



**СТРАТЕГИЯ РАЗВИТИЯ
QAZAQ CYBERSPORT FEDERATION
НА 2021-2025 ГГ.**

РЕСПУБЛИКА КАЗАХСТАН, ГОРОД НУР-СУЛТАН, ДЕКАБРЬ 2020 Г.

ПРИВЕТСТВЕННОЕ СЛОВО ОТ ПРЕЗИДЕНТА QCF – ЕСЕКЕЕВА К.Б.



«Хоть и киберспорт имеет не такую богатую историю как традиционные виды спорта, Qazaq Cybersport Federation видит огромный потенциал в развитии данной сферы. Киберспорт – пока до конца неосвоенная, но быстрорастущая индустрия.

Нашей основной целью является вывод киберспорта в массы, что в свою очередь, будет способствовать консолидации общества на принципах справедливости и спортивного соперничества. Мы чувствуем всестороннюю поддержку со стороны общества, хоть и начали работать совсем недавно. И в целях дальнейшего роста и развития киберспортивной индустрии в Казахстане – мы представляем вам стратегию развития QCF на 2021-2025 года».



QCF



Qazaq Cybersport Federation – общественная организация, образованная в целях развития и популяризации киберспорта в Республике Казахстан

На текущий день QCF является членом следующих международных организаций:



2018 год

киберспорт признан официальным спортом в РК
получена аккредитация от Министерства Спорта РК

2020 год

получение сертификата признания Национальным Олимпийским комитетом Казахстана

AESF: азиатской федерации электронного спорта

IESF: международной федерации киберспорта

GEF: глобальной федерации киберспорта



СТАТИСТИКА ПРОВЕДЁННЫХ ТУРНИРОВ ПОД ЭГИДОЙ QCF

ЗА ПЕРИОД С СЕНТЯБРЯ 2018 ПО ОКТЯБРЬ 2020:

17

КОЛИЧЕСТВО
КИБЕРСПОРТИВНЫХ
ДИСЦИПЛИН



141

КОЛИЧЕСТВО ТУРНИРОВ



7 900

КОЛИЧЕСТВО КОМАНД



39 168

КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ



SWOT – АНАЛИЗ ПО КИБЕРСПОРТИВНОЙ ИНДУСТРИИ В КАЗАХСТАНЕ

СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ

- ▲ Официальный статус киберспорта как вида спорта в РК;
- ▲ Высокий спрос и популярность среди аудитории;
- ▲ Высоко-перспективный развивающийся рынок;
- ▲ Доступность;
- ▲ Широкий спектр направлений развития бизнеса;
- ▲ Инвестиционная привлекательность;
- ▲ Известные игроки, чемпионы мира – амбассадоры из казахстанского киберспортивного community;
- ▲ Социальный лифт для киберспортсменов;
- ▲ Цифровизация – новая медиа.

ВОЗМОЖНОСТИ

- ▲ Доступ к аудитории, составляющей порядка 19% населения РК* (Согласно данным - TNS MMI);
- ▲ Информационно-культурное влияние на экономически активное население;
- ▲ Развитие инновационных технологий в РК в рамках киберспорта;
- ▲ Увеличение инвестиционной привлекательности киберспортивной индустрии.

СЛАБЫЕ СТОРОНЫ

- ▼ Отсутствие профессиональных тренировочных площадок.
- ▼ Отсутствие полной нормативной и юридической базы по киберспорту;
- ▼ «Невосприятие» старшим поколением;
- ▼ Отсутствие профессиональных киберспортивных кадров;
- ▼ Отсутствие должного финансирования со стороны частных и государственных спонсоров;
- ▼ Географическая удалённость Казахстана от европейских региональных серверов (препятствует профессиональному росту команд и организаций).

УГРОЗЫ

- ▼ Изменение в законодательстве Республики Казахстан.

ВИДЕНИЕ QCF

Развитие и продвижение устойчивой экосистемы киберспорта, приносящей пользу всем участникам индустрии.



Мы стремимся поднять казахстанский киберспорт на новые высоты и сделать Казахстан наиболее активным и привлекательным центром киберспорта по СНГ и Центральной Азии.



ЦЕЛИ QCF

На уровне сообщества:

В целях того, чтобы все казахстанцы лучше понимали киберспорт и участвовали в нем, формируя здоровое и сплоченное сообщество, которое может в полной мере пользоваться преимуществами киберспорта в гармонии со своими сверстниками.

На соревновательном уровне:

Дать возможность реализоваться киберспортсменам в разных киберспортивных дисциплинах на разных уровнях – от любителей до профессионалов.

Для казахстанских киберспортсменов - добиться успеха на киберспортивных турнирах международного уровня и продемонстрировать, что Казахстан действительно является серьезным соперником на киберспортивной арене.

На отраслевом уровне:

Для индустрии киберспорта в целом, чтобы оказать положительное влияние на экономику Казахстана и стимулировать занятость на разных уровнях.



СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ПРИОРИТЕТЫ:



СТРАТЕГИЯ РАЗВИТИЯ QCF НА 2021-2025 ГОДА.

ФЕДЕРАЦИЯ

Стимулирование развития киберспорта в регионах Казахстана. Формирование и развитие региональных представительств QCF.

Налаживание связей с международными организациями и интегрирование в мировое сообщество.

Создание базы киберспортсменов, судей и тренеров РК.

Создание системы лояльности киберспортсменов - QCF Club.

Проведение крупных мировых соревнований на территории Казахстана.

Разработка и законодательное утверждение правил, юридической базы по киберспорту.

КИБЕР-ИНФРАСТРУКТУРА

Ведение базы компьютерных клубов РК. Регистрация, рейтинги, членские взносы. Сертификация от QCF.

Развитие кибер-инфраструктуры для проведения региональных, национальных и международных турниров.

Повсеместное создание кибер-арен.

Локализация игровых серверов. Партнерство с издателями игр.

СОЗДАНИЕ И РАНЖИРОВАНИЕ КИБЕРСПОРТИВНЫХ ЛИГ

Проведение регулярных соревнований и на основе проводимых турниров отбор команд для формирования национальных сборных по разным дисциплинам.

Создание и развитие школьных, студенческих и профессиональных лиг, спартакиад для государственных служащих, корпоративные турниры и т.п.

Создание постоянного масштабного турнира от QCF - «Кубок Республики Казахстан».

МАРКЕТИНГ И МЕДИА

Увеличение инвест-привлекательности киберспортивной индустрии РК.

