

“MINECRAFT” O‘YINLARINING BOLALAR RUHIYATIGA TA’SIRI VA IJTIMOY XAVF-XATARLARI

Rasulova Nilufar Tulkunovna

O‘zbekiston xalqaro islom akademiyasi

“Din psixologiyasi va pedagogika” kafedrası

katta o‘qituvchisi,(PhD)

Ibroximova Nasiba Nodir qizi

O‘zbekiston xalqaro islom akademiyasi

Psixologiya (din sotsiopsixologiyasi)

ta’lim yo’nalishi 4-bosqich talabasi

Annotatsiya

Ushbu maqolada zamonaviy o‘yinlardan hisoblangan va uning hozirda turli ko‘rinishlarini ishlab chiqarilayotgan “minecraft” deb nomlanuvchi ijtimoiy tarmoq o‘yinlari haqida so‘z boradi. Bu o‘yinlarning kelib chiqish tarixi, sabablari, qanday ma’no mazmuni anglatishi, bu o‘yinlarning o‘ziga xos xususiyatlari, bolalar ongi va ruhiyatiga ta’siri hamda ijtimoiy xavf-xatarlari haqida yoritiladi. Hozirgi kundagi bu o‘yinlar natijasida moddiy va ma’naviy berilayotgan zararlari tahlili ko‘rib chiqiladi.

Kalit so‘zlar: “minecraft”, ijtimoiy tarmoq, bolalar ongi, ijtimoiy xavf-xatarlar, moddiy va ma’naviy zararlari, Blok Fortress Empires.

Zamonamizning bugungi kunida avj olib borilayotgan ijtimoiy tarmoqlar va virtual olam kunimizni, vaqtimizni va hayotimizni eng ilg‘or ixtirosi sifatida o‘rgimchak to‘ridek bizning hayotimizni qurshab oldi. Biz qanchalik bular haqida gapirishga harakat qilmaylik kundan-kunga bularning ijobiy va salbiy jihatlari hamda bir qancha tahdidlari ham ko‘payib bormoqda.

Albatta vaqt o‘tib borgan sari yangidan–yangi zamonaviy ijtimoiy tarmoq platformalari hamda yoshlarning qimmatli vaqtini o‘girdaydigan turli xildagi ijtimoiy tarmoq o‘yinlarini ishlab chiqishmoqda. Bu sizning, mening hamda yosh avlodning kundalik hayotimizga chinakamiga o‘rgimchakning to‘ridek o‘rnashib olgan “xavfli zararkunanda”lar hisoblanadi. Ushbu maqola orqali ijtimoiy



tarmoqlarning va o'yinlarning qanchalik darajadagi zararlari va xavfli ekanligini keltirib o'tamiz.

Ijtimoiy tarmoqda avj olayotgan Minecraft — deb nomlanuvchi o'yin turi mavjud bo'lib, bu o'yin 2011-yilda yaratilgan videoo'yin hisoblanadi. Bu o'yin Markus Persson (yoki "Notch") tomonidan yaratilgan bo'lib, keyinchalik "Mojang Studios" tomonidan ishlab chiqilgan va nashr etilgan. Minecraft 2011-yilda birinchi chiqarilgan va shu yildan beri u global videoo'yinlar safida bo'lib kelmoqda. O'yindagi "tirik qolish uchun janglar", "atrof muhitni kashf etish" kabi imkoniyatlari ko'plab o'yinchilarni qalbidan joy oldi va bu uni zamonaviy o'yin madaniyatining poydevoriga aylantirdi.

Minecraft o'yinidagi asosiy vazifa: tosh, yog'och va turli xil rudalar kabi turli kub shakldagi materiallardan qurilgan virtual olamda tirik qolmoq, turli xil strukturalar qurmoq va atrof-muhitni kashf qilish kabi jarayonlarni o'z ichiga oladi. O'yinchilarga o'z tasavvurlaridan kelib chiqib istalgancha landshaftlar, qurilmalar va hatto shaharlarni erkinlik bilan qurishlari mumkin. Aynan shu ijodiy jihati tufali, 'Minecraft' o'yini ta'lim maqsadlarida o'quvchilarni tarix fanidan tortib arxitektura sohalarigacha jalb qilmoqda. Hatto bazi chet davlatlarida ma'lum bir dars davomida o'ynashga ruhsat berilgan o'yin turi hisoblanadi.

