

**Kiber sport o'yinlarining yoshlarga bo'lgan ijtimoiy va siyosiy ta'siri****Qosimov Anvar**

Shahrisabz davlat pedagogika instituti

Xorijiy til nazaryasi va amaliyoti

Kafedrasi o'qituvchisi

Annotatsiya: Mazkur maqolada kiber sport o'yinlarining yoshlar hayotidagi ijtimoiy va siyosiy ta'siri tahlil qilinadi. Kiber sportning jamoaviy ishlash, strategik fikrlash va raqamli savodxonlikni oshirishdagi roli yoritiladi. Shuningdek, kiber sportning milliy va xalqaro miqyosdagi ahamiyati, davlatlararo raqobat va mamlakatning global maydondagi mavqeyini oshirishdagi o'rni muhokama qilinadi.

Kalit so'zlar: kiber sport, yoshlar, ijtimoiy ta'sir, siyosiy ta'sir, raqamli texnologiyalar, xalqaro musobaqalar, strategik fikrlash.

Zamonaviy axborot texnologiyalari va raqamli iqtisodiyot rivojlanishi bilan birga kiber sport ham yoshlar orasida mashhurlik kasb etmoqda. U nafaqat o'yin-kulgi sifatida, balki ta'lim, kasbiy rivojlanish va siyosiy jarayonlarga ta'sir etuvchi vosita sifatida ham muhim ahamiyat kasb etmoqda. Kiber sport yoshlarning jamiyatdagi o'rnini mustahkamlash, ularning tafakkurini rivojlantirish va xalqaro darajadagi raqobatbardoshligini oshirishga xizmat qilmoqda.

Ijtimoiy ta'siri bir nechta guruhlariga ajratishimiz mumkin bulardan:

1. Muloqot va jamoaviy ishlash qobiliyatini rivojlantirish

- Kiber sport orqali yoshlar jamoaviy muhitda ishlash, liderlik va muvofiqlik qobiliyatlarini rivojlantiradi.
- Onlayn o'yinlar yoshlar o'rtasida muloqotni kuchaytirib, ularning kommunikativ ko'nikmalarini oshiradi.

2. Intellektual va strategik tafakkurni shakllantirish



- O'yinlarda tezkor qaror qabul qilish va strategik rejalashtirish muhim rol o'ynaydi.
- Yoshlar muammolarni hal qilish va tanqidiy fikrlash qobiliyatlarini mustahkamlash imkoniyatiga ega bo'ladi.

3. Kasbiy va ta'lim imkoniyatlarini kengaytirish

- Kiber sport orqali yoshlar dasturlash, dizayn, marketing va axborot texnologiyalari kabi sohalarga qiziqishi ortadi.
- Ayrim davlatlarda kiber sport akademik dasturlar va ta'lim tizimiga integratsiya qilinmoqda.

4. Raqamli savodxonlik va texnologik innovatsiyalarga moyillik

- Kiber sport yoshlarning raqamli texnologiyalar bilan ishlash qobiliyatini oshiradi.
- Bu esa ularni kelajak kasblariga tayyorlashga yordam beradi.

5. Psixologik ta'siri

- Kiber sport o'yinlari stressni kamaytirish va ijobiy motivatsiyani oshirishga yordam berishi mumkin.
- Shu bilan birga, haddan tashqari bog'lanish depressiya va stressga olib kelishi mumkin.

Siyosiy ta'siri ham ijtimoiy ta'siri kabi bir nechta guruhlariga ajraladi bularga:

1. Milliy imidj va xalqaro raqobatbardoshlik

- Kiber sport xalqaro turnirlar orqali davlatning global maydondagi mavqeyini mustahkamlashga xizmat qiladi.
- Muvaffaqiyatli kibersportchilar mamlakatni dunyo miqyosida tanitishi mumkin.

2. Davlat siyosati va yoshlar siyosiy faolligi

- Ba'zi mamlakatlar kiber sportni davlat siyosatining muhim qismi sifatida qabul qilib, yoshlar uchun yangi imkoniyatlar yaratmoqda.
- Kiber sport orqali yoshlar siyosiy jarayonlarga jalb qilinib, ularning fuqarolik faolligi oshiriladi.

