

VIRTUAL O‘YINLARNING YOSHLAR ONGIGA TA‘SIRI

G‘ulomova Malikaxon Xaydarali qizi
Umaraliyeva Qoriyaxon Ro‘ziboy qizi
Andijon davlat pedagogika instituti talabalari

Annotatsiya: XXI asrda dunyoning mafkuraviy manzarasi tubdan o‘zgarib, global integratsiya jarayonlarining jadallashuvi yangicha tafakkur uslubini taqozo qilmoqda. Ushbu maqolada virtual o‘yinlarning yoshlar ongiga salbiy ta‘siri haqida so‘z yuritiladi.

Абстрактный: В XXI веке идеологический ландшафт мира радикально изменился, и ускорение глобальных интеграционных процессов требует нового образа мышления. В данной статье говорится о негативном влиянии виртуальных игр на сознание молодежи.

Абстрактный: В XXI веке идеологический ландшафт мира радикально изменился, и ускорение глобальных интеграционных процессов требует нового образа мышления. В данной статье говорится о негативном влиянии виртуальных игр на сознание молодежи.

Kalit so‘zlar: virtual o‘yinlar, internet, kompyuter, buzg‘unchi g‘oya, ekstremistlar o‘smirlar, o‘yinbozlik, xavf-xatar, ijtimoiy tarmoq, aksion, strategiya, shuger.

Ключевые слова: виртуальные игры, интернет, компьютер, подрывная идея, подростки-экстремисты, игры, риск, социальная сеть, действие, стратегия, сахар.

Key words: virtual games, internet, computer, disruptive idea, extremist teenagers, gaming, risk, social network, action, strategy, sugar.

Yoshlar, o‘smirlar ongida Vatanga muhabbat tuyg‘ularini shakllantirish, mustaqillikning oliy ne‘mat ekanligini tushuntirish, millat va xalq manfaati yo‘lida kerak bo‘lsa fidoyilik ko‘rsata oladigan, mustaqilligimizning mohiyatini va qadrini anglaydigan, uni har qanday xavf-xatardan asrashni o‘zining muqaddas burchi deb biladigan, muayyan mutaxassislikni, kasb-hunarni chuqur egallagan, mustaqil, erkin fikrlaydigan, ma‘naviy va jismonan barkamol insonni tarbiyalash dolzarb vazifalardan biriga aylanib qolmoqda. Bu esa yoshlarda tarixiy voqelikka ob‘ektiv baho berish va to‘g‘ri xulosa chiqarish malakalarini shakllantirishni talab qiladi.

Ayni davrda yoshlarning qalbi va ongini egallashga qaratilgan turli xil vayronkor g'oyalarning kirib kelishi ayniqsa, internet tarmog'i orqali ko'proq ko'zga tashlanyapti. Bu jarayon farzandlarimizning kompyuter texnologiyalari, turli kompyuter o'yinlariga qiziqishining ortishi bilan ham bog'liq. Ularning bu qiziqishlaridan buzg'unchi g'oya targ'ibotchilari o'z maqsadlari yo'lida samarali foydalanishga harakat qilmoqda. Boshqacha aytganda, «o'yinbozlik» jamiyatning ma'lum bir qismiga tahdid ekanligini yaxshi biladigan ekstremistlar o'smirlar, yoshlar ongini shu yo'l bilan egallashga harakat qilmoqda.

