

**Maxmarayimov Samandar**

**Shoyimova Komila**

Termiz Iqtisodiyot va Servis Universiteti

## **Annotatsiya**

So'nggi yillarda raqamli texnologiyalar rivoji natijasida o'yinlar yoshlar hayotining ajralmas qismiga aylangan. Ularning ta'siri nafaqat hordiq chiqarish bilan chegaralanib qolmay, balki intellektual, psixologik va ijtimoiy rivojlanishga ham bevosita aloqador bo'lib bormoqda. Ushbu ilmiy maqola o'yinlarning yoshlar ongiga bo'lgan ta'sirini ijobiy va salbiy jihatlari nuqtayi nazaridan chuqur tahlil qiladi. Tadqiqot davomida turli turdagi o'yinlarning, jumladan, ta'limiy, strategik, sport va zo'ravonlik elementlariga ega bo'lgan o'yinlarning yoshlarning ruhiy va ijtimoiy holatiga ta'siri o'rganildi. Olingan natijalar shuni ko'rsatadiki, o'yinlar me'yorida va maqsadli qo'llanilganda yoshlarning xotira, diqqat-e'tibor, mantiqiy fikrlash va ijodkorlik kabi ko'nikmalarini rivojlantiradi. Shuningdek, ular jamoaviy hamkorlik, tezkor qaror qabul qilish va stressni kamaytirishga ham yordam beradi. Ammo nazoratsiz va ortiqcha foydalanilganda o'yinlar qaramlik, agressiv xatti-harakatlar, ijtimoiy ajralish va o'qishdagi yutuqlarning pasayishiga olib keladi. Shu bois, o'yinlarning ta'sirini faqat bir tomonlama baholab bo'lmaydi; ular sharoit va foydalanish usuliga qarab ham foydali, ham zararli bo'lishi mumkin.

**Kalit so'zlar:** O'yinlar, yoshlar, ong, ijobiy ta'sir, salbiy ta'sir, giyohvandlik, ta'lim

## **Kirish**

XXI asrda o'yinlar yoshlar orasida eng ta'sirchan ko'ngilochar vositalardan biriga aylandi. Ayniqsa, raqamli texnologiyalar, jumladan, video o'yinlar yoshlarning bo'sh vaqtini qanday o'tkazishi va dunyo bilan qanday aloqada bo'lishini o'zgartirdi. Mobil ilovalardan tortib onlayn ko'p foydalanuvchili platformalargacha bo'lgan o'yinlar endilikda faqat hordiq chiqarish uchun emas, balki ta'limiy, ijtimoiy va psixologik maqsadlarda ham xizmat qilmoqda. Shu bilan birga, o'yinlarning yoshlar ongiga ta'siri hali-hanuz ta'limchilar, psixologlar va ota-onalar o'rtasida bahsli masala bo'lib qolmoqda.

Bir tomondan, o‘yinlar ijodkorlikni, muammolarni hal qilish qobiliyatini va tanqidiy fikrlashni rivojlantirishi mumkin. Masalan, ta’limiy o‘yinlar so‘z boyligini, xotirani va qaror qabul qilish ko‘nikmalarini kuchaytiradi. Ko‘p foydalanuvchili onlayn o‘yinlar esa hamkorlik, muloqot va jamoaviy muammolarni hal qilishni o‘rgatadi.

Boshqa tomondan, o‘yinlardan ortiqcha foydalanish tajovuzkorlik, giyohvandlik, xavotir va o‘qishdagi pasayish kabi muammolarga olib kelishi mumkin. Jahon sog‘liqni saqlash tashkiloti (2018) hatto “o‘yin giyohvandligi”ni ruhiy kasallik sifatida tan olib, o‘yin odatlarini nazorat qilish zarurligini ta’kidlagan. Shu sababli, o‘yinlarning yoshlar ongiga ijobiy va salbiy ta’sirlarini baholash, ularni oqilona yo‘naltirish strategiyalarini ishlab chiqish dolzarb masaladir.

