

Қазақстан Республикасында киберспортты дамытудың 2025 – 2029 жылдарға арналған тұжырымдамасын бекіту туралы

Қазақстан Республикасы Үкіметінің 2025 жылғы 2 маусымдағы № 399 қаулысы

Қазақстан Республикасының Үкіметі **ҚАУЛЫ ЕТЕДІ:**

1. Қоса беріліп отырған Қазақстан Республикасында киберспортты дамытудың 2025 - 2029 жылдарға арналған тұжырымдамасы (бұдан әрі – Тұжырымдама) бекітілсін.

2. Тұжырымдаманы іске асыруға жауапты орталық және жергілікті атқарушы органдар, жергілікті атқарушы органдар мен өзге де ұйымдар (келісу бойынша):

1) Тұжырымдаманы іске асыру бойынша қажетті шаралар қабылдасын;

2) Тұжырымдаманы іске асыру жөніндегі іс-қимыл жоспарында көзделген іс-шаралардың уақтылы іске асырылуын қамтамасыз етсін;

3) есепті жылдан кейінгі жылдың 1 сәуірінен кешіктірмей Қазақстан Республикасының Туризм және спорт министрлігіне Тұжырымдаманың іске асырылу барысы туралы ақпарат беріп тұрсын.

3. Қазақстан Республикасының Туризм және спорт министрлігі есепті жылдан кейінгі жылдың 1 мамырынан кешіктірмей Қазақстан Республикасының Ұлттық экономика министрлігіне Тұжырымдаманың іске асырылуы туралы ақпарат беріп тұрсын.

4. Қазақстан Республикасының Ұлттық экономика министрлігі есепті жылдан кейінгі жылдың 15 маусымына дейін Қазақстан Республикасы Үкіметінің Аппаратына Тұжырымдаманың іске асырылуы туралы жиынтық ақпарат жіберіп тұрсын.

5. Осы қаулының орындалуын бақылау Қазақстан Республикасының Туризм және спорт министрлігіне жүктелсін.

6. Осы қаулы қол қойылған күнінен бастап қолданысқа енгізіледі.

Қазақстан Республикасының
Премьер-Министрі

О. Бектенов

Қазақстан Республикасы
Үкіметінің
2025 жылғы 2 маусымдағы
№ 399 қаулысымен
бекітілген

Қазақстан Республикасында киберспортты дамытудың 2025 – 2029 жылдарға арналған тұжырымдамасы

Мазмұны

1-бөлім. Паспорт

- 2-бөлім. Ағымдағы жағдайды талдау
- 3-бөлім. Халықаралық тәжірибеге шолу
- 4-бөлім. Киберспортты дамыту пайымы
- 5-бөлім. Киберспортты дамытудың негізгі қағидаттары мен тәсілдері
- 1-бағыт. Білім берудегі киберспортты дамыту
- 2-бағыт. Киберспортты ақпараттық қолдау
- 3-бағыт. Киберспортты танымал ету
- 4-бағыт. Киберспорт жоғары жетістіктер спорты ретінде
- 5-бағыт. Киберспортты дамытудың тұрақтылығы
- 6-бөлім. Нысаналы индикаторлар және күтілетін нәтижелер

Қосымша: Қазақстан Республикасында киберспортты дамытудың 2025 – 2029 жылдарға арналған тұжырымдамасын іске асыру жөніндегі іс-қимыл жоспары

1-бөлім. Паспорт

1.	Атауы	Қазақстан Республикасында киберспортты дамытудың 2025 – 2029 жылдарға арналған тұжырымдамасы (бұдан әрі – Тұжырымдама)
2.	Әзірлеу үшін негіз	Қазақстан Республикасы Президентінің 2024 жылғы 2 қыркүйектегі № 24-62-7.8 тапсырмасы
3.	Тұжырымдаманы әзірлеуге жауапты мемлекеттік орган	Қазақстан Республикасының Туризм және спорт министрлігі
4.	Тұжырымдаманы іске асыруға жауапты мемлекеттік органдар	Қазақстан Республикасының Мәдениет және ақпарат министрлігі, Қазақстан Республикасының Ғылым және жоғары білім министрлігі, Қазақстан Республикасының Ұлттық экономика министрлігі, Қазақстан Республикасының Оқу-ағарту министрлігі, Қазақстан Республикасының Қаржы министрлігі, Қазақстан Республикасының цифрлық даму, инновациялар және аэроғарыш өнеркәсібі министрлігі, жергілікті атқарушы органдар
5.	Іске асыру мерзімдері	2025 – 2029 жылдар

2-бөлім. Ағымдағы жағдайды талдау

Қазақстан киберспортты ұлттық мәдениеттің бір бөлігіне ғана емес, экономиканың маңызды құрамдас бөлігіне айналдыра отырып, оны белсенді дамытуда. Инфрақұрылымға, білім беру бағдарламаларына, сондай-ақ халықаралық ынтымақтастыққа инвестиция салу осы саланың орнықты дамуы үшін қуатты негіз жасайды. Қазақстанның алдағы жылдары әлемдік киберспорт аренасында жетекші орындардың бірін иеленуге барлық мүмкіндігі бар.

2018 жылы Халықаралық Олимпиада комитеті (бұдан әрі – ХОК) киберспортты Олимпиада ойындарының әлеуетті бағыты ретінде таныды. Сонымен қатар ХОК киберспортты Олимпиада ойындарының маңызды бағыты деп мойындады. 2024 жылдың шілдесінде ХОК Париждегі 142-ші сессиясында бірауыздан Олимпиадалық киберспорт ойындарын құруға дауыс берді, ал алғашқы іс-шара 2027 жылы Сауд Арабиясының Эр-Рияд қаласында өтеді деп жоспарланған.

Бұл шешім ХОК-тың жас аудиторияны тартуға және спорттық ойын-сауықтың құбылмалы ландшафтына бейімделуге деген ұмтылысын көрсетеді. Олимпиадалық киберспорт ойындары халықаралық федерациялармен ынтымақтастықта таңдалған киберспорт бойынша бірқатар жарыстарды қамтитын болады. ХОК киберспорттың дамуы мен Олимпиадалық қозғалысқа кірігуін қадағалау үшін Киберспорт жөнінде комиссия да құрды.

Қазақстанда киберспорт ұйымдасқан қызмет ретінде 2000 жылдардың басынан бері қалыптаса бастады. Алғашқы киберспорт командасының құрылуын, сондай-ақ Қазақстан ұлттық құрамасының 2002 жылы World Cyber Games халықаралық турниріне қатысуын елімізде киберспортты дамытудың бастапқы нүктесі деп санаған жөн.

Бүгінгі таңда қазақстандық киберспорт командалары халықаралық аренада түрлі спорт түрлерінен айтарлықтай жетістіктерге қол жеткізді, әсіресе Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) DreamHack Open Winter – 1-орын (2016), PGL Major Kraków – 1-орын (2017), Intel Extreme Masters XV – World-да түрлі пәндерде айтарлықтай жетістіктерге жетті: чемпионат – 1-орын (2021), BLAST Premier: Spring Finals – 1-орын (2021), PGL Major Stockholm – 3-4 орын (2021).

Киберспорт мемлекеттік деңгейде танылып, қолдау тапты. 2018 жылғы 25 маусымда дене шынықтыру және спорт саласындағы уәкілетті орган "Qazaq Cybersport Federation" республикалық қоғамдық бірлестігін (бұдан әрі – QCF) аккредиттеп, киберспортты елдегі ресми спорт түрі деп таныды. QCF киберспортты насихаттауға, жас таланттарды қолдауға, сондай-ақ киберспорттың әлеуметтік рөлін нығайтуға бағытталған бірқатар жобалар мен турнирлерді жүзеге асырады.

