VIRTUAL O‘YINLARNING TAHDID YOKI IMKONIYAT SIFATIDA NAMOYON BO‘LISHINING IJTIMOIY-FALSAFAVIY AHAMIYATI

Gulnoza Abdullayeva
Guliston davlat pedagogika instituti talabasi

Annotatsiya. *Ushbu maqolada virtual o‘yinlarning tahdid yoki imkoniyat sifatida namayon bo‘lishining ijtimoiy-falsafaviy ahamiyatini va barcha virtual o‘yinlarga taniqli shaxslarimizning ushbu tushunchaga bergan ta’riflari qiyosiy tahlil etilgan. Qolaversa, bu virtual o‘yinlarni jamiyatga salbiy va ijobiy tasirlarini ham tahlil qilib o‘tamiz.*

Kalit so‘zlar: *Virtual o‘yinlar, globallashuv, virtual o‘yinlarning salbiy va ijobiy tomonlari, jamoaviy oyinlar, virtual o‘yinlarda falsafaning o‘rni.*

Davlatimiz mustaqilikka erishganidan so‘ng yosh avlodni har tomonlama ma’naviy yetuk va barkamol etib tarbiyalash borasida ko‘pgina ulkan ishlar olib borilmoqda. Shulardan biri prezidentimiz Shavkat Mirziyoyev 2018-yil 14-avgustdagi “Yoshlarni ma’naviy

axloqiy va jismoniy–barkamol etib tarbiyalash, ularga ta’lim tarbiya berish tizimini sifat jihatidan yangi bosqichga ko‘tarish chora tadbirlari to‘g‘risida”gi qaror misol bo‘la oladi. Ayniqsa, globallashuv jarayonida ma’naviy axloqiy milliy-qadriyatlarimizga xos ta’lim–tarbiyaning ahamiyati tobora oshib bormoqda. Jahon taraqqiyotida shakllangan yangi umum sayyoraviy hodisa bo‘lib, hozirgi davrdagi xalqaro tartibotlar davlatlar va kishilar o‘rtasida o‘zaro aloqalarning kengayishi va murakkablashishi dunyo miqyosida axborot makoni, kapital, tovar hamda ishchi kuchi bozoridagi integratsiyalashuv, atrof muhitga tehnogen tasirning kuchayishi, ommaviy madaniyat na’munalarining keng tarqalishi, axborot–mafkuraviy va diniy eksterizm xurujlari, media va virtual o‘yinlar xavfining ortib borishini ifoda etuvchi tushunchadir.

O‘zi virtual o‘yin Virtual maydon har qanday joyda va istalgan vaqtda mavjud. Turli xil va son-sanoqsiz aloqa signallariga ega bo‘lgan bunday makonning aniq tavsifi internetdir. U yerda butun dunyo bo‘ylab millionlab odamlar virtual ijtimoiy tarmoqlar, elektron pochta, chatlar orqali ulanishlari mumkin. Virtual makon (internet) axborot tashkilotlarini aniqlash uchun ishlatilishi mumkin bo‘lgan muhim o‘lchovni taqdim etadi. Virtual makonning vosita sifatida rivojlanishi va uning kundalik hayotimizdagi ahamiyati ortib borishi undan foydalanish uchun axborot tashkilotlari hamda uning o‘lchov birligini aniqlashni talab qilmoqda. “Virtual makon o‘ziga xos noyob muhitni taqdim etadi: odamlar va tashkilotlar doimiy ravishda ma’lumot ishlab chiqaradigan, joylashtiradigan, qayta ishlaydigan, yozib oladigan, tashlab yuboradigan, o‘zgartiradigan, xotiraga o‘tkazadigan, tarqatadigan, kirish va foydalanayotgan muhitni yaratadi.

Virtual maydonda yoshlar ma’naviy-mafkuraviy xavfsizligi, ongi-qalbidagi g‘oyalar barqarorligining ma’lum bir shartlari mavjud. Birinchidan, yoshlarni turli xil vaqtini ketgazadigan o‘yinlardan uzoq tutishdir . Hozirda biz yashayotgan davr axboratlashgan davr hisoblanadi. Bu davrda hozirda ko‘plab yoshlarimiz turli hil virtual o‘yinlar girdobidan chiqib ketolmayabdi.

Masalan: Mobile Legends, DATA, Age of War Martal Kombal, PUBG, Grayny, Free Fair, Ko‘k Kit Shaxmat, Shashka, so‘z o‘yinlari kabi yoshlarimizning miyasiga salbiy va ijobiy ta’sir ko‘rsatuvchi o‘yinlarimiz mavjud. Bu o‘yinlarining ijobiy tomonlari aqilni charxlaydi, insonning diqqatini jamlaydi sezgi reaksiyasini oshiradi, jamoaviy bo‘lib ishlashda yordam beradi, so‘z erkinligini oshiradi va boshqa ijobiy tomonlari ham mavjud. Salbiy tomonlari: ongni zaxarlaydi bu narsa jamiyatga ham yoshlarga ham katta tasir ko‘rsatadi va qon to‘kiladigan vaxshiy va tajavuzkorlikni targ‘ib qiladigan virtual o‘yinlar ham mavjud.

Xulosa qilib shuni aytish mumkinki, bugungi kunda oilalar hayotiga yangi texnologiyalar virtual o‘yinlar joriy etilyotganligi munosabati bilan ota-onalar va farzandlar soatlab yonma – yon o‘tirmasligini ham odat tusiga aylanmoqda. Bu global muommoning yechimi shundan iboratki, har bir inson virtual o‘yinlar uchun ham oilasi uchun ham o‘z vaqtini ajratishi kerak. Masalan, inson 1 kunda 24 soat bo‘lsa, shundan 8 soatida uxlasa, 2 soatini virtual o‘yinga qolgan 14 soatini o‘qish ta’lim olish, mehnat qilish va oila davrasida o‘tgazilsa jamiyatdagi har bir inson o‘z kelajagini qura oladi va davlatni ham rivojlantira oladi.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Nizomova Ra’no Aziz qizi. Globallashuv jarayonida yoshlar internet tarmog‘idan foydalanishining statistik tahlili. // “Dunyo globallashuv jarayoni va O‘zbekiston yoshlari” konferensiya materiallari – Toshkent: Innovatsion rivojlanish nashriyot-matbaa uyi, 2020.
3. Z.Davronov, N.Shermuxamedova, D.Fayzixo‘jayeva. Falsafa. Fan va texnologiya. Toshkent - 2019.



3-sho‘ba: