

РАЗВИТИЕ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА В УЗБЕКИСТАНЕ

Разуваева И.Ю.

*Разуваева Ирина Юрьевна - старший преподаватель
кафедра «Физическая культура»,
Ташкентский университет информационных технологий,
г. Ташкент, Республика Узбекистан*

Аннотация: в данной статье рассматривается развитие и перспектива киберспорта в Узбекистане. Выявлены недостатки влияния киберспорта на здоровье геймеров.

Ключевые слова: киберспорт, Узбекистан, развитие и перспективы, проблема.

Массовый интерес к киберспорту невозможно игнорировать, он начинает оказывать влияние на бизнес, экономику и глобальные тренды. О том, есть ли киберспорт в Узбекистане, какие у него перспективы и что мешает развитию является актуальностью данной статьи.

Президентом Узбекистана 16 ноября 2022г. было подписано Постановление о развитии и широкой популяризации видов киберспорта в стране [1]. Киберспорт официально признан в Узбекистане в качестве отдельного вида спорта. Новый документ предусматривает внедрение системы подготовки и переподготовки профессиональных киберспортсменов и тренеров, квалифицированных судей и комментаторов, а также других специалистов по видам киберспорта. Планируется организация республиканских и международных чемпионатов и турниров, а также налаживание «достойного участия» в международных и региональных соревнованиях по видам киберспорта. Кроме этого, в Узбекском государственном университете физической культуры и спорта, начиная с 2023/2024 учебного года, открывается направление бакалавриата "Спортивная деятельность: киберспорт".

Намечены разработка и издание научных и учебно-методических пособий и литературы по видам киберспорта, развитие инфраструктуры киберспорта, стимулирование привлечения прямых инвестиций в сферу, а также формирование «позитивного общественного мнения относительно видов киберспорта».

Профессиональный киберспорт продвигается как спорт с очень низким порогом вхождения - для участия в чемпионатах не нужны никакие денежные вложения. Но при этом он отлично монетизируется.

В ноябре 2019 года американский Forbes опубликовал рейтинг самых дорогих киберспортивных команд мира. Первое место разделили Team SoloMid и Cloud9 с оценкой \$400 млн.

25 августа завершился чемпионат The International 2019 по Dota 2, на нем разыграли \$34 298 849. Это больше призового фонда во многих традиционных видах спорта. Например, в волейбольной Лиге чемпионов финалисты разделили между собой лишь \$650 тысяч.

Второй год подряд обладателем главного трофея The International и \$15 600 000 стала европейская команда OG. Победа OG стала сенсацией для аналитиков, комментаторов и букмекеров, ведь на протяжении всего сезона команда показывала посредственные результаты.

Большинство турнирных операторов покрывает расходы на перелет и проживание команд. В Counter-Strike: Global Offensive, Dota 2, Fortnite, PUBG присутствуют открытые квалификации, где принять участие может любой желающий. Во франшизных лигах League of Legends и Overwatch покупка слота гарантирует участие команды на протяжении всего сезона, что снимает дополнительные риски с владельцев клубов [2].

Киберспорт признали олимпийской дисциплиной второго уровня. Решение о присвоении киберспорту данной категории было принято Корейским олимпийским комитетом. Важный шаг в сторону включения киберспорта в программу Олимпийских игр, для признания полноценным олимпийским видом спорта киберспорту необходимо получить категорию дисциплины первого уровня. Киберспорт включили в Азиатские игры 2022, и скоро включат в Олимпийские игры.

Киберспорт в Узбекистане, как и во всем мире, имеет все шансы на развитие, но есть множество факторов, мешающих этому. Как только организациям, игрокам, клубам и представителям закона удастся договориться, у киберспорта определенно появится шанс посоревноваться с большим спортом.

В 2017 году Киберспортивная и компьютерная ассоциация Узбекистана стала полноправным членом Международной федерации e-спорта IeSF. Членство в этой Международной федерации позволяет проводить ежегодные официальные чемпионаты Узбекистана по компьютерным играм по правилам IeSF, а также дает право сборной команде Узбекистана принимать участие в финале чемпионата по версии IeSF.

По Узбекистану запланированы открытые соревнования пользователей компьютерных игр Counter-Strike, StarCraft, Dota 2, League of Legends, Heroes of the Storm, World of Tanks и других [3].

Но самая первая и важная проблема в том, что у нас очень мало киберспортивных площадок. Отсюда и отсутствие киберспортивных организаторов, а затем и спонсоров. Профессиональные тренеры, организаторы и главный инструмент киберспортсмена — компьютер: это очень дорого и недоступно для человека, который решил покорять киберспорт. Чтобы добиться высоких результатов в киберспорте, нужно очень много тренироваться, уметь оценивать ситуацию, разбирать ее, мыслить конструктивно, проводить много времени у ПК.

Долгое занятие киберспортом также создают проблемы со здоровьем, с которыми могут столкнуться профессиональные геймеры. К нему относятся следующие состояния: мышечно-скелетные боли в спине,

шее, верхних конечностях; головные боли - возникают из-за стресса, длительной работы за компьютером, непроветриваемых помещений, ненормированного рабочего дня, недосыпания; синдром «компьютерной мыши» (туннельный синдром) - в ведущей руке возникает ощущение жжения, боль, слабость и отёк кисти; сердечно-сосудистые заболевания - атеросклероз, повышение давления, нарушение сердечного ритма и др. Риск их развития увеличивают: неправильное питание, злоупотребление кофе, курение, низкая активность, ожирение, стресс на работе, неправильный режим дня и т. п.; синдром «сухого глаза» - к нему относятся такие симптомы, как покраснение, усталость глаз, сухость, ощущение «песка» в глазах. Происходит это из-за длительной работы за компьютером, сухого кондиционированного воздуха в офисных помещениях, аллергенов; ожирение - его могут вызвать неправильное питание, малоподвижный образ жизни, ненормированный рабочий день.

У многих ребят начинают происходить изменения в работе опорно-двигательного аппарата. Это связано с отсутствием физических нагрузок и сидячим образом жизни. У профессионалов подавляющий процент спортсменов понимает важность комплексного подхода к своему здоровью: они уделяют внимание питанию, режиму сна, спортивным тренировкам. Однако в этой группе чаще можно выделить «депрессию от компьютерных игр». Она выражена более длительным сроком реабилитации, чем у рядовых пользователей, особенно у молодых спортсменов.

Но если геймер играет для себя или стремится войти в профессиональный спорт, то могу выделить три рекомендации, которые помогут быть каждый день в форме: не пренебрегать занятиями физкультурой или хотя бы прогулками (не менее 2 км в день); придерживаться здорового питания (достаточное, разнообразное, без больших перерывов между приёмами пищи); наладить режим сна (ложиться спать не позже полуночи).

Киберспорт должен развиваться и как массовый, и как профессиональный спорт, уверен он. Но в связи с тем, что сейчас е-спорт перешел в онлайн, страна должна открыть легальный рынок игр. В Узбекистане должны появиться правообладатели программного обеспечения и компьютерных игр.

Список литературы

1. Постановлении Президента Узбекистана «О дополнительных мерах по дальнейшему развитию и популяризации киберспорта» №ПП-423 от 16.11.2022г.
2. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://themag.uz/post/nedetskie-igry-est-li-v-uzbekistane-kibersport/> (дата обращения: 18.03.2023).
3. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.gazeta.uz/ru/2022/11/16/cybersport/> (дата обращения: 28.03.2023).