

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10901459>

## GADJET VA KOMPYUTER O‘YINLARINING IJTIMOIIY-PSIXOLOGIK XAVFLI JIHATLARI

**Umarov Baxtinur**

O‘zbekiston xalqaro islom akademiyasi “Psixologiya (din sotsiopsixologiyasi)”  
ta’lim yo‘nalishi 4-bosqich talabasi

**Ilmiy rahbar:** O‘zbekiston xalqaro islom akademiyasi  
“Din psixologiyasi va pedagogika” kafedrası dotsenti,  
sotsiologiya fanlari bo‘yicha falsafa doktori (PhD) **S. Xidirov**

***Annotatsiya:** Ushbu maqola mobil qurilmalar va kompyuter hamda video o‘yinlar haqida, yoshlarning video va kompyuter o‘yinlarini o‘ynash sabablari hamda uning motivlari haqida ma’lumotlar berilgan. Shuningdek, unda o‘yinlarning inson psixikasiga salbiy ta’sirlari, yoshlarni ushbu o‘yinlar ta’sirlaridan asrash chora tadbirlari haqida so‘z boradi.*

***Kalit so‘zlar:** Gadgetlar, kompyuter o‘yinlari, video o‘yinlar, yoshlar, motiv, qarmlik, zo‘ravonlik, virtual muhit, jonli muloqot, psixika, sog‘lom avlod.*

Bugungi kunda bola tug‘ilgandan boshlab yig‘lmasin deya qo‘liga telefon berib qo‘yayapmiz. Bolalar ham shu bilan andorman bo‘lib borayapti. Ya’ni hozirgi shiddat bilan rivojlanayotgan davrda bola dunyo yuzini ko‘rishi bilan gadget va mobil qurilmalarga bog‘lanib bormoqda. Bu esa yillar davomida kuchli psixologik qaramlikni keltirib chiqarmoqda. Hozirgi kunda hayotimizning har bir jabhasi xoh u ish bilan bog‘liq bo‘lsin yokida turmush tarzimizga aloqador bo‘lsin mobil telefon va ilovlar orqali amalga oshirmoqdamiz. Mana shu jihatlarni inobatga olgan holda

o'smirlarda gadjetlardan to'g'ri va ongli foydalanishni o'rgatish va bu orqali hayot sifatini yaxshilash har bir insonning burchi va asosiy og'riqli nuqtasi bo'lib bormoqda. Barcha narsaning o'z me'yori bo'lgani kabi o'smirlarni mutloq kompyuter o'yinlaridan cheklab qo'yish, mobil qurilmalarini tortib olib qo'yish bu yechim bo'lib xizmat qilmaydi shunday ekan boshqa samarali usullarni taklif qilish joiz hisoblanadi.

Ancha yillardan buyon jahondagi ko'plab mutaxassislar zamonaviy kommunikatsiya qurilmalarining inson markaziy asab tizimiga salbiy ta'siri mavjudligini ta'kidlamoqdalar. Bu, ayniqsa, bola organizmiga kuchli ta'sir etadi. Maktabgacha tarbiya yoshidagi bolalarning muntazam ravishda, planshet yoki smartfon ilovalaridagi o'yinlar bilan shug'ullanishi ularning intellektual rivojlanishiga ham ta'sir etadi. Bolalar yuqori chastotali magnit ta'sirga ega bo'lgan : telefon, smartfon, planshetlardan foydalanishi umuman bola yoshiga to'g'ri kelmaydi. Mazkur qurilmalar bolaning ruhiy rivojlanishiga ham quyidagicha salbiy ta'sir ko'rsatadi: Birinchidan sensorli ekrandan foydalangan bolalarda bosh miyaning signaliga qo'l harakatlari nomuvofiq bo'ladi. Bunday bolalar ko'proq foydali hisoblangan harakatli o'yinlar bilan shug'ullanishga umuman qiziqmay qo'yadilar. Soatlab sichqonchadan foydalanish esa barmoqlarning og'rishiga sabab bo'laadi, shuningdek bolaning engashib o'tirishi uning qomatiga zarar yetkazadi. Kompyuterdan foydalanib bola sensorikani his etmaydi. Bundan tashqari, bola qo'lidagi mayda bo'g'imlarning rivojlanishiga ham salbiy ta'sir etadi. Ikkinchidan, bolaning smartfon va planshet ekranlaridagi obektlarga tikilib o'tirishlari ko'rishdagi muammolarni yuzaga keltiradi. Uchinchidan, planshet va smartfonlardan uzoq vaqt foydalanish bolaning bo'yin qismida muammolar yuzaga keladi. Bola kompyuterda o'yinlar bilan band bo'lganida ekranga tikilaverib, kipriklari pirpiraydigan bo'lib qolishi kabi yomon holatlar ham paydo bo'ladi. Bundan tashqari,ayrim tajovuzkor o'yinlar bolalarning dunyo-qarashiga salbiy ta'sir ko'rsatadi, tajavuzkor kayfiyat sodir bo'ladi.Har qanday ziddiyatli holatni kuch bilan hal etish zarur degan fikr uyg'onadi. Kuch — asosiy maqsadga aylanadi. Muammoni o'zaro kelishish yo'li bilan hal etish mumkinligini, xayollariga ham keltirmaydilar. Video o'yinlar qahramonlarining xulq-

atvori haqiqiy hayotdagi bolaga o'tadi, boshqalarga rahmsiz munosabatda bo'lish oddiy holatdek — go'yo buning uchun hech narsa bo'lmayotgandek, shunchaki o'yindek tuyuladi! Agar o'yin qahramoni xavfli olov, balandlik. Jarliklar ustidan sakrab o'tsa hamki, hech bir zarar ko'rmaydi va yana bir necha hayot zahirasiga ega ekanligi bolaning ongida unga ham hech narsa zarar yetkaza olishmaydi degan fikr shakllanadi. Ular o'zlarini qahramonlardek his eta boshlaydi.<sup>1</sup>

“O'yinsiz to'liq aqliy rivojlanish bo'lmaydi. O'yin - bu ulkan yorug' oyina, u orqali g'oyalar va tushunchalar hayot oqimi bolaning ma'naviy olamiga oqib chiqadi. O'yin - bu qiziquvchanlik va qiziqish uyg'otadigan uchqundur.<sup>2</sup> Ya'ni rivojlanish davri psixologiyasida har bir bolaning yoshiga muvofiq tarzda o'z yetakchi faoliyat turlari bo'ladi. Masalan maktabgacha bo'lgan bolalarda bu faoliyat rolli o'yinlar bo'lsa o'smirlik davrida esa bu o'qish faoliyati bilan bog'liq hisoblanadi. Har bir yosh davridagi yetakchi faoliyat turi bilan bolaning shug'ullanishi bu keyingi hayotida muhim rol o'ynaydi. O'smirlik davrida fiziologik va garmonal rivojlanishlar sodir bo'ladi va bolalarda o'qishga nisbatan qiziqish pasaya boshlaydi, mana shu paytda bolalarga yetarlicha e'tibor qaratilmasa bo'sh vaqtlarini turli xil video va kompyuter o'yinlarini o'ynash va mukkasidan ketib holatlari ko'p kuzatilishi mumkin. Shunday vaqtda nafaqat bolalarning ota onalari balki o'qituvchi pedagoglar ham bolalarga yetarlicha e'tibor berishi uyda va o'qishda bolani bekorchi qolishiga imkon qoldirmasligi kun tartibini samarali rejalashtirishida ko'maklashishlari zarur hisoblanadi.

Kompyuter o'yinlarini haddan ziyod ko'p o'ynash bolalarda o'quv faoliyatini pasyitiribgina qolmasdan ularning aqliy rivojlanishlarida ham to'siq bo'ladi va bundan tashqari bolani kognitiv faoliyati susayishiga sababchi bo'ladi. Bora bora bolada oliy insoniy tuyg'ular (mehr, shavqat, uyalish hissi) pasayib yo'qolib ketishiga ham sababchi bo'lishi mumkin.

