Ozoda O‘talova
Guliston davlat pedagogika instituti talabasi

Annotatsiya. *Ushbu maqolada media va virtual o‘yinlarning tahdid yoki imkoniyat sifatida namoyon bo‘lishining ijtimoiy-falsafiy ahamiyati yoritilgan bo‘lib, olimlarning ushbu tushunchaga berilgan ta'riflari qiyosiy tahlil etilgan. Shuningdek, virtual o‘yinlarning o‘rni va ahamiyati haqida ilmiy qarashlar berilgan. Tahlillarimiz davomida virtual o‘yinlar , glaballashuv, virtual oyinlarning salbiy va ijobiy tomonlari atamalariga keng to‘xtalib o‘tilgan*

Kalit so‘zlari*. Globallashuv, virtual o‘yinlar, mediasavodxonlik, virtual o‘yinlarning salbiy va ijobiy tomonlari*

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 ta'sirini o‘rganadi.

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. 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. 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. Virtual o‘yinlar o‘yinchilar o‘rtasidagi ijtimoiy munosabatlarga ham ta'sir qiladi.

PUBG Mobile - bu Tencent Games bo‘limi LightSpeed & Quantum Studio tomonidan ishlab chiqilgan bepul jangovar qirollik videoo‘yini. Bu PUBG: Battlegrounds mobil o‘yiniga moslashtirilgan va mobil versiyasidir. Dastlab u Android va iOS uchun 2018-yil 19-martda global versiyasini chiqarilgan..

[3]2022-yil dekabriga kelib, PUBG Mobile 1,3 milliardga yaqin yuklashni to‘pladi va 9 milliard dollardan ortiq daromad keltirdi.

eFootball — bu Konami tomonidan ishlab chiqilgan va nashr etilgan futbol video o‘yini seriyasi. Bu o‘yin seriyasining avvalgi nomi Pro Evolution Soccer (Yaponiyada Winning Eleven nomi bilan tanilgan) edi, yangilangan seriyadan keyin eFootballga to‘liq rebrending qilindi keyin bepul o‘ynaladigan o‘yin bo‘ldi[1]. Seriyaning EFootball 2022 deb nomlangan birinchi o‘yini 2021-yil 30 sentabrda chiqarilgan. Ushbu o‘yin IESF Jahon chempionati va Shimoliy va Sharqiy Yevropa Ligasi (NEEC) ning bir qismidir.

Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO) — bu HiddenPath Entertainment va Valve Corporation tomonidan ishlab chiqilgan onlayn, otishma o‘yin. CS:GO — Counter-Strike seriyasidagi to‘rtinchi o‘yin hisoblanadi. U 2012 yil avgust oyida chiqqan. 2018-yil 6-dekabrdan Steam platformasida bepul. 6 dekabrga qadar CS sotib olganlar: avtomatik ravishda prime-status va LoyaltyBadge esdalik nishonini („Sadoqat uchun medal“) qo‘lga kiritdilar.

Professional CS: GO turnirlari: ikkita kategoriyaga bo‘linadi: oddiy (uchinchi tomon tashkilotlar tomonidan o‘tkaziladi) va „Meydjorlar“/"Majorlar". „Majorlar“ — bu ValveCorporation o‘zi tomonidan tuzilgan yoki hech bo‘lmaganda homiylik qilinganlar. Ular eng nufuzli hisoblanadi. Masalan, StarLadder Major 2019 mukofot jamg‘armasi 1 000 000 $ ini tashkil etdi. Boshqa — Blast Premier 2020 ligasida esa bu ko‘rsatkich 4 million 250 ming $ ga yetdi.

Xulosa qilib shuni aytish mumkinki haddan tashqari o‘yin giyohvandlik va ruhiy tushkunlik va tashvish kabi boshqa ruhiy muammolarga olib kelishi mumkin. Boshqalar, virtual o‘yin o‘yinchilar uchun stress va boshqa salbiy his-tuyg‘ularni engish imkonini beruvchi qochish shaklini taqdim etishi mumkinligini ta'kidlaydi. Biroq, virtual o‘yinning ruhiy salomatlikka salbiy ta'siri ota-onalar, o‘qituvchilar va ruhiy salomatlik mutaxassislarini tashvishga solmoqda.

Foydalanilgan adabiyotlar:
1. https://cyberleninka.ru/article/n/virtual-oyinlar-va-ularning-jamiyatga tasiriMantiq : N. D. Bowman, S. Bessiere, J. Williams, Steinkuehler, J.Billieux, Sherry, Griffiths.
2. /uz.m.wikipedia.org/wiki/Dota_2