Дене шынықтыру және спорт саласындағы уәкілетті орган ұлттық киберспорт жарысы – Қазақстан Республикасының Кубогын (бұдан әрі – ҚРК) 2021 жылдан бері жыл сайын ұйымдастырып келеді, оның ресми спорттық жарыс мәртебесі бар.

2021 жылдан 2024 жылға дейінгі кезеңде ҚРК шеңберінде:
жарысқа еліміздің барлық өңірінен мыңнан астам ойыншы қатысты;
36,5 млн теңге көлемінде жүлде қоры ойнатылды;
локальды (офлайн) желіде жарыстың финалдық кезеңдері (бұдан әрі – LAN-финал) өткізілді, оған үздік ойыншылар ұшу, тұру және тамақтану шығындары толық өтеліп шақырылды;

келесі киберспорт түрлері ұсынылды:

PC және консольдық спорт түрлері:

Counter-Strike: Global Offensive / Counter-Strike 2;

Dota 2;

eFootball (PES) / EA SPORTS FC (FIFA);

Mortal Kombat 1;

Мобильды спорт түрлері:

PUBG Mobile;

Clash Royale;

Mobile Legends: Bang Bang.

ҚРК спортшылардың қатысуына тең жағдай жасап ойын платформасы мен жанрларының кең спектрін қамтиды. Киберспорт қоғамдастығы тарапынан турнирге тұрақты қызығушылықты растайтын ұйымдастыру деңгейінің, медиамен қамтудың және қатысушылардың қызығушылық деңгейінің жыл сайын өсуі байқалады.

Қазақстан Республикасында ҚРК-мен қатар киберспорт бойынша Қазақстан Республикасының чемпионаты (бұдан әрі – ҚРЧ) өтуде. ҚРЧ мақсаты ұлттық рейтингтегі үздік ойыншылардың мәртебесін бекітіп, елдің ең мықты спортшыларын анықтау болып табылады.

Сонымен қатар Qazaqstan Qyzmet cyber Cup турнирі (бұдан әрі – QQCC) – мемлекеттік қызметшілерге, ұлттық компаниялардың қызметкерлеріне және квазимемлекеттік сектор субъектілеріне арналған Sony PlayStation платформасында EA SPORTS FC бойынша мамандандырылған турнир өткізіледі. Ол жылына екі рет өткізіледі әрі корпоративтік мәдениетті нығайтуға және мемлекеттік сектор қызметкерлері арасында киберспортты танымал етуге ықпал етеді.

Сондай-ақ жас таланттар үшін Qazaqstan Counter-Strike 2 League (бұдан әрі – QCL) – жаңа ойыншыларды анықтау және командалардың кәсіптік деңгейін дамыту мақсатында іске қосылған CS2 бойынша онлайн-лига өткізіледі. QCL халықаралық киберспорт жарыстарында өсуге және қатысуға ұмтылатын жас таланттардың бастапқы нүктесі болып табылады.

Әлемде және Қазақстанда киберспортты дамыту перспективалары

Киберспорт индустриясы айтарлықтай өсуде, бұл ретте ойыншылар саны да, аудитория мөлшері де жылдам ұлғаюда. 2024 жылы әлемдік киберспорт нарығы шамамен 6,61 миллиард АҚШ долларына бағаланды және 2034 жылға қарай шамамен

48,09 миллиард АҚШ долларына жетеді деп болжануда, бұл 21,95 %-дық (саладағы ең жоғары көрсеткіштердің бірі) орташа жылдық жиынтық өсім қарқынын көрсетеді.

Жаһандық киберспорт аудиториясы 2022 жылы 532 миллион көрерменге жетті және 2025 жылдың соңына қарай 640 миллион көрерменнен асады деп күтілуде. Бұған 318 миллионнан астам адал энтузиастар мен 322 миллионға жуық кездейсоқ көрермен кіреді.

Өңірлік тұрғыдан Азия-Тынық мұхиты өңірі көрермендер саны бойынша көш бастап тұр, ол әлемдік киберспорт көрермендерінің 57 %-дан астамын құрайды. Жалпы көрермендердің қатысуының артуына және инфрақұрылым мен халықаралық іс-шараларға қомақты инвестицияларға байланысты киберспорт индустриясының қарқынды кеңеюі жаһандық ойын-сауық ландшафтын өзгертеді. Бұл жалпы әлемдік тренд Қазақстанды да айналып өтпейді.

Киберспортқа деген қызығушылықтың одан әрі өсуі, ойыншылар мен көрермендер санының артуы болжанып отыр, бұл инфрақұрылымның (бірінші кезекте желілік интернет-инфрақұрылымның) кеңеюіне және халықаралық жарыстарды ұйымдастыруға алып келеді.

Мамандандырылған киберспорт ареналары мен заманауи жабдықтармен жабдықталған жаттығу орталықтарын салу Қазақстанға халықаралық ірі іс-шараларды өткізу орны ретінде тартымдылықты қамтамасыз етеді.

Әлемдік тәжірибені ескергендегі Қазақстанда киберспорт саласын дамытудың нақты проблемалары:

Қаржылық тұрақтылықтың болмауы Қазақстанда киберспортты дамыту мәселесіндегі басты проблемалардың бірі болып табылады әрі бұл проблема ағымдағы қызметті қаржыландыру мәселелерін де, жаңа инфрақұрылымға инвестиция құю мәселелерін де қозғайды. Саланың жеткіліксіз дамуы, халықтың төлем қабілеттілігінің төмендігі, ағымдағы және әлеуетті нарықтың шектеулі көлемі, тартылған қаржы ресурсының жоғары құны мен ұзақмерзімді қаржыландырудың болмауы салдарынан қазақстандық киберспортта қаржылық тұрақтылық төмен.

Нәтижесінде қазақстандық киберспорттың дамуы, әсіресе өңірлік деңгейде, жартылай кәсіптік деңгейде қалып отыр. Сонымен қатар елеулі жетістіктерге қол жеткізген қазақстандық ойыншыларды шетелдік киберспорт ұйымдары шақырады, бұл дарынды спортшылардың кетуіне және ішкі бәсекеге қабілеттіліктің төмендеуіне әкеледі.

Тәуелсіз Мемлекеттер Достастығы елдерінің қазіргі тәжірибесінде киберспорт ұйымдарын қаржыландыру көбінесе букмекерлік кеңселер есебінен жүзеге асырылады. Бұл тәсіл этикалық және имидждік тәуекелдермен, сондай-ақ ойыншылардың келісімшарттары, трансферттер мен жүлделер бойынша нақты реттеудің болмауымен байланысты, бұл әртүрлі аймақтардағы спортшылар арасындағы теңсіздікті күшейтеді.

Киберспорттың жастар саясатына интеграцияланбауы маңызды проблемалардың бірі болып қала береді. Бүгінгі таңда киберспорт көбінесе тұлғалық және кәсіптік дамудың заманауи құралы ретінде емес, ойын-сауық ретінде қабылданады. Сонымен қатар ол жастардың негізгі дағдыларын: топтық жұмыс, стресске төзімділік және бақылау, стратегиялық ойлау және қарым-қатынас қабілетін қалыптастырады. Алайда мұндай мүмкіндіктер осы салада кәсіптік бағдар беру бағдарламасының болмауына, жастар орталықтарының жүйелі жұмыс істемеуіне, тәлімгерлік институтының нашар дамуына және жастар бастамаларын кадрлық сүйемелдеудің болмауына байланысты іс жүзінде пайдаланылмайды.

