

KIBER SPORTNING JAMIYATDAGI O'RNI

Abdullayeva Ayyoma Adhamjon qizi
Qo'qon universiteti Boshlang'ich talim 1-kurs

Annotatsiya: Tezida kiber sport turining nimaliga va qanday turlari borligi yoritib beriladi. Hozirgi vaqtda eng rivojlangan va mashhur bo'lgan kiber sport turlari yoziladi. O'zbekistonda kibersportga qay tartibda qaraladi va unga tegishli qarorlar. Kiber sport musobaqalari va undagi mashhur musobaqa ishtirokchilari.

Kalit so'zlar: Kibersport, virtual olam, mashhur, yo'nalishlar, internet, o'yinlar, raqib, jamoa.

Kibersport (Esport - elektron sport deb ham ataladi) video o'yinlardan foydalangan holda raqobat shaklidir. Kibersportlar ko'pincha uyushgan, ko'p o'yinchili video o'yin musobaqalari shaklida bo'ladi, ayniqsa professional o'yinchilar o'rtasida, yakka tartibda yoki jamoa bo'lib uyushtiriladi. Uyushtirilgan musobaqalar uzoq vaqtdan beri video o'yinlar madaniyatining bir qismi bo'lib kelgan bo'lsa-da, ular asosan havaskorlar o'rtasida 2000-yillarning oxirigacha, professional geymerlar va tomoshabinlarning ushbu tadbirlarda jonli translyatsiya orqali ishtirok etishi mashhurlikning katta o'sishiga olib keldi. 2010-yillarga kelib, kibersport video o'yinlar sanoatida muhim omil bo'lib, ko'plab o'yin ishlab chiquvchilari turnirlar va boshqa tadbirlarni faol ravishda loyihalashtirib, mablag' bilan ta'minladilar.

Kibersport bilan bog'liq eng keng tarqalgan video o'yin janrlari jang, karta, jangovar royale va real vaqtda strategiya (RTS) o'yinlaridir. League of Legends World Championship eng, Dota 2's International eng, maxsus jangovar o'yin Evolution Championship Series eng, Intel Extreme Masters eng kabi turnirlar kibersportda eng mashhurlar orasidadir. Boshqa ko'plab musobaqalar Overwatch ligasi kabi homiylik ostidagi jamoalar bilan bir qator liga o'yinlaridan foydalanadi. Kibersportning haqiqiy sport musobaqasi sifatida qonuniyligi so'roq ostida qolsa-da, ular Osiyodagi ba'zi ko'pmillatli tadbirlarda an'anaviy sport turlari bilan bir qatorda namoyish etilgan, Xalqaro Olimpiya Qo'mitasi ham ularni bo'lajak Olimpiya tadbirlariga kiritish masalasini muhokama qilgan. 2010-yillarning oxiriga kelib, bu taxmin qilingan kibersportning umumiy auditoriyasi 454 million tomoshabinga yetdi, daromad 1 milliard AQSh dollaridan oshdi, Xitoy 2020-yilda jahon kibersport daromadining 35 foizini tashkil qildi. Onlayn oqimli media-platfomalarning, xususan, YouTube va Twitchning ommalashib borishi kibersport musobaqalarining o'sishi va targ'ibotida markaziy o'rinni egalladi. Tomoshabinlarning qariyb 85% erkaklar va 15% ayollar bo'lishiga qaramay, ko'pchilik 18 yoshdan 34 yoshgacha bo'lgan tomoshabinlar bilan birga, ayol geymerlar ham professional tarzda o'ynay boshlashdi. Kibersportning mashhurligi va tan olinishi birinchi marta Osiyoda sodir bo'ldi, Xitoy va Janubiy Koreyada sezilarli o'sishni ko'rdi. Katta video o'yinlar sanoatiga qaramay, Yaponiyada kibersport nisbatan kam rivojlangan, bu asosan pullik professional o'yin turnirlarini taqiqlovchi qimor o'yinlariga qarshi keng qonunlari bilan bog'liq. Osiyodan tashqarida esports Yevropa va Amerikada ham mashhur bo'lib, mintaqaviy va xalqaro tadbirlar ushbu mintaqalarda o'tkaziladi. Ma'lum bo'lgan eng qadimgi video o'yinlar musobaqasi 1972-yil 19-oktyabrda Stanford universitetida Spacewar o'yini uchun bo'lib o'tdi. Stanford talabalari "Intergalactic spacewar olympics"ga taklif qilindi, uning bosh sovrini Rolling Stounga bir yillik obuna bo'ldi, Bryus Baumgart besh kishidan iborat bo'lgan turnirda g'olib chiqdi va Tovar(shaxs) va Robert E. Maas jamoaviy musobaqada g'olib chiqdi. Yaponiyadagi umummilliy arkada video o'yinlar turniri, "the All Japan TV Game Championships" 1974-yilda Sega eng tomonidan Yaponiyada o'tkazildi. Turnir Sega tomonidan mamlakatda video o'yinlar o'ynash va sotishni rag'batlantirish uchun mo'ljallangan edi. Yaponiya bo'ylab 300 ta joyda mahalliy turnirlar bo'lib o'tdi, so'ngra butun

