

KOMPYUTER O'YINLARIGA TOBE ÒSMIRLARNI ÒRGANISHNING ÒZIGA XOS XUSUSIYATLARI

To'rayeva Zebuniso

Buxoro Davlat Universiteti magistranti

Ilmiy rahbari: G.D.Xudoyqulova

Psixologiya kafedrası dotsenti

Buxoro Davlat Universiteti

<https://doi.org/10.5281/zenodo.6298977>

Annotatsiya: Maqolada hozirgi kunda barchamizning hayotimizda muhim ahamiyat kasb etayotgan kompyuter texnologiyalari va internet tarmog'i haqida so'z yuritilib, kompyuter o'yinlari va ularning yoshlar, o'smirlar ongiga ta'siri va ushbu qaramlikdan kyoshlarni xalos etish bo'yicha bir qator tavsiyalar berilgan.

Kalit so'zlar: Kompyuter o'yinlari, intellekt, qaramlik, tobelik, virtual, onlayn, tadqiqot, shuter, Valve, global offensive, dota 2

KIRISH

Hozirgi vaqtda global internet tarmoqlar insonlarga ko'plab imkoniyatlar yaratib berishi bilan birgalikda, jamiyatda muayyan g'oyaviy-axloqiy me'yorlarga ta'sir etmoqda. Ilgari bu tarmoqlardan xavfsirash nisbatan kamroq edi, endilikda esa ikki jihatdan xavf ortgan. Birinchisi, hajm va qamrov jihatdan bo'lib, internet xizmatidan foydalanish arzonlashdi va kompyuteri mavjud bo'lgan deyarli ko'p xonadonlarda kuzatish mumkin. Kompyuter ilgorigidek tasavvurdagi biror moddiy mulk belgisi sifatida emas, balki oddiy ish quroli sifatida ko'rinmoqda¹.

Shuningdek, unga ega bo'lish xuddi televizor sotib olishdek bo'lib qoldi. Qolaversa, internet xizmatlaridan foydalanish nafaqat kompyuterda, balki qandaydir chegirmalar bilan mobil aloqa vositalarida ham kechmoqda. Demak, hajm va qamrov juda tezlikda o'smoqda.

TADQIQOT METODOLOGIYASI VA EMPIRIK TAHLIL

Nielsen/Net Ratings kompaniyasi o'tkazgan so'nggi ilmiy-tekshiruv ishining natijasiga ko'ra, butun dunyo tarmog'iga ulanayotgan yosh bolalarning soni kun emas, soat sayin oshmoqda: birgina 2017-yilda Yevropada yosh avlod vakillarining 53 foizi onlayn tizimidan foydalangani kuzatilgan. 2018-yilda jahon axborot tarmog'idan 12 million bola foydalangan bo'lsa, 2020-yilda ularning soni allaqachon 23 milliondan oshib ketdi. Bu ko'rsatkich kundan-kunga ko'paymoqda. Germaniyada hozircha 3 million va Fransiyada esa 1,5 million bola o'z vaqtini, asosan, onlayn tizimida o'tkazadi².

Kanadada 17 yoshgacha bo'lgan 6 ming nafar bola o'rtasida o'tkazilgan tadqiqot natijasiga ko'ra, internetdan faqat axborot olish maqsadida foydalanilmas ekan. So'rovda ishtirok etganlarning 99 foizi internetdan foydalanishini, ularning har 8/10 nafari uyda ulanish imkoniyatiga ega ekanini bildirgan. Ularning 80 foizi mustaqil ravishda internetga ulanishini,

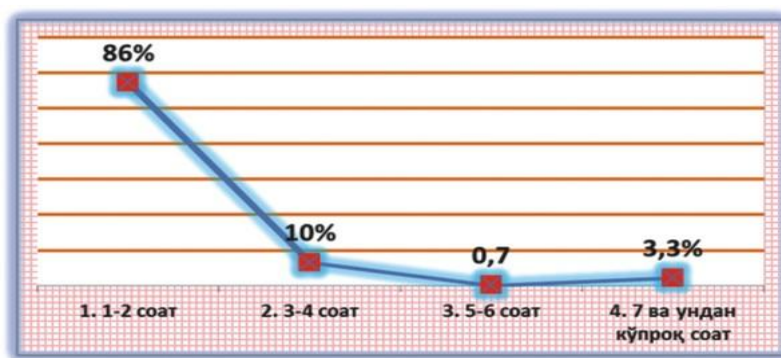
¹ Romanova E. S. Psixodiagnostika - "Butrus" 2015 yil

² Axborot asrida ta'lim tarbiya — Toshkent: Akademnashr, 2012. — B.108

ota-onalari kompyuterga himoya vositasi bo'lgan filtrlash dasturini o'rnatib qo'ymagani va farzandlari qanday saytlarga kirishini nazorat qilmasligini tan oldilar³.

