

Об утверждении Концепции развития киберспорта в Республике Казахстан на 2025–2029 годы

Постановление Правительства Республики Казахстан от 2 июня 2025 года № 399

Правительство Республики Казахстан **ПОСТАНОВЛЯЕТ:**

1. Утвердить прилагаемую Концепцию развития киберспорта в Республике Казахстан на 2025–2029 годы (далее – Концепция).

2. Центральным государственным, местным исполнительным органам и иным организациям (по согласованию), ответственным за реализацию Концепции:

1) принять необходимые меры по реализации Концепции;

2) обеспечить своевременное исполнение Плана действий по реализации Концепции;

3) не позднее 1 апреля года, следующего за отчетным годом, представлять информацию о ходе реализации Концепции в Министерство туризма и спорта Республики Казахстан.

3. Министерству туризма и спорта Республики Казахстан не позднее 1 мая, следующего за отчетным годом, представлять информацию о реализации Концепции в Министерство национальной экономики Республики Казахстан.

4. Министерству национальной экономики Республики Казахстан до 15 июня, следующего за отчетным годом, направлять сводную информацию о ходе реализации Концепции в Аппарат Правительства Республики Казахстан.

5. Контроль за исполнением настоящего постановления возложить на Министерство туризма и спорта Республики Казахстан.

6. Настоящее постановление вводится в действие со дня его подписания.

*Премьер-Министр
Республики Казахстан*

О. Бектенов

УТВЕРЖДЕНА
постановлением Правительства
Республики Казахстан
от 2 июня 2025 года № 399

Концепция развития киберспорта в Республике Казахстан на 2025–2029 годы

Содержание

Раздел 1. Паспорт

Раздел 2. Анализ текущей ситуации

Раздел 3. Обзор международного опыта

Раздел 4. Видение развития киберспорта

Раздел 5. Основные принципы и подходы развития киберспорта

Направление 1. Развитие киберспорта в образовании

Направление 2. Информационная поддержка киберспорта

Направление 3. Популяризация киберспорта

Направление 4. Киберспорт как спорт высших достижений

Направление 5. Стабильность развития киберспорта

Раздел 6. Целевые индикаторы и ожидаемые результаты

Приложение: План действий по реализации Концепции развития киберспорта в Республике Казахстан на 2025–2029 годы

Раздел 1. Паспорт

1.	Наименование	Концепция развития киберспорта в Республике Казахстан на 2025–2029 годы (далее – Концепция)
2.	Основание для разработки	Поручение Президента Республики Казахстан от 2 сентября 2024 года № 24-62-7.8
3.	Государственный орган, ответственный за разработку Концепции	Министерство туризма и спорта Республики Казахстан
4.	Государственные органы, ответственные за реализацию Концепции	Министерство культуры и информации Республики Казахстан, Министерство науки и высшего образования Республики Казахстан, Министерство национальной экономики Республики Казахстан, Министерство просвещения Республики Казахстан, Министерство финансов Республики Казахстан, Министерство цифрового развития, инноваций и аэрокосмической промышленности Республики Казахстан, местные исполнительные органы
5.	Сроки реализации	2025 – 2029 годы

Раздел 2. Анализ текущей ситуации

Казахстан активно развивает киберспорт, делая его не только частью национальной культуры, но и важной составляющей экономики. Вложение в инфраструктуру,

образовательные программы, а также международное сотрудничество создает мощную основу для устойчивого развития этой отрасли. Казахстан имеет все шансы занять одно из ведущих мест на мировой киберспортивной арене в ближайшие годы.

В 2018 году Международный олимпийский комитет (далее – МОК) признал киберспорт как потенциальное направление Олимпийских игр, более того, признал важным направлением Олимпийских игр. В июле 2024 года на своей 142-й сессии в Париже МОК единогласно проголосовал за учреждение Олимпийских киберспортивных игр, а проведение первого мероприятия запланировано на 2027 год в Эр-Рияде, Саудовская Аравия.

Это решение отражает приверженность МОК к вовлечению молодой аудитории и адаптации к меняющемуся ландшафту спортивных развлечений. Олимпийские киберспортивные игры будут включать ряд соревнований по киберспорту, выбранных в сотрудничестве с международными федерациями. МОК также сформировал Комиссию по киберспорту для надзора за развитием и интеграцией киберспорта в Олимпийское движение.

В Казахстане киберспорт начал формироваться как организованная деятельность с начала 2000-х годов. Отправной точкой развития киберспорта в стране следует считать создание первой киберспортивной команды, а также участие национальной сборной Казахстана в международном турнире World Cyber Games в 2002 году.

На сегодняшний день казахстанские игроки в составе киберспортивных команд добились значительных успехов в различных дисциплинах на международной арене, особенно в Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) на DreamHack Open Winter – 1 место (2016), PGL Major Kraków – 1 место (2017), Intel Extreme Masters XV – World Championship – 1 место (2021), BLAST Premier: Spring Finals – 1 место (2021), PGL Major Stockholm 3-4 место (2021).

Киберспорт получил признание и поддержку на государственном уровне. 25 июня 2018 года уполномоченный орган в области физической культуры и спорта аккредитовал республиканское общественное объединение "Qazaq Cybersport Federation" (далее – QCF), признав киберспорт официальным видом спорта в стране. QCF осуществляет ряд проектов и турниров, направленных на популяризацию киберспорта, поддержку молодых талантов, а также укрепление социальной роли киберспорта.

С 2021 года уполномоченный орган в области физической культуры и спорта организует кубок Республики Казахстан (далее – КРК) – ежегодное национальное киберспортивное соревнование, обладающее статусом официального спортивного мероприятия.