Инфрақұрылымды дамыту мәселесі ерекше назар аударуды талап етеді: көптеген өңірлерде арнайы алаңдар, жабдықталған жаттығу залдары және тұрақты киберспорт хабтары жоқ. Бұл орнықты және тиімді экожүйенің қалыптасуына кедергі келтіре отырып, жергілікті деңгейде де, республикалық деңгейде де киберспорттың дамуын айтарлықтай баяулатады.

3-бөлім. Халықаралық тәжірибеге шолу

Әлемдік киберспорттың дамуы компьютерлік технологиялардың дамуымен тығыз байланысты. Әуесқой турнирлер кәсіпқой лигаларға айналды, ал қазіргі уақытта халықаралық ірі чемпионаттар жабық стадиондарда өткізілуде, жоғары жүлде қорлары миллиондаған долларға жетіп, қалыпты жағдайға айналды.

Киберспорт бүкіл әлемде белсенді дамып келеді және бірнеше ел осы бағытта көшбасшы болып табылады, бұл инфрақұрылымды, қолдауды және киберспорт индустриясының өсуі үшін айтарлықтай ресурстарды қамтамасыз етеді. Әлемдік аренада әсіресе Оңтүстік Корея, Франция, Қытай, Америка Құрама Штаттары (бұдан әрі – АҚШ), Ресей сияқты елдер ерекшеленеді.

Киберспорт көптеген елдердің спорттық және экономикалық өмірінің маңызды бөлігіне айналды. Оңтүстік Корея киберспорттың алғашқы орталықтарының бірі болды. 2001 жылы Korean e-Sports Players Association (KeSPA) құрылды, бұл елде киберспорттың ресми танылуына және дамуына ықпал етті. Үкіметтің есебіне сәйкес 2023 жылдың қыркүйегінде Сеулде "Sangam Colosseum" аренасында өткен PUBG Nations Cup 2023 турнирінде 300 мың АҚШ доллары көлемінде жүлде қоры болған. Кореяның киберспорт қауымдастығы (KeSPA) ұйымдастырған жыл сайынғы турнирде League of Legends спорт түрін қоса алғанда, әрқилы спорт түрі бойынша жарыстар енгізілген. Бұл турнирдің жүлде қоры әр жылы 110 мың АҚШ долларын құрады.

Франция киберспортты спорт түрі ретінде ресми түрде мойындаған алғашқы елдердің бірі болды. Бұл Францияның Еуропадағы киберспорт орталығына айналып, дамуына серпін берді. LFL және ESL Pro League сияқты турнирлер көрермендердің назарын аударады, ал DreamHack сияқты іс-шаралар киберспорттың елде қаншалықты танымал екенін көрсетеді. Француздар жоғары деңгейде белсенді бәсекеге түсетін

Valorant-VCT турниріндегі Францияның рөлін ерекше атап өткен жөн. ESL Pro League жүлде қоры 2024 жылы 750 мың долларды құрады.

Қытайдағы киберспорт қазіргі заманғы мәдениет пен экономиканың маңызды бөлігі болып табылады. Ел осы саладағы өзінің амбициясы мен көшбасшылығын көрсетуді жалғастыруда. Инфрақұрылымды дамытуға инвестиция салу, мемлекеттік деңгейде қолдау көрсету, Tencent сияқты технологиялық ірі компаниялармен ынтымақтастық және киберспорт түрлерінің кеңінен танымал болуы Қытайды киберспорттағы әлемдік жетекші күштердің біріне айналдырады. LPL немесе CDEC Cup кубогы сияқты қытайлық турнирлер бүкіл әлем бойынша көрермендердің назарын аударуда, ал жоғары жүлде қорлары саланың маңыздылығы мен әлеуетінің дәлелі болып табылады. Қытайдағы LPL (League of Legends Pro League) киберспорт турнирлерінің жүлде қоры өткізілетін маусымы мен жылына байланысты өзгеріп отырады. Мысалы, 2024 жылы: LPL Spring 2024 жүлде қоры 590 мың АҚШ долларын, LPL Summer-2024 жүлде қоры 580 мың АҚШ долларын құрады. Нууа және Douyu сияқты платформалардағы стриминг тек көрермендерге матчтар мен турнирлерді нақты уақыт режимінде бақылап отырудың ерекше мүмкіндігін ұсына отырып, киберспорттың танымалдығын арттырады. Бұл тұрғыда Қытай киберспортты дамытатын және оны кең аудиторияға қолжетімді ететін экожүйе құруды жалғастыруда.

АҚШ-тағы киберспорт – командалары мықты әрі турнирлері ірі жылдам дамып келе жатқан индустрия. АҚШ League of Legends, CS2, Valorant, Overwatch, Call of Duty және FIFA сияқты ойындарда көш бастап келеді. LCS сияқты негізгі турнирлерде – Dota 2 бойынша League of Legends, The International (TI) лигасының жүлде қоры 4 миллион доллардан 40 миллион долларға дейін құрайды. Twitch, YouTube Gaming және Facebook Gaming турнирлер трансляцияланатын платформа болып табылады.

2016 жылдан бастап Ресейде киберспорт спорт түрі болып танылды. Ең танымал ойын Dota 2 болып табылады, онда ресейлік команда The International 10 2021 турнирінде 40 миллион АҚШ долларын ұтып алып чемпион атанды. Сондай-ақ CS2, League of Legends (LCL) кең таралған. Стриминг: Twitch және RuHub эфирлік студиясы белсенді дамып келеді, онда ресейлік ойыншылардың стримі мен турнирлер өтеді.

4-бөлім. Киберспортты дамыту пайымы

Қазақстан киберспорт әлеуетін мойындай әр тиісті инфрақұрылымды дамытуды және осы бағытты халық арасында ілгерілетуді біртіндеп ынталандыруда. Соңғы жылдары Қазақстанда киберспорттың танымалдығы едәуір өсті. 2024 жылы Қазақстанда киберспорт пен онлайн-ойындарға 3,5 миллионға жуық адам қызығушылық танытты, ал 2026 жылға қарай киберспорт аудиториясы 5 миллионға жетеді деп болжануда. Қазақстандағы ең танымал киберспорт түрлерінің ішінде Dota 2, Counter-Strike 2 (CS2), PUBG Mobile, Mobile Legends: Bang Bang ерекшеленеді. Бұл деректер қатысушылар тарапынан да, көрермендер тарапынан да жастардың

қызығушылығы өскенін, сондай-ақ саланың экономикалық әлеуетінің кеңеюін көрсете отырып, киберспорттың серпінді дамуын көрсетеді.

Киберспорт дамуының түйінді факторы жарыс өткізудің тиісті ережелерін, спортшылардың рейтингі жүйесін құру және реттеу, сондай-ақ қажетті инфрақұрылымды қалыптастыру болып табылады. Бұл негізінен желілік және ұтқыр Интернетті дамытуды, өнімділігі жоғары компьютерлік жабдыққа, жаңару жоғары жиілігі мониторларға, кәсіптік шеткі құрылғыларға, трансляцияларға арналған инфрақұрылымға қолжетімділікті қамтамасыз етуді, сондай-ақ жаттығу базаларын құруды қамтиды. Тек командалар мен турнирлерге ғана емес, кәсіби өсуі үшін қолайлы орта қалыптастыру мақсатында жеке спортшыларға да қолдау көрсетілуге тиіс. Халықты арзан, жылдамдығы жоғары және лимитсіз Интернетке қолжетімділікпен кеңінен қамтамасыз ету бұқаралық киберспортты дамытудың стратегиялық басты бағыты болып табылады, бұл Орталық Азия аумағында киберспорт хабын қалыптастыру үшін жағдай жасайды.

