

2019 годы приходится на сумму свыше 8,3 млрд тенге (6,341 млрд тенге – в 2017 году, 1,863 млрд тенге – в 2018 году, 147,8 млн тенге – за 8 месяцев 2019 года), дает информацию замдиректора департамента внутренних и внешних коммуникаций МВД РК Олег Иващенко. Из этих 8,3 млрд тенге потерпевшим удалось возместить лишь около 400 млн тенге (менее 5% от общей суммы ущерба). По словам Олега Иващенко, главное отличие современных финансовых пирамид от прежних в том, что злоумышленники используют интернет. Поэтому в системе МВД созданы и функционируют подразделения, которые специализируются на раскрытии преступлений в сфере информационных технологий. В основе успеха работы мошеннических структур лежат низкие доходы граждан, их жадность и доверчивость, а также очень низкий уровень финансовой грамотности. Финансовые пирамиды - это противозаконная инвестиционная деятельность, которая преследуется Уголовным кодексом [5].

Существование финансовых пирамид оставляет негативный отпечаток на политическом, социально - экономическом и инвестиционном портрете государства, если оно не будет принимать достаточных мер для предотвращения причин их возникновения. Установленный законом запрет на эксплуатацию финансовых пирамид и уголовное преследование их создателей не могут быть признаны абсолютными защитными гарантиями для населения от действий организаторов пирамид вне правового поля. Здесь большая роль отводится финансовой грамотности населения и доступности простого в использовании инструмента для раннего выявления потенциально возможных финансовых пирамид. Такие инструменты нужны не только обычным гражданам, не обладающим профессиональными знаниями в области финансов, но и органам по лицензированию и надзору за финансовой деятельностью в любой стране.

Литература:

1. Central Bank of Armenia. Analysis On Financial Pyramids. https://www.cba.am/Storage/EN/FDK/Annual%20Reports/Analysis_on_pyramids_eng_08062017.pdf.
2. Лаптева Е.В. «Джон Ло – организатор первой финансовой пирамиды в Европе» <http://www.fa.ru/org/div/museum/SiteAssets/Pages/new/>.
3. Аникин А.В. История финансовых потрясений: от Джона Ло до Сергея Кириенко. — М.: Олимп-Бизнес, 2000.
4. Статья «Влияние финансовых пирамид на благосостояние российского общества» <https://www.futureacademy.org.uk/files/images/upload/WELLSO2016F37.pdf>.
5. Новостной портал «InformБюро». Финансовые пирамиды в Казахстане. 180 уголовных дел за последние три года. <https://informburo.kz/stati/finansovye-piramidy-v-kazahstane-180-ugolovnyh-del-za-poslednie-tri-goda.html>.

Гребенюк Д.Д., Карагандинский государственный университет имени академика Е.А.Букетова, экономический факультет, гр. ММК-52, магистрант
(*Научный руководитель – м.э.н., ст. преподаватель Ташенова Л.В.*)

ВИРТУАЛИЗАЦИЯ КАК ИНСТРУМЕНТ ПРОДВИЖЕНИЯ ТУРИСТСКИХ УСЛУГ В РЕСПУБЛИКЕ КАЗАХСТАН

Эпоха цифровизации услуг в Республике Казахстан обусловлена высоким потенциалом в развитии информационных технологий в стране. Дижитализация затрагивает все сферы общественной деятельности, представляется в формате ключевого технологического «двигателя» развития и катализатора важнейших преобразований в жизни общества.

Важным доказательством необходимости дальнейшего планомерного осуществления цифровизации и применение прорывных технологий в разных сферы, в особенности в сфере услуг, является индекс и рейтинг стран по сетевой готовности (NRI) за 2019 год, предлагаемый американским исследовательским институтом Portulans, где Казахстан занимает 60 позицию из 121 страны мира (Таблица 1).

Таблица 1

Среднее значение индекса сетевой готовности (NRI), включая ключевые показатели для расчета NRI за 2019г.

