

## KOMPYUTER O'YINLARIDA –YOSHLARNING SALBIY OBRAZI

*Jumanazarova Sarvinoz Ergash qizi,  
Urganch davlat pedagogika instituti talabasi*

*Annotatsiya. Ushbu maqolada kompyuter o'yinlarning bugungi kundagi ahamiyati va uning yoshlar ongiga ko'rsatayotgan ijobiy-salbiy ta'siri, shuningdek yoshlarning kompyuter o'yinlariga ruju qo'yish natijasida ularning ruhiy holatlaridagi salbiy o'zgarishlar haqida so'z yuritilgan.*

*Kalit so'zlar: Kompyuter, real va virtual olam, internet, playstation, internet klublari, zamonaviy texnologiya, psixik rivojlanish, barkamol avlod.*

## НЕГАТИВНЫЙ ОБРАЗ МОЛОДЕЖИ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

*Джуманазарова Сарвиноз Эргаш қизи,  
Студентка Ургенчского государственного педагогического института.*

*Аннотация. В данной статье говорится о значении компьютерных игр сегодня и их положительном и отрицательном влиянии на сознание молодежи, а также об отрицательных изменениях психического состояния молодых людей в результате их пристрастия к компьютерным играм.*

*Ключевые слова: Компьютер, реальный и виртуальный мир, Интернет, PlayStation, интернет-клубы, современные технологии, умственное развитие.*

## NEGATIVE IMAGE OF YOUNG PEOPLE IN COMPUTER GAMES

*Jumanazarova Sarvinoz Ergash qizi,  
Student of Urganch State Pedagogical Institute*

*Annotation. The computer is used to store information about the computer's functions and to increase the number of jobs that a user can do, so that when using the computer, the computer will be able to provide the necessary information about the computer's functions and to increase the number of jobs that a user can do.*

*Key words: Computer, real and virtual reality, internet, playstation, internet clubs, medical technology, mental health, barbaric dreams.*

*Kirish. Barkamol avlodni ma'naviy va jismoniy voyaga yetkazish muammosi biz uchun umummilliy, umumdavlat miqyosidagi vazifa bo'lib, bu ezgu maqsad yo'lida amalga oshirilayotgan ishlarni izchil va qat'iyatlik bilan davom ettirish bugungi kun siyosatining diqqat e'tiborida turibdi. O'zbekiston Respublikasi Prezidenti Shavkat Mirziyoyev 2023-yilni "Insonga e'tibor va sifatli ta'lim yili" hamda 2024-yilni "Yoshlar va biznesni qo'llab-quvvatlash yili" deb e'lon qilganligi aynan yoshlar tarbiyasida ularning kundalik vaqtini to'g'ri rejalashtirish, bo'sh vaqtlarini foydali o'tkazish shuningdek talaba yoshlar, o'quvchilar ta'lim-tarbiya jarayonlarida omilkorlik tashabbuslari bo'lishlari yil islohatlarida yoritilgan. Bu borada yoshlar ta'limi va tashabbusini har tomonlama qo'llab-quvvatlash bo'yicha yoshlarga keng imkoniyat va sharoitlar yaratib berilgan.*

*Adabiyotlar tahlili va tadqiqot metodologiyasi. Hozirgi kunda, ya'ni XXI asr yangi texnologiyalar asri bo'lganligi sababli ham kompyuter va internet sohalari bo'yicha juda ko'p tadqiqotlar olib borilmoqda. Bu izlanishlar, yaratilayotgan texnika vositalari yosh avlodga qanchalik ta'sir ko'rsatmoqda yoki ularning hayotida qanday o'rin egallab kelmoqda? Shuni aniqlaytish mumkin, hozirgi paytda yosh avlodning hayotiga kompyuter o'yinlari juda katta ta'sir ko'rsatib kelmoqda. Chunki yuqorida ta'kidlaganimizday hozir texnologiyalar rivojlangan zamon ekan, ulardan foydalanmaslikning o'zi davr talablariga*

