

УДК:-021.131.

ОшМУ студент

ИСТ(б)-2-16 Азизилла уулу Эгемжар

Тел. ном: 0552-180-198

Электрондук дареги: [egemjar.1998@mail.ru](mailto:egemjar.1998@mail.ru)

OshSU student

IST(b)-2-16 Azizilla uulu Egemjar

Tel. num: 0552-180-198

Email address: [egemjar.1998@mail.ru](mailto:egemjar.1998@mail.ru)

**ВИРТУАЛДЫК РЕАЛДУУЛУК ЖАНА КОМПЬЮТЕРДИК КӨЗ КАРАНДЫЛЫК**  
**ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ И КОМПЬЮТЕРНАЯ ЗАВИСИМОСТЬ**  
**VIRTUAL REALITY AND COMPUTER ADDICTION**

**Аннотация:** Бул макалада виртуалдык реалдуулуктун мааниси, анын мүмкүнчүлүктөрү каралат. Адамдын жашоо турмушуна тийгизген чоң таасири изилденет.

**Аннотация:** Рассматривается такое понятие как виртуальная реальность, изучение ее возможностей и влияния на жизнедеятельность человека.

**Annotation:** The author considers such a concept as virtual reality, the study of its capabilities and the impact on human life.

**Ачкыч сөздөр:** компьютер, виртуалдык дүйнө, геймер, жаштар, геймерлердин келечеги.

**Ключевые слова:** компьютер, виртуальный мир, геймер, молодеж, будущее геймеров.

**Key words:** computer, virtual world, gamer, youth, future gamers.

XXI кылым – кеңири технологиялардын, интернеттин, компьютердик жана мобилдик оюндардын кылымы. Дээрлик ар бир үйдө ар кандай функцияларга ээ болгон эң эле заманбап мобилдик телефондорду айтпаганда компьютер, ноутбук, смартфон жана башкалар биздин күндөрдө жашообуздун бардык тармагына өтө терең кирип келди. Бул акылдуу машиналарсыз жашоону элестетүү кыйын болуп калды. Азыркы муун компьютерди телевизор, автомобиль, электр жарыктары сыяктуу кадимки буюмдардай эсептеген дүйнөдө жашап жатат. Ал эми чондор үчүн кадимки жумушчу каражатка айланып, компьютерсиз жумушту элестетүүгө мүмкүн болбой калды.

Компьютер адам жашоосунда пайда болушу менен **виртуалдык реалдуулук** деген түшүнүк кошо пайда болду. Виртуалдык реалдуулук компьютердик каражаттар тарабынан жасалма түрдө жаратылган, кирүүгө мүмкүн болгон, ичинен өзгөртүп трансформацияларды байкап, аны менен кошо реалдуу сезимдерди сезген чөйрө. Бул аудиовизуалдык реалдуулуктун жаңы тибине кирүү менен башка адамдар менен эле эмес жасалма персонаждар менен байланышууга мүмкүн[2].

Виртуалдык дүйнөдө жашаган адамдардын көбү компьютердик оюндарга азгырылгандар. Компьютердик оюндар эмне экенин баарыбыз эле билебиз. Же өзүбүз ойногонбуз же бирөөлөр ойноп жатканын көргөнбүз. Көп жылдардан бери компьютердик оюндар эл арасында кеңири таралууда. Уламдан улам ар тараптан өнүккөн оюндар: укмуштуудай атайын эффекттери менен, өтө кызыктуу сюжеттер, үч өлчөмдүү графикалар менен пайда болууда. Жыл сайын геймерлердин катары геометриялык прогрессиялар менен көбөйүүдө. Барган сайын көп адамдар өздөрүнүн сүйүктүү оюндарын ойноо менен персоналдык компьютерде сааттар бою отурушууда. Бул өнөкөт адамзаттын глобалдуу проблемаларынын бирине айланып, биздин өлкө да четте калган эмес.

