

KOMPYUTER O'YINLARI-MANQURTLIK VOSITASI**Jo'rayeva Feruza Baxtiyor qizi**

Shahrisabz davlat pedagogika instituti o'qituvchisi

jorayevaferuzaasila@mail.ru**Pardayeva Shahrizoda Alisherovna**

Shahrisabz davlat pedagogika instituti 1-kurs talabasi

shaxrizada2007@gmail.com<https://doi.org/10.5281/zenodo.10925334>

Annotatsiya. Ushbu maqolada kompyuter o'yinlari va ularning yoshlar ongiga salbiy ta'siri va oqibatlari hamda kompyuter o'yinlarining naqadar xatarli ekanligi. Bugungi kunda farzandlar informatsion o'yinlarga mukkasidan ketishi turli xil ruhi kasalliklarning kelib chiqishiga sabab bo'lishi haqida bayon qilingan.

Kalit so'zlar: Kompyuter, o'yin, virtual o'yin, internet stress, Kompyuter o'yinlari, Kompyuter o'yinlarining salbiy oqibatlari, kompyuter o'yinlarining yoshlar ongiga ta'siri.

Аннотация. В этой статье рассказывается о компьютерных играх и их негативном влиянии и последствиях для сознания молодежи, а также о том, насколько опасны компьютерные игры. Сегодня серьезное увлечение детей играми является причиной возникновения различных психических заболеваний.

Ключевые слова: Компьютер, игра, виртуальная игра, интернет стресс, компьютерные игры, негативные последствия компьютерных игр, влияние компьютерных игр на сознание молодежи.

Abstract. This article talks about computer games and their negative impact and consequences on the consciousness of young people, as well as how dangerous computer games are. Today, children's serious interest in games is the cause of various mental illnesses.

Key words: Computer, game, virtual game, Internet stress, computer games, negative consequences of computer games, the influence of computer games on the consciousness of young people.

Kirish

Bir necha yil oldin hayotimizga kirib kelgan kompyuterni bugun oddiy kundaik qurilma sifatida qabul qilamiz va foydalanamiz. Kompyuter dasturlari bizga turli ko'rinishdagi axborotlarni qisqa vaqt ichida tahrirlash, turli ko'ngil ochar mashg'ulotlar ya'ni o'yinlardan foydalana olish imkoniyatini beradi.

O'quvchilarining hayotidagi kompyuter muhim ahamiyatga ega. Masalan, aqlli o'yinlar yoki strategiya o'yinlari bolaning aqliy rivojlanishiga hissa qo'shadi. Internetning rivojlanishi zamonaviy o'quv dasturlari va turli xil ma'lumotlar bilan tanishishiga imkon yaratadi. Kompyuterda o'quvchilari har doim zavq bilan shug'ullanadi, va undan foydalanayotganda bor diqqat etiborini qaratadi. 2013-2014-o'quv yilidan O'zbekistonda birinchi sinfdan boshlab bolalar ingliz tilini tegishli vazirlik tomonidan tasdiqlangan o'yin dasturlari asosida o'rganmoqda. Chet tilini o'rgatishga mo'ljallangan interfaol o'yin bolalar xorijiy leksikani nisbatan tez o'zlashtirishiga, muloqot ko'nikmalarini hosil qilishiga, taklif etilayotgan vaziyatlarga oson moslashishiga yordam beradi. Kompyuter o'yinlarining foydali jihatlarini ko'p

bo'lib, strategiyalarni rivojlantirish va boshqaruv qobiliyatlarni o'rganishga yordam beradi. O'yinlar o'quvchilarga muammolarni yechish va ularni yechish uchun tajribalarini o'rgatadi. Ba'zi o'yinlar muhokama qobiliyatlarni o'rganishga yordam beradi, chunki ular o'quvchilarga muhim masalalarni tahlil qilish, muhokama qilish va hal qilishni o'rganish imkoniyatlarini taqdim etadi. Bular faqat bir nechta o'yinlarning foydali jihatlari. Ammo, qo'llanish jihatidan hamma o'yinlarni foydali deya olmaymiz

Ayni vaqtlarda yoshlarning qalbi va ongini turli xil ijtimoiy o'yinlar qamrab olmoqda. Bu jarayon kompyuter o'yinlariga qiziqish ortishi bilan ham bog'liq. O'smirlik davrida farzand tarbiyasiga jiddiy yondashmaslik ba'zi hollarda farzandni qo'ldan chiqarishi mumkin. Chunki "O'yinbozlik"ning natijasida informatsion o'yinlarga mukkasidan ketish turli xil kasalliklarning kelib chiqishiga sabab bo'lyapti. Ya'ni miya faoliyati bilan bog'liq insult, ludomaniya, ruhiy kasalliklar. Kompyuterda soatlab kunlab o'tirish ruhiy tomonlama jiddiy ta'sir ko'rsatib kelmoqda. 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 vatanimiz kelajagi uchun hissa qoshishga ne yetsin. 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.

Kompyuter texnologiyalarining ilk kashfiyotchilari 1940-yilda oddiy shaxmat o'yinini yaratganlar. Bugungi kompyuter o'yinlarining ilk ko'rinishi haqida esa 1950-yillardan gapirila boshlangan. 1980-yillarga kelib o'yin konsollari shaxsiy kompyuterga nisbatan ommaviyrog' bo'lib qoldi. 2005-yilning oktabr oyida xitoylik qiz bir necha kun tinimsiz kompyuterdagi "World of Warcraft" o'yinini o'ynashi natijasida vafot etgan. Kompyuter o'yinlari oqibatida yoshlarning miya faoliyatida o'zgarishlar kuzatilgan. Ya'ni, katta yoshli kishining miya faoliyati yosh bolaniki kabi o'zgarib qolishi, bolaning miya faoliyati esa aksincha ancha katta yoshdagilarnikiga o'xshab o'zgarishi kuzatilgan. Olimlar kompyuterga tobelikni 4-bosqichga bo'lishadi: birinchi moslashish, undan keyin tezda kirishish insonning shaxsiy omillariga ta'siri, so'nggi bosqichda insonlar kompyuter o'yinlarini hayotining ajralmas bir bo'lagi sifatida ko'radilar. 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. 10-18yosh oralig'idagi bolalarda kompyuter o'yinlariga berilib ketish holatlari yuqori darajada kuzatilyapti va vaqtini behuda sarflashyapti. Hozir yoshlar ongiga ta'sir qilib, ular qalbiga o'z buzg'unchi g'oyalarini singdirishni yoki to'g'ri yo'ldan ozdirishni maqsad qilgan kuchlar juda ko'p. Bu holat oddiy kompyuter o'yinlaridan tortib, internet saytlari, ijtimoiy tarmoqlar, mobil aloqa dasturlarida ham ochiq ko'zga tashlanadi. Internet va kompyuter o'yinlari asiriga aylanish kasalligiga chalingan o'smirlar hayotdan, ma'naviy qadriyatlardan tamoman uzilib, butunlay o'yinlarga berilishi yoki ball yig'ishga, qimorga va yutuq-sovg'a olish kabi o'tkinchi, qadrsiz ishlarga mukkasidan ketishi mumkin. Bola kattalarga qaraganda ruhan va jismonan kuchsiz va mo'rt bo'ladi. Agar kompyuter, internet masalasiga yetarlicha e'tibor berilmasa, farzand tarbiyasiga katta muammolar yuzaga kelishi aniq. Mutaxassislar fikricha, virtual olam asriga aylangan bolalarda quyidagi kasalliklar ko'zga tashlanadi: farzand ruhiy zo'riqish – "stress" ostida qoladi. Virtual olamga "kirib

ketgan”bola hech narsani eshitmaydi ,ko’rmaydi ,hamma narsani unutadi .Bunday paytda uning ruhiyati kuchli hayajon ta’sirida bo’ladi . Kompyuter o’yinlari 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’yinlarini 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 yaratdi. U kompyuter maydoni deb nomlangan va Stiv Rassellning Spacewarning oldingi o’yiniga 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 shunchaki behuda 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 norozi,tabiatan tortinchoq 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. Asta sekinlik bilan vertual va real hayot o’rtasida ziddiyat paydo bo’ladi. Mutaxassislarning ta’kidlashicha, kuniga 2-4 soatdan ko’proq vaqtini video o’yinlar va internetga sarflagan har bir insonda bu kasalliklardan aziyat chekish imkoniyati bor. Kompyuterga qaramlik yiliga 58%, ba’zi hollarda 25% bo’lishi kuzatilyapti. Kompyuter o’yinidagi muvaffaqiyat odamda asabiy buzilishlar va hissiy kasalliklarga olib keladigan holatga olib kelishi mumkin. Kompyuterga qaramlik bilan birga kelgan ijtimoiy izolyatsiya bilan inson, odamlar bilan muloqot qilish qobiliyatini yo’qotadi. Kompyuterga qaramlikni davolashda gipnoz seanslari, shaxsiy muammolarni aniqlashga qaratilgan mutaxassis bilan suhbatlar guruh mashg’ulotlari va treninglarni o’z ichiga oladi. Qaramlikka qarshi kurash nafaqat onlayn yurishlar sport suhbatlar oilaviy an’analarning mavjudligi va bularning barchasi profilaktika choralarini nazarda tutadi yaqin insonlar 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. Kompyuter o’yinlari birmuncha ziddiyatli hodisa. Uyda, o’qish va hatto ish joyida ham berilib kompyuter o’ynaydiganlar ko’pchilikni tashkil etadi Kompyuter o’yinlarini soatlab o’ynash ,ularga mukkasidan ketish aslo yaramaydi Chunki virtual olam ajoyibotlarini haqiqiy hayotning quvonch va tashvishlaridan ustun bo’lishi shaxsning insoniylik qiyofasi yo’qotilishiga olib keladi . Kompyuter o’yinlariga mukkasidan ketishning jamiyatga zararlari ko’p .Avvalo ma’naviy zarar bo’lib ,kompyuter o’yinlari jamiyatimizni ma’naviy buzuvchilik botqog’iga botirib ,insonni o’zlikni anglash baxtidan mosuvo qilmoqda Kompyuter o’yinlari yoshlarning vaqtini o’g’irlamoqda .Internet –klublarda yoshlar ayni o’qib ilm hosil qiladigan paytlarida vaqtlarini bekorch o’yinlarga, ijtimoiy tarmoqlarda mutlaqo notanish shaxslar bilan tanishishga sarflayotgani tashvishli holat .Bu esa jamiyatga ilmsizlik ,johillikning tomir yoyishiga olib keladi. 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 qilib 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.

Hozirgi kunda bolalarning ongini zaharlovchi omillardan biri bu zararli kompyuter o'yinlaridir .Ba'zi bolalar kundan-kunga kompyuter o'yinlari qullariga aylanib bormoqda .Bunday o'yinlarning salbiy oqibatlari faqatgina farzandlarimizning ruhiyati bilangina emas ,balki ularning aqliy faoliyatiga ham katta ta'sir ko'rsatib kelmoqda .Behudaga kompyuter o'yinlarini o'ynab, qimmatli vaqtimizni sarflagandan ko'ra uning o'rniga o'zimizga foydali bo'lgan, ya'ni kitob o'qishga sarflaganimiz ma'qul. Yoshlar bizning kelajagimizni ta'minlab beruvchi tamal tosh deb ayta olamiz .

References:

1. Jasmina Toshpo'lotova, and O'ktamov Madadjon. "Boshlangich talim yo'nalishi talabalarini informatika fanini o'qitishda interaktiv usullardan foydalanish." PEDAGOGS 51.1 (2024): 115-119.
2. Madadjon O'ktamov. "Kuzatuv quduqlarida yer osti suvlarini gidrorejim parametrlarini masofaviy nazorat qilishning avtomatlashgan tizimlari." Science and Education 2.12 (2021): 202-211.
3. Uktamov, M. "Modeling the professional training development of future teachers through computer training." Science and innovation 2.B9 (2023): 139-141.
4. Israilovich, D. O., & Komilovna, T. L. (2022). Optimization of Validity of Text Information Based On Mechanisms with Soft Clustering. EUROPEAN JOURNAL OF INNOVATION IN NONFORMAL EDUCATION,2(2), 369-373.
5. Турсунова, Л., & Жураев, С. (2024). ЭФФЕКТИВНЫЕ МЕХАНИЗМЫ ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ОБРАЗОВАНИЯ. Педагогика и психология в современном мире: теоретические и практические исследования, 3(2), 35-37.
6. Musurmanova, Yayra, and Jasmina Toshpo'lotova. "Iqtisodiyotni raqamlashtirish sharoitida iqtisodiy jarayonlar va moliyaviy munosabatlarning transformatsiyasi." Nashrlar (2024): 38-41.
7. Musirmonov, Shohboz, and Jasmina Toshpo'lotova. "Innovatsion iqtisodiyotni rivojlantirishda moliyaviy texnologiyalarning o'rni." Nashrlar (2024): 378-380.
8. Musirmonov, Shohboz, and Jasmina Toshpo'lotova. "Moliya bozorini rivojlantirishda yashil iqtisodiyotga o'tishining muammolari va yechimlari." Nashrlar (2024): 374-377.
9. Musurmanova, Yayra, and Jasmina Toshpo'lotova. "Iqtisodiyotni raqamlashtirish sharoitida iqtisodiy jarayonlar va moliyaviy munosabatlarning transformatsiyasi." Nashrlar (2024): 38-41.
10. Shukurullo Fayzullo o'g'li, Aliqulov. "TA'LIMDA MULTIMEDIYA TEXNOLOGIYALARINI QO'LLASH." PEDAGOGS 50.2 (2024): 51-55.

