

VIRTUAL O'YINLARNING YOSHLAR ONGIGA TA'SIRI.

Andijondavlat pedagogika instituti

Milliy g'oya ma'naviyat asoslari

va

Xuquq ta'limi fafedrasi o'qtuvchisi

Talipov Xushnid Zaparvich.

Andijon davlat pedagogika instituti

Musiqiy ta'lim yo'nalishi 1-kurs talabasi

Xatamova Zulayxo Baxtiyor qizi.

Anotatsiya : Ushbu maqola virtual o'yinlarning yoshlar ongiga ta'siri, uning salbiy oqibatlari , virtual o'yinlar keltirib chiqaradigan illatlar , virtual o'yinlarning asoratlari , fiziologik ta'siri , sog'lom xayot tarziga bo'lgan ta'siri haqida so'z borad

Аннотация : В статье рассматривается влияние виртуальных игр на сознание молодых людей , его негативные последствия , пороки , вызываемые виртуальными играми , осложнения виртуальных игр , их физиологические эффекты и их влияние на здоровый образ жизни.

Annotation : The article examines the impact of virtual games on the minds of young people , their negative consequences , the vices caused by virtual games , the complications of virtual games , their physiological effects , and their impact on a healthy lifestyle

Kalit so'zlar : Virtual , internet , ta'sir , tadqiqot , ruxiy , video , o'yin ,

Ong , tarbiya, vosita , oqibat , taxdid , mukkasidan ketish .yoshlar , shifoxonalar , sog'lig , xastalig , salbiy , asirlik .

Влючевы слова : Виртуальный , интернет , влияние , исследование , умственный , видеоигра , сознание , образование , инструмент , последствие , угроза , побег , молодежь , больницы , здоровье , болезнь , негативное , воздействие.

Keyword : Virtual , internet , influence , research , mental , video game , consequence , threart , escape , youth , hospitals , health , illness , negativity , captivity.

Kirish:

Vertual o'yinlarning yoshlar ongiga ta'siri va salbiy oqibatlari.xozirgi kunda internet xayotimining bir bo'lagiga aylanib ulgurdi . Internet davr talabidir.Internetni biz uchun juda ko'p qulayliklari mavjud. , Biz undan o'zimizga kerakli barcha ma'lumotlarni olishimiz mumkin. O'zimiz qiziqgan insonlar xayotini kuzatishimiz , qiziqarli filmlar tomosho qilishimiz , xar – xil vaynlar ko'rishimiz va albatta o'yinlar o'ynashimiz mumkin. Xozirgi kunda internetdan xamma xar turli maqsadlarda foydalanmoqda. Xar bir narsaning yaxshi va yomon tomonlari bor. Lekin undan qanday foydalanish xar bir kishining o'ziga bog'liqdir.

Internetdagi virtual o'yinlar toshlarga o'z ta'sirini o'tkazayabdi. Ularning ongi va ruxiyatiga salbiy ta'sir ko'rsatmoqda. Kompyuterda soatlab , kunlab o'tirib , turli vetual mukofotchalarini qo'lga kiritgan kishi uchun ular chinakamiga qimmatli ma'no kasb eta boshlaydi. Bunday bal va yutuqlar sodiq o'yinchilar orasida sotiladi , xarid qilinadi. Bunday ishga esa pul ayamay sarflanadi. Masalan : „ojest Entropia” o'yiniga mukkasidan ketgan talaba 35yoshli Devid Sor 35ming AQSH dollari evaziga virtual rol sotib oldi. Bu orolda ikki qal'a , bir qancha cho'milish joylari. Maxluqlarni ovlash uchun maxsus joylar bor. Lekin bu joylar faqat tasavvurda , kompyuter ekranidagina xolos. Juda ko'p o'yinlar odamlarni va xayvonlarni shavqatsizlarcha o'ldirish , qon

to'kish sahnalari asosida qurilgan. Bunday ayanchli saxnalar nafaqat yoshlarning , kattalarning xam ongiga salbiy ta'sir ko'rsatmoqda. „Qotil” , „STA” , „Snayper” kabi o'yinlarga berilganlarning ba'zilar keyinchalik xaqiqiy qotilga aylanishgani fikrimiz dalilidir. Vertual o'yinlarni ko'p o'ynash insonni tashqi olamdan uzib qo'ymoqda. 2002-yil Amerikalik Shon Villi isimli 21 yoshli yigit o'zini o'zi peshonasidan otib o'ldirdi. Aniqlashlaricha u „EverQuest” nomli kompyuter o'yiniga mukkasidan ketgan ekan. Uning o'sha o'yinda yutqazib , yeg'ganballari mukofotlarini yutqazganiga chidolmay , o'z joniga qasd qilgani ma'lum bo'ldi. Bu o'yinlar inson ongiga shunday ta'sir qiladiki , inson o'zi yashayotgan olam va virtual olamni ajrata olmy qolishi mumkin. Vertual olamga tobe bo'lib qoladi.