За период с 2021 по 2024 годы в рамках КРК:

в соревнованиях приняло участие более тысячи игроков со всех регионов страны;
был разыгран призовой фонд в размере 36,5 миллиона тенге;

проведены финальные этапы соревнований в локальной (офлайн) сети (далее – LAN-финал), куда лучшие игроки приглашались с полной оплатой расходов на перелет, проживание и питание;

были представлены следующие киберспортивные дисциплины:

PC и консольные дисциплины:

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

Dota 2;

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

Mortal Kombat 1;

мобильные дисциплины:

PUBG Mobile;

Clash Royale;

Mobile Legends: Bang Bang.

КРК охватывает широкий спектр игровых платформ и жанров, обеспечивая равные условия участия спортсменов. С каждым годом наблюдается рост уровня организации, медийного охвата и вовлеченности участников, что подтверждает устойчивый интерес к турниру со стороны киберспортивного сообщества.

В Республике Казахстан наряду с КРК проходит чемпионат Республики Казахстан по киберспорту (далее – ЧРК). Целью ЧРК является выявление сильнейших спортсменов страны, что закрепляет статус лучших игроков в национальном рейтинге.

Более того, дважды в год проводится турнир Qazaqstan Qyzmet Cyber Cup (далее – QQCC) – специализированный турнир по EA SPORTS FC на платформе Sony PlayStation, организуемый для государственных служащих, сотрудников национальных компаний и субъектов квазигосударственного сектора, который способствует укреплению корпоративной культуры и популяризации киберспорта среди работников государственного сектора.

Также для молодых талантов проводится Qazaqstan Counter-Strike 2 League (далее – QCL) – онлайн-лига по CS2, запущенная с целью выявления новых игроков и развития профессионального уровня команд. QCL становится отправной точкой для молодых талантов, стремящихся к росту и участию в международных киберспортивных соревнованиях.

Перспективы развития киберспорта в мире и Казахстане

Киберспортивная индустрия переживает значительный рост, при этом как количество игроков, так и размер аудитории быстро увеличиваются. В 2024 году мировой рынок киберспорта оценивался примерно в 6,61 миллиарда долларов США и по прогнозам достигнет около 48,09 миллиарда долларов США к 2034 году, что отражает совокупный среднегодовой темп прироста в 21,95 % (один из самых высоких по отрасли).

Глобальная аудитория киберспорта достигла 532 миллиона зрителей в 2022 году и как ожидается превысит 640 миллионов зрителей к концу 2025 года. Это включает более 318 миллионов преданных энтузиастов и около 322 миллионов случайных зрителей.

Рост интереса стимулирует расширение инфраструктуры киберспорта и организацию международных соревнований. Финал чемпионата мира по League of Legends в 2024 году привлек 20 000 болельщиков на арену O2 в Лондоне и установил новый рекорд с пиковым онлайн-просмотром в 6,94 миллиона зрителей, для сравнения, в 2020 пиковое количество онлайн-просмотров составило 3,8 миллиона зрителей.

В региональном плане Азиатско-Тихоокеанский регион лидирует по количеству зрителей, на него приходится более 57 % мировых зрителей киберспорта. В целом быстрое расширение индустрии киберспорта меняет глобальный ландшафт развлечений, что обусловлено ростом участия зрительской аудитории и значительными инвестициями в инфраструктуру и международные мероприятия. Этот общемировой тренд не обойдет стороной и Казахстан.

Прогнозируются дальнейший рост интереса к киберспорту, увеличение числа игроков и зрителей, что приведет к расширению инфраструктуры (в первую очередь сетевой интернет инфраструктуры) и организации международных соревнований.

Строительство специализированных киберспортивных арен и тренировочных центров с современным оборудованием обеспечит Казахстану привлекательность как места проведения крупных международных мероприятий.

Конкретные проблемы развития киберспортивной отрасли в Казахстане с учетом мирового опыта:

Одной из главных проблем в вопросе развития киберспорта в Казахстане является отсутствие финансовой стабильности, причем данная проблема затрагивает как вопросы финансирования текущей деятельности, так и вопросы инвестирования в новейшую инфраструктуру. Низкая финансовая заинтересованность в казахстанском киберспорте является следствием недостаточного развития отрасли, низкой платежеспособности населения, ограниченного объема текущего и потенциального рынка, высокой стоимости привлеченных финансовых ресурсов и отсутствием долгосрочного финансирования.

В результате развитие казахстанского киберспорта особенно на региональном уровне остается на полупрофессиональном уровне. Вместе с тем казахстанские игроки, добившиеся значимых успехов, привлекаются в зарубежные киберспортивные организации, что приводит к оттоку талантливых спортсменов и снижению внутренней конкурентоспособности.

В существующей практике стран Содружества Независимых Государств финансирование киберспортивных организаций нередко осуществляется за счет букмекерских контор. Такой подход связан с этическими и имиджевыми рисками, а

также отсутствием четкой регуляции по контрактам игроков, трансферам и призовым, усиливая неравенство между спортсменами из разных регионов.

Одной из значимых проблем остается отсутствие интеграции киберспорта в молодежную политику. На сегодняшний день киберспорт чаще воспринимается как развлечение, а не как современный инструмент личностного и профессионального развития. При этом он способен формировать у молодежи ключевые навыки: командную работу, стрессоустойчивость и контроль, стратегическое мышление и способность к коммуникации. Однако такие возможности практически не используются ввиду отсутствия программы профориентации в этой сфере, системной работы с молодежными центрами, слабого развития института наставничества и кадрового сопровождения молодежных инициатив.