«Olimlar I. P. Korolenko va T. A. Donskix o'yinbozlik alomatlarini shunday tasniflashgan: 1. O'smirning o'yinda o'tkazayotgan vaqti miqdorining oshib borishi

2. Oldingi odatlar, qiziqishlar doirasi torayib, o'yin haqida ko'proq o'ylashi;

3. Yutsa ham, yutqizsa ham o'yindan chiqa olmasligi;

4. O'yin boshlanishini orziqib kutish, o'yinsiz qolganda bezovta bo'lib, asabiylashish;

5. Tobora ko'proq o'ynash istagi, o'yinga tobora ko'proq narsa tika borish

6. O'yindan o'zini to'xtata olmay qolishi. «Bo'ldi, o'yinni tashladim», – deydi, biroq oldin birga o'ynagan sheriklarini ko'rsa, o'yin haqida gap ochilsa, o'yingohning yonidan o'tayotganda qaroridan tez aynib qoladi;

7. Ota-onasidan o'yinga pul olish uchun yolg'on gapirishi, o'g'irlik qilishi;

8. Oila a'zolaridan, shifokorlardan va boshqalardan o'zining o'ta o'yinparastligini yashirib, yolg'on gapirishi kabilar o'smirning o'yinparastligidan dalolat beradi».

Ko'rinib turibdiki, o'smirlik davrida tarbiyaga jiddiy yondashmaslik, farzandning xatti-harakatlariga nisbatan befarqlik natijasida ko'pchilik hollarda farzandni qo'ldan chiqarish mumkin. Internet o'yinlariga ishqibozlik oqibatida miya faoliyati bilan bog'liq insult, ludomaniya, ruhiy kasalliklar, aksariyat hollarda yuragi yorilib o'lish kabi salbiy oqibatlar ko'zga tashlanyapti. Bu esa rivojlanib borayotgan davlatimiz uchun eng katta tahdidlardan biri hisoblanadi.

Ta'qiqlangan narsaga nisbatan bolada qiziqishning kuchayishi tabiiy. Turli xil kompyuter o'yini, ya'ni «aksion», «strategiya» yoki «shuter» kabi bir qator o'yinlarning qay biri bo'lishidan qat'iy nazar bolani jazavaga tushish, tajovuzkorlik, ruhiy buzilishlardan asrash uchun internetdan to'g'ri foydalanishni o'rgatish muhim. 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 va axborotlarni olish imkonini yaratish maqsadida kirib kelgan.

Darhaqiqat, bolaning fiziologik va aqliy rivojlanishi bevosita tarbiya jarayoniga bog'liq. Bu jarayonni ota-onalar mas'uliyat bilan sidqidildan amalga oshirishga majburdirlar. Azaldan farzand tarbiyasida muhim o'rin egallab kelgan, uning dunyoqarashi shakllanishiga xizmat qiladigan, faoliyat mezonini ezgulikka yo'naltiradigan milliy o'yinchoqlar o'rini qandaydir odam o'ldirib huzurlanishga yo'naltirilgan internet o'yinlari egallab olishiga yo'l qo'ymaslik kerak. Ma'lumki, o'sib kelayotgan bola beg'ubor bo'lgani bois ro'parasidagi odamdan yomonlikdan kutmaydi. Xuddi shu tariqa bola uchun qiziqarli bo'lgan o'yinlarning salbiy oqibatlariga olib kelishi uning xayoliga ham kelmaydi. Ularni hushyorlikka o'rgatish, tushuntirish ishlarini olib borish, eng asosiysi, ko'ziga chiroyli ko'ringan narsalarga mahliyo bo'lib ketadigan darajada nodonlik botqog'iga botmasligining oldini olish ota-ona va pedagoglarning jamiyat oldidagi ajralmas burchidir. N. Komilov ta'kidlaganidek: «Odam qanchalik nodon bo'lsa, u xurofotga, so'zlar sehriga, shakllarga mahliyo bo'ladi, rasm-rusumga, aqidalarga shuncha beriluvchan bo'ladi. Va, aksincha, odamning ma'rifati, bilimi oshgan sari, u ...mazhabparastlikdan, aqidaparastlikdan yuqori ko'tarilaveradi...».[1]