Қазақстан Республикасында киберспортты дамытудың 2025 – 2029 жылдарға арналған негізгі бағыттарының бірі өңірлік, студенттік және мектептік киберспорт лигаларын құру мен дамыту болады. Бұл лигалар елдің түкпір-түкпірінен дарынды ойыншыларды анықтауға, ілгерілетуге қабілетті тұрақты және ауқымды экожүйенің негізіне айналады.

Өңірлік лигалар

Еліміздің әрбір өңірінде өңірлік киберспорт лигаларын іске қосу жоспарлануда. Мысалы, Шымкентте PUBG Mobile спорт түрі бойынша лига құруға болады, онда әр команда өз қаласының, ауданының немесе тіпті елді мекенінің атынан өнер көрсете алады. Мұндай өңірлік жарыстар жергілікті жерлерде үздік ойыншыларды анықтауға, мықты жергілікті командалар құруға және жергілікті жарыстардан бастап Қазақстан Республикасының ұлттық командасына дейін "даму вертикалін" құруға мүмкіндік береді.

Студенттер мен мектеп лигалары

Студенттер мен мектеп лигаларын іске қосу да маңызды элемент болмақ, онда командалар өздерінің жоғары және жоғары оқу орнынан кейінгі білім беру ұйымдарының (бұдан әрі – ЖЖОКБҰ), техникалық және кәсіптік білім беру ұйымдарының (бұдан әрі – ТЖКБҰ), орта білім беру ұйымдарының атынан шығады, бұл киберспортты білім беру ортасына тереңірек интеграциялауға мүмкіндік береді және болашақ қазақстандық спортшылардың дамуы үшін тұғырға айналады.

Лигалар танымал киберспорт түрлерін қамтиды:

Counter-Strike 2 (CS2);

Dota 2;

PUBG Mobile;

Mobile Legends: Bang Bang (MLBB).

Ықпалы мен маңыздылығы

Мұндай лигалар желісін құру аудиторияны қамтуды айтарлықтай арттырады және киберспорт индустриясына жаңа кадрларды тартады. Киберспорт тұратын жеріне, әлеуметтік жағдайына немесе бастапқы мүмкіндіктеріне қарамастан әркімге қолжетімді болады.

Цифрлық технологиялар қарыштап дамып, жастар арасында цифрлық мәдениет өсіп отырған жағдайда мектеп, студенттер лигалары мен өңірлік лигалардың іске қосылуы Қазақстан алдында жаңа мүмкіндіктер ашады:

әлемдік киберспорт аренасында белсенді ойыншы ретінде елдің мәртебесін нығайту ;

инфрақұрылымның дамуын ынталандыру және жаңа жұмыс орындарын құру; технологиялық бағдар алған заманауи жастардың қалыптасуы.

Бұл лигалар халықаралық аренада Қазақстанның атынан қатысатын кәсіпқой киберспортшылардың жаңа буынын өсіру және тәрбиелеу институттарына айналады.

Ол үшін киберспортшылардың дамуына жағдай жасау қажет. Бұған ойыншылар өз дағдыларын жетілдіре алатын арнайы ареналар мен жаттығу базаларын салу кіреді.

Жасанды интеллект және виртуалды шындық сияқты жаңа технологияларды енгізу Қазақстанда киберспортты дамытудың қажетті аспектісі болып табылады, олар киберспорт оқиғаларын өткізу және қабылдау тәсілдерін түбегейлі өзгерте алады. Бұл инновациялар жарыстың қызықты болу деңгейін арттырып қана қоймайды, сонымен қатар жаттығуларға және деректерді талдауға жаңа мүмкіндіктер ашады. Киберспорт индустриясы турнир өткізуге арналған жаңа технологиялық стартаптарды, бағдарламалық қамтылымды, жабдықты және платформаларды әзірлеумен айналысатын компаниялардың құрылуын ынталандырады.

Қазақстанда киберспортты дамыту халықтың экономикалық белсенділігін арттыру, қоғамның әлеуметтік интеграциясы мен мәдени дамуы үшін мол мүмкіндік береді, сондай-ақ жастардың қазіргі заманғы технологиялар мен спорттық мансапқа қызығушылығын арттырады.

5-бөлім. Киберспортты дамытудың негізгі қағидаттары мен тәсілдері

Соңғы жылдары Қазақстанда киберспортты дамыту спорттық және мәдени инфрақұрылым құру, сондай-ақ жастардың белсенділігін ынталандыру үшін маңызды элементке айналды. Елдегі киберспортты дамытудың негізгі қағидаттары мен тәсілдері оның одан әрі өсуіне негіз болып табылады, атап айтқанда:

1) ЖЖОКБҰ-дағы білім беру жүйесімен интеграция (қосымша білім беру бағдарламаларын (minor) қолдау, студенттер және мектеп лигаларын дамыту);

2) спортшылардың рейтинг жүйесін регламенттеу, спорттық жарыстар өткізу арқылы бәсекелестік;

3) инвестиция тарту мақсатында мемлекеттік-жекешелік әріптестік;

4) талдау, менеджмент, судья болу және басқа да бағыттар бойынша саланы кәсіптендіру;

5) жаттығу процесіне деректер аналитикасын енгізе отырып, психология, физиология, білім беру және киберспорт экономикасы саласында ғылыми зерттеулер жүргізу;

6) инфрақұрылымды дамыту (киберспорт ареналарын, трансляция студияларын, жаттығу базаларын құру, әуесқой да, кәсіпқой да компьютерлік клубтарды қолдау).

Қазақстан Республикасында киберспорттың жаппай танымал бола бастауына байланысты осы саладағы барлық негізгі турнирлер, іс-шаралар мен бастамалар меценаттардың қатысуымен және қолдауымен іске асырылады. Осыған байланысты осы Тұжырымдаманы ортамерзімді және ұзақмерзімді кезеңде іске асыру елдегі киберспорт инфрақұрылымын дамытуға сұранысты ескергенде бизнестің халық үшін әлеуметтік жауапкершілігіне негізделетін болады. Қаржыландыру шектеулі болып отырған жағдайларда киберспортты коммерциялық компаниялар тарапынан көрсетілетін көмектің арқасында дамытуға болады, олардың қатарында:

электрондық индустрия өкілдері (техника мен жабдық өндірушілер);

телекоммуникациялық операторлар;

киберспортты ілгерілетуге белсенді қатысатын букмекерлік кеңселер және цифрлық технологиялармен және жастар аудиториясымен байланысты басқа да брендтер бар.

Мұндай тәсіл Қазақстанда киберспорттың дамуы мен орнықтылығының негізгі көзі ретінде бизнеспен әріптестіктің маңыздылығын көрсетеді. Мамандандырылған алаңдар мен ареналар, жаттығу базалары мен киберспорт клубтарын салу осы бағытқа қызығушылық танытатын жастарды оқытудағы маңызды қадамға айналуы мүмкін. Бұл ақпараттық технологиялар, маркетинг, жарнама, іс-шараларды ұйымдастыру, контент стримингін шығару және генерациялау, сондай-ақ жаңа жұмыс орындарын құру сияқты аралас салаларды дамытуға ықпалын тигізеді.

Осылайша, киберспорттың дамуы елге, әсіресе халықаралық ірі брендтерден, демеушілерден және жарыстарды ұйымдастырушылардан инвестиция тартуы мүмкін. Жоғары жылдамдықты Интернетке кеңінен қол жеткізуді жоспарлы қамтамасыз ету киберспорт пен жалпы цифрлық экономиканың дамуында шешуші рөл атқарады.