Позиция в рейтинге по NRI (из 121)	Страна	Индекс по NRI	Позиции ключевых показателей в рейтинге, использованных для расчета NRI			
			Технологии	Роль правительства	Человеческие ресурсы	Взаимодействие (экономика, уровень жизни).
1	Швеция	82,65	4	9	2	3
2	Сингапур	82,13	6	6	9	1
3	Нидерланды	81,78	2	8	6	5
4	Норвегия	81,30	8	1	4	4
8	США	80,32	1	4	8	20
12	Япония	76,12	14	20	7	10
48	РФ	54,98	51	56	39	59
60	Казахстан	50,68	74	66	61	39
61	Беларусь	50,34	79	68	53	51
121	Йемен	12,33	118	114	119	115

Примечание – таблица составлена автором на основе источника [1].

Необходимо отметить, что данные показатели являются средними для каждой страны; они формируют общее представление о необходимости дальнейшего развития технологического потенциала, усилении процесса цифровизации. Исследовательский институт в отчете рассматривает РК по средним показателям в группе «страны с доходом выше среднего». Важно заметить, что Республика Казахстан по ряду представленных параметров демонстрирует не высокие оценки, тогда как по критерию «Взаимодействие (экономика и уровень жизни)» находится на позиции «выше среднего», занимая 39 место в рейтинге. Безусловными лидерами являются Швеция, Сингапур и Нидерланды.

Первостепенное значение для развития информационных технологий, цифровизации услуг занимают не только выше представленные показатели, но и критерии, которые были, использованы в их расчетах: покрытие мобильной сети 4G, пропускная способность Интернета, цифровое участие и создание контента, использование виртуальных социальных сетей, навыки ИКТ, наличие специалистов, кибербезопасность и другие (Таблица 2).

Таблица 2

Ранжирование критериев, необходимых для развития информационных технологий в РК

Критерий	Рейтинг из 121	Индекс
Мобильные тарифы	5	96,57
Экспорт high-tech	16	42,13
Эффективность использования ИКТ гос. органами	26	66,13
Сервисы государственных услуг	32	85,39
Интернет-пользователи	45	76,91
Уровень владения ИКТ	50	21,11
Пропускная способность Интернета	61	68,40
Разработка мобильных приложений	73	54,20
Наличие web-сайтов у фирм	76	32,84
Покрытие мобильной сетью 4G	82	75,30
Использование виртуальных социальных сетей	92	37,63

Примечание - составлена автором на основе источника [1].

Таким образом, огромное значение для прогрессивного внедрения передовых технологий, играют роль выше представленные критерии. Стоит отметить, что использование виртуальных технологий является актуальным на сегодняшний момент. Такие страны, как Катар, ОАЭ,

Корея, Сингапур, Кипр активно внедряют и используют данные технологии, в том числе виртуальные социальные сети и использование их в различных сферах хозяйственной деятельности.

В этой связи, если рассматривать виртуализацию, как масштабный проект, то следует выделить такие понятия, как: виртуальный рынок, электронный бизнес, виртуальный продукт (услуга), виртуальная реальность – как отображение и имитация реальных разработок и производства в кибернетическом пространстве, которое является инструментом и средой. Актуальным направлением для внедрения виртуальных технологий является сфера туризма.

Использование технологий и Интернет-ресурсов в туристском бизнесе, по мнению Дж. Кастро - e-Tourism определяется как виртуальный мир туристских агентов, в основном, представляющее взаимодействие в нескольких местах и с разными пользователями одновременно, в режиме реального времени, возможность представить достопримечательности или услуги, предлагаемые дестинацией. Они используют технологические инструменты, способные представить интерактивную и актуальную информацию, в соответствие с динамично меняющимися техническими средствами и информацией [2, с.163].

Как правило, появляется необходимость проектирования новых видов и способов продвижения туристских услуг. Виртуальная (VR) и дополненная реальность (AR) – альтернативные технологии, мощный инструмент маркетинга, а также способ наиболее эффективно организовывать процесс оказания туристских услуг. Данные технологии показали высокую эффективность в розничной торговле и игровой индустрии.