Создание киберспортивных рубрик и авторских колонок на площадках у СМИ.

Интегрирование киберспорта на местное ТВ.

Генерация контента - онлайн-трансляции, комментирование, промо-ролики. Стимуляция производства казахоязычного контента.

Создание условий для увеличения количества киберспортивных организаций, команд, агентств.

СYBERSPORT EDUCATION

Создание условий для открытия киберспортивных академий по Республике Казахстан с бесплатным обучением.

Создание условий для обучения и увеличения количества сертифицированных киберспортивных судей и тренеров.

Создание условий для обучения и увеличения количества киберспортивных менеджеров.

QCF EDU - форумы, совещания, встречи со СМИ по вопросам развития киберспорта.

QCF Podcast - серия подкастов на тему киберспортивной индустрии.

ФЕДЕРАЦИЯ





ЦЕЛЬ:

Разработка и законодательное утверждение правил, юридической базы по киберспорту.



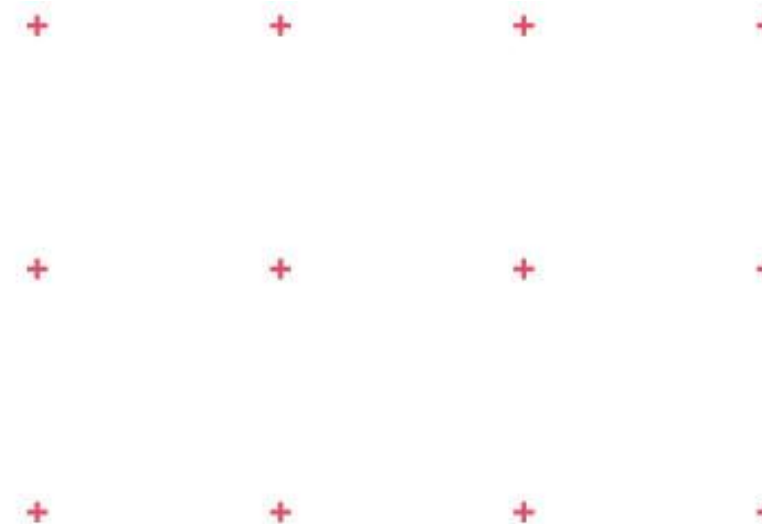
ЗАДАЧИ:

- создание электронной базы киберспортсменов, судей и тренеров Казахстана.
- создание QCF Club (система лояльности) на основе электронной базы федерации и работа по привлечению коммерческих партнёров в этот «клуб».
- подготовка нормативных актов, правил киберспорта, норм для присвоения званий, квалификаций, разрядов, и турнирных регламентов.
- создание и утверждение ежегодного календарного плана по киберспортивным турнирам на территории Республики Казахстан.
- разработка и утверждение положений и регламентов соревнований по всем киберспортивным дисциплинам.
- разработка и внесение изменений в законодательство РК о разграничении компьютерных клубов и киберспортивных арен. Введение нового кода ОКЭД – «киберарена».
- совместная с комитетом физической культуры и спорта МКС Республики Казахстан юридическая работа с документами.
- утверждение новых или внесение изменений в старые приказы Министра культуры и спорта Республики Казахстан по вопросам киберспорта.
- инициирование и разработка новых законопроектов по вопросам благоприятного финансирования киберспортивной отрасли.



СРОК:

до декабря 2022 года.





ЦЕЛЬ:

Налаживание и укрепление связей с международными организациями и интегрирование в мировое сообщество.

«Qazaq CyberSport Federation» является членом таких мировых ассоциаций как:



глобальная федерация киберспорта GEF



Азиатская федерация электронного спорта AESF



международная федерация киберспорта IESF



международный турнир по киберспорту WESG

Также QCF обладает эксклюзивными правами на проведение отборочных этапов чемпионата мира – World Electronic Sports Games (WESG), проводимый AliSports с суммарной аудиторией более 10 млн человек.



ЗАДАЧИ:

- дальнейшее двустороннее укрепление отношений с мировыми ассоциациями по вопросам развития киберспорта на национальном уровне в РК и региональном уровне (Центральная Азия, СНГ).
- участие и представление Казахстана на мировых саммитах и форумах по вопросам киберспорта.
- создание условий для обмена опытом казахстанских киберспортивных специалистов с представителями международных федераций и организаций.
- сотрудничество и совместная работа по развитию киберспорта в СНГ и ЦА с соседними киберспортивными федерациями.



СРОК:

на регулярной основе.





ЦЕЛЬ:

Стимулирование развития киберспорта в регионах Казахстана.

- Развитие и популяризация киберспорта в регионах Республики Казахстан.



