

Необходимо отметить, что объекты размещения проходят экологическую сертификацию. Например, сертифицированное учреждение GreenKey для различных объектов (отели и хостелы, кемпинги, парки отдыха, конференц-залы, рестораны, объекты развлечений) разработало специальные критерии оценки соответствия экологическим требованиям (13). На данный момент объекты размещения, которые имеют эко-сертификат «зеленый ключ» находятся в 44 странах мира. В приоритете у организации – мониторинг использования природных ресурсов, а также популяризация идей экологичного развития гостиниц [7]. Другая организация, занимающаяся эко-сертификацией – ECOLabel, кроме сертификации различных чистящих средств, мебели и других предметов, занимается сертификацией услуг по размещению туристов (критерии оценивания: основы экологического менеджмента, энергия, вода, отходы и сточные воды) [8].

В Республике Казахстан тренд на экологичность отелей только набирает свою популярность, так платформа EcoNetwork предлагает не только информацию о последних изменениях касательно экологического подхода к ведению бизнеса, использованию технологий, но и предлагает поддержку предпринимателям на пути к тому, чтобы отель стал более экологичным [9]. Также, в Казахстане реализуется проект GCIP-Kazakhstan, направленный на продвижение инноваций и поддержку малого и среднего бизнеса в области зеленых технологий в Казахстане. По итогам трехлетней программы ожидается, что около 100 компаний пройдут обучение и акселерацию, привлекая государственные и частные инвестиции в зеленые технологии [9].

Таким образом, роль зеленых технологий в гостиничном бизнесе велика, Казахстан на данный момент стоит на пути внедрения данных технологий в деятельность гостиничных предприятий.

Литература

1. HotelEnergySolutions /Электронный ресурс/ <https://www.unwto.org/hotel-energy-solution>
2. A.Xess, H.Bhargave, Pr. Kumar a study on influence of eco-friendly technologies in hospitality industry // Journal of Physics, 2021 // DOI:10.1088/1742-6596/1950/1/012024
3. Themarketingcommunicationsagencyfortravel&tourismbrands /Электронный ресурс/ <https://www.linkedin.com/in/benduhig/?trk=article-ssr-frontend-x-article&originalSubdomain=uk>
4. CostvsConscience: Booking.comDelvesintotheDilemmaDividingSustainableTravelin 2023 /Электронный ресурс/ <https://www.gstcouncil.org/booking-com-2023-sustainable-travel-report/>
5. 5.GreenGlobe/Электронный ресурс/ <https://www.greenglobe.com/>
6. 6.QazaqAyul/Электронный ресурс/ <https://qazaqayul.com/about/>
7. GreenKeyCriteria /Электронный ресурс/ <https://www.greenkey.global/criteria>
8. ECOLabelCriteriaforTouristAccommodationServices /Электронный ресурс/ <https://www.ecolabel.net/en/kriterler/turist-konaklama-hizmetleri-icin-eco-label-kriterleri/>
9. Стартовал страновой проект GCIP-Kazakhstan /Электронный ресурс/ <https://www.gov.kz/memleket/entities/ecogeo/press/news/details/538638?lang=ru>

Агулова А.А., 1 курс магистранты (Қарағанды Бөкетов университеті)

Ғылыми жетекші - маркетинг кафедрасының меңгерушісі, э.ғ.к профессор Мамраева Д.Г.

ҚАЗАҚСТАН АУМАҒЫНДАҒЫ ОЙЫН-САУЫҚ ҚЫЗМЕТТЕР НАРЫҒЫНЫҢ ДАМУ ҮРДІСТЕРІ

Қазақстандағы ойын-сауық нарығы бір жылда үш есе өсті, алдағы жақын уақытта да дамитын болады. Қазақстан, бай тарихы мен мәдени мұрасы бар ел, қоғамның серпінді дамуын көрсете отырып, ойын-сауық саласында сөзсіз өзгерістерге ұшырайды. Бүгінгі таңда Қазақстандағы ойын-сауық нарығы заманауи технологияларды енгізуден бастап түрлі мәдени

және ойын-сауық іс-шараларын кеңейтуге дейінгі қызықты өзгерістерді енгізуде. Қазақстандағы ойын-сауық нарығы мәдениет пен қоғамдағы серпінді өзгерістерді көрсете отырып, қарқынды даму мен трансформация кезеңін бастан өткеруде.