VR – технология воссоздания природной среды, исторических событий, археологических и культурных памятников, повышая возможности туристов удаленно совершать путешествия или «оценить предлагаемый комплекс туристских услуг до произведения оплаты». Данный инструмент можно охарактеризовать максимальной интерактивностью, которая оказывает наибольшее влияние на потребителя, погружая его в виртуальный – на грани реальности «мир». Виртуальная реальность - это маркетинговый инструмент, который трактуется как приобретение опыта и формирование искусственного состояния, оказывающее влияние на потребителя сравнительно сильнее, чем традиционная реклама.

Сегодня эта технология широко используется для экскурсий по музеям, при посещении популярных туристских мест и для обзоров целых городов. Одним из примеров использования данной технологии - виртуальное посещение музея “The VR Museum of Fine Art”, разработанное компанией Finn Sinclair, находящееся в общем доступе (бесплатная версия). Этот продукт представлен в формате игры-путешествия, пользователь может изучать самые известные картины и скульптуры в мире с выбранной скоростью и без ограничений по времени, представляется возможным разглядеть все мазки кисти художника, а также увидеть творения Микеланджело в 360-градусах. Основное требование – наличие специальной гарнитуры для просмотра (HTC Vive, Valve Index) [3]. Данной компанией-разработчиком предлагается за 2,99\$ совершить путешествие по Гранд-Каньону – The Grand Canyon VR Experience, то есть пользователь отправляется в приключенческий тур на воображаемом транспорте по дикой природе [4]. Такие «игры-путешествия» предлагает сервис Steam, безусловно он не является единственным, представляя свои продукты следующим образом (рисунок 1).



Рисунок 1. «Игры – путешествия, с использованием VR-технологий»
Примечание – составлен автором на основе источника [3,4].

AR – дополненная реальность, комбинация реальных объектов и виртуальной среды, которая дополняет атмосферу, расширяет возможности для туристского показа. Такая технология наиболее удобна для использования потребителями, так как не требует специальных устройств и дополнительных гаджетов [5, с.119]. AR-технология широко используется в музеях, в городских экскурсиях, так как это замечательная возможность увидеть исторические объекты в первоначальном виде (рисунок 2).



Рисунок 2. Демонстрация исторического объекта с использованием AR
Примечание – составлен автором на основе источника [6].

В Казахстане виртуализация туристских услуг не ограничивается предоставлением сервисов бронирования и онлайн-покупок, а представлен постепенным внедрением технологий виртуальной и дополненной реальности, как отличным решением проблемы посещаемости туристских объектов, информационной поддержки туристов, знакомства с маршрутами путешествий, а также благодаря данным технологиям возможно сохранить наиболее посещаемые культурно-исторические памятники, такая практика широко используется за рубежом. В целом, «онлайн» туризм имеет основу для развития и своего становления, государство и бизнес-структуры вместе предпринимают «шаги» для становления данного направления туристских услуг.

В рамках проектов «Рұхани жаңғыру», «Сакральная география» в нашей стране разрабатываются и внедряются различные технологические решения по усовершенствованию предоставления туристских услуг. Виртуализация, AR-VR – глобальный и глобальный проект, где, как правило, существуют различные направления, основные из них представлены (таблица 3).

Таблица 3

Виртуализация туристских услуг в Казахстане: основные направления и результат внедрения

Платформа	Объекты	Краткая характеристика	Результат
VR	Культурное наследие РК	Разработка Национального плана оцифровки, передача САД-моделей для развития VR-рынка.	Доступность, возможность удаленного просмотра культурных сооружений страны
3D – модели (United 3D Labs и «Ланит Интеграция»)	135 объектов, 234 музея, более 2 500000 экспонатов	Оцифровка объектов, музейных экспонатов, национальных сокровищ страны и археологических артефактов.	Создание идентичных копий артефактов с полным описанием. Знакомство местных жителей и въездных туристов с музейными экспонатами, (достижение образовательных и научных целей)
3D - модели	Национальный музей РК	Пилотная реализация проектов: «Государственный каталог музейного фонда» и «Виртуальные туры по Сакральному Казахстану.	Мгновенный доступ к любому музейному экспонату и перемещение по территории всей страны в режиме онлайн

