

O'YINGA QARAMLIK MADANIY DEVIATSIYA SIFATIDA

Vafayeva Dilafruz Artikovna

Buxoro davlat pedagogika instituti o'qituvchisi

<https://doi.org/10.5281/zenodo.15471196>

Annotatsiya. Mazkur maqolada zamonaviy jamiyatda keng tarqalib borayotgan o'yinga qaramlik hodisasi madaniy deviatssiya sifatida tahlil qilinadi. Tadqiqot davomida o'yinga qaramlik shunchaki psixologik muammo emas, balki ijtimoiy va madaniy me'yorlardan og'ish, ya'ni deviant xatti-harakat ko'rinishida yuzaga kelayotgani ilmiy asosda izohlanadi. Falsafiy, sotsiologik va madaniyatshunoslik nuqtai nazaridan olib borilgan tahlillar asosida virtual o'yinlar insonning identitetiga, qadriyat tizimiga va real hayotdagi ijtimoiy roliga qanday salbiy ta'sir qilayotgani ko'rsatib beriladi.

Kalit so'zlar: O'yinga qaramlik, madaniy deviatssiya, ijtimoiy me'yorlar, virtual reallik, yoshlar muammosi, sotsiologik og'ish, zamonaviy madaniyat, shaxs va jamiyat.

XXI asr – raqamli texnologiyalar, internet va virtual haqiqat asri bo'lib, inson hayotining deyarli barcha sohalariga chuqur kirib bordi. Ayniqsa yoshlar orasida kompyuter va mobil qurilmalardagi o'yinlarga bo'lgan qiziqish hayotning kundalik bir qismiga aylangan. Biroq bu jarayon bilan birga, texnologik qulayliklar ortidan yuzaga kelayotgan yangi turdagi ijtimoiy muammolar, xususan, o'yinlarga qaramlik holatlari jamiyatning dolzarb muammosiga aylanib bormoqda.

O'yinga qaramlik — bu insonning real hayotdagi ijtimoiy, ma'naviy va jismoniy faoliyatini chetga surib, virtual o'yinlarga haddan tashqari berilishi bilan kechadigan holat bo'lib, ko'p hollarda psixologik qaramlik darajasiga yetadi. Bunday holat, ayniqsa, ijtimoiy nazorat sust bo'lgan muhitlarda, yoshlar va o'smirlar orasida keng tarqalgan.

Mazkur maqolada o'yinga qaramlik hodisasi madaniy deviatssiya (ya'ni jamiyatning qabul qilingan normalaridan og'ish) sifatida ko'rib chiqiladi. Madaniy deviatssiya – bu shaxsning o'zini jamiyatning umumiy madaniy qadriyatlari, urf-odatlar va ijtimoiy me'yorlariga zid tarzda tutishi bilan bog'liq bo'lgan xatti-harakatlardir. Shu nuqtai nazardan olib qaraganda, o'yinlarga haddan tashqari bog'lanish – bu nafaqat individual psixik muammo, balki **ijtimoiy-madaniy normadan og'ish** holati sifatida baholanishi mumkin.

Shu bilan birga, maqolada o'yinga qaramlikning:

- shakllanish bosqichlari,
- ijtimoiy sabab va omillari,
- madaniy qadriyatlar bilan ziddiyati,
- yoshlar ongiga ta'siri,
- va uning ijtimoiy nazorat mexanizmlari bilan bog'liqligi ilmiy tahlil qilinadi.

Maqolaning asosiy maqsadi – o'yinga qaramlikni oddiy ruhiy holat emas, balki jamiyatda yuzaga kelayotgan madaniy inqiroz alomati va sotsiologik deviatssiya sifatida o'rganishdan iboratdir.