2004-yili Buyuk Britaniyada 17 yoshli Uoren Leblan 14 yoshli Stefan Pakirning joniga qasd qildi. Sud jarayonida ayblanuvchi „ ManNips ” kompyuter o'yinini ta'siriga tushib qolganini aytdi. Janubiy Koreyada xarbiy strategi o'yinlar quliga aylangan 28 yoshli yigit olamdan o'tdi. U uch kecha kunduz o'yin xonadan chiqmay o'yin o'ynagan. Shifokorlar tashxisga ko'ra , yurak xuruji qattiq charchoq xolatining xaddan ortiq cho'zilib ketishi bois yuzaga kelgan.

Ameruka tiibbiyot uyushmasi video o'yinlarga berilib ketishi rasman aqliy zaiflik kasalliklari qatoriga kiritish niyyatida. Shifokorlarning fikricha , bu kasallik kuniga ikki soatdan ortiq o'yin o'ynaydigan xar qanday kishi salomatligiga xavf soladi. Bu internetda ko'ngil xushlik izlaydigonlarga xam tegishli.

Xozir dunyodagi juda ko'p mintaqalar , jumladan , Yevropa mamlakatlarida internetga asirlik xastaligini davolaydigan maxsus shifoxonalar mavjud. Bunga sabab xozir aytib o'tgan virtual o'yinlar sabab bo'lgan noxush xodisalardir. Bunday voqealarni ko'plab misol keltirish mumkin. Bularning barchasidan ibrat olishimiz kerak.

Virtual o'yinlarga berilishning salbiy asoratlari juda ko'p. Tadqiqotchi Xilmiy Xidir Soriy „ Internet orqali bog'lanishning ijtimoiy munosabatlarga ta'siri ”

mavzusida 471 kishi o'rtasida o'tkazgan so'rovlar natijalariga ko'ra , internetga mutelik oqibatida ijtimoiy va ruxiy yolg'izlik muamosi ko'patgani aniqlangan. Sarosima , tushkunlik , xavotir , farzandlarning internet bilan aloqalari beqarorlashuvi ushbu muammoning asosiy belgilari sifatida ko'rsatiladi.

Virtual olam unsonni fikriy qaram etish orqali o'ziga bo'y sundurmoqda. Xozir bolalar va o'smirlarning internet- kafeni ikkinchi uyiga aylantirib olayotgani sir emas. Kuzatishlar shuni ko'rsatdiki , o'nlayn o'yinlarni o'ynovchilar xam , asosan o'smirlar. O'smirlik shaxsning fiziologik va ijtimoiy rivojlanishidagi o'ziga xos davr xisoblanadi. Agar4 shu davrda o'g'il toki qiz agressiv ruxdagi o'nlayn o'yinlarga berilsa , bu noxush oqibatlarga olib kelishi turgan gap. Internet o'yinlarning 49foizi zo'ravonlik , 41 foizi jangari ko'rinishga ega. Qaxramonlar o'z maqsadiga yetishish uchun zo'ravonlik va yovuzliklardan foydalanadi. Bunday o'yinlar yoshlar ongiga tashlangan olovga qiyoslash mumkin. Chunki bu o'yinlar yoshlar ongini zaxarlaydi va ularning ma'naviy tarbiyasiga salbiy ta'sir ko'rsatadi.

Virtual o'yinlarning salbiy oqibatlari xaqida ommaviy axborot vositalarida bot-bot bong urishsa xam internet kafelarning doimo doimo yoshlar bilan gavjumligi , u yerda o'smirlarning turli o'yinlarga mukkasidan ketayotgani va qimmatli vaqtini bexuda o'tkazayotgani dilni xira qiladi. Farzand istiqboli , yorqin kelajagi uchun xar bir kishi tarbiya masalasiga jiddiy e'tibor bermog'i zarur. Bola tarbiyani turli kompyuter o'yinlari , internet va ijtimoiy tarmoqlardan emas , eng avvalo otalinalaridan bobo-momolaridan ezgulikka , poklikka va dinu diyonatga chaqiruvchi yaxshi kitoblardan olsin.

„ Agar bir kishi yoshligida nafsi buzilib , tarbitasiz , axloqsiz bo'lib o'sdimi , bunday kishilardan yaxshilik kutmak , yerdan turib yulduzlarga qo'l uzatmak kabidir. Din va e'tiqodi salomat bo'lmagan kishilar , xaqni botildan , yaxshini yomondan ayrima olmas. Bunday kishilardan na o'ziga na boshqa kishilarga van a millatga tariqcha foydasi yo'qdir. ”

Abdulla Avloniy.

„Virtual o'yinlarning keltirib chiqarayotgan illatlar , yoshlarni xalokatga giriftor etishi va nobud qilishi bayon qilingdi. Shuningdek , Islom dinida bunday ishlarga berilmaslik xaqidagi ko'rsatmalari bayon etiladi.

