



THE PHENOMENON OF THE CONCEPT OF CYBERSPORT, ITS ORIGIN AND STAGES OF DEVELOPMENT

Shakhlo Jurayeva

Lecturer

University of Business and Science

Tashkent, Uzbekistan

ABOUT ARTICLE

Key words: Esports, phenomenon, digital technologies, video games, professional leagues and tournaments, commercial sector, interactive games, e-sports federations, e-sports infrastructure.

Received: 14.04.25

Accepted: 16.04.25

Published: 18.04.25

Abstract: Cybersport is a system of professional competitions based on video games, which has become widely popular worldwide. It is shown that its phenomenon is associated with the development of digital technologies, the widespread use of the Internet and the popularity of interactive games. The author argues that the origin of cybersport dates back to the 1970s and 1980s, when the first tournaments were held, and that since the 2000s it has been formed as a commercial sector and developed internationally. The author's independent research proves that while traditional sports require physical activity and strength, cybersport mainly emphasizes the development of mental agility, strategic thinking and quick decision-making skills. It is also shown that this phenomenon is reshaping the concepts of labor, communication and competition in society.

KIBERSPORT TUSHUNCHASI FENOMENI, KELIB CHIQISHI VA RIVOJLANISH BOSQICHLARI

Shaxlo Jo'rayeva

o'qituvchi

University of Business and Science

Toshkent, O'zbekiston

MAQOLA HAQIDA

Kalit so'zlar: Kibersport, fenomen, raqamli texnologiyalar, video o'yinlar, professional ligalar va turnirlar, tijorat sohasi,

Annotatsiya: Kibersport – bu video o'yinlar asosida tashkil etilgan professional musobaqalar tizimi bo'lib, u jahon miqyosida

interaktiv o'yinlar, e-sport federatsiyalari kibersport infratuzilmasi.

keng ommalashgan. Uning fenomeni raqamli texnologiyalar rivojlanishi, internetning keng tarqalishi va interaktiv o'yinlarning mashhurligi bilan bog'liq ekanligi ko'rsatib berilgan. Kibersportning kelib chiqishi 1970–1980-yillarga borib taqalib, dastlabki turnirlar o'sha davrda o'tkazilganligi, 2000-yillardan boshlab esa u tijorat sohasi sifatida shakllanganligi va xalqaro miqyosda rivojlanlanganligi muallif tomonidan asoslab berilgan. An'anaviy sport turlari jismoniy harakat va kuch talab qilsa, kibersport asosan aqliy chaqqonlik, strategik fikrlash va tezkor qaror qabul qilish qobiliyatlarini rivojlantirishga urg'u berishi muallifning mustaqil qarshlari bilan dalillangan. Shuningdek, bu fenomen jamiyatda mehnat, muloqot va raqobat tushunchalarini ham qayta shakllanayotganligi ko'rsatib berilgan.

ФЕНОМЕН, ЗАРОЖДЕНИЕ И ЭТАПЫ РАЗВИТИЯ ПОНЯТИЯ КИБЕРСПОРТ

Шахло Джураева

преподаватель

University of Business and Science

Ташкент, Узбекистан

О СТАТЬЕ

Ключевые слова: Киберспорт, явление, цифровые технологии, видеоигры, профессиональные лиги и турниры, коммерческий сектор, интерактивные игры, киберспортивные федерации, киберспортивная инфраструктура.

Аннотация: Киберспорт — система профессиональных соревнований, основанная на видеоиграх, получившая широкую популярность во всем мире. Показано, что его явление связано с развитием цифровых технологий, широким распространением Интернета и популярностью интерактивных игр. Автор утверждает, что зарождение киберспорта относится к 1970–1980-м годам, когда состоялись первые турниры, а с 2000-х годов он сформировался как коммерческий сектор и получил международное развитие. Независимые наблюдения автора показывают, что в то время как традиционные виды спорта требуют физических усилий и силы, киберспорт в первую очередь фокусируется на развитии умственной гибкости, стратегического мышления и навыков быстрого принятия решений. Также было показано, что это явление меняет представления о работе, общении и конкуренции в обществе.