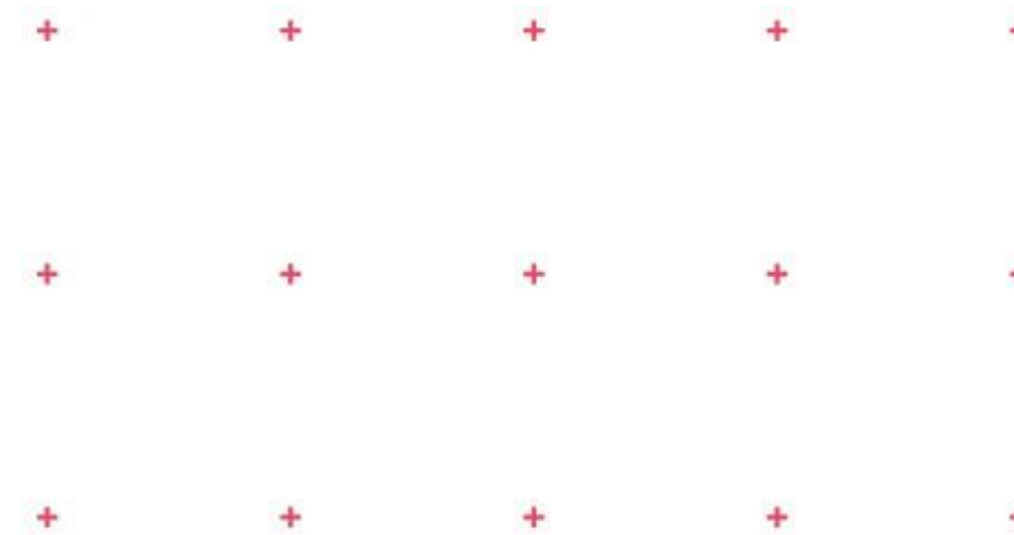
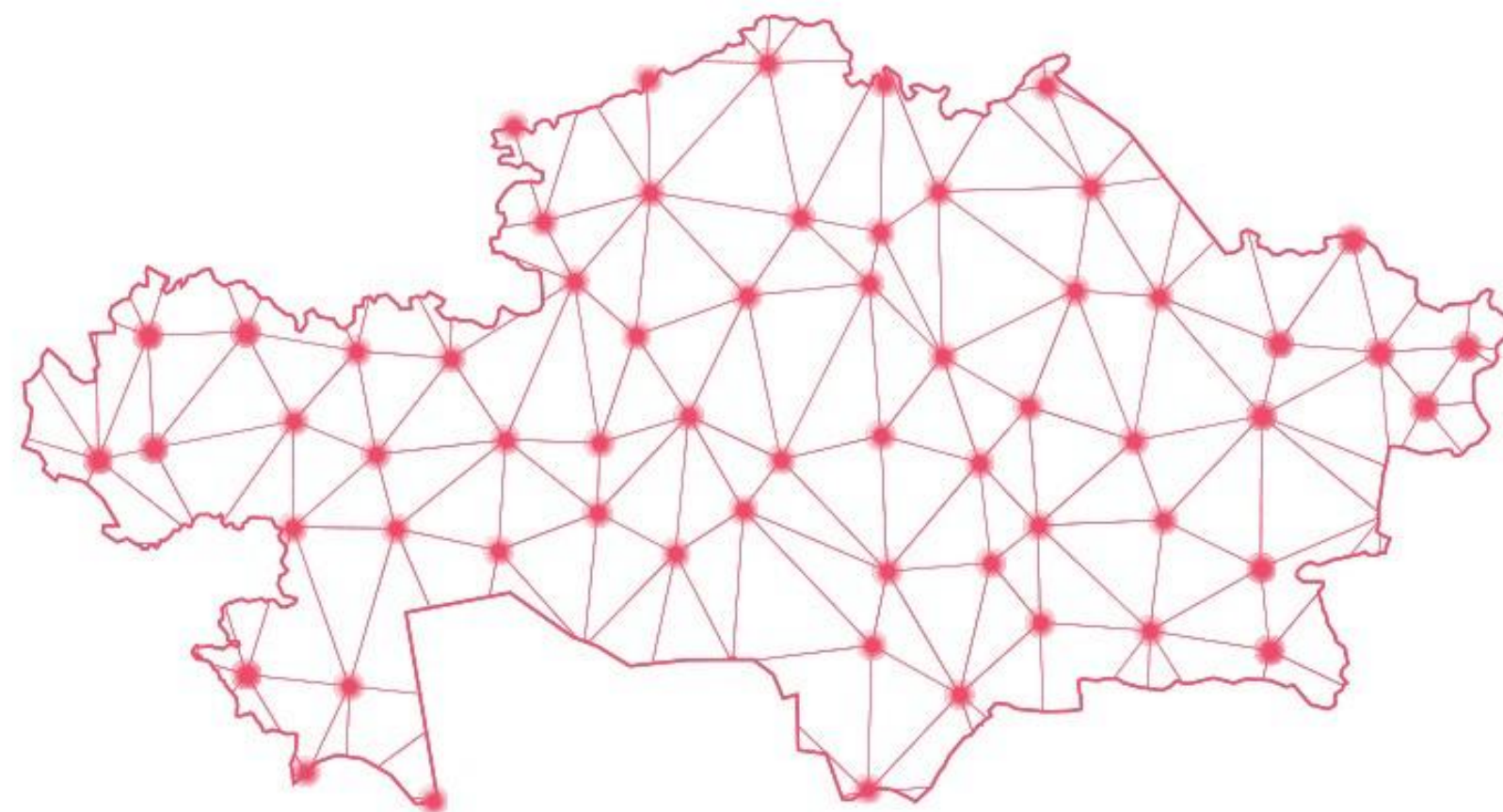
ЗАДАЧИ:

- повсеместное создание региональных федераций киберспорта в региональных центрах РК.
- проведение совместных региональных соревнований, чемпионатов областей с филиалами Qazaq Cybersport Federation.
- обмен опытом и консультация в привлечении региональных партнёров для филиалов Qazaq Cybersport Federation.



СРОК:

до декабря 2025 года.





ЦЕЛЬ:

Проведение крупных мировых соревнований на территории РК.

Среднегодовой темп роста киберспорта в период 2018–2023 гг. составит **18,3%**, а общий объем рынка в 2023 году составит **1,8 млрд долл.** (согласно данным PwC)



ЗАДАЧИ:

- переговоры и официальная подача заявки от QCF на проведение крупного мирового киберспортивного события на территории Казахстана – чемпионата мира «World Esports Games», чемпионата Азии или турнир уровня «Major» на 2021-2025 гг.
- при положительном рассмотрении заявки – совместная отработка с акиматом города по вопросам подготовки организации.
- создание штаба-организации и ведение работы по организации вышеупомянутых мировых киберспортивных мероприятий.



СРОК:

до декабря 2025 года.

КИБЕР -ИНФРАСТРУКТУРА





ЦЕЛЬ:

Развитие кибер-инфраструктуры для проведения региональных, национальных и международных турниров.

- Развитие киберспортивной инфраструктуры будет положительно влиять на рост киберспортивной индустрии на территории Республики Казахстан. На киберспортивных площадках и аренах можно будет:
 - проводить региональные, национальные, международные турниры;
 - дать возможность проводить тренировочные сборы местным киберспортсменам;
 - предоставить площадку для базирования киберспортивных организаций.



ЗАДАЧИ:

- ведение работы с Министерством культуры и спорта и Министерством науки и образования РК по вопросам развития киберспортивной инфраструктуры для использования в рамках школьных и студенческих лиг.
- ведение работы с частными инвесторами по вопросам строительства киберспортивных арен.
- построить первую киберспортивную арену в городе Нур-Султан.
- инициирование работы по созданию киберспортивных арен в региональных центрах РК.



СРОК:

до декабря 2025 года.





ЦЕЛЬ:

Создание базы компьютерных клубов страны. Регистрация, рейтинги, членские взносы. Сертификация от QCF.



