

УДК 796

К.Д. Савицкая
Белорусский государственный университет
Республика Беларусь, Минск
kristina-leonkina@yandex.ru

КИБЕРСПОРТ: ПОНЯТИЕ И ПРОБЛЕМЫ ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ В РЕСПУБЛИКЕ БЕЛАРУСЬ

Savitskaya K.D. Belarusian State University, Republic of Belarus, Minsk.

ESPORTS: CONCEPT AND ISSUES OF LEGAL REGULATION IN THE REPUBLIC OF BELARUS. The article explores the category of "e-sports", analyzes some issues of legal regulation of e-sports in the Republic of Belarus. Special attention is paid to the program of additional education of children and youth, in which "Cybersport" is singled out among educational areas. Some legal problems related to organizing and conducting e-sports tournaments are considered. Legal aspects of the broadcasting of cybersport competitions are analyzed.

KEY WORDS: cybersport; computer sports; electronic sports; disciplines; broadcast eSports competitions.

В статье исследуется категория «киберспорт», анализируются отдельные вопросы правового регулирования киберспорта в Республике Беларусь. Специальное внимание в исследовании уделено программе дополнительного образования детей и молодежи, в которой среди образовательных областей выделен киберспорт. Рассмотрены некоторые правовые проблемы, касающиеся организации и проведения киберспортивных турниров. Анализируются юридические аспекты трансляции киберспортивных соревнований.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: киберспорт; компьютерный спорт; электронный спорт; киберспортивные дисциплины; трансляция киберспортивных соревнований.

28.03.2018 г. вступил в силу Декрет Президента Республики Беларусь от 21 декабря 2017 г. № 8 «О развитии цифровой экономики», в соответствии с которым резидентам Парка высоких технологий дополнительно предоставляется право на осуществление в установленном порядке деятельности в сфере киберспорта, включая подготовку киберспортивных команд, организацию и проведение соревнований, организацию их трансляций, оказание рекламных услуг при осуществлении такой деятельности.

На основании вышеизложенного, актуальным представляется всесторонний анализ современного состояния киберспорта в Республике Беларусь.

После появления первой лиги киберспортсменов в 1997 г. в США, в доктрине ведется активная дискуссия о том, можно ли относить киберспорт к спорту. Противники признания спортом данного вида деятельности утверждают, что у киберспортсменов отсутствует физическая активность. Однако как справедливо отмечает Л.П. Матвеев: «...существуют и иные виды спорта, соревновательная деятельность в которых не имеет активно двигательного содержания (шахматный спорт, шашечный спорт, компьютерный спорт и др.)» [1, с. 13].

В настоящее время на доктринальном и законодательном уровне единообразное понимание киберспорта отсутствует. И.А. Турбин рассматривает киберспорт как соревнование человека или группы людей друг с другом с использованием компьютерного моделирования той или иной виртуальной реальности [2, с. 296]. Д. Рассел определяет киберспорт как «игровые соревнования с использованием компьютерных технологий» [3, с. 5]. В Типовой программе дополнительного образования детей и молодежи, утвержденной Постановлением Министерства образования Республики Беларусь от 6 сентября 2017 г. № 123, киберспорт определяется как вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой. Наравне с термином киберспорт законодателем используются категории «компьютерный спорт», «электронный спорт».

Данное определение также нашло отражение в Уставе Республиканского общественного объединения «Белорусская федерация киберспорта» [4].

Отсутствие единообразной позиции в отношении положения киберспорта обусловлено тем, что данный вид деятельности не получил официального законодательного закрепления на международном уровне.

В Республике Беларусь в 2017 г. зарегистрировано и осуществляет свою деятельность Республиканское общественное объединение «Белорусская федерация киберспорта». В соответствии с Уста-

вом Белорусской федерации киберспорта основной целью Федерации является развитие киберспорта в Республике Беларусь как части международного спортивного движения и подготовка граждан страны к жизни в информационном обществе, формирование здорового образа жизни [4].

Постановлением Министерства образования Республики Беларусь от 6 сентября 2017 г. № 123 утверждена Типовая программа дополнительного образования детей и молодежи (спортивно-технический профиль), в которой среди образовательных областей выделен «Киберспорт» [5]. В документе конкретизирована цель дополнительного образования в сфере киберспорта – обеспечение условий для обучения, воспитания и развития учащихся средствами приобщения их к компьютерному спорту (киберспорту). В программу обучения включены такие вопросы, как: история развития киберспорта; международные соревнования по киберспорту; федерации и ассоциации киберспорта и др.

