

ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ
Л.Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ



Студенттер мен жас ғалымдардың
«ҒЫЛЫМ ЖӘНЕ БІЛІМ - 2016» атты
XI Халықаралық ғылыми конференциясының
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ

СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
XI Международной научной конференции
студентов и молодых ученых
«НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ - 2016»

PROCEEDINGS
of the XI International Scientific Conference
for students and young scholars
«SCIENCE AND EDUCATION - 2016»

2016 жыл 14 сәуір
Астана

**ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ
Л.Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУРАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ**

**Студенттер мен жас ғалымдардың
«Ғылым және білім - 2016»
атты XI Халықаралық ғылыми конференциясының
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ**

**СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
XI Международной научной конференции
студентов и молодых ученых
«Наука и образование - 2016»**

**PROCEEDINGS
of the XI International Scientific Conference
for students and young scholars
«Science and education - 2016»**

2016 жыл 14 сәуір

Астана

ӘӨЖ 001:37(063)

КБЖ 72:74

Ғ 96

Ғ96 «Ғылым және білім – 2016» атты студенттер мен жас ғалымдардың XI Халық. ғыл. конф. = XI Межд. науч. конф. студентов и молодых ученых «Наука и образование - 2016» = The XI International Scientific Conference for students and young scholars «Science and education - 2016» . – Астана: [http://www.enu.kz/ru/nauka/ nauka-i-obrazovanie/](http://www.enu.kz/ru/nauka/nauka-i-obrazovanie/), 2016. – б. (қазақша, орысша, ағылшынша).

ISBN 978-9965-31-764-4

Жинаққа студенттердің, магистранттардың, докторанттардың және жас ғалымдардың жаратылыстану-техникалық және гуманитарлық ғылымдардың өзекті мәселелері бойынша баяндамалары енгізілген.

The proceedings are the papers of students, undergraduates, doctoral students and young researchers on topical issues of natural and technical sciences and humanities.

В сборник вошли доклады студентов, магистрантов, докторантов и молодых ученых по актуальным вопросам естественно-технических и гуманитарных наук.

ӘӨЖ 001:37(063)

КБЖ 72:74

ISBN 978-9965-31-764-4

©Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия
ұлттық университеті, 2016

ЭКОНОМИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРОДВИНУТОГО МЕНЕДЖМЕНТА В КИБЕРСПОРТЕ

Мухтархан Асет

студент 3 курса специальности «Менеджмент»

ЕНУ им. Л.Н. Гумилева

Научный руководитель: ст. преподаватель кафедры «Менеджмент» Тлеубердиева С.С.

В наши дни спортивная индустрия, индустрия развлечений, шоу-бизнес и компьютерные технологии развиваются просто невероятными темпами. На стыке таких разных, на первый взгляд составляющих современной культуры появилась новая, ультрамодная, необычайно перспективное явление – киберспорт. Вы наверняка слышали о баснословных гонорарах подростков, которые просто играют в игрушки, о многомиллионных спонсорских и инвестиционных контрактах, о турнирах по компьютерным играм на огромных аренах и стадионах, где обычно все привыкли видеть концерты известных музыкальных исполнителей и масштабные спортивные соревнования.

Давайте попробуем разобраться, почему популярность киберспорта растет в геометрической прогрессии, откуда в нем такие деньги, чем жертвуют и что приобретают профессиональные игроки? Что же из себя представляет это загадочное понятие киберспорт? И самое главное – почему за ним будущее?

Если обратиться к википедии, то мы узнаем, что киберспорт это игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание. Звучит непонятно, правда? Соревнование внутри компьютера, больше похоже на сюжет фантастического фильма. Но где же заканчивается фантастика и начинается реальность? Где заканчивается игра и начинается спорт? Такой вопрос справедлив для любого игрового вида спорта.

Футбол к примеру, или шахматы – можно играть для удовольствия, а можно поставить часты и придерживаться четких регламентов, тогда игра превращается в соревнование. Киберспортивные соревнования имеют четкие отличия, так называемых от казуальных компьютерных игр. Первое, не каждая игра подходит для киберспорта, ее математическая модель должна быть свободной от случайных событий, все участники соревнований должны быть в одинаковых условиях. Правила игры должны стимулировать состязания. Есть очень популярные компьютерные игры: майнкрафт, или гта, но они не имеют отношения к киберспортивным играм, так как для них нет определенных правил, на основании которых в разумный период времени можно было бы выявить победителя. Второе принципиальное отличие: состязание происходит между спортсменами, роль компьютера сводится к созданию некоего пространства – арены, на которой происходит соревнование. Спортсмены в рамках соревнований поставлены в одинаковые условия. Крупные турниры проводятся в формате LAN – local alien network, где участникам предоставляются совершенно одинаковые компьютеры и программное обеспечение. Из собственного оборудования спортсмены могут использовать только компьютерную мышь и клавиатуру. Компьютерная графика в киберспорте определяют лишь правила, одинаковые для всех, далее победа в состязаниях зависит от мастерства и умения спортсмена и его команды. Не каждая игра может быть ареной киберспортивных соревнований. Киберспортивные делятся на несколько дисциплин, которые включают в себя несколько категорий: ферст персон шутер, ФТС, стрелялка от первого лица, стимуляция ведение боя между группами команды, игроков, при этом одна команда выполняет задание, другая ей препятствует. Наиболее известные дисциплины этой категории – контрал страйк глобал эффенсив и колар дит.