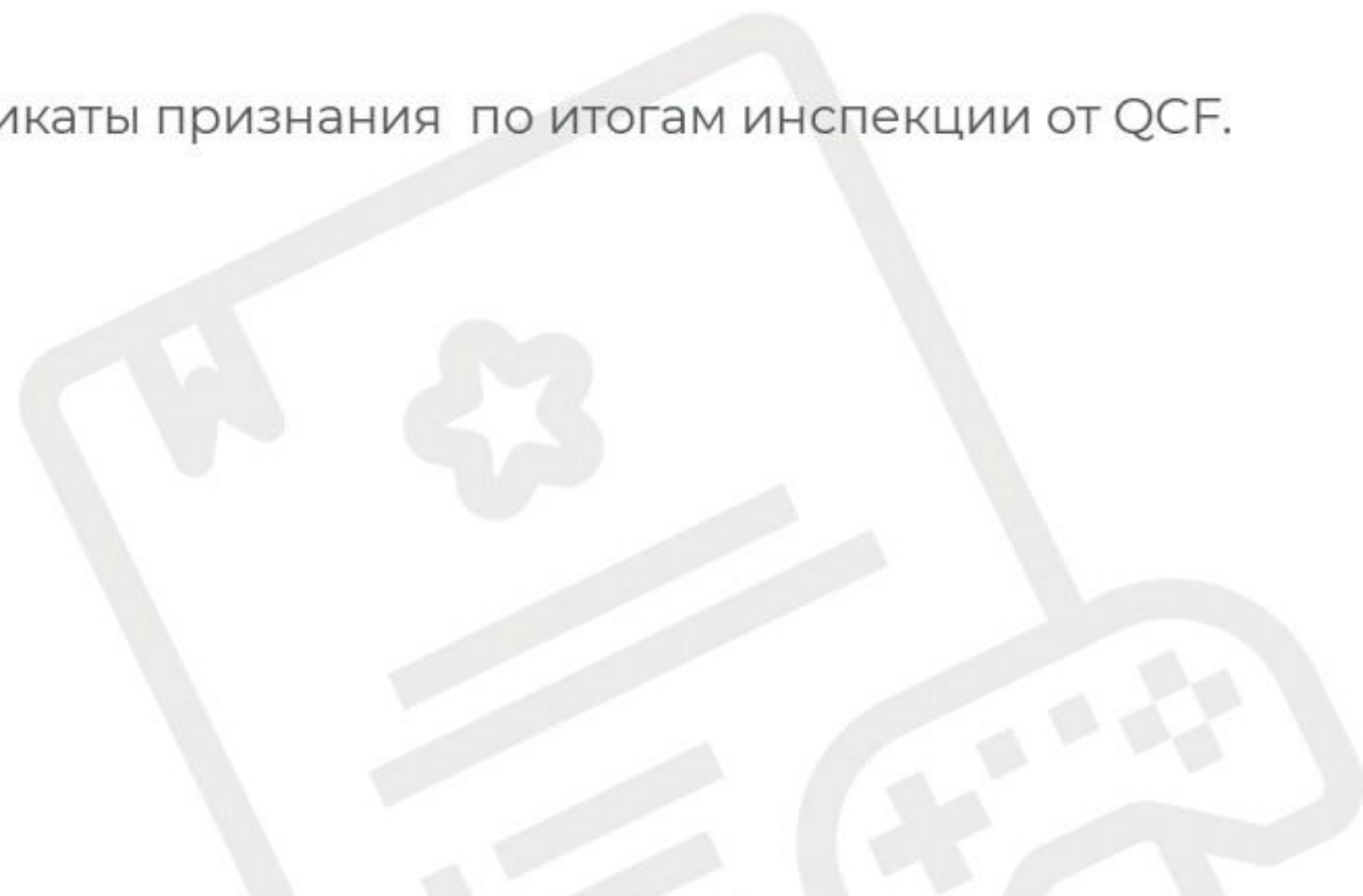
ЗАДАЧИ:

- создание электронной базы компьютерных клубов РК согласно следующим критериям: локация, количество компьютеров, характеристика оборудования, фото/видео тур. Внесение ежегодных членских взносов от владельцев клубов в размере 20 000 тенге и в ответ - выдача официального письма от QCF о регистрации клуба, налоговые преференции и помощь в продвижении от QCF.
- создание рейтинга компьютерных клубов РК согласно отзывам пользователей.
- сертификация от QCF. Компьютерные клубы и киберарены будут получать сертификаты признания по итогам инспекции от QCF. Разработка норм лицензирования и сертификации.



СРОК:

до июня 2022 года.





ЦЕЛЬ:

Локализация игровых серверов. Партнерство с издателями игр.

- Многие игровые серверы не локализованы по Казахстану, и это становится проблемой для игроков, когда из-за отдалённости европейских игровых серверов, их результаты могут быть неоптимальными и далёкими от максимума. Для разрешения вышеупомянутой проблемы киберспортивные организации отправляют свои команды на буткэмпы в Россию, Украину и Беларусь.



