



## O‘SMIRLARNING IJTIMOIIY INTELLEKTINI RIVOJLANISHDA ORTDA QOLISHIGA ZAMONAVIY GADJET O‘YINLARINING TA‘SIRI.

**Ergashev Bunyod Shokir o‘g‘li**

Turan International University universiteti  
Gumanitar fanlar va pedagogika kafedrası o‘qituvchisi

**Jumaboyev Nurillo Xayrullo o‘g‘li**

Turan International University universiteti  
Gumanitar fanlar va pedagogika kafedrası o‘qituvchisi

### **Annotatsiya**

Zamonaviy hayotni kompyutersiz tasavvur qilib bo‘lmaydi. U ko‘plab maqsadlarga xizmat qiladi - bolalarni tarbiyalash va o‘qitishdan tortib, muhim harbiy ob‘ektlarni nazorat qilishgacha. Hozirgi vaqtda kompyuterlar nisbatan arzon va ko‘pchilik uchun ochiq. Uyda kompyuter paydo bo‘lishi bilan oila a‘zolari tobora ko‘proq yangi kompyuter o‘yinlarini o‘zlashtira boshlaydilar, bu erda eng faol ishtirokchilar bolalar va o‘smirlardir. Biz ushbu maqolamizda o‘smirlarning ijtimoiy rivojlanishiga hozirgi kundagi zamonaviy gadjet o‘yinlarining qanday salbiy ta‘silari mavjud ekanligi to‘g‘risida fikrlarimizni yuritamiz.

**Kalit so‘lzar:** O‘smir, o‘yin, kompyuter, strategiya, zavqlanish, ong, sindrom, monoton, telefon.

### **Annotation**

Modern life cannot be imagined without computers. It serves many purposes - from the upbringing and education of children to the control of important military facilities. Nowadays, computers are relatively cheap and accessible to many people. With the appearance of a computer at home, family members start to learn more and more new computer games, where the most active participants are children and teenagers. In this article, we discuss the negative effects of today's modern gadget games on the social development of teenagers.

**Key words:** Teenager, game, computer, strategy, pleasure, mind, syndrome, monotonous, phone.

Birinchi kompyuter o'yini, deb atalmish video o'yin 1962 yilda Massachusetts texnologiya institutida (AQSh) paydo bo'lgan. Stiv Rassellning "Kosmik urush" video o'yini ushbu sohaning mutaxassisi bo'lgan o'yinchiga bir nechta tugmachalar yordamida ekran bo'ylab raketaning harakatini boshqarish, parvoz yo'nalishini, tezligini o'zgartirish va dushmanga qarata o't ochish imkonini berdi. Ammo video o'yinlar keng miqyosda qabul qilinishi va qabul qilinishiga yana deyarli 20 yil kerak bo'ldi.

Biz avvalo zamonaviy kompyuter va telefon o'yinlarini ko'rib chiqsak:

**Arkada** o'yinlarida o'yin davomida o'zgarmaydigan oddiy o'yin mavjud. Aksariyat arkada o'yinlarida o'yinchi natijalarga erishish uchun juda reaktiv bo'lishi kerak. Odatda, arkada o'yinlari rivojlangan bonus tizimiga ega: ball to'plash, xarakter xususiyatlarini vaqtincha yaxshilash.

**Boshqotirmalar** o'yinchidan mantiq, tasavvur va sezgi talab qiladigan muammolarni hal qilishni talab qiladigan kompyuter o'yinlarining bir turi.

**Poyga** - eng mashhur o'yin turlaridan biri bo'lib, unda transport vositasini boshqarayotgan o'yinchi marraga birinchi bo'lib yetib borishi kerak. Poyga o'yinlarining eng mashhur turi bu avtomobil poygasi, ammo boshqa ko'plab poyga o'yinlari mavjud.

**Kvestlar** (inglizcha quest - sarguzasht izlashdan) yoki sarguzashtli o'yinlar, odatda, qahramon syujet bo'ylab oldinga siljiydigan, turli vazifalarni bajaradigan va ob'ektlardan foydalanish, boshqa belgilar bilan muloqot qilish va jumboqlarni hal qilish orqali o'yin dunyosi bilan o'zaro aloqada bo'lgan o'yinlardir.

**Strategiyalar** (strategik kompyuter o'yinlari) - o'yinchidan kerakli maqsadga erishish uchun muayyan taktika va strategiyalarni rejalashtirish va ishlab chiqishni talab qiladi, masalan, harbiy operatsiyada g'alaba qozonish yoki dushman davlatini qo'lga kiritish. O'yinchi bitta belgini emas, balki qo'shinlarni, shaharlarni, shtatlarni yoki hatto tsivilizatsiyalarni boshqaradi. Navbatga asoslangan strategiya o'yinlari mavjud, bunda o'yinchilar navbatma-navbat turadilar va real vaqtda strategiya o'yinlari mavjud bo'lib, unda barcha o'yinchilar bir vaqtning o'zida o'z harakatlarini bajaradi va vaqt oqimi to'xtamaydi. Iqtisodiy strategiyalar iqtisodiy va bozor



jarayonlarini aks ettiruvchi maxsus kichik janr sifatida belgilanadi. O'yinchi odatda kompaniya, shahar yoki shtatni boshqaradi va ko'pincha uning maqsadi foyda.

