



Киберспорт - это спорт?

Выполнил: Төлеу Темірлан соц-31

Проверила: и.о. доцент Досанова Г.М

Из года в год становится все больше крупных турниров по Dota 2 становясь все более популярным. В большинстве стран мира киберспорт зарегистрирован как официальный вид деятельности. На вопрос много ли геймеров с Казахстана, однозначно ответить трудно, так как открытая статистика доступна не по всем популярным играм, но хотелось бы опубликовать очень интересные цифры Steam-статистики по игре Dota2.

Страна	Население	% игроков
Германия	80 млн.	1.61%
Казахстан	16 млн.	1.18%
Швеция	10 млн.	1.04%
Франция	66 млн.	0.7%



**Статистика на 25 ноября 2015 года*

Цель: Выявить основные причины тенденции развития и популяризации киберспорта как социального явления (на примере Астаны)

Задачи:

1. Выявить основные референтную группу киберспортсменов
2. Выполнить анализ статистических и вторичных данных
3. Провести анкетирование с любителями (30) Dota 2 (среди школьников и студентов Астаны)

Объект: студенты и школьники г.Астаны играющие данные игры

Предмет: вовлеченность, активность и результаты в этих играх студентов и школьников г.Астаны



Гипотеза:

1. Большинство студентов, школьников играющие эти игры играют просто для проведения времени, то есть не планируя стать киберспортсменами.
2. Пропадания желания стать киберспорснами среди любителей из-за плохого отношения близких к их вовлеченности активности в компьютерных играх
3. Киберспортивные турниры проводятся на просторах Казахстана, но лучших играгов забирают инностранные киберспортивные организации, в основном с СНГ.



Highest Earnings for Kazakhstan

	Player ID	Player Name	Total (Overall)	Highest Paying Game	Total (Game)
1.	AdreN	Dauren Kystaubayev	\$47,204.25	Counter-Strike: Global Offen...	\$29,603.13
2.	goddam	Dilat Seidimomyn	\$21,562.54	Dota 2	\$21,562.54
3.	FF	Temir Konokbayev	\$15,485.61	Heroes of Newerth	\$15,485.61
4.	beAst	Alexander Yakovlev	\$11,622.80	Counter-Strike	\$6,416.97
5.	anv1k	Anvar Nasirov	\$11,547.29	Counter-Strike	\$6,341.46
6.	mou	Rustem Tlepov	\$10,823.33	Counter-Strike: Global Offen...	\$10,741.30
7.	N1ck3L	Malik Sualirov	\$10,343.73	Counter-Strike	\$10,137.90
8.	MihaO	Mikhail Makashev	\$7,282.80	Counter-Strike	\$7,076.97
9.	Nur1k	Nurtas Mamytbayev	\$5,977.01	Counter-Strike: Source	\$5,000.00
10.	Solaar	Asset Sembiev	\$5,082.25	Counter-Strike: Source	\$5,000.00
11.	Bebe	Friedrich Knaub	\$5,057.76	League of Legends	\$5,057.76
12.	Mantis	Urazbayev Yernar	\$3,850.52	Dota 2	\$1,644.55

*Статистика на 25 ноября 2015 года



Highest Earnings for Kazakhstan

	Player ID	Player Name	Total (Overall)	Highest Paying Game	Total (Game)
1.	AdreN	Dauren Kystaubayev	\$270,899.41	Counter-Strike: Global Offensive	\$253,504.12
2.	mou	Rustem Tlepov	\$236,899.32	Counter-Strike: Global Offensive	\$236,817.29
3.	H0bbit	Abay Khasenov	\$193,816.97	Counter-Strike: Global Offensive	\$193,816.97
4.	Naiman	Ole Batyrbekov	\$78,771.53	Hearthstone: Heroes of Warcraft	\$78,771.53
5.	fitch	Bektiyar Bahytov	\$46,709.52	Counter-Strike: Global Offensive	\$46,695.87
6.	goddam	Dilat Seidimomyn	\$27,315.34	Dota 2	\$27,315.34
7.	PiLiPiLi	Pavel Pilipenko	\$20,448.70	StarCraft II	\$20,448.70
8.	FF	Temir Konokbayev	\$15,485.61	Heroes of Newerth	\$15,485.61
9.	beAst	Alexander Yakovlev	\$11,716.97	Counter-Strike	\$6,416.97
10.	anv1k	Anvar Nasirov	\$11,341.46	Counter-Strike	\$6,341.46
11.	N1ck3L	Malik Sualirov	\$10,437.90	Counter-Strike	\$10,137.90