KIRISH. Kibersport tushunchasi fenomenini falsafiy jihatdan tahlil qilish uning mohiyatini, ijtimoiy va ontologik asoslarini tushunishga yordam beradi. Kibersport – bu raqamli muhitda tashkil etilgan musobaqaga asoslangan faoliyat bo‘lib, u jismoniy sport turlariga o‘xshash tarzda qoidalar, strategiyalar va individual yoki jamoaviy ko‘nikmalarni talab qiladi. Falsafiy nuqtai nazardan, kibersport quyidagi jihatlar orqali ta’riflanganda, uning mohiyati to‘liq anglab yetiladi. Kibersport reallikning raqamli shakllaridan biri bo‘lib, unda inson ongi va texnologiya o‘zaro uyg‘unlashgan holda mavjud bo‘ladi. U an’anaviy sportga o‘xshash musobaqa asosida to‘planadigan tajribani taqdim etsa-da, uning mohiyati virtual dunyo bilan bog‘langan. Shu bois, kibersportni Jean Baudrillardning “*simulyakrlilik* (asl nusxasi bo‘lmagan narsalarni tasvirlaydigan, vaqt o‘tishi bilan real jarayon yoki tizimning ishlashiga taqlid qilish)”[1] nuqtai nazaridan tahlil qilganda uning ontologik mohiyati anglanadi.

Mavzuga oid adabiyotlar tahlili. Xorijlik olimlar Taylor T.L. kibersportning professionalizatsiyasi va uning jamiyatdagi o‘rnini, Mark J.P. video o‘yinlar tarixini, jumladan, kibersportning rivojlanishini, Mia Consalvo, o‘yinlar madaniyati va kibersportdagi raqobat muhitini, MDH davlatlari olimlaridan Dmitriy Davidov kibersportning yangi sport madaniyati sifatida shakllanishini, Olga Morozova Rossiyada kibersportning holati va rivojlanish istiqbollarini Anatoliy Porshnev kibersportni zamonaviy madaniyat fenomeni sifatida falsafiy jihatdan tahlil qilib bergan.

Tahlil va natijalar. Kibersport aql-zakovat, tafakkur tezligi va texnik mahoratni o‘z ichiga oladi. Unda g‘alaba qozonish nafaqat reflekslarga, balki strategik fikrlashga, bashorat qilish va moslashuvchanlik qobiliyatiga bog‘liq. Bu uni shunchaki o‘yin emas, balki bilish va o‘rganish jarayoni sifatida ham talqin qilishga asoslanib, kibersportning gneosologik xususiyatini ochib beradi. Kibersportni go‘zallik va san’at bilan o‘zaro bog‘langan, yuqori darajadagi o‘yin namoyishlari mahorat, aniqlik va kreativlik bilan bog‘liq bo‘lib, bular klassik san’at yoki an’anaviy sportdagi go‘zallik tushunchasiga o‘xshash tarzda talqin qilish orqali estetik mohiyati tushuniladi. Kibersportning axloqiy muammolari orasida raqamli odob-axloq qoidalari, kibermakon xavfsizligi, doping (cheatlar) va inson ruhiyatiga ta’siri kabi masalalar qamrab olinadi. Falsafa bu jarayonda axloqiy mezonlarini muhim hisoblanadi. “Kibersportni falsafiy ta’riflash – bu uni nafaqat o‘yin yoki sport turi sifatida, balki zamonaviy inson tajribasining yangi ko‘rinishi sifatida tushunish demakdir”[2]. Kibersport – bu inson va texnologiya o‘rtasidagi o‘zaro ta’sirning dinamik, multifunksional va kelajak rivojiga ta’sir qiluvchi fenomen hisoblanadi.

