

E-SPORT VA AN'ANAVIY SPORTLARNING TAQQOSLANISHI

*Ibodullayev Ulug'bek Jamshid o'g'li**Osiyo Xalqaro Universiteti**Ijtimoiy fanlar va texnika fakulteti**Jismoniy madaniyat kafedrasida magistranti*

Annatsiya: 1990-yillarning boshlarida o'yin deyilganda, birinchi navbatda, yosh bolalarning bir-birlari bilan o'yin qoidalari doirasida o'ynab, hordiq chiqarishlari tushunilardi. Bugungi kunda esa o'yin, yosh-katta farq qilmasdan, har qanday avlod vakillari ishtirok etadigan faoliyat sifatida qaralmoqda. Ushbu tadqiqotning maqsadi – raqamli o'yinlar, e-sport va an'anaviy sport turlarini o'zaro taqqoslash hamda tadqiqot doirasida belgilangan mavzuga oid nazariy asoslarni taqdim etishdir.

Tadqiqotda sifatli tadqiqot usullaridan biri bo'lgan manba tahlili texnikasi (birlamchi va ikkilamchi manbalar) qo'llanilgan. Tadqiqot mavzusiga oid milliy va xalqaro ilmiy maqolalar hamda kitoblardan foydalanilgan. Olingan ma'lumotlar asosida, raqamli o'yinlar, e-sport va an'anaviy sport turlarining jismoniy, ijtimoiy va iqtisodiy jihatdan bir-biridan farqlanishi, rivojlanayotgan texnologiyaning taqdim etayotgan imkoniyatlari inkor etib bo'lmas haqiqat ekani, shuningdek, inson hayotidagi ko'plab faoliyat turlari va asosiy hayotiy sohalarining ushbu jarayon bilan birga o'zgarib borayotgani xulosasiga kelingan. Shuningdek, tadqiqotga o'xshash mavzularda yanada keng qamrovli tadqiqotlar olib borish hamda mavzuni turli nuqtai nazarlardan miqdoriy tadqiqot usullari bilan o'rganish tavsiya etiladi.

Kalit so'zlar: O'yin, sport, raqamli o'yin, e-sport.

Kirish

2000-yillarning boshlaridan boshlab, internetning, kompyuterlarning va mobil qurilmalarning keng tarqalishi bilan raqamli o'yinlar har bir avlod vakillarining vaqt o'tkazish faoliyatiga aylangan. Texnologiyaning olib kelgan o'zgarishlari ta'lim, sport, salomatlik, transport, aloqa, ko'ngilochar faoliyatlar kabi sohalarida ham o'z ta'sirini ko'rsatdi, shu bilan birga o'yin faoliyatlari ham bu o'zgarishlardan o'z ulushlarini olgan. Raqamli texnologiyalarning ta'sirida, hozirgi kunda rivojlanish jarayonida bo'lgan bolalar o'yin maydonlarida jismoniy faollikni talab qiladigan o'yinlardan qochib, texnologik qurilmalar orqali doimiy ravishda statik holatda, tana salomatligi uchun foydali bo'lmagan pozitsiyalar bilan raqamli o'yinlarni o'ynashmoqda. Ushbu holatlar, shaxslarning sog'lom bo'lmagan turmush tarzini shakllantirishga asos yaratmoqda. Texnologiyaning rivojlanishi va texnologik vositalarning hayotimizda keng tarqalishi bizning turmush tarzimizni tobora ko'proq harakatsiz holatga olib kelmoqda. Aslida, turli rivojlanish sohalaridagi shaxslar, hobbi, ko'ngilochar faoliyatlar kabi ba'zi faoliyatlarni amalga oshirishda, texnologiyaning rivojlanishi o'zgarishlarga olib kelmoqda.

Video o'yini, kompyuter o'yini kabi atamalar bilan ifodalangan raqamli o'yin; raqamli dasturda bir yoki bir nechta shaxsning sun'iy intellekt bilan jismoniy ravishda kurashish yoki o'yin vositalariga o'rnatilgan o'zaro tarmoq orqali foydalanish uchun mo'ljallangan vaqt o'tkazish faoliyatining bir turi hisoblanadi. Raqamli o'yinlar dunyosi, doimiy kengayib borayotgan iqtisodiy tuzilishi sababli keng maydon sifatida qaraladi. Ushbu keng maydonda e'tiborni o'ziga jalb etgan, o'ziga xos auditoriyaga ega va boshqa o'yinlarga nisbatan tezroq tarqalgan o'yinlar, e-sport kategoriyasiga muvaffaqiyatli kirgan. Shu nuqtai nazardan qaraganda, ko'p o'yinchi o'yinlariga asoslangan har bir raqamli o'yin, qiziqish va qo'llab-quvvatlashga ega bo'lsa, e-sport sifatida baholanish imkoniyatiga ega.

Oyin va sport

Index: [google scholar](#), [research gate](#), [research bib](#), [zenodo](#), [open aire](#).

https://scholar.google.com/scholar?hl=ru&as_sdt=0%2C5&q=wosjournals.com&btnG

<https://www.researchgate.net/search/publication?q=worldly%20knowledge>

<https://journalseeker.researchbib.com/view/issn/3060-4923>

O'yin, har bir yosh guruhidagi shaxsning jamiyat ichidagi o'rnini tushunishi, ijtimoiylashishi, muloqot qilishni o'rganishi, birgalikda harakat qilishni o'rganishi, qisqacha aytganda, ijtimoiy ko'nikmalarni rivojlantirish uchun juda muhim ahamiyatga ega. Biroq, hayotni o'ziga o'yin maydoni sifatida ko'rgan bolalarning, industrializatsiya va sanoatlashtirish orqali texnologik brend mahsulotlarining taqdim etgan o'yinchoqlariga, keyinchalik shaharsozlikning olib kelgan muammolaridan bo'sh joylarning cheklanganligiga va bu joylardagi xavfsizlikning yetarli emasligi kabi bir qator sabablardan o'yin o'ynash imkoniyatlari kamaygan deb aytish mumkin. O'yin o'ynash zarurati qondirilmagan bolalar jismoniy va aqliy ko'plab salbiy ta'sirlardan xavf ostida qolmoqda. Bugungi kunda bolalarning o'yin o'ynash odatlari o'zgargan. O'yinning o'zgarishi, ayniqsa, o'yin maydonlaridan raqamli o'yin maydonlariga o'tish bilan bog'liq deb o'ylash mumkin. O'ziga xos maydoni qolmagan va ijtimoiylasholmagan bolalar bu muammoni raqamli o'yin orqali hal qilishni maqsad qilganlar. Globalizatsiya ta'siri ostida texnologik sohaning rivojlanishi, noto'g'ri shaharsozlik va shaharlardagi o'yin o'ynash joylarining cheklanganligi bolalarning o'yin tushunchasini o'zgartirgan. Shu sababdan, bolalar an'anaviy o'yinlarning o'rniga raqamli o'yinlarga ko'proq qiziqib, shu sohada faoliyat yurita boshladilar. Ko'cha o'yinlari, masalan, ip o'ynash, topni urish, yashirincha topish kabi jismoniy rivojlanishga hissa qo'shadigan va tana imkoniyatlariga asoslangan o'yinlar o'rniga, onlayn yoki oflayn tarzda virtual platformalarda bir-birlari bilan o'ynaydigan joylarga aylangan. Bolalarning ijtimoiylashish, bir-birlari bilan vaqt o'tkazish jarayonlari ham o'zgargan deb hisoblanadi. Vaqt o'tishi bilan texnologik sohadagi o'zgarishlar, ijtimoiy tuzilmadagi o'zgarishlarni keltirib chiqqan va o'yinchoq sanoatining ishlab chiqaradigan o'yinchoqlari ham o'zgarib, an'anaviy o'yinchoqlardan uzoqlashgan, tijorat nuqtai nazaridan ko'rilgan o'yinchoqlar iste'molga yo'naltirilgan tovarlarga aylangan.

1980-yillardan so'ng ommalashgan o'yin va atari salonlarida odamlar, mashinalar qarshisida individual o'yinlar o'ynab, 1990-yillardan so'ng kompyuterlar va internetning keng tarqalishi bilan internet kafelarda individual va jamoaviy o'yinlar o'ynalishga boshlangan. Bu yillarda internet kafelarda o'ynalgan o'yinlar, deyarli yangi bir ijtimoiylashish vositasi rolini o'ynagan.