Өлкөбүздүн ири шаарларында канча компьютердик клуб бар экендиги жөнүндө так маалымат жок. Шаарлардын борбордук көчөлөрүндө жайгашкан мындай жайлар күнү-түнү иштейт. Компьютер оюнунун ышкыбоздору үчүн 100-150 адам ойной алган ири залдар бар. Ошол жүздөн ашык компьютер эч качан бош турбайт. Экранга үңүлө ар кандай оюндарды берилип ойноп жаткандардын көбү жаштар. Жаштар келечектин пайдубалын түптөөнүн ордуна алтындай убактысын монитор алдында өткөрүп жаткандыгы өкүндүрөт. Мисалы, 2018-жылдын 14-15-февраль күндөрү Бишкек шаарында Бишкек шаардык ИИББ жашы жете элек балдар менен иштешүү инспекциясы тарабынан “Компьютердик клуб” аттуу ыкчам-профилактикалык иш-чара өткөрүлүп, анын жүрүшүндө жалпысынан компьютердик клубдарда 90 бала ар кандай азгырык оюндары менен алектенери аныкталган[6]. Ошондой эле Бишкек шаардык студенттер бейтапканасына компьютер оюнунун азгырыгынан арылгысы келген 137 студент кайрылган[5].

Биз №17 Ю. Гагарин атындагы орто мектептин оккучуларына жана Ош мамлекеттик университетинин математика жана информациялык технологиялар факультетинин 1-3-курстарынын студенттерине сурамжылоо жүргүздүк. 94 респондент сурамжылоого катышып, алардын ичинен 84 % ды компьютердик оюндарга кызыгышат жана алар күнүнө 30 минутадан 9 саатка чейин компьютердик оюндар менен алектенишет.

Албетте, жогорудагы көрсөтүлгөн көрсөткүчкө кубанууга болбойт. Себеби бул көйгөй жаштардын өзүнүн келечеги үчүн гана эмес, өлкөнүн келечеги үчүн да бир катар олуттуу көйгөй экени талашсыз.

### ***Компьютердик оюндардын зыяндуулугу***

Компьютердик оюндар пайда кылган эң эле чоң коркунуч бул – оюнга болгон көз карандылыктын пайда болушу. Бул квалификациялуу врачтын жардамын жакындардын жана туугандардын колдоосун талап кылган психиканын анык бузулушу. Компьютердик оюндарга көз каранды болгон адам анык эле виртуалдык реалдуулукта жашайт жана чанда гана offline абалда убактысын өткөрөт. Оюнга көз карандылыктын төмөнкү деңгээли болуп геймердин табитинин (тамактануу үчүн да оюндан чыгууну каалабайт) жана уйкусунун (ал тургай эс алууга убакыт бөлүүдөн да аянып, уктап жатканда да душмандарды өлтүрүп, дүйнөнү багынтат) жоголушу эсептелет. Бул көз карандылыктын дагы бир коркунучтуу жагы ал көбүнчө анын жакын адамдары тарабынан эч кандай шектенүү жаратпай билинбей башталат. Ошондуктан оюнга көз карандылык менен күрөшүү абдан кыйын. Анткени ал ачыкка чыкканда геймерди дароо токтотуп калуу мүмкүн болбой калат.

Компьютердик оюндардын зыяндуулугу балдар арасында өзгөчө сезилет. Алардын ичинен мындай тобокелчиликке дуушар болуучулар өспүрүм курактагылар болот. Алардын калыптана элек психикасы саналуу күндөрдүн ичинде эле негативдүү таасирлерге берилип кетет да, ата-энелер үчүн компьютерден оолактатуу өтө курч көйгөйгө айланат. Ага кошумча чоңдордон айырмаланып, балдар убакыттын ченемдерин билбей калышат да өтө көп убакыттырын өткөрүп жиберешет. Бир нече сааттардын өтүп кетиши бир канча эле мүнөт өткөндөй сезилет.[3: 136]