Оған қоса, халықаралық IT-брендтерді тарту болашақта мемлекеттік-жекешелік әріптестік шеңберіндегі бастамаларды қоса алғанда, бірлескен инвестициялық ірі жобаларды іске асыруға ғана емес, сондай-ақ дарынды спортшылардың шетелге кетуіне тосқауыл қоюға мүмкіндік береді. Киберспортшылар үшін анық түзілген келісімшарттар мен құқықтық кепілдіктер жүйесі бар кешенді экономикалық экожүйе құру олардың мүдделерін қорғауды қамтамасыз етеді, сондай-ақ резиденттік командалардың ұйымдасуын ынталандырады. Озық құқықтық және басқарушылық практикаларды ендіру өңірлерде оң тәжірибені таратуға және киберспортқа қызығушылықты ұлғайтуға ықпал ететін болады.

Интернет-инфрақұрылымды жақсарту, әсіресе танымал ойындар үшін жергілікті серверлердің болуы тұрғысынан жақсарту, Қазақстанда киберспорт дамуының негізгі факторларының бірі болып табылады. Соңғы жылдары қазақстандық серверлер желісі едәуір кеңейтілді, бұл дерек берудің кідіру проблемасын шешеді және ел пайдаланушылары үшін ойын сапасын жақсартады. Мысалы, Counter-Strike 2-де Faceit платформасында енді Қазақстан ойыншыларына жылдам әрі тұрақты қосылуда артықшылық беретін жергілікті сервер бар. Бұл біздің ойыншылардың халықаралық аренадағы ойын дағдыларын арттыруға және нәтижелерін жақсартуға тікелей ықпал етеді.

Осыған ұқсас PUBG Mobile, MLBB және басқалары сияқты спорт түрлерінде жергілікті серверлер қосылды, бұл анағұрлым сапалы жаттығулар мен дерек берудегі кідіру проблемаларынсыз жарыстарға қатысу үшін жаңа мүмкіндіктер ашады. Бұл қадамдар техникалық проблемаларды шешіп қана қоймай, Қазақстанның түрлі өңірлерінен келген ойыншыларға халықаралық спортшылармен тең дәрежеде жарысуға мүмкіндік бере отырып, елдегі киберспорт танымалдығының орнықты өсуін қамтамасыз етеді.

Киберспорт ұйымдарымен халықаралық кооперацияның қажеттігі киберспорттың қолжетімділігін қамтамасыз етумен және халықты жаппай қамтумен бірге білім беру бағдарламаларына сұраныс туғызады. Бұл оқыту бағдарламалары болашақ киберспортшыларды даярлаудан басқа, жаттықтырушыларды, ойын индустриясы, ойындар әзірлеу, киберспорт менеджменті және цифрлық маркетинг саласында маман даярлауға ықпал етеді, бұл болашақта киберспорт индустриясы үшін кадрлық қамтамасыз етуді қалыптастырады.

Киберспорт жастардың интеллектуалдық және әлеуметтік дамуына оң әсерін тигізетін стратегиялық ойлау, командалық өзара әрекет жасау қабілеті, реакциясының жылдамдығы және басқа да когнитивтік қабілеттерді қалыптастырады әрі дамытады. Демек әрбір өңірде киберспорт академияларын құру қажет, бұл спортшылар мен жаттықтырушыларды оқытуға және дамытуға мүмкіндік береді.

Бұдан басқа, Қазақстан Республикасының аумағында халықаралық ірі киберспорт жарыстарын өткізу спорт туризмін дамытуға, елдің танымалдылығын арттыруға және шетелдік инвестициялардың құйылуын ынталандыруға ықпал ететін болады.

Осыған байланысты тәжірибе алмасу әрі халықаралық жетекші брендтермен және ұйымдармен әріптестік қарым-қатынас орнату мақсатында әлемдік киберспорт ұйымдарымен ынтымақтастық туралы келісімдер жасасу орынды болып табылады.

Сонымен қатар киберспорт іс-шараларын трансляциялау мақсатында онлайн-платформаларды, сондай-ақ киберспорт тақырыбын жария етуге бағытталған телевизиялық контентті (хабар, шоу) дамытуға назар аудару қажет. Медиа және

әлеуметтік желілерде нысаналы ақпараттық-жарнамалық науқандар өткізу жағымды қоғамдық пікір қалыптастыруға және киберспортқа қызығушылықты ұлғайтуға ықпал етуге тиіс.

Азаматтардың түрлі санаттары, оның ішінде ауылдық жерлерде және шалғай өңірлерде тұратын жастар үшін киберспорт қызметіне қатысуға тең қол жеткізуді қамтамасыз етуге ерекше назар аударылуға тиіс.

Көрсетілген мақсаттарға қол жеткізу үшін іргелес өңірлер мен елдердің командалары ашық қатыса алатын жарыстар өткізу қажет. Бұл әлеуметтік интеграцияны арттырады әрі зияткерлік және мәдени киберспорт демалысының нысандарын кеңейтеді. Бұдан басқа, саламатты өмір салтына жәрдемдесу мақсатында физикалық белсенділік пен цифрлық технологияларды үйлестіруге бағытталған бастамаларды қолдаған, атап айтқанда толықтырылған және виртуалды шынайылық технологияларын қолдана отырып, ойындарды дамыту арқылы қолдаған жөн.

Қазіргі жағдайды, халықаралық тәжірибені, пайым мен негізгі қағидаттарды, сондай-ақ киберспортты дамыту тәсілдерін талдауды ескере отырып, Тұжырымдамада мынадай бес бағыт бойынша киберспортты дамыту мен оның тәсілдерін іске асыру көзделген:

1-бағыт. Білім берудегі киберспортты дамыту

Киберспортты білім беру кеңістігіне кіріктіру үшін оның элементтерін ЖЖОКБҰ оқу бағдарламаларына біртіндеп енгізу қажет. Бірінші кезекте ақпараттық-коммуникациялық технологиялар саласындағы мамандықтар бойынша білім беру бағдарламалары шеңберінде "Киберспорт" бағыты бойынша қосымша білім беру бағдарламаларын (minor) және элективті пәндерді енгізу ұсынылады. Бұл студенттерде сабақтас салаларда, атап айтқанда, киберқауіпсіздік, бағдарламалау, гейм-дизайн салаларында, жобаларды басқаруда практикалық дағды, машық пен құзыреттер қалыптастыруға мүмкіндік береді.

Оқыту сапасын арттыру және киберспортта кәсіпқой ортаны дамыту үшін ЖЖОКБҰ оқытушылары үшін оқыту семинарлары мен тренингтерін үнемі өткізіп тұруды қамтамасыз ету қажет. Бұл педагогтарға киберспорт дайындығында қолданылатын заманауи тәсілдерді, технологиялар мен құралдарды уақтылы меңгеруге, сондай-ақ студенттерде командалық ойын, талдау және цифрлық өзара іс-қимылдың өзекті дағдыларын қалыптастыруға мүмкіндік береді.

Әрбір өңірде оқу орталықтары бар киберспорт академияларын құру негізгі инфрақұрылымдық қадамдардың бірі болып табылады. Бұл академиялар спортшыларды, жаттықтырушыларды, төрешілерді, талдаушыларды даярлауға, сондай-ақ біліктілікті арттыру курстарын, шеберлік сыныптарын және білім беру іс-шараларын өткізуге арналған алаңдарға айналмақ.

Оқушы жастарды ынталандыру және бәсекелес ортаны дамыту мақсатында ЖЖОКБҰ мен ҚББҰ студенттері мен оқушылары арасында үнемі республикалық және

халықаралық киберспорттық жарыстар өткізіп тұру қажет. Мұндай іс-шаралар киберспортты танымал етудің, оқу орындары арасындағы желілік өзара іс-қимылды дамытудың және Қазақстанды халықаралық аренада көрсете алатын талантты қатысушыларды анықтаудың тиімді құралына айналады.

2-бағыт. Киберспортты ақпараттық қолдау

Киберспортқа орнықты қызығушылықты қалыптастыру және оның қоғамдық маңыздылығын арттыру әрі жастарды жаппай тарту мақсатында мамандандырылған аудиторияны да, халықтың ауқымды тобын да қамтитын медиа және ақпараттық инфрақұрылымды дамыту қажет.

Негізгі бағыттардың бірі – онлайн-платформаларда арнайы жаңалықтар легін, блогтар мен ақпарат жасау және дамыту. Бұл ресурстар осы саладағы кәсіптік ақпараттық өрісті қалыптастыруға ықпал ете отырып, өзекті оқиғаларды, турнирлерді, ойыншылардың жетістіктерін, матч аналитикасын және киберспорт трендтерін жария етіп тұратын болады.

Жергілікті және шетелдік медиа және ақпараттық агенттіктермен әріптестік орнату да маңызды қадам болып табылады. Мұндай ынтымақтастық қазақстандық киберспорт бастамаларын халықаралық аренада кеңінен жария етуді қамтамасыз етуге және отандық спортшылардың, командалар мен жобалардың танымалдығын арттыруға ықпал ететін болады.

Ұлттық телевизия мен әлеуметтік желілерде киберспорт туралы арнайы бағдарламалар жасалады және оларға қолдау көрсетіледі. Бұл хабарларда жарыстарға шолу, спортшылармен және сарапшылармен сұхбаттар, репортаждар, аналитикалық материалдар және білім беру мазмұны қамтылуы мүмкін, осылайша қоғамда киберспорттың жағымды имиджі қалыптасады.

Жергілікті инфлюенсерлермен де, халықаралық инфлюенсерлермен де өзара іс-қимылға ерекше назар аударылатын болады. Киберспорт тақырыбында, стримингте және цифрлық контентте танымал тұлғалармен ынтымақтастық киберспорт іс-шараларын ілгерілетуге, жастардың назарын аударуға және киберспорт қызметіне қатысуға орнықты қызығушылықты қалыптастыруға ықпал ететін болады.

Сонымен қатар саланы ғылыми-білім беру тұрғысынан қолдауды дамыту маңызды. Арнайы ғылыми және оқу басылымдарында киберспорт тақырыбы бойынша материалдар әзірленіп, жарияланатын болады, бұл киберспортты жастар саясаты, білім беру және экономика саласындағы цифрлық мәдениеттің және инновациялық бағыттың маңызды элементі ретінде академиялық тануды қамтамасыз етуге мүмкіндік береді.

3-бағыт. Киберспортты танымал ету

Өртүрлі деңгейдегі және киберспорт түрлерінің бағытындағы тұрақты киберспорт жарыстарын өткізу Қазақстанда киберспортты танымал ету мен институционалдандырудың негізгі бағыты болып табылады. Жарыс спорттық көрсеткіштердің өсуін ынталандырып қана қоймай, қоғамдастықты нығайтуға, өңірлік

инфрақұрылымды дамытуға және қоғамда киберспорттың жағымды имиджін қалыптастыруға ықпал етеді.

Танымал ойын түрлерінің бірі бойынша ұлттық және/немесе халықаралық бір ауқымда жарыс ұйымдастыру және өткізу жоспарлануда. Мұндай оқиға қазақстандық киберспортқа халықаралық назар аударуды қамтамасыз етеді, ұлттық командалар мен ойыншылардың қатысуына түрткі болады, сондай-ақ шетелдік әріптестермен тәжірибе алмасу алаңын құрады.

Өңірлік деңгейде ең сұранысқа ие үш ойын түрі бойынша ашық біліктілігі бар LAN-турнирлер өткізілетін болады. Мұндай жүйе елдің әртүрлі өңірлерінің өкілдерін қоса алғанда, кең ауқымды киберспортшылардың қатысуына қолжетімділік береді, сондай-ақ одан әрі ілгерілету үшін перспективалы ойыншылар мен командаларды анықтауға мүмкіндік береді.

Орталық және жергілікті мемлекеттік органдардың қызметкерлері, сондай-ақ бұқаралық ақпарат құралдарының қызметкерлері арасында жарыс өткізу ерекше маңызға ие. Осы форматта танымал бір спорт түрі бойынша жарыстар киберспортты әлеуметтік маңызы бар және спорт түрі ретінде түсінудің қалыптасуына ықпал етеді, сондай-ақ азаматтардың түрлі санаттарын цифрлық мәдениетке тарту құралына айналады.

Осылайша, әртүрлі деңгейде жарыс өткізудің жүйелі тәсілі елде киберспортты дамыту үшін орнықты негіз жасайды әрі оның спорт саласы мен қоғамдық-мәдени салалардағы ықпалын кеңейтеді.

4-бағыт. Киберспорт жоғары жетістіктер спорты ретінде

Киберспортты ұлттық дене шынықтыру және спорт жүйесіне біріктіру мақсатында құқықтық базаны жаңарту қажет. Осыған байланысты құқықтық актілерге өзгерістер енгізу жоспарлануда. Өзгерістер спортшыларға спорттық атақтар мен разрядтар, сондай-ақ осы салада жұмыс істейтін жаттықтырушыларға біліктілік санаттарын беру мүмкіндігін көздейтін болады. Бұл шешім киберспортты спорт түрі ретінде ресми тануға ықпал етеді және оған қатысушылардың кәсіптік өсуін ынталандырады.

Бұдан басқа, "Спортты дамыту дирекциясы" республикалық мемлекеттік қазыналық кәсіпорны (бұдан әрі – СДД) базасында киберспорт бойынша қазақстандық үздік ойыншылардың қатысуымен үнемі жаттығу жиындарын ұйымдастыру жоспарлануда. Мұндай жиындар мықты ұлттық командаларды қалыптастыруға және еліміздің әр өңірінен келген ойыншылар арасында тәжірибе алмасуға ықпал ететін болады.

Ойын процестерін терең талдау, жаттығу процесін оңтайландыру және командалардың нәтижелілігін арттыру мақсатында СДД құрамына бейінді киберспорт талдаушылары мен жаттықтырушыларын тарту ұсынылады. Олардың жұмысы деректерді талдау, стратегия және спорт туралы ғылым негізінде спортшыларды даярлаудың заманауи жүйесін құруға мүмкіндік береді.

5-бағыт. Киберспортты дамыудың тұрақтылығы

Қазақстан Республикасында орнықты және жұмыс істейтін киберспорт экожүйесін қалыптастыру мақсатында киберспорт клубтарын құруды белсенді ынталандыру қажет. Мемлекеттік органдар, бизнес, білім беру мекемелері және киберспорт қоғамдастығы өкілдерінің қатысуымен тұрақты дөңгелек үстелдер өткізілетін болады. Мұндай диалог алаңдары қолдау шараларын, жастарды тарту және өңірлік деңгейде индустрияны дамыту тетіктерін әзірлеуге мүмкіндік береді.

6-бөлім. Нысаналы индикаторлар және күтілетін нәтижелер

Нысаналы индикаторлар мен күтілетін нәтижелер Қазақстанда киберспортты дамыту тұжырымдамасын іске асырудың тиімділігін бағалау үшін аса маңызды элементтер болып табылады. Олар стратегияны іске асыру шеңберінде қол жеткізілген прогресті өлшеуге көмектеседі, сондай-ақ жұмыс процесінде тәсілдерді түзету мен жетілдіру үшін бағдар болады.

Қазақстанда киберспортты дамытудан күтілетін нәтижелер әлеуметтік салада да, экономикалық салада да әрқилы әрі маңызды болуы мүмкін. Негізгі нысаналы индикаторлар:

Киберспорт бойынша бағдарламалар мен курстар ұсынатын ЖЖОКБҰ санын арттыру (2025 – 1, 2026 – 1, 2027 – 1, 2028 – 2, 2029 – 2).

