

KOMPYUTER O‘YINLARI-MANQURTLIK VOSITASI

Sobirxonova Durdona Avaz qizi

Chirchiq davlat pedagogika universiteti, 1-kurs talabasi

Toshtemirov Rustam Abdurashidovich

Chirchiq davlat pedagogika universiteti

“Fakultetlararo ijtimoiy fanlar” kafedirasi o‘qituvchisi

rustambek22091985@gmail.com

***Annotatsiya:** Kompyuter o‘yinlari, virtual o‘yinlarning salbiy oqibatlari, o‘yinbozlik, informatsion o‘yinlarga mukkasidan ketish oqibatlari, aksion, shuter, GTA, snayper, Internet to‘rida aqidaparastlik g‘oyalari, virus.*

***Kalit so‘zlar:** Kompyuter o‘yinlari, Kompyuter o‘yinlarining salbiy oqibatlari, kompyuter o‘yinlarining yoshlar ongiga ta‘siri.*

COMPUTER GAMES-A FUN TOOL

***Annotation:** Computer games, negative consequences of virtual games, gaming, the consequences of overdoing informational games, action, shooter, GTA, sniper, ideas of fanaticism on the Internet, virus.*

***Key words:** Computer games, negative consequences of computer games, impact of computer games on the minds of young people.*

Xalqimizda “Ogoh bo‘lgan abgor bo‘lmas” degan naql bor. O‘gimchak to‘rida aqidaparastlikni targ‘ib qiluvchi saytlar kundan-kungako‘payib bormoqda. Hozirgi kunga kelib internetga in qurib o‘zlarining buzg‘unchi, vayronkor g‘oyalarni tarqatuvchilar ko‘payib bormoqda. Kompyuter o‘yinlari kabi behuda va talofatli

ishlarga berilib ketishni islom dini qoralaydi chunki buning natijasida yoshlarning iymon -e'tiqodi zaiflashib shaytonning quliga aylanadi va uning nayranglariga aldanib qoladi.

Zamonaviy dunyoda ilm-fanning turli sohalarida ishlatiladigan keng ko'lamli keng ko'lamli qurilmalar mavjud, ular nafaqat fundamental, balki ilmiy fanlar bilan ham bog'liq. Ko'plab haqiqiy bo'lmagan muhitlar ingl. Hissiyotlami, ya'ni kompyuter ekranida yoki maxsus stereoskopik displeyda ko'rsatilishi mumkin boigan tasvirlami ifodalaydi[1].

XXI asrda dunyoning mafkuraviy manzarasi tubdan o'zgarib global integratsiya jarayonlarining jadallashuvi, yangicha tafakkur uslubini taqoza qilmoqda. Ayni vaqtlarda yoshlarning qalbi va ongini turli xil ishtimoiy o'yinlar qamrab olmoqda. Bu jarayonga kompyuter o'yinlariga qiziqish ortishi bilan ham bog'liq.

O'smirlik davrida tarbiyaga jiddiy yondashmaslik farzandning xatti - harakatlariga nisbatan befarqlik natijasida ba'zi hollarda farzandni qo'ldan chiqarish mumkun. Chunki "O'yinbozlik"ning oqibatida informatsion o'yinlarga mukkasidan ketish oqibatida turli xil kasalliklarning kelib chiqishi ham kuzatilyabdi. Ya'ni miya faoliyati bilan bog'liq insult, ludomaniya, ruhiy kasalliklar. Achinarlisi shuki rivojlanib borayotgan davlatimiz uchun katta tahdidlardan biri. Shuning uchun yoshlarni kompyuter o'yinlari ya'ni "Aksion"Shuter"GTA"Snayper"kabi o'yinlarning qay biri bo'lishidan qat'iy nazar yoshlarning ongini zaharlab jazavaga tushish,tajovuzkorlik ruhiy buzilishlardan asrash uchun internet tarmoqlaridan to'g'ri foydalanishni o'rgatish zarur[2].