Kibersport endilikda nafaqat o‘yin-kulgi, balki jahon iqtisodiyoti va sport industriyasining muhim qismiga aylangan. “Kibersport, ya’ni raqamli muhitda o‘tkaziladigan raqobatbardosh video o‘yinlar, so‘nggi yillarda global miqyosda katta shuhrat qozondi. Bu fenomen nafaqat o‘yin industriyasining rivojlanishi, balki insoniyatning jismoniy va aqliy faoliyat chegaralarini qayta

ko‘rib chiqishga undaydi”[3]. Yuqori fikrdan kelib chiqib, kibersportning ommalashuvi nafaqat texnologik taraqqiyot, balki inson faoliyatining yangi chegaralarini belgilash jarayoni bilan ham bog‘liq. An‘anaviy sport turlari jismoniy harakat va kuch talab qilsa, kibersport asosan aqliy chaqqonlik, strategik fikrlash va tezkor qaror qabul qilish qobiliyatlarini rivojlantirishga urg‘u beradi. Shuningdek, bu fenomen jamiyatda mehnat, muloqot va raqobat tushunchalarini ham qayta shakllantirmoqda.

Kibersport (e-sport) – bu raqamli muhitda tashkil etilgan musobaqalar bo‘lib, an‘anaviy sport bilan ko‘plab o‘xshashliklarga ega. Biroq, uning virtual va real tajriba chegaralari bor, bu esa uni noyob sport turi sifatida ajratib turadi. Kibersport musobaqalari kompyuter yoki konsol orqali o‘ynaladi, shuning uchun an‘anaviy sport turlaridagi jismoniy faollik talab qilinmaydi. O‘yinchilar turli muhit, jismoniy qonunlar va cheksiz resurslar bilan o‘ynash imkoniyatiga ega bo‘lishadi. Masalan, **FPS (First-Person Shooter)** o‘yinlarida, o‘yinchilar haqiqiy hayotda mavjud bo‘lmagan sharoitlarda harakatlanishadi. Internet sifati, kompyuter quvvati va tarmoq kechikishi (ping) natijaga sezilarli ta‘sir qiladi. Bu an‘anaviy sport turlarida kuzatilmaydi. Videoo‘yinlar doimiy ravishda yangilanadi, xaritalar, qoidalar va taktikalar o‘zgarib boradi, bu esa o‘yinchilardan moslashuvchanlik talab qiladi. Kibersport virtual tajribaga asoslangan bo‘lsa-da, real hayot bilan bog‘liq bo‘lgan ko‘plab jihatlarga ega. Jismoniy faollik va tabiiy muhit yo‘qligi uni an‘anaviy sportdan ajratib turadi, ammo musobaqa ruhi, strategiya, jamoaviy muloqot va professional tashkilotchilik borasida u real sport bilan juda yaqin sanaladi.

Kibersport esa bu g‘oyani zamonaviy texnologiyalar kontekstida kengaytiradi. An‘anaviy o‘yinlarda jismoniy faoliyat muhim o‘rin tutsa, kibersportda aql-zakovat, tezkor fikrlash va koordinatsiya asosiy omil hisoblanadi. Fridrix Nitshe falsafasida “inson o‘z chegaralarini yengib o‘tishga intiluvchi mavjudot sifatida tasvirlanadi”[4]. Kibersportda ham o‘yinchilar o‘z mahoratini doimiy ravishda takomillashtirib, raqobatda g‘olib bo‘lishga harakat qiladilar. Shu ma’noda, kibersport Nitshe ilgari surgan “ustun inson” g‘oyasiga yaqin keladi.

