

UDK: 301.085:15 (021)

ONLAYN O'YINLARNING O'SPILINLAR SHAXSIYATI VA XULQ- ATVORIGA TA'SIRI

<https://doi.org/10.5281/zenodo.15448624>

Egamberdiyev Jamol Berdimurodovich

Qarshi Davlat Universiteti mustaqil tadqiqotchisi

jamolegamberdiyev.com@gmail.com

Annotatsiya

Ushbu tadqiqotda esa, onlayn o'yinlar ichiga yashirin yoki ochiq tarzda joylashtirilgan; til, irq, gender, jinsiylik va zo'ravonlik elementlari haqida va bu elementlarning o'spirinlarning kognitiv darajasiga ta'sir ko'rsatish maqsadida qay darajada va qanday qo'llanilganligi, o'spirin shaxsiyatiga va xulq-atvoriga ta'siri haqida ma'lumotlar berib o'tilgan.

Kalit so'zlar

o'yin, onlayn o'yin, jinsiy farqlar, zo'ravonlik, hukmronlik.

ВЛИЯНИЕ ОНЛАЙН-ИГР НА ЛИЧНОСТЬ И ПОВЕДЕНИЕ ПОДРОСТКОВ

Аннотация

В данном исследовании представлена информация о скрытых или явных элементах языка, расы, гендера, сексуальности и насилия в онлайн-играх, а также о том, в какой степени и каким образом эти элементы используются для воздействия на когнитивный уровень подростков, и об их влиянии на личность и поведение подростков.

Ключевые слова

игра, онлайн-игра, гендерные различия, насилие, доминирование.

THE INFLUENCE OF ONLINE GAMES ON ADOLESCENTS' PERSONALITY AND BEHAVIOR

Abstract

This study provides information about elements of language, race, gender, sexuality, and violence that are hidden or openly placed within online games. It examines to what extent and how these elements are used to influence the cognitive

level of adolescents, as well as their impact on adolescents' personality and behavior.

Keywords

game, online game, gender differences, violence, dominance.

Kirish. Biz yashayotgan axborot asrida internetning hayotning deyarli barcha sohalariga ta'sir qilishi bilan birga his-tuyg'u, fikr va xatti-harakatlarda ham haqiqiy hayotdan virtual hayotga yo'nalganlik kuzatilmoqda. O'spirinlarning ham jismoniy, ham psixologik rivojlanishiga kuchli ta'sir ko'rsatadigan o'yinlar ham virtual hayotga yo'naltirilgan bu tezkor o'tishdan eng ko'p ta'sirlangan soha sifatida namoyon bo'lmoqda. Virtual olamda tug'ilgan va "onlayn mahalliy aholi" deb nomlangan yangi avlodning o'yin tushunchasi ham onlayn ekranlardan iborat holatga keldi. O'spirinlarning ijtimoiy muloqoti, ta'lim olish ko'nikmalari, jismoniy va psixologik rivojlanishiga ijobiy yoki salbiy ta'sir ko'rsatadigan onlayn o'yinlar bilan bog'liq ko'plab tadqiqotlar olib borilmoqda.