*Статистика на 10 января 2018 года

Средняя зарплата казахстанцев в июле 2016 составила 143 650 тенге= 428,9\$ [forbes.kz]

AdreN

Даурен Кыстаубаев (род. 4 февраля 1990 году, Алматы) — казахстанский киберспортсмен, профессиональный игрок в Counter-Strike, бывший капитан команды **Gambit Esports**.

Чемпион PGL Major Kraków

Gambit Esports — **европейская** киберспортивная организация, базирующаяся **в Великобритании**



goddam

Дулат Сейдимомын, (род. 9 декабря 1995 году, Казахстан)
Профессиональный игрок в Dota 2.

В середине августа 2014 года в Старсерию X Сезона StarLadder пробилась малоизвестная тогда команда Kompas.Gaming. На позиции саппорта играл казахский игрок goddam. Уже в октябре Дулат вместе со всей командой (кроме PSM) оказался в **HellRaisers**.

HellRaisers (HR) — **украинская** киберспортивная организация.



36.		Bulgaria	\$283,271.15	138 Players
37.		Austria	\$270,112.26	106 Players
38.		Turkey	\$269,144.78	126 Players
39.		Portugal	\$242,789.22	148 Players
40.		Jordan	\$234,080.07	9 Players
41.		Czech Republic	\$190,833.02	190 Players
42.		Kazakhstan	\$186,460.29	134 Players
43.		Slovakia	\$185,828.53	78 Players
44.		Peru	\$176,267.97	49 Players

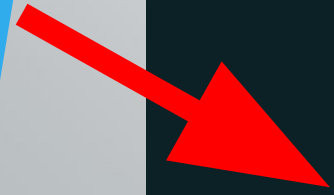
**Статистика на 25 ноября 2015 года*



27.		Japan	\$2,160,927.00	543 Players
28.		Romania	\$2,148,655.79	218 Players
29.		Estonia	\$2,059,934.64	147 Players
30.		Israel	\$1,498,605.84	91 Players
31.		Viet Nam	\$1,318,849.19	442 Players
32.		Macao	\$1,239,787.53	3 Players
33.		Belarus	\$1,224,869.67	133 Players
34.		Kazakhstan	\$1,145,296.57	395 Players
35.		Thailand	\$1,104,348.80	329 Players
36.		Mexico	\$1,073,487.93	177 Players
37.		Hong Kong	\$1,044,366.50	189 Players
38.		Italy	\$1,026,097.87	322 Players

**Статистика на 10 января 2018 года*

На 8



X6



Почти X3





Esports.kz

31 авг 2017 в 21:09

Впервые в Казахстане!

Professional league "ALMEO ESPORTS" проводит официальный международный чемпионат ALMEO ESPORTS CUP по дисциплине DOTA 2

8 сильнейших команд, прошедших отборочный этап сразятся за призовой фонд в размере 15 000 000 тг.

Финал турнира пройдет в городе Алматы, Дворец Республики, с 29 сентября по 1 октября!

Так же для всех гостей турнира пройдет косплей-шоу с призовым фондом 1 400 000 тг.

Гости турнира смогут приобрести сувенирную продукцию DOTA 2, а так же много приятных сюрпризов которые ждут каждого зрителя.