NATIJALAR

Yuqoridagi xorijiy tajribalarni tahlil qilish barobarida mavzuga mahalliy holat yuzasidan tahliliy yondashish maqsadsga muvofiqdir. Mamlakatimiz yoshlari va bolalari tomonidan kompyuter o'yinlarini o'ynash bo'yicha o'tkazilgan so'rovnoma natijalariga ko'ra kompyuter o'yinlariga qancha vaqt sarflaysiz?-savoliga 86% respondent 1-2 soat, deb javob qaytargan, 10% respondent 3-4 soat, 3,3% respondent 7 soat va undan ko'proq vaqtni kompyuter o'yinlari o'ynash bilan o'tkazishini aytgan. 0,7% respondent 5-6 soat vaqt davomida o'yin o'ynayman, deb javob qaytargan. Bir kunda o'rtacha uzog'i bilan 2 soatgacha kompyuter oldida o'tirish mumkinligini hisobga olganda, umuman yomon ko'rsatkich emas.



2-rasm: Kompyuter o'yinlariga sarflanadigan vaqt

Internet orqali kirib kelayotgan xavflarning yoshlardan ham ko'ra bolalar ongiga ko'proq ta'sir qiluvchi usuli-bu kompyuter o'yinlari. Bugungi kunda kompyuter o'yinlarining eng ommalashgan janri-bu ekshn (inglizcha action-harakat) bo'lib, asosan, u jangari sahnalar, ur-yiqitlar, mushtlashuvlar, otishmalarni o'z ichiga oladi. Ekshn inglizcha shuter (otib tashlamoq), fayting (kurash), shuningdek, vahima, qo'rquv (survival/horror) so'zlari bilan uyg'un holda qo'llaniladi. Masalan, «Call of duty», «Mortal Kombat», F.E.A.R., «Silent Hill» kabilardir (O'sha manba.-B.92.). Ommalashgan kompyuter o'yinlari bo'yicha matereyting.ru sayti ma'lumotlariga ko'ra, o'yinlar reytingi quyidagicha baholangan:

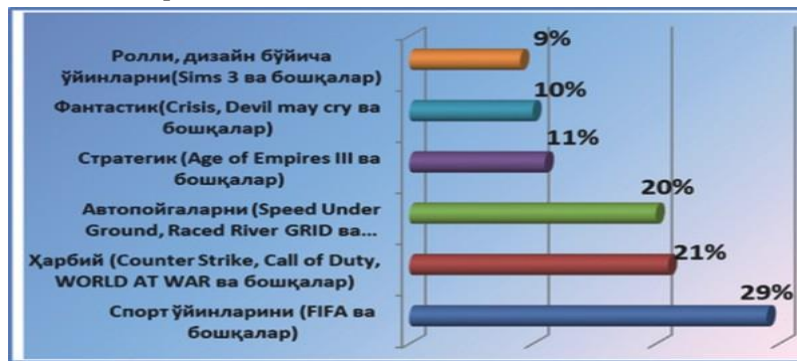
1. League of legends
2. Dota 2
3. Counter Strike Global offensive
4. Valorant
5. Cal of Duty
6. FIFA 2021
7. Maincraft
8. Warcraft
9. Mortal Kombat
10. Apex⁴

Ushbu o'yinlar orasida faqatgina FIFA va Maincraft kabi o'yinlarnigina shuter yo'nalishida bo'lmagan ijobiy xarakterli toifaga ajratish mumkin. Ammo har qanday holatda ham bu kabi