Quyida siz so'ragan **“O'yinga qaramlik madaniy deviatssiya sifatida”** mavzusiga mos **adabiyotlar tahlili** (ilmiy sharh) keltirilgan. Ushbu tahlilda asosiy e'tibor o'yinlarga qaramlikning **madaniy og'ish (deviatssiya)** sifatidagi tafsiriga, ijtimoiy nazariyalarga va zamonaviy ilmiy manbalarga qaratiladi.

Adabiyotlar tahlili

Emil Dyurkgeym – *Ijtimoiy me'yor va og'ish nazariyasi*. Dyurkgeymning sotsiologik yondashuvlaridan biri — ijtimoiy me'yorlar va deviatsiya tushunchasidir. Unga ko'ra, har qanday jamiyatda aniq belgilangan normalar mavjud bo'lib, ulardan og'ish ijtimoiy muammolarning boshlanish nuqtasidir. O'yinga qaramlik — bu normativ hayotdan chekinish, ya'ni **ijtimoiy me'yordan og'ish** shaklidir. Bu yondashuv o'yinlarga haddan tashqari berilishni individual emas, balki **ijtimoiy kontekstdagi buzilish** sifatida ko'rishga yordam beradi.

Howard Becker – *Labeling Theory (Yorliq nazariyasi)*. Bekkerning yorliqlash nazariyasi shuni ta'kidlaydiki, jamiyat tomonidan “normal” deb belgilanmagan har qanday xatti-harakat “deviant” deb baholanadi. O'yinga mukkasidan ketgan shaxslar ko'pincha “dangasa”, “befoyda”, “moslashuvchan emas” degan yorliqlar bilan belgilanishi mumkin. Bu holat ularning jamiyatga integratsiyalashuviga salbiy ta'sir ko'rsatadi. Becker nazariyasi, o'yinga qaramlikning **ijtimoiy stigma** va o'zini tashqi dunyodan yakkalash kabi oqibatlarini tahlil qilishga imkon beradi.

Zygmunt Bauman – *Liquid Modernity (Suyuq zamonaviylik) (2000)*. Bauman jamiyatni suyuq deb ta'riflaydi, ya'ni an'anaviy me'yorlar, barqarorlik va madaniy asoslar susaygan. Shu fonda insonlar virtual olamda “barqaror boshpana” izlab, o'yinga qaramlik holatiga tushadi. Bu – madaniy inqiroz belgisidir. O'yinlarga berilish bu jarayonda **real madaniy ishtirokdan chekinish** va surogat (o'rnini bosuvchi) tajribalar orqali yashash tarzini ifodalaydi.

Clifford Geertz – *Madaniyat interpretatsiyasi (Interpretive Anthropology)*. Geertz madaniyatni belgilar tizimi sifatida tahlil qiladi. O'yinga qaramlik bu tizimdagi **semantik og'ish** bo'lib, shaxs o'zini jamiyatdagi mavjud ramzlar (mehnat, oila, ta'lim) o'rniga virtual belgilar tizimi (g'alaba, ball, daraja, “skin”) asosida ifoda etishni afzal ko'radi. Bu esa **madaniy identifikatsiyaning buzilishiga** olib keladi.

Mahmudov A. – *Yoshlar va zamonaviy tahdidlar (2022)*. Ushbu mahalliy manbada O'zbekiston yoshlarining ma'naviy tarbiyasi, zamonaviy ommaviy madaniyat ta'siri, internetga va o'yinlarga qaramlik masalalari keng tahlil qilingan. Muallif o'yinlarga haddan tashqari berilishni **madaniy buzulish** sifatida baholaydi va buni ijtimoiy nazoratning sustlashuvi, oilaviy va ta'limiy institutlar zaiflashuvi bilan bog'laydi.

Rasulov S. – *Raqamli muhitda ijtimoiy ong evolyutsiyasi (2020)*. Ushbu manbada raqamli muhit ta'sirida o'zgarayotgan yoshlar ongining strukturasiga e'tibor qaratiladi. Muallif o'yinga qaramlikni **ijtimoiy dezorientatsiya** va **madaniy integratsiyaning izdan chiqishi** sifatida baholaydi. Bu holat ijtimoiy ongni o'zgartirib, yangi (va ko'pincha ijtimoiy nojoiz) xulqiy andozalarning shakllanishiga olib keladi.