Далее рассмотрим экономические аспекты продвинутого менеджмента в киберспорте. Без преувеличения, популярность огромная. По данным американского аналитического

агентства Супердата ресерч, число игроков и болельщиков в киберспорте в мире превышет 143,000,000 человек. К примеру, в Дота 2 играет свыше 40,000,000 человек во всем мире. Игру ворд оф танкс детище белорусской компании варгеймен скачали на свой компьютер свыше 72,000,000 пользователей. За сутки по всему миру в игру лик оф лэйдженс играют свыше 27,000,000. На игровой площадке компании Вауф зарегистрировано свыше 75,000,000 пользователей. 2 ноября свыше 9,000,000 человек одновременно использовали игровой ресурс.

Если говорить о географии, то компьютерный спорт получил официальное признание в Китае, Южной Корея, Монголии, Вьетнаме, Тайване, Мальдивах, Египте, Иране, Арабских Эмиратах, ЮАР, Намибии, Грузии, Казахстане, Азербайджане, Таджикистане. Более чем в 50-ти странах существует национальная организация компьютерного спорта, 43 из них состоят в Международной Федерации компьютерного спорта.

Организуют соревнования киберспортивные лиги. Например, ESL one e-sport, или лига е-спорт, так называют кибер спорт на западе и maigar leg game, главная игровая лига, которая собирает киберспортивные команды на турниры. Далее в работу включаются студии, которые комментируют состязания и создают тематический контент, интервью с игроками команд, документальные фильмы, обучающие гайды для новичков. И конечно, контент нужно показать: здесь на помощь приходят видеоскрининговые команды: твич, азубу, а повтроно посмотреть видео материал можно на ютубе. Да, еще нужно упомянуть организации, создающие формы для команд и сувенирную продукцию для их многомиллионной армии болельщиков.

В течении нескольких лет призовые турниры выросли с 1,600,000 долларов, до 18,429,613 долларов. Одним из победителей вэ интернешнл 5 стал 15 летний пакистанец Сумаи Хасан, заработавший в турнире 1,280,000 долларов, что для рядового жителя данного региона является чем то несбыточным. Общий размер призовых фондов киберспортивных дисциплин в 2015 году составил 42,000,000 долларов. Для сравнения, сума призового фонда уимбилдона составляет порядка 40,000,000 доллара. В индустрии киберспорта как и традиционный спорт становится ярким красочным шоу, который привлекает многомиллионную армию молодежи, поэтому медийный бизнес не может оставаться в стороне. В течение последнего года серьезные, деловые издания пристально следят за событиями киберспортивного мира, финал турнира вэ интернешнл 5 одновременно смотрели более 4,600,000 болельщиков. Бизнесу интересен контакт с молодежной аудиторией, и это объясняет активности в этой сфере.

Теперь рассмотрим призовые суммы в этом уникальном бизнесе. В 2015 году, на чемпионате мира The International 5 по Dota 2, призовой фонд которого составляет более \$18.000.000, американская команда Evil Geniuses выиграла более \$6.500.000. Одним из участником команды "Evil Geniuses" является 16 летний пакистанский мальчик Syed "Sumail" Hassan

В 2014 году, на чемпионате мира The International 4 по Dota 2, с призовым фондом более \$10,000,000, китайская команда NewBee выиграла \$5,000,000.

В 2014 призовые чемпионата мира The International 4 по Dota 2 составят не менее \$10,931,105. Из них 1.6 миллионов долларов предоставлены организаторами турнира — компанией Valve, а остальные собраны добровольной покупкой игроками внутриигрового предмета — компендиума.

В 2013 году SK Telecom1 выиграла около 1 000 000 долларов на 3 сезоне чемпионата мира на турнире RiotGames по игре League of Legends. Призовой фонд сезона составлял 2 050 000 долларов за сезон поделённый на 14 команд[23].

