

деңгейін кезең-кезеңімен 3-4%-ға дейін төмендету жөнінде маңызды міндет тұр.

#### Әдебиеттер

1. ҚР стратегиялық жоспарлау және реформалар агенттігі. Ұлттық статистика бюросы. – URL: <https://stat.gov.kz/official/industry/161/statistic/6>
2. Алшынбаев А.Ә. ҚР экономикалық негіздері. – Алматы: Талап, 2018. – 124.

Кулмағанбетов С.Р., 2 курс магистранты (академик Е.А. Бөкетов атындағы ҚарУ)

Ғылыми жетекші - э.ғ.к., профессор Хусаинова Ж.С

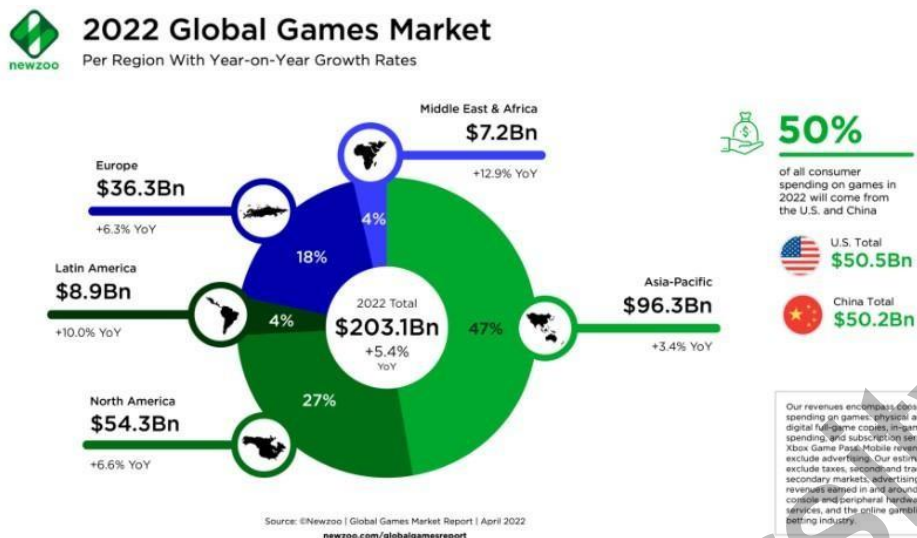
#### ҚАЗАҚСТАНДАҒЫ ЖӘНЕ ӘЛЕМДЕГІ БЕЙНЕ ОЙЫН ИНДУСТРИЯСЫ

Қазіргі уақытта ойын индустриясы ақпараттық технологиялар саласындағы ең қарқынды дамып келе жатқан салалардың бірі болып табылады және мультимедиялық ойын-сауық нарығында негізгі орындардың бірін алады. 20 ғасырдың соңғы онжылдығы қарсаңында жаңа технологиялардың ашылуының арқасында ойын индустриясы белсенді түрде дамып, әлемдік нарыққа шыға бастады. Сол кездің өзінде әлемде компьютерлік ойындардың сатылымы шамамен 25 миллиард долларды құрады. Бүгінгі таңда ойын индустриясы негізгі ойын жүйелері мен әсіресе ойындардың үлкен сатылымдағы табысының арқасында жаһандық экономикаға айтарлықтай үлес қосуда. Мысалы, атақты Grand Theft Auto V әлем бойынша 130 миллионнан астам көшірме сатылып, орташа бағасы 40 долларды құрап, шамамен 5,2 миллиард доллар пайда әкелді. Осылайша, бір ойынның пайдасы кино тарихындағы ең көп табыс әкелген фильмнің табысынан асып түсті.