Бүгінгі таңда Қазақстанда туризмнің барлық дерлік түрлері ұсынылған - білім беру, спорт, ойын-сауық, этникалық, экологиялық және басқалар. Біздің еліміздегі туристік сала мемлекеттік деңгейде экономиканың басым салаларының бірі болып танылды. Сарапшылардың бағалауы бойынша, Қазақстандағы халықаралық туризмнен түсетін кірістер ықтимал мүмкіндіктердің 10% - ын құрайды.

Коронавирустық пандемияның аяқталуы қарқынды концерттік және кинопрокат қызметінің дамуына әсер етті. Бұған елдегі билеттерді сатудың интернет-нарығының 80% иеленген және өзінің статистикасымен бөліскен Ticketon билет сату сервисінің деректері дәлел бола алады. Үш жарым миллион қазақстандық, яғни әрбір бесінші, кем дегенде 2023 жылы ойын-сауық іс-шараларына қатысқан. 2 000 600 тұрақты ойын – сауықтыру қызметтерін пайдаланады және билетке орта есеппен 16 мың теңге жұмсайды. Көшбасшы салаларға: кинотеатрлар, содан кейін концерттер, спорт және театр.

Кесте 1

Ойын сауық қызметтерінің 2023 жылғы нәтиже көрсеткіші

Сала атауы	Сатылған билет саны
Концерттер	1 млн 313 569
Спорттық іс – шаралар	676 мың 483
Театрлар	518 мың 849

Ескерту. Әдеби көздер негізінде авторлармен құрастырылған [1]

2023 жылы 72 отандық фильм, 2022 жылы - 60 фильм прокатқа шықты. Оларды қазақстандық кинотеатрлардағы барлық сеанстардың 15% - ы көрсетті және олар рекордтық көрсеткішкерді көрсетті, залдардың барлық пайдасы (33%) 11,5 млрд теңгеден астам сумманы құрады.

Орташа алғанда, қазақстандықтар ойын-сауыққа жылдық табысының 2%-ын ғана жұмсайды. Мысалы, Швецияда бұл көрсеткіш 18,5 %, Ұлыбританияда — 13 %, Ресейде — 7%. Рухани тағам мен күнделікті тағамның арасын таңдай отырып, қазақстандықтар соңғысының пайдасына таңдау жасайды: қаражаттың жарты бөлігі кафелерге, мейрамханалар мен барларға жұмсалады. Іс - шаралар санының өсуі мен геосаяси жағдай Қазақстан үшін жаңа құбылыс «оқиғалық туризмнің» дамуына әкелді. Адамдар өздерінің сүйікті әншілерінің концерттері үшін басқа елдерден келеді: мысалы, Земфира деген әншінің концерттеріндегі көрермендердің 45%-ы шетелден билеттер сатып алды.

Сондай-ақ, 2021 жылы «Саяхат және туризмді дамыту индексі» Дүниежүзілік экономикалық форумының рейтингінде Қазақстан Республикасы 117 елдің ішінде 66-шы орынды иеленді. Осы рейтингке сәйкес топ-5 елге Жапония, АҚШ, Испания, Франция және Германия сияқты елдер кірді. Қазақстанның алдында елдер: Грузия - 44-орын, Армения - 61-орын және Әзірбайжан - 63-орын, Черногория - 67-орын, Марокко - 71-орын, Моңғолия - 84-орын, Қырғызстан - 90-орын. Айта кету керек, Қазақстан Республикасының мәдени туризм саласындағы даму әлеуеті жоғары мынадай көрсеткіштерде көрінеді:

- мәдени ресурстар көрсеткіші бойынша-63-ші орын;
- туризм саласындағы еңбек нарығының субиндексі бойынша ел 59-шы орын алады;
- ЮНЕСКО-ның бүкіләлемдік мұра объектілерінің саны бойынша-42-ші орын;
- келу маусымы бойынша шетелдік туристер-26-орын;
- шетелдік туристердің болу ұзақтығы бойынша-52 - орын;
- мәдени нысандарға қызығушылық бойынша-37-орын.

Айта кету керек, Қазақстанда ойын сауық қызметтер саласының мәдени ескерткіштер мен көрікті жерлер басым болатын өңірлерді бөлек бөліп көрсетуге болады. Мысалы, 270-тен астам мәдени мекемелері бар Алматы қаласы, Алматыда 14 театр, 11 оркестр, 7 концерт залы, 13 ансамбль, 2 филармония, 32 мұражай, 39 кітапхана бар. Алматының қызықты мәдени

көрікті жерлерінің бірі-бір шегесіз салынған қасиетті Вознесен соборы. Сондай-ақ, «Ұлар» арт-галереясын, А. Қастеев атындағы Мемлекеттік өнер мұражайы, Тәуелсіздік монументі және т. б. мекемелер. Ойын сауықтыру нарығын дамыту бойынша Шымкент қаласы, Батыс Қазақстан, Маңғыстау аумағы, Астана және Түркістан қалалары сияқты өңірлерді де атап өткен жөн. Соңғы жылдардағы көрсеткіштер бойынша осы өңірлерге демалуға, саяхаттауға барады [2].