³ <http://uz.infocom.uz/2013/11/06/kompyuter-oyinlarining-yoshlar>

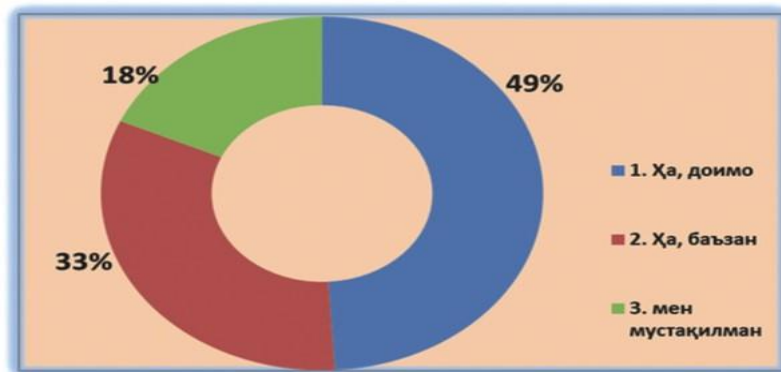
⁴ Axborot asrida ta'lim-tarbiya /-T.: Akademnashr, 2020.-B.108

virtual qaramlik domida qolgan yoshlarning aqliy va ruhiy holatini tiklash va ularni himoya qilish maslasi dolzarb bo'lib qoladi.



2-rasm: O'yinlarining ommaviyligi tavsifi⁵

Bu holatda avvalo uyda ota-ona nazoratining sustligi eng asosiy sabablardan biri bo'lib qoladi. Mazkur yo'nalishdagi ijtimoiy kichik tadqiqot natijasida respondenlarning ko'rsatkichlari quyidagi ko'rinishda aks etdi: ha, doimo nazoratdagilar 49%, 33% o'smirlarda esa «ha, ba'zan nazorat qiladilar» degan javobni oldik. Faqatgina 18% respondent «yo'q, men mustaqilman, meni kimdir nazorat qilishi shart emas»-ko'rinishidagi javobni berganlar.



3-rasm: Kompyuter o'yinlari o'ynashning ota-onalar tomonidan nazorat nazorat qilinishi

Bugungi kunda voyaga yetmagan yoshlar ruhiyatiga salbiy ta'sir ko'rsatadigan internetda mavjud salbiy ma'lumotlarga zo'ravonlikni, axloqsizlik, behayolikni, shafqatsizlikni targ'ib etuvchi ma'lumotlar, real muloqot ko'nikmalarini yo'qolishiga va insonlararo munosabatlar rivojlanishini susaytirishga oid hamda o'zbek xalqining milliy-madaniy qadriyatlariga zarar yetkazishga olib keladigan axborotlar, tanishuvlar saytlari, ijtimoiy tarmoqlar, bloklar, chatlar kabi resurslarni o'z ichiga olgan xavf-xatarlar kiradi.

XULOSA VA MUHOKAMALAR

Umumiy qilib aytganda bu borada bajariladigan vazifalarimiz yuzasidan quyidagi xulosalarni berish mumkin:

Birinchidan, axborot almashinishi, aloqa, yosh avlodni rivojlantirish va tarbiyalash uchun internet muhitni xatarsiz, etik va qulay qilish maqsadida ijtimoiy birlashish yo'li orqali ko'rsatmalar ishlab chiqish.

Ikkinchidan, Internet va kompyuter o'yinlarining salbiy ta'siri va virtual qartamlikdan o'smir yoshlarni himoya qilish texnik metodlarni ishlab chiqish va tatbiq etishdan iborat. Bu borada asosiy maqsad davlat hokimiyati organlari ijtimoiy tashkilotlar bilan hamkorlikda amalga oshiriladigan jamlanma dasturlar tadbirlari, tadqiqot va ta'lim loyihalari orqali O'zbekistonda

⁵ Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека. -М.; Жуковский, 2013.-С. 80

yoshlar internetdan xatarsiz foydalanishlarini ta'minlaydigan texnologik vositalar va metodlarni ishlab chiqish hamda kengroq tashviq etishdan iborat.

ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. Romanova E. S. Psixodiagnostika - "Butrus" 2015 yil
2. Hayot tarzi indeksining psixologik diagnostikasi (shifokor va psixologlar uchun qo'llanma). Vasserman tahriri ostida - SPb., PNI, 1999.
3. . «Jamiyat» gazetasi, 2007-yil 28-dekabr 52-son.
4. Axborot asrida ta'lim-tarbiya /-T.: Akademnashr, 2020.-Б.108
5. Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека.-М.; Жуковский, 2013.-С. 80
6. Барт Р. Мифологии.-М., 2010.-С. 56
7. Cyberleninka.ru, google.com, HLTV.org, Valve.com