

**E-SPORT VA AN'ANAVIY SPORTNING O'RTASIDAGI FARQI****Ergashov Shoxrux Yusuf o'g'li**

Denov Tadbirkorlik va Pedagogika institut  
Jismoniy tarbiya va sport kafedrasi o'qituvchisi.

[ergashovshoxrux0097@gmail.com](mailto:ergashovshoxrux0097@gmail.com)**Mingliboyev Elyor O'ktam o'g'li**

Denov Tadbirkorlik va Pedagogika instituti 1-kurs talabasi.

[mrelyormingliboyev2006@gmail.com](mailto:mrelyormingliboyev2006@gmail.com)<https://doi.org/10.5281/zenodo.15163760>

**Annotatsiya.** Ushbu maqolada e-sport va an'anaviy sportning farqlari tahlil qilinadi. E-sportning rivojlanish tarixi, uning afzalliklari va salbiy jihatlari ko'rib chiqiladi. An'anaviy sportning jismoniy va ruhiy salomatlikka ta'siri, shuningdek, ijtimoiy omillar bilan bog'liq xususiyatlari tahlil etiladi. Tadqiqot natijalariga asoslanib, har ikki sport turining jamiyatdagi o'rni va ahamiyati haqida xulosa chiqariladi.

**Kalit so'zlar:** Sport, e-sport, o'yin, harakat, jismoniy faollik, jamiyat, rivojlanish.

**DIFFERENCE BETWEEN E-SPORTS AND TRADITIONAL SPORTS**

**Abstract.** This article analyzes the differences between esports and traditional sports. The history of the development of esports, its advantages and disadvantages are reviewed. The effects of traditional sports on physical and mental health, as well as characteristics related to social factors, are analyzed. Based on the results of the study, a conclusion is drawn about the place and importance of both sports in society.

**Keywords:** Sports, e-sport, game, action, physical activity, community, development.

**РАЗНИЦА МЕЖДУ КИБЕРСПОРТОМ И ТРАДИЦИОННЫМИ ВИДАМИ СПОРТА**

**Аннотация.** В данной статье анализируются различия между киберспортом и традиционными видами спорта. Рассмотрена история развития киберспорта, его преимущества и недостатки. Анализируется влияние традиционных видов спорта на физическое и психическое здоровье, а также характеристики, связанные с социальными факторами. По результатам исследования делается вывод о месте и значении обоих видов спорта в обществе.

**Ключевые слова:** спорт, киберспорт, игра, действие, физическая активность, сообщество, развитие.

**Kirish:** Sport – inson hayotining ajralmas qismi bo'lib, jismoniy, aqliy va ruhiy rivojlanishga xizmat qiluvchi muhim faoliyatdir.

U nafaqat sogʻliqni mustahkamlash, balki shaxsning intizom, mahorat va irodasini shakllantirishda ham katta rol oʻynaydi.

Sportning taʼrifi keng qamrovli boʻlib, u belgilangan qoidalarga asoslangan jismoniy harakat va musobaqalarni oʻz ichiga oladi. Barcha sport turlari inson salomatligiga ijobiy taʼsir koʻrsatib, jamiyatda sogʻlom turmush tarzini targʻib qiladi. Sport psixologiya, fiziologiya, anatomiya, biomekanika va sotsiologiya kabi fanlar bilan chambarchas bogʻliq holda rivojlanadi.

"Sport" atamasi lotin tilidan kelib chiqqan boʻlib, u faol harakat va kurash tamoyillariga asoslangan musobaqalar majmuasini anglatadi. Bugungi kunda sport faqatgina jismoniy kuchga emas, balki ruhiy barqarorlik va psixologik tayyorgarlikka ham katta bogʻliq. Gʻalaba va magʻlubiyat oʻrtasidagi farq tobora aniqroq sezilib, sportchilarning aqliy barqarorligi, strategik fikrlashi va motivatsiyasi yuksak natijalarga erishishda muhim omillardan biriga aylanmoqda<sup>1</sup>.