Kompyuterda soatlab kunlab o'tirish ruhiy tamonlama jiddiy ta'sir etadi. Hozirgi kunda Amerika tibbiyot uyushmasi video o'yinlarga berilib ketishni ham rasman aqliy zaiflik kasalliklari qatoriga kiritish arafasida. Shifokorlar fikriga ko'ra bu kasallik kuniga ikki soatdan ortiq foydalangan kishi salomatligiga xavf soladi. Kompyuter o'yinlarini chetga surib o'yinga berilib ketgan vaqtiga foydali ishlar bilan kitob o'qib ilmiy ishlar qilib vatananimiz kelajagi uchun hissa qoshishga ne yetsin.

Olimlar katta dozalarda kompyuter o'yinlari bolaning tanasi uchun barcha salbiy oqibatlarga olib keladigan surunkali stressning to'planishiga olib kelishini isbotladilar. Bugungi kunda G'arbda ishlab chiqarilayotgan tijorat kompyuter o'yinlari bolada tajovuzkor individualistik axloqni uyg'otadi. Kompyuter o'yinlarida bola miyasining faqat ma'lum qismigina rag'batlantirilishi aniqlandi, shuning uchun bolalar ko'proq o'qish, yozish va matematika bilan shug'ullanishi kerak. 10-18 yosh oralig'idagi bolalarda kompyuter o'yinlariga berilib ketish holatlari yuqori darajada kuzatilyabdi va vaqtini behuda sarflashyabdi.

Kompyuter o'yinlari klaviatura va sichqoncha yordamida o'ynalgani bois qo'lning mayda matorikalari yaxshi rivojlanadi. Bola uchun asosiy qoida me'yor hamda vaqt chegarasining bo'lishidir. Aynan shu qoida o'zimiz uchun foyda va zararni ajratib turadi.

Kompyuter o'yinlari. Bu odamning ko'ngil ochish bo'sh vaqtlarini mazmunli o'tkazish uchun mo'ljallangan dasturlar bu o'yinlarni o'ynab dam olishadi. Bugungi kunda o'spirinlarning 60-90% doimiy ravishda kompyuter o'yinlari o'ynaydi. Kompyuter o'yinlari tarixiga to'xtaladigan bo'lsak . 1958-yil Uilyam Xiginbotam birinchi marta video o'yinni yaratdi u "Tennis for Two" deb nomlangan Brookhaven National Laborator Osiloskopida yaratilgan va ijro etilgan. 1971-yilda Nolan Bushnell va Ted Dabrey birinchi Arja o'yinini yaratd. U kompyuter maydoni deb nomlangan va Stiv Rassellning Spacewar ning oldingi o'yniga asoslangan edi. Bir yil o'tgach "Pong" arcade o'yinini Al Alcade yordami bilan Bushnell yaratdi. 1989-yilda Ninten do o'yinni ishlab chiqaruvchi Game Boy tizimini taqdim etdi.

Kompyuter o'yinlariga qaramlik zamonaviy insoniyatning haqiqiy muammosi. Virtual o'yinlar o'ziga qaram qilib diqqatni tortadi va shunchakki behida ketadigan qimmatli vaqtni oladi. Yer yuzida kompyuter o'yinlari bilan tanish bo'lmagan yoki

hech bo'lmaganda ular haqida eshitmagan bilmaydigan odam bo'lmasa kerak. Mutaxassislarning fikriga ko'ra kompyuter o'yinlari tarixiy yarim asrdan bir oz ko'proq vaqtni tashkil qiladi. Ularning birinchisi 50 –yillarda paydo bo'lgan. Psixologlarning fikricha o'yinga qaramlik asosan o'ziga ishonchi yo'q, o'zini past baholaydigan muloqotda qiyinchiliklarni boshidan kechirgan hayotdan va o'zidan naroziligi tabiatan tortinchoq va odamlardir. Ayrim o'yinlar shunday qurilganki odatda virtual makonga qahramonning ko'zi bilan maksimal identifikatsiya mavjud. Ayni vaqtda shu rolga kirish haqiqat bilan haqiqiy “Men” bilan aloqani yo'qotadi. Asata sekinlik bilan virtual va real hayot o'rtasida ziddiyat paydo bo'ladi. Mutaxassislarning ta'kidlashicha kuniga 2-4 soat ko'roq vaqtini video o'yinlar va internetga sarflagan har bir insonda bu kasalliklardan aziyat chekish imkoniyati bor.