В Республике Беларусь Постановлением Министерства спорта и туризма Республики Беларусь и Министерства здравоохранения Республики Беларусь от 16 января 2017 г. № 2/6 закреплён минимальный рекомендуемый возраст для занятия видами спорта [6]. Поскольку киберспорт не является официально признанным видом спорта в Республике Беларусь, конкретизации в отношении минимального возраста для занятия данным видом спорта в Постановлении от 16 января 2017 г. №2/6 не содержится. Представляется целесообразным признать на законодательном уровне киберспорт, а также нормативно определить минимальный возраст для занятия киберспортом.

Дополнительное образование детей и молодежи спортивно-технического профиля с изучением вопросов, посвящённых киберспорту, предусмотрено для детей в возрасте от 6 лет [5]. Киберспорт, как отмечалось выше, является интеллектуальным спортом, который может быть сопоставим с шахматами и шашками. Рекомендуемый минимальный возраст для занятия этими видами спорта 6 лет [6].

В Постановлении Министерства здравоохранения Республики Беларусь от 30 июня 2014 г. № 49 определен перечень медицинских противопоказаний к занятию видами спорта. В Постановлении содержится указание на то, что данный перечень не распро-

страняется на занятие отдельными видами спорта, среди которых обозначен киберспорт.

На основании изложенного представляется необходимым внести изменения в Постановлении от 16 января 2017 г. №2/6, дополнив список рекомендуемого минимального возраста для занятия техническими, авиационными, военно-прикладными видами спорта киберспортом, установив минимальный рекомендуемый возраст 6 лет.

Аудитория киберспортивных соревнований составляет порядка 150 млн человек и по прогнозам к 2020 г. эта цифра вырастет до 300 млн человек [7, с. 124].

При проведении киберспортивных соревнований на организацию и проведение соревнований сильным воздействием обладает разработчик игры. Разработчик игры определяет, кто и каким образом может проводить такие соревнования.

Например, компания Blizzard позволяет производить соревнования по своим продуктам только в случае получения лицензии. В лицензии четко определяется призовой фонд и категория спонсоров, которых организаторы могут привлекать. Это серьезное ограничение, которое влияет на права организаторов, поскольку они лишаются возможности получить доход от потенциальных спонсоров.

Правовая природа таких требований и правосубъектность разработчиков игр в этой части вызывает вопросы и является очень актуальной темой для всестороннего исследования.

Для регулирования вопросов организации и проведения кибертурниров, представляется необходимым создание международной организации, которая бы консолидировала права разработчиков игр, поскольку в настоящее время Международная федерация по киберспорту не занимается вопросами гармонизации интересов разработчиков и организаторов соревнований на национальном и международном уровнях.

В настоящее время любой игрок может включить стрим-трансляцию и показывать от первого лица, что конкретно он делает на своем компьютере. Разработчики игры устанавливают правила, каким образом эти трансляции можно вести.

У стрим-трансляции есть элементы, которые защищаются авторским правом. Компоненты игры и объекты интеллектуальной собственности принадлежат разработчику игры. Право на использование этих объектов при трансляции разработчик может определить в лицензионном соглашении.

Интересным представляется проанализировать данную ситуацию с точки зрения Закона Республики Беларусь от 4 января 2014 г. № 125-З «О физической культуре и спорте». В соответствии с п.1 ст. 45 указанного закона все права на освещение спортивных соревнований в средствах массовой информации принадлежат организаторам спортивного соревнования, если иное не установлено Президентом Республики Беларусь, договором между организаторами спортивного соревнования и организациями, либо спортсменом (при отсутствии такой организации) или положением о проведении (регламентом проведения) спортивного соревнования. П.2 ст. 45 содержит указание о том, что освещение спортивных соревнований в средствах массовой информации может осуществляться лицами, не обладающими правами на освещение спортивных соревнований только с разрешения организаторов спортивного соревнования или на основании договоров о передаче прав на освещение спортивных соревнований, заключаемых в соответствии с законодательством.

Производитель игры не всегда является организатором соревнований. В дополнение организатор автоматически не становится соорганизатором соревнования. При проведении большинства соревнований разработчик игры и организатор киберспортивных соревнований выступают в качестве отдельных самостоятельных субъектов.

Таким образом, законодательная модель правового регулирования прав на трансляцию организаторов соревнования в Республике Беларусь не может быть применена к организаторам кибертурниров, поскольку разработчику компьютерной игры принадлежат исключительные права на игру. В данном случае, представляется целесообразным, с целью предотвращения правовых конфликтов, конкретизировать правовое регулирование в отношении трансляций киберспортивных соревнований.

