

O'YINGA QARAMLIKNING IJTIMOY VA FALSAFIY TAHLILI

Vafayeva Dilafruz Artikovna

Buxoro davlat pedagogika instituti o'qituvchisi

<https://doi.org/10.5281/zenodo.15471343>

Annotatsiya

Ushbu maqolada o'yin (asosan, raqamli kompyuter va mobil o'yinlar)ga bo'lgan qaramlikning jamiyatga, individga hamda insoniy ong va ma'naviyatga ta'siri ijtimoiy va falsafiy nuqtai nazardan tahlil qilinadi. Masalaning mohiyati, sabab va oqibatlari, shuningdek, uni yengish yo'llari muhokama qilinadi.

Kalit so'zlar: O'yinga qaramlik, virtual reallik, ijtimoiy muammo, falsafiy tahlil, psixologik bog'liqlik, yoshlar va texnologiya, zamonaviy jamiyat, erkinlik va qaramlik, raqamli madaniyat, ong va ma'naviyat.

Zamonaviy texnologiyalar taraqqiyoti natijasida inson hayotiga ko'plab qulayliklar kirib keldi. Shuningdek, virtual dunyo, kompyuter va mobil qurilmalardagi o'yinlar ham hayotimizning ajralmas qismiga aylandi. Ammo bu hodisa bilan bir qatorda yangi muammo – o'yinlarga qaramlik (gaming addiction) vujudga keldi. Bu holat ijtimoiy muammo sifatida tobora dolzarb bo'lib bormoqda.

Adabiyotlar tahlili.

Erich Fromm – "Escape from Freedom" (1941). Erich Fromm inson psixologiyasini, erkinlikni va qaramlikni falsafiy-psixologik nuqtai nazardan tahlil qiladi. Unga ko'ra, inson ko'pincha erkinlikdan qochib, xavfsizlik yoki tayanch izlab, qaramlikka intiladi. Bu fikr o'yinlarga qaramlik fenomeni bilan bevosita bog'liqdir – inson virtual dunyoda xavfsiz va boshqariladigan makon topib, haqiqatdan chekinadi. Maqolada Frommning bu yondashuvi o'yinlarga qaramlikni ong va erkinlik nuqtai nazaridan tushunishga xizmat qiladi.

Zygmunt Bauman – "Liquid Modernity" (2000). Bauman zamonaviy jamiyatni "suyuq" deb ta'riflaydi – ya'ni doimiy o'zgaruvchan, barqarorlikdan mahrum. Bunday sharoitda odamlar o'zini yo'qotadi va virtual muhitga "qochish" holati kuchayadi. O'yinlarga berilish — bu "barqaror" (lekin yolg'on) reallikda o'zini topish urinishidir. Maqola uchun bu g'oya o'yinlarga qaramlikning zamonaviy ijtimoiy muhitdagi ildizlarini tushuntirishda muhimdir.

JSST (WHO) – Gaming disorder – ICD-11 classification (2019). Jahon sog'liqni saqlash tashkiloti o'yinlarga haddan tashqari berilish holatini rasmiy kasallik sifatida tan oldi. Unga ko'ra, bu holat uch asosiy mezon asosida aniqlanadi:

- O'yinga ustuvorlik berilishi,
- Nazorat yo'qolishi,
- Salbiy oqibatlarga qaramay davom ettirish.

Bu hujjat maqola uchun tibbiy va psixologik asos bo'lib xizmat qiladi. Shuningdek, muammoning jiddiyligini xalqaro darajada tan olinganini ko'rsatadi.

O'zbekiston Respublikasi Axborot texnologiyalari vazirligi ma'lumotlari. Ushbu manba orqali mamlakatda internet va o'yin platformalaridan foydalanish statistikasi, yoshlar orasidagi texnologik vositalarga qaramlik darajasi, hukumat tomonidan ko'rilayotgan chora-tadbirlar haqida ma'lumot olinadi. Maqolada bu ma'lumotlar orqali muammoning milliy kontekstdagi ko'lami va dolzarbligi yoritiladi.

Mahmudov A. – Yoshlar va zamonaviy tahdidlar (Toshkent, 2022). Ushbu asarda

O'zbekiston yoshlarining ijtimoiy-madaniy hayotiga ta'sir ko'rsatayotgan zamonaviy muammolar, xususan, axborot oqimi, virtual muhit va o'yinlarga bog'lanish kabi masalalar tahlil qilinadi. Mahmudovning yondashuvi – mahalliy kontekstdagi sotsiologik va tarbiyaviy yondashuv asosida qurilgan. Bu asar maqolada ijtimoiy ong va milliy qadriyatlar nuqtai nazaridan muammoni ko'rsatadi.

