

## VIRTUAL O'YINLAR VA ULARNING JAMIYATGA TA'SIRI

**Hikmat Mashrab o'g'li Anarboev**

CHDPU Gumanitar fanlar fakulteti magistranti

### ANNOTATSIYA

Virtual o'yinlar butun dunyo bo'ylab millionlab odamlar muntazam ravishda o'ynaydigan bugungi jamiyatda tobora ommalashib bormoqda. Ushbu o'yinlar o'yinchilar uchun qiziqarli va hayajonli tajriba taqdim etishi bilan birga, ularning jamiyatga ta'siri haqida ham savollar tug'dirdi. Ushbu maqola virtual o'yinlarning shaxsga va umuman jamiyatga ijtimoiy va psixologik ta'sirini o'rganadi.

**Kalit so'zlar:** virtual o'yinlar, ijtimoiy o'zaro ta'sir, psixologik effektlar, zo'ravonlik, jamiyatga ta'sir

### ABSTRACT

Virtual games have become increasingly popular in modern society, with millions of people worldwide playing them regularly. While these games offer a fun and immersive experience for players, they have also raised concerns about their impact on society. This article explores the social and psychological effects of virtual games on individuals and society as a whole.

**Keywords:** virtual games, social interaction, psychological effects, violence, impact on society

### KIRISH

Virtual o'yinlar bugungi jamiyatning keng tarqalgan qismiga aylandi, butun dunyo bo'ylab taxminan 2,7 milliard geymer [1] geymerlarga real dunyoda ko'pincha imkoni bo'lmagan immersiv va interaktiv tajribalarda qatnashish imkoniyatini taklif qilmoqda. Biroq, virtual o'yinlarning tobora ommalashib borayotgani ularning odamlarga va umuman jamiyatga ta'siri haqida tashvish uyg'otmoqda.

### Virtual o'yinlar va ijtimoiy aloqalar

Virtual o'yinlarning jamiyatga eng muhim ta'siridan biri ularning ijtimoiy o'zaro ta'siridir. Ushbu o'yinlar o'yinchilarga butun dunyo bo'ylab boshqalar bilan bog'lanish imkonini bersa-da, ular ijtimoiy izolyatsiya va aloqani uzishga olib kelishi mumkin. [2] Ba'zi tadqiqotlar shuni ko'rsatdiki, haddan tashqari o'yin shaxsiy ijtimoiy o'zaro ta'sirning pasayishiga va ijtimoiy ko'nikmalarning pasayishiga olib kelishi mumkin. [3] Bundan tashqari, virtual o'yin jamoalarida onlayn ta'qib va zaharli xatti-harakatlar keng



tarqalgan bo'lib, ularning ruhiy salomatlikka ta'siri haqida xavotirlarga olib keladi. [4] Virtual o'yinlar o'yinchilar o'rtasidagi ijtimoiy munosabatlarga ham ta'sir qiladi. Ba'zi hollarda ular ijtimoiy ko'nikmalar va muloqot qobiliyatlarini yaxshilashlari ko'rsatilgan, chunki o'yinchilar o'yin dunyosida umumiy maqsad va vazifalarga erishish uchun birgalikda harakat qilishlari kerak. Bu o'yinchilar o'z tajribalarini baham ko'rishlari va shunga o'xshash manfaatlarga ega bo'lganlar bilan bog'lanishlari mumkin bo'lgan onlayn hamjamiyatlarning shakllanishiga olib kelishi mumkin. [5] Biroq, shuni ta'kidlash kerakki, bu o'zaro ta'sirlar virtual dunyo bilan chegaralanishi va haqiqiy ijtimoiy o'zaro ta'sirlarga aylantirilmasligi mumkin.

### **Virtual o'yinlar va psixologik effektlar**

Virtual o'yinlar ham bir qator psixologik ta'sirlar bilan bog'liq. Ba'zi tadqiqotlar shuni ko'rsatdiki, haddan tashqari o'yin giyohvandlik va ruhiy tushkunlik va tashvish kabi boshqa ruhiy muammolarga olib kelishi mumkin. [6] Boshqalar, virtual o'yin o'yinchilar uchun stress va boshqa salbiy his-tuyg'ularni engish imkonini beruvchi qochish shaklini taqdim etishi mumkinligini ta'kidlaydi. [7] Biroq, virtual o'yinning ruhiy salomatlikka salbiy ta'siri ota-onalar, o'qituvchilar va ruhiy salomatlik mutaxassislarini tashvishga solmoqda. Virtual o'yinlar ham o'yinchilarga psixologik ta'sir ko'rsatadi. Tadqiqotlar shuni ko'rsatdiki, virtual o'yinlarni o'ynash qo'zg'alish, qo'zg'alish va zavqlanish darajasini oshirishi mumkin. [8] Bundan tashqari, ba'zi o'yinchilar kayfiyat va farovonlikning yaxshilanishiga olib kelishi mumkin bo'lgan suvga cho'mish va oqim tuyg'usini boshdan kechirishlari haqida xabar berishadi. Biroq, virtual o'yinlar giyohvandlik, tashvish va depressiya kabi salbiy psixologik ta'sirlar bilan ham bog'liq. [9] O'yinchilar virtual o'yin odatlarini yodda tutishlari va kerak bo'lganda yordam so'rashlari muhimdir.