Kompyuterga qullikning birinchi turi inson ijtimoiy muloqotga o'z rivojlanishiga e'tibor berishni to'xtatadi. Unga muhim bo'lgan narsa yangi o'yindan o'tish, virtual bonuslarni olish, o'yinda eng yaxshi bo'lish va forumlarni o'ynash. Kompyuter o'yinlariga qaramlik ko'pincha yorqin taasurotlarning yetishmasligi tufayli yuzaga keladi. Hozirgi vaqtda bir qator mamlakatlarda qimor o'yinlarini o'ynash orqali ham ruhan jismonan psixologik tamonlama davolash va oldini olishni ta'minlaydigan bir qator tibbiyot muassalari dasturlari yaratilmoqda va faoliyat ko'rsatmoqda.

Internet qulublarida yoshlar ayni o'qib ilm hosil qiladigan paytlarda vaqtlarini bekorchi o'yinlarga ijtimoiy tarmoqlarda mutlaqo notanish shaxslar bilan qimmatli vaqtni tanishishga sarflayotgani tashvishli holat. Chunki internet va kompyuter o'yinlar quliga aylangan o'smirlar hayotdan ilm olishdan kasb o'rganishdan va ma'naviy qadroyatlardan tamoman uzilib butunlay manqurtlashib boradi. Hozirgi kunda ijtimoiy tarmoqlar orqali o'smir yoshlarga salbiy ta'sir qilib ongiga oz buzg'unchi g'oyalarni singdirish yoki ularni to'g'ri yo'ldan ozdiradigan kuchlar ham bor.

O'yin yordamida odam o'zining psixalogik muammo va vazifalarini hal qilishga harakat qilgan hollar tez shakllanadi. Bunga misol qilib o'yinda o'zingizning haqiqiy hayotdagi kabi emas butunlay boshqa olamdagi kabi his qilishingiz odatiy bo'lmagan his-tuyg'ularni ko'rsatishingiz tajavuzkorlik, g'azab hozirgi vaqtdagi haqiqiy tashvishdan voz kechishingiz va vertual dunyoga kirishingiz mumkun.

Onlayn o'yinlar eng kuchli giyohvandlikka sabab bo'ladi . Tarixga nazar tashlasak o'yin kulgining halokatli oqibatlari ma'lum ya'ni 2005-yil World of Warcraft ni ketma-ket ko'p o'ynagan xitoylik qiz charchoqdan vafaot etdi.Tarmoq o'yinlari insoniyatning ongini egalladi o'yinchilar soni allaqachon millionlab darajaga yetdi. Ko'rinishidan zararsiz bo'lib ko'ringan bunday faoliyat natijasida o'yinchi dunyodagi hamma narsani unutadi, ovqat, uyqu, asosiy gigiyena, oila yaqinlari bolalari ular oldidagi majburiyatlar jismoniy faollik va tabiat qo'ynida sayr qilish haqida . O'yin jarayonini to'xtata olmagan o'yinchilar o'z ishlari va oilalarini yo'qotishi ham mumkun. Ular uchun haqiqiy dunyo butunlay virtual dunyo bilan almashtiriladi. Kompyuter o'yinlari orqali haqiqiy hayot muammolaridan xalos bo'lish imkoniyati. Odamga o'yin yordamida stressdan tashvishdan, tushkunlikdan, maktabdagi ,muammolardan ishdagi ortiqcha yuklardan,oiladagi va do'stlar davrasidagi kelishmovchilikdan oila ichidagi ichki nizolar ijtimoiy qo'rquv fobiya, ko'pincha o'yinlarga bo'lgan ishtiyoqning ortishi ortidan shaxslararo munosabatdan qo'rqish, umuman jamiyat o'zgaruvchan atrof -muhit sharoitlariga moslasha olmaslik ijodkor moslashuvchanlik yo'qligi o'yinning virtual dunyosida u o'zi qo'rqan haqiqatni almashtirishi o'zi uchun qulayroq muhitni yaratishi mumkun bo'ladi lekin bularning barchasi haqiqiy hayotda mufaqqiyatga jiddiy tahdid solishi mumkun. Qurulmalar va kompyuter dasturlarini doimiy yangilashni ta'minlash uchun katta pul mablag'lari ajratiladi.