При покупке билета на Almeo Esports Cup для всех желающих будет доступно участие в турнире "1v1" с призовым фондом в 100 000 тг.

Professional league "ALMEO ESPORTS" - это твой шанс побывать на грандиозном киберспортивном событии этого года!

Подробная информация доступна в нашем сайте: <http://esports.kz>

Покупка билетов: <https://ticketon.kz/event/mezhdunarodnyy-chempionat-a..>

ALMEO ESPORTS CUP

PROFESSIONAL
LEAGUE

15 000 000 ТГ

29.09 - 01.10 LAN-FINAL

АЛМАТЫ

ДВОРЕЦ РЕСПУБЛИКИ

WWW.ESPORTS.KZ

TICKETON

WWW.TICKETON.KZ



В Астане пройдёт официальный турнир



"INDEPENDENCE CUP"

9-10 ДЕКАБРЯ

Турнир по DOTA 2
между школами города АСТАНЫ

призовой фонд

500 000 ₸

Регистрация до 23 ноября

[kesf_kz](#)

Б. Момышулы 5, +7 705 303 56 66

[@dvoretschool](#) www.dvoretschool.com



«УТВЕРЖДАЮ»
Руководитель Управления
образования города
Астана
Жангозин А.К.
« » 2017 г.

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор ГККП «Дворец
Школьников» Акимата города
Астана
Арқабаева У.Н.
« » 2017 г.

«УТВЕРЖДАЮ»
Президент Общественного
Объединения Казахстанская
Федерация Киберспорта
Куштаев Р.И.
« » 2017 г.

«INDEPENDENCE CUP» атты Тұңғыш Президент күні және Тәуелсіздік күніне
орай DOTA2 киберспорттық ойындар бойынша чемпионаты

«INDEPENDENCE CUP» Чемпионат по киберспортивной дисциплине DOTA2
посвященный ко Дню Первого Президента и Дню Независимости

«INDEPENDENCE CUP» DOTA2 Championship dedicated for Day of the First
President and Independence Day

Положение

Астана, 2017 г.

1. Организаторы и руководство проведения чемпионата

Организатором (далее – «Организатор») киберспортивного чемпионата по DOTA2 (далее – «Чемпионат») является ГККП «Дворец Школьников» Акимата города Астана и Казахстанская Федерация Киберспорта

2. Цель.

Целями чемпионата являются развитие, пропаганда и популяризация киберспорта среди школьников и молодежи. Выявление лучших киберспортсменов для создания команды по кибердисциплинам.

3. Участники чемпионата

В первую очередь принимают участие неограниченно учащиеся школ города Астана (далее – «Участники»). Перед началом чемпионата каждая школа должна заполнить Финальную заявочную форму (Приложение 1), включающую 1 команду из 5 человек, которые будут защищать честь школы, и Письмо-подтверждение (Приложение 2). Вся ответственность за соблюдение данного условия возлагается на Директоров школ.

4. Дата, место и время проведения

Дата: 9-10 декабря;

Время: 10.00 – 19.30

«УТВЕРЖДАЮ»

1. Руководитель Управления образования города Астаны
Жангозин А.К.
2. Директор ГККП «Дворец Школьников» Акимата города
Астаны Арқабаева У.Н.
3. Президент общественного Объединения Казахстанская
Федерация Киберспорта Куштаев Р.И.



П. Бергер, Т. Лукман: Социальное конструирование реальности

Первый из них **хабитуализация**, т.

е. опривычивание (от англ. habitual — привычный), превращен
ие в повседневность.

Второй способ авторы

называют **типизацией**. Она разделяет объекты на классы (мужч
ина, покупатель, европеец и т.д.).

Третий уровень-воплощения

идей в соответствующее общество, социально признавшее эти
идеи и сделавшие их коллективными представлениями,

— это **институционализация**

Четвертый

этап и способ социального конструирования реальности-
легитимация.