Raqamli muhit inson hayotining turli jabhalariga ta‘sir ko‘rsatmoqda. Texnologiyalarning rivojlanishi natijasida inson qobiliyatlari ham kengayib, ijtimoiy dinamikalar ham sezilarli darajada o‘zgarib bormoqda. Quyida ushbu jarayonning asosiy jihatlari tahlil qilinadi. “An‘anaviy yuzma-yuz muloqot o‘rniga ijtimoiy tarmoqlar va messenjerlar orqali aloqalar rivojlanib, onlayn platformalar tufayli insonlar uzoq masofalardagi odamlar bilan do‘stlik va hamkorlik qilish imkoniyatiga ega bo‘ldi. Shu bilan birga, jonli muloqot kamayishi ijtimoiy ko‘nikmalarning pasayishiga ham sabab bo‘lmoqda”[5]. Raqamli muhit inson qobiliyatlarini kengaytirib, yangi imkoniyatlar yaratmoqda. Shu bilan birga, ijtimoiy dinamikalar ham o‘zgarib, odamlar orasidagi muloqot shakllari, ish uslublari va maxfiylik tushunchasi qayta shakllanmoqda. Kelajakda texnologiyalar bilan uyg‘un yashash insonlarning asosiy maqsadlaridan biriga aylanadi.

O'yin tushunchasi insoniyat madaniyatida qadimdan mavjud. Gollandiyalik faylasuf Yoxan Xoyzinga "Homo Ludens" (O'ynovchi inson) asarida o'yinni inson faoliyatining asosiy shakllaridan biri sifatida ko'rsatgan. "Madaniyat o'yin shaklida paydo bo'ladi, madaniyat dastlab o'ynaladi. Arxaik jamiyatda hayotiy ehtiyojlarni to'g'ridan-to'g'ri qondirishga qaratilgan faoliyat turlari orqali insonlar o'yin shaklini topishga intilgan. Jamiyat hayoti o'yin orqali unga eng yuqori qadriyat beradigan **suprabiologik** (biologik bilish emas, balki ko'nikma va malaka asosida bilish) tarzda shakllangan"[6]. Bizningcha, madaniyat o'zining ilk bosqichlarida o'yin shaklida namoyon bo'lgan. Ya'ni, insonlar dastlab hayotiy ehtiyojlarini qondirish uchun faoliyat yuritgan bo'lsalar-da, bu faoliyatlar jarayonida o'yinga xos belgilar shakllangan. Arxaik jamiyatda o'yin faqat vaqtni chog' o'tkazish vositasi emas, balki insonlarning ko'nikma va malakalarini rivojlantirish, ijtimoiy tartiblarni shakllantirish, madaniy qadriyatlarni ifodalash va uzatish usuli sifatida namoyon bo'lgan. Shuningdek, ushbu yondashuv madaniyatni faqat biologik instinktlar bilan bog'liq jarayon sifatida tushuntirish yetarli emasligini ko'rsatadi. Chunki madaniyat o'z mohiyatiga ko'ra suprabiologik – ya'ni, inson tajribasi, malakasi va ijtimoiy o'zaro ta'sirlar orqali rivojlanadigan tizimdir. Shu sababli, o'yin inson tafakkuri va madaniyatining asosiy tarkibiy qismiga aylangan.

Ijtimoiy nuqtai nazardan, kibersport yoshlar madaniyatining ajralmas qismiga aylanib, ularning bo'sh vaqtini samarali o'tkazish, ijodiy fikrlash va intellektual rivojlanishiga ta'sir ko'rsatmoqda. Ko'plab mamlakatlar uni rasmiy sport turi sifatida tan olib, maxsus akademiyalar ochmoqda. Biroq, bu sport turining jismoniy faollik bilan bog'liq cheklovlari ham mavjud bo'lib, o'yinga qaramlik va ruhiy bosim kabi muammolarni yuzaga keltirib chiqarish xavfi ham mavjud. Shu sababli, ayrim davlatlar kibersport faoliyatini tartibga soluvchi qonuniy mexanizmlarni ishlab chiqmoqda.