Kompyuterga qaramlik yiliga 58% bazi hollarda 25% bo'lishi kuzatilyapdi. Kompyuter o'yinidagi mufaqiyatsizlik odamda asabiy bizilishlar va hissiy

kasalliklarga olib keladigan holatga olib kelishi mumkun. Kompyuterga qaramlik bilan birga kelgan ijtimoiy izolyatsiya bilan odam odamlar bilan muloqat qilish qobiliyatini yo'qotadi. Kompyuterga qaramlikni davolashda gipnoz seanslari, shaxsiy muammolarni aniqlashga qaratilgan mutaxassis bilan suxbatlar gurux mashg'ulotlari va treninglarni o'z ichiga oladi. Qaramlikka qarshi kurash nafaqat onlayn qoshma yurushlar sport suhbatlar oilaviy an'analarning mavjudligi va bularning barchasi profilaktika choralari nazarida tutadi yaqin odamlar odamni qulay va baxtli his qilishlari uchun hamma narsani qilishlari kerakligidan boshlanadi. Internetdan foydalanishni cheklash vaqtini belgilash bir xil darajada muhimdir bu maxsus dasturlar yordamida yoki sheriklik yoki bolalar va ota-onalar o'rtasidagi kelishuv bilan birga amalga oshiriladi.

Kompyuterga qaramlik rivojlanish dinamikasi aniqlandi. Dastlab moslashuv jarayoni yengil ishtiyoq bosqichi. Bu ishtiyoq bosqichi natijasida qaramlik maksimal darajaga yetadi uning kattaligi va tabiati individual va atrof-muhit omillarining individual xususiyatlariga bog'liq. Duglas Jantal Amerika pediatriya akademiyasi bilan hamkorlikda o'yinlarning inson salomatligiga ta'siri bo'yicha 3000 ga yaqin bolalarda tadqiqot o'tkazdi. Boshqacha aytganda internet global tarmog'i insoniyat hayotiga qandaydir o'yinlarni o'ynab huzurlanish uchun emas balki ilm fan taraqqiyotiga xizmat qiladigan ilmiy ma'lumot axborotlarni olish imkonini yaratish maqsadida kirib kelgan.

Xulosa: Ota-onalar farzandi uchun oziq ovqat sifati va miqdori haqida qayg'urganidek ular bola tamonidan iste'mol qilinadigan bolaning ma'naviy tarbiyasiga katta e'tibor berishi zarur chunki ertangi kunimiz o'sib kelagotgan yoshlar qo'lida. Ijtimoiy tarmoqlarda behuda qimmatli vaqtimizni va salomatligimizni ketgizmasdan foydali ish bilan shug'ullansak kitob o'qib o'z ustimizda ishlab kelajagimiz uchun tamal toshini qo'ysak nur ustiga a'lo nur bo'lardi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Toshtemirov R.A., Virtual haqiqat va uning insonga ta'siri, Ta'lim va innovatsion tadqiqotlar, Xalqaro ilmiy-metodik jurnal, 2-qism, 2023, 306-309 B., <http://interscience.uz>.
2. Toshtemirov R. A., (2023). Media education is an important factor in protecting young people from negative information. SCHOLAR, Multidisciplinary Scientific Journal, Volume 1, ISSUE 29, 2023, Pp 187–195.
3. F Muminov, Sh.Barotov, Ochiq axborot tizimlarida axborot -psixologik havfsizlik, Toshkent -2013.
4. A.B.Федоров, Медиаобразование и Медиаграмотность, 2011.
5. Murotova N., Jurnalistika media va axborot savodxonligi, Toshkent -2019.