Ошондой эле компьютердик оюндардын зыяны чоң адамдарга да тийүүдө. Эгерде өспүрүмдүн жанында аны оюн көз карандылыгынан чыгарып кетүүчү чоң адам болсо, өспүрүм эмес геймерди көзөмөлдөгөн адам жокко эсе. Айтмакчы, компьютердик оюндар ичкиликке берилүү жана кумар оюндарына берилүү менен бир катарда эле жаш үй-бүлөлөрдүн ажырашуусунун башкы себептерине айланууда. Убакыттын өтүшү менен геймер көңүлкош, ою чачыранды болот да иши жүрүшпөй өзүнүн милдеттерин аткара албай калат. Оюнга болгон көз карандылык үй-бүлөлөрдүн кыйрашынын, жумуштагы көйгөйлөрдүн себепчисине айланып, жалгыздыкка жана депрессияга алып келет. Көптөгөн геймерлер андан да ары кетишет жана онлайн оюндарын кызматынан пайдалануу үчүн акчаларын чачууга даяр болушат. Мындай адамдар бир эле оюндар

менен чектелбейт, акырындык менен акчалар агылып чыга берип, геймер карызга батат. Виртуалдуу дүйнөдө ал өзүн абдан бактылуу сезип, реалдуу жашоосу тозокко айланат. Оюнга болгон көз карандылык ушундай оор кесепеттерге алып келет. Компьютердик оюндардын зыяндуулугун сөз кылганда балдар үчүн да, чоңдор үчүн да өзгөчө кооптуу жагы болуп виртуалдык оюндарда жасаганын чыныгы жашоодо жасай башташы эсептелет. Анын натыйжасында ар кандай кылмыштар, коомго жат көрүнүштөр: атышуулар, адам өлтүрүүлөр, көчөдө самсып жүрүү, авто жарыштар, бийиктен секирүү жана башка кесепеттерге алып келет.

Компьютердеги атышуу оюндары эмнеси менен кооптуу? Бул оюн оюндардын ичинен эң коркунучтуусу болуп эсептелет, себеби бул оюнга көз карандылык агрессивдүүлүктү жана каардуулукту чакырат. Виртуалдык дүйнөдө сааттар бою атышкан адам ак көңүл адам болушу арсар. Көчөдө самсып жүрүү, жанкечтилик жана унаа жарыштыруу оюндары да зыяндуу[1:76]. Алар агрессивдүү катары мүнөздөлбөгөнү менен өтө жогорку көңүл бурууну талап кылып өзүнө тартып кетет да, андан оолактоо татаал болот. Геймер үчүн кезектеги жарышта жана лабиринттен өтүүдө тыныгуу кнопкасын басуу таптакыр мүмкүн болбой калат. Жогоруда эскерилген материалдык тараптан кооптуу болуп компьютердик онлайн оюндары эсептелет.

Ошондой эле компьютердин алдында такай олтуруу бир нече негативдүү кесепеттерге алып келиши мүмкүн: Көрүүнүн начарлашы ашыкча салмак жана таянычкыймылдаткыч аппараты менен байланышкан оорулардын пайда болушу. Колдун манжаларынын уктап калышы жана башка.

### ***Компьютердик оюндардын пайдасы***

Жогорудагыларды окугандан кийин сиз компьютердик оюндардын пайдасы бар экенине ишенбей каласыз. Бирок чынында эле пайдалары бар. Биринчи кезекте компьютердик оюндардын ар түрдүүлүгүнө көңүл буруу керек. Алардын интеллектти, логиканы, көңүл бурууну, эске тутууну өнүктүрө тургандары да бар. Булар: ар түрдүү логикалык оюндар, баш катырмалар, ребустар. Мындай оюндардын ичинен өзгөчө орунду стратегиялык оюндар ээлейт. Бул оюндар жогорку көңүл бурууну, ылдамдыкты, көз талууну талап кылбайт. Алар салмактуу жана узак убакытка дайындалган. Аны ар кандай учурда ар кандай учурда токтотуп койсо болот. Үч жаштан беш жашка чейинки балдар үчүн өнүктүрүүчү компьютердик оюндар бар. Алар наристелерге тамгаларды жана цифраларды үйрөтөт, жаныбарлар жана өсүмдүктөр дүйнөсү менен тааныштырат. Эмоционалдык чөйрөнүн өнүгүшүнө оң таасир этет, колдун кыймыл – аракетинин

өнүгүшүн шарттайт (жойстик, клавиатура, чычкан менен иштегенде). Көрүү эс тутумунун өнүгүшүн жана музыкалык угууну өнүктүрөт.

