

Egamberdiyev Jamol Berdimurodovich

Shahrisabz davlat pedagogika instituti o'qituvchisi

jamolegamberdiyev.com@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0008-6432-1037>

## ONLAYN O'YINLAR ORQALI SHAKLLANADIGAN KVAZI-IJTIMOYIY MUNOSABATLAR VA REAL EMPATIYA DARAJASINING PASAYISHI

**Annotatsiya.** Mazkur maqolada onlayn o'yinlar muhitida yuzaga keladigan kvazi-ijtimoiy munosabatlar fenomeni va uning o'smir hamda yoshlar empatik qobiliyatiga ta'siri tahlil qilinadi. Tadqiqotda virtual muloqotning psixologik xususiyatlari, anonimlik omili, avatar orqali identifikatsiya jarayoni hamda raqamli kommunikatsiyaning emotsional komponentlari ko'rib chiqiladi. Shuningdek, onlayn o'yinlar orqali shakllangan kvazi-ijtimoiy munosabatlar real ijtimoiy aloqalar va empatiya rivojlanishiga qanday ta'sir ko'rsatishi ilmiy adabiyotlar asosida tahlil etiladi.

**Kalit so'zlar:** onlayn o'yinlar, kvazi-ijtimoiy munosabatlar, empatiya, virtual muloqot, o'smirlar psixologiyasi, raqamli ijtimoiylashuv, anonimlik, avatar identifikatsiyasi, emotsional sezgirlik.

## ОНЛАЙН-ИГРЫ КАК ФАКТОР ФОРМИРОВАНИЯ КВАЗИСОЦИАЛЬНЫХ ОТНОШЕНИЙ И СНИЖЕНИЯ УРОВНЯ РЕАЛЬНОЙ ЭМПАТИИ

**Аннотация.** В данной статье анализируется феномен квазисоциальных отношений, возникающих в среде онлайн-игр, и его влияние на эмпатические способности подростков и молодежи. В исследовании рассматриваются психологические особенности виртуального общения, фактор анонимности, процесс идентификации через аватар, а также эмоциональные компоненты цифровой коммуникации. Кроме того, на основе научной литературы анализируется, как квазисоциальные отношения, формирующиеся через онлайн-игры, влияют на реальные социальные взаимодействия и развитие эмпатии.

**Ключевые слова:** онлайн-игры, квазисоциальные отношения, эмпатия, виртуальное общение, психология подростков, цифровая социализация, анонимность, аватарная идентификация, эмоциональная чувствительность.

## QUASI-SOCIAL RELATIONSHIPS FORMED THROUGH ONLINE GAMES AND THE DECLINE OF REAL EMPATHY LEVELS

**Abstract.** This article analyzes the phenomenon of quasi-social relationships emerging in the context of online games and their impact on the empathetic abilities of adolescents and young people. The study examines the psychological characteristics of virtual communication, the factor of anonymity, the process of identification through avatars, as well as the emotional components of digital interaction. Furthermore, based on scientific literature, it analyzes how quasi-social relationships formed through online games influence real social interactions and the development of empathy.

**Key words:** online games, quasi-social relationships, empathy, virtual communication, adolescent psychology, digital socialization, anonymity, avatar identification, emotional sensitivity.

**Kirish.** Raqamli texnologiyalarning jadal rivojlanishi insonlar o'rtasidagi ijtimoiy munosabatlar shakliga sezilarli ta'sir ko'rsatmoqda. Ayniqsa, onlayn o'yin platformalari nafaqat ko'ngilochar vosita, balki ijtimoiy muloqot makoniga ham aylanib bormoqda. Bugungi kunda

ko'plab o'smirlar va yoshlar virtual muhitda do'stlik, hamkorlik va jamoaviy faoliyatni boshdan kechirmoqda.