1990-yillarning boshlarida o'yin deyilganda, birinchi navbatda, yosh bolalarning bir-birlari bilan o'ynab, hordiq chiqarishlari uchun belgilangan qoidalarga asoslangan o'yinlar tushunilgan edi. Bugungi kunda esa o'yin, yosh-katta farq qilmasdan, har bir avlod vakillari ishtirok etadigan faoliyat sifatida qaralmoqda. Ayniqsa, 2000-yillardan boshlab internet, kompyuterlar va mobil qurilmalar keng tarqalishi bilan, raqamli o'yinlar har bir avlod vakillari uchun vaqt o'tkazish faoliyatiga aylangan. Ushbu rivojlanishlar natijasida, bugungi kunda rivojlanish jarayonida bo'lgan bolalar o'yin maydonlarida jismoniy faollikka asoslangan o'yinlar o'ynashdan qochib, texnologik qurilmalar orqali doimiy ravishda statik holatda, tana salomatligi uchun foydali bo'lmagan pozitsiyalar bilan raqamli o'yinlar o'ynashmoqda. Ushbu holatlar, shaxslarning sog'lom bo'lmagan turmush tarzini shakllantirishga asos yaratmoqda.

Raqamli o'yin tushunchasi

Video o'yini, kompyuter o'yini kabi nomlar bilan ham ifodalanadigan raqamli o'yin – bu raqamli dasturiy ta'minot asosida yaratilgan, bir yoki bir nechta o'yinchilarning sun'iy intellekt bilan jismoniy ravishda kurashishi yoki o'yin vositalariga o'rnatilgan onlayn tarmoqlar orqali o'ynalishi mumkin bo'lgan bo'sh vaqtni o'tkazish uchun mo'ljallangan dasturiy ta'minot turidir. Ushbu o'yinlar platformalar yoki tizimlar deb nomlangan elektron komponentlar asosida ishlaydi. Kompyuterga asoslangan matn yoki grafik tasvirlardan iborat dasturlar orqali yaratilgan o'yinlar – kompyuterlar, o'yin konsollari, aqlli telefonlar va planshetlar orqali o'ynalishi mumkin. Turli

ta'riflarga ega bo'lgan raqamli o'yinlarning bir necha turlari mavjud. Ular quyidagilarni o'z ichiga oladi:

1. Joystick kabi kiritish qurilmalari yordamida televizorga ulangan o'yin konsollaridan foydalanish;
2. Televizor, sun'iy yo'ldosh orqali efirga uzatiladigan tizim yoki raqamli obuna uskunasi yordamida o'ynash;
3. Kompyuter yoki Macintosh yordamida o'ynash;
4. Atari (arcade) salonlaridagi o'yin kabinalaridan foydalanish;
5. Portativ o'yin konsollaridan foydalanish;
6. Aqlli telefonlar va planshet kompyuterlar kabi elektron qurilmalar yordamida o'ynash.

E-sport tushunchasi

Xalqaro e-Sport Federatsiyasi (IeSF) e-sportni quyidagicha ta'riflaydi: Elektronika va sport so'zlarining kombinatsiyasi sifatida e-sport atamasi qo'llaniladi. E-sport – bu kompyuter, displey, tarmoq va boshqa zarur uskunalar kabi axborot va kommunikatsiya texnologiyalaridan foydalaniladigan raqobatbardosh sport turidir. Bugungi kunda Xalqaro e-Sport Federatsiyasi (IeSF) 61 mamlakatda milliy federatsiyalarga ega bo'lib, millionlab sportchilar va milliardlab tomoshabinlar bilan katta hamjamiyatga aylangan.

Stol va noutbuk kompyuterlari, aqlli telefonlar hamda o'yin konsollari kabi texnologik qurilmalar orqali o'ynaladigan e-sport, jismoniy aloqa talab qilmagani sababli, pandemiya davrida xavfsiz sport muhiti yaratishga yordam bergan. Texnologiya sohasidagi ulkan rivojlanish qanday qilib turli jabhalarga ta'sir o'tkazgan bo'lsa, sport tushunchasiga ham sezilarli darajada ta'sir ko'rsatgan va ko'plab o'zgarishlarning yuzaga kelishiga sabab bo'lgan.

E-sport turli o'yin janrlarini o'z ichiga olgan, refleks, qo'l-ko'z muvofiqlashtirish, tezkor qaror qabul qilish va strategiya kabi individual hamda jamoaviy mahorat talab qiladigan virtual raqobat platformalaridan iboratdir.

E-sport adabiyotida u elektron o'yinlar, kiber o'yinlar, kompyuter o'yinlari, onlayn o'yinlar kabi turli nomlar bilan atalgan bo'lsa-da, aslida nazarda tutilgan tushuncha aynan e-sport hisoblanadi. E-sport – dunyoning istalgan nuqtasida ikki yoki undan ortiq kishining internet orqali bir-biri bilan tanishib, o'yin o'ynashi mumkin bo'lgan sport turidir.