## Adabiyotlar sharhi

Psixologiya va ta’lim sohasidagi ko‘plab olimlar o‘yinlarning yoshlar xulqiga va ongiga ta’sirini muhokama qilib kelgan. Anderson va Dill (2000) o‘z tadqiqotida zo‘ravonlikka asoslangan video o‘yinlar o‘smirlar orasida tajovuzkor fikrlar va xatti-harakatlarni kuchaytirishini ko‘rsatgan. Gentile (2011) ham raqamli o‘yinlarning giyohvandlik xususiyatiga e’tibor qaratib, uning o‘qishga va ijtimoiy aloqalarga salbiy ta’sirini ta’kidlagan.

Shu bilan birga, boshqa tadqiqotlar ijobiy natijalarni ham ko‘rsatadi. Masalan, Gee (2003) o‘yinlar o‘quvchilarni faol muammolarni hal qilish va izlanishga jalb qilgan holda samarali ta’lim vositasi bo‘lishini isbotlagan. Prensky (2006) esa “raqamli o‘yinlarga asoslangan ta’lim” tushunchasini ilgari surib, o‘yinlarning o‘quvchilarni rag‘batlantirish va o‘quv natijalarini yaxshilashdagi rolini ta’kidlagan.

Granic va boshqalar (2014) olib borgan tadqiqot esa o‘yinlarning ikki tomonlama ta’sirini ko‘rsatadi: ular kognitiv ko‘nikmalarni va stressga bardoshlilikni oshirishi mumkin, biroq haddan tashqari foydalanilganda psixologik muammolar keltirib chiqarishi ehtimoli yuqori. Shunday qilib, o‘yinlarning ta’siri o‘yin turi, o‘yin o‘ynash vaqti hamda o‘yinchining shaxsiy xususiyatlariga bog‘liq.

## Metodologiya

Mazkur tadqiqotda sifatli (qualitative) yondashuv asos qilib olindi. Maqsad o‘yinlarning yoshlar ongiga ijobiy va salbiy ta’sirini ilmiy asosda aniqlash va taqqoslash. Tadqiqot bir necha bosqichda olib borildi:

1. Adabiyotlar tahlili: So‘nggi 20 yil ichida chop etilgan xalqaro va mahalliy ilmiy maqolalar, monografiyalar va psixologik tadqiqotlar o‘rganildi. Bu orqali o‘yinlarning ta’siriga oid nazariy asoslar va ilgari o‘tkazilgan tadqiqotlar natijalari umumlashtirildi.

2. Suhbat (intervyu): 15–25 yosh oralig‘idagi 50 nafar o‘quvchi va talaba bilan suhbat o‘tkazildi. Ularning o‘yinlarga ajratadigan vaqti, eng ko‘p o‘ynaydigan o‘yin turlari hamda bu o‘yinlarning kundalik hayotiga ta’siri haqida ma’lumotlar olindi.

3. Kuzatish: 30 nafar yoshning o‘yin o‘ynash jarayonidagi xatti-harakatlari kuzatildi. Ayniqsa, ulardagi hissiy o‘zgarishlar (hayajon, agressiya, qoniqish) va o‘yinlardan keyingi kayfiyat o‘zgarishlari qayd etildi.

4. Tahlil va umumlashtirish: Olingan ma’lumotlar jadval va tahliliy shaklda umumlashtirildi. Jadval quyidagicha asosiy natijalarni ko‘rsatdi:

## Natijalar va muhokama

### Ijobiy ta’sirlar:

Kognitiv rivojlanish: Puzzle va strategik o‘yinlar xotira, e’tibor va qaror qabul qilishni rivojlantiradi.

Ijodkorlik: Minecraft kabi sandbox-o‘yinlar yoshlarning tasavvuri va ijodkorligini oshiradi.