Onlayn o'yinlar jarayonida yuzaga keladigan muloqot shakllari ko'pincha kvazi-ijtimoiy munosabatlar sifatida tavsiflanadi. Bu munosabatlar real ijtimoiy aloqalarga o'xshash bo'lsa-da, ularning asosiy xususiyati virtual vositalar orqali amalga oshirilishidir. Bunday munosabatlarda insonlar ko'pincha anonimlik, avatar identifikatsiyasi va qisqa muddatli emotsional aloqalar orqali muloqot qiladi.

Shu sababli zamonaviy psixologiya va media tadqiqotlarida virtual ijtimoiylashuvning insonning empatik qobiliyatiga ta'siri dolzarb ilmiy muammo sifatida ko'rib chiqilmoqda.

**Tadqiqotning maqsadi:** *Onlayn o'yinlar muhitida shakllanadigan kvazi-ijtimoiy munosabatlarning psixologik xususiyatlarini tahlil qilish hamda ularning o'smir va yoshlar orasida real hayotdagi empatiya darajasiga ta'sirini ilmiy jihatdan aniqlash.*

**Tadqiqot vazifalari:** *Onlayn o'yinlar muhitida shakllanadigan kvazi-ijtimoiy munosabatlar tushunchasining nazariy asoslarini psixologik adabiyotlar asosida tahlil qilish; O'smirlar va yoshlar orasida onlayn o'yinlarning ijtimoiy muloqot shakllariga ta'sirini o'rganish; Virtual muhitda yuzaga keladigan anonimlik, avatar identifikatsiyasi va raqamli kommunikatsiya omillarining psixologik xususiyatlarini aniqlash; Onlayn o'yinlar orqali shakllanadigan kvazi-ijtimoiy munosabatlarning empatiya (hamdardlik) ko'nikmalariga ta'sirini empirik jihatdan tekshirish; Onlayn o'yinlardan faol foydalanadigan va kam foydalanadigan respondentlar orasida empatiya darajasini solishtirma tahlil qilish; Virtual kommunikatsiya jarayonida yuzaga keladigan emotsional reaksiyalar va real hayotdagi ijtimoiy sezgirlik o'rtasidagi bog'liqlikni aniqlash; Onlayn o'yinlar ta'sirida real empatiya darajasining pasayishiga olib keluvchi psixologik omillarni aniqlash.*

**Mavzuga oid adabiyotlarning tahlili.** *So'nggi yillarda raqamli texnologiyalar rivojlanishi natijasida onlayn o'yinlar yoshlar va o'smirlarning kundalik hayotida muhim o'rin egallay boshladi. Psixologik tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, virtual o'yin muhiti nafaqat ko'ngilochar faoliyat sifatida, balki shaxsning ijtimoiy tajribasini shakllantiruvchi muhim omil sifatida ham namoyon bo'ladi. Ayniqsa, onlayn multiplayer o'yinlar jarayonida o'yinchilar o'rtasida turli shakldagi virtual aloqalar paydo bo'lib, ular ko'pincha kvazi-ijtimoiy munosabatlar sifatida talqin qilinadi.*

