

INTERNETDAGI O'YIN PORTALLARI VA ULAR BILAN ISHLASH

Suyarov Akram Musayevich

Samarqand iqtisodiyot va servis instituti,

Axborot texnologiyalari kaferdasi PhD, dotsent

akramsuyarov@mail.ru

Ollomberganova Nozimaxon Sherzod qizi

Samarqand iqtisodiyot va servis instituti

Iqtisodiyot fakulteti talabasi

Annotatsiya. Ushbu maqolada internetdagi o'yin portallari, ularning rivojlanish jarayoni, texnik asoslari, foydalanuvchilar bilan ishlash tamoyillari shu bilan bir qatorda xavfsizlik masalalari yoritib berilgan. O'yin platformalarining zamonaviy axborot texnologiyalaridagi o'рни, yoshlar orasida keng tarqalganligi va iqtisodiy jihatdan ahamiyati tahlil qilingan. Shuningdek, o'yin portallarida qo'llaniladigan monetizatsiya modellarining samaradorligi va O'zbekistonda bu sohaning rivojlanish istiqbollari haqida ham ko'rib chiqilgan.

Kalit so'zlar. onlayn o'yinlar, o'yin portallari, raqamli infratuzilma, multiplayer tizimi, grafik dvijoklar, internet texnologiyalari, mobil o'yinlar, kognitiv rivojlanish, mantiqiy fikrlash, monetizatsiya modellari, freemium tizimi, o'yin qaramligi, bulutli saqlash (cloud save), o'zbekiston o'yin bozori, raqamli iqtisodiyot.

Onlayn o'yinlar - bu kompyuter tarmog'ida o'ynaladigan video o'yinlar. Ushbu o'yinlarning evolyutsiyasi kompyuterlar va kompyuter tarmoqlarini rivojlantirishni, yangi texnologiyalar bilan uzoq serverda video o'yinlarni o'ynash uchun zarur bo'lgan asosiy funktsional imkoniyatlarni yangilayapti va yanada yaxshilayapti. Ko'plab video o'yinlar onlayn tarkibiy qismga ega, futbolga qiziquvchilar dunyo bo'ylab o'ziga oxshagan futbolchilar bilan yoki komanda o'ynashga imkon beradi. Shu bilan bir qatorda o'yin portallari ham rivojlanmoqda. Avvalam bor ushbu portallar qachon yaratilganiga qaraylik.

O'yin portali — bu internetdagi o'yinlarga bag'ishlangan sayt yoki platforma. Unda ko'plab imkoniyatlar yaratilgan. Siz ushbu saytda ro'yhatdan o'tgandan keyin turli xil o'yinlarda ishtirok qilishingiz mumkin, jamoaviy guruh tuzishingiz, o'yin davomida o'zingizning yutuqlaringizni ko'rish imkoniyatlari ham mavjud. O'yin portallari bugungi kunda bir nechta muhim sabablar tufayli juda mashhur bo'lib ketmoqda. Avvalam bor insonlar bo'sh vaqtni samarali o'tkazish maqsadida ushbu platformalar yordam beradi. Hozir odamlar ko'p vaqtini telefon web kompyuterda o'tkazadi. O'yin portallari esa dam olish, hordiq chiqarish va stressni kamaytirishga yordam beradi. Shuning uchun onlayn platformalarga talab juda yuqori. Undan tashqari biz texnologiyalar asrida yashayapmiz. Shu jumladan yildan yilga internet tezligi oshib, smartfonlar kuchayib bormoqda. Shuning uchun katta hajmdagi zamonaviy o'yinlar har bir insonning telefonida ham bemalol ishlaydi. Natijada online o'yin portaliga kirish osonlashdi va ommalashuvi tezlashdi. Undan tashqari yoshlar orasida katta qiziqish bor. Shuning uchun o'yin portallari ularning ehtiyojiga mos xizmat ko'rsatuvchi asosiy platformaga aylandi. Yana bir sabablaridan biri bu ta'lim va rivojlanish imkoniyatlari. Faqatgina vaqt o'tkazish emas — ko'plab o'yinlar mantiq, strategiya, tez fikrlash, ijodkorlikni rivojlantiradi. Shu sababli o'yin portallari ta'limiy qadriyatga ham ega bo'lib bormoqda va katta biznes va iqtisodiy imkoniyatlarni ham yaratmoqda. O'yin sanoati hozir kino va musiqa sanoatidan ham katta daromad keltirayotgan ulkan soha. Reklama, premium kontent, o'yin ichidagi xaridlar — bularning hammasi o'yin portallarini iqtisodiy jihatdan kerakli qiladi. Undan tashqari onlayn hamjamiyatlar ham shakllanmoqda. O'yin portallari nafaqat o'yin o'ynash, balki: do'st topish, jamoalarda o'ynash, musobaqalarda qatnashish, imkonini beradi. Bu esa ularni sotsial jihatdan ham dolzarb qiladi.