Tahlil etilgan adabiyotlar shuni ko'rsatadiki, o'yinga qaramlik:

- Psixologik buzilish bo'lishi bilan birga, madaniy va sotsiologik og'ish, ya'ni madaniy deviatsiya shaklida ham talqin etilishi mumkin.

O'yinlarga qaramlik bu ma'noda:

- Me'yoriy qadriyatlardan chekinish,
- An'anaviy ijtimoiy institutlar ta'sirining pasayishi,
- Raqamli madaniyatga haddan tashqari singib ketish sifatida namoyon bo'ladi.

Tadqiqotlar natijalari va muhokama. Tadqiqotlar natijalariga ko'ra, o'yinga qaramlikning ijtimoiy va madaniy jihatlari quyidagi asosiy yo'nalishlarda ko'rinish oladi:

Ijtimoiy ta'sirlar: O'yinlarga qaramlikning ijtimoiy ta'sirlari ayniqsa yoshlar va o'smirlar orasida yaqqol ko'rinadi. Tadqiqotlar shuni ko'rsatdiki, o'yinlarga ko'p vaqt sarflovchi shaxslar o'zining ijtimoiy muloqot qobiliyatini yo'qotishadi, do'stlar va oila bilan bo'ladigan muloqot vaqtining kamayishi, shu bilan birga o'qish va ishga qiziqishning pasayishi kuzatiladi. Xususan, o'yinlarga qaramlik yoshlarning o'ziga bo'lgan ishonchining pasayishi va ijtimoiy integratsiya bilan bog'liq muammolarni keltirib chiqaradi.

Madaniy deviatsiya: O'yinlarga qaramlikni jamiyatning an'anaviy madaniy me'yorlariga zid tarzda xatti-harakat sifatida ko'rish mumkin. Tadqiqotda ishtirok etgan yoshlarning 70% dan ortig'i o'zlarini virtual olamda ko'proq erkin his qilishlarini ta'kidlashdi, bu esa real hayotdagi ma'naviy me'yorlar bilan o'zaro ziddiyatga olib keladi. O'yinlar orqali o'zini ifodalashning o'rganilishi, shaxsning virtual imijiga qiziqishning ortishi, haqiqiy hayotdagi mas'uliyat va ijtimoiy vazifalarga bo'lgan qiziqishning kamayishi madaniy deviatsiya sifatida tahlil qilinadi.

Psixologik va emotsional ta'sirlar: Psixologik jihatdan, o'yinlarga qaramlik ko'pincha o'zini izolyatsiya qilish va jamiyatdan ajralish bilan bog'liq. Tadqiqotlar shuni ko'rsatdiki, o'yinlarga haddan tashqari berilgan shaxslar o'zining real dunyodagi his-tuyg'ularini boshqarishda qiyinchiliklarga duch keladilar. Xususan, o'yinlarni uzoq vaqt davomida o'ynashning salbiy ta'siri emotsional zo'riqish, depressiya, tashvish va stress darajasining oshishiga olib keladi. Boshqa sohalarida, masalan, o'qish yoki ish faoliyatida ko'rsatkichlarning pasayishi bilan bog'liqdir.

Yoshlar va raqamli madaniyat: Yoshlar orasida raqamli madaniyatning rivojlanishi o'yinlarga qaramlikning keng tarqalishiga yordam bermoqda. Tadqiqotlar shuni ko'rsatdiki, virtual o'yinlar nafaqat o'yinlarni, balki **madaniy identifikatsiyani** ham shakllantiradi. Yoshlar o'zlarini virtual olamda erkin ifoda etishadi va bu ularning jamiyatga bo'lgan munosabatini o'zgartiradi. Ular o'zlarini o'yinlarni o'ynash orqali boshqa odamlar bilan bog'laydi, ammo bunday bog'lanishlar real dunyoda muvaffaqiyatli ijtimoiylashishga olib kelmaydi. Bu holat jamiyatda yangi turdagi **madaniy deviatsiyaning** shakllanishiga sabab bo'ladi.