mamlakat bo'ylab o'n olti finalchi Tokiodagi Tinch okean mehmonxonasida so'nggi saralash bosqichlarida ishtirok etdi. Sovrinlar qatoriga televizorlar (rangli va oq-qora), kassetali magnitofonlar va tranzistorli radiolar kiritildi. Sega ma'lumotlariga ko'ra, turnir arcade o'yinlari sanoatida "eng katta voqea bo'ldi" va unda Yaponiyaning yetakchi gazetalari va dam olish sanoati kompaniyalari a'zolari ishtirok etishdi.

1984-yilda Konami va Centuri birgalikda Yaponiya va Shimoliy Amerika bo'ylab milliondan ortiq o'yinchilarni jalb etgan xalqaro yengil atletika arcade o'yinlari musobaqasini o'tkazdilar. 1984-yilda Play Meter buni "yilning eng shov-shuvli hodisasi" va "sanoatda ilgari erishilmagan miqyosdagi voqea" deb atagan. 2016-yil holatiga ko'ra, u Ginnesning rekordlar kitobiga ko'ra, barcha davrlarning eng katta uyushgan video o'yinlar musobaqasi bo'yicha rekordga ega.

1988-yilda Netrek o'yini 16 tagacha o'yinchi uchun mo'ljallangan Internet o'yini bo'lib, deyarli butunlay o'zaro faoliyat platformali ochiq kodli dasturiy ta'minotda yozilgan. Netrek uchinchi Internet o'yini, ochiq o'yin serverlarini topish uchun metaserverlardan foydalanadigan birinchi Internet o'yini va doimiy foydalanuvchi ma'lumotlariga ega bo'lgan birinchi o'yin edi. 1993-yilda u Wired jurnali tomonidan "birinchi onlayn sport o'yini" sifatida e'tirof etilgan. Olimpiya o'yinlari, shuningdek, sportni qonuniylashtirishning potentsial usulidir. 2017-yil oktabr oyida Xalqaro Olimpiya Qo'mitasi (XOQ) tomonidan o'tkazilgan sammitda e'tirof etildiki, "Raqobatbardosh" sport turlarini sport faoliyati sifatida ko'rib chiqish mumkin va o'yinchilar shu bilan solishtirish mumkin bo'lgan shiddat bilan tayyorgarlik ko'rishadi va mashq qiladilar. Ammo Olimpiada uchun ishlatiladigan har qanday o'yinlar "Olimpiya harakati qonun qoidalariga" mos kelishini talab qilinadi. Andy Stoutning yana bir maqolasiga ko'ra, 2017 Worlds Esports musobaqasini 106 million kishi tomosha qilgan. Xalqaro Olimpiya Qo'mitasi prezidenti Thomas Bach Xalqaro Olimpiya Qo'mitasi shiddatli o'yinlar va sport uchun global sanksiya organining yo'qligidan qiynalayotganini ta'kidladi. Bach ko'plab olimpiya sport turlari haqiqiy zo'ravonlik jangidan kelib chiqqanligini tan oldi, lekin „sport buning madaniyatli ifodasidir. Agar sizda kimnidir o'ldirish haqida bo'lgan elektron o'yinlar bo'lsa, buni Olimpiya qadriyatlarimizga moslashtirib bo'lmaydi". Shu sababli, XOQ ularga NBA 2K yoki FIFA seriyalari kabi haqiqiy sportni taqlid qiladigan o'yinlarga asoslangan ko'proq video o'yinlarni ma'qullashni taklif qildi. Professional raqobatchilar orasida bir qator o'yinlar mashhur. 