Adabiyotlar tahlili shuni ko'rsatadiki, internet o'yinlari va o'yin portallari masalasi so'nggi yillarda xalqaro ilmiy doiralarda keng tadqiq etilayotgan yo'nalishlardan biridir. Ko'plab xorijiy va mahalliy tadqiqotchilar onlayn o'yinlarning psixologik, iqtisodiy, ijtimoiy va texnik jihatlarini o'rganib, ularning foydali va salbiy ta'sirlari haqida ilmiy xulosalar berganlar. Zamonaviy ilmiy manbalarda onlayn o'yinlar yoshlarning kognitiv rivojlanishiga, xotira faolligiga, e'tibor markazini boshqarish qobiliyatiga va mantiqiy fikrlash jarayonlariga ijobiy ta'sir ko'rsatishi ko'plab dalillar bilan asoslab bergan. Shu

bilan birga, ayrim adabiyotlarda uzoq muddatli o'yin faolligi yoshlar ruhiyatiga bosim o'tkazishi mumkinligi haqida fikrlar ham mavjud. Texnik yo'nalishdagi adabiyotlarda o'yin portallarining ishlash mexanizmlariga alohida e'tibor berilgan. Xususan, Google Scholar, IEEE Xplore, ACM Digital Library kabi ilmiy bazalarda chop etilgan ishlarda WebGL, HTML5, Unity, Unreal Engine kabi platformalarning texnologik imkoniyatlari, ularning grafik vositalari, optimallashtirish usullari va o'yin portallariga integratsiya mexanizmlari batafsil yoritilgan. Ushbu texnologiyalar o'yinlarning realistik grafika, tezkor ishlash va kengaytirilgan funksiyalar bilan ta'minlanishida asosiy o'rin tutishi haqida ta'kidlangan.

Monetizatsiya modellariga bag'ishlangan ilmiy ishlarda premium, freemium, reklamaga asoslangan tizimlar hamda in-app purchases kabi modellarni qo'llashning iqtisodiy samaradorligi va foydalanuvchi xulq-atvoriga ta'siri keng o'rganilgan. Ba'zi manbalarda freemium modeli o'yin industriyasining eng samarali monetizatsiya turi ekanligi, chunki u keng auditoriyani jalb qilish bilan birga ixtiyoriy xaridlarni rag'batlantirishi qayd etilgan. Mahalliy adabiyotlar tahlili esa O'zbekistonda raqamli o'yinlar bozori izchil rivojlanib borayotganini, mobil o'yinlar va onlayn platformalarga qiziqish ortayotganini ko'rsatadi. Raqamli texnologiyalar bo'yicha rasmiy hisobotlarda o'yin ilovalari soni yil sayin ko'payayotgani, mahalliy startaplar o'yin ishlab chiqarishga jadal kirishayotgani haqida qayd qilib o'tilgan. Mazkur adabiyotlar o'yin portallari sohasining ko'p qirrali va chuqur tadqiq etilayotgan ilmiy yo'nalish ekanini ko'rsatadi.