Индикатор киберспорт саласында студенттер үшін білім беру мүмкіндіктерінің өсуін ынталандыруға және есепке алуға бағытталған, осы саланың кәсіби мамандары үшін инфрақұрылым құруға әрі жастар арасында киберспортты насихаттауға ықпал етеді.

Университеттерде киберспорт және IT-технологиялар мамандығы бойынша білім беру бағдарламаларын енгізу ойын индустриясы, ойындарды әзірлеу, киберспорт менеджменті және маркетинг саласында мамандар даярлауды ұлғайтады.

БАҚ-тағы және цифрлық платформалардағы киберспорт туралы жарияланымдар мен материалдар санын арттыру (2025 – 500 (1 %), 2026 – 550 (10 %), 2027 – 600 (20 %), 2028 -560 (30 %), 2029 – 700 (40 %)).

Индикатор дәстүрлі бұқаралық ақпарат құралдарын (телевизия, радио, баспасөз басылымдары) және цифрлық платформаларды (әлеуметтік желілер, онлайн-ресурстар, стримингтік сервистер) қоса алғанда, әртүрлі медиа-арналар арқылы киберспорт туралы хабардар болуды арттыруға бағытталған. Ақпараттық кеңістіктегі киберспорт бойынша материалдар санының артуы киберспорт, оның мәні мен болашағы туралы білімнің кең таралуына ықпал ететін болады.

Қазақстандағы киберспорт іс-шараларына қатысушылар мен көрермендер санын арттыру (2025 – 4,1 миллион (3 %), 2026 – 4,2 миллион (5 %), 2027 – 4,4 миллион (10 %), 2028 – 4,6 миллион (15 %), 2029 – 4,8 миллион (20 %)).

Индикатор көрермендер арасында да (онлайн және офлайн), белсенді қатысушылар (ойыншылар мен командалар) арасында да киберспорт іс-шараларының аудиториясын

өсіруге бағытталған, бұл елдегі киберспорттың танымалдылығын кеңейтуге ықпал етеді.

Қазақстанда киберспорт даму үстінде және ұлттық командалар халықаралық аренада барған сайын маңызды қадамдар жасауда. Қазақстандық командалардың SC2, Dota 2 және PUBG Mobile сияқты түрлер бойынша әлем чемпионаттарына қатысуы таяу жылдардағы маңызды мақсат болып табылады. Қазақстандық ойыншылар мен командалардың әлем чемпионаттарында елеулі табыстарға жету үшін әлеуеті зор, бұл елдің жетекші киберспорттық өңірлердің бірі ретіндегі беделін нығайтуға ықпал ететін болады.

Қазақстандық командалардың негізгі түрлер бойынша әлемдік киберспорт жарыстарына қатысуы (2025 – CS 2, Dota 2, PUBG, 2026 – CS 2, Dota 2, E-football, 2027 – CS 2, Dota 2, PUBG Mobile, 2028) – Dota 2, CS 2, 2029 – Dota 2, CS 2, E-football).

Индикатор ұлттық командалардың халықаралық аренадағы позицияларын нығайтуға және әлемдік аса ірі турнирлерде елеулі нәтижелерге қол жеткізуге бағытталған, бұл Қазақстанның киберспорт сахнасында мықты ойыншы ретінде танылуына ықпал етеді.

Қазақстанда киберспорт клубтары мен ұйымдары санының өсуін қамтамасыз ету (2025 – 8, 2026 – 8, 2027 – 9, 2028 – 9, 2029 – 10).

Индикатор жаңа киберспорт клубтарын, ұйымдарын құруды және дамытуды қоса алғанда, елдегі киберспорт инфрақұрылымын нығайтуға, сондай-ақ саланың орнықты дамуына ықпал ететін қолданыстағы құрылымдардың тұрақтылығы мен беріктігін жақсартуға бағытталған.

Р/с №	Нысаналы индикатор	Өлшем бірлігі	2025	2026	2027	2028	2029
1.	Киберспорт бағдарламалары мен курстарын ұсынатын ЖЖОКБҰ санын арттыру	саны	1	1	1	2	2
2.	БАҚ-тағы акпарат құралдарын да және цифрлық платформалардағы киберспорт туралы жарияланымдар мен	саны	500	520	540		580

	материалдар санын арттыру					560	
3.	Қазақстанда киберспорт іс-шараларына қатысушылар мен көрермендер санын арттыру	саны	4,1 миллион	4,2 миллион	4,4 миллион	4,6 миллион	4,8 миллион
4.	Қазақстандық командалардың негізгі түрлер бойынша әлемдік киберспорт жарыстарына қатысуы	орын	CS 2, Dota 2, PUBG	CS 2, Dota 2, E-football	CS 2, Dota 2, PUBG Mobile	Dota 2, CS 2	Dota 2, CS 2, E-football.
5.	Қазақстандағы киберспорт клубтары мен ұйымдары санының өсуін қамтамасыз ету	бірлік	8	8	9	9	10

Тұжырымдаманы іске асыру жөніндегі іс-шаралар осы Тұжырымдамаға қосымшаға сәйкес Қазақстан Республикасында киберспортты дамытудың 2025 – 2029 жылдарға арналған тұжырымдамасын іске асыру жөніндегі іс-қимыл жоспарына сәйкес жүзеге асырылатын болады.

Қазақстан Республикасында
киберспортты
дамытудың 2025 – 2029 жылдарға
арналған
тұжырымдамасына қосымша

Қазақстан Республикасында киберспортты дамытудың 2025 – 2029 жылдарға арналған тұжырымдамасын іске асыру жөніндегі іс-қимыл жоспары

Р/с №	Реформалар / негізгі іс-шаралардың атауы	Аяқтау нысаны	Аяқтау мерзімі	Жауапты орындаушылар	Қаржыландыру көлемі	Қаржыландыру көздері
-------	--	---------------	----------------	----------------------	---------------------	----------------------

--	--	--	--	--	--	--

1	2	3	4	5	6	7
1-бағыт. Білім берудегі киберспортты дамыту						
Нысаналы индикатор: киберспорт бойынша бағдарламалар мен курстар ұсынатын білім беру мекемелерінің санын арттыру (2025 – 1, 2026 – 1, 2027 – 1, 2028 – 2, 2029 – 2).						
1.	Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар саласындағы мамандықтар бойынша білім беру бағдарламалары шеңберінде "Киберспорт" бағыты бойынша қосымша білім беру бағдарламаларын (minor) және элективті спорт түрлерін енгізу	ЖЖОКБҰ бұйрықтары	2025 жылғы желтоқсан	ҒЖБМ	тартылған қаражат көлемінде	басқа қаражат көздерінен
2.	ЖЖОКБҰ оқытушыларына киберспорт бойынша оқыту семинарын (тренингтер) өткізу	семинарлар (тренингтер)	жыл сайын	ҒЖБМ, QCF (келісу бойынша)	тартылған қаражат көлемінде	басқа қаражат көздерінен
3.	Астана және республикалық маңызы бар қалалар мен облыстарда киберспорт академиялары мен оқу орталықтарын ашу	ТСМ-не ақпарат	2025-2029 жылдар	QCF (келісу бойынша)	тартылған қаражат көлемінде	басқа қаражат көздерінен
4.	ЖЖОКБҰ арасында ұлттық және халықаралық	жарыс хаттамалары	жыл сайын	ҒЖБМ, QCF (келісу бойынша)	тартылған қаражат көлемінде	

