Др\_ Организация кибер -спортивной площадки в Казахстане

Стр\_59

[Введение](#_Toc6502573)

[Глава 1. Обзор развития кибер-спортивных площадок в мировой практике](#_Toc6502574)

[1.1 Сущность кибер-спорта, основные аспекты его функционирования](#_Toc6502575)

[1.2 Зарубежный опыт организации кибер-спортивных площадок](#_Toc6502576)

[Глава 2. Исследование возможностей организации кибер-спортивной площадки в Республике Казахстан](#_Toc6502577)

[2.1 Обзор возможностей для организации в Республике Казахстан кибер-чемпионатов](#_Toc6502578)

[2.2 Проблемы, препятствующие развитию кибер-спорта в Казахстане](#_Toc6502579)

[Глава 3. Направления развития кибер-спортивных площадок в РК](#_Toc6502580)

[3.1 Программа организованного развития кибер-спорта в Республике Казахстан](#_Toc6502581)

[3.2 Разработка концепции и общего плана реализации проекта "Кибер спортивная площадка"](#_Toc6502582)

[3.3 Финансирование проекта «Кибер спортивная площадка» в г.Нур-Султан](#_Toc6502601)

[Заключение](#_Toc6502602)

[Список использованной литературы](#_Toc6502603)

# **Заключение**

В данной дипломной работе была поставлена цель – на основе теоретических, исторических аспектов и международного опыта, исследовать возможности для организации кибер-спортивной площадки в Республике Казахстан.

Проведенное исследование сущности кибер-спорта и основных аспектов его функционирования показало, что

- [киберспорт как вид спорта](http://news.ifmo.ru/en/education/students/news/6527/) является неизбежным явлением, порождаемым развитием Интернета, популярностью компьютерных игр и неиссякаемым стремлением человека к соревнованиям;

- кроме того, киберспорт является массовым рынком со своей спецификой функционирования, особым социально-демографическим статусом аудитории, быстрым ростом доходов на рынке, масштабностью услуг, большими возможностями для инвесторов.

# **Список использованной литературы**

1. Иванов В.Д., Коршунов А.А. Киберспорт: Экономические и юридические аспекты развития// Издательство ФГБОУ ВПО «Челябинский государственный университет», г. Челябинск, 2017. С.15-19
2. Ефимов М. Развитие киберспорта в России и за рубежом// Инновационная экономика и современный менеджмент, 2016. – С.50-53.
3. Роланд Ли Киберспорт. – М.: Экспо, 2018. – 352с.
4. [Newzoo.com](http://Newzoo.com). (2017). Esports Revenues Will Reach $696 Million This Year and Grow To S1.5 Billion by 2020 As Brand Investment Doubles <https://newzoo.com/insiqhts/articles/esports-revenues-will-reach-696-million-in-2017/>
5. Приказ Госкомспорта РФ от 25.07.2001 №449 «О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания».