

Аталған шараларды іске асыру, сондай-ақ отандық кәсіпорындардың инновациялық белсенділігін одан әрі арттыру үшін қазіргі уақытта бәсекелестік артықшылықтары бар шаралар жүйесін әзірлеу және іске асыру маңызды. Қазақстанның ұлттық инновациялық жүйесінің болашақ бейнесі елдің өзінің ішкі инновациялық әлеуетін жұмылдыру мүмкіндіктеріне де, әлемдік инновациялық кешенде лайықты орын алу қабілетіне де байланысты болады.

Пайдаланылған әдебиеттер тізімі:

1. ҚР статистика комитеті [Электрондық ресурс]. – Кіру тәртібі: <http://stat.gov.kz/>
2. ҚР туристік саласын дамытудың 2019-2025 жылдарға арналған мемлекеттік бағдарламасы [Электронды ресурс]. – Кіру тәртібі: <https://primeminister.kz/ru/gosprogrammy/gosudarstvennaya-programma-razvitiya-turistskoy-otrasli-rk-na-2019-2025-gody-9113437>
3. Bloomberg Дүниежүзілік қаржы-экономикалық жаңалықтар агенттігі [Электронды ресурс]. – Кіру тәртібі: <https://www.bloomberg.com/>
4. ҚР ақпараттық порталы [Электронды ресурс]. – Кіру тәртібі: <https://kaz.zakon.kz/4917496-elbasy-alak-l-aza-stan-boyunsha-e-k-p.html>

ӘОЖ 338.48

КИБЕРСПОРТ – ОҚИҒАЛЫҚ ТУРИЗМ ТҮРІ РЕТІНДЕ

Мурат А.Е. Л.Н.Гумилев атындағы Еуразия Ұлттық Университетінің 3-курс студенті,
ғылыми жетекшісі -
аға оқытушы Қожаназар А.Ш. Нұр-сұлтан қ., Қазақстан

Туристік индустрияда шомылу немесе жағажай туризмі сияқты дәстүрлі демалыс түрлеріне сұраныстың төмендеу тенденциясы бар және туристік ұсыныстардан жаңа түрлерге сұраныс артып келеді.

Киберспорт- оқиғалық туризмінің бір түрі ретінде бұл үшін жарқын ұсыныс болып табылады. Бүгінгі таңда ойын компаниялары әлемдегі ең жылдам дамып келе жатқан бизнес түрлерінің бірі болып табылады. Бұл салаға тартылған адамдардың саны жыл сайын артып келеді. Жаңа компаниялар, жаңа өнімдер пайда болып жатыр, себебі қазіргі таңда көптеген адамдар видео ойындар ойнайды. Компьютерлік технологиялар дамыған сайын, өндіріс көлемі артып, ойын индустриясының әсері жаңа деңгейге көтерілді. Бейне ойындарға арналған көрмелер мен жарыстар жүздеген мың келушілерді жинайды, бұл үлкен спорттық іс-шаралармен салыстыруға болады [1].

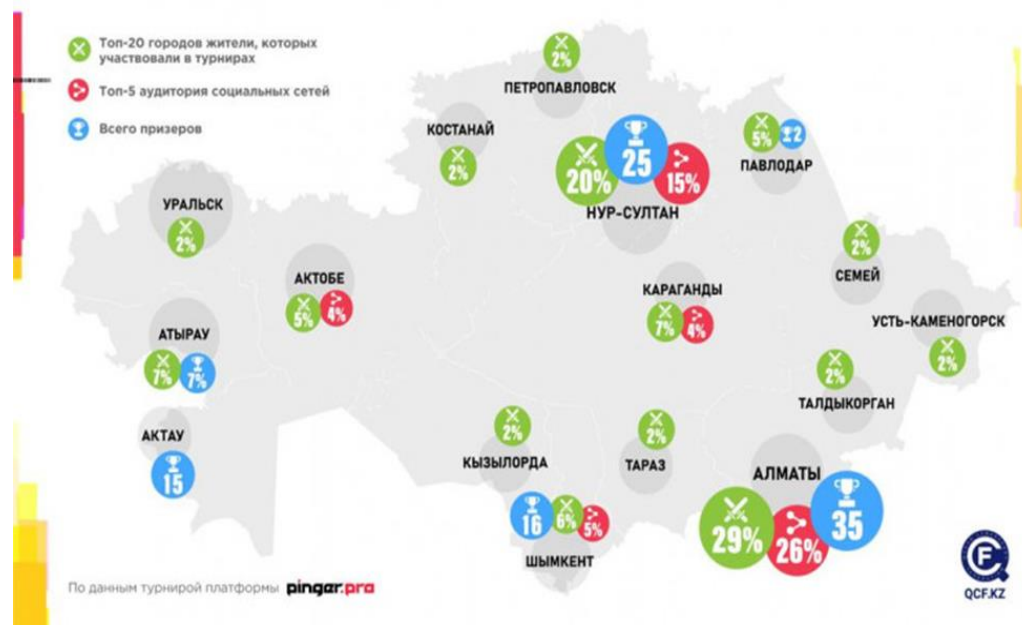
Бүгінгі таңда киберспорт - бұл қарқынды дамып келе жатқан ойын - сауық саласы, бір жағынан спорттың айқын белгілері бар, екінші жағынан - шоу-бизнес, үшінші жағынан-жоғары технологиялар (сурет 1).