Biz yashayotgan axborot asrida internet hayotning deyarli barcha sohalariga ta'sir qilishi bilan birga hissiyot, fikr va xatti-harakatlarda ham real hayotdan virtual hayotga yo'nalish kuzatilmoqda. Ko'plab odatlarning o'zgarishiga sabab bo'lgan bu yo'nalish, axborotni yaratadigan, qayta ishlaydigan, foydalanadigan va saqlaydigan elektron qurilmalar va kompyuterlarni kundalik hayotning ajralmas qismiga aylantirdi [5]. Texnologiyaga asoslangan bu yangi hayot tarzi, shaxslararo muloqotning o'lchamlarini ham o'zgartirdi. Bularning barchasi bilan bir qatorda, shaharlashtirish ta'sirida ko'cha o'yinlari uchun ajratilgan joylarning qisqarishi, ota-onalarning ish sharoitlari kabi ko'plab omillar texnologik sohalaridagi rivojlanishlar bilan birlashganda ko'cha o'yinlari, hatto o'yinchoqlar bilan o'ynaladigan o'yinlar o'rnini onlayn o'yinlarga bo'shatib berishiga sabab bo'ldi. Insonning sun'iy dunyoga butunlay berilib ketishi yoki u dunyoga sho'ng'ib ketishiga sabab bo'lgan bu virtual platformalar vaqt va makon tushunchasini yo'q qilib, haqiqiy bilan virtual narsaning chegaralarini butunlay noaniqlashtirib, haqiqatdek his qilish mumkin bo'lgan virtual olamni yaratmoqda. Yaratilgan bu virtual hayotning taqdim etadigan haqiqati ham, kundalik hayotning ajralmas qismiga aylanmoqda [9].

Ya'ni haqiqiy dunyo va virtual dunyoning bu yangi o'tkazuvchan holati, bu farqni ajrata olmaydigan o'spirinlarga, shubhasiz, yanada ko'proq ta'sir ko'rsatishi mumkin. Virtual dunyoning o'spirinlar ustidagi ta'sirini kashf etgan jamiyat muhandislari o'spirinlarni ko'ngil ochar qilish nomi ostida o'yinlarida; odamlarni nazorat qilish, ma'lum bir g'oyani aks ettirish, singdirish kabi vazifalarni bajarmoqda. Bu nuqtada onlayn o'yinlar; iste'mol odatlari qayta belgilanadigan,

muloqot boshqa bir o'lcham kasb etadigan, sotsiologik, madaniy, diniy va ijtimoiy jins kabi ba'zi qadriyatlar uzatiladigan maydonlarga aylanishi mumkin. Bu strategiya, jamiyatni qayta qurmoqchi bo'lganlar uchun klassik taktikalardan biriga aylandi. Bu o'zgarishni ta'minlagan jamiyat muhandislari ham internetning keng tarqalishi va o'yinlarga bo'lgan qiziqishning ortishi bilan birga, o'z sohalarini kengaytirishda davom etmoqda. Shuning uchun, o'yinlarga ongli ravishda joylashtirilgan deb hisoblangan bu elementlarni aniqlash va shaxs ustidagi ta'sirini ochib berish uchun ko'plab tadqiqotlar o'tkazilgan.

Asosiy qism. O'yin tushunchasi nima ekanligi haqida juda qadim zamonlardan beri turli xil qarashlar ilgari surilgan va o'xshash tomonlari bo'lsa-da, har kim tomonidan turlicha ta'riflangan.

O'yin Ko'ngil ochish, dam olish, tarbiyalash maqsadida qilinadigan erkin harakat yoki mashg'ulot [11].

O'yin — tarbiyalash va hordiq chiqarish vositalaridan biri. [10]

Cailloisning [7] fikricha, o'yin "erkin qabul qilingan, ammo majburiy bo'lgan qoidalarga ko'ra, ma'lum makon va vaqt davomida davom etadigan taranglik va ko'ngilochar his-tuyg'ularni o'z ichiga olgan, haqiqiy hayotdan farqli ekanligini anglagan holda qilinadigan ixtiyoriy harakat yoki faoliyatdir" [8].

Insonlarning o'yin o'ynash sabablari orasida; qiziqish va moslashish, zerikish va siqilish, stressdan qochish, asabiylashish va g'azabdan xalos bo'lish, muvaffaqiyatga erishish va muvaffaqiyatsizlik tuyg'usidan qutulish kabi sabablar mavjudligini aytgan O'gelning [8] fikrlari ham yuqorida keltirilgan ta'riflarni qo'llab-quvvatlaydi.