Отдельного внимания требует вопрос развития инфраструктуры: в большинстве регионов отсутствуют специализированные площадки, оснащенные тренировочные залы и постоянные киберспортивные хабы. Это существенно замедляет развитие киберспорта как на местном, так и на республиканском уровнях, препятствуя формированию устойчивой и эффективной экосистемы.

Раздел 3. Обзор международного опыта

Развитие мирового киберспорта тесно связано с прогрессом компьютерных технологий. Любительские турниры преобразовались в профессиональные лиги, а в настоящее время крупные международные чемпионаты проводятся в крытых стадионах, высокие призовые фонды стали нормой, достигая миллионов долларов.

Киберспорт активно развивается по всему миру, и некоторые страны являются лидерами в этом направлении, предоставляя инфраструктуру, поддержку и значительные ресурсы для роста киберспортивной индустрии. Особенно выделяются на мировой арене такие страны как Южная Корея, Франция, Китай, Соединенные Штаты Америки (далее – США), Россия.

Киберспорт стал важной частью спортивной и экономической жизни многих стран. Одним из первых центров киберспорта стала Южная Корея. В 2001 году была создана Korean e-Sports Players Association (KeSPA), что способствовало официальному признанию и развитию киберспорта в стране. Согласно правительственному отчету турнир PUBG Nations Cup 2023, прошедший в сентябре 2023 года в Сеуле на арене "Sangam Colosseum", имел призовой фонд в размере 300 тысяч долларов США. Ежегодный турнир, организованный Корейской ассоциацией киберспорта (KeSPA), включает соревнования по различным дисциплинам, включая League of Legends. Призовые фонды этого турнира в разные годы составляли до 110 тысяч долларов США.

Франция была одной из первых стран, которая официально признала киберспорт в качестве вида спорта. Это дало импульс развитию, сделав Францию центром киберспорта в Европе. Такие турниры как LFL и ESL Pro League, привлекают большое

внимание зрителей, а такие события как DreamHack показывают, как сильно киберспорт популярен в стране. Особенно стоит отметить роль Франции в турнире по Valorant - VCT, где французы активно конкурируют на высоком уровне. Призовой фонд ESL Pro League в 2024 году составил 750 тысяч долларов.

Киберспорт в Китае является важной частью современной культуры и экономики. Страна продолжает демонстрировать свои амбиции и лидерство в этой области. Вложение в развитие инфраструктуры, поддержка на государственном уровне, сотрудничество с крупными технологическими компаниями, такими как Tencent, и широкая популярность киберспортивных дисциплин делают Китай одной из ведущих мировых сил в киберспорте. Китайские турниры, такие как LPL или CDEC Cup, привлекают внимание зрителей по всему миру, а высокие призовые фонды становятся доказательством значимости и потенциала отрасли. Призовые фонды киберспортивных турниров LPL (League of Legends Pro League) в Китае варьируются в зависимости от сезона и года проведения. Например, в 2024 году: LPL Spring 2024 призовой фонд составил 590 тысяч долларов США, LPL Summer 2024: призовой фонд составил 580 тысяч долларов США. Стриминг на таких платформах как Huya и Douyin только укрепляет популярность киберспорта, предоставляя зрителям уникальную возможность следить за матчами и турнирами в режиме реального времени. В этом контексте Китай продолжает создавать экосистему, которая развивает киберспорт и делает его доступным для широкой аудитории.

Киберспорт в США - это быстроразвивающаяся индустрия с сильными командами и крупными турнирами. США лидируют в таких играх как League of Legends, CS2, Valorant, Overwatch, Call of Duty и FIFA. На основных турнирах как LCS - Лига League of Legends, The International (TI) по Dota 2 призовой фонд составляет от 4 миллионов долларов до 40 миллионов долларов США. Платформой для трансляции турниров являются Twitch, YouTube Gaming и Facebook Gaming.

Киберспорт в России с 2016 года признан видом спорта. Наиболее популярной игрой является Dota 2, где российская команда стала чемпионом на турнире The International 10 2021, выиграв 40 миллионов долларов США. Так же широко распространены CS2, League of Legends (LCL). Стриминг: Twitch и эфирная студия RuHub активно развиваются, где проходят стримы российских игроков и турниры.

Раздел 4. Видение развития киберспорта

В Казахстане признается потенциал киберспорта, поэтапно стимулируются развитие соответствующей инфраструктуры и продвижение данного направления среди населения. За последние годы наблюдается значительный рост популярности киберспорта в Казахстане. В 2024 году киберспортом и онлайн-играми в Казахстане интересовались около 3,5 миллиона человек, а к 2026 году прогнозируется достижение аудитории киберспорта до 5 миллионов человек. Среди наиболее популярных

киберспортивных дисциплин в Казахстане выделяются Dota 2, Counter-Strike 2 (CS2), PUBG Mobile, Mobile Legends: Bang Bang. Эти данные подчеркивают динамичное развитие киберспорта, отражая массовость и рост интереса молодежи как со стороны участников, так и зрителей, а также расширение экономического потенциала отрасли.

Ключевыми факторами развития киберспорта являются создание и регулирование соответствующих правил проведения соревнований, системы рейтинга спортсменов, а также формирование необходимой инфраструктуры. В приоритетном порядке это включает развитие сетевого и мобильного Интернета, обеспечение доступности высокопроизводительного компьютерного оборудования, мониторов с высокой частотой обновления, профессиональных периферийных устройств, инфраструктуры для трансляций, а также создание тренировочных баз. Поддержке подлежат не только команды и турниры, но и индивидуальные спортсмены с целью формирования благоприятной среды для их профессионального роста. Стратегически главным направлением развития массового киберспорта является широкое обеспечение населения доступом к недорогому, высокоскоростному и безлимитному Интернету, что создаст условия для формирования киберспортивного хаба на территории Центральной Азии.