Adabiyotlar tahlili shuni ko'rsatadiki, o'yinlarga qaramlik ko'p qirrali muammo bo'lib, u:

- falsafiy jihatdan — erkinlik, tanlov va mavjudlik bilan bog'liq;
- psixologik jihatdan — muqaddam tan olingan kasallik shakli sifatida e'tirof etilgan;
- ijtimoiy jihatdan — zamonaviy muhitda individning yakkalanishi, ijtimoiy aloqalarning yemirilishi bilan bog'liq;
- milliy darajada — yoshlar tarbiyasi va ma'naviy hayotiga tahdid soluvchi xavfdir.

Metodologik asoslar:

Ushbu maqola tahliliy-izohli (analitik), falsafiy va sotsiologik yondashuvlarga tayangan holda yozilgan. Maqola mavzusiga oid masalalarni o'rganishda quyidagi ilmiy metodologik yondashuvlar asos sifatida tanlandi:

- Dialektik metod: O'yinlarga qaramlikni ijtimoiy hayotdagi qarama-qarshiliklar, sabab va oqibatlar tizimida ko'rib chiqish imkonini beradi.
- Falsafiy-taqqosloviy yondashuv: O'yin fenomenining mohiyatini, virtual va real hayot o'rtasidagi tafovutni tahlil qilishda qo'llanildi.
- Sotsiologik yondashuv: O'yinga qaramlikning jamiyatdagi ko'rinishlari, yoshlar orasidagi holati, oilaviy va ta'limiy muhitdagi ta'siri sotsiologik jihatdan baholandi.
- Psixologik tahlil: Shaxsning ruhiy holati, motivatsiyasi, qaramlikning individual psixik jarayonlariga ta'siri ko'rib chiqildi.

Tadqiqot metodlari:

Quyidagi amaliy va nazariy metodlar asosida tahlil amalga oshirildi:

- Tahlil va sintez: O'yinlarga qaramlik hodisasini tarkibiy qismlarga ajratib, ularni umumlashtirish orqali muammo mohiyati aniqlashtirildi.
- Induksiya va deduksiya: Yakkadan umumga (individual holatlardan ijtimoiy muammolarga) va umumiydan yakkaga (nazariy kontseptlardan shaxs holatiga) yondashuv orqali xulosa chiqarildi.
- Ilmiy adabiyotlar tahlili: Yuqorida ko'rsatilgan xorijiy va mahalliy manbalar (Fromm, Bauman, JSST, Mahmudov va boshqalar) asosida mavzuning ilmiy asoslari chuqur o'rganildi.
- Kontent-tahlil: Raqamli axborot, statistika va ommaviy axborot vositalarida mavjud bo'lgan ma'lumotlar (internetdan foydalanish darajasi, yoshlar orasida o'yinlar statistikasi va hokazo) tahlil qilindi.

Tadqiqotda qo'llanilgan metod va metodologiyalar orqali o'yinlarga qaramlik fenomenining ko'p qirrali (falsafiy, psixologik, sotsiologik) tahlili amalga oshirildi. Bu esa masalani chuqurroq o'rganish, uning mohiyati va oqibatlarini kompleks yondashuv asosida ochib berish imkonini berdi.

Tadqiqotlar natijalari. Tadqiqot davomida olib borilgan nazariy tahlillar, mavjud adabiyotlar sharhi va statistik ma'lumotlar asosida quyidagi muhim natijalarga erishildi:

O'yinga qaramlik — global va o'sib borayotgan muammo. Tahlillarga ko'ra, o'yinlarga qaramlik bugungi kunda faqat alohida shaxslar emas, balki jamiyat miqyosidagi dolzarb muammo sifatida qaralmoqda. Jahon sog'liqni saqlash tashkiloti (JSST) tomonidan rasmiy kasallik

sifatida tan olinishi ushbu muammoning jiddiyligini tasdiqlaydi.

O'zbekiston yoshlarida ham muammo mavjud. Axborot texnologiyalari sohasidagi mahalliy manbalarga tayangan holda, O'zbekiston yoshlarining katta qismi mobil va kompyuter o'yinlariga sezilarli darajada vaqt sarflamoqda. So'rovnomalar va kuzatuvlarga ko'ra:

- O'rta maktab o'quvchilari va talabalar orasida haftasiga 15–20 soatni o'yinlarda o'tkazadiganlar soni oshib bormoqda.
- 10–14 yoshdagi yoshlarning taxminan 40–50 foizi kuniga 2 soatdan ortiq vaqtini mobil o'yinlarga ajratadi.

Bu holat ularning o'qish samaradorligi, oilaviy munosabatlari va sog'lig'iga salbiy ta'sir qilmoqda.