**E-sport** yani **elektron sport** bu sport turining tarixiga toʻxtaladigan boʻlsak u 1970-yildan boshlandi. Dastlabki elektron oʻyinlar odamlar orasida yoyila boshlaganligidan soʻng oʻzaro bellashishni boshlashdi. 1972-yilda Stanford Universitetida ilk bor oʻtkazilgan rasmiy oʻyin turniri — **Spacewar!** Musobaqasi e-sportning ilk namunasi yani e-sportning rivojlanish sariq qoʻyagan ilk qadamni hisoblanadi.

1990-yildan buyogʻiga elektron sport juda shiddat bilan rivojlandi chunki Kompyuterning kuchli variantlari inson qoʻliga yetib bordi. E-sportning ilk davrida yuzlab insonlar foydalangan boʻlsa, hozirgi 21-asr ilm fanning va texnologiyaning choʻqqisiga yetgan davrda millionlagan insonlar foydalanishadi.

**Oʻyin** — bu tabiiy harakati bilan oʻzaro bogʻliq boʻlgan faoliyat turi boʻlib u nafaqat hordiq chiqarish, balki jismoniy va aqliy rivojlanishning asosiy omili hisoblanadi. Oʻyin faoliyati davomida inson harakat qiladi, umuman olganda yangi koʻnikmalarni egallaydi va oʻz qobiliyatlarini tajribadan egallaydi.

#### **Harakatga asoslangan oʻyin turlari.**

Har qaysi oʻyin, ayniqsa, jismoniy faoliyat talab qiladigan sport oʻyinlari, insonning harakat qilish qobiliyatiga tayanadi. Misol uchun:

- **Bolalar oʻyni**- yugurish, sakrash, qoʻl harakatlari kabi tabiiy harakatlar orqali rivoj topadi.
- **Sport oʻyinlari** – Kurash, foodball, basketball yoki valleyball kabi turlar jismoniy harakat orqali rivojlanadi.
- **Aqliy oʻyinlar** – shaxmat yoki stol oʻyinlari kabi turlar bevosita jismoniy faollik talab qilmasa ham, tafakkur va psixologik reaksiyalar orqali aqliy "harakat"ni shakllantiradi.

<sup>1</sup> Ibodullayev U. //E-sport va anʼanaviy sportlarning taqqoslanishi// Pedagogika Tadqiqotlar Jurnal// (2025). B 589-590.

**MAVZUGA OID ADABIYOTLAR TAHLILI:**

**Ibodullayev Ulug‘bek** “E-sport va an‘anaviy sportlarning taqqoslanishi” nomli maqolasida E-sport shiddat bilan insonlar orasida omalashib borayotganligi va yaqin kelajakda an‘anaviy sport turlari o‘z o‘rnini elektron sport o‘yinlariga bo‘shatib beradi deb takidlab o‘tgan.

**Dr. Mark Griffiths** — Nottingham Trent Universitetining Psixologiya bo‘limida faoliyat yurituvchi professor va Xalqaro O‘yin Tadqiqotlari Bo‘limi direktori, "**Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers**" nomli maqolasida insoniyatga **MMORPG** o‘yinlaridagi ijtimoiy o‘zaro ta'sirlarni o‘rganadi.

Professor E-sportning odamlarga ijtimoiy tasiri haqida bunday fikrga boradi, E-sport o‘yinchilari faoliyati davomida yuqori darajadagi kognitiv qobiliyatlar, masalan, qisqa muddatli xotira, o‘z-o‘zini nazorat qilish, naqshlarni aniqlash va muammolarni hal qilish ko‘nikmalarini rivojlantiradi.

Ammo shuni ham aytishimiz joizki Dr. Griffiths E-sportning ommalashuvi bilan ba‘zi o‘yinchilarda muammoli xatti-harakatlar rivojlanishi mumkin. Shuning uchun, e-sport o‘yinchilarining psixologik zaifliklariga e‘tibor qaratish zarurligini ta’kidlaydi<sup>2</sup>.

**J.P. Bennett**ning fikricha, jismoniy mashq qilish va sport o‘yinlari bilan shug‘ullanish odam salomatligini mustahkamlashning eng samarali yo‘lidan biridir.

Bennett harakatning fiziologik va psixologik ta'sirlarni chuqur tahlil qilib shunday fikrga boradi, sport bilan shug‘ullanish insonda uchraydigan ko‘p kasalliklarning oldini olish, ruhiy barqarorlikni saqlash umuman olganda sog‘lom hayot tarzini mukammal darajada shakllantirishning asosiy omili ekanligini ta’kidlaydi.

**TADQIQOT METODOLOGIYASI:**

Ushbu maqolada e-sport va an‘anaviy sport o‘rtasidagi farqlarni tahlil qilish maqsad qilingan. Tadqiqotda e-sport va an‘anaviy sportning ta’riflari, tarixiy rivojlanishi va ijtimoiy ta’siri haqida ilmiy adabiyotlar va maqolalar o‘rganildi.

Shu bilan birga ikkilamchi manbalardan foydalanildi. misol uchun, Ilmiy maqolalar, konferensiya materiallari, internet resurslari.

Aytishimiz joizki Professorlar va tadqiqotchilarning e-sport va an‘anaviy sportlarga oid fikrlarini o‘rganish maqolamizda muhim ahamiyatga ega.

**TAHLIL VA NATIJALAR:**

E-sport va an‘anaviy sportning taqqoslanishi natijasida ularning har biri o‘ziga xos afzallik va kamchiliklarga ega ekani aniqlandi. Quyida har ikki turga oid muhim jihatlar tahlil qilinadi:

---

<sup>2</sup> Dr. Mark Griffiths// The Psychosocial Impact of Professional Gambling, Professional Video Gaming, and eSports// Casino and Gaming International (2017). B 59-63



| E-sport:                     |                                           |                                               | An'anaviy sport:        |                                                            |                                     |
|------------------------------|-------------------------------------------|-----------------------------------------------|-------------------------|------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| Turlari                      | Afzalliklari                              | Salbiy                                        | Turlari                 | Afzalliklari                                               | Salbiy                              |
| <b>MOBA:</b>                 | Aql va strategik fikrlash:                | Ijtimoiy hayotdan uzoqlashish ehtimoli:       | <b>Yengil atletika:</b> | Jismoniy salomatlikni mustahkamlaydi:                      | Jarohat-lar va sog'liq muammolari:  |
| <b>FPS:</b>                  | Jamoaviy ishlash:                         | Moliyaviy xavf-xatarlar:                      | <b>Og'ir atletika:</b>  | Ruhiy va psixologik barqarorlikni oshiradi:                | Haddan tashqari jismoniy zo'riqish: |
| <b>Battle Royale:</b>        | Qo'l-ko'z koordinatsiyasi ni yaxshilaydi: | Kiberxavfsizlik va firibgarlik xavfi:         | <b>Suv sporti:</b>      | Intizom va mas'uliyat hissini shakllantiradi:              | Raqobat bosimi va stress:           |
| <b>RTS:</b>                  | Stressga bardoshlilikni oshiradi:         | Jismoniy faollik yetishmovchiligi:            | <b>Futbol:</b>          | Ijtimoiy aloqalarni rivojlantiradi:                        | Korrupsiya va doping muammosi:      |
| <b>Sport simulyatorlari:</b> | Professional yo'l ochadi:                 | Ko'z va asab tizimiga yuklama:                | <b>Tennis:</b>          | Yetakchilik va muvofiqlashish qobiliyatini rivojlantiradi: | Moliya-viy xarajat-lar:             |
| <b>Jangovar o'yinlar:</b>    | Texnologik savodxonlikni oshiradi:        | Uyqu muammolari:                              | <b>Ot sporti:</b>       | Sog'lom turmush tarzini shakllantiradi:                    | Yosh chegarasi:                     |
|                              | Xavfsiz sport turi hisoblanadi:           | Giymerlik qaramligi xavfi:                    | <b>Velo-sport:</b>      | Aqliy faollikni oshirish:                                  | Sport-dagi adolatsizlik:            |
|                              |                                           | Nosog'lom ovqatlanish odatlari:               | <b>Shaxmat:</b>         | Uyqu sifatini yaxshilash:                                  | Ijtimoiy ajralish:                  |
|                              |                                           | Yoshlar orasida ta'lim va o'qishga befarqlik: |                         | Yoshlarni yomon odatlardan saqlaydi:                       |                                     |