E-sport, jismoniy va aqliy jihatdan ko'plab sport turlarining talablaridan ko'prog'ini qondira oladi. Madaniyat, texnologiya, sport va tijoriy integratsiya bilan bog'liq bo'lishi hamda ushbu sohaning nisbatan yangi bo'lishi sababli, e-sportning to'liq mohiyatini tushunish qiyin bo'lishi mumkin. Xalqaro Elektron Sport Federatsiyasi (IESF) e-sportni "jismoniy va aqliy qobiliyatlardan foydalangan holda, umumiy qabul qilingan qoidalarga muvofiq g'alabaga erishish sharoitlarini yaratish orqali virtual interfeysda o'tkaziladigan musobaqaga asoslangan sport turi" deb ta'riflaydi.

Bundan tashqari, e-sport uchinchi tomon tashkilotlari tomonidan uyushtirilgan ligalar va turnirlar doirasida o'tkaziladigan, oldindan belgilangan maqsadlarga (masalan, moddiy mukofot yoki turnir g'olibligi) erishish uchun jamoalar va o'yinchilar o'rtasida o'tkaziladigan raqobatbardosh musobaqalar sifatida ham qaraladi.

Sport tushunchasi

Zamonaviy hayotning ajralmas qismi bo'lgan sport, shaxslarning har tomonlama rivojlanishiga yordam beradigan muhim vositalardan biridir. Sport, umumiy ma'noda harakat va kurash tamoyillariga asoslangan bo'lib, o'z ichida aniq belgilangan qoidalarga ega bo'lgan, ham tarbiyaviy, ham ko'ngilochar musobaqa maydonidir.

Sportning turlicha ta'riflari mavjud bo'lib, u insonning jismoniy, ruhiy va aqliy rivojlanishiga hissa qo'shadigan, tanaviy va ruhiy salomatlikka ijobiy ta'sir ko'rsatadigan hamda mahorat va

Index: [google scholar](#), [research gate](#), [research bib](#), [zenodo](#), [open aire](#).

https://scholar.google.com/scholar?hl=ru&as_sdt=0%2C5&q=wosjournals.com&btnG

<https://www.researchgate.net/search/publication?q=worldly%20knowledge>

<https://journalseeker.researchbib.com/view/issn/3060-4923>

qobiliyatlarni rivojlantirishga qaratilgan barcha faoliyatlarni o'z ichiga oladi. Shuningdek, sport psixologiya, sotsiologiya, fiziologiya, anatomiya, biomekanika kabi ko'plab fan sohalari bilan o'zaro aloqada rivojlanadi.

Lotin tilidan kelib chiqqan "sport" so'zi qisqacha qilib aytganda, insonning tanaviy va ruhiy rivojlanishini qo'llab-quvvatlovchi, individual yoki jamoaviy tarzda bajariladigan harakatlar majmui sifatida tushuniladi. Bugungi kunda sport olamida g'alaba va mag'lubiyat o'rtasidagi chegara aniqroq namoyon bo'lib, raqobat kuchaygan sari faqat jismoniy ustunlik yetarli emasligi ayon bo'lmoqda. Shu bois, muvaffaqiyatga erishishda psixologik va ruhiy barqarorlik jismoniy tayyorgarlik kabi muhim omil ekanligi sport mohiyatining yana bir asosiy jihati sifatida ta'kidlanmoqda.

An'anaviy sport va e-sport o'rtasidagi farqlar

Sport va e-sport o'rtasidagi asosiy farq musobaqa natijasini aniqlovchi sportchi yoki jamoaning faoliyati amalga oshiriladigan joyga bog'liqdir. An'anaviy sport turlarida natijani belgilovchi barcha harakatlar "real dunyo"da sodir bo'ladi. Biroq, e-sportda esa natijani aniqlovchi harakatlar "virtual dunyo"da, ya'ni elektron/digital/kompyuter vositalari orqali amalga oshiriladi.