Одними из ключевых направлений развития киберспорта в Республике Казахстан на 2025–2029 годы станут создание и развитие региональных, студенческих и школьных киберспортивных лиг, которые станут основой для устойчивой и масштабной экосистемы, способной выявлять, продвигать талантливых игроков из всех уголков страны.

Региональные лиги

В каждом регионе страны планируется запуск региональных киберспортивных лиг. Например, в Шымкенте может быть создана лига по дисциплине PUBG Mobile, где каждая команда будет представлять свой город, район или даже пос елок. Такие региональные соревнования дадут возможность выявлять лучших игроков на местах, формировать сильные локальные команды и выстраивать "вертикаль развития" - от локальных соревнований до национальной команды Республики Казахстан.

Студенческие и школьные лиги

Не менее важным элементом станет запуск студенческих и школьных лиг, в которых команды будут представлять свои организации высшего и послевузовского образования (далее – ОВПО), организации технического и профессионального образования (далее – организации ТиПО), организации среднего образования, что позволит глубже интегрировать киберспорт в образовательную среду и станет платформой для развития будущих казахстанских спортсменов.

Лиги охватят популярные киберспортивные дисциплины:

Counter-Strike 2 (CS2);

Dota 2;

PUBG Mobile;
Mobile Legends: Bang Bang (MLBB).

Влияние и значимость

Создание сетки таких лиг значительно увеличит охват аудитории и привлечет новые кадры в индустрию киберспорта. Киберспорт станет доступным каждому вне зависимости от места проживания, социального положения или стартовых возможностей.

В условиях стремительного развития цифровых технологий и растущей цифровой культуры среди молодежи запуск студенческих и региональных лиг откроет перед Казахстаном новые горизонты:

укрепление статуса страны как активного игрока на мировой киберспортивной арене;

стимулирование развития инфраструктуры и создание новых рабочих мест;

формирование современной, технологически ориентированной молодежи.

Эти лиги превратятся в институты роста и воспитания нового поколения спортсменов, представляющих Казахстан на международной арене.

Для этого необходимо создание условий развития спортсменов. Это включает в себя строительство специализированных арен и тренировочных баз, где игроки могут совершенствовать свои навыки.

Необходимым аспектом развития киберспорта в Казахстане является также внедрение новых технологий, таких как искусственный интеллект и виртуальная реальность, которые могут радикально изменить способы проведения и восприятия киберспортивных событий. Эти инновации не только повышают уровень зрелищности соревнований, но и открывают новые возможности для тренировок и анализа данных. Киберспортивная индустрия будет стимулировать создание новых технологических стартапов, компаний, занимающихся разработкой программного обеспечения, оборудования и платформ для проведения соревнований.

Развитие киберспорта в Казахстане предоставит множество возможностей для повышения экономической активности населения, социальной интеграции и культурного развития общества, а также повысит интерес молодежи к современным технологиям и спортивной карьере.

Раздел 5. Основные принципы и подходы развития киберспорта

Развитие киберспорта в Казахстане в последние годы стало важным элементом для создания спортивной и культурной инфраструктуры, а также стимулирования молодежной активности. Основные принципы и подходы развития киберспорта в стране представляют собой основу для его дальнейшего роста, а именно:

1) интеграция с системой образования в ОВПО (поддержка дополнительных образовательных программ (minor), развитие студенческих и школьных лиг);

- 2) конкуренция через регламентирование системы рейтинга спортсменов, проведение спортивных соревнований;
- 3) государственно-частное партнерство с целью привлечения инвестиций;
- 4) профессионализация отрасли по аналитике, менеджменту, судейству и другим направлениям;
- 5) проведение научных исследований в области психологии, физиологии, образования и экономики киберспорта с внедрением аналитики данных в тренировочный процесс;
- 6) развитие инфраструктуры (построение киберспортивных арен, студий трансляции, тренировочных баз, поддержка как любительских, так и профессиональных компьютерных клубов).

В связи с растущей массовостью киберспорта в Республике Казахстан все ключевые турниры, мероприятия и инициативы в данной сфере реализуются при участии и поддержке меценатов. В этой связи реализация в среднесрочном и долгосрочном периоде настоящей Концепции будет основываться на социальной ответственности бизнеса для населения с учетом потребностей развития инфраструктуры киберспорта в стране. В условиях ограниченного финансирования развитие киберспорта станет возможным благодаря помощи со стороны коммерческих компаний, среди которых:

представители электронной индустрии (производители техники и оборудования);
телекоммуникационные операторы;

букмекерские конторы, активно участвующие в продвижении киберспорта, другие бренды, связанные с цифровыми технологиями и молодежной аудиторией.

Такой подход подчеркивает важность партнерства с бизнесом как основного источника развития и устойчивости киберспорта в Казахстане. Строительство специализированных площадок и арен, тренировочных баз и киберспортивных клубов может стать важным шагом в обучении молодежи, заинтересованной в этом направлении. Это будет способствовать развитию смежных отраслей, таких как информационные технологии, маркетинг, реклама, организация мероприятий, продюсирование и генерирование стриминг контента, а также созданию новых рабочих мест.

Таким образом, развитие киберспорта может привлечь инвестиции в страну особенно от крупных международных брендов, спонсоров и организаторов соревнований. Плановое обеспечение широкого доступа к высокоскоростному Интернету играет ключевую роль в развитии киберспорта и цифровой экономики в целом.