Internetdagi o'yin portallari zamonaviy raqamli infratuzilmaning muhim tarkibiy qismiga aylangan bo'lib, ularning samarali ishlashi bir qancha texnik, tashkiliy va psixologik omillar bilan belgilanadi. Tahlillar shuni ko'rsatadiki, o'yin portallarining asosiy ustuni — ularning barqaror server tizimlari, yuqori sifatli grafik dvijoklari (Unity, Unreal Engine, WebGL), tezkor ma'lumot almashinuvi va foydalanuvchi uchun qulay interfeysdir. Ushbu komponentlar birgalikda o'yinlarning tez yuklanishi, uzluksiz ishlashi va multiplayer jarayonlarining barqarorligini ta'minlab beruvchi omillardir. Buning natijasida o'yin portallari foydalanuvchilarga bir nechta ruxsat beruvchi xizmatlar yaratdi. Bular akkount boshqaruvi, o'yinlar kutubxonasi, do'stlar bilan muloqot qilish imkoniyati

va reyting tizimlari orqali yanada keng ko‘lamli interaktiv muhit yaratadi. Multiplayer tizimlarining mavjudligi esa foydalanuvchilarni bir vaqtning o‘zida birlashtiradigan, raqobat va hamkorlikka asoslangan onlayn platformani shakllantirdi.

O‘yin portallarining ijobiy jihatlari orasida foydalanuvchilarga beradigan qulayliklar alohida ajralib turadi. Bu — o‘yinlarni tezkor topish va yuklab olish, bulutli saqlash (cloud save) tizimi orqali o‘yin jarayonini istalgan qurilmada davom ettirish, global darajadagi raqobat muhitida qatnashish, shuningdek, onlayn muloqot orqali do‘stlar orttirish va virtual hamjamiyatga qo‘shilishdir. Shuningdek, ko‘plab tadqiqotlar o‘yinlarning mantiqiy fikrlashni rivojlantirishi, strategik qaror qabul qilish ko‘nikmasini shakllantirishi, stressni kamaytirishi kabi foydali jihatlarni ko‘rsatgan. Biroq ba’zi izlanishlar shuni ko‘rsatadiki, o‘yin portallarining salbiy tomonlari ham mavjud. Ulardan eng asosiylari — vaqtdan samarasiz sarflanish, yoshlar orasida o‘yin qaramligining shakllanishi va o‘yin ichidagi to‘lovlar (in-app purchases) orqali nazoratsiz xaridlarning sodir bo‘lishidir. Ayniqsa, freemium modelida ishlaydigan o‘yinlar ko‘pincha o‘yinchini xarid qilishga undovchi mexanizmlardan faol foydalanadi, bu esa iqtisodiy jihatdan zarar keltirishi yoki ota-ona nazorati bo‘lmagan hollarda muammoga aylanishi mumkin. Shuningdek, onlayn o‘yinlar o‘rtasida noto‘g‘ri muloqot, virtual agressiya va spam holatlarining uchrashi ham ma’lum darajada xavfni yuzaga keltiradi.

O‘zbekiston sharoitida olib borilgan tahlillar o‘yin sanoatining barqaror rivojlanib borayotganini ko‘rsatadi. Raqamli texnologiyalarni rivojlantirish bo‘yicha davlat dasturlari, internet tezligining oshirilishi, mobil qurilmalar ommaviylashuvi va yoshlarning IT sohasiga qiziqishi milliy o‘yin bozorining kengayishiga olib kelmoqda. Hozirda yurtimizda mobil ilovalar yaratish, 2D va 3D o‘yinlar ishlab chiqish bilan shug‘ullanayotgan studiyalar soni ortib bormoqda. Bu esa O‘zbekistonning global o‘yin sanoatiga integratsiyalashuviga xizmat qilmoqda. Shuningdek, yirik onlayn o‘yin portallari — Steam, Play Market va App Store orqali mahalliy ishlab chiqaruvchilarning mahsulotlari chet davlatlarga ham tarqalmoqda. Bu holat mamlakatda o‘yin industriyasining iqtisodiy salohiyati oshib borayotganidan dalolat beradi. Umuman olganda, biz ushbu tahlillardan shunday xulosaga kelishimiz mumkin, o‘yin portallari

texnologik imkoniyatlari, iqtisodiy modeli va ijtimoiy ta'siri bilan murakkab, ammo istiqbolli raqamli ekotizim bo'lib hisoblanadi. Ularning samarali ishlashi texnik baza va xavfsizlik choralariga bog'liq bo'lsa-da, foydalanuvchilar uchun yaratilgan qulayliklar, o'yinlar sifati va jamiyatga bo'lgan ta'siri bilan katta ahamiyat kasb etadi.