Top-reyting natijalarida turuvchi bepul App Store o'yinlaridan hisoblangan, Blok Fortress: Empires! Foursaken Medianing innovatsion jamoasi tomonidan ishlab chiqilgan ushbu strategiya o'yini boshqa hech kimga o'xshamaydigan noyob o'yin tajribasini taqdim etadi. 12 + kontent reytingi bilan u keng doiradagi o'yinchilar uchun juda mos keladi. 2020-yil 19-iyun kuni dastlabki chiqarilishidan beri o'yin ko'plab yangilanishlarni ko'rdi, so'nggi versiyasi 2023-yil 20-yanvarda ishga tushirildi.

Ushbu o'yinning maqsadi: "Quring, himoya qiling, hujum qiling, yo'q qiling!". O'yin jarayoni esa, kublardan yasalgan sirli va xavfli koinot. Bu yerda ishtirokchi yolg'iz bo'lib, omon qolish oson bo'lmaydi. Dastlab ishtirokchi xarakterini yaratadi, ma'lum sayyorani tanlab, 200 dan ortiq noyob bloklardan uyini quradi. Turli xil kuchli minoralar, robot askarlar va murakkab tuzoqlardan foydalanib, o'z himoyasini o'rnatadi. Keyin katta hajmdagi jihozlar arsenalini tayyorlab va katta mukofotlar va galaktikalararo shon-sharafga ega bo'lish uchun boshqa o'yinchilarga hujum qiladi.



O'yinning xususiyatlari tarkibi quyida keltirilgan:

- Tana qismlari, ranglari va aksessuarlarining keng ro'yxatdan tanlab xarakterga moslashtirish;
- Tropik, muzlagan, vulqon, radioaktiv, kimsasiz yoki Yerga o'xshash sayyorani tanlash;
- Devorlar, bezaklar, zip-liniyalar, teleportlar, haykallar, arkada o'yinlari va boshqalardan foydalanib, uyni xohlagancha qurish;
- Uyni kuchli minoralar, robot askarlar va murakkab tuzoqlar bilan himoya qilish;
- Ilmiy-fantastik qurollar va maxsus buyumlarning ulkan arsenalidan foydalanib, boshqa o'yinchilarga hujum qilish;
- Har bir jangning interaktiv takrorlarini tomosha qilish;
- O'zingizning noyob imperiyangizni yaratib, do'stlaringiz bilan birlashish kabi xususiyatlarini qamrab oladi.

Bu o'yinning ijtimoiy xavf-xatarlari esa quyidagilardan iborat:

- O'yin davomida orqa fondagi musiqaning ta'siri, shundayin tanlanganki huddiki inson o'zini haqiqiy o'sha o'yinning ichida yurgan qahramon bo'lishini his qildiradi;
- Uning diqqatini asliy hayotga emas, balki virtual olamga bog'lab qo'yadi;
- Turli buzg'unchi destruktiv xulqni shakillantiradi va shunga moyillik hissini oshiradi;
- O'yin hayotiga bog'lanib qoladi, asosiy hayotdagi maqsad yo'qoladi;
- Bolalar ongining zaharlanishiga va ekstremistik g'oyalarning shakillanishiga asos bo'lib hizmat qilishi mumkin.

Xulosa o'rnida shuni aytish kerakki, bola ruhiyati bamisoli yozilmagan taxtaga o'xshaydi. Unga nimani yozish esa ota-onalar va atrofdagi odamlarning qo'lida. Uning ruhiyatiga salbiy ta'sir qiluvchi turli internet o'yinlari bolalarning psixikasida travmalar qoldirishi mumkin. Shu sababli ularning mobil aloqa vositalaridan foydalanish vaqtlarini nazoratga olish, bolalarning bo'sh vaqtlarini unumli va to'g'ri taqsimlashga yordam berish zarur. Bu kabi virtual olam o'yinlarining asirasi bo'lib qolishdan ularni asrash lozim.



Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Sottarovich N. A. SOCIO-PSYCHOLOGICAL MECHANISMS OF IMPROVEMENT OF DECISION-MAKING IN MANAGERIAL ACTIVITIES //American Journal of Research in Humanities and Social Sciences. – 2023. – Т. 19. – С. 60-64.
2. Егорова М.С. Психология индивидуальных различий. М., 1997.
3. Nazarov A. S., Mitina O. V. SPECIFIC ASPECTS OF DECISION-MAKING BY A LEADER IN A SITUATION OF UNCERTAINTY AND STRESS //Oriental renaissance: Innovative, educational, natural and social sciences. – 2023. – Т. 3. – №. 10. – С. 435-441.
4. Tulkunovna, R. N., & Avalboyevich, A. O. (2024). SOCIO-PSYCHOLOGICAL FUNCTIONS OF DECISION-MAKING IN OPTIMIZATION OF MANAGERIAL ACTIVITY. American Journal of Research in Humanities and Social Sciences, 21, 154-158.
5. Назаров А. С. СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ПРИНЯТИЯ УПРАВЛЕНЧЕСКИХ РЕШЕНИЙ //Proceedings of International Conference on Modern Science and Scientific Studies. – 2023. – Т. 3. – №. 1. – С. 58-62.
6. Nilufar Tulkunovna Rasulova,. (2023). Healthy Beliefs: Opportunities, Limitations and Rights. International Journal of Formal Education, 2(11), 15–18.Retrieved from <http://journals.academiczone.net/index.php/ijfe/article/view/1401>
7. Назаров А. С. ИЖТИМОЙ-ПСИХОЛОГИК ТАДҚИҚОТЛАРДА ҚАРОР ҚАБУЛ ҚИЛИШ МУАММОСИНИНГ ЎРГАНИЛГАНЛИК ХОЛАТИ: Назаров Азамат Соттарович, Ўзбекистон халқаро ислом академияси катта ўқитувчиси //Образование и инновационные исследования международный научно-методический журнал. – 2022. – №. 12. – С. 354-362.
8. Tulkunovna, R. N. (2023, February). SOCIO-PSYCHOLOGICAL AND PSYCHO-PHYSIOLOGICAL FEATURES OF THE FORMATION OF REPRODUCTIVE FUNCTION IN STUDENTS. In Proceedings of International Conference on Modern Science and Scientific Studies (Vol. 2, No. 2, pp. 272-276).



9. Sottarovich N. A. PSYCHOLOGICAL ASPECTS OF MAKING AND IMPLEMENTING MANAGEMENT DECISIONS IN THE ACTIVITIES OF A LEADER //Galaxy International Interdisciplinary Research Journal. – 2024. – Т. 12. – №. 2. – С. 291-295.
10. Rasulova Nilufar Tulkunovna. (2023). PSYCHOLOGICAL ASPECTS OF THE INFLUENCE OF REPRODUCIBLE CHARACTERISTICS IN STUDENTS ON FAMILY FORMATION. Proceedings of International Conference on Modern Science and Scientific Studies, 2(9), 35–39. Retrieved from <https://econferenceseries.com/index.php/icmsss/article/view/2638>
11. Sottarovich N. A. ETHNO-PSYCHOLOGICAL, AGE AND GENDER CHARACTERISTICS OF A LEADER IN MAKING MANAGEMENT DECISIONS //Proceedings of International Conference on Scientific Research in Natural and Social Sciences. – 2023. – Т. 2. – №. 2. – С. 103-109.
12. Расулова, Н. Т. (2022). ЁШЛАРДА РЕПРОДУКТИВ ОНГНИ ШАКЛЛАНТИРИШНИНГ ДИНИЙ ПСИХОЛОГИК ОМИЛЛАРИ: Расулова Нилуфар Тулкуновна, Ўзбекистон халқаро ислом академияси катта ўқитувчи. Образование и инновационные исследования международный научно-методический журнал, (12/2), 368-373.
13. Nazarov A. S., Mitina O. V. PSYCHOLOGICAL FOUNDATIONS OF THE MORAL QUALITIES OF A LEADER IN DECISION-MAKING //European Journal of Interdisciplinary Research and Development. – 2023. – Т. 11. – С. 213-217.
14. Nazarov A. S. Socio-psychological and organizational characteristics of decision making in management //Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry. – 2021. – Т. 12. – №. 7.
15. Sottarovich N. A. SPECIFIC ASPECTS OF DECISION-MAKING IN MANAGEMENT ACTIVITIES //Proceedings of International Educators Conference. – 2023. – Т. 2. – №. 9. – С. 9-14.
16. Sottarovich N. A. FEATURES OF REFLECTION OF MODERN MANAGEMENT ASPECTS IN MANAGEMENT DECISION-MAKING //Western European Journal of Historical Events and Social Science. – 2024. – Т. 2. – №. 1. – С. 48-55.



17. Azamat N. SOCIO-PSYCHOLOGICAL ASPECTS OF THE PROBLEM OF DECISION-MAKING IN THE PERSONAL COMPETENCE OF THE LEADER IN THE MANAGEMENT PROCESS //Proceedings of International Conference on Modern Science and Scientific Studies. – 2023. – T. 2. – №. 9. – C. 44-49.

