

KOMPYUTER O'YINLARGA BO'LGAN QARASHLARNING SOTSIOLOGIK TAHLILI

X.U. Samatov

Ilmiy rahbar.

Tilloyev Odiljon

Muhammad al-Xorazmiy nomidagi Toshkent axborot texnologiyalari universiteti

Samarqand filiali Kompyuter injineri fakulteti DI 21-10-guruhi talabasi.

Telefon raqami: +998934225043

Elektron pochta manzili: tilloyevodil@gmail.com

<https://doi.org/10.5281/zenodo.11236112>

Annotatsiya. Bu maqola orqali biz hozirgi kunda kompyuter o'yinlarga bo'lgan munosabatlar va kompyuter o'yinlarning insonlarga ta'sirlari haqida fikr yuritilgan.

Kalit so'zlar: kompyuter o'yinlari, mualliflik huquqi, farzand tarbiyasi.

SOCIOLOGICAL ANALYSIS OF VIEWS ON COMPUTER GAMES

Abstract. Through this article, we have thought about the relationship to computer games and the effects of computer games on people.

Key words: computer games, copyright, child education.

СОЦИОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ВЗГЛЯДОВ НА КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Аннотация. В этой статье мы задумались об отношении к компьютерным играм и влиянии компьютерных игр на людей.

Ключевые слова: компьютерные игры, авторское право, образование детей.

Zamon rivojlanib o'zining cho'qqi nuqtasini axtarib borar ekan, bu biz insonlar uchun o'z ta'sirini o'tkazmay qolmaydi. Biz har qanday holatda yoki ko'rinishda jamiyat bilan o'zaro munosabat – ta'sirga kirishamiz. Mana shu ta'sirlar doirasida inson o'zligini yuqotib qo'yishi hech gap emasday tuyilib qolmoqda. Insonlarga bugungi kunda birinchi darajali ehtiyojidan tashqari juda ko'plab narsalar kerak bo'lmoqda. Bizga endilikda birinchi zaruriy omillardan tashqari ikkilamchilari ham muhim hisoblanmoqda va avvalari juda oddiy ko'ringan narsalar ham zarurat darajasiga chiqmoqda. Odamlar internetga gadgetlarga berilib borishida katta o'rin egallayotgan omillardan biri bu - o'yinlardir.

XXI raqamli texnologiyalar asri bo'lishga ulgurdi deb haqli ravishda ayta olamiz. Biz hozirda bir necha klik orqali ovqat buyurtma qilishimiz, taksi chaqirishimiz, chipta xarid qilishimiz mumkin bo'lib qolmoqda. Bizga endi avvalgi kabi qayerga borishimizni taksiga tushuntirish shart bo'lmay qoldi. Bunday omillar esa bizni insonlar bilan o'zaro aloqalarimizni yanada susaytirib qo'ymoqda. Mana shunday aloqalarni susaytirib borayotgan omillardan yana biri sifatida kompyuter o'yinlarni olish mumkin. Muntazam o'yin o'ynash davomida inson o'zining jamiyatdan uzilayotganligini sezmay qolishi hech gap emas.

Kompyuter o'yinlari bizga qayerdan kelib qolgan degan savolga javob izlasak? Birinchi kompyuter o'yini «Space War» bo'lgan. Keng ko'lamdagi foydalanuvchilar dan farqli, bu o'yinni o'ynash imkoniyati faqat o'tgan asrning 60-yillarida kompyuterda ish olib boruvchi dasturchilarda bo'lgan, xolos. O'yinning mazmuni shundan iborat ediki, ekran bo'ylab qarama-qarshi uchayotgan 2 ta kosmik kema bir-biriga hujum qilishi va kim birinchi bo'lib otib tushirishi zarur edi. O'xshash