3D - туры	Наиболее значимые туристские объекты	Карта 3D – туров по стране.	Виртуальный гид по стране для въездных туристов
Е-театр	Театры оперы и балета: Театр Оперы (г.Нур-Султан)	В рамках проекта Eculture.kz – запись всех постановок, концертов, спектаклей и дальнейшая возможность подключения через цифровую платформу.	Популяризация произведений искусства по всем уголкам страны
Qazmap.kz	100 сакральных объектов + 85 национального значения	Использование через мобильное приложение, на карте имеются координаты и описание объектов.	Комплексная информация по объектам, интерактивная карта в спецзале Национального музея.
Виртуальные туристские маршруты	Туристские объекты в Западном Казахстане	Реализация подпроектов «Туристические маршруты» в проекте «Внутренний туризм» за счет гос. бюджета.	PR и продвижение объектов, видов туризма.
Примечание – таблица составлена автором на основе источников [6,7,8,9,10].			

В нашей стране большое внимание уделяется именно виртуализации музеев, прежде всего из-за высокого потенциала музеев самостоятельно продвигать и рекламировать себя, имея обширную целевую аудиторию по всему миру. Музейные комплексы не имеют возможности представить все экспонаты и необходимую информацию в своих залах, но, благодаря оцифровки экспозиций, артефактов становится возможным представить в Интернет-ресурсах данные об объекте наследия. Целевое и верное использование технологий повышает интерес, может стать мотивацией к посещению музея.

Сам процесс виртуализации музеев, туристских маршрутов может как повысить, так и способствовать снижению посещаемости того или иного туристского объекта, но необходимо обозначить, что виртуальное посещение качественно оформленного объекта, с помощью различных платформ, должно увеличивать желание посетить объект. Иными словами, виртуализация музеев – отличная возможность для продвижения и популяризации новой культурной формы интегративного характера [11, с.514].

Виртуализация – сложный и многогранный процесс, по-нашему мнению, он не должен ограничиваться оцифровкой только исторических, культурных памятников, артефактов, некоторых туристских маршрутов, музеев, созданием 3D – моделей объектов туристского интереса и гостиничных комплексов в стране. Это понятие шире, поэтому для продвижения туристских услуг, мы предлагаем ряд мероприятий (Таблица 4).

Таблица 4

Комплекс мероприятий по виртуализации, необходимых для продвижения туристских услуг в Казахстане

Технология	Объекты для цифровизации	Цель внедрения
AR	Культурно-исторические памятники. Туристские маршруты (Улытау, г. Каркаралинск, п. Бурабай, п. Баянаул и др.).	Привлечь внимание к национальным объектам (например, пользуется популярностью маршруты в Чехии), использовать во время экскурсий.
AR-квесты	Культурно-исторические объекты. Места сражений, значимых исторических событий, ярмарок.	Создание новых маршрутов и их продвижение.
VR	Туристские маршруты.	Реклама туров, популяризация объектов показа.
Е-Платформы	Весь Казахстан.	Постоянная информационная поддержка туриста.
Примечание – таблица составлена автором.		

Таким образом, виртуализация для нашей страны – новый масштабный виток в процессе развития, планомерной цифровизации и продвижения туристских услуг на отечественном и

зарубежном рынках. Необходимые, базовые условия для данного процесса заложены в Казахстане, в соответствии с представленными данными американского исследовательского института. Сегодня, для казахстанского туризма существует главная задача – построение конкурентоспособной и стабильной туристской отрасли, в этой связи виртуализация отечественных туристских услуг означает один из наиболее актуальных инструментов продвижения.