---

<sup>1</sup> [www.gujum.uz](http://www.gujum.uz) Sayyora MIRZAYEVA, Chirchiq davlat pedagogika universiteti “Psixologiya” kafedراس dotsenti

<sup>2</sup> V. A. Suxomlinskiy

Olimlar I. P. Korolenka va T. A. Donskix o‘yinga mukkasidan ketganlarni va uning alomatlarini shunday tasniflashgan: O‘smirning o‘yinda o‘tkazayotgan vaqti miqdorining oshib borishi oldingi odatlar, qiziqishlar doirasi torayib, o‘yin haqida ko‘proq o‘ylashi; yutsa ham, yutqizsa ham o‘yindan chiqa olmasligi; O‘yin boshlanishini orzuqib kutish, o‘yinsiz qolganda bezovta bo‘lib, asabiylashish;

tobora ko‘proq o‘ynash istagi hamda o‘yinga tobora ko‘proq narsa tikka borish O‘yindan o‘zini to‘xtata olmay qolishi. «Bo‘ldi, o‘yinni tashladim», – deydi, biroq oldin birga o‘ynagan do‘stlarini ko‘rsa, o‘yin haqida gap ochilsa, o‘yin xonaning yonidan o‘tayotganda qaroridan tez aynib qoladi; Ota-onasidan o‘yinga pul olish uchun yolg‘on gapirishi, o‘g‘irlik qilishi; Oila a‘zolaridan, shifokorlardan va boshqalardan o‘zining o‘ta o‘yinparastligini yashirib, yolg‘on gapirishi kabilar o‘smirning o‘yinga mukkasidan ketganligidan dalolat beradi».

Ko‘rinib turibdiki, o‘smirlik davrida tarbiyaga jiddiy yondashmaslik, farzandning xatti-haraktlariga nisbatan befarqlik natijasida ko‘pchilik holatlarda farzandni qo‘ldan chiqarish mumkin. Zero, «o‘yinbozlik»ning oqibati yoki turli informatsion o‘yinlarga mukkasidan ketish natijasida nafaqat mutaassiblik, balki turli xil kasalliklarning kelib chiqishi ham kuzatilyapti. Ya‘ni internet o‘yinlariga ishqibozlik oqibatida miya faoliyati bilan bog‘liq insult, 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.

Demak, tarbiya jarayonini to‘g‘ri tashkil qilish, farzand tarbiyasini doimiy nazorat qilish g‘oyat muhim. Farzandga internetni butunlay cheklash mumkin emas. 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 tarmog‘i insoniyat hayotiga qandaydir o‘yinlarni o‘ynab xuzurlanish uchun emas, balki ilm-fan taraqqiyotiga xizmat qiladigan ilmiy ma‘lumot va axborotlarni olish imkonini yaratish maqsadida kirib kelgan hisoblanadi.<sup>1</sup>

Shunday qilib video o'yinlar va mobil qurilmalardan to'g'ri foydalana olmaslik va mukkasidan ketib qolish jamiyat uchun ham katta zarar va yomon oqibatlarga olib kelishi mumkin bo'ladi ya'ni potensial katta kuch bu yoshlar qo'lida ular esa ayni o'smirlikda bilim olishi va kitob o'qib jamiyat rivojiga hissa qo'shishi zarur bo'lgan vaqtda o'zining oltinga teng vaqtlarini kompyuter xonalarida o'tkazishi ertangi jamiyat uchun zarur bo'lgan mutaxassislarning yetishmasligiga, iqtisodiyotning oqsashiga sabab bo'lishi mumkin bo'ladi.

Bu kabi illatlarga qarshi kurash faqatgina ma'lum bir kasb egalarining vazifasi burchi sifatida qarash emas balki har bir inson o'z oilasida ta'lim dargohida faoliyat yuritadigan korxonasida hamma birlashib targ'ibot tashviqot ishlarini olib borishi va bu o'yinlarni o'rni bosuvchi alternativ o'yin yoki faoliyat bilan shug'ullanishga imkon yaratishlari shu kabi insonlarni qo'llashlari zarur deb hisoblayman.

#### **FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI:**

1. [www.gujum.uz](http://www.gujum.uz) sayti Sayyora Mirzayeva, Chirchiq davlat pedagogika universiteti "Psixologiya" kafedrasida dotsenti
2. [www.azkurs.org](http://www.azkurs.org) sayti Virtual o'yinlarning asorati : O'yinlarining yoshlar tarbiyasiga salbiy ta'siri
3. Xidirov S.N. Ijtimoiy xavfsizlik: o'quv qo'llanma – Toshkent.: "O'zbekiston faylasuflari milliy jamiyati", 2024.

---

<sup>1</sup> [www.azkurs.org](http://www.azkurs.org) Virtual o'yinlarning asorati reja: O'yinlarining yoshlar tarbiyasiga salbiy ta'siri