Ta'rifi va vazifasi bilan bog'liq juda xilma-xil fikrlar ilgari surilgan bo'lsa-da, o'yin haqidagi qarashlarning birlashtiruvchi asosiy nuqtasi uning o'spirinlar dunyosida nihoyatda muhim o'rin tutishi haqiqatidir. O'yinning ta'rifi va vazifasi bo'yicha munozaralar rivojlanayotgan texnologiya tufayli o'yinlarning ko'chalardan kompyuter yoki aqlli telefonlarga ko'chishi bilan alohida bir o'lcham kasb etdi.

Respublikamizda ham butun dunyo kabi internet foydalanishi va bu foydalanishni ta'minlaydigan yuqori texnologiyaning olib kelgan yangi turmush tarziga moslashgan. Internetdan foydalanish juda tez sur'atda kengayganini aytish mumkin. Internet foydalanuvchilarining ko'pchiligini o'smir va yosh yosh guruhi tashkil etadi. Ushbu yosh guruhi esa onlayn o'yinlar uchun eng katta maqsadli auditoriya hisoblanadi.

Sovuq urush davrida paydo bo'lgan va har doim urush bilan yonma-yon yurgan onlayn o'yinlar, dastlab 1958-yilda amerikalik fizik William Higinbotham tomonidan ballistic raketa trayektoriyalarini hisoblash uchun ishlatiladigan

kompyuter va ossillooskop qurilmasi bilan dasturlashtirilgan. Onlayn dunyoda bu qadar keng tarqalishiga boshlanish nuqtasi sifatida qabul qilinadigan eng muhim voqea esa AQShning Xirosima va Nagazakiga atom bombasini tashlashidir. Bu urushdan ilhomlangan Massachusetts texnologiya institutida (MIT) dasturchi bo'lgan Steve Russell, Martin Graetz va Wayne Wiitanen 200 soatlik mehnat bilan 1961-yilda birinchi kosmik otishma o'yini bo'lgan va kosmik urushni mavzu qilgan Spacewar'ni yaratishgan. Dunyoning vayrongarchilikka asoslangan ilk o'yini bo'lgan bu o'yin, o'zidan keying o'yinlar uchun muhim namuna bo'lib xizmat qilgan [1].

Vaqt o'tishi bilan maqsadli auditoriyaning qiz yoki o'g'il bolaligi, yosh guruhi va boshqa ko'plab xususiyatlarni hisobga olgan holda ko'plab onlayn o'yinlar ishlab chiqilgan. Biroq, o'yinlar sonining har kun misli ko'rilmagan tezlikda o'sib borayotganiga qaramay, aksariyat onlayn o'yinlar zo'ravonlik va urushning tajovuzkorligini qo'llab-quvvatlovchi qoliplarni o'z ichiga oladi [8].

So'nggi yillarda onlayn o'yinlarga bo'lgan qiziqishning ortishi, sohaning jadal rivojlanishi, o'yinlarga qiziqishni oshiruvchi yangi marketing texnikalari kabi sabablarga ko'ra, o'yin dunyosi va uning ishtirokchilari kengayib bormoqda deyish mumkin. Ayniqsa, 12-18 yosh guruhidagi yoshlarning motivatsiyasining muhim manbaini tashkil etuvchi ushbu o'yinlarning asosiy xususiyatlarini Reiss [9] quyidagicha belgilagan: "1. Kuch, boshqalarga ta'sir o'tkazish istagi, 2. Mustaqillik, o'ziga ishonch istagi, 3. Qiziqish, bilimga bo'lgan istak, 4. Qabul qilinish, ishtirok etish istagi, 5. Tartib, uyushqoqlikka intilish, 6. Jamg'arish, nimanidir to'plash va egalik qilish istagi, 7. Obro'-e'tibor, kishining oilasiga va merosiga sodiq qolish istagi, 8. Idealizm, ijtimoiy adolatga intilish, 9. Ijtimoiy muloqot, o'rtoqlik istagi, 10. Oila, shaxsning o'z farzandlarini tarbiyalash istagi, 11. Maqom, ijtimoiy mavqe istagi, 12. Qasos olish, tenglashish istagi, 13. Romantizm, jinsiy aloqa va go'zallikka intilish, 14. Ovqatlanish, oziq-ovqat iste'mol qilish istagi, 15. Jismoniy faollik, mushaklarni ishlash istagi, 16. Xotirjamlik, hissiy osoyishtalikka intilish".