to‘g‘ri kelmaydi. Masalan, o‘quvchilar “Informatika va axborot texnologiyalari” darsida kompyuterdan foydalanishadi va yangi dasturlarni o‘rganib, o‘zlari ham yangi dastur yaratishni o‘rganib olishadi. Bundan tashqari, yoshlar uyda shaxsiy kompyuteridan uyga vazifa tayyorlash maqsadida foydalanishlari mumkin. Endi sizda shunday savol tug‘ilishi mumkin: “Yoshlar bunday hollarda qanday qilib kompyuter o‘yinlariga mukkasidan ketishlari mumkin?” Yoshlar qachonki doimiy ravishda nazorat qilinib turilmasa, yoxud ular kompyuter texnologiyalaridan to‘g‘ri foydalanishni bilmasalar, o‘shandagina ular kompyuter o‘yinlariga chalg‘iydilar va bora-bora bu hol ko‘p takrorlangani sayin ular kompyuter o‘yinlarining mukkasidan ketgan o‘yinchilariga aylanadilar. Albatta, bunday hodisalar hayotimizda yuz bermasligi uchun har bir ota-ona va pedagoglar mas‘uldir. Bolaga shuning uchun ham yoshligidan boshlab ma‘naviy tarbiya, dunyoviy ilmlarni o‘rgatish barobarida zamonaviy texnologiyalardan to‘g‘ri va oqilona foydalanishni o‘rgatmoq zarur. O‘z-o‘zidan ko‘rinib turibdiki, bunda avvalambor ota-ona bilan bir qatorda o‘qituvchilar ham bunday bilimlardan xabardor bo‘lishi kerak. Shu o‘rinda shuni aytib o‘tish kerakki, pedagog-olim V. K. Selevko ham o‘qituvchining kompyuter savodxonligini kompyuterli texnologiya mazmunining muhim qismi deb hisoblaydi va uning tarkibiga quyidagilarni kiritadi:

- informatika va hisoblash texnikasining asosiy tushunchalarini bilish;
- kompyuterli texnikaning umumiy tuzilishi va funksional imkoniyatlarini bilish;
- zamonaviy operatsion tizimlarni bilish;
- umumiy vazifa bajaradigan zamonaviy dasturning qobiqlar va operatsion vositalarini (Norton Commander, Windows va boshqalarini) bilish hamda ularning vazifalarini o‘zlashtirish;
- hech bo‘lmaganda bir matn redaktorini o‘zlashtirganlik;
- dasturlashtirish algoritmlari, tillari va paketlari haqidagi boshlang‘ich tasavvurlarining bo‘lishi;
- amaliy foyda beradigan vazifalarini bajaradigan amaliy dasturlaridan foydalanishning boshlang‘ich tajribasi.

Barchamizga ma‘lumki, zamonamiz rivojlanib, hayotimizga yangidan-yangi texnologiyalar kirib kelmoqda, albatta, ular bugungi kunda yoshlarning hayotida muhim o‘rin egallamoqda. Misol qilib har birimizning uyimiz yonidagi internet kafe, klublari yoxud playstation (pleysteysn)larni olishimiz mumkin. U yerda har doim odam gavjum bo‘ladi va shunisi achinarliki, ularning 80% ini yoshlar tashkil qiladi. U yerda kompyuterlarning deyarli hammasi band bo‘ladi va hatto navbat kutib turgan yoshlarga ham ko‘zimiz tushishi mumkin.

Yoshlar internet o‘yinlarini o‘ynashda o‘yinga shunchalik berilib ketishadiki, hatto qornining ochganini-yu, uyiga qaytadigan vaqt bo‘lib qolganini ham sezmay qolishadi. “Internet o‘yinlarini o‘ynashda ular pulni qayerdan olishadi?”- degan savol tug‘ilishi tabiiy. Albatta, ota-onasi bergan, lekin internet o‘yinlarini o‘ynash uchun emas, balki ovqat olib yeyishi uchun. Bu esa nazoratsiz qolgan farzand ota-onani va o‘zini-o‘zi aldashiga olib keladi. Har xil vaxshiy, qo‘rqinchli o‘yinlarni o‘ynash natijasida yoshlarimizning qahri qattiq bo‘lib qolmayaptimikan? Ularning psixik rivojlanishida ma‘lum o‘zgarishlar yuz bermoqda.

Shunday “o‘yinchilar” ham borki, ular o‘yinni o‘ynayotgan paytlarida o‘yin ichiga “virtual olam”ga kirib ketadilar, yutqazib qo‘ysalar kayfiyatlarini tushib ketadi. Ular bir kunda 2-3 soat kompyuter o‘yinlarini o‘ynamasalar, qandaydir tushkunlikka tushib qoladilar, jizzaki, injiq, agressiv bo‘lib qoladilar. Bunday bolalarni to‘g‘ridan-to‘g‘ri kompyuter o‘yinlariga tobe bolalar qatoriga qo‘yishimiz mumkin. Ular “real olam”ga moslashishni, undagi mas‘uliyatni o‘z bo‘yinlariga olishni istashmay qolishadi. Xohlagan