Литература:

1. The Network Readiness Index 2019: Towards a Future-ready Society, Washington D.C., USA /Электронный ресурс/ https://networkreadinessindex.org/wp-content/uploads/2020/01/The-Network-Readiness-Index-2019_VJan2020.pdf [Дата обращения: 30.01.2020]
2. Adrin G. Acosta, V.H. Andaluz and etc. e-Tourism: Governmental Planning and Management Mechanism // Augmented Reality, Virtual Reality and Computer Graphics: 5th International Conference, AVR 2018, Otranto, Italy, June 24-27, Proceedings, Part 1. – Springer, 2019. – p.162 -170.
3. Сервис игр Steam, VR-игры, разработанные Finn Claire / Электронный ресурс/ https://store.steampowered.com/app/515020/The_VR_Museum_of_Fine_Art/ [Дата обращения: 30.01.2020]
4. Сервис игр Steam, VR-игры, разработанные Finn Claire / Электронный ресурс/ https://store.steampowered.com/app/407710/The_Grand_Canyon_VR_Experience/ [Дата обращения: 30.01.2020]
5. Dieck M. C., Jung T. Augmented Reality and Virtual Reality: The Power of AR and VR for Business. – Springer, 2019. – 335p.
6. Культурное наследие Казахстана в 3D-моделях / Электронный ресурс/ <https://habr.com/ru/company/lanit/blog/441340/> [Дата обращения: 30.01.2020]
7. Дополненная реальность в туризме /Электронный ресурс/ <https://augmentedreality.by/news/turizm/> [Дата обращения: 30.01.2020]
8. Сакральный Казахстан: теперь есть онлайн-доступ к таинствам народа / Электронный ресурс/ https://ruh.kz/news/sakralnii_kazahstan_teper_est_onlainedostup_k_tainstvam_naroda/ [Дата обращения: 30.01.2020]
9. Онлайн-путешествия к сакральным местам /Электронный ресурс/ <https://kazakh-tv.kz/ru/tags/Qazmap.kz> [Дата обращения: 30.01.2020]
10. Виртуальные туристские маршруты создадут в Западном Казахстане / Электронный ресурс/ https://www.inform.kz/ru/virtual-nye-turistskie-marshruty-sozdadut-v-zapadnom-kazahstane_a3137545 [Дата обращения: 30.01.2020]
11. Блохин В.Н. Виртуальный музей – инновационный институт культурной политики //Социально-культурная деятельность: векторы исследовательских и практических перспектив: Материалы международной электронной научно-практической конференции. – Изд-во: Бриг, Казань, - 2018. – с.510-514.

Қанаят А.Н., академик Е.А.Бөкетов атындағы Қарағанды мемлекеттік университеті, заң факультеті, Ю-21, студент
(*Ғылыми жетекші – з.ғ.м., аға оқытушы Н.Ж. Сүмбаева*)

МЕДИЦИНАЛЫҚ ҚЫЗМЕТ ҚЫЛМЫСТЫҚ-ҚҰҚЫҚТЫҚ РЕТТЕУ ПӘНІ РЕТІНДЕ

Қазіргі уақытта жеке медициналық көмектің дамуына байланысты медициналық қызметті жалпы құқықтық және жеке қылмыстық-құқықтық реттеу мәселелері бірінші дәрежелі мәнге ие болды.

Халыққа көрсетілетін медициналық қызметтердің саны үнемі өсуде. Кәсіби қызметтің өзге салаларынан айырмашылығы медицина күрделі ұғым болып табылады және терең талдау мен бағалауды талап етеді.

Медициналық қызметтің сапасы мен тиімділігін бағалау, тиісті қызмет түрлерін құқықтық реттеу бөлігіне кіретін, денсаулық сақтау саласын басқару жүйесін оңтайландыруда маңызды рөл атқарады.

Құқық теориясында құқықтық реттеу құқық нормаларының және басқа да құқықтық құралдардың адамдардың мінез-құлқына әсер етуі мен оларды реттеу мақсатында қоғамдық қатынастарды реттеуді білдіреді.

Арнайы заңдық әсер ретінде ол субъектілердің құқықтық нормаларда нақты құқықтары мен міндеттерін, тиісті және ықтимал мінез-құлық туралы тікелей нұсқамаларымен, сондай-ақ оларды бұзғаны үшін жауапкершілік белгілеу, анықтау және бекітуді талап етеді. Құқықтық