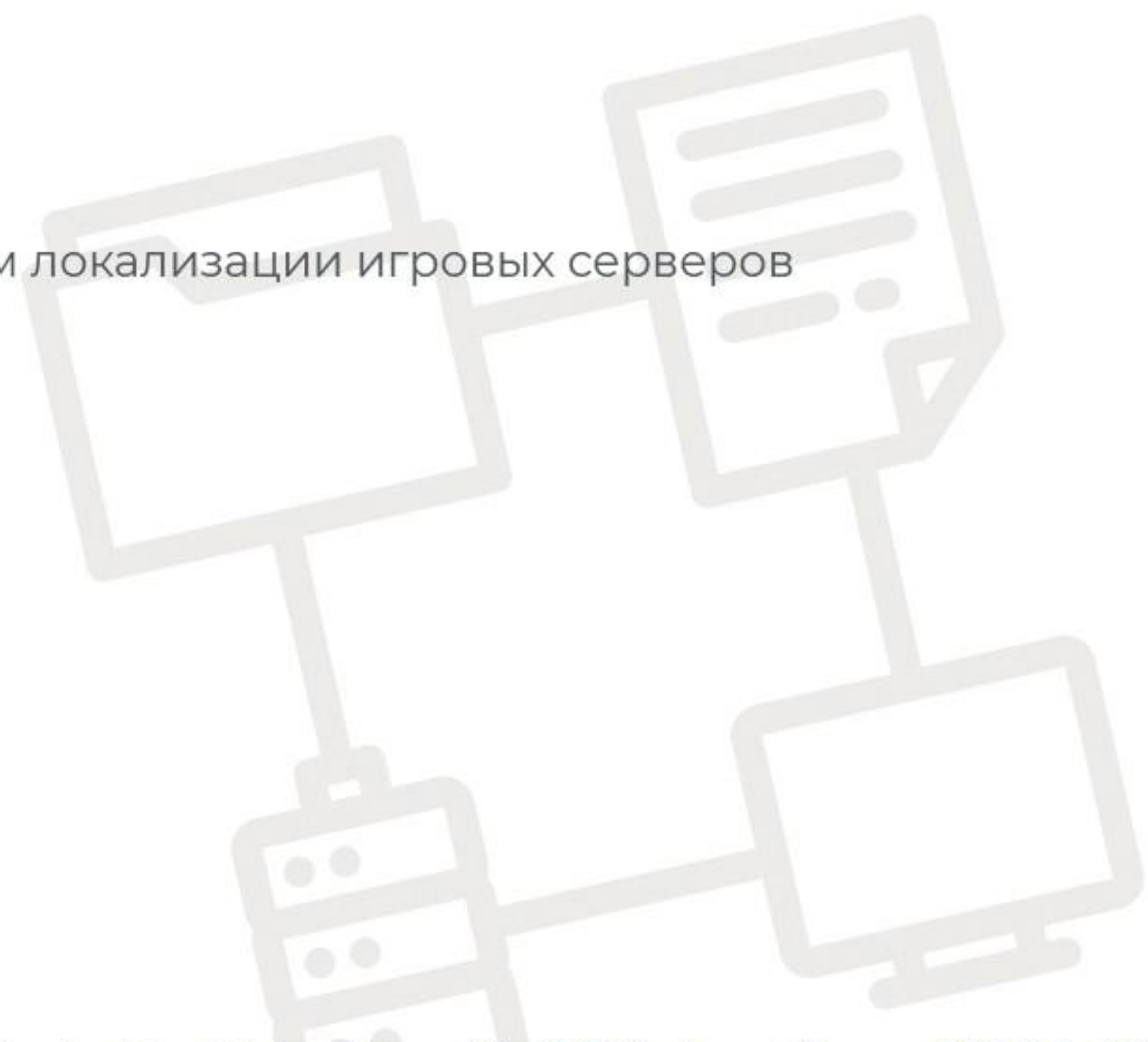
ЗАДАЧИ:

- ведение совместной работы с АО «Казакхтелеком» и с разработчиками игр по вопросам локализации игровых серверов на территории Казахстана в зависимости от киберспортивной дисциплины.



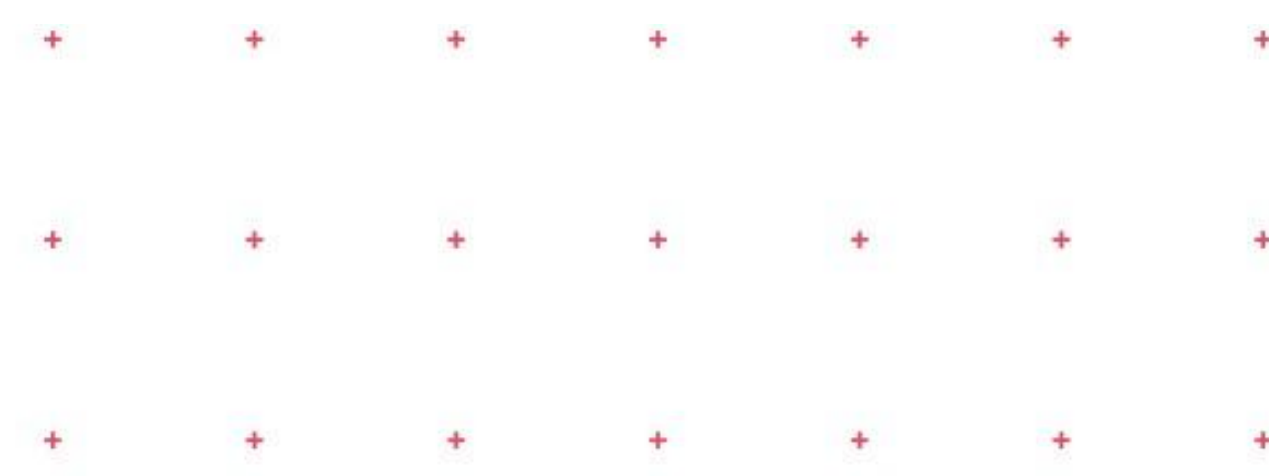
СРОК:

до декабря 2023 года.



СОЗДАНИЕ И РАНЖИРОВАНИЕ КИБЕРСПОРТИВНЫХ ЛИГ





ЦЕЛЬ:

Проведение регулярных соревнований и отбор команд для формирования национальных сборных по разным дисциплинам.

- Для представления Казахстана на международной арене киберспорта проводятся национальные отборы внутри страны по различным киберспортивным дисциплинам.