В 2013 году, на чемпионате мира The International 3 по Dota 2, с призовым фондом 2 874 407 долларов, команда The Alliance выиграла 1 437 203 долларов.[24]

В 2012 году Taipei Assassins выиграла 1 000 000 долларов на 2 сезоне чемпионата мира на турнире RiotGames по игре League of Legends. Призовой фонд сезона составлял 1,970,000 долларов.[23]

В 2011 году выигрыш получила команда Na`Vi на турнире The International по Dota 2. На команду (5 человек) они получили 1 000 000 долларов.

Ранее на крупных соревнованиях призовой фонд достигал не 1 000 000 долларов и более. Самый крупный выигрыш за историю киберспортивных соревнований выиграл Джонатан Венделл, выступающий под никнеймом «FatalIty». В финале соревнования по игре Painkiller в 2005 г. его выигрыш составил 150 000 долларов. Зарплаты корейских StarCraft-игроков составляют от 20 000 до 600 000 долларов в год. Призовые фонды крупных соревнований чаще всего спонсируют компании, связанные с производством комплектующих, периферии и ПО для компьютеров.

В 2002 российский игрок «uNkind» занял первое место на World Cyber Games по игре Quake III и уехал домой с суммой 20 000 долларов. Также в 2002 году на World Cyber Games Питерская команда по Counter-strike M19 заняла первое место и увезла с собой 40 000 долларов; Все в той же Quake III игрок «Cooler» занял первое место на Cyber[X]Gaming, проходившем в США Лас-Вегасе, и выиграл 20 000 долларов. В 2005 году игрок 3D.Androide выиграл серебряную медаль на соревнованиях по StarCraft, заработав 10 000 долларов. В 2006 году два российских игрока «USSRxAlan» и «USSRxMrRASER» заняли первое и второе место по NFS: Most Wanted, получив соответственно 15 000 и 8 000 долларов. В 2007 году «Logitech.Alan» (ex. «USSRxAlan») завоевал бронзовую медаль в дисциплине NFS: Carbon. 2008 год принес нам русский финал в Need For Speed и бронзу от Дмитрия Костина под никнеймом «Happy» в Warcraft 3.

Ну что же, начнем повествовать конкретнее об этой культуре в Казахстане. Сразу хочется заметить, что киберспорт появился на наших глазах. То есть поколение «next» участвовало в создании этого вида спорта. Спорта, возможно, спросите Вы? Да, все правильно, именно спорта. Конкретно у нас в Казахстане это еще далеко не спорт, но в той же Корее всеми нами любимая игра Star craft является национальной. По телевидению показывают чемпионаты и даже есть множество ТВ каналов специализирующихся только на компьютерных играх. Сейчас в Казахстане появляется все больше и больше компьютерных клубов, где наше молодое поколение играет по сетке в виртуальном мире. Статистика показывает, что сейчас в Казахстане намного больше компьютерных клубов, нежели спортивных секций. Ведь компьютерные игры привлекают своей красочностью и прогрессивностью. Можно сделать вывод, что сейчас, когда стране не хватает чемпионов в реальном спорте, можно их найти в развивающемся виртуальном киберспорте Казахстана.

WCG (World Cyber Games), Мировой Чемпионат по Компьютерным Играм, проводится с 2001 года. Этот новый, самый молодой вид спорта, родился на наших глазах и уже завоевал многие сердца. Казахстан принимает участие в World Cyber Games с 2002 года. Для Казахстана участие в этом чемпионате означает создание и поддержку благоприятного имиджа страны, не отстающей от мировых тенденций в компьютерных технологиях. Ведь проведение отборочных игр чемпионата на должном уровне требует немалых технических ресурсов, обновленных версий игр, быстрой и устойчивой связи по сети, а также, не в последнюю очередь, развитой инфраструктуры специализированных СМИ, способных осветить чемпионат и придать ему адекватное значение. Более того, киберспорт у нас не стоит на месте. Возможности для игроков готовиться к мировому чемпионату постоянно улучшаются. То есть для того чтобы просто проводились турниры в KZ нужны: мощные компьютеры, высокоскоростной интернет, обновленные игры, грамотные специалисты и конечно игроки. Сразу хочу заметить, что все это есть, все для развития киберспорта в Казахстане. Совсем недавно в Астане открылся новый компьютерный клуб Game@Park в «ТРЦ» Сарыарка.

Список использованных источников

1. Александр «eL`Xander» Оводков Киберспорт как вид спорта: становление и развитие // team-empire.org : интернет-сайт. — 2013.
2. Кирилл Русаков. Самые влиятельные в игровой индустрии СНГ.