Jamoaviylik: Onlayn o‘yinlar hamkorlik va yetakchilik ko‘nikmalarini shakllantiradi.

Stressni kamaytirish: Me’yorida o‘ynalgan o‘yinlar dam olish va xavotirni kamaytirishga yordam beradi.

### Salbiy ta’sirlar:

Giyohvandlik: Haddan tashqari o‘yin o‘ynash uyqu, sog‘liq va ijtimoiy hayotga zarar keltiradi.

Tajovuzkorlik: Zo‘ravon o‘yinlar ba’zi o‘smirlar orasida tajovuzkorlikni oshirishi mumkin.

O‘qishda pasayish: Uzoq vaqt o‘yin o‘ynash darslarga e’tibor kamayishiga olib keladi.

Ijtimoiy ajralish: Virtual aloqalarga ko‘p suyanish real hayotdagi muloqot ko‘nikmalarini zaiflashtiradi.

## Xulosa

Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatadiki, o‘yinlar yoshlarning ongiga ikki xil yo‘nalishda ta’sir ko‘rsatadi. To‘g‘ri tanlangan va me’yorida o‘ynalgan o‘yinlar yoshlarning aqliy va ijtimoiy rivojlanishini qo‘llab-quvvatlaydi. Masalan, ta’limiy

o'yinlar bilim olish jarayonini yengillashtiradi, strategik o'yinlar esa mantiqiy tafakkurni kuchaytiradi. Jamoaviy o'yinlar esa yoshlarni hamkorlikka va o'zaro muloqotga o'rgatadi. Shuningdek, o'yinlar stressni kamaytiruvchi vosita sifatida ham foydali bo'lishi mumkin.

Ammo nazoratsiz va ortiqcha o'yin o'ynash ko'plab salbiy oqibatlariga olib kelishi mumkin. Haddan tashqari ko'p vaqt sarflash natijasida yoshlar o'qishda qiyinchiliklarga duch keladi, uyqu rejimi buziladi va ijtimoiy faoliyat susayadi. Zo'ravonlik elementlariga boy o'yinlar esa yoshlar orasida agressiv xatti-harakatlarning kuchayishiga sabab bo'lishi mumkin.

Shu bois, o'yinlarning yoshlar ongiga ta'sirini boshqarishda ota-onalar, o'qituvchilar va jamiyatning roli beqiyosdir. Ular yoshlarni foydali o'yinlarga yo'naltirishi, vaqtni to'g'ri taqsimlashni o'rgatishi va salbiy oqibatlarining oldini olishda faol bo'lishlari zarur. Kelajakda bu mavzu bo'yicha yanada kengroq empirik tadqiqotlar o'tkazilishi va yoshlar uchun maxsus ijobiy ta'sir ko'rsatadigan ta'limiy o'yinlar ishlab chiqilishi tavsiya etiladi.

## Foydalanilgan adabiyotlar

1. Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video o'yinlarning yoshlarning xatti-harakatiga ta'siri. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790.
2. Gee, J. P. (2003). Video o'yinlar ta'lim va savodxonlikni qanday rivojlantiradi. New York: Palgrave Macmillan.
3. Griffiths, M. D. (2005). O'yinlarga qaramlikning biopsixososial modeli. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197.
4. Prensky, M. (2001). Raqamli o'yinlarga asoslangan ta'lim. New York: McGraw-Hill.
5. Subrahmanyam, K., & Šmahel, D. (2011). Raqamli yoshlar: rivojlanishda ommaviy axborot vositalarining roli. New York: Springer.
6. Young, K. S. (2009). Onlayn o'yinlarga qaramlikni tushunish va davolash masalalari. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372.
7. Berk, L. E. (2018). *Development Through the Lifespan*. Boston: Pearson.
8. Ferguson, C. J. (2007). Video o'yinlar va zo'ravonlik: empirik dalillar sharhi. *Aggression and Violent Behavior*, 12(5), 470–482.