Reiss ta'kidlagan moddalar baholanganda, o'yinlarda mavjud bo'lgan ushbu motivatsiya belgilovchilari yordamida o'yinchi ko'rsatilgan istak obyektlariga ega bo'lishi mumkinligi ko'rinadi. Bugungi kunda, ayniqsa ko'p o'yinchilik o'yinlarini hisobga olgan holda, o'yinlarning muhim qismi ijtimoiylikni o'z ichiga olishi ma'lum. O'yinchi o'yinni individual tarzda o'ynayotgan bo'lsa ham, aksariyat o'yinlarda boshqalarning ballarini ko'ra olishi o'yinchining o'zini boshqa o'yinchilar bilan taqqoslash imkonini beradi. Bu xususiyatlari tufayli o'yinlar o'yinchilar ustidan qabul qilinish, ijtimoiylik kabi kuchli rag'batlantiruvchi elementlarni o'z ichiga olgani ko'rinadi. Bu bosqichda ishga kirishgan boshqaruv muhandislari foydalanuvchining idroklariga ta'sir qilish va boshqarish orqali xabar

yuboruvchi manbani o'zi xohlagan yo'nalishda harakat qildirishga muvaffaq bo'lmoqda. Shaxs o'yinlar orqali o'zi bilmagan holda duchor bo'lgan ongosti xabarlar orqali o'ziga qarshi xatti-harakatlarga befarq bo'la oladi va hatto xabar yuklovchisi xohlagan javoblarni berishi mumkin. Onlayn o'yinlar orqali eng ko'p foydalanilgan xabarlar orasida ijtimoiy jins masalalari ham bor. Binark [3] onlayn o'yin dunyosining erkaklar uchun mo'ljallangan maydon ekanligini ta'kidlab, o'yin dunyosidagi jurnallarning erkaklar hukmron dunyosini berilgan va tabiiy deb bilishini ta'kidlaydi. Bugungi kunda ayollar va erkaklarning texnologiyadan foydalanishi o'rtasidagi farq kamayib, ikkala tomon ham texnologiyalarga kirish va foydalanish muhitlari bo'yicha teng imkoniyatlarga ega ekanligi aytilsa-da, ayollar va erkaklarning kompyuterlarga bo'lgan munosabatida erkaklar foydasiga farq borligi ko'plab tadqiqotlarda aniqlangan [3].

Texnologiyaning kundalik hayotdagi eng muhim ta'sirlaridan biri jinsiylikning taqdim etilishi bilan bog'liq bo'lgan. Internet orqali har qanday kontentga oson kirish ba'zan afzalliklar taklif qilsa-da, ba'zida virtual dunyo oldida himoyasiz bo'lgan o'spirinlar uchun katta xavf tug'dirishi mumkin. Texnologiya tufayli har qanday ma'lumotga osongina kira oladigan o'spirinlar xoh ongli, xoh ongsiz ravishda birinchi marta internet orqali jinsiylik bilan tanishadilar. Ayniqsa o'spirinlar uchun mo'ljallangan o'yin saytlaridagi reklama tasvirlari ham o'spirinlarning nazoratsiz va nosog'lom tarzda jinsiylik bilan tanishishiga sabab bo'lishi mumkin. Bu tanishuv shakli ham onlayn o'yinlarning o'spirinlar dunyosidagi xavf salohiyatini oshiradi [2]. Onlayn o'yinlarning zararlaridan biri shundaki, zo'ravonlik o'yin mazmunida keng tarqalgan.