E-sport o'ziga xos xususiyatlarga ega:

- Virtual yoki kompyuter muhitida o'tkaziladi.
- An'anaviy sport turlari bilan solishtirilganda yangi sport inshootlari yoki uskunalariga katta moliyaviy mablag' talab etmaydi.
- Dunyoning turli mintaqalaridagi istalgan shaxs ushbu sport turi bilan shug'ullanish imkoniyatiga ega.
- Barcha individual ishtirokchilar va jamoalar raqobatbardosh bo'lishi mumkin.
- E-sport o'ziga xos ruhiy va jismoniy harakatlar hamda aniq texnik jihozlar talab qiladi.

E-sport va an'anaviy sportning o'xshash va farqli jihatlari

E-sport va an'anaviy sportni ta'riflashda ularning ba'zi o'xshashliklari va farqlari mavjud.

O'xshash jihatlar:

- Har ikkisi yakka tartibda yoki jamoaviy shaklda o'ynalishi mumkin.
- Muvaffaqiyatga erishish uchun shaxsiy mahorat, raqiblar ustidan ustunlik, jamoaviy hamkorlik va sinxron harakat zarur.
- Ikkisi ham aql va mantiqiy fikrlashni talab qiladi.
- Vaqtni to'g'ri taqsimlash, harakatlarning rejalashtirilishi va strategik fikrlash muhim ahamiyatga ega.

Farqli jihatlar:

- An'anaviy sport real dunyoda o'tkazilsa, e-sport virtual platformalarda amalga oshiriladi.
- Jismoniy kuch sarfi an'anaviy sportda ko'proq bo'lsa, e-sportda bu asosiy ahamiyat kasb etmaydi.
- Moliyaviy jihatdan, an'anaviy sport ko'pincha katta homiylik va mablag' talab qiladi, e-sport esa nisbatan kamroq resurs bilan shug'ullanish imkonini beradi. Faqat kompyuter va maxsus jihozlar yetarlidir.

E-sport va an'anaviy sport motivatsion va raqobat elementlarini o'z ichiga oladi. E-sport qat'iy belgilangan qoidalar asosida o'ynaladi, **unda** g'olib va mag'lublar mavjud. Shu bilan birga, strateji, taktika va jamoaviy o'yin muhim ahamiyat kasb etadi. E-sportchilar klaviatura va sichqoncha orqali soniyasiga 400 harakat bajarish qobiliyatiga ega bo'lishi kerak, bu esa ularning yuqori reaksiya va koordinatsiya talab qiluvchi intellektual sport turi ekanligini ko'rsatadi.

Xulosa

Ma'lumki, an'anaviy sport turlarida tub o'zgarishlar juda kam hollarda amalga oshiriladi. Masalan, futbol sohasida texnologiyaning ta'siri bilan ba'zi yangiliklar joriy etilgan bo'lsa-da, o'yin mohiyati va ruhiyatiga sodiq qolish asosiy tamoyil sifatida saqlanib qolmoqda. Biroq, e-sport doimiy ravishda o'zgarib va yangilanib boradigan dinamik tizimga ega. O'yinning asosiy mexanikasini o'zgartiruvchi katta yoki kichik yangilanishlar muntazam ravishda amalga oshiriladi.

Bu holat, aslida, e-sportning doimiy ravishda o'zini yangilab borishini va shu bilan birga, e-sportchilar ham o'z mahoratlarini doimiy ravishda takomillashtirishga majbur ekanliklarini ko'rsatadi. Natijada, an'anaviy sport turlari asrlar davomida shakllangan va harakat asosida rivojlanadigan intizom sifatida mavjudligini davom ettirmoqda. Biroq, e-sport va raqamli o'yinlarning ommaviylashishi natijasida an'anaviy sportning mashhurligi pasayib borishi va kelajakda o'z o'rnini yangi e-sport hamda raqamli o'yinlarga bo'shatib berish ehtimoli ortib bormoqda.

Foydalangan adabiyotlar

1. Yıldız NO. (2021). The effect of technology use on employability perception. *Journal of Educational Issues*. 7(3), 204-213.
2. Frasca G. (2001). Rethinking agency and immersion: Video games as a means of consciousness-raising. *Digital Creativity*. 12(3), 167-174.
3. Yıldız NO., Güngör NB., Kacay, Z, Soyer F. (2021). The effect of physical education and sports teachers' web-technological pedagogy content knowledge on online learning readiness. *Pakistan Journal of Medical and Health Sciences*. 15(10), 3262-3268.
4. Kirriemuir J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. *D-lib Magazine*. 8(2), 1-12.
5. European Games Developer Federation (EGDF). (2016). How to enable digital growth in Europe? European Games Developer Federation. Helsinki.