Общественное Объединение Казахстанская Федерация Киберспорта

общественного Объединения Казахстанская Федерация Кибер

Все Карты Картинки Новости Видео Ещё Настройки Инструменты

Результатов: примерно 97 100 (0,47 сек.)

ОО "ФЕДЕРАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА РЕСПУБЛИКИ ...

businessnavigator.kz/.../OO_FEDERATSIYA_KOMPYUTERNOGO_SPORTA_RESP...
год создания: 2001, организационная форма: **Общественные объединения**, отрасль:

ОО "ФЕДЕРАЦИЯ КИБЕРСПОРТА"

businessnavigator.kz/ru/branch/OO_FEDERATSIYA_KIBERSPORTA_2973/
Фактический адрес: 071400, ВОСТОЧНО-КАЗАХСТАНСКАЯ ОБЛАСТЬ, Г.СЕМЕЙ, УЛ. КУСТАНАЙСКАЯ, д. 1Б, оф. 3. Организационно-правовая форма: **Общественные объединения**. Статус предприятия: Действующее. БИН: 131240025813. Год образования: 2013. Кластер: Туризм и гостиничный бизнес ...

Федерация Компьютерного Спорта Казахстана | ВКонтакте

<https://vk.com/kazesf>

Казахстанский игрок Адлет "Raise" Сатыбалдин одержал победу в центральноазиатской квалификации по StarCraft2! ... с 5 по 20 декабря, Республиканское общественное объединение «Федерация Компьютерного Спорта» совместно с компьютерным клубом «Empire» при поддержке онлайн магазина ...

общественное объединение "казахстанская федерация ...

<https://tenderplus.kz/.../obsestvennoe-obedinenie-kazahstanskaa-federacia-kiberspota>
Информация о компании ОБЩЕСТВЕННОЕ ОБЪЕДИНЕНИЕ "КАЗАХСТАНСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ КИБЕРСПОРТА". БИН, адрес, контактная информация об организации.

ОБЩЕСТВЕННОЕ ОБЪЕДИНЕНИЕ "ФЕДЕРАЦИЯ КИБЕРСПОРТА"

Основные сведения ^

Регион:	Восточно-Казахстанская область
Район:	Семей Г.А.
Населенный пункт:	г.Семей
Отрасль:	Искусство, развлечения и отдых
Вид деятельности:	Деятельность в области спорта, организации отдыха и развлечений
Вид деятельности:	Прочие виды деятельности по организации отдыха и развлечений
Юридический адрес:	УЛИЦА КУСТАНАЙСКАЯ, 1Б, кв 3

наверх

ОБЩЕСТВЕННОЕ ОБЪЕДИНЕНИЕ "ФЕДЕРАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН" (МЕСТНЫЙ СТАТУС)

Основные сведения ^

Регион:	г.Алматы
Населенный пункт:	Медеуский район
Отрасль:	Предоставление прочих видов услуг
Вид деятельности:	Деятельность членских организаций
Вид деятельности:	Деятельность прочих общественных организаций, не включенных в другие группировки
Юридический адрес:	УЛ ВАЛИХАНОВА, 170
Фактический адрес:	050010, Г.АЛМАТЫ, МЕДЕУСКИЙ РАЙОН, УЛ. ВАЛИХАНОВА, д. 170, тел. 71-67-51, 71-67-97,71-67-87, факс 71-67-17
Организационно-правовая	Общественное объединение

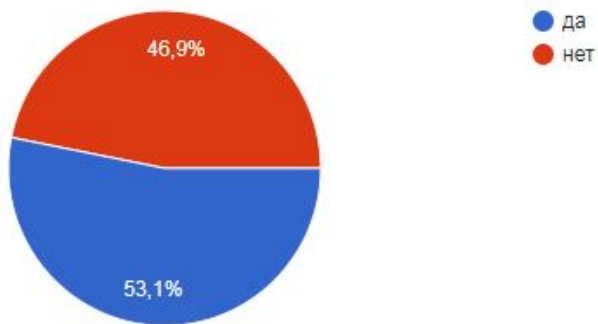
наверх

Большинство турниров проводит не
Общественное Объединение
Казахстанская Федерация
Киберспорта