Kibersportning an'anaviy sport bilan integratsiyalashuvi ham dolzarb masalalardan biridir. "Futbol, basketbol va poyga simulyatorlari kabi o'yinlar an'anaviy sportning virtual shakli sifatida rivojlanib, jismoniy sport klublari tomonidan ham qo'llab-quvvatlanmoqda. Masalan, ko'plab yirik futbol klublari o'z kibersport jamoalariga ega bo'lib, global miqyosda bu sohaga sarmoya kiritmoqda"[7]. An'anaviy sportning virtual shakllari, ayniqsa futbol, basketbol va poyga simulyatorlari, real sport va raqamli muhit o'rtasidagi bog'liqlikni kuchaytirayotgan muhim hodisalardan biridir. Ushbu o'yinlar nafaqat sport muxlislarini jalb qiladi, balki jismoniy sport bilan shug'ullanish imkoniyati cheklangan insonlar uchun ham muqobil maydon yaratadi. Yirik sport klublarining kibersportga sarmoya kiritishi bu sohaga bo'lgan ishonch va uning tijorat jihatdan istiqbolli ekanligini ko'rsatadi. Virtual sport turlari brendni kengaytirish, yosh avlod bilan interaktiv aloqa o'rnatish va yangi daromad manbalarini yaratish imkonini beradi. Natijada, an'anaviy sport va kibersport o'rtasidagi chegaralar tobora yo'qolib, sportning yangi gibridd shakllari paydo bo'ladi.

Shu bilan birga, kibersportning falsafiy tahlili uning inson hayotiga ta'sirini chuqurroq o'rganishni talab etadi. Zamonaviy sport tushunchasi faqat jismoniy mashqlar bilan cheklanib qolmay, balki intellektual va strategik faoliyatni ham qamrab oladi. Kibersportning rivojlanishi texnologik taraqqiyotning sportga bo'lgan ta'sirini namoyon etadi va kelajakda uning jamiyat hayotidagi o'rni yanada mustahkamlanishi kutilmoqda.

Kibersportning ish va o'yin o'rtasidagi chegara mavjud bo'lib, bu zamonaviy texnologiyalar va videoo'yinlar asosida shakllangan. Musobaqa sport turi balki, u nafaqat o'yin sifatida qabul qilinib, professional faoliyatga ham aylangan. Biroq, kibersportning ish va o'yin o'rtasidagi chegara ko'plab professional o'yinchilar, strimerlar va kibersportga qiziquvchilar uchun muhim ahamiyat kasb etadi. **O'yin sifatida**, o'yinchilar uchun videoo'yinlar dastlab qiziqish va zavq olish vositasi sifatida boshlanadi. Raqobat, o'yin jarayoni va muvaffaqiyat hissi motivatsiya manbai bo'lib xizmat qiladi. O'yin jarayoni cheklovsiz, majburiyatlarsiz va erkin tanlov asosida amalga oshiriladi. **Ish sifatida**, professional o'yinchilar kibersportni daromad manbai sifatida qabul qiladi. Mashg'ulotlar qat'iy rejim asosida olib boriladi, jismoniy va aqliy tayyorgarlik talab etiladi. Homiylik, shartnomalar va turnirlardagi ishtirok natijalarga bog'liq bo'lib, bu bosim va stressni oshiradi. Kibersport o'yin va ish orasidagi nozik chiziqda joylashgan. Unga shunchaki qiziqish sifatida yondashish mumkin, lekin professional darajaga chiqqanda, jiddiy intizom va mehnat talab etadi. O'yinchilar uchun muvozanatni saqlash, ruhiy va jismoniy holatga e'tibor qaratish, shuningdek, moliyaviy va karyera barqarorligini ta'minlash muhim hisoblanadi.