11. Shamsiddinov G'iyosjon Husniddin o'g'li. Chiziqli dasturlash nazariyasi usullari. Buxoro davlat pedagogika instituti "fizika, matematika va information texnologiyalarning innovatsioan rivojlanishdagi o'rni" Respublika ilmiy-nazariy anjumani. 2023/12/22. №1 Том 1 ст-59-53
12. Шамсиддинов Гиёсжон Хусниддин ўғли. Стерженда иссиқлик манбаларини оптимал жойлаштиришнинг стационар масаласини сонли ечиш "O'zbekiston Milliy universiteti talabalar va ilmiy-tadqiqotchilarining ilmiy konferensiyasi" O'zbekiston Milliy Universiteti 24.03.2022 86-87 betlar
13. Shamsiddinov G.X. Численное решение стационарной задачи оптимального размещения источников тепла в стержне // "Zamonaviy fan va ta'lim-tarbiya: muammo va yechimlari" mavzusidagi respublika ilmiy-amaliy anjuman materiallari. 1-qism, 25-noyabr 2022-yil, Qo'qon, O'zbekiston, 81-83 bet.
14. Sevinch, Maslaitdinova. "Virtual laboratoriyalar va ularning o'qitish jarayonidagi ahamiyati." PEDAGOGS 53.1 (2024): 196-200.
15. Berdiyeva, Gulnoza. "INFORMATIKA VA AXBOROT TEXNOLOGIYALARI FANINI OQITISHDA MASOFAVIY TALIM TEXNOLOGIYALARINING AHAMIYATI Gulnoza Berdiyeva, Qarshi davlat universitetining Pedagogika instituti oqituvchisi."
16. Ergash o'g'li, Qodirov Farrux. "IMPORTANCE OF KASH-HEALTH WEB PORTAL IN THE DEVELOPMENT OF MEDICAL SERVICES IN THE REGIONS." *Conferencea* (2022): 80-83
17. Ergash o'g'li, Qodirov Farrux. "CREATION OF ELECTRONIC MEDICAL BASE WITH THE HELP OF SOFTWARE PACKAGES FOR MEDICAL SERVICES IN THE REGIONS." *Conferencea* (2022): 128-130.
18. ҚОДИРОВ, Фаррух. "АҲОЛИГА СОҒЛИҚНИ САҚЛАШ ХИЗМАТЛАРИ КўРСАТИШНИНГ ИЖТИМОЙ-ИҚТИСОДИЙ РИВОЖЛАНИШИ ТАҲЛИЛИ." *AGRO ILM* (2022)
19. Qodirov, Farrux. "THE ROLE OF ICT IN THE DEVELOPMENT OF HEALTH SERVICES." *RAQAMLI TRANSFORMATSIYA JARAYONIGA AXBOROT TEXNOLOGIYALARINI JORIY ETISHDA MA'LUMOTLARNI HIMOYALASH MUAMMOLARI VA YECHIMLARI RESPUBLIKA ILMIY-AMALIY ANJUMANI MA'RUZALAR TO'PLAMI* (2022).
20. Qodirov, Farrux. "VEKTOR VA SKALYAR MAYDONLAR. GRADIYENT VA YO'NALISH BO'YICHA HOSILA. DIVERGENSIYA VA ROTOR. SATH CHIZIQLARI. GRADIYENT MAYDONLAR. OQIMLAR." *Analytical Journal of Education and Development* (2022).