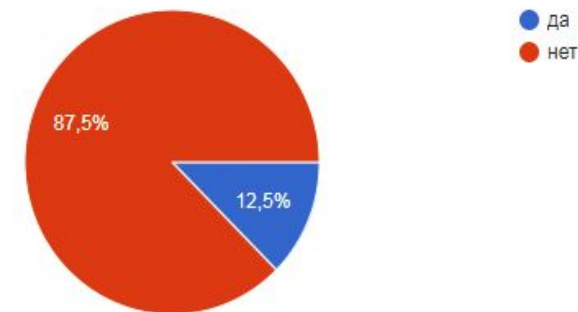
Участвовали ли Вы в киберспортивных турнирах(не важно какого уровня)?

32 ответа



Слышали ли вы о Общественном Объединении Казахстанской Федерации Киберспорта?

32 ответа



Целями чемпионата являются развитие, пропоганда, и популиризация киберспорта среди **ШКОЛЬНИКОВ** и молодежи. Выявление лучших киберспортсменов **для создания команда по кибердисциплинам**

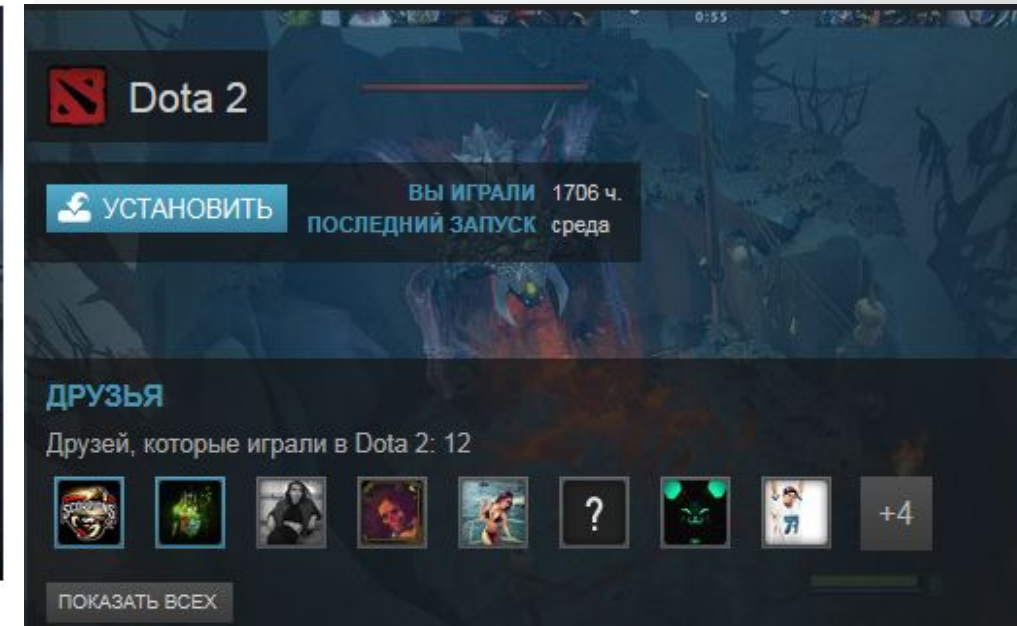
Уровень игроков и организации




Independence Cup, 9-10 декабря, Дворец Школьников, день 1

919 просмотров

👍 24 🗨️ 0 ➦ ПОДЕЛИТЬСЯ ⋮





ВОПРОСЫ ОТВЕТЫ 32

Акторы, структура, функции киберспорта Казахстана

Уважаемый респондент! Я-Төлеу Темірлан, студент ЕНУ им.Л.Н. Гумилева, прошу Вас принять участие в социологическом исследовании «АКТОРЫ, СТРУКТУРА, ФУНКЦИИ КИБЕРСПОРТА КАЗАХСТАНА». Благодарю за внимание.