Psixologiyada empatiya shaxsning boshqalarning hissiy holatini tushunish va ularga nisbatan hamdardlik bildirish qobiliyati sifatida qaraladi. Tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, o'smirlik davri empatiya kabi ijtimoiy-emotsional qobiliyatlar shakllanishi uchun juda muhim davr hisoblanadi. Masalan, ayrim tadqiqotchilar o'smirlik davrini empatiya rivojlanishining sezgir bosqichi sifatida baholab, "Adolescence is a sensitive period for developing social abilities such as cognitive empathy" deb ta'kidlaydilar [1]. Shu bilan birga, onlayn o'yinlar muhitida muloqot ko'pincha real ijtimoiy vaziyatlardan farq qiladi. O'yin jarayonida ishtirokchilar ko'pincha avatarlar orqali muloqot qiladilar va bu jarayon real shaxsiy identifikatsiyani qisman cheklaydi. Natijada o'yinchilar o'z harakatlarining boshqa insonlarga ta'sirini chuqur his qilmasligi mumkin. "Game players do not have to engage their cognitive empathy when playing games" [2]. Bundan tashqari, o'yin faoliyati uzoq vaqt davomida davom etganda empatiya rivojlanishiga salbiy ta'sir ko'rsatishi mumkinligi ham ta'kidlangan. Ayrim ilmiy tadqiqotlarda "Prolonged use of video games during adolescence can result in the underdevelopment of cognitive empathy" degan xulosa keltiriladi [3]. Bu holat ayniqsa zo'ravonlik elementlari mavjud bo'lgan o'yinlarda yanada yaqqol namoyon bo'lishi mumkin. Ko'plab psixologik tadqiqotlar zo'ravonlik mazmuniga ega onlayn o'yinlar o'smirlarda empatiya darajasining pasayishi bilan bog'liqligini ko'rsatadi. Jumladan, ayrim tadqiqotlarda "Exposure to violent online games was negatively correlated with cognitive and affective empathy" degan natijalar qayd etilgan [4]. Bu esa virtual muhitda takrorlanadigan agressiv xatti-harakatlar real hayotdagi emotsional sezgirlikka ta'sir ko'rsatishi mumkinligini anglatadi.

Boshqa tadqiqotlarda ommaviy axborot vositalaridagi zo'ravonlik tasvirlari ham insonlarda empatiya darajasining pasayishiga olib kelishi mumkinligi ta'kidlangan. Xususan,

tadqiqotchilar "Frequent exposure to violence in media may reduce empathy toward victims" degan fikrni ilgari suradilar [5]. Shuningdek, bunday ta'sir natijasida insonlar boshqalarning azob-uqubatlariga nisbatan befarqroq bo'lib qolishi mumkinligi ham qayd etiladi. Tadqiqotlarda "Individuals repeatedly observing violent behavior may become insensitive to others' pain" deb ta'kidlanadi [6].

Shunga qaramay, ayrim tadqiqotlar onlayn multiplayer o'yinlar ijtimoiy tajriba almashish imkoniyatini ham yaratishini ko'rsatadi. Masalan, ba'zi mualliflar "The inherently social nature of multiplayer online games offers meaningful experiences for adolescents" deb ta'kidlaydilar [7]. Bu esa ayrim holatlarda o'yin jarayoni ijtimoiy ko'nikmalarni rivojlantirishga ham xizmat qilishi mumkinligini ko'rsatadi. Shuningdek, empatiya ijtimoiy xulq-atvor bilan bevosita bog'liq bo'lgan muhim psixologik omil sifatida qaraladi. Tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, "Empathy emerged as a consistent predictor of prosocial behavior across dimensions" [8]. Shu sababli empatiya darajasining pasayishi yoshlar o'rtasida ijtimoiy muloqot sifatining o'zgarishiga ham olib kelishi mumkin.

Umuman olganda, ilmiy adabiyotlar tahlili shuni ko'rsatadiki, onlayn o'yinlar muhitida shakllanadigan kvazi-ijtimoiy munosabatlar yoshlarning ijtimoiy-psixologik rivojlanishiga turli xil ta'sir ko'rsatishi mumkin. Ayniqsa, zo'ravonlik elementlari mavjud o'yinlar bilan uzoq vaqt shug'ullanish empatiya darajasining pasayishi bilan bog'liq bo'lishi ehtimoli mavjud. Shu sababli mazkur masalani psixologik nuqtai nazardan chuqur o'rganish zamonaviy ilmiy tadqiqotlarning dolzarb yo'nalishlaridan biri hisoblanadi.