Қазіргі уақытта ойын индустриясы қаншалықты тиімді? Newzoo аналитикалық агенттігінің (Newzoo 2022 жаһандық ойындар нарығының есебі) мәліметтері бойынша, соңғы бес жылда әлемде ойын сатудан түскен кіріс 80%-ға немесе 68 миллиард долларға өсіп, 2022 жылы рекордтық көрсеткішке - 203,1 миллиард долларға жетті. Соңғы Newzoo-ның ғаламдық ойындар нарығы туралы есебіне сәйкес, Қазақстан ойын индустриясында 44-ші орында. Қазақстан 183 млн доллар кірісімен бейне ойындар нарығының кірісі бойынша Шығыс Еуропадағы алғашқы 5 елдің қатарына кіреді.

Ойын индустриясының әлемнің әртүрлі елдерінің экономикасындағы үлесін қарастырайық. 1-суреттегі диаграммаға сүйене отырып, ең тиімді ойын индустриясы Азияда (\$96,3 миллиард) және Солтүстік Америкада (\$54,3 миллиард) деген қорытынды жасауға болады. Керемет пайда, ең алдымен, екі фактормен - осы елдердің аумағында тұратын халықтың мөлшерімен және тұтынушылардың төлем қабілеттілігімен байланысты. Мысалы, Қытайда мобильді және онлайн ойындардың ең ірі провайдері болып табылатын Tencent Games сияқты ақпараттық алпауыттың табысы 2017 жылы 12,7 миллиард долларды құрады. Керемет табыс, ең алдымен, екі факторға-осы елдерде тұратын халыққа байланысты. елдер, тұтынушылардың төлем қабілеттілігі. Мысалы, Қытайда мобильді және онлайн ойындардың ең ірі провайдері болып табылатын ақпараттық алпауыт Tencent

Games 2017 жылы 12,7 миллиард доллар табыс тапты.



1-сурет - Әлемнің әртүрлі аймақтарындағы ойын индустриясының пайдасы

Дегенмен, бөлуді пайда жағынан қарасаңыз, нарықтың ең үлкен үлесін мобильді құрылғылар алады. Бұл смартфондар мен планшеттердің жаңа үлгілерінің өнімділігінің өсуіне де, олардың қолжетімділігіне де байланысты пайдаланушылар саны күн сайын өсіп келеді. Халықаралық деректер корпорациясының (IDC) зерттеуіне сәйкес, бүгінде әлемде күніне орта есеппен 1 сағат ойын ойнау үшін пайдаланылатын 1,6 миллиард мобильді құрылғы бар. Осылайша, 2019 жылы ұялы байланыс нарығының жалпы кірісі \$68,2 млрд құрады.

Ойын индустриясының үлкен пайда әкелетіні даусыз. Себебі, бұл саланың өнімдері жоғары ұтқырлыққа ие және әртүрлі дағдарыстардан әлсіз әсер етеді. Дүние жүзіндегі инвесторлар үшін бұл сала, сөзсіз, өте тиімді инвестиция екенін атап өткен жөн. Сарапшылардың пікірінше, Қазақстанда бейне ойындарды әзірлеу нарығы тоқырауда. Олар үш қарапайым себеп береді. Біріншісі - бюджеттің жоқтығы, инвесторлар ақша салмайды, өйткені елде мұндай салаларға айтарлықтай ақша жоқ. AAA деңгейіндегі (жоғары бюджеттік) жоба туралы айтатын болсақ, бұл 50-100 миллион доллар және одан да көп. Екіншіден, біздің қоғамымыз бейне ойындарды жасауға аса қызығушылық танытпайды. Үшіншіден - нәтижесінде ойынды әзірлеуде тәжірибе аз және әзірлеушілер аз.

## Әдебиеттер

1. Қазақстандағы бейне ойын индустриясы:

<https://mobilaser.kz/industriyavideoigr-v-kazahstane/entertainments>

2. Ең көп сатылатын ойындар тізімі [Электрондық ресурс]. Қол жеткізу режимі: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Список\\_самых\\_продаваемых\\_игр](https://ru.wikipedia.org/wiki/Список_самых_продаваемых_игр)

3. Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life – Washington: National Science 2016 Крис Колер