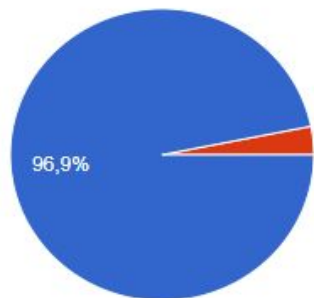
Как часто вы играете в Dota 2? *

очень часто (каждый день, в неделю 4-5 раза)

Портрет

Укажите Ваш пол

32 ответа

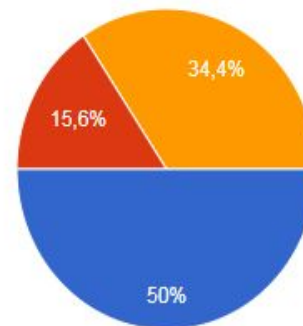


● М
● Ж



По какой причине Вы начали играть?

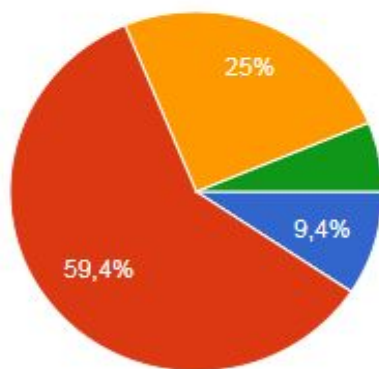
32 ответа



● друзья повлияли
● братья повлияли
● личный интерес
● затрудняюсь ответить

Сколько вам полных лет?

32 ответа

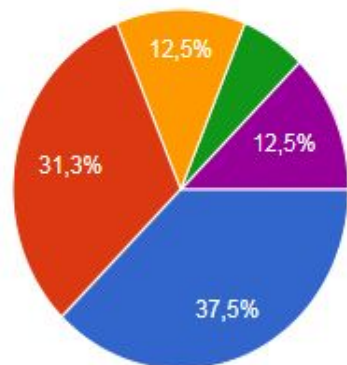


● 14-17
● 18-20
● 21-23
● 24-29



Как часто вы играете в Dota 2?

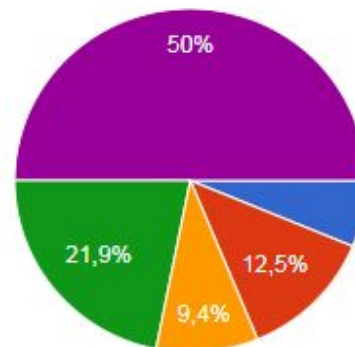
32 ответа



- очень часто (каждый день, в неделю 4-5 раза)
- часто (в неделю 3-4 раза)
- достаточно (в неделю 1-2 раза)
- редко (несколько раз в месяц)
- очень редко (раз в несколько месяцев)

Сколько вы уже играете в Dota 2? (по часам в аккаунте Steam)

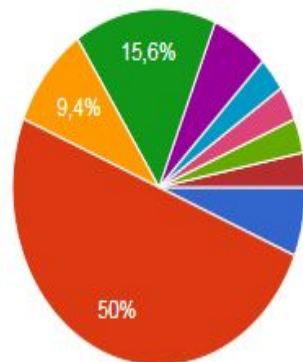
32 ответа



- до 500 часов
- 500-1000 часов
- 1000-1500 часов
- 1500-2500 часов
- больше 2500 часов

Закончите данное утверждение: Я играю в Dota 2, потому что...