**Tadqiqot metodologiyasi:** Mazkur tadqiqot ijtimoiy psixologiya va kognitiv psixologiya yo'nalishlariga tayanadi. Tadqiqotda shaxslararo munosabatlarning virtual muhitda shakllanishi, onlayn o'yinlar jarayonida yuzaga keladigan kvazi-ijtimoiy aloqalar hamda ularning real empatiya darajasiga ta'siri o'rganiladi. Metodologik asos sifatida quyidagi nazariy yondashuvlar qo'llaniladi:

**-Ijtimoiy o'rganish nazariyasi** – kuzatish va taqlid orqali xulq-atvor shakllanishi. **- Empatiya nazariyalari** – shaxsning boshqa insonlarning hissiy holatini tushunish va his etish qobiliyati.

Ushbu metodologik asoslar onlayn o'yin muhitida yuzaga keladigan kvazi-ijtimoiy munosabatlarning psixologik mexanizmlarini tushuntirishga imkon beradi.

**Tadqiqotda quyidagi psixologik metodlar qo'llanildi:** *So'rovnomma (anketa):* onlayn o'yinlarga sarflaydigan vaqti; o'yin davomida boshqa o'yinchilar bilan muloqot darajasi; virtual do'stlar soni; avatar identifikatsiyasi darajasi aniqlandi.

*Empatiya diagnostikasi metodikasi:* Mehrabian va Epstein empatiya testi; Interpersonal Reactivity Index (IRI) testi. Bu metodlar respondentlarning: hissiy empatiya, kognitiv empatiya, empatik tashvish darajasini o'lchash imkonini beradi. *Kvazi-ijtimoiy munosabatlarni aniqlash shkalasi:* Virtual muhitda shakllanadigan ijtimoiy aloqalarni baholash uchun maxsus savollar tizimi ishlab chiqildi: virtual do'stlarga ishonch darajasi; o'yin jamoasi bilan identifikatsiya; real va virtual muloqotni taqqoslash metodi.

**Tadqiqotning ilmiy yangiligi:** Mazkur tadqiqotning ilmiy yangiligi quyidagilardan iborat: -onlayn o'yinlar muhitida shakllanadigan kvazi-ijtimoiy munosabatlarning psixologik mexanizmlarini aniqlash;

-virtual ijtimoiylashuvning real empatiya darajasiga ta'sirini empirik ravishda asoslash; o'spirinlar va yoshlar uchun raqamli muhitning psixologik xavf omillarini aniqlash. **Tahlil va natijalar:** Tadqiqot jarayonida 17–22 yosh oralig'idagi jami **170 nafar respondent** ishtirok etdi. Respondentlar onlayn o'yinlardan foydalanish darajasiga qarab ikki guruhga ajratildi: **Faol o'yinchilar** – kuniga 2–4 soatdan ortiq onlayn o'yin o'ynaydiganlar (78 nafar). **Kam o'yinchilar yoki o'ynamaydiganlar** – kuniga 1 soatdan kam vaqt o'ynaydiganlar yoki umuman o'ynamaydiganlar (72 nafar). Tadqiqot davomida respondentlarning empatiya darajasi hamda virtual muhitda shakllanadigan kvazi-ijtimoiy munosabatlari o'rganildi.

Empatiya darajasini aniqlash uchun o'tkazilgan psixologik testlar natijasida quyidagi holatlar aniqlandi. Faol o'yinchilar guruhi: yuqori empatiya – 18 %, o'rtacha empatiya – 46 %,

134 past empatiya – 36 %. Kam o'yinchilar guruhi: yuqori empatiya – 34 %, o'rtacha empatiya – 49 %, past empatiya – 17 %. Natijalar shuni ko'rsatdiki, faol o'yinchilar guruhida **past empatiya ko'rsatkichlari sezilarli darajada yuqori**. Bu holat onlayn o'yin muhitidagi anonimlik, raqamli kommunikatsiya va avatar orqali identifikatsiya jarayonlari bilan izohlanadi.