Mashhur amerikalik psixolog Setton Smitning ta'kidlashicha, video o'yinlar amerikalik bolaning hayotida haftasiga o'rtacha 35 soatni egallaydi. U bu hodisaning mumkin bo'lgan sabablaridan birini, ayniqsa, katta shaharlardagi bolalarning jismonan kam rivojlanganligida ko'radi va bu ularning tengdoshlari bilan o'yinlarda o'zini namoyon qilishiga to'sqinlik qiladi. Kompyuter xotirjam, befarq va muvozanatli sherik bo'lishi mumkin, bu bolaga juda mos keladi.

Yaxshi kompyuter o'yini nafaqat dam olish va zavqlanish imkonini beradi. Ko'pgina o'yinlar tarbiyaviy va rivojlantiruvchi hisoblanadi. Ular kompyuterdan qanday foydalanishni o'rganishga yordam beradi va ingliz tilini o'rganishga yordam beradi.

So'nggi paytlarda tibbiy kasalliklar bilan bir qatorda kompyuter kasalliklari ham paydo bo'ldi. Kompyuter o'yinlariga haddan tashqari qaram bo'lgan bola qanday kasalliklarga chalinish xavfi borligini aniqlashga qaror qildim:

Salomatlik har bir inson uchun eng muhim qadriyatdir. Bu butun hayotning asosidir. Sog'lom odamgina jamiyatda to'liq yashashga va o'zini anglay oladi. Har bir inson salomatlik qadrini tushunadi, lekin hamma ham bu qadriyatni asrash va himoya qilishga intilmayapti.

Zamonaviy jamiyatda bolaning sog'lig'ini buzadigan omillardan biri bu kompyuterlashtirishdir. Ko'pgina bolalar kompyuterga qaram bo'lishadi.

Kompyuterning umurtqa pog'onasiga ta'siri.

Ruxsat etilgan holat. Bu umurtqa pog'onasining mushak korsetining zaiflashishiga olib keladi. Uzoq muddatli statik yuklar vertebra va intervertebral disklarning erta aşınmasına olib keladi. Orqaga egilgan. Agar monitor juda pastda joylashgan bo'lsa, kompyuterda ishlayotganda, odam doimo oldinga egilib, orqasini g'ildirak kabi egib turishga majbur bo'ladi.

Kompyuter ko'z sindromi.

Kompyuter ko'z sindromi kompyuter bilan tez-tez va uzoq vaqt ishlash natijasida kelib chiqadigan ko'rish organi bilan bog'liq muammolarni anglatadi. Bu bitta o'ziga



xos shart emas: "Kompyuter ko'z sindromi" atamasi quruqlik, og'riq va boshqalarni o'z ichiga olgan buzilishlarning butun spektrini anglatadi. Yomon yorug'lik va monitorni noto'g'ri joylashtirish bilan ko'z zo'riqish ortadi. Nima uchun kompyuter ko'z sindromi paydo bo'ladi? Kompyuterda ishlayotganda ko'zning ishlashining o'ziga xos xususiyatlari: Ko'rish doimiy ravishda ekranga qaratilishi kerak, shuning uchun ko'z olmalarining harakatlari cheklangan - bu g'ayritabiiy holat.

Karpal tunnel sindromi.

Karpal tunnel sindromi (karpal tunnel sindromi) - mushaklar va tendonlar o'rtasida qo'lni innervatsiya qiladigan nervlardan birining siqilishi tufayli yuzaga keladigan kasallik. Har xil turdagi monoton ish, uning davomida odam doimo bilak bo'g'imida qo'lni egib, to'g'rilashga majbur bo'ladi, shu jumladan klaviatura ishi karpal tunnel sindromi rivojlanish xavfini oshiradi.

Demak xulosa o'rnida shuni ta'kidlab o'tishimiz kerakki o'smirlarning sog'lig'ida ham, kundalik hayot faoliyatida ham mavjud buzilishlar o'yin buzilishini rivojlanish xavfi ostida bo'lgan yoshlar namunasida mavjudligini ko'rsatadi. Bunday o'smirlarni o'z holiga tashlab qo'ymaslik kerak. O'g'il bola o'smirlar o'rtasida kompyuter o'yinlariga haddan tashqari ishtiyoq muammosini hal qilishning asosiy yo'li o'yin jarayonini taqiqlash emas, balki psixotarbiya va qiziqishlarga asoslangan faoliyat uchun sharoit yaratish, xususan, tengdoshlar orasida xavfsiz vaqt o'tkazish joylarini yaratish orqali ko'rib chiqilishi zarur.

#### Foydalanilgan adabiyotlar

- Белановский С.А. Метод фокус-групп. М.: Магистр, 1996. 272 с.
- Егоров А.Ю. Нехимические зависимости. СПб: Речь, 2007. 190 с.
- Жукова Н.В. Взаимосвязь проблемного использования Интернета, индивидуально-психологических особенностей структуры темперамента и субъективного психологического благополучия у старших подростков // Психологические исследования. 2021. Т. 14, № 80. 43 с. URL: <http://psystudy.ru> (дата обращения: 12.06.2023).
- Конева Е.В., Симонова С.В. Правовые и психологические основания определения информации, причиняющей вред здоровью и развитию детей //

Вестник Ярославского государственного университета им. П.Г. Демидова.  
Серия Гуманитарные науки. 2022. Том 16. № 3 (61). С. 436–445. DOI:  
10.18255/1996-5648-2022-3-436-445.

□ Личко А.Е. Характер, темперамент и их аномалии // Актуальные вопросы медицинской психологии. Ленинград: Ленинградский научно-исследовательский психоневрологический институт им. В.М. Бехтерева, 1974. – С. 74–102 с.

□ Медведская Е.И. Любимые компьютерные игры наших детей и их последствия