Қазақстандағы ойын-сауық кешендері дәстүрлі элементтер мен заманауи технологияларды біріктіре отырып, трансформациядан өтуде. Сауда орталықтары дүкендер мен мейрамханаларды ғана емес, сонымен қатар кинотеатрларды, боулингті, тіпті ойын-сауық саябақтарын ұсынады. Бұл келушілер үшін бірегей тәжірибе жасайды және ішкі туризмді дамытады.

Қазақстан түрлі іс-шаралар мен фестивальдар өткізу арқылы мәдени өнерді белсенді қолдайды. Музыка, өнер және кино фестивальдері жергілікті және халықаралық қатысушылар мен көрермендердің назарын аударады. Мұндай оқиғалар мәдени құндылықтармен алмасуға ықпал етеді және әлемдік аренада елдің имиджін көтереді. Соңғы жылдары Қазақстан шетелдік ойын-сауық компаниялары үшін ашық бола бастады. Атақты әлемдік әртістердің концерттері, театр қойылымдары, халықаралық фестивальдар-осының бәрі елдің ойын-сауық мәдениетінің алуан түрлілігіне өз үлесін қосады.

Қазіргі уақытта еліміздің ойын сауықтыру қызметтерін дамытудың ең жақсы кезеңі болып саналады. Туристердің көпшілігі еліміздің шалғай аймақтарына бару арқылы ел ішіндегі саяхат маршруттарын зерттеуге көбірек көңіл бөле бастады. Нәтижесінде көптеген адамдар туризмді жергілікті экономиканың даму деңгейін ынталандыратын, халықтың әл-ауқатын жақсартатын және ел тұрғындарының денсаулығы мен өмір салтына әсер ететін сала ретінде қарастырады.

Әдебиеттер

1 «Orda KZ» ресми сайты [Электр.ресурс] – URL: <https://orda.kz/kuda-i-zachem-hodjat-otdyhat-kazahstancy-posmotreli-statistiku-za-2023-god-382391/> (Қаралған күн: 14.02.2024)

2 Ш.Е.Альпеисова, Ж.С. Булхайрова, А. Кизимбаева, «Культурный туризм Казахстана на современном этапе развития» // Экономическая серия Вестника ЕНУ им. Л.Н. Гумилева, 2023

Амантай Д.Е, 1 курс (Қарағанды Бөкетов университеті)
Ғылыми жетекші – ғ.м., аға оқытушы Торжанова Д.А.

ҚОНАҚЖАЙЛЫҚ ИНДУСТРИЯСЫНДАҒЫ ГЕЙМИФИКАЦИЯ

Қазіргі уақытта кадр мамандары және жұмысты тиімді ұйымдастыруды зерттеушілер қызметкерлерді ынталандыруда жалақы мен үстемақыдан басқа құралдар қажет екенін мойындайды. Қызметкерлердің мотивациясын арттыру, ұжымдық жұмысқа жұмылдыру, ағымдықты азайту жолында соңғы жылдары ойын қағидалары жиі қолданылуда және айта кету керек, өте жоғары нәтижелерге қол жеткізуге көмектеседі.

Сонымен қатар қонақжайлық индустриясына арнап жас мамандарды жоғары оқу орындарында, кәсіпорын негізінде дайындау кезінде теориялық білімдерді есте сақтау, мамандық ерекшелігін тану мақсатында да ойын қағидалары тиімді болып табылады. Ойын симуляцияларын пайдалану – студенттерді оқытудың белсенді формасы.

Ойын формаларын ойыннан тыс контексте пайдалану «геймификация» деп аталады. Бұл термин ағылшын тіліндегі game — «ойын» сөзінен шыққан. Яғни, геймификация - бұл ойын өткізуге арналмаған салаларда пайдалану, мысалы, жұмысшыларды ынталандыруда, бизнесте, білім беруде және т.б.

Кейбір Әдебиеттертерде геймификация «бұл компьютерлік ойындарға тән тәсілдерді қолдану, ойыннан тыс қолданбалы бағдарламалық жасақтамадағы ойын ойлау,