

УДК 796

**О НЕОБХОДИМОСТИ ВКЛЮЧЕНИЯ НОРМ, РЕГУЛИРУЮЩИХ КИБЕРСПОРТ,
В СПОРТИВНЫЙ КОДЕКС РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ****П.Ю. АМБРОС***(Представлено: К.Д. САВИЦКАЯ)*

В данной статье рассматривается вопрос необходимости включения норм регулирующих киберспорт в Спортивный кодекс Республики Беларусь. Проанализировано национальное законодательство в области спорта. Рассмотрен зарубежный опыт правового регулирования киберспорта и его положительное влияние на развитие спорта. Проанализированы последствия, последующие за признанием киберспорта видом спорта.

На данный момент, сформировавшееся правовое регулирование в сфере спорта значительно устарело и подлежит детальной переработке с учётом требований современности и специфики зарубежного опыта. С момента принятия первой редакции закона «О физической культуре и спорте» прошло уже более 20 лет, несмотря на существенные изменения, внесённые за данный период времени, ряд таких категорий как: детско-юношеский, студенческий, адаптивный спорт, страхование и социальная защита спортсменов, а также институты спортивного паспорта, спортивного агентирования, трансфера игроков, профессиональных спортивных лиг и многое другое, так и не было урегулировано [1, с. 1]. Отсутствие правовой регламентации отношений в данных сферах свидетельствует о необходимости принятия Спортивного кодекса, который, несомненно, усовершенствует правовое регулирование спорта в Республике Беларусь, а также даст существенный импульс к его дальнейшему развитию. Кроме того, наличие отраслевого кодифицированного нормативного правового акта позволит законодателю, принимая новые нормы в рассматриваемой сфере, размещать их в Спортивном кодексе, что в свою очередь облегчит понимание и применение спортивного законодательства.

Кроме того, остаётся открытым вопрос регулирования отношений тесно связанных со спортом, речь идёт о киберспорте. Киберспорт – это соревнования в виртуальном пространстве, где игра представляет собой взаимодействие объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой. На сегодняшний день за многими странами, среди которых: Непал, Италия, Россия и многие другие – прослеживается тенденция включения данной дефиниции и вытекающих из неё отношений в спортивное законодательство, однако в последних редакциях закона «О физической культуре и спорте» и проекте Спортивного кодекса по-прежнему нет ни слова о возможности дальнейшей имплементации вышеупомянутых правоотношений. Киберспортсмены вынуждены использовать трудовой и гражданско-правовой инструментарий, по аналогии, как спортсмены из «большого» спорта, в связи с отсутствием как таковой правовой регламентации данных отношений.

Стоит предположить, что первопричиной отсутствия правовых норм прямо регламентирующих данный вид деятельности является отсутствие соответствующего решения, выносимого Министерством спорта и туризма Республики Беларусь, о признании вида спорта с последующим включением его в реестр видов спорта. Порядок признания видов спорта устанавливается Постановлением Минспорта Республики Беларусь № 14 от 01.07.2014 «Об утверждении Инструкции о порядке признания видов спорта, ведения реестра видов спорта Республики Беларусь, основаниях и порядке включения в него (исключения из него) видов спорта» (Далее – Инструкция) [2]. Исходя из толкования положений представленных в п. 12 Инструкции усматривается тенденция в действиях Белорусской федерации киберспорта к «признанию» киберспорта, речь идёт о проведении всяческих онлайн и оффлайн чемпионатов, открытии киберспортивных площадок, освещении турниров, осуществлении материальной поддержки и т.д. В подкрепление выше-сказанного стоит представить запрос Белорусской федерации киберспорта на проведение в Минске крупнейшего соревнования по киберспортивной дисциплине Dota 2 – The International (Приложение А).

Республиканское общественное объединение «Белорусская федерация киберспорта» (далее РОО «БФК») – это добровольная независимая, общественная организация, созданная на основе членства в целях совместной деятельности по проведению спортивной и спортивно-массовой работы и популяризации киберспорта в Республике Беларусь [3].

Основной целью Федерации является содействие развитию в Беларуси компьютерного спорта как нового вида спортивной соревновательной деятельности и специальной практики подготовки человека к соревнованиям на базе компьютерной техники, программного обеспечения, интерактивных устройств и иных возможностей компьютерных технологий, а также вовлечение в компьютерный спорт широких слоев населения Беларуси. Иными словами, БФК на сегодняшний день центральная фигура на пути к признанию киберспорта видом спорта.

Законодателю именно сейчас стоит урегулировать данную сферу и включить соответствующие положения в Спортивный кодекс Республики Беларусь [4]. Всё, так или иначе, упирается в экономическую составляющую, мы вновь можем обратиться к Newzoo Global Esports Market Report 2020 и увидеть следующую закономерность:

– Глобальные доходы от киберспорта вырастут до \$1,1 млрд. в 2020 году, что составит +15,7% в годовом исчислении по сравнению с \$ 950,6 млн. в 2019 году.

– В 2020 году доходы в размере \$822,4 млн. или три четверти от общего объема рынка будут получены за счет прав на СМИ и спонсорства.