1990-yillarning o'rtalarida paydo bo'lgan turnirlar jangovar o'yinlar va birinchi shaxs otishmalarining mashhurligi bilan bir vaqtga to'g'ri keldi, ular hali ham sodiq muxlislar bazasini saqlab kelmoqda. 2000-yillarda strategiya o'yinlari Janubiy Koreya internet-kafelarida juda mashhur bo'lib, butun dunyo bo'ylab kibersport rivojlanishiga hal qiluvchi ta'sir ko'rsatdi. Musobaqalar ko'plab nom va janrlar uchun mavjud, ammo 2020-yillarning boshlarida eng mashhur o'yinlar [manba kerak] Counter-Strike: Global Offensive, Call of Duty, Legends League, Dota 2, Fortnite, Rocket League, Valorant, Hearthstone, Super Smash Bros. Melee, StarCraft II va Overwatch o'yinlari bo'ldi. Hearthstone, shuningdek, 2014-yilda chiqarilganidan beri raqamli kolleksiya karta o'yini janrini ommalashtirdi. 2017-yilda O'zbekiston kibersport assosiasiyasi tashkil etilgan. U Rossiya kompyuter sporti federasiyasi, Asian E-Sport Federation va boshqalar bilan hamkorlikni yo'lga qo'ygan. O'zbekistonda kibersport rasman alohida sport turiga aylandi va kibersport bo'yicha bakalavriat yo'nalishlari ochilishi e'lon qilindi. O'qish muddati 3 yil.

Bu sport haqida xulosa qiladigan bo'lsam hozirgi zamondagi eng mashhur sport o'yinlaridan biri hisoblanadi. Bu sportga asosan bollar ishtirok etadi. Bu sport lekin ancha oldindan paydo bo'lgan ekan. Yuqoridagi tezisdan tarixidan tortib bizada qanday rivojlanganligini ko'rishimiz mumkin. Shaxsan men uchun bu sport turi yoqdi. Bu sport bo'yicha hozirgi vaxtda unversitetimizdaham musobaqalar olib borilmoqda. Demak bu sportga hammaning qiziqishi bor.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yhati:

1. What is eSports and why do people watch it?. <https://trepo.tuni.fi>.
2. 2012: The Year of eSports. <https://www.forbes.com>.
3. Field of Streams: How Twitch Made Video Games a Spectator Sport. <https://www.theverge.com>.
4. Xalqaro Olimpiya Qo'mitasi Kibersportni bo'lajak Olimpiya tadbirlariga kiritish masalasini muhokama qilgan. <https://en.wikipedia.org>.
5. Newzoo: Global esports will top \$1 billion in 2020, with China as the top market. <https://venturebeat.com>.
7. Global esports revenues to top \$1 billion in 2019: report". <https://www.reuters.com>. Field of Streams: How Twitch Made Video Games a Spectator Sport. <https://www.theverge.com>.