Kompyuter o'yinlariga mukkasidan ketishning jamiyatga zararlari ko'p. Avvalo manaviy zarar bo'lib, kompyuter o'yinlari jamiyatimizni manaviy buzulqlik botqog'iga botirib, insonni o'zlikni anglash baxtidan mosuvo qilmoqda. Islom dinimiz ta'limotlarida ham bu kabi amallar qattiq qoralangan: **”Axir, (qilgan) yomon ishi o'ziga chiroyli ko'rsatilib, uni go'zal (ish) deb o'ylagan kimsa (hidoyat topgan zot kabi bo'larmidi) ?!. Zotan, Alloh O'zi xohlagan kimsalarni yo'ldan ozdirur va O'zi xohlagan kishilarni hidoyat qilur. Bas, (Ey Muhammad!) Ularga hasratlar chekib joningiz (chiqib) ketmasin. Albatta, Alloh ularning qilayotgan sir sinoatlarini biluvchidir.”** (Fotir, 8).

Shayton vasvasasiga uchragan ayrim yoshlarning virtual o'yinlariga xatti-harakatlari o'zlariga ziynatli ko'rinadi. O'yinlar quliga aylangan bola o'z-o'zidan ajablanib, qilgan ishi ko'zini quvontirib, borgan sari haddidan oshaveradi.

Kompyuter o'yinlari yoshlarning vaqtini o'g'irlamoqda. Internet – klublarda yoshlar ayni o'qib, ilm hosil qiladigan paytlarida vaqtlarini bekorchi o'yinlarga, ijtimoiy tarmoqlarda mutlaqo notanish shaxslar bilan qimmatli vaqtini tanishishga sarflayotgani tashvishli holat. Chunki internet va kompyuter o'yinlari

asriga aylangan 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'z buzg'unchi g'oyalari 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 bemani 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 alal oqibat yurt parokanda bo'lishiga olib keladi.

Yoshlarning bunday g'oyalarga aldanmasligi, zalolat botqog'iga botmasligini ta'minlash niyatida zarur tavsiyalarni bayon qilamiz. Maqsadimiz yoshlarni internetga in qurib, o'zlarining vayronkor g'oyalari virus kabi butun dunyoga tarqatayotgan jinoyatchilarning asl basharasidan ogoh etishdir. Sog'lom aql egalari internet qulayliklaridan o'z bilimlarini oshirish yo'lida oqilona foydalanadi. Lekin ba'zi yoshlar esa ushbu tarmoqdagi yovuzlikka, ma'naviy tanazzulga sabab bo'ladigan saytlarda “sayir qilib”, o'zlari va atrofdagilarning ongini zaharlayotganlari aniq. Internet bozorida har kim o'ziga kerakli narsani oladi, deb tarbiyani o'z holiga tashlab qo'yish yaramaydi.

Shuning uchun ham yoshlarda xabar va ma'lumotlarni tahlil eta olish malakasini hosil qilish zarur. Zero har qanday xabar ham to'g'ri va xolis bo'lavermaydi. Har bir ma'lumotni tekshirish haqida Alloh taolo shunday deydi: **“Ey mo'minlar! Agar sizlarga biror fosiq kimsa xabar keltirsa, sizlar (haqiqiy ahvolni) bilmagan holingizda biror qavmga aziyat yetkazib qo'yib, (keyin) qilgan ishlaringizga pushaymon bo'lmasligingiz uchun (u xabarni) aniqlab (tekshirib) ko'ringiz!”** (Hujurot, 6).

Xalqimizda “ogoh bo'lgan abgor bo'lmas!” degan naql bor. “O'rgimchak to'rida aqidaparastlikni targ'ib qiluvchi saytlar tobora ko'payib bormoqda. Bunday tahlikali zamonda yoshlarga faqat ‘uz’ domenidagi saytlardan foydalanish tavsiya qilinadi. Zero, ehtiyotsizlik bilan ko'r-ko'rona olingan ma'lumotlar kishini adashtirib qo'yishi aniq. Diniy ehtiyojini e'tiqod va mazhabga yot veb-saytlardan qondirayotgan kishilar boshqa manbalar orqali boshqalar, ya'ni g'animlar qo'lida tarbiyalanoyatganini unutmasin![2]

va shafqatsizlikka undovchi o‘yinlar: “Pubj”, “Minecraft”, “gta”, “counter-strike”, “Ever Quest”, “Manhunt”, Hilmiy Xidir Soriy “internet orqali bog‘lanishning ijtimoiy munosabatlarga ta’siri” bo‘yicha sosial so‘rovi.