3. Innovatsiyalar va texnologik taraqqiyotga ta'siri

- Kiber sport mamlakatlarning axborot texnologiyalari va raqamli iqtisodiyot sohasida yetakchilik qilishiga turtki bo'ladi.



- Davlatlar kiber sportga sarmoya kiritish orqali texnologik innovatsiyalarni jadallashtirishga erishadi.

4. Madaniy diplomatiya va xalqaro hamkorlik

- Xalqaro musobaqalar yoshlar orasida do'stona munosabatlarni rivojlantirishga xizmat qiladi.
- Kiber sport orqali davlatlar o'z madaniyati va qadriyatlarini targ'ib qilishi mumkin.

5. Raqamli suverenitet va axborot xavfsizligi

- Kiber sportning rivojlanishi davlatlarning raqamli mustaqilligini ta'minlash va kiberxavfsizlik choralarini kuchaytirishga turtki bo'ladi.
- Kiber urush va axborot manipulyatsiyasi muammolari ham ushbu sohaga ta'sir ko'rsatishi mumkin.

Kiber sportning ijobiy va salbiy jihatlari

Ijobiy jihatlarga quidagilar kiradi:

- Yoshlarning intellektual va kasbiy rivojlanishiga yordam beradi.
- Raqamli texnologiyalar va zamonaviy kasblarga qiziqishni oshiradi.
- Xalqaro maydonda davlatning mavqeyini mustahkamlashga xizmat qiladi.
- Madaniy va xalqaro aloqalarni rivojlantiradi.

Salbiy jihatlarga esa quidagilar kiradi:

- Haddan tashqari kiber sportga qaramlik yoshlar orasida jismoniy faollikning pasayishiga sabab bo'lishi mumkin.
- Ba'zi o'yinlar tajovuzkorlikni rag'batlantirishi ehtimoli mavjud.
- Real hayotdagi ijtimoiy aloqalarga salbiy ta'sir ko'rsatishi mumkin.
- Raqamli xavfsizlik muammolarini yuzaga keltirishi mumkin.

Xulosa

Kiber sport bugungi kunda nafaqat ko'ngilochar soha, balki yoshlarning intellektual va kasbiy rivojlanishida muhim vosita hisoblanadi. Shuningdek, u davlatlararo raqobatda milliy imidjni shakllantirishga xizmat qiladi. Shu boisdan kiber sportni to'g'ri yo'naltirish va rivojlantirish orqali yoshlarning kelajagini yanada mustahkamlash mumkin



Kiber sport yoshlar uchun nafaqat bo'sh vaqtni mazmunli o'tkazish vositasi, balki intellektual va kasbiy rivojlanish imkoniyati hamdir. U davlat siyosati nuqtayi nazaridan ham katta ahamiyatga ega bo'lib, mamlakatning xalqaro maydondagi mavqeyini oshirish, texnologik taraqqiyotni rag'batlantirish va yoshlar orasida innovatsion tafakkurni shakllantirishga xizmat qiladi. Shu sababli kiber sportni to'g'ri boshqarish va rivojlantirish orqali jamiyatga katta foyda yetkazish mumkin. Kiber sport o'yinlari yoshlarning ijtimoiy hayotiga ijobiy ta'sir ko'rsatib, ularning intellektual va kasbiy rivojlanishiga xizmat qiladi. Shu bilan birga, davlat siyosatida texnologik rivojlanish, xalqaro imidj va innovatsiyalarni rag'batlantirish kabi jihatlarida ham muhim vositaga aylanmoqda. Kiber sportni to'g'ri yo'naltirish orqali yoshlar uchun yangi imkoniyatlar yaratish mumkin.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Anderson, C. A. & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts. *Journal of Personality and Social Psychology*.
2. Taylor, T. L. (2012). *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. The MIT Press.
3. Statista (2024). *Global Esports Market Report*.
4. Uzbekistan E-Sports Federation rasmiy hisobotlari va maqolalari.
5. Williams, D. (2006). On and off the 'Net: Scales for Social Capital in an Online Era. *Journal of Computer-Mediated Communication*.
6. Kowert, R., & Quandt, T. (2016). *The Video Game Debate: Unraveling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*. Routledge.