Ushbu jadval internet ma'lumotlaridan foydalanib muallif tomonidan tuzildi.

Ushbu tahlildan ko‘rinib turibdiki, e-sport va an‘anaviy sportning har biri o‘ziga xos imkoniyat va xavflarga ega. Zamonaviy jamiyatda har ikki sport turi muhim ahamiyat kasb etadi, ammo insonlarning jismoniy va ruhiy salomatligi uchun ular muvozanatda olib borilishi lozim.

E-sportning ortib borayotgan ommaviylashuvi bilan bir qatorda, jismoniy faollikni saqlash va sog‘lom turmush tarziga rioya qilish muhim sanaladi.

**XULOSA VA TAKLIFLAR:** Umuman olganda e-sport turi insoniyat orasida jadal rivolanmoqda, e-sport o‘yinlarini o‘ynash orqali internetda yangi do‘stlar hamda juftlar ham topish mumkin bo‘lib qoldi. Bu o‘yin insonlarga qaydaydir darajada yordam berishligi mumkin ammo e-sport turning bazi salbiy o‘yinlari insonlarga kuchli salbiy tasir o‘tkazishi mumkin, misol uchun, ko‘z kasalliklari, kuchli stress, zayif xotira kabi salbiy tasir o‘tkazishi hammaga yaqqol ko‘rinib turibdi. Bu kabi salbiy oqibatlar ko‘p hollarda kichik va o‘rta yoshdagi insonlarda uchray turibdi chunki bu yoshdagi insonlar juda qiziquvchan va ishonuvchan hisoblanadi. Ammo buning muqobilida shunaqangi sport turlari borki ular an‘anaviy sport turlariga kiradi misol uchun yoga, foodball, basketball, stol tenissi, shaxmat va boshqalar. Bu sport turlari shunaqangi muhitni talab qilishadiki bular jumlasiga, to‘g‘ri turmush tarzi, to‘g‘ri ovqatlanish, vaqtni to‘g‘ri taqsimlash va boshqalar. Inson shu yuqoridagi talablarni amaliyotda qo‘llaydigan b‘lsa bu o‘z-o‘zidan sog‘lom turmush tarzi va aqliy rivojlanishni o‘zi bilan etaklab keladi.

## REFERENCES

1. Dr. Mark Griffiths// The Psychosocial Impact of Professional Gambling, Professional Video Gaming, and eSports// Casino and Gaming International (2017). B 59-63.
2. Dr. Nick Yee// "The Proteus Paradox: How Online Games and Virtual Worlds Change Us—And How They Don't" (2014).
3. Ibodullayev U. //E-sport va an‘anaviy sportlarning taqqoslanishi// Pedagogika Tadqiqotlar Jurnalini// (2025). B 589-590.
4. Karter, E., Sport psixologiyasi jurnali, "Sportning ruhiy salomatlik foydalari", 2020, 15-son, 45-50-betlar.
5. Sport fanlari va tibbiyoti jurnali, "An‘anaviy o‘zbek sporti va zamonaviy fitnes", 2023 yil, 14-son, 50-55-betlar.
6. Yıldız NO. (2021). The effect of technology use on employability perception. Journal of Educational Issues. 7(3), 204-213.
7. Kirriemuir J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. D-lib Magazine. 8(2), 1-12.