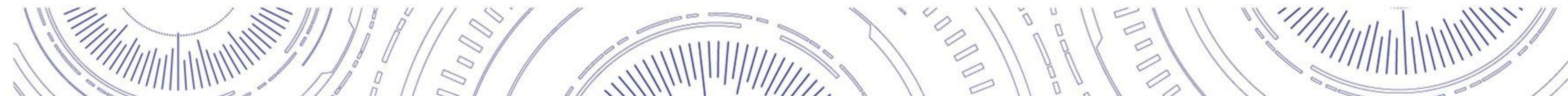
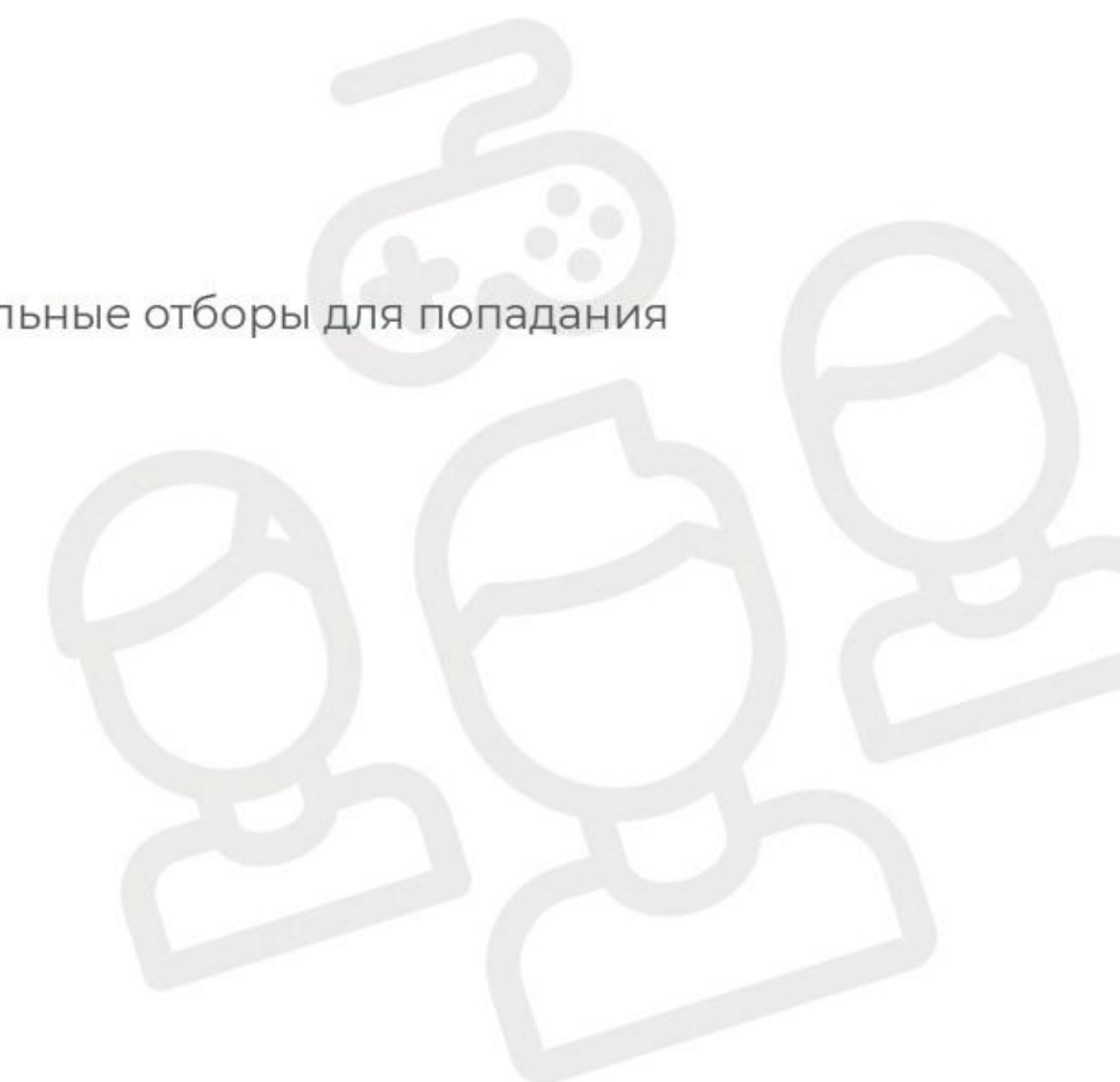
ЗАДАЧИ:

- постоянный скаутинг и приглашение игроков и команд из РК на регулярные национальные отборы для попадания в сборные Казахстана по различным киберспортивным дисциплинам.



СРОК:

на регулярной основе.





ЦЕЛЬ:

Развитие школьных, студенческих и профессиональных лиг, спартакиад для государственных служащих, корпоративные турниры и т.п.



ЗАДАЧИ:

- дальнейшее развитие Kazakhstan Esports Student League в рамках привлечения новых университетов, внедрение дополнительных дисциплин и пополнения списка партнёров и спонсоров.
- совместная работа с Министерством образования и науки по созданию, развитию и внедрению «Школьной лиги Киберспорта» в городах Алматы и Нур-Султан и постепенное подключение всех городов.
- совместная работа с агентством по делам госслужащих по созданию развитию и внедрению «Киберспортивной лиги госслужащих».
- проведение и популяризация спартакиад и корпоративных турниров для национальных и частных компаний РК.



СРОК:

до декабря 2021 года.





ЦЕЛЬ:

Создание постоянного масштабного турнира от QCF – «Кубок Республики Казахстан».



ЗАДАЧИ:

- Организация, создание и проведение крупного ежегодного турнира от лица Qazaq Cybersport Federation – «Кубок Республики Казахстан».

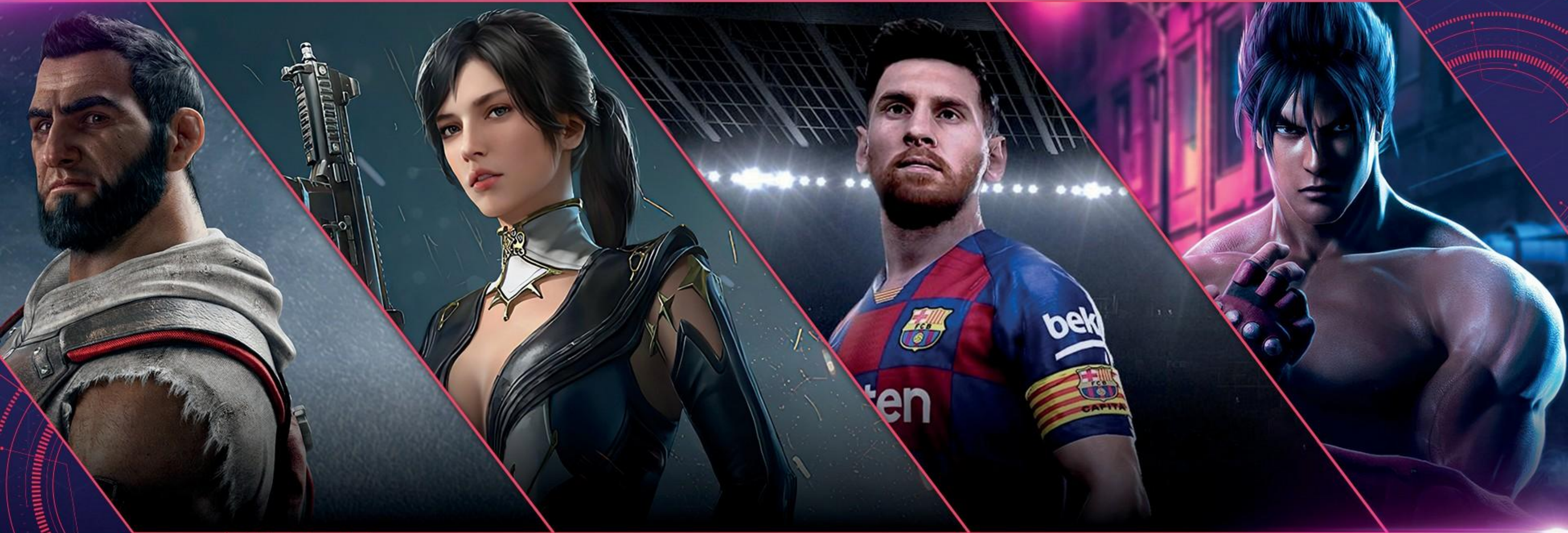


СРОК:

ежеквартально, начиная с 2021 года



CYBERSPORT EDUCATION





ЦЕЛЬ:

Создание условий для открытия киберспортивных академий по Республике Казахстан.

