



European Minority Youth Network work plan

«Fostering of youth work and youth participation in disadvantaged areas»



Supported by the European Youth
Foundation of the Council of Europe

Местный молодежный план действия

Развитие молодежного киберспорта

Базовые сведения

Регион г. Новополоцк

Регулирующие молодежную политику документы

Закон РБ О молодежной политике Закон Республики Беларусь «Об основах государственной молодежной политики» от 7 декабря 2009 г. № 65-3

О физической культуре и спорте: Закон Республики Беларусь, 4 января 2014 г., № 125-3: с изм. и доп. от 9 января 2018 г. № 92-3.

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: постановление Совета Министров Республики Беларусь, 1 июля 2014 г., № 14.

Лицо / орган, принимающий решение в молодёжной политике

Администрация ПГУ, Новополоцкий городской исполнительный комитет.

Анализ ситуации и постановка цели

Проблема:

Участие молодежи

Описание проблемы

Отсутствие оффлайн киберспортивных мероприятий в г. Новополоцк и, как следствие, отсутствие одной из популярных возможностей самореализации молодежи.

Причины проблемы

1. Киберспорт не является видом спорта в РБ.
2. Отсутствие понимания назначения киберспортивных ивентов и киберспорта в целом.
3. Отсутствие финансирования данного вида деятельности.
4. Молодежь не видит альтернативы онлайн платформам.

Последствия существующей проблемы:

1. Потери в экономике, (инвестиции, трудовые места, рекламные контракты).
2. Для субъектов киберспорта - отсутствие законодательной базы.
3. Отсутствие локального комьюнити геймеров.
4. Непринятие данного вида деятельности/досуга старшим поколением.

Цель:

Популяризация киберспорта среди молодежного сообщества в г. Новополоцк и его формализация с точки зрения права.

Целевая аудитория:

Молодежь 16-28 лет г. Новополоцка.

Задачи:

1. Информирование населения о существовании киберспорта как отдельного направления спортивной деятельности.
2. Проведения ежегодных турниров в г. Новополоцк.
3. Поиск ресурсной базы для поддержания устойчивого существования местной федерации киберспортивных мероприятий.
4. Вынесение предложений на парламентский уровень о включении киберспорта в перечень спортивной деятельности.

Ожидаемые результаты:

1. Формирование положительного имиджа киберспорта и восприятие его в качестве отдельного направления спортивной деятельности.
2. Формирование локального комьюнити геймеров.
3. Оформление устойчивых связей с бизнесом – потенциальными спонсорами киберспортивных мероприятий.
4. Правовое признание киберспорта спортивным видом деятельности.

Действия

Задача 1 Информирование населения о существовании киберспорта как отдельного направления спортивной деятельности		
Мероприятия	Срок реализации	Результат
Публикации на киберспортивную тематику	Ноябрь 2020 – январь 2021	Формирование положительного общественного мнения. Принятие киберспорта старшим поколением как отдельного вида спорта
Встреча с: 1) Целевой аудиторией 2) администрацией ВУЗа; 3) органами местного управления и самоуправления	Ноябрь 2020 – апрель 2021	Формирование группы союзников

Задача 2 Проведения ежесезонных турниров в г. Новополоцк		
Мероприятия	Срок реализации	Результат
Студенческое киберспортивное мероприятие (Турнир)	Январь 2021	Создание локального комьюнити “геймеров”
Городское первенство по киберспорту	Ноябрь 2021	Формирование общественного запроса на проведение подобных мероприятий

Задача 3 Поиск ресурсной базы для поддержания устойчивого существования местной федерации киберспортивных мероприятий		
Мероприятия	Срок реализации	Результат
Установление диалога с Белорусской федерацией киберспорта	Декабрь 2020 – Февраль 2021	Поддержка со стороны НГО, освещение локальной проблемы в г. Новополоцк
Организация платформы для проведения турниров в лице бизнеса и антикафе	Декабрь 2020 – Февраль 2021	Предоставление альтернативы онлайн формату

Задача 4

Вынесение предложений на парламентский уровень о включении киберспорта в перечень спортивной деятельности

Мероприятия	Срок реализации	Результат
Лоббирование вопроса необходимости правового регулирования киберспорта	Январь 2021 – ноябрь 2021	Киберспорт - вид спорта.