Более того, привлечение международных IT-брендов позволит не только реализовать в будущем совместные крупные инвестиционные проекты, включая инициативы в рамках государственно-частного партнерства, но и противодействовать оттоку талантливых спортсменов за рубеж. Создание комплексной экономической

экосистемы с четко выстроенной системой контрактов и правовых гарантий для спортсменов обеспечит защиту их интересов, а также создаст организационные стимулы для резидентных команд. Внедрение передовых правовых и управленческих практик будет способствовать распространению положительного опыта в регионах и увеличению массовой вовлеченности в киберспорт.

Одним из ключевых факторов развития киберспорта в Казахстане является улучшение интернет-инфраструктуры особенно в плане наличия локальных серверов для популярных игр. В последние годы значительно расширена сеть казахстанских серверов, что решает проблему задержки передачи данных и улучшает качество игры для пользователей страны. Например, в Counter-Strike 2 на платформе Faceit теперь есть локальный сервер, который дает игрокам Казахстана преимущество в скорости и стабильности соединения. Это напрямую способствует росту игровых навыков и улучшению результатов наших игроков на международной арене.

Аналогично, в других дисциплинах, таких как PUBG Mobile, MLBB и других, были добавлены локальные серверы, что открывает новые возможности для более качественных тренировок и участия в соревнованиях без проблем задержки передачи данных. Эти шаги не только решают технические проблемы, но и обеспечивают стабильный рост популярности киберспорта в стране, позволяя игрокам из разных регионов Казахстана соревноваться на равных с международными спортсменами.

Необходимость международной кооперации с киберспортивными организациями с обеспечением доступности киберспорта и массовым охватом населения создаст потребность в образовательных программах. Данные программы обучения помимо подготовки будущих спортсменов будут способствовать подготовке тренеров, специалистов в области игровой индустрии, разработке игр, киберспортивного менеджмента и цифрового маркетинга, что в дальнейшем создаст кадровую обеспеченность для индустрии киберспорта.

Киберспорт формирует и развивает такие навыки, как стратегическое мышление, способность к командному взаимодействию, скорость реакции и иные когнитивные способности, что оказывает положительное влияние на интеллектуальное и социальное развитие молодежи. Следовательно, необходимо создание киберспортивных академий в каждом регионе, что позволит обучать и развивать спортсменов и тренеров.

Более того проведение крупных международных киберспортивных соревнований на территории Республики Казахстан будет способствовать развитию спортивного туризма, узнаваемости страны и стимулировать приток иностранных инвестиций.

В этой связи представляется целесообразным заключение соглашений о сотрудничестве с мировыми киберспортивными организациями с целью обмена опытом и установления партнерских отношений с ведущими международными брендами и организациями.

Также необходимо уделить внимание развитию онлайн-платформ в целях трансляции киберспортивных мероприятий, а также телевизионного контента (передачи, шоу), направленного на освещение киберспортивной тематики. Проведение целевых информационно-рекламных кампаний в медиа и социальных сетях должно способствовать формированию положительного общественного мнения и увеличению вовлеченности в киберспорт.

Особое внимание должно быть уделено обеспечению равного доступа к участию в киберспортивной деятельности для различных категорий граждан, в том числе молодежи, проживающей в сельской местности и отдаленных регионах.

Для достижения указанных целей необходимо проведение соревнований с открытым участием, где могут принимать участие команды сопредельных регионов и стран. Это повысит социальную интеграцию и будет расширять формы интеллектуального и культурного киберспортивного досуга. Кроме того, в целях содействия здоровому образу жизни целесообразно поддерживать инициативы, направленные на сочетание физической активности и цифровых технологий, в частности, посредством развития игр с применением технологий дополненной и виртуальной реальности.

С учетом анализа текущей ситуации, международного опыта, видения и основных принципов, а также подходов развития киберспорта Концепцией предусмотрены реализация подходов и развитие киберспорта по следующим пяти направлениям.

Направление 1. Развитие киберспорта в образовании

Для интеграции киберспорта в образовательное пространство необходимо поэтапное включение его элементов в учебные программы ОВПО. В первую очередь, предлагается внедрение дополнительных образовательных программ (minor) и элективных дисциплин по направлению "Киберспорт" в рамках образовательных программ по специальностям в области информационно-коммуникационных технологий. Это позволит сформировать у студентов практические навыки, умения и компетенции в смежных областях, а именно кибербезопасности, программировании, гейм-дизайне, управлении проектами.

Для повышения качества преподавания и развития профессиональной среды в киберспорте необходимо обеспечить регулярное проведение обучающих семинаров и тренингов для преподавателей ОВПО. Это позволит педагогам своевременно осваивать современные подходы, технологии и инструменты, применяемые в киберспортивной подготовке, а также формировать у студентов актуальные навыки командной игры, аналитики и цифрового взаимодействия.

Одним из ключевых инфраструктурных шагов является создание киберспортивных академий с учебными центрами в каждом регионе, которые станут площадками для подготовки спортсменов, тренеров, судей, аналитиков, а также проведения курсов повышения квалификации, мастер-классов и образовательных мероприятий.

С целью мотивации учащейся молодежи и развития соревновательной среды важно регулярно проводить республиканские и международные киберспортивные соревнования среди студентов, учащихся ОВПО и организаций ТиПО. Такие мероприятия станут эффективным инструментом популяризации киберспорта, развития сетевого взаимодействия между учебными заведениями и выявления талантливых участников, способных представить Казахстан на международной арене.