- Киберспорт — профессия, на которой в будущем большие деньги сможет зарабатывать каждый, кто освоит популярную компьютерную игру и станет мастером своего дела. Есть рейтинг самых популярных киберспортивных дисциплин на данный момент. Какие-то игры уже ушли из моды, и в этом нужно разбираться, так как данный вид спорта не стоит на месте.
- Самые популярные киберспортивные дисциплины по Казахстану* (согласно данным Pinger Pro):



- Всему этому обучают в компьютерных клубах и академиях. Студенты получают профессиональные навыки, плюс они часто проходят тренинги касательно того, какие новые дисциплины в будущем станут наиболее популярными. Это позволит ориентироваться в интернет-пространстве и достичь вершины киберспортивного рейтинга. Нельзя быть профессионалом только в одной сфере, поскольку рано или поздно она может потерять актуальность. Стоит ориентироваться на популярность игры, выбирая киберспортивную дисциплину. Именно аудитория — двигатель этой сферы. Без зрителей и рекламодателей спрос на игру умирает.



ЗАДАЧИ:

- создание условий для повсеместного открытия по Казахстану киберспортивных академий на базе «QCF E-Sports Academy», где будет проходить бесплатное обучение для начинающих и подающим надежды киберспортсменов.
- создание программ по развитию киберспортсмена и методологического плана по обучению киберспортивным дисциплинам.



СРОК:

до декабря 2023 года.





ЦЕЛЬ:

Создание условий для обучения и увеличения количества сертифицированных киберспортивных тренеров и судей.

- Пик популярности киберспорта нельзя не замечать. Беттеры и сотни геймеров ежедневно участвуют в мероприятиях и зарабатывают на этом огромные деньги. Специалисты из PwC утверждают, что к 2021 году количество зрителей киберспортивных соревнований увеличится до 400 миллионов. Из-за этого необходимо серьезно подходить к организации мероприятий.
- Соревнования по киберспорту считаются крупным событием. Денежные призы достигают нескольких миллионов долларов США, сотни тысяч людей наблюдают за игрой на онлайн-трансляциях. Для прозрачности и честности необходимы судьи. Сейчас специализированные академии не выпускают сертифицированных тренеров и судей по киберспорту.
- Сегодня статистика показывает, что киберспорт нуждается в большем количестве профессионалов. Зрители не могут судить, кто победил, а кто остался в проигрыше. Также для формирования стратегии и тактики выступлений киберспортивным командам нужны тренеры, которые будут подсказывать и направлять их. Для этого необходимы ответственные лица. Чтобы стать тренером в академии или судьей на игровой арене, в Казахстане необходимо получить специальный документ.



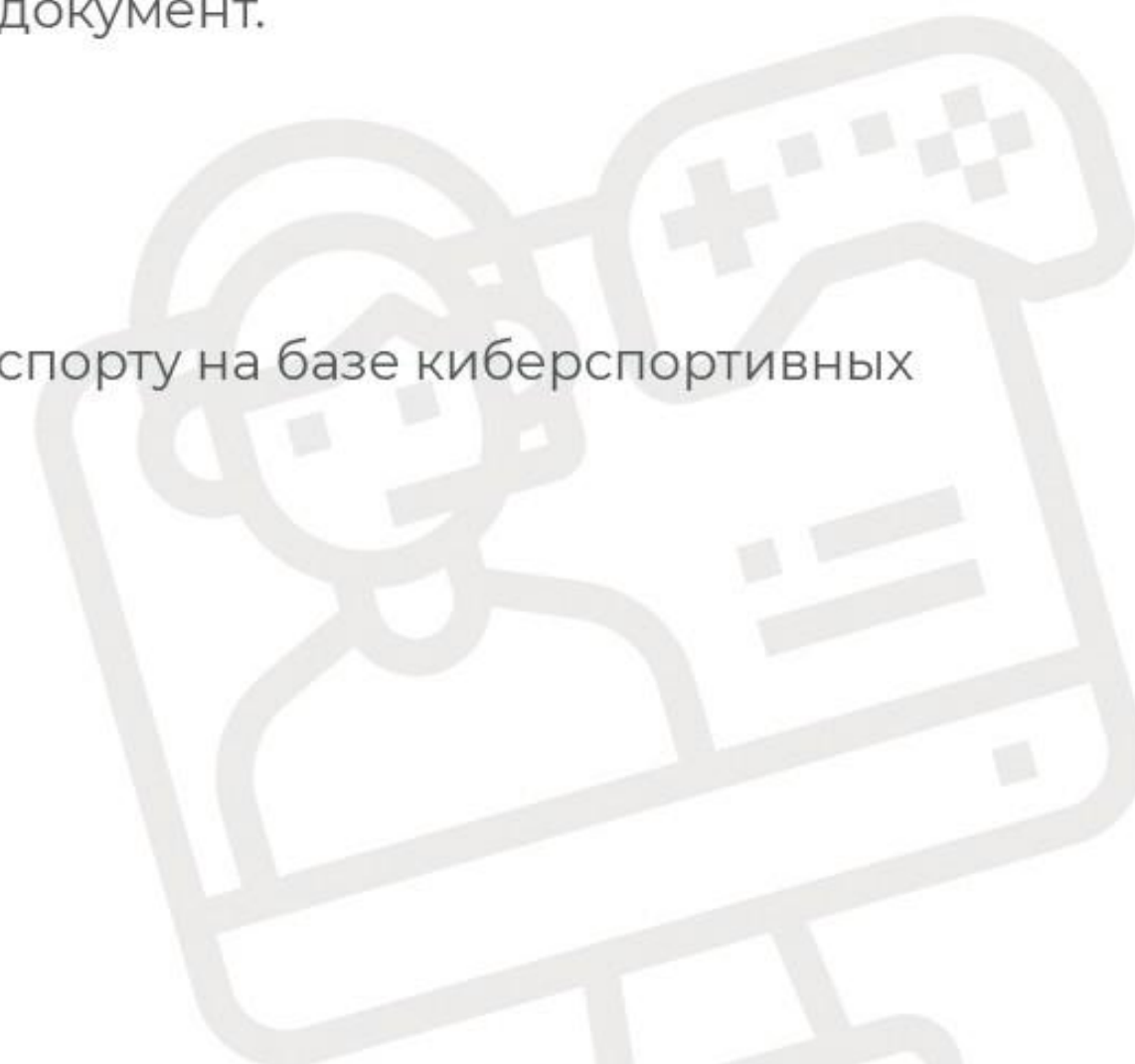
ЗАДАЧИ:

- создание курсов по обучению и повышению квалификаций для тренеров и судей по киберспорту на базе киберспортивных академий «QCF E-Sports Academy».
- аттестация и выдача сертификатов от QCF в рамках присвоенных званий и квалификаций.



СРОК:

до декабря 2021 года.





ЦЕЛЬ:

Создание условий для обучения и увеличения киберспортивных менеджеров.

- Индустрия киберспорта — одно из немногих направлений оффлайн-бизнеса, продолжающих расти в кризис. За последние годы количество вакансий в этой сфере выросло в несколько раз.
- Киберспортивному рынку РК требуются менеджеры и предприниматели, способные организовывать турниры, привлекать спонсоров, заниматься скаутингом, маркетингом и обладать другими компетенциями в киберспортивном бизнесе.



ЗАДАЧИ:

- создание курсов по обучению киберспортивных менеджеров на базе «QCF E-Sports Academy».
- консалтинг и помощь в трудоустройстве выпускников.



СРОК:

до декабря 2021 года.





ЦЕЛЬ:
QCF EDU.

- QCF Edu – форумы, панельные дискуссии на тематику развития киберспорта в Республике Казахстан.



ЗАДАЧИ:

- организация и проведение форумов, совещаний, панельных дискуссий встреч со СМИ по вопросам развития киберспорта в РК с привлечением отечественных и зарубежных специалистов.



СРОК:
на ежеквартальной основе с 2021 года.





ЦЕЛЬ:
QCF Podcast.

- QCF Podcast – серия видео-подкастов, проводимых Qazaq Cybersport Federation на тему киберспорта в целом и киберспортивной индустрии, с приглашёнными гостями и спикерами.



СРОК:
на ежеквартальной основе с 2021 года.



МАРКЕТИНГ И МЕДИА





ЦЕЛЬ:

Генерация контента — онлайн-трансляции, комментирование, промо-ролики. Интегрирование киберспорта на ТВ.

- Киберспорт — очень мощная индустрия, которая в общей сложности сейчас зарабатывает миллиарды долларов США. Откуда берутся такие деньги? Заработать можно буквально на чем угодно и сейчас речь не о ставках. Большой процент приносят онлайн-трансляции. Их можно смотреть как в свободном доступе бесплатно - сервис получает деньги с просмотров, так и по подписке - в этом случае зритель платит ежемесячно за то, чтобы наблюдать за киберспортивными событиями в лучшем качестве.
- Показателем проявления активности является комментирование. Не только количество просмотров, но еще и комментарии говорят о том, что определенное сражение интересно зрителям. Это подогревает интерес к событию, плюс продвигает видео трансляцию в топ.
- Чтобы потенциальная аудитория узнала о событии, создатели мероприятий часто снимают промо-ролики. Это продвигает не только игру, но и команды, которые будут принимать в ней участие. Обоюдный пиар, что очень выгодно, ведь и это поможет заработать.
- Некоторые стриминговые сервисы продают или покупают права на трансляцию. Это позволяет показывать аудитории эксклюзив. Права на популярные события стоят сотни тысяч долларов и приносят хорошую прибыль.

+ + + + + + + +

+ + + + + + + +

+





ЗАДАЧИ:

- создание промо-видео по популяризации киберспорта в Казахстане от лица QCF.
- упор на создание киберспортивного контента на казахском языке в большом количестве.
- развитие и популяризация культуры просмотра и посещения киберспортивных трансляций, а также мероприятий и выставок.
- создание отделения комментирования на базе киберспортивных академий «Pinger E-Sports Academy» для отбора и повышения квалификаций новых киберспортивных комментаторов.
- создание киберспортивных рубрик и авторских колонок на площадках СМИ.
- работа с телеканалами РК (QazSport, Atameken Business Channel) по предоставлению и вещанию киберспортивного контента.



СРОК:

до декабря 2021 года.





ЦЕЛЬ:

Создание условий для увеличения количества киберспортивных организаций, команд, агентств.

- На рекламном рынке одним из наиболее мощных трендов считается киберспорт. Он привлекает миллионы зрителей по всему миру. Причем рост интереса к подобным мероприятиям не замедлится в ближайшие годы.
- Призовые фонды соревнований формируются благодаря спонсорам команд и рекламным агентствам. Производители люксовых авто, спортивного инвентаря, продуктов питания, модной одежды сейчас активно вкладываются в киберспорт. Игровая индустрия развивается и вместе с ней увеличивается количество организаций, агентств и команд.
- Это прибыльное дело, как для одиночных, так и для командных игр-дисциплин. Зарабатывать могут не только геймеры. Все чаще открываются киберспортивные организации, которые обучают всем тонкостям игры и помогают выйти на первое место в региональном, национальном или мировом рейтинге.
- В связи с этим увеличивается и количество команд. Попасты на мировую арену могут только лучшие, и когда они достигают пика популярности, у них появляются менеджера. На этом этапе в дело вступают специализированные киберспортивные агентства, которые организуют мероприятия и занимаются финансовыми аспектами.



ЗАДАЧИ:

- привлечение отечественных предпринимателей к созданию киберспортивных организаций.
- популяризация создания ведения киберспортивного бизнеса путем бизнес-форумов. Предоставление успешных бизнес-кейсов по СНГ. Увеличение инвест-привлекательности киберспортивной индустрии Республики Казахстан.
- предоставление доступа к спонсорам и партнёрам от лица QCF по вопросам возможного сотрудничества с потенциальными новыми киберспортивными организациями.



СРОК:

на регулярной основе.