Internetga qaramlik - odam doimiy ravishda ijtimoiy tarmoqlarda bo‘lmasdan, pochmani tekshirmasdan yashay olmaydi, haqiqiy dunyo bilan aloqani yo‘qotadi, dolzarb muammolardan uzoqlashadi, unutadi, bu ishonchsiz, kompleksli odamlarda va ko‘pincha yosh avlod vakillarida uchraydi. shaxsiy muloqotdan qochadigan, virtualni afzal ko‘rganlar.

Internetning inson hayotidagi o‘rni bu holatda o‘z ma’nosini yo‘qotadigan, kulrang va qiziq bo‘lmagan oddiy dunyoning qiymatidan oshib ketadi. Virtual haqiqatda inson o‘z imidjini, qiyofasini yaratishi, xohlaganicha boshqacha bo‘lishi mumkin va bu ichkimuvozanatga olib keladi. Xayollarni yaratishdan ko‘ra, haqiqiy hayotni o‘zgartirish va o‘z- o‘zini rivojlantirish bilan shug‘ullanish yaxshiroqdir.

Kompyuterga tobelikning to‘rt bosqichi: moslashish, odatlanish, shaxsiy omillarga ta’siri, inson hayotining ajralmas bo‘lagi sifatida. Internet va komp’yuter o‘yinlarining paydo bo‘lishi. Virtual tanishuvlar. Virtual o‘yinlar – yoshlar tafakkuri va dunyoqarashiga ta’siri. Virtual olam va manipulyatsiya. Komp’yuter o‘yinlarining ruhiy va jismoniy xatarlari. Virtual olamda o‘zlikni namoyon qilish–“qaxramon”lik. Zo‘ravonlik, faxsh faxsh va shafqatsizlikka undovchi o‘yinlar: “Pubj”, “Minecraft”, “gta”, “counter- strike”, “Ever Quest”, “Manhunt”, Hilmiy Xidir Soriy “internet orqali bog‘lanishning ijtimoiy munosabatlarga ta’siri” bo‘yicha social so‘rov.[3]

Demak, tarbiya jarayonini to‘g‘ri tashkil qilish, farzand tarbiyasini doimiy nazorat qilish g‘oyat muhim. Farzandga internetni butunlay cheklash mumkin emas.

Xulosa. Barkamol avlod tarbiyasida oila ilk maktab vazifasini o‘taydi. Bolani yoshligidan yolg‘on gapirmaslikka, to‘g‘ri fikrlashga, har bir narsadan to‘g‘ri foydalanishga o‘rgatish, Vatanga muhabbat tuyg‘ularini shakllantirish dastlab oilada amalga oshiriladi. Farzandlarimizni internet boshqarishiga yo‘l qo‘ymaslik lozim. Shunday ekan, farzandlarimizni ko‘zlariga chiroyli ko‘ringan narsaning tashqi tomoniga emas, balki mohiyatiga e’tibor berishga o‘rgatish, “o‘yinbozlik” kasaliga duchor bo‘lishdan asrash uchun barchamiz birdek mas’ulmiz.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. <https://kompy.info/mavzu-virtual-oyinlarning-yoshlar-ongiga-tasiri-reja.html>
2. <https://www.naqshband.uz/makolalar/kompyuterni-yoshlarga-tasiri>
3. “Media savodxonlik va axborot madaniyati” fanidan uslubiy qo‘llanma A.Axmedov, B.Bektashev, J.S.Iymanovlar ADPI – “Ijtimoiy fanlar” kafedrası o‘qituvchilari Andijon 2022



Research Science and Innovation House