Направление 2. Информационная поддержка киберспорта

С целью формирования устойчивого интереса к киберспорту и повышения его общественной значимости, массового вовлечения молодежи необходимо развивать медийную и информационную инфраструктуру, охватывающую как специализированную аудиторию, так и широкие слои населения.

Одними из ключевых направлений являются создание и развитие специализированных новостных потоков, блогов и информации на онлайн-платформах. Эти ресурсы будут освещать актуальные события, турниры, достижения игроков, аналитику матчей и тренды киберспорта, способствуя формированию профессионального информационного поля в данной сфере.

Не менее важным шагом является установление партнерских отношений с местными и зарубежными медийными, информационными агентствами. Такое сотрудничество будет способствовать обеспечению широкого освещения казахстанских киберспортивных инициатив на международной арене и повышению узнаваемости отечественных спортсменов, команд и проектов.

Будут созданы и поддержаны специализированные программы о киберспорте на национальном телевидении и в социальных сетях. Эти передачи могут включать обзоры соревнований, интервью со спортсменами и экспертами, репортажи, аналитические материалы и образовательный контент, тем самым формируя положительный имидж киберспорта в обществе.

Особое внимание будет уделено взаимодействию с инфлюенсерами - как местными, так и международными. Сотрудничество с популярными личностями на тему киберспорта, в стриминге и цифровом контенте будет способствовать продвижению киберспортивных мероприятий, привлечению внимания молодежи и формированию устойчивого интереса к участию в киберспортивной деятельности.

Дополнительно важно развивать научно-образовательное сопровождение отрасли. Будут разработаны и опубликованы материалы по тематике киберспорта в специализированных научных и учебных изданиях, что позволит обеспечить академическое признание киберспорта как важного элемента цифровой культуры и инновационного направления в сфере молодежной политики, образования и экономики.

Направление 3. Популяризация киберспорта

Ключевым направлением популяризации и институционализации киберспорта в Казахстане является проведение регулярных киберспортивных соревнований различного уровня и направленности киберспортивных дисциплин. Соревнования не только стимулируют рост спортивных результатов, но и способствуют укреплению сообщества, развитию региональной инфраструктуры и формированию положительного имиджа киберспорта в обществе.

Планируются организация и проведение одного масштабного национального и/или международного соревнования по одной из популярных игровых дисциплин. Подобное событие обеспечит международное внимание к казахстанскому киберспорту, послужит стимулом для участия национальных команд и игроков, а также создаст площадку для обмена опытом с зарубежными партнерами.

На региональном уровне будут проведены LAN-турниры с открытыми квалификациями по трем наиболее востребованным игровым дисциплинам. Такая система обеспечит доступность участия для широкого круга спортсменов, включая представителей разных регионов страны, а также позволит выявлять перспективных игроков и команды для дальнейшего продвижения.

Отдельное значение имеет проведение соревнований среди сотрудников центральных и местных государственных органов, а также работников средств массовой информации. Проведение соревнований по одной популярной дисциплине в этом формате будет способствовать формированию понимания киберспорта как социально значимого вида спорта, а также послужит инструментом для вовлечения различных категорий граждан в цифровую культуру.

Таким образом, системный подход к проведению соревнований на различных уровнях создаст устойчивую основу для развития киберспорта в стране и расширит его влияние как в спортивной, так и общественно-культурной сфере.

Направление 4. Киберспорт как спорт высших достижений

С целью интеграции киберспорта в национальную систему физической культуры и спорта необходимо обновление правовой базы. В этой связи планируется внесение изменений в правовые акты. Изменения будут предусматривать возможность присвоения спортивных званий и разрядов спортсменам, а также квалификационных категорий тренерам, работающим в этой сфере. Это решение будет способствовать официальному признанию киберспорта как спортивной дисциплины и стимулировать профессиональный рост его участников.

Более того, планируется организация регулярных тренировочных сборов на базе республиканского государственного казенного предприятия "Дирекция развития спорта" (далее - ДРС) с участием лучших казахстанских игроков по киберспорту. Такие сборы будут способствовать формированию сильных национальных команд и обмену опытом между игроками из разных регионов страны.

С целью углубленного анализа игровых процессов, оптимизации тренировочного процесса и повышения результативности команд в состав ДРС предлагается привлечь профильных киберспортивных аналитиков и тренеров. Их работа позволит создать современную систему подготовки спортсменов на основе анализа данных, стратегии и науки о спорте.

Направление 5. Стабильность развития киберспорта

С целью формирования устойчивой и функционирующей экосистемы киберспорта в Республике Казахстан необходимо активное стимулирование создания киберспортивных клубов. Будут проведены регулярные круглые столы с участием представителей государственных органов, бизнеса, образовательных учреждений и киберспортивного сообщества. Такие диалоговые площадки позволят выработать меры поддержки, механизмы вовлечения молодежи и развития индустрии на региональном уровне.

Раздел 6. Целевые индикаторы и ожидаемые результаты

Целевые индикаторы и ожидаемые результаты являются важнейшими элементами для оценки эффективности реализации Концепции. Они помогут измерить прогресс, достигнутый в рамках реализации стратегии, а также послужат ориентиром для корректировки и совершенствования подходов в процессе работы.

Ожидаемые результаты от развития киберспорта в Казахстане могут быть разнообразными и значимыми как в социальной, так и экономической сферах. Основные целевые индикаторы:

Увеличение числа ОВПО, предлагающих программы и курсы по киберспорту (2025 – 1, 2026 – 1, 2027 – 1, 2028 – 2, 2029 – 2).