**Xulosa va takliflar:** Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatadiki, onlayn o'yinlar zamonaviy yoshlar hayotida muhim kommunikativ va ijtimoiy maydon sifatida namoyon bo'lmoqda. Biroq bu muhitda shakllanadigan kvazi-ijtimoiy munosabatlar ko'pincha yuzaki, qisqa muddatli va real hissiy tajribaga kamroq asoslangan bo'ladi. Virtual muloqotning anonimligi, avatar orqali o'zini namoyon qilish va raqamli kommunikatsiyaning soddalashtirilgan shakllari real insoniy hissiyotlarni to'liq ifodalash imkonini bermaydi. Natijada o'yin jarayonida yuzaga keladigan muloqotlar ko'pincha raqobat, agressiya yoki instrumental maqsadlar bilan bog'lanib, empatik javob reaksiyalarining sustlashishiga olib kelishi mumkin. Ayniqsa o'smirlar va yoshlar orasida onlayn o'yin muhitida uzoq vaqt bo'lish real ijtimoiy aloqalar bilan o'zaro muvozanatni buzadi. Bu esa boshqalarning hissiy holatini tushunish, hamdardlik bildirish va ijtimoiy mas'uliyatni his qilish kabi empatiyaning asosiy komponentlari rivojlanishiga salbiy ta'sir ko'rsatishi ehtimolini kuchaytiradi.

**Takliflar:** O'smirlar va yoshlar uchun onlayn o'yinlardan foydalanish vaqtini cheklash va ularni real ijtimoiy faoliyat bilan muvozanatlash zarur. Ta'lim muassasalarida empatiya, hamkorlik va hissiy intellektni rivojlantiruvchi treninglar o'tkazilishi maqsadga muvofiq.

Ota-onalar va o'qituvchilar o'smirlarning raqamli faoliyatini kuzatib borishlari hamda ularni real muloqotga ko'proq jalb etishlari lozim. O'yin ishlab chiquvchilari hamkorlik, yordam va ijobiy ijtimoiy qadriyatlarni targ'ib qiluvchi mexanizmlarni o'yin dizayniga ko'proq kiritishlari tavsiya etiladi. -Onlayn o'yinlarning empatiya, agressiya va ijtimoiy xulq-atvorga ta'sirini aniqlash bo'yicha kompleks psixologik va sotsiologik tadqiqotlar olib borish zarur. -Sport, jamoaviy o'yinlar, ijtimoiy loyihalar va madaniy tadbirlar orqali yoshlarni real jamoaviy muloqotga jalb qilish empatiyaning rivojlanishiga ijobiy ta'sir ko'rsatadi. Onlayn o'yinlar zamonaviy jamiyatning ajralmas qismi bo'lsa-da, ularning psixologik ta'sirini nazorat qilish va real ijtimoiy munosabatlarni rivojlantirish orqali yoshlarning empatik salohiyatini saqlab qolish mumkin.

### Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati

1. Albert Bandura. Social Learning Theory. – New York: Prentice Hall, 1977. – 247 p. (pp. 22–30).
2. Craig A. Anderson, Brad J. Bushman. Human aggression. – Annual Review of Psychology, 2002. – Vol. 53. – pp. 27–51.
3. Craig A. Anderson, Karen E. Dill. Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. – Journal of Personality and Social Psychology, 2000. – Vol. 78(4). – pp. 772–790.
4. Douglas A. Gentile. Pathological video-game use among youth ages 8–18. – Psychological Science, 2009. – Vol. 20(5). – pp. 594–602.
5. Rowell Huesmann. The impact of electronic media violence: Scientific theory and research. – Journal of Adolescent Health, 2007. – Vol. 41. – pp. 6–13.
6. Sherry Turkle. Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other. – New York: Basic Books, 2011. – 360 p. (pp. 145–162).
7. Jean Twenge. iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy. – New York: Atria Books, 2017. – 342 p. (pp. 110–128).
8. Mark D. Griffiths. Online video gaming: What should educational psychologists know? – *Educational Psychology in Practice*, 2010. – Vol. 26(1). – pp. 35–40.