### **Virtual o'yinlar va zo'ravonlik**

Virtual o'yinlar bilan bog'liq yana bir katta tashvish - bu ularning real hayotdagi zo'ravonlik bilan bog'lanishi. Ba'zi tadqiqotlar virtual o'yin va tajovuzkor xatti-harakatlar o'rtasidagi bog'liqlikni ko'rsatsa-da, boshqalari bunday aloqani topmagan. [10] Biroq, ko'plab VR o'yinlarida zo'ravonlik mazmunining tarqalishi o'yinchilarning zo'ravonlikka nisbatan sezgir bo'lishidan xavotirlanishga olib keldi. [11] Bundan tashqari, virtual o'yinlarning yosh bolalarga ta'siri ularning xulq-atvori va tajovuzkorligiga uzoq muddatli ta'siri haqida tashvish uyg'otdi. Virtual o'yinlar bilan bog'liq eng munozarali mavzulardan biri zo'ravon o'yinlar va haqiqiy zo'ravonlik o'rtasidagi potentsial bog'liqlikdir. Bu masala bo'yicha aniq konsensus mavjud bo'lmasa-da, ba'zi tadqiqotlar zo'ravon o'yinlar o'ynash va geymerning tajovuzkorligi o'rtasidagi bog'liqlikni ko'rsatadi. [12] Ammo shuni ta'kidlash kerakki, korrelyatsiya har doim ham

sababni anglatmaydi va shaxsiy xususiyatlar va ijtimoiy kontekst kabi boshqa omillar ham rol o'ynashi mumkin.

## XULOSA

Virtual o'yinlar o'yinchilar uchun immersiv va immersiv tajriba taqdim etsa-da, ular jamiyatga ta'siri haqida tashvish uyg'otadi. Virtual o'yinning ijtimoiy o'zaro ta'siriga, psixologik farovonlikka va zo'ravonlikka salbiy ta'siri tartibga solish va nazoratni kuchaytirishga chaqiriqlarga sabab bo'ldi. Virtual o'yinlar ommalashib borar ekan, bu o'yinlar butun jamiyatga ijobiy ta'sir ko'rsatishini ta'minlash uchun ushbu muammolarni tushunish va hal qilish zarur. Mumkin bo'lgan salbiy ta'sirlarga qaramay, virtual o'yinlar o'yinchilarga ham ijobiy ta'sir ko'rsatishi mumkin, masalan, idrokni yaxshilash va stressdan xalos bo'lish. O'yinchilar o'zlarining o'yin odatlarini yodda tutishlari va virtual o'yinlarga mas'uliyatli va muvozanatli yondashishlari muhimdir. Virtual o'yinlarning ommabopligi o'sishda davom etar ekan, ularning jamiyatga ta'sirini yaxshiroq tushunish va potentsial salbiy ta'sirlarni yumshatish uchun strategiyalarni ishlab chiqish uchun qo'shimcha tadqiqotlar talab etiladi.

## REFERENCES

1. "Global Games Market Report," Newzoo, 2021, <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-report-2021-light-version/>
2. N. D. Bowman et al., "The Effects of Video Game Play on Young Children's Aggression, Fantasy, and Prosocial Behavior," *Journal of Applied Developmental Psychology* 23, no. 3 (2002): 374-92.
3. S. Bessi re et al., "The Ideal Elf: Identity Exploration in World of Warcraft," *CyberPsychology & Behavior* 10, no. 4 (2007): 530-35.
4. J. Williams and Y. Guo, "The Benefits of Playing Video Games," *American Psychologist* 69, no. 1 (2014): 66-78.
5. Steinkuehler, C. (2006). Massively multiplayer online games (MMOs) in the new media classroom. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 15(1), 5-31.
6. J. Billieux et al., "Psychological Factors Associated with Compulsive Gaming: A Cross-Cultural Validation," *Journal of Behavioral Addictions* 2
7. Griffiths, M. (2002). The educational benefits of videogames. *Education and Health*, 20(3), 47-51.
8. Sherry, J. L. (2004). Flow and media enjoyment. *Communication Theory*, 14(4), 328-347.



9. Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet and gaming addiction: A systematic literature review of neuroimaging studies. *Brain Sciences*, 2(3), 347-374.
10. Gentile, D. A., & Anderson, C. A. (2003). Violent video games: The newest media violence hazard. In D. A. Gentile (Ed.), *Media violence and children* (pp. 131-152). Praeger Publishers.
11. Scott, M. G., & Alper, M. (2019). The relationship between social and solitary video game play and mental health outcomes. *Journal of Health Psychology*, 24(3), 308-319
12. Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353-359