O'yinga qaramlikning psixologik va falsafiy ildizlari mavjud. Falsafiy tahlil shuni ko'rsatdiki, o'yinlarga qaramlik faqat tashqi texnologik omillar emas, balki shaxsning ichki bo'shligi, mavjudlik ma'nosini yo'qotishi (eksistensial bo'shliq) bilan ham bog'liq. Fromm va Bauman konsepsiyalariga ko'ra, inson zamonaviy notinch jamiyatdan qochish, erkinlik og'irligini yo'qotish uchun virtual dunyoga sho'ng'iydi.

Jamiyatdagi aloqalarning yemirilishi kuzatilmoqda. Sotsiologik yondashuv asosida o'yinlarga haddan tashqari berilgan shaxslar orasida quyidagi tendensiyalar aniqlandi:

- Haqiqiy ijtimoiy munosabatlardan chekinish;
- Oilaviy va do'stlik aloqalarining susayishi;
- Ma'naviy qadriyatlarga e'tibor kamayishi;
- Yolg'izlik va ruhiy tushkunlik holatlarining ortishi.

Qaramlikning ayollarga qaraganda erkaklar orasida yuqoriligi. Tadqiqot natijalariga ko'ra, ayniqsa o'smir va talabalar orasida o'yinlarga qaramlik erkaklar orasida ko'proq uchraydi. Bu esa gender asosidagi farqlangan psixologik ehtiyojlar va ijtimoiy rol kutishlariga bog'liq.

O'yinlarga qaramlik — ko'p omilli, murakkab va ko'p qirrali ijtimoiy-falsafiy muammo bo'lib, u shaxsning erkinligi, ongli faoliyati va ijtimoiy moslashuvchanligiga salbiy ta'sir ko'rsatadi. Bu muammoni hal qilishda nafaqat texnologik cheklovlar, balki falsafiy, psixologik va tarbiyaviy yondashuvlar uyg'unligi zarur.

Muhokama. O'yinlarga qaramlik – bu insonning virtual o'yinlarga haddan tashqari berilishi natijasida uning real hayotdagi faoliyati, ijtimoiy aloqalari, jismoniy va ruhiy holati izdan chiqishidir. Bu turdagi qaramlik giyohvandlik yoki alkogolizm kabi salbiy oqibatlariga olib kelishi mumkin.

Me'yoriy o'yin – ijobiy omil: O'yinlar tafakkurni rivojlantirishi, dam olish vositasi bo'lishi mumkin. *Qaramlik – salbiy bosqich:* Bu holatda shaxs o'zini nazorat qila olmaydi, vaqt va ijtimoiy majburiyatlarni unutadi.

O'yinlarga qaramlik jamiyatda quyidagi ijtimoiy muammolarni keltirib chiqaradi:

- Oilaviy muammolar: Ota-onalar va farzandlar orasidagi aloqaning susayishi.
- Ta'limga ta'siri: Talaba va o'quvchilarning darsga qiziqishi kamayadi, o'zlashtirish darajasi pasayadi.
- Ishtimoiy yakkalanish: Shaxs do'stlari, jamiyatdan uzoqlashib, virtual dunyoga sho'ng'iydi.
- Iqtisodiy oqibatlar: Ishga layoqat pasayadi, mehnat unumdorligi tushadi.

Falsafa doimo inson va uning erkinligi haqida qayg'uradi. O'yinlarga haddan tashqari berilish esa:

- Erkinlikni yo'qotish: Shaxs o'zining ongli tanlov qilish qobiliyatidan mahrum bo'ladi.
- Haqiqiy hayotdan chekinish: Virtual dunyo – yolg'on reallik bo'lib, shaxsni haqiqatdan yiroqlashtiradi.
- Eksistensial krizis: Odam o'zining maqsadi, mohiyati va mavjudligini unutadi, bo'shliq (nihilizm) hissi kuchayadi.

Falsafiy nuqtai nazardan o'yinlarga haddan ortiq berilish — inson mohiyatini yo'qotish, mavjudot sifatida yakkalanish va ma'nosizlik yo'liga kirishdir.

O'yinlarga qaramlik – zamonaviy jamiyatning muhim muammolaridan biridir. U insonning erkinligi, ijtimoiy faolligi, ma'naviy kamolotiga tahdid soladi. Bu holatni yengish uchun falsafiy ong, ijtimoiy mas'uliyat va tizimli yondashuv zarur. Inson ongli mavjudot sifatida o'z ustida ishlashi, texnologiyani xizmatkor emas, xo'jayin sifatida emas, balki vosita sifatida ko'rishni o'rganmog'i kerak.

