

БӨЛІМ: TURAN UNIVERSITY / UNIVER / СТУДЕНТ

Киберспорттың қазіргі уақыттағы даму жағдайы

ЖАРИЯЛАНДЫ 14.12.2024	ТІРЕК СӨЗДЕР athlete, development, economy, eSports, future field, success, team, болашақ сала, даму, Киберспорт, команда, развитие, спортсмен, спортшы, сфера будущего, табыс, успех, эканомика, экономика	СІЛТЕМЕ https://bilimger.kz/172833/
---------------------------------	---	---

УДК: 316.334

Киберспорттың қазіргі уақыттағы даму жағдайы

Жетекші: Тулекова Гүлжан Хажмуратовна ф.ғ.к., қауымдастырылған профессор, ХАА академигі

Студент: Нурмолда Улжан Жайыққызы

«Тұран» Университеті, Алматы қаласы

Кіріспе

Киберспорт Қазақстанда 2000 жылдардың басында қарқынды дамып бастады. Бұл құбылыс бүкіл әлемде ойын индустриясының өсуімен қатар жүріп, елімізде де танымалдылыққа ие болды. Алғашқы жарыстар жергілікті деңгейде өтіп, командалар Counter-Strike, Dota және Warcraft III сияқты танымал ойындар бойынша бәсекеге түсті. Кейінірек, халықаралық жарыстарға қатысу арқылы қазақстандық ойыншылар өз шеберліктерін көрсетіп, киберспорттың елде дамуына ықпал етті.

Бүгінгі таңда Қазақстанда киберспорт ресми түрде спорт түрі ретінде мойындалып, оған қатысушылар саны жыл сайын өсуде. Елімізде шамамен 3,5 миллионға жуық адам киберспортқа қызығушылық танытады. Қазақстанның киберспорттағы жетістіктерінің бірі – халықаралық жарыстарда жоғары орындарға ие болған командалар. Қазіргі таңда киберспорттық командалардың саны өсіп, жаңа платформалар мен ойын түрлері танымал болуда. Мектептер мен университеттерде киберспорттық курстар мен факультативтер енгізу жастардың осы салаға кәсіби тұрғыдан дайындалуына мүмкіндік береді.

Киберспорт – болашақтың саласы. Бұл тек жастардың ғана емес, жалпы қоғамның жаңа технологияларға бейімделуінің көрінісі. Қазақстанның бұл салада көшбасшы елдер

қатарына енуі тек уақыт еншісінде.

Кілт сөздер: Киберспорт, спортшы, табыс, команда, даму, экономика, болашақ сала.

Аннотация

Киберспорт начал бурно развиваться в Казахстане в начале 2000-х годов. Это явление пошло вместе с ростом игровой индустрии во всем мире и приобрело популярность в нашей стране. Первые соревнования проводились локально, команды соревновались в таких популярных играх, как Counter-Strike, Dota и Warcraft III. Позже, участвуя в международных соревнованиях, казахстанские игроки продемонстрировали свое мастерство и внесли свой вклад в развитие киберспорта в стране.

Сегодня киберспорт официально признан видом спорта в Казахстане, и число его участников растет с каждым годом. Около 3,5 миллионов человек в нашей стране интересуются киберспортом. Одним из достижений Казахстана в киберспорте являются команды, занявшие высокие места на международных соревнованиях. В настоящее время количество киберспортивных команд растёт, становятся популярными новые платформы и виды игр. Введение курсов и факультативов по киберспорту в школах и университетах позволит молодежи профессионально подготовиться к этой сфере.

Киберспорт – это сфера будущего. Это проявление адаптации не только молодежи, но и общества в целом к новым технологиям. Становление Казахстана одной из ведущих стран в этой области – лишь вопрос времени.

Ключевые слова: киберспорт, спортсмен, успех, команда, развитие, экономика, сфера будущего.

Annotation

Cybersport began to develop rapidly in Kazakhstan in the early 2000s. This phenomenon, along with the growth of the gaming industry worldwide, gained popularity in our country. The first competitions were held at the local level, where teams competed in popular games such as Counter-Strike, Dota and Warcraft III. Later, by participating in international competitions, Kazakhstani players demonstrated their skills and contributed to the development of cybersport in the country.

Today, cybersport is officially recognized as a sport in Kazakhstan, and the number of participants in it is growing every year. About 3.5 million people in our country are interested in cybersport. One of the achievements of Kazakhstan in cybersport is the teams that have taken high places in international competitions. Currently, the number of cybersport teams is growing, and new platforms and types of games are becoming popular. The introduction of

cybersport courses and electives in schools and universities will allow young people to prepare professionally for this field.

Cybersport is an industry of the future. This is a reflection of the adaptation of not only young people, but also society as a whole to new technologies. It is only a matter of time before Kazakhstan becomes one of the leading countries in this field.

Keywords: eSports, athlete, success, team, development, economy, future field.

Киберспорттың қазіргі уақыттағы Қазақстанда даму жағдайы

Қазақстанда IT саласы өте қарқынды дамуда. IT саласының дамуына қарай Қазақстанда киберспортта дамып келеді. Киберспорт Қазақстанда 2000 жылдардың басында қарқынды дамып бастады. Таңқаларлық жайт біздер үшін компьютерлік ойын, жастардың миын улайды, денсаулықты нашарлатып оған жаман әсер етеді деген ойын кей адамдар үшін айлық табыс көзі болды. Бұл құбылыс бүкіл әлемде ойын индустриясының өсуімен қатар жүріп, елімізде де танымалдылыққа ие болды. Жалпы киберспортшылардың айтуынша компьютердегі командалық ойын түрлеріне қызығушылық 1-2 сынып арлығында басталады. Компьютерлік клубтар санының көбеюі, интернеттің кеңінен қолжетімді болуы және жастар арасында технологияларға деген қызығушылықтың артуы киберспорттың негізін қалады.

Бүгінгі таңда Қазақстанда киберспорт ресми түрде спорт түрі ретінде мойындалып, оған қатысушылар саны жыл сайын өсуде. Елімізде шамамен 3,5 миллионға жуық адам киберспортқа қызығушылық танытады. Олардың бір бөлігі кәсіби ойыншылар, ал қалғандары бұл саланы бос уақытты өткізу мен ойын-сауық көзі ретінде қарастырады. Бұл санаттың ішінде авторда бар. Онлайн, командалық ойын адамға психологиялық жақтанда, физикалық жақтанда әсер етеді. Мамандардың айтуынша ойынды көтеріңкі көңіл күйде бастауы керек. Бұл ойынның алдағы 5-6 сағатта болатын көңіл күйі болмақ. Әрине көпшіліктің бәрі спортшылар сияқты монитор алдында 5-6 сағаттай отырмайды алайда, біз тек ойымызды сергіту үшін ғана қоладанамыз. Себебі жеңіс кімді болмасын қуантады әрі еркіндік сиялайды. Ал киберспортшылар үшін бұл жұмыс болғандықтан, олар жұмыс пен денсаулықтың біреуін таңдауына тура келеді. Компьютер алдында қолданылатын жаттығуларды жасағанның өзінде сезімталдылықты жоғалтасың[1].

Қазақстанның киберспорттағы жетістіктерінің бірі – халықаралық жарыстарда жоғары орындарға ие болған командалар. Мысалы, қазақстандық AVANGAR командасы 2019 жылы Counter-Strike: Global Offensive ойынында әлем чемпионатының финалына шығып, еліміздің атын әлемге танытты [2]. Алайда осыншама жетістіктерге қарамастан шеткелдік командаларда өнер көрсететін жерлестер өте көп. Егер айтар болсақ Қазақстанда киберспорттың дамуына қандай мәселелер бар? Біріншіден, инфроқұрылымның жетіспеушілігі. Яғни компьютерлік клубтардың бар болуынан олардың сапасының жоқтығы, интернет желісінің төмендігі, халықаралық стандартқа

сай алаңдардың болмауы. Екіншіден, қазақстанда киберспортқа деген инвестиция аз, сол себепті ойыншылардың жоғарғы деңгейге жетуі төмен, онымен қоса киберспортшы командалардың шетелдік жарыстарға қатысуына қаржылай қолдау аздығы бар. Үшіншіден, кадрлық және білім беру мәселелері, яғни жаттықтырушы, менеджерлер, талдаушылардың аздығы, нақты киберспортқа бағытталған білім жүйесінің және бағдарламасының жоқтығы, жас таланттарды дамытуға арналған академиялық орталықтардың жетіспеушілігі. Киберспорт Қазақстанда тек көңіл көтеру ғана емес, жаңа технологияларды дамыту мен экономикалық серпіліс жасау үшін маңызды құрал бола алады. Қазіргі таңда киберспорттық командалардың саны өсіп, жаңа платформалар мен ойын түрлері танымал болуда. Жеке сектор мен мемлекеттік қолдау арқылы киберспортқа инвестициялар тарту – бұл саланы дамытуға септігін тигізеді. Мектептер мен университеттерде киберспорттық курстар мен факультативтер енгізу жастардың осы салаға кәсіби тұрғыдан дайындалуына мүмкіндік береді. Қазақстанның киберспорт қауымдастығын халықаралық деңгейде таныту үшін шетелдік серіктестермен ынтымақтастық орнату қажет.

Қорытындылай келе кез-келген іспен тиянақты айналыссаң ол арқылы табыс табуға болады, ол арқылы биіктерден көрінуге болады. «білім инемен құдық қазғандай» дейді сол себепті биіктерден көріну ол тек еңбекке байланысты. Киберспорт Қазақстан үшін тек ойын-сауық қана емес, сонымен қатар технологиялық және экономикалық даму құралы ретінде қарастырылуы керек. Қаржы, инфрақұрылым және білім беру саласындағы қиындықтарды шешу арқылы еліміз бұл бағытта айтарлықтай жетістіктерге жете алады. Киберспорт – болашақтың саласы. Бұл тек жастардың ғана емес, жалпы қоғамның жаңа технологияларға бейімделуінің көрінісі.

Пайдаланылған әдебиеттер:

1. Блинникова Н. Доигрался: как геймеры становятся киберспортсменами / ИТМО.NEWS. 2017.21 мар.
2. Khabar TV (2018,11,18). Киберспорт: Қазақстандық командалар, гонорор, Әлем чемпионаты[YouTube бейнематериалы]. YouTube https://youtu.be/ba52M6QlyB4?si=mGTDJU_WIFgBhjw2
3. 3. Solo: «Ян не могу сказать, что мои тиммейты -это друзья. Мы в первую очередь коллеги» DOTAnet. 2018. 14 июн.URL: <http://dota2.net/news/21256-solo-my-khorosho-obshaemsya-v-komande-no-ya-ne-mo-gu-skazat-что-moi-timmeyty-eto-moi-druzya> (дата обращения:20.08.2019)