'z millatingizni o'zingiz tanlaysiz, jonli muloqot, o'g'il va qiz bolalar bilan tanishasiz, turli xil uy bezaklarini qilishni o'rganasiz, virtual dunyoda mazmunli va sarguzashtlarga boy hayotda bo'lasiz,

¹ Doran B. [MSc Thesis] Tehran: Tehran University, Faculty of Education and Psychology [Persian]; 2002. Relationship between computer games and social skills of male students in high schools of Tehran. pp. 40–55.

² Sherry J, Lucas K. Proceedings the annual meeting of the International Communication Association; Video Game Uses and Gratifications as Predictors of Use and Game Preference; San Diego, California: 2003. pp. 12 pp. 41–5.

jahlingiz chiqqanida sizning tangalaringizni olib qo‘ygan bezorilarni otib tashlay olasiz. Hayotda o‘zingizni yolg‘iz his qilsangiz ushbu o‘yinni o‘ynab virtual do‘stlar orttirasiz. Salbiy tomonlari: o‘yinda qoidalar yo‘q, jamiyatdan ma’lum darajada uzoqlashtiradi, deviant xulq-atvorli insonni shakllanishiga sababchi bo‘lib qoladi, muloqot madaniyatini shakllantirmaydi, aksincha buzadi, odamda agressivlikni oshiradi, odamdagi juda ko‘p jamiyat tomonidan tartibga solingan ehtiyojlarni shu o‘yinni o‘ynash davomida buzish va qondirish mumkin. ¹

Yuqoridagi kabi o‘yinlarning juda ko‘p muqobil va farqli variantlari mavjud. Bolalarni ulardan cheklab ham uzib ham qo‘ya olmaymiz. Eng to‘g‘ri yo‘l esa ularni nazorat qilish telefon qurilmalarida “Ota-ona nazorati” bo‘limini faollashtirish, ma’lum vaqtlarni belgilash zarur. Bolaga ta’sir qiluvchi eng samarali usul esa u bilan birga o‘ynash, muloqot qilish, uning fikrlarini tinglash va rag‘batlantirish hisoblanadi. Shu chora tadbirlarni ko‘rsak, psixikasi sog‘lom avlodni tarbiya qilishimiz mumkin bo‘ladi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO‘YXATI

1. Doran B. [MSc Thesis] Tehran: Tehran University, Faculty of Education and Psychology [Persian] *Relationship between computer games and social skills of male students in high schools of Tehran*, 2002.

2. Sherry J, Lucas K. *Proceedings the annual meeting of the International Communication Association; Video Game Uses and Gratifications as Predictors of Use and Game Preference; San Diego, California*, 2003.

3. Xidirov S.N. *Ijtimoiy xavfsizlik: o‘quv qo‘llanma – Toshkent.: “O‘zbekiston faylasuflari milliy jamiyati”*, 2024.

¹ Xidirov S.N. *Ijtimoiy xavfsizlik: o‘quv qo‘llanma – Toshkent.: “O‘zbekiston faylasuflari milliy jamiyati”*, 2024. – B. 53.