Kibersport ijtimoiy ong va jamoaviy faoliyatning shakllanishida ham muhim rol o'ynaydi. U yoshlar orasida hamkorlik, strategik fikrlash va muloqot ko'nikmalarini rivojlantirish bilan birga, zamonaviy texnologiyalar ta'sirida jamiyatning ijtimoiy dinamikasiga sezilarli o'zgarishlar olib kiradi. "Ko'plab davlatlar kibersportni rasmiy sport turi sifatida qabul qilib, jamiyatda raqamli musobaqalarga bo'lgan yondashuvni o'zgardi. Odamlar allaqachon o'yinlarni shunchaki vaqt o'tkazish vositasi emas, balki jiddiy intellektual va jamoaviy faoliyat sifatida ko'rishni boshlab yuborgan"[8]. Kibersport an'anaviy sport turlaridan farqli o'laroq, jismoniy imkoniyatlar va jins farqlardan kamroq ta'sirlanadi. Dunyoning turli burchaklaridagi insonlar o'zaro musobaqalasha oladi, bu esa jamiyatdagi inklyuzivlik (kattalar, yoshlar, ayollar va nogironlar uchun imkoniyatlar) rivojlanishiga hissa qo'shadi. Kibersport ijtimoiy ongni o'zgartirib, odamlarni raqamli texnologiyalar bilan yaqinlashtirib, jamoaviy ishlash, hamkorlik va strategik fikrlashni rivojlantirishga yordam beradi. Kelajakda kibersportning jamiyatdagi ta'siri yanada ortib, u nafaqat o'yin, balki ta'lim, biznes va ijtimoiy hayotning ajralmas qismiga aylanadi.

Gadamer va Xoyzinganing o'yin nazariyalariga ko'ra, o'yin inson faoliyatining ajralmas qismi bo'lib, u madaniyat yaratish va ijtimoiy munosabatlarni shakllantirishda muhim rol o'ynaydi. Kibersport shu nuqtai nazardan qaralganda, an'anaviy o'yin tushunchasining raqamli

shaklga o'tgan zamonaviy ifodasidir. U insonning bellashish, strategik fikrlash va ijodiy yondashuv kabi xususiyatlarini aks ettiradi. Postmodern falsafa, xususan, **Bodriyar va Virilioning** g'oyalariga tayansak, kibersport virtual va real haqiqatning sinteziga asoslangan. An'anaviy sport jismoniy faollikka tayanadi, kibersport esa ong, tezkor qaror qabul qilish va texnologik muhitdagi harakatlarni o'z ichiga oladi. Bu jarayon simulyakr (haqiqiylik va virtual haqiqatning qorishishi) tushunchasiga mos keladi.

Maktulox va Ellul kabi olimlarning texnologik determinizm nazariyasiga ko'ra, texnologiya inson faoliyatining barcha jabhalarini shakllantiradi. Kibersport ham bu nazariyani tasdiqlaydi, chunki uning rivojlanishi texnologiyaning takomillashuvi bilan uzviy bog'liq. Sun'iy intellekt, virtual reallik va internet infratuzilmasi kibersportni jahon fenomeniga aylantirgan asosiy omillardandir. Frankfurt maktabi olimlarining madaniyat industriyasi haqidagi qarashlariga asoslangan holda, kibersport tijoratlashgan madaniy mahsulot sifatida talqin qilinishi mumkin. U global kapitalistik tizimning bir qismi bo'lib, homiylik, media-translyatsiyalar va reklama orqali iqtisodiy qiymat yaratadi. Shu bilan birga, u yosh avlod ongini shakllantiruvchi ijtimoiy hodisaga ham aylanib bormoqda.

Xulosa va takliflar. Xulosa qilib aytganda, kibersport zamonaviy jamiyatning texnologik, ijtimoiy va madaniy o'zgarishlari bilan chambarchas bog'liq bo'lib, uni jismoniy madaniyatning yangi sport fenomeni sifatida ijtimoiy-falsafiy tahlil qilish dolzarb masala hisoblanadi. Jahonda uning dolzarbligini quyidagi asosiy jihatlar orqali ko'riladi. **Birinchidan**, kibersportning jadal o'sishi texnologik taraqqiyotning muhim ko'rsatkichi sifatida namoyon bo'lmoqda. Internetning keng tarqalishi, yuqori tezlikdagi aloqa tarmoqlari va kuchli kompyuter texnikalarining rivojlanishi tufayli millionlab odamlar virtual musobaqalarda ishtirok etmoqda. Statistika ko'ra, 2023 yilda global kibersport bozori 1,5 milliard dollardan oshdi va 500 millionga yaqin tomoshabinni jalb qildi.