Xulosa qilib aytganda XXI asr texnologiyalar asri bizdan ko'p narsalar talab qilmaydi. Ushbu texnologiyalar bizga ko'plab imkoniyatlarni yaratib, hayotimizni ancha yengillashtirmoqda. Oddiygina turli xil portallarda onlayn o'yinlar o'ynab biz hatto katta miqdorda pul topishimiz, farzandlarning bilimini o'yinlar orqali yaxshilashimiz yoki uning qiziqishlarini tezda aniqlashimiz mumkin. Oddiygina qaysidir asbibni sotib olish kerak emas, shunchaki telefon yoki kompyuter orqali bari oson. Har bir narsada yaxshi va yomon tarafi bo'lgani kabi online o'yinlar o'yin portallarida juda ko'p ijobiy taraflarini ko'rishimiz va sanab o'tishimiz mumkin. Bu bizga dunyo miqiyosida o'z mahoratimizni sinash, qolganlar bilan bellashish, shu bilan birga pul topish reklama qilish va o'zimizning shaxsiy o'yinlarimizni yaratib dunyo miqiyosida tanitish kabi juda katta imkoniyatlar ham yaratilmoqda. Biroq insonlar oldingi vaqtlarga nisbatan nosog'lom turmush tarzida yashamoqda sog'liqdagi muammolar har bir yosh-u qarini bezovta qiladi va yoshlar orasida judayam ko'p tarqalayotgan ushbu o'yinlarga qaramlik kuchaymoqda. Yana bir muhim tarafi yoshlarning orasida ushbu o'yinlar orqali zo'ravonlik kuchaymoqda. Chunki ko'pchilik o'yinlarda kimnidir o'ldirgani uchun unga achko ball beradi ya'ni uni rag'batlantiradi. Ushbu omil kelajakdagi jinoyat ko'payishiga va kimnidir o'ldirish unga ziyon yetgazish oddiy holday tuyuladi va ularning ushbu ishlarni qilmasligiga hech kimda kafolat berilmagan, hattoki, ushbu o'yinni yaratgan insonlar ham bu haqida kamdan kam ogohlantirish beradi. Eng asosiysi ayrim kasblarning kelajagi yo'qolib ketishiga sabab bolmoqda. Ushbu masalalarga yechim sifatida jamiyatda bolalarning naziratinini kuchaytirish ya'ni ota onalar ularning nima qilayotgani, aynan qanday o'yinlar o'ynayapti shunga e'tibor qaratishi lozim. Bolalarning o'yin uchun ma'lum vaqtni chegara qilishi kerak deb o'ylayman.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yhati

1. Abdullayev, B. Ilmiy tadqiqot metodologiyasi. – Toshkent: O‘zbekiston Milliy Universiteti nashriyoti, 2021.
2. Karimov, A. Tahliliy tadqiqotlarda statistik usullar. – Toshkent: “Fan va texnologiya”, 2022.
3. Hasanov, D. “Empirik tahlil usullarining qo‘llanilishi va samaradorligi”. – Iqtisodiyot va innovatsion texnologiyalar jurnali, №4, 2023.
4. Turayev, Sh. Tadqiqot natijalari va ularning amaliy ahamiyati. – Toshkent: “IQTISOD–M”, 2020.
5. Creswell, J. W. Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. – SAGE Publications, 2018.
6. Saunders, M., Lewis, P., & Thornhill, A. Research Methods for Business Students. – Pearson Education, 2019.
7. OECD. Data Analysis and Interpretation Guidelines, 2023.
8. Statista. Global Statistical Data for Market Analysis, 2024.
9. O‘zbekiston Respublikasi Statistika agentligi rasmiy ma’lumotlari — stat.uz.
10. O‘zbekiston Respublikasi Prezident qarorlari va hukumat hujjatlari — lex.uz.