



VIRTUAL OLAM TAʼSIRLARIDAN YOSHLARIMIZNI XIMOYA KILISH MASALALARI: MUAMMO VA YECHIMLAR

Sharapova Saboxat Djabbarovna.

Guliston davlat universiteti.

Psixologiya fanlari doktori (Phd)

Annotatsiya: *ushbu maqolada virtual olamdan yoshlarni himoya qilish masalalari haqida soʻz boradi.*

Kalit soʻzlar: *kompyuter, virtual olam, internet, mobil oʻyinlar, yoshlar*

«Oʻzbekistonda 10 foiz bolalar virtual olam taʼsiriga haddan ortiq berilib ketishgan. Bu raqam katta boʻlmasa-da, keyinchalik oshib ketish ehtimoli ancha yuqori. Biz yosh oilalar yoʻnalishida tadqiqot oʻtkazdik. Unda endigina oila qurgan yoshlarni qamrab oldik. Soʻrovlar natijasi shuni koʻrsatdiki, faqat 15 foiz erkaklar oʻz farzandi tarbiyasiga vaqt ajratishar ekan. Yana boshqa tadqiqotga koʻra, bir kunda yosh ot-onalar farzandi bilan 13-17 daqiqa oraligʻida suhbat qilishga vaqt ajratishi maʼlum boʻldi.

Bu raqamlar qatʼiy choralar koʻrishni talab qilyapti. Kattalar tomonidan telefonga tarbiya vositasi sifatida qaralmoqda. Natijada, 5-6 yashar bolalar nafaqat telefon qurilmalaridan bemalol foydalanishyapti, balki ijtimoiy tarmoqqa kirib onlayn suhbatlar oʻtkazishyapti. Bu holatga oʻzim guvoh boʻldim. Masalani hal qilishda mediataʼlimni darslik sifatida maktab, maktabgacha taʼlim muassasalariga kirita olsak, ayni muddao boʻlardi», -

«Mutaxassislarimiz tomonidan olib borilgan sotsiologik tadqiqotlarga koʻra, Oʻzbekistonda 23 mln nafar fuqaro internet foydalanuvchisi hisoblanadi. Ularni toifalarga boʻladigan boʻlsak, oʻrta, faol va oʻta faol foydalanuvchilarga boʻlinadi. Odatiy foydalanuvchilar kuniga 2 soatdan koʻp boʻlmagan vaqtni virtual olamda oʻtkazishadi. 3-4 soat davomida internet tarmogʻidan foydalanuvchilar esa oʻrta toifaga kiritildi. Oʻz navbatida, 5 soat va undan ortiq vaqtini internetda oʻtkazadiganlar oʻta faol kategoriyasiga kiradi.

Kompyuter avval maxsus zallarda paydo boʻldi, ularda yuqori malakali mutaxassislar ishlay boshladilar. Asosan mudofaa va boshqa tadqiqotchilik masalalari bilan shugʻullandilar. Koʻpincha hisoblash texnikasi matematika, mantiq, ratsional gʻoyalar bilan bogʻliq masalalar ustida ish yuritdilar. Insonlar undan umuman oddiy maqsadlarda (masalan, oʻyinlar uchun) foydalanishlari mumkinligi hech kimning xayoliga ham kelmagan. «Kompyuter oʻyinlari» iborasi esa bemaʼni xayoldek tuyulishi mumkin edi. Shunday boʻlsa ham monitor oldidagi jiddiy, zavqsiz, sovuqqon olimlarning oʻrinlarini zavqli, qiziquvchan oʻyinchi bolalar egalladi.

Bugungi kunda kompyuter oʻyinlari faqatgina oʻyin emas, balki madaniyat, bilim, taʼlim va tarbiya masalalari targʻibotchisiga aylandi. Oʻyinlar sahnaga, kartinalar



ko'rgazmasiga yoki kitob sahifasiga o'xshamaydi, ammo xuddi shular kabi zamonaviy ma'naviyatni, axloqiy xususiyatlar, xayollar, orzu va tasavvurlarni ifoda etadi.

Har qanday madaniy ijod kabi o'zini ifoda etish uchun ba'zi imkoniyatlarni yaratadi, boshqalarini cheklaydi. Ilgari yozuvchi yoki ssenariy mualliflari syujet rivojlanishining bir variantini yaratgan bo'lsalar — endilikda kompyuter vositasida uni turli yo'nalishlarda yaratish mumkin. Ilgari kompozitor kuy ijrosining bir variantini yozib olgan — bugungi kunda esa prodyuserlar bir mavzuning 5-6 turli variantlarini bajarishi mumkin. Ilgari rassom harakatsiz kartina bilan cheklangan — hozirga kelib, kartinada bulutlar suzib yurishi, daryolar oqishi, harakat ifoda etilishi mumkin. Kompyuter va axborot texnologiyalari tufayli barcha sohalarda texnik cheklanishlar asta kamayib bormoqda.