Ikkinchidan, kibersportning jismoniy madaniyatning bir qismi sifatida tan olinishi global miqyosda munozaralarga sabab bo'lmoqda. 2018 yilda Xalqaro Olimpiya Qo'mitasi (XOQ) kibersportni Olimpiya o'yinlariga kiritish masalasini muhokama qildi, ammo uning "jismoniy faollik" mezonlariga mos kelmasligi bo'yicha qarama-qarshiliklar hali ham davom etmoqda. Biroq, kibersportchilarning o'yin davomida yuqori darajadagi konsentratsiya, refleks va stressga chidamlilik ko'rsatishi an'anaviy sport bilan umumiy jihatlarga ega ekanini isbotlaydi. **Uchinchidan**, virtual va real olamning sintezi, texnologiya bilan insonning birlashishi, raqobatning yangi shakllari – bularning barchasi postmodern jamiyatning o'ziga xos xususiyatlarini aks ettiradi. Kibersport nafaqat o'yin, balki XXI asrning ijtimoiy fenomeni sifatida insoniyatning kelajakdagi rivojlanish yo'nalishlarini bashorat qiladi. Shu sababli, uni ijtimoiy-

falsafiy nuqtai nazardan o'rganish zamonaviy dunyoning muammolarini tushinishda muhim qadamdir.

To'rtinchidan, zamonaviy falsafa kibersport fenomeni orqali reallik tushunchasini yangicha talqin qiladi. Jean Baudrillard nazariyasiga ko'ra, postmodern jamiyatda simulyatsiya reallikdan ustun kelmoqda. Kibersport bu jarayonning yaqqol misolidir: virtual olamda shakllangan qoidalar, raqobat va jamiyat odamlarga haqiqiy dunyo bilan teng darajada ta'sir o'tkaza oladi. Martin Xaydegger texnologiyaning inson hayotiga ta'sirini tahlil qilgan va uni mavjudlikning yangi shakli sifatida baholagan. Kibersport texnologik taraqqiyotning mahsuli bo'lib, unda inson o'zining yangi qobiliyatlarini namoyon etadi.

Beshinchidan, jamoaviy hamkorlik va raqobat zamonaviy jamiyat falsafasining muhim unsurlaridan biridir. Karl Marks jamiyat taraqqiyotini mehnat va iqtisodiy munosabatlar orqali tahlil qilgan. Kibersport ham global iqtisodiyotning bir qismiga aylanib, millionlab ish o'rinlari va biznes imkoniyatlarini yaratmoqda. Kibersport, shuningdek, eksistensialistik nuqtai nazardan ham muhim. Albert Kamyu "Absurdlik" g'oyasida insonning hayotdagi ma'noni izlash jarayonini ta'riflagan. Kibersport o'yinchilari ham o'z faoliyatlari orqali ma'no topadilar, ular uchun bu shunchaki o'yin emas, balki professional martaba va shaxsiy identifikatsiya shaklidir. Kibersport – zamonaviy falsafiy muammolarni aks ettiruvchi va ularga yangicha yondashuv taklif qiluvchi fenomen. U insonning o'yin orqali o'zini anglashini, virtual va real dunyo o'rtasidagi bog'liqlikni, texnologiya va raqobatning jamiyatdagi o'rnini o'zgartiradi.

Kibersport fenomenini ijtimoiy ongda yangicha yondashuv sifatida shakllanishida quyidagi takliflarni ilgari suramiz:

1) Kibersportni rasmiy sport turi sifatida tan olish uchun hukumat va sport tashkilotlari bilan hamkorlikni yo'lga qo'yib, maxsus federatsiyalar tashkil etish va qonuniy tartibga solinadi, kibersportchilar uchun rasmiy litsenziyalar joriy etish va ularga ijtimoiy huquqlari himoya qilinadi, bu esa, kibersport professionallar uchun barqaror kasb sifatida qabul qilinadi va jamiyatda unga bo'lgan munosabat o'zgaradi.