Индикатор направлен на стимулирование и учет роста образовательных возможностей для студентов в области киберспорта, способствует созданию инфраструктуры для профессионалов в этой отрасли и популяризации киберспорта среди молодежи.

Внедрение образовательных программ в университетах по специальности киберспорт и IT-технологии увеличит подготовку специалистов в области игровой индустрии, разработки игр, киберспортивного менеджмента и маркетинга.

Увеличение числа публикаций и материалов о киберспорте в СМИ и на цифровых платформах (2025 – 500 (1%), 2026 – 550 (10%), 2027 – 600 (20%), 2028 – 650 (30%), 2029 – 700 (40%).

Индикатор направлен на повышение осведомленности о киберспорте через различные медиа-каналы, включая традиционные СМИ (телевидение, радио, печатные издания) и цифровые платформы (социальные сети, онлайн-ресурсы, стриминговые

сервисы). Увеличение числа материалов по киберспорту в информационном пространстве будет способствовать более широкому распространению знаний о киберспорте, его значении и перспективах.

Увеличение количества зрителей и участников киберспортивных соревнований в Казахстане (2025 – 4,1 миллиона (3%), 2026 – 4,2 миллиона (5%), 2027 – 4,4 миллиона (10%), 2028 – 4,6 миллиона (15%), 2029 – 4,8 миллиона (20%).

Индикатор направлен на рост аудитории киберспортивных мероприятий как среди зрителей (онлайн и офлайн), так и среди активных участников (игроки и команды), что будет способствовать расширению популярности киберспорта в стране.

Киберспорт в Казахстане продолжает развиваться, и национальные команды делают все более значительные шаги на международной арене. Участие казахстанских команд на мировых чемпионатах в таких дисциплинах как CS 2, Dota 2 и PUBG Mobile является важной целью на ближайшие годы. Казахстанские игроки и команды имеют высокий потенциал для достижения значимых успехов на чемпионатах мира, что будет способствовать укреплению репутации страны как одного из ведущих киберспортивных регионов.

Участие казахстанских команд в мировых киберспортивных соревнованиях по ключевым дисциплинам (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 направлен на укрепление позиций национальных команд на международной арене и достижение значимых результатов в крупнейших мировых соревнованиях, что способствует признанию Казахстана как сильного игрока на киберспортивной сцене.

Обеспечение роста числа киберспортивных клубов и организаций в Казахстане (2025 – 8, 2026 – 8, 2027 – 9, 2028 – 9, 2029 – 10).

Индикатор направлен на укрепление инфраструктуры киберспорта в стране, включая создание и развитие новых киберспортивных клубов, организаций, а также улучшение стабильности и долговечности существующих структур, что будет способствовать устойчивому развитию отрасли.

№ п/п	Целевой индикатор	Единица измерения	2025	2026	2027	2028	2029
1.	Увеличение числа ОВПО, предлагающих программы и курсы по киберспорту	количество	1	1	1	2	2
	Увеличение числа						

2.	публикаций и материалов о киберспорте в СМИ и на цифровых платформах	количество	500	550	600	650	700
3.	Увеличение количества зрителей и участников киберспорт и в н ых соревнований и й в Казахстане	количество	4 , 1 миллиона	4 , 2 миллиона	4 , 4 миллиона	4 , 6 миллиона	4 , 8 миллиона
4.	Участие казахстанск их команд в мировых киберспорт и в н ых соревнованиях по ключевым дисциплина м	место	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.	Обеспечени е роста числа киберспорт и в н ых клубов и организаци й в Казахстане	количество	8	8	9	9	10

Мероприятия по реализации Концепции будут осуществлены в соответствии с Планом действий по реализации Концепции развития киберспорта в Республике Казахстан на 2025 – 2029 годы согласно приложению к настоящей Концепции.

Приложение к Концепции
развития киберспорта в
Республике Казахстан
на 2025–2029 годы

План действий по реализации Концепции развития киберспорта в Республике Казахстан на 2025 – 2029 годы

№ п/п	Наименовани е реформ/					
-------	-----------------------	--	--	--	--	--

	основных мероприятий	Форма завершения	Срок завершения	Ответственные исполнители	Объем финансирования	Источники финансирования
--	----------------------	------------------	-----------------	---------------------------	----------------------	--------------------------

1	2	3	4	5	6	7
Направление 1. Развитие киберспорта в образовании						
Целевой индикатор: увеличение числа ОВПО, предлагающих программы и курсы по киберспорту (2025 – 1, 2026 – 1, 2027 – 1, 2028 – 2, 2029 – 2).						
1.	Внедрение дополнительных образовательных программ (minor) и элективных дисциплин по направлению "Киберспорт" в рамках образовательных программ по специальностям в области информационно-коммуникационных технологий	приказы ОВПО	декабрь 2026 года	МНВО	в объеме привлеченных средств	другие источники
2.	Проведение обучающих семинаров (тренингов) по киберспорту для преподавателей ОВПО	семинары (тренинги)	(ежегодно)	МНВО, QCF (по согласованию)	в объеме привлеченных средств	другие источники
3.	Открытие киберспортивных академий и учебных центров в столице, городах республиканского значения и областях	информация в МТС	2025-2029 годы	QCF (по согласованию)	в объеме привлеченных средств	другие источники
	Организация национальных и международных					