o'yinlarni o'yin avtomatlari joylashgan xonalarda uchratish mumkin edi. 1971-yili Nolan Bushnell «Computer Space» deb nomlangan eng birinchi kompyuter o'yinini yaratadi, lekin shu yilning o'zidayoq omma orasida katta qiziqish uyg'otmaganligi sababli tezda unutiladi, muvaffaqiyat qozonmaydi. Yangi o'yinni yaratishdan oldin Nolan Bushnell «ATARI» deb nomlagan shaxsiy kompaniyasiga asos soladi. Ishni 1972-yilda yaratilgan «Pong» o'yinidan boshlashga to'g'ri keladi. U hisobdagi uchinchi o'yin edi, ammo o'zining taniqliligi bilan «Birinchi kompyuter o'yini» hisoblanar edi. O'yinning mazmuni shundan iborat ediki, ekranning ikkala tomonida yuqori yoki pastga harakatlanuvchi tayoqchalar uchib kelayotgan g'ishtchalarni xuddi tennis o'yiniga o'xshash holda qaytarishi lozim edi. To'rt yildan so'ng Nolan o'zining «ATARI» kompaniyasini 26 million dollarga sotadi. Shu yilning o'zida Stiv Jobs va Stiv Voznyak o'z ish faoliyatini kompyuter o'yinlarini yaratish bo'yicha sinab ko'rmoqchi bo'ladilar. Mashhurlikni esa ularga «Arconoid» deb nomlangan o'yin keltiradi.

Bunday samimiy va quvnoq o'yinlar albatta o'z davri uchun qiziqarli bo'lgan. Ammo haqiqiy industriya bo'lib shakllansih uchun kamlik qilar edi. Buning uchun esa kompyuterlar kuchi oshib borgandan keyingini erishila boshlandi. To'g'rirog'i kompyuterlarga kuchliroq videokarta qo'yilish boshlangandan. Endi odamlar faqatgina oq-qora emas, balki ranglardan bahramand bo'lishi mumkin edi. Bu sabablar bilan 2000-yillarga kelib o'yinlar kichik jamoalar tomonidan emas, balki butun boshli studiyalarda chiqarilib, unga yuzlab odamlar yaratilishiga hissa qo'shishgan. Bu davrga kelib studiyalar bahslashishga kirishishdi. Endi ular foydalanuvchi e'tiborini o'zida ushlab qolish uchun har qanday murakkab ko'ringan o'yinni yaratib bera olar edi.

Aynan shu sabab bo'ldiki o'yinlar turlari ko'paygandan ko'paydi. Poyga, urush, qurolli poyga, ochiq olam, simulyator janrlari shakllandi. O'yin ishlab chiquvchilar o'rtasidagi bahslar o'yinlarni butun iqtisodiyot darajasiga olib chiqdi. Eng katta franshizalar yaratildi. Eng mashhurlari misolida quyidagilarni keltirishim mumkin: Call of duty, Counter Strike, Assassin Creed, Far Cry, Grand theft auto, Mafia, Need for speed. Bunday o'yinlar bir necha qisimli filmlar kabi har yili yangi qismlari chiqarildi. Bu esa har yili foydalanuvchilarning bu o'yinlarni sotib olishga majbur etar edi. O'yinlar rivojlanish tarixini o'rganar ekanmiz, karantin davrini yodga olmay o'tish joiiz emas. Chunki aynan karantinda odamlar bo'sh vaqtlarini o'tkazish uchun o'yinlarga kirishdi. Bu esa industriya uchun kattagina foyda olib keldi. Tarix sahnasiga VR kirib kelishi bilan u uchun o'yinlar yaratila boshlandi. VR o'yinlar bu to'liq sifatdagi kelajak o'yinlaridir.

O'yin ishlab chiquvchilar o'yinlarga donat tizimini qo'shish orqali o'z maanfatlarini ko'zlasalarda, bu o'yinchilar uchun o'yindagi predmetlarga egalik qilish imkoniyatini beradi. Bu esa o'z navbatida o'zining zararli tomonlarini ko'rsatmay qolmadi. Odamlar juda ko'p pulni o'yinlarga sarflashdi.

O'yin ishlab chiquvchilar o'yinlari rivoji uchun turnirlar o'tkazishadi. Wikipedia.org ning bergan ma'lumotlariga ko'ra Valve kompaniyasi Dota o'yini bo'yicha 2021-yilda umumiy yutuq qiymati 40 mln dollarga teng chempionat o'tkazadi. Bu chempionatda Team Spirit jamoasi birinchi o'rinni qo'lga kiritib 3 mln dollarga egalik qiladi. Bu raqamlar shuni bildiradiki o'yinlar iqtisodiyot uchun ham ajralmas bo'lakdir. Birgina Minecraft o'yini 2020-yilda 1.1 mlrd dollar foyda olib kelgan.

