

ИНСТИТУЦИОНАЛЬНОЕ РЕГУЛИРОВАНИЕ КИБЕРСПОРТИВНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ

Казанцева В. А., студент

Научный руководитель – Сергиевич Т. В., к.э.н., доцент,
доцент каф. «Экономика и право»

Белорусский национальный технический университет
г. Минск, Республика Беларусь

Для развития киберспорта на уровне отдельного государства большое значение имеет поддержка и регулирование самим государством данной индустрии. В Республике Беларусь киберспорт официально не признан в качестве вида спорта, однако в нашей стране функционируют 3 киберспортивных объединения: Белорусская федерация компьютерного спорта (БФКС), Белорусская Федерация Киберспорта (БФК) и Белорусская ассоциация компьютерного спорта (БАКС), направленные на содействие развития киберспорта как массового вида спорта и признание киберспорта официальным видом спорта в стране. Отсутствие нормативно-правовой базы, регулирующей разработку, оборот игр и виртуальные игровые преступления, подвергает рискам экономику киберспорта. Также ввиду того, что киберспорт не имеет официального статуса в Республике Беларусь, не существует и программы его развития, в следствие чего киберспортивная индустрия лишается части финансирования со стороны государства и оказывается вынуждена искать другие источники финансирования. Одним из основных инвесторов в киберспортивную индустрию в нашей стране является провайдер телекоммуникационных, информационно-коммуникационных технологий и контент-услуг в Республике Беларусь «А1», при поддержке которого и были созданы такие объединения, как БФКС и БАКС. Киберспорт можно определить как перспективный и быстро развивающийся элемент мировой системы экономических отношений, представляющий собой вид спортивной деятельности на основе компьютерных и/или видеоигр, которая осуществляется при помощи необходимой для проведения соревнований электронной составляющей, и заслуживающий внимания как со стороны правительств государств, так и со стороны крупных негосударственных компаний.