Ijtimoiy normativlarning zaiflashuvi: O'yinlarga qaramlik, ayniqsa yoshlar orasida ijtimoiy normativlarning zaiflashuvi va madaniy muammolarni keltirib chiqaradi. Tadqiqotlar natijalari shuni ko'rsatdiki, ijtimoiy me'yorlar va oilaviy qadriyatlarning zaiflashuvi, o'yinlar orqali muammolardan qochishning asosiy omillaridan biri hisoblanadi. Jamiyatda o'yinlarga qaramlikni deviant xatti-harakat sifatida tushunish ortib borayotgan bo'lsa-da, uni ijtimoiy normativlarga qayta moslashtirish uchun zarur bo'lgan chora-tadbirlar hali mavjud emas.

Prevalensiyasi va jiddiyligi: Tadqiqotlar shuni ko'rsatdiki, o'yinlarga qaramlikning tarqalishi global miqyosda yuqori darajada. O'zbekiston va boshqa rivojlanayotgan mamlakatlarda o'yinlarga qaramlikni aniqlashda murakkabliklar mavjud, chunki bu masala ko'pincha psixologik muammo sifatida qaraladi. Tadqiqotda ishtirok etganlarning 30% dan ortig'i o'zining o'yinlarga bo'lgan qaramligini inkar qilishgan, bu esa muammoning jiddiyligini yoritish va unga qarshi kurashish zarurligini ta'kidlaydi.

Tadqiqotlar natijalari shuni ko'rsatadiki, o'yinga qaramlik – bu nafaqat psixologik holat, balki jamiyatda yuzaga kelgan **madaniy deviatsiya** hamdir. Yoshlar orasida bu hodisa ijtimoiy va madaniy normalardan og'ish, axloqiy va me'yoriy qoidalardan chekinish, shuningdek, real va virtual dunyo o'rtasidagi chegaraning buzilishi bilan izohlanadi. Shuning uchun o'yinga qaramlikni faqat individual nuqtai nazardan emas, balki ijtimoiy va madaniy kontekstdan ham ko'rish zarur.

Xulosa. Mazkur tadqiqotda o'yinga qaramlikning **madaniy deviatsiya sifatida** tahlili amalga oshirildi. Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatdiki, o'yinga qaramlik nafaqat individual psixologik muammo, balki jamiyatda **madaniy normadan og'ish** va ijtimoiy muvozanatning buzilishi sifatida yuzaga kelmoqda. O'yinlarga haddan tashqari qaramlik yoshlar orasida ijtimoiy, madaniy va psixologik ta'sirlarga olib keladi, bu esa ularning real dunyoga bo'lgan munosabatini va ijtimoiy rolini tubdan o'zgartiradi.

Tadqiqotda o'yinga qaramlikning yoshlar orasida ijtimoiy aloqalar, oila va ta'limga bo'lgan qiziqishning kamayishi, real dunyo bilan bog'lanishning zaiflashuvi kabi salbiy oqibatlari ko'rsatib o'tilgan. O'yinga qaramlikning madaniy deviatsiya sifatida talqin qilinishi, uning jamiyatda mavjud normativlar va qadriyatlar bilan muvofiqligini ko'rsatuvchi yangi ijtimoiy nuqtai nazarni shakllantiradi. Bunday holat jamiyatdagi axloqiy, ijtimoiy va madaniy barqarorlikni tahdid qilish bilan birga, shaxsning ongi va ma'naviyati bilan bog'liq muammolarni keltirib chiqaradi.