ishini qilish mumkin bo'lgan "virtual olam" ularga ko'proq yoqadi va kompyuter uning yaqin do'stiga aylanadi. Bundan tashqari yana shuni ta'kidlash joizki, kompyuter o'yinlari insonning nafaqat ruhiy, balki jismoniy sog'ligiga ham o'z ta'sirini ko'rsatmasdan qolmaydi. Masalan, kompyuter o'yinlari miyaning ko'rish va harakatlanishga javob beradigan qismiga ta'sir qiladi. O'yinlar odamning xulqi, emotsiyasi va o'qishga javob beradigan bosh miya po'stlog'ining old peshona qismi ya'ni, aql sohasini o'sishiga zarar yetkazadi. Kompyuter o'yinlari bilan parallel ravishda aqliy salohiyatlar ham pasayib boradi. Shuni aytish kerakki laboratoriya miyani old peshona qismining ishlamasligi neandertal odamni vahshiy va ta'sirchan qilib qo'yadi, katta jamoada yashashni xohlamaydi. Kompyuter o'yinlari aynan miya old peshona qismini faoliyatini susaytiradi. Kompyuter o'yinlarining yoshlar psixikasiga ko'rsatadigan ta'sirning ko'lami va qudrati axborot-psixologik xavfsizlikni ta'minlashni hozirgi sharoitlarda umummilliy muammo darajasiga ko'tarishni taqozo qiladi. Jamiyatdagi tub o'zgarishlar sharoitida insonning psixologik xavfsizligi, psixologik himoyalanganligi va psixologik himoya shakllanishining uslublari muammosi nazariy jihatdan ham, amaliy jihatdan ham nihoyatda dolzarb bo'lib bormoqda.

Kompyuter o'yinlari yoshlarning vaqtini o'g'irlamoqda. Internet klublarida yoshlar ayni o'qib, ilm oladigan paytda qimmatli vaqtini bekorchi, hech narsaga foydasi tegmaydigan bema'ni o'yinlarga sarflashlari juda achinarli holat. Chunki internet va kompyuter o'yinlariga haddan tashqari berilib ketgan o'smirlar hayotdan, ilm olish, kasb o'rganishdan va ma'naviy qadriyatlardan tamoman uzilib, butunlay manqurtlashib boradi. Hozir kompyuter o'yinlari orqali o'smir yoshlarga salbiy ta'sir qilib, ular ongiga o'zining vayronkor, qabih g'oyalarini singdirish yoki ularni to'g'ri yo'ldan ozdirishga urinadigan yashirin kuchlar juda ko'p. Kompyuter o'yinlariga mukkasidan ketgan o'smirlar o'zlari bilmagan holda yashirin kuchlarning qo'g'irchog'iga aylanadi. Kompyuterga mute' bo'lgan yoshlarning fikri-xayoli, butun vaqti, hatto uyqusi ham bema'ni o'yinlar bilan band bo'ladi. Oxir-oqibat bunday manqurt yoshlar tengdoshlari, yaqinlari va hatto ota-onasiga ham qo'l ko'tarishgacha, agar mubolag'a bo'lmasa qurol o'qalishgacha borib yetadi. Bu esa jamiyatda ilimsizlik, johillikning tomir yoyishiga va oxir oqibatda yurt parokanda bo'lishiga olib keladi.

Muhokama va natijalar. Ota-onalar doim ishda, bola tarbiyasiga vaqtlari yo'q. Ishdan charchab kelgandan so'ng esa biroz dam olishga chog'lanadilar. Shu paytda farzand o'zi bilan o'zi ovora bo'lib qoladi yoki u ham zerikib otaning yoniga boradi. Ota ishda bitirishga ulgurmagani ishlarini uyda davom ettiryapti. Ona esa uy yumushlari bilan mashg'ul, aka ko'chaga chiqib ketgan, opa esa telefonda dugonalari bilan qizg'in suhbatda, hamma band. Xonada faqatgina kompyuter band emas...Xonada faqat kompyutergina bo'sh bo'lgandan keyin bola, albatta, vaqtini kompyuter o'ynash bilan o'tkazadi. Bu hol bir necha bor qaytarilgandan keyin bolaning kompyuter o'yinlaridan to'xtashi qiyin bo'lib qoladi, natijada bu har kungi odat tusiga kiradi. Bu esa yosh avlodni salbiy tomonga qarab o'zgarishiga olib keladi.

Mana bizga "real" olamdan "virtual" olamga ketish. Xo'sh, bunga kim sababchi? Farzandlarning barkamol bo'lib yetishishlariga nima yoki kimlar to'sqinlik qilyapti, shu kompyuter o'yinlarimi yo ularni yaratuvchilarimi yo bo'lmasa farzandiga beparvo kattalarmi? Bu savolni har kim o'z-o'ziga berib ko'rsin. Bu biz bilan emas, balki qo'shnimizning bolasi bilan sodir bo'lganda bizni bu hol unchalik xavotirga solmagan bo'lar edi. Lekin bu hol bizning farzandlarimiz bilan sodir bo'ldi. Bu muammo vaqt o'tgani sayin dolzarblashib bormoqda. Biz vaqtida buning oldini olmog'imiz va kurashmog'imiz darkor. Eng avvalo, barkamol avlodni voyaga yetkazishda ularning sog'ligiga e'tibor beraylik.

