

ESPORT VA UNING IQTISODIYOTGA TA'SIRI

*Tohirov Ismoil Holmurod o'g'li**Toshkent davlat iqtisodiyoti universiteti talabasi*

ANNOTATSIYA: Mazkur maqolada esport (elektron sport)ning zamonaviy raqamli iqtisodiyot va global sanoat tizimidagi o'rni hamda uning iqtisodiy jarayonlarga ta'siri tahlil qilinadi. Esport yangi ish o'rinlari yaratish, yoshlar bandligini ta'minlash va IT hamda sun'iy intellekt texnologiyalarining rivojlanishiga ijobiy ta'sir ko'rsatayotgani asoslab beriladi.

KALIT SO'ZLAR: Esport, raqamli iqtisodiyot, sanoat, media bozori, yoshlar bandligi, IT, AI, kibersport.

Raqamli texnologiyalar va axborot-kommunikatsiya infratuzilmasining jadal rivojlanishi natijasida so'nggi yillarda esport global miqyosda tez sur'atlar bilan rivojlanayotgan sohalaridan biriga aylandi. Avval faqat ko'ngilochar faoliyat sifatida qaralgan elektron sport bugungi kunda mustaqil iqtisodiy tarmoq sifatida shakllanib, yirik moliyaviy aylanmalar, investitsiyalar va yangi ish o'rinlarini yaratmoqda. Shu bois esport va uning iqtisodiyotga ta'sirini o'rganish zamonaviy iqtisodiy tadqiqotlar uchun dolzarb ahamiyat kasb etadi.

So'nggi o'ng yilliklar esport global miqyosda tez rivojlanayotgan sanoat tarmoqlaridan biriga aylandi. Internet infratuzilmasining rivojlanishi, mobil texnologiyalarning kengayishi va striming platformalarining ommalashuvi ushbu jarayonni tezlashtirdi. O'z o'rnida bu butun bir yangi kybersport sohasining yaratilishiga imkon berdi. Ushbu tadqiqotning maqsadi - esportning iqtisodiy va texnologik jihatdan raqamli iqtisodiyotga ta'sirini ilmiy asosda tahlil qilish.

Bugungi kunda International Esports Federation esportni xalqaro darajada rivojlantirish va tartibga solish bilan shug'ullanmoqda. Ushbu tashkilot The International, League of Legends World Championship va The major kabi xalqaro musobaqalarni o'tqazish bo'yicha asosiy tashkilotchi hisoblanadi. {1}.

Esports - bu raqobatbardosh video o'yinlar sanoati va kibersport deb ham yuritiladi. Unda turli darjadagi kybersportchilar virtual sharoitda o'zlarining aqliy va jismoniy salohiyatlarini ko'rsatgan holda raqobatlashishadi. Bu jarayonda kibersportchilardan tashqari, murabbiylar, agentlar menedjerlar va boshqa mutaxassislar faoliyat yuritishadi. {2}.

Esport bugungi kunda yirik iqtisodiy soha sifatida shakllangan. Reklama, homiylik, media huquqlari, striming platformalari va mahsulot savdosi orqali katta daromadlar olinmoqda. Jahon miqyosida e-sport bozori milliardlab AQSh dollari bilan baholanadi. {3}.

Striming platformalari, ijtimoiy tarmoqlar va mobil ilovalar e-sport kontentining asosiy tarqatish kanallari hisoblanadi. Ushbu platformalar orqali foydalanuvchilar sonining ko'payishi reklama daromadlarini oshiradi va monetizatsiya mexanizmlarini takomillashtiradi. Platforma iqtisodiyotining rivoji e-sportni yuqori daromadli raqamli sektor sifatida mustahkamlaydi.{4}. Masalan You tube va Twitch kabi platformalar esport musobaqalarining asosiy kontent tarqalish manbayi hisoblanadi.{5,6}. Uning ko'proq auditoriyaga yetib borishi esa katta kompaniyalarni musobaqlarga homiylik qilishga jalb qiladi. Misol uchun NVIDIA kompaniyasi esport musobaqalarining uzoq yillik homiysidir.

Bunday musobaqalarning rivojlanishi mehnat bozirda yangi kasblar paydo bo'lishiga hissa qo'shadi. Biz ushbu sohadagi eng talabli kasblarga misol keltirishimiz mumkin. Bular: kibersportchi, murabbiy, analitik, menedjer, grafik dizaynerlar. Bu soha media bozorida ham match sharhlovchi, translatsiya operatori, translatsiya rejissior, strimer kabi yangi ish o'rinlarini yaratdi. Hozirda ushbu yo'nakishda ish yurituvchilarning ko'pchiligi yoshlarni tashkil qiladi va u yoshlar bandligini ta'minlashda muhim o'rin tutadi.

Esport zamonaviy texnologilarga chambarchas bog'langan va katta internet tezligi, kuchli gadjetlar va nuqsonsiz aloqani talab etadi. Bu o'z navbatida IT rivojini tezlashtirishga turtki beradi. Esport AI dasturlarini ham birinchilardan bo'lib qo'llashni boshlagan va uning hozirdagi rivojiga katta hissa qo'shib kelmoqda.

Hozirgi kunda raqamli texnologiyalarning iqsodiyotda tutgan o'rni hamda ularning o'sish sur'ati esportning mustaqil iqtisodiy soha sifatidagi o'rnini mustahkamlaydi va uning kelajakdagi o'rnini kafolatlaydi. Tahlillar shuni ko'rsatadiki, esport zamonaviy raqamli iqtisodiyotning muhim tarkibiy qismiga aylangan. U media, reklama va IT va sohalarini rivojlantirmoqda va jahon iqtisodiyoti rivojiga ham hissa qo'shmoqda.

Xulosa qilib aytganda, esport zamonaviy raqamli jamiyat sharoitida nafaqat sport va ko'ngilochar faoliyat turi, balki iqtisodiyotning muhim va tez rivojlanayotgan yo'nalishlaridan biri sifatida namoyon bo'lmoqda. Esport sanoatining shakllanishi va kengayishi raqamli iqtisodiyot, axborot texnologiyalari, media va marketing sohalarining rivojiga sezilarli ta'sir ko'rsatmoqda.

Esport orqali yangi ish o'rinlari yaratilishi, investitsiyalar jalb qilinishi, yoshlarning bandligi va innovatsion salohiyatining oshishi iqtisodiy rivojlanish uchun muhim omil bo'lib xizmat qilmoqda. Shuningdek, ushbu soha xizmatlar bozori, reklama va homiylik faoliyati, turnirlar va media mahsulotlar orqali iqtisodiy aylanmani kengaytirishga hissa qo'shmoqda.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. International Esports Federation. (2025). About IESF.

2. Tolipov Mahmudjon Ilhomjon o'g'li, (2025). E-SPORT (KIBERSPORT) RIVOJLANISHINING IJTIMOIIY-IQTISODIY TARIXI. Eng yaxshi intellektual tadqiqotlar , 59 (1), 276-284.
3. Anvar, Q. (2025). KIBER SPORT O 'YINLARINING JAHON MIQYOSIDA TUTGAN O'RNI VA AHAMIYATI. Global ilmiy sharh , 2 (1), 30-37.
4. Twitch Interactive. (2023). Platform statistics report.
5. YouTube. (2023). Gaming and live streaming insights.