O'yinlarda tez-tez qo'llaniladigan zo'ravonlikning shaxsga ta'siri, zo'ravonlikka moyillik aytish mumkinki, zo'ravonlikni yo'naltirish yoki normallashtirish sifatida ko'rish mumkin.

Ko'pgina o'yinlarda o'yinchi tanlagan qahramonning raqiblariga qarshi o'zini takomillashtirishi asosida yaratilgan. Bu holat o'yin davomida doimiy ravishda o'sib boruvchi va pasaymaydigan raqobatni ham o'zi bilan birga olib kelmoqda. Shunday qilib, o'yinchilar o'rtasidagi keskin munosabat yashamoqda. Ko'pincha bu keskinlik haqiqiy hayotda jarohatlash, hatto o'ldirish holatga olib keladi.

Onlayn o'yinlar orqali foydalanuvchiga eng ko'p uzatiladigan xabarlar orasida irqchilikka yo'naltiruvchi tasvirlar ishlatilgani ko'rinadi. 1997-yil oktyabr oyida Yevropa Kengashi Vazirlar qo'mitasining nafrat nutqi haqidagi ta'rifida: "Irqchilik, nafrat, chet ellik dushmanlik, antisemitizm yoki bag'rikenglikni ifodalovchi tajovuzkor millatchilik jumladan, bag'rikenglikka asoslangan nafratning boshqa shakllarini tarqatuvchi, rag'batlantiruvchi, himoya qiluvchi yoki oqlovchi har qanday ifoda shaklidir," deyilgan. So'nggi yillarda terror hodisalarining ko'payishi,

urushlar va davlatlararo chegaralarning yo'qolishi bilan bir qatorda, irqchilik harakatlari va nutqlari ham xuddi shunday darajada ko'paydi. Darhaqiqat, ijtimoiy tarmoqlardan foydalanishning ommalashuvi va fikrlarning tez almashishi ham ijtimoiy tarmoqlar orqali irqchi va nafratga asoslangan nutqlarni qo'zg'atdi. Onlayn o'yinlar ham bu irqchi nutqlar va tasvirlar joylashgan yangi maydonlar sifatida tez-tez ko'zga tashlanmoqda.

Onlayn o'yinlarda mavjud bo'lgan bu vosita orqali ma'lum bir mafkurani tarqatish va jamiyatlarni boshqarishni maqsad qilganlar, har qanday e'tiqod va qadriyatlar tizimi shakllantirgan mafkuralar va g'oyalar oqimidan foydalanishni afzal ko'rishadi.

O'zi o'yin nazariyotchisi bo'lgan Miguel Sicart [6] o'yinlarda taqdim etilgan siyosiy tasvirlar orqali mafkuralarning aniq ifodalanishi va ulashilishiga urg'u beradi. Madaniyat sanoatining bir mahsuloti bo'lgan va hukmron madaniyatni tarqatish kabi vazifani ham o'z zimmasiga olgan onlayn o'yinlarda urg'u berilgan eng muhim nuqtalardan biri ham hukmron madaniyat va hukmron mafkuraning tarqalishi uchun ijtimoiy tengsizlikning o'yin vositasida qayta ishlab chiqarilishidir. Onlayn o'yinlar orqali ma'lum bir mafkurani tarqatish g'oyasi hukmron bo'lgan so'nggi yillarda, Sisler 90-yillarda kompyuter o'yinlari ko'proq neonatsist va irqchi guruhlar tomonidan, bu guruhlar ega bo'lgan mafkura va g'oyalar oqimlarini qarshi tomonga yetkazish va ularni ishontirish maqsadida, mafkuraviy media vositasi sifatida ishlatilganini aytgan. Squire esa, onlayn o'yinlarning ma'lum bir g'oyalar oqimi va mafkurani tarqatish uchun kuchli ta'sirga ega ekanligini ta'kidlagan.