– В глобальном масштабе общая киберспортивная аудитория вырастет до 495,0 млн. человек в 2020 году, что составит +11,7% в годовом исчислении [5].

По заявлению главы государства, Беларусь – цифровое государство. Следовательно, страна обладает ресурсами необходимыми для проведения киберспортивных соревнований по различным дисциплинам. Крупные ежегодные киберспортивные турниры среди молодёжи – немаловажный аспект в популяризации киберспорта и его составляющих, повышении социальной грамотности и осведомлённости населения в данной сфере. В нашей стране созданы все условия для проведения крупных онлайн и офлайн киберспортивных ивентов: низкий пинг, сравнительно небольшие цены и национальный колорит в купе представляют живой интерес для любого зарубежного турнирного оператора.

Законодательство в первую очередь должно происходить из потребностей общества. Удовлетворение потребностей в общественных благах в повышении благосостояния общества, достижении социального прогресса и развитии – это то, что сегодня государство в лице законодательного органа может дать общественности. Исходя из этого, в современных экономических условиях требуется интеграция усилий государства и общества для достижения конвергенции частных, коллективных и государственных потребностей, являющейся основой долгосрочного социально-экономического развития страны [6].

Мы считаем обоснованным признание киберспорта в качестве вида спорта, а также видим необходимость обеспечения должного правового регулирования, которое должно найти своё отражение в Спортивном кодексе Республики Беларусь. Положения, которые будут регламентировать киберспорт, безусловно, должны быть вынесены в отдельную главу, принимая во внимание специфику киберспортивных отношений.

Приложение А

	
МІНІСТЭРСТВА СПОРТУ І ТУРЫЗМУ РЭСПУБЛІКІ БЕЛАРУСЬ	МИНИСТЕРСТВО СПОРТА И ТУРИЗМА РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
<small>ул. Кірава, д. 8, корп. 2, 220030, г. Мінск тэл.: +375 17 327 72 37, + 375 17 226 10 33 факс: +375 17 327 76 22 (каліцэнтравы), +375 17 327 30 31 (аддзел міжнароднага супрацоўніцтва) http://www.mts.by</small>	<small>ул. Кірава, д. 8, корп. 2, 220030, г. Мінск тэл.: +375 17 327 72 37, + 375 17 226 10 33 факс: +375 17 327 76 22 (каліцэнтравы), +375 17 327 30 31 (аддзел міжнароднага супрацоўніцтва) http://www.mts.by</small>
	
На № _____ ад _____	Богушу Д.С., Прэсідэнт Рэспубліканскага аграганічнага аб'яднання "Беларуская федэрацыя кіберспорта" ул. Захарова, 50В, пом. 7Н, ком. № 3-30/21 220088, г.Мінск
О рассмотрении предложения	
Уважаемый Денис Сергеевич!	
<p>Министерство спорта и туризма не возражает против предложения Республиканского общественного объединения "Белорусская федерация киберспорта" о проведении в 2021 году в Республике Беларусь киберспортивного турнира "The International".</p> <p>Учитывая высокий международный статус мероприятия, его возможный вклад в становление и развитие отечественного киберспорта, улучшение имиджа страны и усиление позиций в качестве регионального центра проведения крупных мировых событий Минспорт готов оказать Федерации организационно-техническое содействие в его проведении.</p>	
Первый заместитель Министра	 В.В. Дурнов

ЛИТЕРАТУРА

1. Каменков, В. О проекте Спортивного кодекса Республики Беларусь / В. Каменков // Доклад на правовом форуме для руководителей в сфере спорта [Электронный ресурс]. – 2013. Режим доступа: http://court.gov.by/upload/Press_VHS/blog/Doklad_Sport_kod_03.04.13.pdf. – Дата доступа: 10.07.2021.

2. Об утверждении Инструкции о порядке признания видов спорта, ведения реестра видов спорта Республики Беларусь, основаниях и порядке включения в него (исключения из него) видов спорта [Электронный ресурс] : постановление Совета Министров Респ. Беларусь, 1 июля 2014 г., № 14 // ЭТАЛОН. Законодательство Республики Беларусь / Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. – Минск, 2021.
3. Устав Республиканского общественного объединения «Белорусская федерация киберспорта»: принят учредительным Собранием 19 ноября 2016 года [Электронный ресурс] Белорусская Федерация киберспорта. – Режим доступа: <https://cybersport.by/ustav-roo-belorusskaya-federaciya-kibersporta>. – Дата доступа: 03.07.2021.
4. Проект Спортивного кодекса Республики Беларусь [Электронный ресурс]. – 2013. – Режим доступа: <https://vk.com/away.php?utf=1&to=https%3A%2F%2Fdocplayer.ru%2F38520103-Sportivnyy-koдекс-respubliki-belarus.html>. – Дата доступа 11.07.2021.
5. Newzoo Global Esports Market Report 2020 | Light Version list [Electronic resource]. – Mode of access: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/>. – Date of access: 01.10.2020.
6. Калинина Т.В. Влияние государства на процесс формирования потребностей в общественных благах в современной экономике // Экономический анализ: теория и практика, 2013. – № 22 (325). – С. 48-52.