Kompyuter o'yinlari insonlarga xayollar va orzular olamiga kirish imkonini beradi. Ilgari hech qachon haqiqiy bo'lmagan olamga bunday chuqur kirib borish va unda ishtirok etishning shunchalik katta erkinligiga ega bo'lish mumkin bo'lmagan. Kompyuter o'yinlarining interfaoligi uning kino, teatr va kitoblardan ustunlik jihatini namoyon etadi: o'yinlar hamkorlikdagi faoliyatga chorlaydi, o'yinchi passiv kuzatuvchi bo'lib qolishi mumkin emas, ya'ni u sodir bo'layotgan hodisalarga faol ta'sir ko'rsatadi. Odatda, sport musobaqalari yoki o'yinlari ham hamkorlikdagi faoliyatga chorlaydi, ammo u yerda o'yinchining o'zini ifoda etishi erkinligi murakkab taqiqlar tizimi bilan chegaralanadi. Kompyuter o'yinlari esa «Shaxsiy faollik»ni ifodalab, ba'zan odob qoidalari kabi cheklashlardan holi qiladi.

Grafik harakatlarning vazifasi — virtual olamda mavjudlik hissini yaratish bo'lib hisoblanadi. Odatda atrof-olam to'g'risidagi axborotlarning katta qismini inson o'z ko'zi yordamida oladi, shuning uchun mavjudlik hissini yaratishda kompyuter grafikasi asosiy o'rin tutadi.

Hech qachon o'zi his qilmagan insonga virtual olam o'yinlarida mavjudlik hissi nima ekanligini tushuntirish qiyin. Ko'pchilik o'yinchilar yarim soat o'yindan so'ng o'yin qahramoni bilan bir insonga aylanishlarini aytadilar. O'yinchi insonligicha qoladi, ammo atrofi xona emas, balki umuman boshqa olamga aylanadi. Shu olamni u o'yindan tashqari hayot — haqiqiy hayot kabi aniq his etadi.

Kompyuterdan tashqari virtual olamda mavjudlik hissini yaratishning boshqa usullari ham mavjud. Ular juda ham ko'p bo'lib, ba'zi mamlakatlarda milliy muammoga aylangan. Bugungi kunda aynan kompyuterning ongga ta'sir etish xavfi yuzaga kelishining oldini oluvchi hamda undan o'sib kelayotgan avlod tarbiyasiga ijobiy ta'sir etuvchi ta'limiy kompyuter o'yinlari ham mavjuddir. Kompyuter xayollari inson organizmini kamroq buzadi, biroq ko'zning charchashi va kam harakatli hayot tarzi zarari ham yaqqol ko'zga tashlanadi. Uni boshqarish osonroq — o'yinchi xohlagan paytida monitorga qaramasligi yoki ko'zini yumishi mumkin.

Dastavval kompyuter industriyasida mavjudlik hodisasi inson har bir ko'ziga sintez qilingan televizion tasvirni alohida yetkazish yordamida hosil qilingan. Birinchi bo'lib amaliyotda ushbu metodni 1984-yilda Silikon vodiysida «Visual Programming



Language Research, Inc» yaratgan amerikalik tadbirkor Jaron Laney qo'llagan. Ushbu korxonada metodning asosiy texnik komponentlarini — «qo'lqopni», «virtual reallik shlemi» va zarur dasturiy ta'minotni yaratadi. «Virtual reallik» tushunchasining o'zini birinchi bo'lib, Laney kiritgan.

Shlemni boshga kiyib va virtual reallik tizimi ishga tushirilgandan so'ng maxsus datchik o'yinchining bosh harakatlarini qayd etib boradi. Kompyuter mana shu ma'lumotlar asosida virtual muhitning aynan mana shu nuqtasidan va aynan mana shu ko'rish burchagida ko'rilayotgan virtual olamning ko'rinishini paydo qiladi. Shlemdagi ikki televizor (har bir ko'zga bittadan) mana shu tasvirlarni insonga ko'rsatadi. Agar u boshini bursada — kompyuter olamning yangi ko'rinishini quradi.

Virtual reallik sanoatning turli sohalarida qo'llaniladi. Ushbu texnologiya yordamida amerikalik astronavtlar manipulyator bilan «Space Shuttle» yuk kabinasini boshqarishni mashq qilganlar. Vaznsizlikni basseynda mashq qilish mumkin, ammo unda manipulyator va harakatlantirayotgan obyektga suvning bosimi ta'sir ko'rsatadi. O'zlashtirilgan ko'nikmalardan haqiqiy kosmik parvozda foydalanish mumkin bo'lmaydi. Virtual reallikda esa manipulyatorning harakatlari faqatgina dasturga bog'liq bo'ladi.

O'yinlar rivojlanishi davom etmoqda. Texnika qanchalik mukammal bo'lsa, u shunchalik kam cheklanishlarga ega bo'ladi — mashhur o'yinlar insonning ehtiyojlarini va qalbi xususiyatlarini shunchalik aniqroq aks ettiradi. Yangi o'yinlar hozircha hech kim e'tibor bermayotgan ong va beixtiyorlik nisbatlari to'g'risida, ko'rib idrok etish, inson psixikasidagi tushunarsiz va yaqqol holatlar to'g'risida yanada aniqroq fikr yuritishga imkon berishiga shubha yo'q. Nima bo'lganda ham bugungi kunda kompyuter o'yinlari — psixologik xususiyatdagi eng yangi axborot manbai hisoblanadi.

Kompyuter o'yinlari pedagogikaning interfaol ta'lim texnologiyalari va psixologiyani amaliy qo'llash eng katta va rivojlangan sohalaridan biri bo'lib qoldi: ularda psixologik bilimlar hamda metodlardan jadal foydalanilgan, zamonaviy inson esa siyosiy saylovlarda ishtirok etish yoki psixoterapevtga murojaat etishdan ko'ra ko'proq o'yin o'ynamoqda. O'yinlarning mashhurligi elektron texnologiya yutuqlaridan ko'ra ko'p jihatdan ularning «psixologik jihatiga» bog'liq bo'lmoqda. Shuning uchun insoniyat madaniyat taraqqiyotining ushbu yangi sohasida interfaol ta'lim texnologiyalari va psixologiyadan foydalanish hajmi ham, darajasi ham va foydalanish sifati ham uzluksiz o'sib bormoqda. Qachondir bu mehnat psixologiyasi yoki klinik psixologiya paydo bo'lgani kabi «Kompyuter o'yinlari psixologiyasi» paydo bo'lishiga sabab bo'lmoqda.

Ma'lumki, inson bolalikdan o'yinlar asosida tarbiyalanib, voyaga etadi. O'yin — bu faqatgina o'ynash kerak bo'ladigan joy emas, balki unda g'alabaga erishishga harakat qilish kerak bo'ladi».

Virtual olam — bolalar ham va kattalar ham o'ynaydigan, o'ynayveradigan kompyuter o'yinlari. Bolalar juda yoshligidan o'yin o'ynay boshlaydilar: uch va to'rt



yoshlaridan... Besh yoshlilarning donolarcha fikr yuritib, kompyuter to'g'risida gapirishlari esa hatto g'alati tuyuladi: kompyuter oldida ular biz, kattalarga qaraganda, ancha yaxshi, xotirjam va ishonchli o'tiradilar. Bizga kitob o'qish qanchalik odatiy bo'lsa, ularga kompyuter oldida o'tirish shunchalik odatiy hisoblanadi.

Kompyuter o'yinlarini o'ynaganimizda qanday xavf va qiyinchiliklar bizni kutib turadi? Birinchi navbatda, virtual olamda quyidagilarni tushunib olish muhim: bola kompyuter muhitida bo'lib qolganida bu o'yin uni qay tomonlarga olib ketishi mumkin? U tajovus maktabi bo'ladimi yoki dunyoga insonparvarlik munosabati maktabi bo'ladimi?

Ba'zan ota-onalar bolalariga qo'shni xonada, deyarli virtual olam yaratilgan xonada o'ynashni taqiqlaydilar. U yerdan, bolalar xonasidan har kuni ota-onalarga juda tanish bo'lgan tovushlar, baqirishlar, jo'shqin hayqiriqlar eshitiladi. Ularga bu miyalariga o'tirib qolgan gallyutsinatsiya kabi tuyula boshlaydi. Lekin shu paytlarda ota-onalar takrorlashda davom etadilar: «O'ynashni to'xtat... Darsing bilan shug'ullan... Boshqa ishni bajar, o'ynama!...» — va bolalar olamini ketma-ket taqiqlaydilar. Mana shunda qo'shni xonadan har kuni bolalari qanday tarbiya olayotganlarini juda kech tushunib qoladilar. Virtual olam bu avlodlar — kattalar va bolalar o'rtasidagi uzilish muhitidir, ular ortida avlodlar nizolari yotgan bo'lishi mumkin. O'sib kelayotgan avlod virtual olamlarga ketib qolmaydilar, ular qaytib keladilar yoki yo'qmi, buni tushunish qiyin. Bolalarning xayolida yer yuzini virtual olamlar qamrab olgan.