G'arb mamlakatlarida maktab o'quvchilari , o'smir yigit-qizlar o'z ota –onalari , o'qtuvchilari , tengdoshlari o'limiga sabab bo'lishmoqda. Bunday daxshatli voqealar G'arb bolalariga virtual olam berayotgan „ tarbiya'' ning zararli mevasi ekani achchiq haqiqatdir.

Virtual o'yinlarning rivojlanishi , texnologiyalarning o'sishi bilan inson xayotida chuqur iz qoldiradigan darajaga ega . Lekin bu o'yinlar faqat ko'ngil ochar vosita bo'libgina qolmay , sog'liq uchun jiddiy xavf tug'dirishi mumkin. Quyida virtual o'yinlarning orgavizimga qanday zarar keltirishini ko'rib chiqamiz.

Mushak - sklet tizimiga ta'siri.

Ko'p vaqt davomida bir joyda o'tirish yoki noto'g'ri xolatda o'ynash organizimning mushak sklet tizimiga zararyetkazishi mumkin. O'yin paytida odam ko'pincha bir xil pozitsiyada uzoq vaqt qoladi , bu esa umurtqa pog'onasi , bo'yinning qattiqlashuvi va bel og'rig'I kabi muammolar keltirib chiqaradi. Agar bu muntazam takrorlanib tursa , keyinchalik jiddiy asoratlarga olib kelishi mumkin.

Ko'z sog'lig'iga zarari.

Ko'zlar ekranga uzoq vaqt qarash natijasida charchaydi va kuchlanadi. Bu xodisa „ kompyuter ko'zlari sindromi '' deb ataladi. Belgilari ko'rishning xiralashishi , ko'zda quruqlik , bosh og'rig'i va ko'z atrofi mushaklarining taranglashishidan iborat. Uzoq vaqt ekranga qarash , keyinchalik ko'rish qobilyatini yomonashishiga olib kelishi mumkin.

Addiktsiya.

Virtual o'yinlar o'yinchilarida psixologik qaramlikka olib kelisho mumkin. Addiksiya natijasida o'yinchi real xayotdan uzoqlashib , ijtimoiy faoliyatdan chetlanadi. Bu esa munosabatlarning yomonlashishiga va stress daralasining oshishiga olib keladi.

Uyqu, rejimiga salbiy ta'siri.

Vertual o'yinlarga xaddan tashqari berilib krtish uyqu sikliga salbiy ta'sir ko'rsatadi. Ko'p vaqt davomida ekran qarshisida qolish melatonin garmoni isalab chiqarishga xalaqit beradi. Bu garmon uyqunu boshqarishda asosiy ro'l o'ynaydi. Kechasi o'yin o'ynash insonning tabiiy uyqu ritmini buzadi , bu esa uyqusizlik , uyqu sifati pasayishi va diqqatni jamlashda muammolar keltirib chiqaradi.

Dipressiya va bezovtalik.

Virtual o'yinlarda yutqazish yoki doimiy g'alaba izlash xissi o'yinchilarda ruxiy tishkunlikni kuchaytiradi. Bu ayniqsa , yosh bolalar va o'smirlar uchun xavfli , chunki ular xali xam psixologik barqarorlikni saqlashda qiynalishlari mumkin.

Ta'lim faoliyatining pasayishi.

O'yinlarga xaddan tashqari qiziqish o'quv jarayoniga e'tiborning susayishiga , vaqtni noto'g'ri boshqarishga va akademik yutuqlarni pasayishiga olib kelishi mumkin.

Xulosa

Xulosa o'rnida shuni aytish mumkinki.

O'yinlarga bo'lgan qiziqishlarni me'yorda ushlab turish va o'yin vaqti bilan bog'liq cheklovlar kiritish o'ta muximdir. Shuningdek sog'lom xayot tarzini saqlash , jismoniy mashqlar qilish va ijtimoiy munosabatlarni rivojlantirish orqali ushbu zararli oqibatlarni oldini olish mumkin.

„ Xikmat izlaganga xikmatdur dunyo , illat izlaganga illatdur dunyo ”

Internetdan xam yaxshi tomonlama fpydalanishimiz kerak . Chunki xar birimiz qiyomat kunida qilib o'tgan yaxshi-yu yomon ishlarimizdan ro'ralurmiz.

Yaxshilik xam yomonlik xam o'zimizning qo'limizda.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR.

1. Volidai Abdulazizxon jome masjidi imom xatibi Zarif Qudratov.
2. Tuproqqal'a tumani imom-xatibi G' Babajanov.
3. Abdulla Avloniy.
4. Imom Sulton jome masjidi imom xatibi Odiljon Nazrullaev.
5. Tojiddinov Abdus Somad Abdul Bosid.
6. Dokor Ischanov.