Muhokama va natija. Bugungi kunda axborot texnologiyalarining rivojlanishi bilan barcha sohalarida kuzatilayotgan virtual hayotga yo'nalish o'yin sohasida ham yaqqol namoyon bo'ldi. Axborot texnologiyalari bozorining rivojlanishi va kengayishiga parallel ravishda yoshlar dunyosini raqamlashtirish orqali qayta yaratilgan ko'plab o'yinlar ham bolalar foydalanishi uchun taqdim etildi. Bu o'yinlar onlayn dunyoda tug'ilgan bolalarning bo'sh vaqtini mazmunli o'tkazish, ta'limiga hissa qo'shish va stressdan xalos bo'lish kabi foydali funksiyalari bilan bir qatorda, o'z tarkibida zo'ravonlik, irqchilik, jinsiylik, ijtimoiy gender kabi salbiy elementlarni normallashtirish orqali bolalarning ongostiga noto'g'ri kodlashlarni ham yuklaydi. O'yinlarning ko'pchiligi, asosiy afsonalar, mavjud ijtimoiy xurofotlar, belgilangan gender rollari, gomofobik va irqchilik nutqlari hamda ramzlarini virtual muhitga olib o'tadi [3].

Virtual olamda tug'ilgan va onlayn mahalliy aholi deb ataladigan yangi avlodning o'yin tushunchasi ham onlayn ekranlardan iborat bo'lib qoldi. Hikoyalar o'yinchini o'ziga jalb qiladigan tarzda qurilgan onlayn o'yinlar, yetkazmoqchi

bo'lgan xabarini o'z ichida joylashgan kodlar vositasida tizimli ravishda o'yinchiga yuklaydi. Kinoda, teatrdagi yoki romanda tomoshabin yoki o'quvchi har doim hikoyani uchinchi shaxs ko'zi bilan kuzatishi ma'lum. Ammo onlayn o'yinlarning aksariyatida o'yinchi to'g'ridan-to'g'ri tanlagan personajning ko'zi bilan hikoyaning ichiga kira oladi. Endi hikoyaning qahramoni bo'lgan bola o'yinchi haqiqiy va virtual hayot o'rtasidagi chegarani aniqlay olmaydi. Xayoliylik va real hayot o'rtasidagi farqni ajrata olmaydigan bolalar, tarkibida salbiy elementlar mavjud bo'lgan bu o'yinlarni qisqa va uzoq vaqt davomida o'ynaganlarida o'yin orqali o'zlariga singdirilgan salbiy xatti-harakatlarni kundalik hayotlariga olib o'tishlari mumkin. Masalan, inson zarurat tug'ilganda zo'ravonlik elementlarini muammoni hal qilish usuli sifatida ko'rib, odatiy harakat sifatida qabul qila oladi va o'z hayotida qo'llay oladi.

Buni qo'llab-quvvatlovchi ishlardan biri Anderson va Bushman tomonidan 2001-yilda bajarilgan. Tadqiqotda bolalar zo'ravonlik bilan bog'liq onlayn o'yinlarni o'ynaganlarida tajovuzkor xulq-atvor tendensiyalari ortib borayotgani ko'rinadi [4]. Ushbu tadqiqotda bolalar o'zlarini o'yinlardagi qahramon bilan tenglashtirganlari aniqlangan.

Zo'ravonlikni normallashtiradigan bu munosabat o'yin ta'sirida bo'lgan rivojlanish yoshidagi bolalarning real va virtual hayotdagi muvozanatni to'liq saqlay olmay, zo'ravonlikni kundalik hayotga olib chiqishiga sabab bo'lishi mumkin. O'zi o'yin nazariyotchisi bo'lgan Miguel Sicart [6] o'yinlarda taqdim etilgan siyosiy obrazlar orqali mafkuralarning aniq ifodalanishi va ulashilishiga urg'u berish qiladi. Madaniy sanoatning mahsuli bo'lgan va hukmron madaniyatni tarqatish kabi funktsiyani ham bajaradigan onlayn o'yinlarda urg'u beriladigan eng muhim jihatlardan biri hukmron madaniyat va mafkuraning tarqalishi uchun ijtimoiy tengsizlikni o'yin vositasida qayta ishlab chiqarishdir.