	киберспорт жарыстарын ұйымдастыру					басқа қаражат көздерінен
2-бағыт. Киберспортты ақпараттық қолдау						
Нысаналы индикатор: БАҚ-тағы және цифрлық платформалардағы киберспорт туралы жарияланымдар мен материалдар санын ұлғайту (2025 – 500 (1 %), 2026 – 550 (10 %), 2027 – 600 (20 %), 2028 – 650 (30 %), 2029 – 700 (40 %)).						
5.	Киберспортқа арналған арнайы жаңалықтар сайты мен блогтарды қоса алғанда, киберспорт жаңалықтары н порталда ілгерілету	есеп	жыл сайын	МAM, QCF (келісу бойынша)	тартылған қаражат көлемінде	басқа қаражат көздерінен
6.	Қазақстандық киберспортты танымал ету мәселелері бойынша шетелдік және (немесе) ұлттық медиа және ақпараттық агенттіктермен әріптестік	медиа платформалар мен меморандумдар жасасу	жыл сайын	МAM, QCF (келісу бойынша)	-	талап етілмейді
7.	Ұлттық теледидар мен радиода киберспорт бойынша	есеп	жыл сайын	МAM	тартылған қаражат көлемінде	

	бағдарламаларды ілгерілету					басқа қаражат көздерінен
8.	Қазақстандық киберспорт саласында іс-шаралар мен оқиғаларды дамытуға шетелдік және (немесе) ұлттық инфлюенсерлер мен ынтымақтастық	TСМ-не ақпарат	жыл сайын	QCF (келісу бойынша)	тартылған қаражат көлемінде	басқа қаражат көздерінен
9.	Киберспорт бойынша материалдарды әзірлеу және оқу басылымдары мен ғылыми басылымдарды жариялау	арнайы басылымдарды мақалалар мен зерттеу нәтижелерін жариялау	жыл сайын	МAM, FЖБМ	тартылған қаражат көлемінде	басқа қаражат көздерінен
3-бағыт. Киберспортты танымал ету						
Нысаналы индикатор: Қазақстанда киберспорт жарыстарына қатысушылар мен көрермендер санын ұлғайту (2025 – 4,1 миллион (3 %), 2026 – 4,2 миллион (5 %), 2027 – 4,4 миллион (10 %), 2028 – 4,6 миллион (15 %), 2029 – 4,8 миллион (20 %))						
10.	Танымал бір ойын түрі бойынша ұлттық немесе халықаралық бір киберспорт жарысын ұйымдастыру және өткізу	жарыс хаттамалары	жыл сайын	TСМ, QCF (келісу бойынша)	тартылған қаражат көлемінде	басқа қаражат көздерінен
11.	Танымал үш ойын түрі бойынша ашық біліктілігі бар LAN-турнирлердің ҚРЧ және ҚРК ұйымдастыру және өткізу	LAN - турнирлер хаттамалары	жыл сайын	TСМ, ЖАО, QCF (келісу бойынша)	тартылған қаражат көлемінде	басқа қаражат көздерінен

12.	Орталық және жергілікті мемлекеттік органдар қызметкерлері мен БАҚ қызметкерлері арасында танымал бір ойын түрінен киберспорт жарыстарын ұйымдастыру және өткізу	ж а р ы с хаттамалары	жыл сайын	TSM, MAM, MҚIA (келісу бойынша) QCF (келісу бойынша)	тартылған қаражат көлемінде	басқа қаражат көздерінен
-----	--	--------------------------	-----------	--	-----------------------------	--------------------------

4-бағыт. Киберспорт жоғары жетістіктер спорты ретінде

Нысаналы индикатор: қазақстандық командалардың негізгі спорт түрлері бойынша әлемдік киберспорт жарыстарына қатысу (2025 – CS 2, Dota 2, PUBG, 2026 – CS 2, Dota 2, E-E, football, 2027 – CS 2, DOTA 2, PUBG Mobile, 2028 – Dota 2, CS 2, 2029 – Dota 2, CS 2, E-football)

13.	Спортшыларға спорттық атақтар мен жаттықтырушыларға біліктілік санаттар беру бөлігінде нормативтік құқықтық актілерге өзгерістер енгізу	T C M бұйрығы	2025 жыл	TSM, QCF (келісу бойынша)	-	т а л а п етілмейді
14.	Қазақстандық киберспортшылармен СДД базасында жаттығу жиындарын ұйымдастыру	бұйрық	жыл сайын	TSM QCF (келісу бойынша)	тартылған қаражат көлемінде	басқа қаражат көздерінен
15.	Киберспорт түрлерін талдау және дамыту мақсатында киберспорт сарапшылары мен жаттықтырушыларын СДД-ға тарту	TSM-не акпарат	жыл сайын	QCF (келісу бойынша)	тартылған қаражат көлемінде	басқа қаражат көздерінен
	Әріптестікті дамыту үшін киберспортта	халықаралық жарыстарды ұйымдастыру				

16.	н халықаралық турнирлерді ұйымдастырушыларды тарту	шылармен шарттар (келісімдер, меморандумдар) жасасу	2029 жыл	QCF (келісу бойынша)	-	талап етілмейді
5-бағыт. Киберспортты дамытудың тұрақтылығы						
Нысаналы индикатор: Қазақстанда тіркелген киберспорт клубтары мен ұйымдары санының өсуін қамтамасыз ету (2025 – 8, 2026 – 8, 2027 – 9, 2028 – 9, 2029 – 10)						
17.	Қазақстандық киберспорт клубтарын құруды ынталандыру мәселелері бойынша дөңгелек үстелдер өткізу	есеп	2026 жыл	ЖАО, QCF (келісу бойынша)	тартылған қаражат көлемінде	басқа қаражат көздерінен
18.	Киберспорт клубтары қызметтерін реттеу және киберспорт турнирлерін ұйымдастыру мәселесін пысықтау	ақпарат	2025-2026 жылдар	ТСМ, QCF (келісу бойынша)	-	талап етілмейді
19.	Қазақстандық киберспорт клубтарын құру	есеп	2025-2029 жылдар	ЖАО, QCF (келісу бойынша)	тартылған қаражат көлемінде	басқа қаражат көздерінен
20.	Облыс орталықтарында кезек бойынша бірлескен халықаралық жарыстар (BLAST, PGL және басқалар) өткізу	жарыс хаттамалары	2025-2029 жылдар	QCF (келісу бойынша)	тартылған қаражат көлемінде	басқа қаражат көздерінен
21.	Киберспорттың инвестициялық ірі жобаларды іске асыру мақсатында халықаралық IT-брендтерді тарту	есеп	2029 жыл	ТСМ	тартылған қаражат көлемінде	басқа қаражат көздерінен

Ескертпе:

аббревиатуралардың толық жазылуы:

БАҚ – бұқаралық ақпарат құралдары

ҒЖБМ – Қазақстан Республикасының Ғылым және жоғары білім министрлігі

ЖАО – жергілікті атқарушы орган

ЖЖОКБҰ – **жоғары оқу орнынан кейінгі білім беру ұйымдары**

МАМ – Қазақстан Республикасының Мәдениет және ақпарат министрлігі

МҚІА – Қазақстан Республикасының Мемлекеттік қызмет істері агенттігі

ОМ – Қазақстан Республикасының Оқу-ағарту министрлігі

СДД – спортты дамыту дирекциясы

ТСМ – Қазақстан Республикасының Туризм және спорт министрлігі

ЦДИАӨМ – Қазақстан Республикасының Цифрлық даму, инновациялар және аэроғарыш өнеркәсібі министрлігі

QCF – "Qazaq Cybersport Federation" республикалық қоғамдық бірлестігі

© 2012. Қазақстан Республикасы Әділет министрлігінің «Қазақстан Республикасының Заңнама және құқықтық ақпарат институты» ШЖҚ РМК