1-сурет. Киберспорт

Мақалада туристерді тарта алатын оқиға ретінде киберспорт жарыстарының әлеуетін анықтау, киберспорт іс-шараларына қатысу мақсатында оқиғалар турларының санының өсуіне кедергі келтіретін мәселелердің ерекшеліктерін анықтау мақсатында әлемдегі және Қазақстандағы киберспорт ауқымы туралы ақпарат жинақталған.

Зерттеу үшін таңдалған тақырыптың өзектілігі әлемдегі киберспорт турнирлерінің жыл сайын танымал болып келе жатқандығымен және осы оқиғалардың аудиториясы үнемі өсіп келе жатқандығымен расталады (сурет 2).



2-сурет. Киберспорт турнирлерге қатысатын көрермендер саны

Негізгі мақсаты-туристердің назарын аудару алатын оқиға ретінде киберспорт турнирінің әлеуетін зерттеу.

Соңғы уақытта киберспорт деген сөзді жиі естуге болады. Алайда, киберспорт деген не екенін бәрі бірдей біле бермейді. Бір сөзбен айтқанда, бұл компьютерлік ойындар бойынша жарыстар. Зерттеу барысында киберспорт туралы адамдар не біледі?- деген сұраққа сауалнама жасалынды. Сауалнамада, жасы, «киберспорт не екенін білесіз бе?», «видео ойындарды ойнайсыз ба?», «киберспорт – бұл спорттың бір түрі ме?» - деген сұрақтар қойылған болатын. Сауалнамаға барлығы 18 адам жауап берді. Жас ерекшеліктеріне тоқталатын болсақ, 50% -21-35 жас, 27,8% -36-45 жас, 16,7% - 16-20 жас, 5,6% - 56 жастан жоғары адамдар жауап берді. Оның 72,2%-ы ер адамдар болса, 27,8%-ы әйел адамдары. Олардың 88,9%-ы видео ойындарды ойнайды, қалған 11,1%-ы ойынамайды. «Киберспорт не екенін білесіз бе?» деген сұраққа 83,3%- «Иә» деген жауап қайтарса, 16,7%-ы «жоқ» деп жауап берді.

Ал киберспорт бойынша өз ойларын, яғни «киберспорт – бұл спорттың бір түрі ме?» деген сұраққа 94,4%-ы «иә, бұл спорттың түрі» деп жауап берсе, 5,6% «жоқ, киберспорт денсаулыққа зиян» деп жауап қайтарды. Көріп тұрғандай, киберспорттық турнирлер елімізде өз орнын таба алатындығына үміт бар [2].

Қалай киберспорттық турнирлер туризм дамыта алады?

Әлемдік дамыған елдердің басым бөлігі дәстүрлі ойындармен қатар киберспорттық ойындарды да мойындады – бұл Италия, АҚШ, Франция, Финляндия, Оңтүстік Корея және басқа елдер. Сондай-ақ осы елдер де киберспорттық турнирлер өте жақсы дамыған. Осы турнирлерді көру үшін, киберспорт жан-күйелері әлемнің түкпір-түкпірінен Италияға, АҚШ-қа, Францияға, Финляндияға, Оңтүстік Кореяға және тағы да басқа елдерге барады. Мысалы,

2018 жылы Қытай елінде болған «The International 2018» чемпионатына болған, сонымен бірге онлайн-трансляциямен қоса алғанда 15 млн.-ға жуық адам тамашалаған.