Farzandlarning tarbiyasi bilan alohida shug'ullanaylik. Yosh avlodga kompyuter

texnologiyalaridan qanday qilib oqilona foydalanish mumkin ekanligini tushuntiraylik. Ularga kompyuter o'yinlarini umuman o'ynatmaylik, demaymiz. Chunki bunday qilib farzandlarimizni o'zining sinfdoshlari yoki tengdoshlaridan ajratib qo'yishimiz mumkin. Bu esa yana bir boshqa muammoga olib kelishi mumkin. Lekin kompyuter o'yinlarini o'ynashda me'yordan oshib ham ketmasliklarini kuzatishimiz, ular qanday o'yinlar o'ynayotganliklarini nazorat qilib borishimiz kerak.

Bu jiddiy muammoga hozirdanoq qattiq turib yondashib boshlamasak, farzandlarimiz kelajagiga kim javobgarlikni o'z bo'yniga oladi yoki ularning mehri, odobli bo'lishiga, barkamol bo'lib yetishishiga kim javob beradi? Buyuk bobomiz Ibn Sino: "Agar biz inson hayotini ming varoqli kitob deb olsak, men bor yo'g'i hayotim davomida o'n varoqqina ko'rishga, o'rganishga muvaffaq bo'ldim."- deb aytganlaridek, inson hayoti bir marotaba beriladi. Hayotda bir narsani unutmaylik, biz aslida nima yoki kim uchun yashayapmiz? Albatta, oilamiz, farzandlarimiz uchun. Shu qisqagina umrimizni farzandlarimiz kamoli uchun bag'ishlaymiz. Bu savolni chuqurroq o'ylab ko'rsakkina, mana shu dolzarb muammoga aylanib ketayotgan holatga jiddiy yondashishimiz mumkin.

Xulosa. Talaba – yoshlarda kompyuter o'yinlariga bo'lgan pozitiv munosabatni to'g'ri tashkil qilish, kompyuterdan foydalanish ko'nikmalarida nekinlik dunyoqarashini shakllantirishda, ijobiy psixologik muhitni yaratishda nafaqat ota-onalar balki, ta'lim muassasasi, pedagoglar, sinf rahbarlari ham birday mas'uldirlar.

Kompyuter o'yinlariga keskin berilish, yoshlarda shong'ib ketish belgilari mavjud bo'lishi ilmiy tilda "Ludamaniya" tushunchasi orqali izohlanadi. Bu tushuncha ommaviy madaniyatning salbiy ko'rinishlaridan biri sifatida ham tahlil qilinadi. Negaki butun vujudi bilan turli kompyuter o'yinlarni tomosha qilib, alohida affektiv kayfiyatda o'yinga sho'ng'ib ketishi yoshlarning nafaqat ruhiy holatiga balki, fiziologik rivojlanishiga ham o'zini salbiy ta'sirini ko'rsatadi. Masalan, ko'z nuriga, harakatlanish sistemasiga, umurtqa pag'onasidagi rivojlanishlarga salbiy ta'sir ko'rsatadi.

Yoshlarni bunday xulq-atvorini to'g'irlashda ularni kompyuter o'yinlariga nisbatan pozitiv tafakkurni shakllantirishda allomalarimizning pedagogik ta'limotlari, ularning asarlaridagi fikrlari katta tarbiyaviy ahamiyatga egadir. Shunday ekan, ta'lim jarayonida sharq allomalarining ta'limotlari vositalari orqali yoshlarda ijobiy dunyoqarash, saviyaviylik, ilmkorlik, bunyodkorlik sifatlarini shakllantirish muhim manba bo'la oladi.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Erkinbaevna, Y. S. (2023). THE ROLE AND IMPORTANCE OF THE POSITIVE WORLDVIEWS OF EASTERN SCHOLARS IN STRENGTHENING THE TEACHER-DISCIPLE TRADITION. *International Journal of Advance Scientific Research*, 3(06), 200-206.

2. Erkinbayevna, Y. S. (2023). THE SYSTEM OF INSTILLING A HEALTHY PERSPECTIVE IN STUDENTS THROUGH EASTERN ACADEMICS' EDUCATIONAL PRINCIPLES. *European International Journal of Multidisciplinary Research and Management Studies*, 3(09), 55-59.

3. Якубова, Ш. Э. (2024). Прививать Студентам Идею Позитивизма Посредством Духовного Наследия Восточных Учёных. *Miasto Przyszłości*, 44, 587-590.

4. <https://digitalmediakompitentlik.wordpress.com/talim-soxasida-internet-texnologiyalaridan-foydalanish/>

5. <https://www.naqshband.uz/makolalar/kompyuterni-yoshlarga-tasiri>