Башталгыч класстын окуучулары үчүн да пайдалуу компьютердик оюндар бар. Алар үчүн көптөгөн үйрөтүүчү, тигил же бул тармак боюнча дүйнө таанымын тереңдетүүгө жардам берүүчү, ар кандай кырдаалдарда аракет кылууга үйрөтүүчү тырышчаактык, кунт коюучулук касиеттерин калыптандыруучу оюндар иштелип чыккан. Компьютердик оюндардын жардамы менен сиз баланы чет тилдерин тажатпастан окутуп үйрөтүүгө, тигил же бул предмет боюнча илимдерин тереңдетүүгө, анча өнүкпөй калган касиеттерин жана сапаттарын өнүктүрүүгө мүмкүн. Албетте компьютер сиздин балаңыздын өнүгүшүнүн бирден бир булагы болбошу керек. Мурдагыдай эле китептер, өнүктүрүүчү стол оюндары, конструкторлор актуалдуу бойдон калат. Ата-эненин көңүл буруусу жана мээрим ар кандай иш аракеттердин ажырагыс бөлүгү бойдон калышы керек[4].

Ошондуктан ата-энелердин түздөн-түз милдети – баланын компьютер менен иштөөсүнө тыюу салып, таарынтып, ызалантып анын интернет клубга чуркоосуна шарт жаратып койбостон, тескерисинче ага компьютердик оюндардын оптималдууларын тандап берип, аны ойноого план түзүп берүүсү зарыл. Ошону менен зыяндуу деп эсептелген оюндарды да азыраак убакыт ойноого уруксат берүү керек. Бала үчүн виртуалдык дүйнөдө эле эмес, реалдуу дүйнөдө да эс алуусуна шарт түзүп берүү абзел.

Ченеми менен ойной турган болсо чоң адамдар үчүн пайдалуу компьютердик оюндар да бар. Бул оор жумуш күнүнөн кийин денени бошотуу, таарыныч, ызалардан алаксуу, мээни сергитүү үчүн жакшы ыкмалардын бири болуп эсептелет. Бирок балдар сыяктуу эле оюндун туура эс алдыра турган түрүн тандоо зарыл. Себеби атышуу ж.б оюндарды ойноодо дене эс албастан тескерисинче чыңалып, агрессия, кыжырдануу пайда кылышы толук мүмкүн. Компьютердик дүйнөдө бир, ашып кетсе эки саат өткөрүү жаман кесепеттерге деле алып келбейт.

Сөз соңунда кандай жыйынтык чыгарууга болот? Жогорудагылардан белгилүү болгондой баары ченем сезими жана оюндардын түрүнө тыгыз байланыштуу. Виртуалдуу реалдуулук адамдын бүткүл бош убактысын албоосу жана аны таш боордукка түртүп, агрессия, кыжырдануу сезимдерин пайда кылбоосу зарыл. Бул жөн гана спорт, таза абада сейилдөө, китеп окуу, кино көрүү, достор менен жолугуу сыяктуу эс алуу варианттарынын бири болуп калуусу керек.

Эгерде сизде жогоруда аталгандардан кол жуусаңыз жана сиздин жашооңузда жалгыз эле оюндар калган болсо анда тезинен күрөшүнүз! Мындай кырдаалга жол бербөө андан да жакшы. Жашоо абдан ажайып кооз жана ар түрдүү, ошондуктан аны экран алдында отуруп эле өткөрүү акыл-эстүү адамдардын кылар жумушу эмес.

#### Маалымат булактары:

1. Беримкулов У. Маалымат теориясына киришүү. – Бишкек, 2011
2. Виртуальная реальность // Академик – Словари и энциклопедии [Электронный ресурс]. URL: [http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc\\_culture/278/ВИРТУАЛЬНАЯ](http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_culture/278/ВИРТУАЛЬНАЯ)
3. Леонтьев В.П. Персональный компьютер. – М.: ОЛМА Медиа Групп, 2007
4. <http://webplanet.ru/news/software/2006/7/14/games.html>
5. [https://www.azattyk.org/a/kyrgyzstan\\_children\\_computer\\_games/26700153.html](https://www.azattyk.org/a/kyrgyzstan_children_computer_games/26700153.html)
6. <http://old.kabar.kg/kyr/society/full/39796>