4.	киберспортив н ы х соревнований среди ОВПО	протоколы соревнований	ежегодно	МНВО, QCF (п о согласованию)	в объеме привлеченных средств	другие источники
Направление 2. Информационная поддержка киберспорта						
Целевой индикатор: увеличение числа публикаций и материалов о киберспорте в СМИ и на цифровых платформах (2025 – 500 (1%), 2026 – 550 (10%), 2027 – 600 (20%), 2028 – 650 (30%), 2029 – 700 (40%).						
5.	Продвижение киберспортив н ы х новостных порталов, в том числе специализиро ванных новостных сайтов и блогов, посвященных киберспорту	отч ет	ежегодно	МКИ, QCF (п о согласованию)	в объеме привлеченных средств	другие источники
6.	Партнерство с зарубежными и (или) национальны м и медийными и информацион н ы м и агентствами по вопросам популяризаци и казахстанског о киберспорта	заключение меморандумо в с медийными платформами	ежегодно	МКИ, QCF (п о согласованию)	-	не требуются
7.	Продвижение программ по киберспорту н а национальном телевидении и радио	отч ет	ежегодно	МКИ	в объеме привлеченных средств	другие источники
8.	Сотрудничест в о с зарубежными и (или) национальны м и инфлюенсера ми для продвижения мероприятий	информация в МТС	ежегодно	QCF (по согласованию)	в объеме привлеченных средств	

	и событий в сфере казахстанского киберспорта					другие источники
9.	Разработка и публикация материалов по киберспорту в учебных и научных изданиях	статьи и публикации в специализированных изданиях	ежегодно	МКИ, МНВО	в объеме привлеченных средств	другие источники

Направление 3. Популяризация киберспорта

Целевой индикатор: увеличение количества зрителей и участников киберспортивных соревнований в Казахстане (2025 – 4,1 миллиона (3%), 2026 – 4,2 миллиона (5%), 2027 – 4,4 миллиона (10%), 2028 – 4,6 миллиона (15%), 2029 – 4,8 миллиона (20%))

10.	Организация и проведение одного или международных соревнований по киберспорту по одной популярной игровой дисциплине	протоколы соревнований	ежегодно	МТС, QCF (по согласованию)	в объеме привлеченных средств	другие источники
11.	Организация и проведение LAN-турниров в ЧРК и КРК с открытыми квалификациями по трем популярным игровым дисциплинам	протоколы LAN-турниров	ежегодно	МТС, МИО, QCF (по согласованию)	в объеме привлеченных средств	другие источники
12.	Организация и проведение соревнований по киберспорту среди сотрудников центральных и местных государственных органов и	протоколы соревнований	ежегодно	МТС, МКИ, АДГС (по согласованию)	в объеме привлеченных средств	

	работников СМИ по одной популярной игровой дисциплине			), QCF (по согласованию)		другие источники
Направление 4. Киберспорт как спорт высших достижений						
Целевой индикатор: участие казахстанских команд в мировых киберспортивных соревнованиях по ключевым дисциплинам (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)						
13.	Внесение изменений в правовые акты в части присвоения спортсменам спортивных званий и квалификационных категорий тренерам	приказ МТС	2025 год	МТС, QCF (по согласованию)	-	не требуются
14.	Организация тренировочных сборов на базе ДРС с казахстанскими и спортсменами	приказ	ежегодно	МТС, QCF (по согласованию)	в объеме привлеченных средств	другие источники
15.	Привлечение киберспортивных аналитиков и тренеров в ДРС с целью анализа и развития киберспортивных дисциплин	информация в МТС	ежегодно	QCF (по согласованию)	в объеме привлеченных средств	другие источники
16.	Привлечение организаторов международных соревнований по киберспорту для развития партнерства	заключение договоров (соглашений, меморандумов) с организаторами международных соревнований	2029 год	QCF (по согласованию)	-	не требуются

Направление 5. Стабильность развития киберспорта

Целевой индикатор: обеспечение роста числа киберспортивных клубов и организаций в Казахстане (2025 – 8, 2026 – 8, 2027 – 9, 2028 – 9, 2029 – 10)

17.	Проведение "круглых" столов по вопросам стимулирования создания казахстанских киберспортивных клубов	отчет	2026 год	МИО, QCF (по согласованию)	в объеме привлеченных средств	другие источники
18.	Проработка вопроса регламентирования деятельности киберспортивных клубов и организации киберспортивных турниров	информация	2025-2026 годы	МТС, QCF (по согласованию)	-	не требуются
19.	Создание казахстанских киберспортивных клубов	отчет	2025-2029 годы	МИО, QCF (по согласованию)	в объеме привлеченных средств	другие источники
20.	Проведение совместных международных соревнований (BLAST, PGL и другие) в областных центрах по очереди	протоколы соревнований	2025-2029 годы	QCF (по согласованию)	в объеме привлеченных средств	другие источники
21.	Привлечение международных IT-брендов с целью реализации крупных киберспортивных инвестиционных проектов	отчет	2029 год	МТС	в объеме привлеченных средств	другие источники

Примечание:

расшифровка аббревиатур:

СМИ – средства массовой информации

МНВО – Министерство науки и высшего образования Республики Казахстан

МИО –местный исполнительный орган

ОВПО – организация высшего и послевузовского образования

МКИ – Министерство культуры и информации Республики Казахстан

АДГС – Агентство по делам государственной службы Республики Казахстан

МП – Министерство просвещения Республики Казахстан

ДРС – дирекция развития спорта

МТС – Министерство туризма и спорта Республики Казахстан

МЦРИАП – Министерство цифрового развития, инноваций и аэрокосмической промышленности Республики Казахстан

QCF – республиканское общественное объединение "Qazaq Cybersport Federation"

© 2012. РГП на ПХВ «Институт законодательства и правовой информации Республики Казахстан»

Министерства юстиции Республики Казахстан