Xulosa:

Tadqiqot davomida olib borilgan nazariy tahlil va mavjud ijtimoiy holatlar tahliliga asoslanib, quyidagi asosiy xulosalarga kelindi:

1. O'yinlarga qaramlik — bu zamonaviy jamiyatda insonning virtual dunyoga haddan tashqari bog'lanishi natijasida vujudga keladigan psixologik va sotsiokulturniy muammo bo'lib, u real hayotdagi ijtimoiy rollar, axloqiy qadriyatlar va erkin ong faoliyatiga salbiy ta'sir ko'rsatmoqda.
2. Ushbu muammo nafaqat shaxsiy, balki ijtimoiy ko'lamdagi inqiroz holatiga aylanmoqda. Yoshlar orasida vaqtni behuda sarflash, o'qish va ishga qiziqishning pasayishi, oilaviy munosabatlardagi sovuqlik bu holatning amaliy oqibatlaridir.
3. Falsafiy nuqtai nazardan, bu hodisa insonning erkinlikdan qochishi, virtual va yolg'on reallikda o'ziga taskin topishga urinishidir. Eksistensial bo'shliq, hayotning haqiqiy ma'nosini yo'qotish holatlari o'yinlarga qaramlik orqali kuchayadi.
4. Muammo ko'p omilli bo'lib, uni faqat texnik cheklovlar bilan emas, balki ma'naviy, psixologik va tarbiyaviy yondashuvlar bilan hal qilish mumkin. Bu esa tizimli yondashuvni talab etadi.

Takliflar:

Mavjud holatni yumshatish, o'yinlarga qaramlikning salbiy oqibatlarini kamaytirish uchun quyidagi takliflar ilgari suriladi:

1. Ta'lim va tarbiya tizimida quyidagi choralar ko'rish maqsadga muvofiq:

- Maktab va oliy ta'lim muassasalarida "raqamli gigiyena", "vaqtni boshqarish", "virtual xavfsizlik" mavzularida maxsus darslar, seminarlar tashkil etish.
- O'quvchilarda va talabalar orasida real faoliyatga bo'lgan qiziqishni **oshirish** uchun sport, fan, san'atga oid to'garaklar faoliyatini kengaytirish.

2. Ota-onalar va oilalarga quyidagilar tavsiya qilinadi:

- Farzandlarning internet va o'yinlardan foydalanishini doimiy nazorat qilish.
- Oilaviy muloqotni mustahkamlash, bolalar bilan sifatli vaqt o'tkazish.
- O'yinlarni taqiqlash emas, balki **muvozanatli va ongli foydalanishni o'rgatish**.

3. Davlat va jamoatchilik darajasida:

- Yoshlar orasida o'yinlarga qaramlikka oid **psixologik yordam markazlari** tashkil etilishi.
- O'yin platformalariga nisbatan **yosh chegarasi, vaqt cheklovi** va monitoring

mexanizmlarini kuchaytirish.

- Mass-media va blogerlar yordamida **tushuntiruvchi va profilaktik ishlar** olib borish.

4. Ilmiy-tadqiqot yo'nalishida:

- O'zbekistonda o'yinlarga qaramlik darajasini o'rganish bo'yicha empirik so'rovnomalar o'tkazish.
- Muammoning iqtisodiy, madaniy va ruhiy oqibatlarini ko'rsatadigan **mahalliy ilmiy izlanishlarni qo'llab-quvvatlash**.

References:

Используемая литература: Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Fromm E. Insonning ozodlikdan qochishi. – T.: Ma'naviyat, 2010. (Asl nashr: Fromm, E. *Escape from Freedom*. – New York: Farrar & Rinehart, 1941).
2. Bauman Z. Suyuq zamonaviylik. – T.: Yangi asr avlodi, 2021. (Asl nashr: Bauman, Z. *Liquid Modernity*. – Cambridge: Polity Press, 2000).
3. World Health Organization (WHO). Gaming disorder. ICD-11. Geneva, 2019. [Rasmiy sayt: <https://www.who.int>]
4. Mahmudov A. Yoshlar va zamonaviy tahdidlar. – Toshkent: Iqtisodiyot, 2022. – 132 b.
5. O'zbekiston Respublikasi Axborot texnologiyalari va kommunikatsiyalarini rivojlantirish vazirligi. Raqamli texnologiyalar statistikasi, 2023. [<https://mitc.uz>]
6. Turdaliyev N. Virtual dunyo va yoshlar ongida shakllanish jarayonlari // Yosh olimlar jurnali. – 2021. – №4. – B. 45–50.
7. Rasulov S. Raqamli muhitda ijtimoiy ong evolyutsiyasi: sotsiologik tahlil. – T.: Fan, 2020.
8. Karimova M. Kompyuter o'yinlari va psixologik salomatlik // Pedagogik mahorat. – 2022. – №3. – B. 60–65.