Kompyuter o'yinlari o'ynaydigan inson to'g'risida psixologlar fikri qanday? Kompyuter o'yinlari hozirgi kunda shaxsiy kompyuterning asosan inson qalbi: tana uchun kerakli bo'lgan barcha a'zosi — ko'z, quloq va barmoq-larining nozik harakatlari bilan ishlashi xususiyati sababli psixologik xususiyatdagi eng yangi axborotlar manbai bo'lib qolgan. Kompyuterlar kasbiy foydalanishda inson tabiatining namoyon bo'lishini tegishli texnologiyalar doirasi bilan chegaralaydi. Kompyuter o'yinlarida esa bunday cheklashlar yo'q.

Fan sifatida interfaol ta'lim texnologiyalari va psixologiyaning xususiyati — obyektiv va subyektiv yondashuvning birligi hisoblanadi. Birinchisi testlar o'tkazish natijalarini tahlil qilishda ko'proq namoyon bo'ladi, ikkinchisi psixoterapevt tomonidan bemor (mijoz) bilan ishlash davomida yuzaga keladigan shaxsiy sezgilaridan foydalanishi hisobiga davolash samaradorligini oshirishga imkon beradi. Kompyuter o'yinlariga obyektiv yondashuv — iqtisodiy statistikaga tayanish, subyektiv yondashuv — o'yinchining taassurotlari va sezgilarini tahlil qilishdan iborat.

Bir tomondan, bu ularga ommaviy qiziqish manbaidir. Boshqa tomondan, bu o'yinlar ko'rib idrok etish psixologiyasidan tortib, (fiziologiya bilan chegaradosh) to shaxsning chuqur psixologiyasiga bo'lgan (falsafiy jihatga ega) ta'limiy jihati bilan juda keng axborot doirasini beradi. O'yinlar — asosan faqatgina ikkinchi jihati bo'yicha axborot manbaidir. Kitoblar, ta'limiy o'yinlar hayotning eng odatiy qonuniyatlari to'g'risida hikoya qiladi, shuning uchun eng ko'p tarqalgan kompyuter o'yinlari ham tahlil qilishga asoslangan.



Xulosa qilib aytganda, kompyuter o'yinlari inson psixologiyasi, uning tarbiyasi bilan o'zaro aloqadordir. Kitoblarga nisbatan kompyuter o'yinlarining asosiy ustunligi — matn shaklidagi pedagogik va psixologik bilimlarni namoyish etishda, bu bilimlarni o'zlashtirishda bolalar barcha voqelikni birgalikda «boshdan kechirish» holatiga erishiladi.

Shu bois ham mamlakatimiz dasturchilari oldida millatimizga xos ma'naviy qadriyatlarga tayangan holda turli ta'limiy va tarbiyaviy o'yinlar dasturini yaratishdek dolzarb vazifa turibdi. Chetdan kirib kelgan ma'naviyatimizga yot o'yinlar bilan farzandlarimizning ongini chalg'itmaylik. Qadimdan ota-bobolarimiz tarbiyaviy o'yinlar vositasida avlodlarimizni tarbiyalab, ularda vatanparvarlik, insonparvarlik, mehnatsevarlik, mehr-oqibatlilik xislatlarini shaklantirganlar. Bolalarimiz sevib o'ynaydigan o'yinlari ularga zarar emas, balki bilim, ta'lim va tarbiya manbai bo'lib xizmat qilsin.

REFERENCES:

1. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2017-yil 7-fevraldagi "O'zbekiston Respublikasini yanada rivojlantirish bo'yicha Harakatlar strategiyasi to'g'risida"gi PF-4947-son Farmoni (O'zbekiston Respublikasi qonun hujjatlari to'plami, 2017 y., 6-son).
2. A.Azizxo'jayev, N.Umarova, R.Qo'chqorov. Globallashuv va axborotlashgan jamiyat muammolari. - T.: Akademiya, 2011. - B.14 - 15.
3. Qo'chqorov R, Tojiboyeva D., Milliy g'oya: asosiy tushuncha va tamoyillar. - T.: TDYU, 2016. - B.89.
- 4.<http://socialengec.ucoz.ru/publ/teorii_socialnogo_razvitija/storonniki_informacionnogo_obshhestva/3-1-0-95>
5. "Ministerstvo torgovli SSHA soobshayet..." // Mir Internet. - 1998, - № 6.
6. Quronov M. Ezgu g'oyalar ro'yobi. - T.: Ma'naviyat, 2011. - B.63.
7. Karimov I.A. Yuksak ma'naviyat - yengilmas kuch. - T.: Ma'naviyat, 2008. - B.115.
8. Karimov I.A. Mamlakatimizda demokratik islohotlarni yanada chuqurlashtirish va fuqarolik jamiyatini rivojlantirish konsepsiyasi: O'zbekiston Respublikasi Oliy Majlisi Qonunchilik palatasi va Senatining qo'shma majlisidagi ma'ruza. 2010-yil 12-noyabr. - T.: "O'zbekiston", 2010. - B.131-132.
9. <<http://www.norma.uz/>>