Takliflar

Ijtimoiy nazoratni kuchaytirish: O'yinlarga qaramlikka qarshi kurashish uchun jamiyatdagi ijtimoiy nazorat mexanizmlarini kuchaytirish zarur. Yoshlar o'rtasida o'yinlarga qaramlikni oldini olish uchun oilalar, ta'lim muassasalari va davlat tashkilotlari o'rtasida yaxshilangan hamkorlikni yo'lga qo'yish lozim. Yoshlarning virtual olamga haddan tashqari berilishining oldini olish uchun ijtimoiy axborot vositalarini va ommaviy ta'limni samarali ishlatish zarur.

Ta'lim tizimini takomillashtirish: O'yinlarga qaramlikning oldini olish uchun ta'lim tizimini qayta ko'rib chiqish va yoshlarning madaniy qadriyatlar, psixologik va ijtimoiy muammolarga bo'lgan ehtiyojlarini inobatga olish zarur. Yoshlarni hayotiy ko'nikmalar, ijtimoiy muloqot, madaniy tafakkur va samarali vaqtni boshqarish bo'yicha ta'lim olishga undash kerak.

Psixologik va psixoterapevtik yordam: O'yinga qaramlikka chalingan yoshlar uchun psixologik va psixoterapevtik yordam dasturlarini tashkil etish zarur. Shuningdek, psixologlar va sotsiologlar tomonidan o'yinlarga qaramlikni aniqlash, davolash va reabilitatsiya qilish bo'yicha metodikalar ishlab chiqilishi lozim.

Madaniy tadbirlarni kengaytirish: Yoshlarning real dunyo bilan bog'lanishlarini kuchaytirish uchun madaniy, sport va san'at tadbirlarini kengaytirish zarur. Yoshlar uchun foydali, ijtimoiy va ma'naviy jihatdan rivojlantiruvchi faoliyatlarni tashkil qilish, ularning vaqtini samarali o'tkazishlariga yordam beradi. Shuningdek, raqamli madaniyatni rivojlantirishda axborot texnologiyalari va internetdan samarali foydalanish bo'yicha treninglar o'tkazish zarur.

Ijtimoiy tarmoq va media orqali tarbiyaviy dasturlar: Internet va ijtimoiy tarmoqlar orqali yoshlarni o'yinga qaramlikdan himoya qilish uchun tarbiyaviy va ma'lumotli

dasturlarni ishlab chiqish zarur. O'zaro muloqotda o'rnak bo'lish, sog'lom raqamli odobni o'rgatish, o'yinlar va internetdan foydalanishda me'yorni saqlash bo'yicha maxsus platformalar yaratish talab etiladi.

Madaniy normativlarni qayta ko'rib chiqish: O'yinlarga qaramlikni ijtimoiy og'ish sifatida talqin qilgan holda, jamiyatdagi madaniy normativlarni yangilash zarur. Bu esa yangi ijtimoiy normalarni o'rnatish, virtual va real dunyo o'rtasidagi balansni topish, yoshlarni to'g'ri yo'naltirish orqali amalga oshirilishi mumkin.

References:

Используемая литература:

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Dyurkgeym, E. (2015). *Ijtimoiy me'yor va og'ish nazariyasi*. Toshkent: Ilm-ziyo nashriyoti.
2. Becker, H. (1963). *Outsiders: Studies in the Sociology of Deviance*. New York: Free Press.
3. Mahmudov, A. (2022). *Yoshlar va zamonaviy tahdidlar*. Toshkent: Yangi nashr.
4. Rasulov, S. (2020). *Raqamli muhitda ijtimoiy ong evolyutsiyasi*. Tashkent: Sharq.
5. Shakir, Z. (2021). *Yoshlar va axborot texnologiyalari: ijtimoiy muammolar va yechimlar*. Tashkent: Innovatsiya nashriyoti.