На фоне стремительного развития киберспорта, обозначенные в исследовании проблемы становятся все более актуальными.

С целью совершенствования системы подготовки белорусских киберспортсменов, обеспечение их успешного выступления на республиканских, международных и других соревнованиях, привлечения инвесторов в сферу киберспорта в Республике Беларусь, представляется необходимым:

1. Законодательно закрепить правовой статус киберспорта в Республике Беларусь.

2. Закрепить на законодательном уровне основные дефиниции в сфере киберспорта. Для четкого и единообразного эффективного регулирования, представляется необходимым закрепить на законодательном уровне такие дефиниции как: киберспорт; киберспортсмен; профессиональный киберспортсмен; киберспортивные виды спорта; киберспортивная подготовка; киберспортивная организация и др.

3. Внести изменения в Постановление от 16 января 2017 г. №2/6, дополнив список рекомендуемого минимального возраста для занятия техническими, авиационными, военно-прикладными видами спорта киберспортом, установив минимальный рекомендуемый возраст 6 лет.

4. Конкретизировать на законодательном уровне права разработчиков и организаторов в части организации, проведения, трансляции киберспортивных соревнований.

Литература:

1. Матвеев, Л.П. Теория физического воспитания и общая теория физической культуры: состояние и перспективы / Л.П. Матвеев // Москва, РГУФКСиТ, 2006. – 543.

2. Турбин, И.А. Развитие киберспортивной индустрии и ее экономическая составляющая / И.А. Турбин // Инновационная наука. – 2015. – № 12-1. – С. 295-297.

3. Рассел, Д. Киберспорт» / Д. Рассел // Издательство: «VSD». – 2013 г. – 118 с.

4. 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: 03.03.2018.

5. Об утверждении типовых программ дополнительного образования детей и молодежи [Электронный ресурс] : постановление Министерства образования Респ. Беларусь, 6 сент. 2017 г., № 123 // ЭТАЛОН. Законодательство Республики Беларусь / Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. – Минск, 2018.

6. Об установлении рекомендуемого минимального возраста для занятия видами спорта [Электронный ресурс]: постановлением Министерства спорта и туризма Респ. Беларусь и Министерства

здравоохранения Респ. Беларусь, 16 янв. 2017г., № 2/6. // ЭТАЛОН. Законодательство Республики Беларусь / Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. – Минск, 2018.

7. Гирфанов, И.И. Исторические концепции о правосубъектности физкультурно-спортивных организаций / И.И. Гирфанов // Вестник экономики, права и социологии. – 2014. – № 3. – С. 124-126.

УДК 349

E. Skrzydlewska
Białoruski Uniwersytet Państwowy
Republika Białoruś, Mińsk
elzhhbeta.7@mail.ru

PROBLEM BEZROBOCIA W RZECZYPOSPOLITEJ POLSKIEJ

Скишдлевска Э. Белорусский государственный университет, Республика Беларусь, Минск.

ПРОБЛЕМЫ БЕЗРАБОТИЦЫ В РЕСПУБЛИКЕ ПОЛЬША. Автор рассматривает социальную политику как основную причину безработицы в Республике Польша. Анализируя упрощенную процедуру трудоустройства, а также упрощенную процедуру получения гражданства по карте поляка, приходит к выводу, что данные изменения законодательства впоследствии позволят уменьшить уровень безработицы. Однако остается открытым вопрос о возможности увеличения срока пребывания иностранных граждан для трудоустройства.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: безработица; пенсионная система; пенсионный возраст; социальные программы; трудоустройство; карта поляка.

Autor rozważa społeczną politykę jako główną przyczynę bezrobocia w Polsce. Analizując uproszczone procedury zatrudnienia, a także uproszczone procedury uzyskania obywatelstwa w karcie polaka, dochodzi do wniosku, że dane zmiany przepisów później pozwolą zmniejszyć bezrobocie. Jednak pozostaje pytanie o możliwości wydłużenia okresu pobytu cudzoziemców do zatrudnienia.

SŁOWA KLUCZOWE: bezrobocie; system emerytalny; wiek emerytalny; programy społeczne; zatrudnienie; karta polaka.

Zasoby siły roboczej są podstawowym elementem bogactwa społeczeństwa, jakość i ilość którego zależy od określonego poziomu rozwoju gospodarki i poziomu dobrobytu kraju.