Kompyuter o'yinlari zararlari

Bu keltirilgandan shuni aytish mumkinki, bu barcha o'yinlar inson sog'lig'i uchun katta xavf tug'diradi. Yosh bola olamni reallikcha qabul qilishi qiyinlashadi. Ko'p internetda o'tkazilgan vaqt kishida atrofdan uzilib qolish hissini yuzaga keltiradi. Bularning bari kompyuter qaramligiga olib keladi. Bu esa eng katta xavflardan biri hisoblanadi. Tabiiy ravishda kompyuter o'yinlari hech qanday foyda olib kelmaydi, qachonki kompyuter oldida soatlab o'tirilsa. Bu umurtqa pog'onasi kasalliklariga olib kelishi tibbiyot tomonidan tasdiqlangan. Enga katta xavflardan yana biri bu ko'z nuriga xavf. Kompyuter oldida o'tirganda deyarli hech kim ko'z mashqlarini bajarmaydi. Bu keyinchalik charchoq, bosh og'rig'i keltirib chiqaradi.

Kompyuter o'yinlarining foydali tomonlari

Kompyuter o'yinlari bolalar uchun foydali ta'sirlarga ham ega. Ko'pchilik bunga ishona olmaydi. Ko'plab syujetlar, qahramonlar, yangi xaritalar bolada dunyoqarashni kengaytiradi.

Undagi yangi kashfiyotlarga bo'lgan qiziqishni oshiradi. Mening Assasins Creed o'yinini o'ynab keyin tarixga qiziqib qolgan tanishim bunga yaqqol misol bo'la oladi. O'yinlardagi pozitiv kayfiyat insonga ruh bag'ishlasa, qahramon boshiga tushgan qayg'u o'yinchini ham o'ylantirib qoladi. Bu esa turli xil emotsiyalarni sinab ko'rish uchun imkoniyat. O'yinlar o'ynash orqali boladagi dunyoqarash, eslab qolish qobiliyati, xotira, mantiq shakllanadi. Kompyuter o'yinlari kompyuter bilan ishlash tezligini oshirishga katta xizmmat ko'rsatadi. O'yinlar ortidan kompyuterlarga keyin esa dasturlashga qiziqish paydo bo'ladi. Yana shuni ham eslab o'tish joizki kompyuter o'yinlarini ta'lim jarayoniga tas'is etish katta muvaffaqiyatga olib keladi.

Tengdoshlarim o'rtasidagi kompyuter o'yinlariga munosabat

Kompyuter o'yinlari tengdoshlarimga qanchalik ta'sir o'tkazishini tahlil qilish maqsadida Google formsda 7 ta savoldan iborat so'rovnoma o'tkazdim. Bu so'rovnomada 60 kishi ishtirok etdi. Uning natijalari quyidagicha:

1)Yoshingiz nechada?

10-18 yosh oralig'i – 8,3%

18-30 yosh oralig'i – 90%

30 yoshdan katta – 1,7%

2)Kompyuter o'yin o'ynab turasizmi?

Ha ba'zan – 43,3%

Doimo o'ynab boraman – 28,3%

Yo'q umuman o'ynamayman – 28,3%

3) Qanday o'yinlar o'ynab turasiz?

Faqat telefonda vaqt o'tkazish uchunboshqotirma o'yinlar yoki Time Killerlar – 35%

Telefonda professional tarzda o'ynabboraman – 15%

Kompyuterda o'ynayman – 21,7%

Kamdan - kam o'yin o'ynayman yoki umuman o'ynamayman – 35%

4) O'yinlar uchun kun davomida qancha vaqt ajratasiz?

30 daqiqadan kamroq – 40 %

1 soatgacha – 15%

1 - 2 soat – 33,3%

2 -3 soat – 8,3%

3 soatdan ko'p – 3,3%

5) O'yinlar agar pulli bo'lsa ularni sotib olish uchun pul sarflagan bo'lar edingizmi?

Ha albatta – 1,7%

O'yin turiga qaragan bo'lar edim – 36,7%

Yo'q hech qachon – 61,7%

6) O'yin o'ynashga bo'lgan fikringiz qanday?(Bir nechta variant)

O'yinlarni juda zararli va bekorchilik deb hisoblayman. – 30%

O'yinlar odamlarni tajovuzkor qilibqo'yadi – 8,3%

Buni normal holat deb qabul qilaman – 61,7%

O'yinlarni foydali deb bilaman – 26,7%

7) Sizga qanday turdagi va janrdagi o'yinlar yoqadi yoki ko'payishini xohlagan bo'lar edingiz? (Bir nechta variant)

Poyga o'yinlari (Transportlarga asoslangan) – 31,7%

Harbiy o'yinlar (Taktika va qurollar fizikasiga asoslangan o'yinlar) – 43,3%

Simulyator o'yinlar – 25%

Musobaqa ko'rinishidagi o'yinlar – 35%

Strategik o'yinlar – 30%

Rolli o'yinlar (Personajni boshqarish bilan syujet boradigan o'yinlar) – 20%

Horror o'yinlar (Qo'rqinchli o'yinlar) – 6,7%

Boshqotirma o'yinlar – 53,3%

So'rovnomadan shunday xulosaga kelamizki, mening tengdoshlarim, o'yinlarga katta qiziqish bildirishmas va ko'p vaqt sarflashmas ekan. O'yin o'ynash normal holat ekanligi ko'pchilik uchun ayon ekan. Yoshlar eng katta qismi 30 daqiqadan kamroq vaqt o'yin o'ynashlari ham quvonarli hol albatta. O'yin turlariga esa ko'pchilikning qarashlari o'zgacha ekan. O'yin turlariga bo'lgan qiziqishning eng katta qismi boshqotirma o'yinlarga to'g'ri kelishi ham kishini xursand qiladi.

So'rovnomada ahamiyatga molik yana bir band bor ediki bu ham bo'lsa, o'yinlar uchun pul sarflagan bo'lar edingizmi savoli. Mening fikrimcha aksincha bo'lishi kerak edi. Lekin meni hayratga solar darajadagi bu natija ya'ni 61,7% odam o'yin uchun pul sarflashni joiz ko'rmas ekan.

Biz tushunishimiz kerakki, o'yinlar ham har qanday boshqa san'at asari kabi mualliflik huquqiga. Muallif bu uchun qancha oylarini kerak bo'lsa yillarini sarf etgan. Biz esa uni shunchaki asarni sotib olibgina unga moddiy ko'mak bera olamiz. Ertaga adabiyotchi kitobidan foyda olmasa, qo'shiqchi qo'shib aytib qorin to'qlolmasa, u pul topish ilinjida boshqa ish bilan shug'ullana boshlaydi. Bu esa bizni kelajakdagi ehtimoliy buyuk san'at asarlaridan mahrum etadi.

Bizning birgina kichik qadamimiz orqali butun butun xalqimiz uchun xizmat qilgan bo'lamiz. Youtubening monetizatsiya tizimi O'zbekistonda ishlayotganligi sababi ham aynan shunda deb bilaman. O'yinlarni sotib olish orqali esa mualliflik huquqi himoyalangan hisoblanadi.

Xulosa

Kompyuter o'yinlari xotiramiz va miyamiz uchun juda foydalidir. O'yinlar bizdagi fikrlash, tasavvur qilish qobiliyatlarini rivojlantiradi. Kompyuter insonga yomon ta'sirga ham egadir. Hattoki kompyuter monitorining noto'g'ri joylashuvi ham sog'liq uchun xavfdir.

Kompyuter o'yinlarini doimiy o'ynaydiganlar sport bilan shug'ullanishni kanda qilmasliklari lozim. Kerakli vaqtda ko'z mashqlarini qilish va tog'ri o'tirish orqali kompyuterni inson do'stiga aylantirish mukindir.

Shuni tushunib yetishimiz kerakki, kompyuter o'yinlari zararli ham foydali ham emas.

Ularni shunchaki dam olish maqsadida film ko'rish yoki do'stlar bilan suhbatlashish o'rniga kun tartibiga kiritish mumkin. Yana shuni aytish mumkinki bolaga istaganingcha o'yna deyish ham o'ynama deyish ham noto'g'ri. Oltin o'rtalikni topa bilish lozim. Zero asalning ham ozi shirindir!

REFERENCES

1. [Wikipedia.org](https://www.wikipedia.org) sayti Компьютерные игры maqolasi.
2. “Негативное влияние компьютерных игр” Чумпурова И. Г maqolasi.
3. «Компьютерные игры – хорошо или плохо?» Филатова Вероника Романовна. [20] 2013-2014.
4. [nkj.ru](https://www.nkj.ru) sayti.
5. Информатика: umumiy o'rta ta'lim maktablarining 5-sinf o'quvchilari uchun darslik / D.Kamoliddinova. – Toshkent: “O'zbekiston”, 2016. 72-bet
6. Степанова М. Как обеспечить безопасное общение с компьютером. // Народное образование. – 2003, № 2. – С.145-151.