2) Maktab va universitetlarda kibersport bo'yicha maxsus kurslar va to'garaklarni yo'lga qo'yish, IT, matematika va mantiqiy fikrlash fanlari bilan bog'langan kibersport modullarini yaratish, kibersport va texnologiyalarni o'zaro bog'laydigan o'quv dasturlarini ishlab chiqiladi, o'z navbatida, yosh avlod kibersportni nafaqat o'yin sifatida, balki raqamli savodxonlik va strategik fikrlash vositasi aylanadi.

3) Kibersportning ta'limiy va kasbiy rivojlanishga qo'shadigan hissasi haqida ommaviy axborot vositalarida keng targ'ibot olib borish, o'yinlarni ortiqcha o'ynashning oldini olish va vaqtni to'g'ri boshqarish bo'yicha qo'llanmalar ishlab chiqiladi, natijada, ota-onalarning

kibersportga bo'lgan salbiy qarashlari o'zgarib, uni bolaning ijtimoiy va intellektual rivojlanishida foydali mashg'ulot sifatida qabul qilishadi.

4) Kibersport bo'yicha hududiy, milliy va xalqaro miqyosda musobaqalar sonini oshirish, davlat va xususiy sektor hamkorligi orqali homiylik tizimini rivojlantirish, kibersport tadbirlarini an'anaviy sport turlari bilan birlashtirgan katta festival va forumlar tashkil qilish orqali, kibersportga bo'lgan ijtimoiy qiziqish ortib, u keng ommaga tanish bo'lgan sport turi sifatida rivojlanadi.

5) Kibersportchilarga sog'lom turmush tarzini targ'ib qiluvchi maxsus jismoniy mashg'ulotlar dasturini ishlab chiqish, kibersport jamoalari uchun muntazam ravishda sport lagerlari va jismoniy tayyorgarlik treninglarini tashkil etiladi, natijada, kibersportchilar jismoniy va ruhiy salomatlikni saqlab qolishadi, jamiyat esa kibersportni faqat kompyuter o'yini sifatida emas, balki kompleks sport turi sifatida qabul qiladi.

6) Kibersport bo'yicha bloglar, YouTube kanallari va podkastlar orqali uning foydalari haqida kontent yaratish, mashhur kibersportchilar va ekspertlar bilan intervyular va hujjatli filmlar tayyorlash va namoyishi orqali, kibersport yoshlar orasida zamonaviy kasb va ijtimoiy faoliyat turi sifatida rivojlanadi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. Baurdillard Jean. Simulacres et simulation. – Parij.: “Galiley”. 1981.
2. Ли, Роланд. Киберспорт – Good Luck Have Fun. – М.: Эксмо, 2018. – С.52.
3. Кузьмина Г.П., Сидоров И.А. Компьютерные игры и их влияние на внутренний мир человека. // Вестник ЧГПУ им. И. Я. Яковлева. 2012. № 2 (74). Ч.2 – С.79.
4. Nietzsche F.W. Schopenhauer as Educator. – London.: “Dodo Press”, 2008. – P. 64.
5. Амзин А. А. Социальные сети как источники информационных поводов для интернет-изданий // Материалы конференции «Современные медиа: процессы и контексты». – Ярославль, 2013. – С.56–67.
6. Хёйзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / Пер., сост. и X 35 вступ. ст. Д.В. Сильвестрова; Коммент. Д. Э. Харитоновича -М.: Прогресс - Традиция, 1997. – С.33.
7. Костенко Е.Г. Информационное моделирование и прогнозирование в спортивной индустрии // Актуальные вопросы экономических наук, права и менеджмента. Сборник материалов XX-ой международной очно-заочной научно-практической конференции. – М., 2023. С.35.
8. Корчемная Н.В. Общественная деятельность студентов в сфере компьютерного спорта как фактор социального воспитания // Наука и образование сегодня. – 2017. - №6(17). – С.94-96.