Juda aniq qilib aytish kerakki, o'yin kuch va quvvatga asoslanganligi sababli o'yinning to'liq erkaklar o'yini sifatida qabul qilinishi va qizlarning muvaffaqiyatsizlikka uchrashi haqidagi ishonch hukmronidir. Can [6] ham o'z tadqiqotida ta'kidlaganidek, jins o'yin tanlashda muhim belgilovchi omildir. Erkaklar yovvoyi, raqobatga asoslangan va fantastik o'yinlarni afzal ko'rishi aniqlangan.

Onlayn o'yinlar, o'yin o'ynovchiga real hayotda qilish taqiqlangan, ayblangan yoki to'sqinlik qilingan ko'plab harakatlarni bajarish imkonini beradi. Onlayn o'yinlarning eng muhim maqsadli auditoriyasini tashkil etuvchi bolalar ham o'yinlar orqali jamiyat tomonidan ma'qullanmagan va qoralangan xatti-harakatlarga shubha va uyat his qilmasdan bemalol qo'shilishlari mumkin. Bolalar istamasalar ham o'yin orqali ularga duch keladigan va asosan ayolni

buyumlashtiruvchi tasvirlar to'plamiga duchor bo'ladilar. Ward, L. M. 2003-yilda o'z ishida, rivojlanish davrida bo'lgan shaxslar jinsiy aloqa bo'yicha yetarli bilim va tajribaga ega bo'lmagan holda onlayn ekranlar orqali tanishgan jinsiylik natijasida uddalay olmaydigan oqibatlarga duch kelishlari mumkinligini aytadi.

Natijada, o'yinda mavjud bo'lgan jinsiy obyektlar, zo'ravonlik holatlari, irqchilikni ochib berishi mumkin bo'lgan narsalar, ijtimoiy jinsni shakllantiruvchi elementlar, shaxslarda istalgan tarzda o'zgarishga olib kelishi mumkinligini aytish mumkin. O'yin sotuvchisi tomonidan xohlangan bu o'zgarishlar shaxslarga, shu bilan birga jamiyatlarga salbiy ta'sir ko'rsatmoqda. Internetning tez tarqalishi va hamma joyda mavjud bo'lishi, bolalarni internetdan va shu orqali zararli kontentdan uzoqlashtirish imkonini bermaydi.

Bu nuqtada oila va o'spirinning internet foydalanishi bo'yicha doimiy aloqada bo'lishi; o'spirinlarga zararli kontent va ehtimoliy xavflar haqida tushuntirish orqali ularni ongli shaxsga aylantirish juda muhimdir. Shunday qilib, ularni nima kutayotganini bilgan o'spirinlarning virtual xavf-xatarlardan o'zini himoya qilishi ham ta'minlangan bo'ladi.

Xulosa. Yosh avlodni virtual olamga qamab qo'ymaslik bo'yicha oilaning bolalarga o'rnak bo'lishi bolalarni himoya qilish uchun qilinadigan eng yaxshi qadamlardan biridir. Bolalarini diqqat bilan kuzatadigan va virtual tahdidlar oldida o'zini o'zi eplay olmaydigan oilalar kerak bo'lsa psixolog, pedagog kabi mutaxassislardan yordam olishi kerak. Bu borada onlayn savodxonlik darsiga alohida e'tibor qaratish lozim va ayniqsa bolalarga shaxsiy xavfsizlik va maxfiylik tushunchalarini o'rgatish zarur.