Тағы бір мысал, League of Legends ұзақ уақыт бойы әлемдегі ең танымал спорттық ойын атағын иемденді. Оны көптеген адамдар ойнайды. Биылғы жылы World Championship 2018 киберспорт жарысының тікелей эфирінде көрермендердің рекордтық санын жинай алғаны ешкімді таң қалдырмады. Fnatic-тен келген еуропалықтарға қарсы Invictus Gaming қытайлық командасы арасындағы соңғы матчты бір уақытта 20 000 000-нан астам адам бақылады. Сонымен қатар, жарысты ұйымдастырушылар әрдайым чемпионаттың ашылу салтанатымен жақсы жұмыс жасады.

Аренадағы барлық іс-шаралар тақырыптық дыбыстық эффектілермен қатар жүрді. Әдеттегідей, Riot Games бейне мазмұнымен керемет жұмыс жасады. Олардың басты кейіпкерлері LoL кейіпкерлері болған виртуалды К-поп тобын құру идеясы. Бұл трек әлі де танымал және апта сайынғы музыкалық диаграммаларға кіреді. Яғни, бұл жерде тек ойын индустриясы мен туризм дами ғана қоймай, музыкалық индустрияның дамығанын көре аламыз. Осы шетелдік тәжірибеге сүйене отырып, біздің елімізде де ауқымды турнирлер болса, туризм саласына өз септігін тигізер еді. Бірақ, ол үшін көптеген қаражат кетеді. Қаражаттан бұрын, осындай турнирлерді өткізу үшін алдымызда қандай проблема бар екендігін қарастырсақ.

Біріншіден, бізде интернет жылдамдығы дамыған елдермен салыстырғанда төмен. 2020 жылғы интернет жылдамдығы бойынша статистиканы қарасақ, Қазақстан 65-ші орында тұр. Бұл киберспорттық турнирлерді ұйымдастыру үшін төмен көрсеткіш [3].

Екіншіден, Қазақстанда бүгінгі таңға дейін киберспорт мамандығында білікті мамандардың болмауы. Себебі, киберспортта термин сөздер өте көп. Егер де біз осы проблемалардың шешу жолдарын іздесек, Қазақстанда әлемдік деңгейдегідей ауқымды турнирлерді ұйымдастыруға болады. Ал, бұл турнирлер туристерді тартады.

Қазақстанда киберспорт белсенді даму сатысында. Біздің қазіргі спортшыларымыз киберспорттың әлемдік сахнасында жақсы нәтижелер көрсетуде, бұл үлкен танымалдыққа әкеледі. Келешегі бар салалардың бірі. Бірақ еліміздегі жастарға киберспорттың қаншалықты жоғары әсер ететінін түсінуі үшін тағы бес жыл қажет деп ойлаймын. Сандық ұрпақ өсіп келеді, компьютермен бірге адамдар, олар қандай да бір жолмен видео ойындарға қызығушылық танытады. Киберспорт саласындағы танымалдықтың жарылуы күтіп тұр.

Сонымен қатар, инвесторлар киберспортқа белсенді түрде қаржы салуда. Өткен жылы киберспорт іс-шаралары мен командаларының демеушілері ретінде ІТ индустриясының 350-ден астам бренді, FMCG индустриясы мен бөлшек сауданың 100 – ден астам бренді, онлайн-сервистерді ұсынатын компаниялар үшін 60-тан астам және алкогольсіз сусындар брендтері арасында 50-ден астам бренд болды.

Киберспорт оқиғалары әлемнің түкпір-түкпірінен көптеген адамдарды жинай алады деп қорытынды жасауға болады. Іс-шараның бұл түрі оқиғалық туризмінің өте танымал түріне айналуы мүмкін. Демек, киберспорттық іс-шаралар оқиғалар турнирінің түрі ретінде Қазақстан Республикасында, жалпы әлемде де даму перспективаларына ие болып табылады.

Пайдаланылған әдебиеттер тізімі:

1. Нуршаихова Ж. Киберспорт: возможности для Казахстана. [Электрон. ресурс]. URL: <https://strategy2050.kz/ru/news/kibersport-vozmozhnosti-dlya-kazakhstana/> (дата обращения: 5.09.2020).

2. Киберспорт в Казахстане: как основать бизнес и развиваться в этом направлении. [Электрон. ресурс]. URL: <https://hipo.kz/post/kibersport-v-kazakhstane-kak-osnovat-biznes-i-razvivatsya-v-etom-napravlenii/> (дата обращения: 5.09.2020).

3. Киберспорт в Казахстане: история, настоящее и планы на будущее. [Электрон. ресурс]. URL: <https://olympic.kz/ru/article/2498-kibersport-v-kazakhstane-istoriya-nastoyashchee-i-planu-na-budushchee> (дата обращения: 5.09.2020).