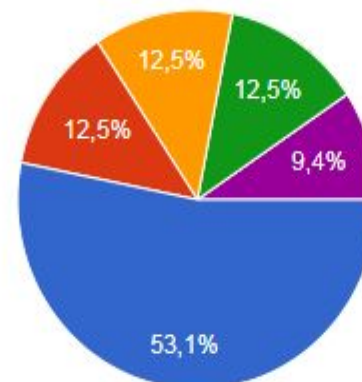
32 ответа



- это модно сейчас
- хобби
- много свободного времени
- моя будущая деятельность
- затрудняюсь ответить
- Когда нечего делать
- очень интересная игра
- мне это нравится
- обажаю играть в доту) особенно ночью

Сколько в среднем длится один сеанс игры?

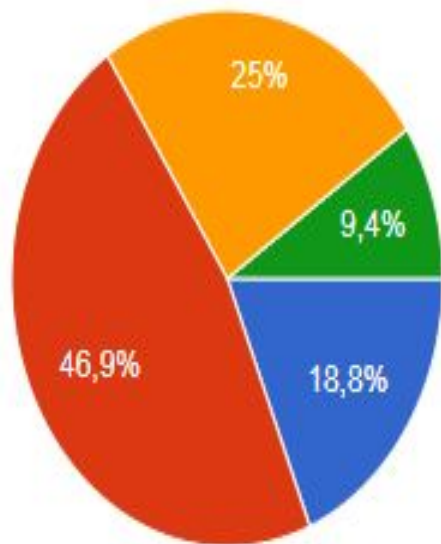
32 ответа



- меньше одного часа
- больше одного часа
- около 3-х часов
- около 4-х часов
- больше чем 4-х часов

Планируете ли Вы стать киберспортсменом?

32 ответа



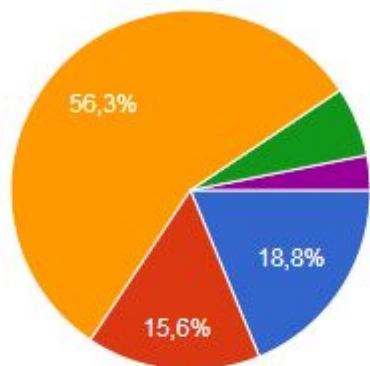
- да
- нет
- еще не задумывался
- затрудняюсь ответить

Почему?



Как реагирует на ваше увлечение ближайшее окружение (родители, братья и сестры, дедушка и бабушка и т.д.)?

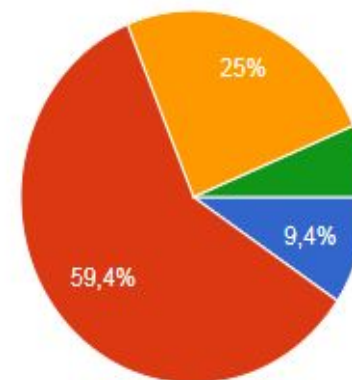
32 ответа



- положительно
- отрицательно
- нейтрально
- в зависимости от обстоятельств (если хорошие оценки в школе, если что-то сделал по дому и т.д.)
- затрудняюсь ответить

Сколько вам полных лет?

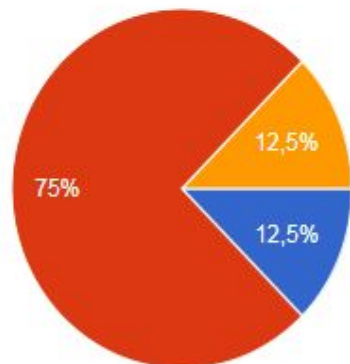
32 ответа



- 14-17
- 18-20
- 21-23
- 24-29

Ваш статус

32 ответа



- школьник(-ца)
- студент(-ка)
- Другое (укажите)



Выводы:

1. Киберспорт очень быстро развивается в Казахстане.
2. Большинство, если не все топ-киберспортмены Казахстана играют за иностранные команды.
3. Несмотря на большое количество игроков, киберспортсменов мало: близкое окружение не рассматривают киберспорт как будущую профессию
4. Большое количество игроков связана с очень доступностью игр



Надо использовать свой потенциал и идти в ногу с мировой индустрией!