Internet orqali o'ynaladigan o'yinlarning shaxs xulq-atvoriga, shu bilan bir qatorda jamiyatni qayta qurishga ta'sirining salbiy jihatlarini ko'rib chiqdik. Shu asosda quyidagi takliflarni berib o'tamiz:

1. Tadqiqot davomida shu narsa ma'lum bo'ldiki, oilalar osonlik bilan murojaat qila oladigan, ma'lumot ola biladigan, mavzu doirasidagi shaxsiy muammolarini yuzma-yuz ayta oladigan markazlar mavjud emas. Shuning uchun birinchi navbatda qilinishi kerak bo'lgan narsa, xuddi giyohvandlik markazlaridagi kabi, onlayn o'yinlar va ularning xavflariga qarshi oilalarni ogohlantiruvchi, oilalarning savollariga javob beradigan markazlar tashkil etish kerak. Kasalxonalarda va viloyatlarning muayyan joylarida tashkil etiladigan ushbu markazlarda har bir sohada mavzuga hukm qiluvchi mutaxassislar ishlashi kerak. Bu borada viloyat hokimliklari va munitsipalitetlar ham ishga sherik bo'lishi kerak. Oilalar va alohida shaxslarning shaxsiy sa'y-harakatlaridan tashqari, davlat tomonidan qo'llab-quvvatlanadigan ishlarni amalga oshirish juda muhimdir.

2. Bolalar va oilalar uchun ijtimoiy reklamalar, qisqa metrajli filmlar, oila tushunchasini ulug'lovchi seriallar va shu yo'nalishda turli loyihalar mazmuniga qo'shimchalar kiritish lozim.

3. Onlayn muhitning doimiy o'zgaruvchan dinamik tuzilmasi tufayli amaldagi qonunchilik hujjatlarini ham doimiy ravishda yangilab turish kerak.

4. Shuningdek, onlayn o'yinlardagi xavflarni o'z ichiga olgan ilmiy tadqiqotlarni davlat tomonidan qo'llab-quvvatlanadigan tarzda kengaytirib ko'paytirish zarur.

5. Bolalarning rivojlanishiga salbiy ta'sir ko'rsatishi mumkin deb hisoblangan mazmundagi o'yinlarga cheklov kiritilishi kerak.

ADABIYOTLAR

1. Anderson, J. (1983). Who Really Invented The Video Game?. **Creative Computing Video & Arcade Games** 1(1), 8.

2. Bayzan, Ş., Özbilen, A. (2012). Dünyada İnternetin Güvenli Kullanımına Yönelik Uygulama *Akdeniz İletişim Dergisi Dijital Oyunların Çocukların Kişilik ve Davranışları Üzerinde Etkisi: Gta 5 Oyunu Örneği* Örnekleri Ve Türkiye'de Bilinçlendirme Faaliyetlerinin İncelenmesi Ve Türkiye İçin Öneriler. **New World Sciences Academy**, 7 (2), 521-531.

3. Binark, M. (2009). "Dijital Oyunlar: Sektör-İçerik ve Oyuncular", **Folklor Edebiyat Dergisi**, 50 (13), 11-23.

4. Bartholow, B.D. ve Anderson C.A. (2002). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior: Potential Sex Differences. **Journal of Experimental Social Psychology**, 38, 283-290.

5. Bozkurt V. (2011). **Değişen Dünyada Sosyoloji**. Bursa: Ekin Yayınevi.
Bryce, Jo, Rutter, Jason, (2006), **Understanding Dijital Games**. California: Sage Publications.

6. Can, G. (2003). **Perceptions Of Prospective Computer Teachers Toward The Use Of Computer Games With Educational Features İn Education. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi)**. METU, Ankara.

7. Callious, R. (1958) *Man, Play and Games*, Paris: Les Jeux Et Les Homines.

8. Çakır, S. (2008). Medya ve Şiddet, *Doğu Batı Düşünce Dergisi*, Sayı:43, ss:161-180.

9. Reiss, S. (2000). *Who Am I? The 16 Basic Desires That Motivate Our Behaviour and Define Our Personalities*. New York: Jeremy P. Tarcher/Putnam

10. [O'zbekiston milliy ensiklopediyasi](#) (2000-2005)

11. <http://izoh.uz>