



РЕПУБЛИКА МАКЕДОНИЈА
СОБРАНИЕ НА РЕПУБЛИКА МАКЕДОНИЈА
НАЦИОНАЛЕН СОВЕТ ЗА ЕВРОИНТЕГРАЦИИ

бр. 31-890/5

17 март 2016 година
Скопје

ДО ПРЕТСЕДАТЕЛОТ НА СОБРАНИЕТО
НА РЕПУБЛИКА МАКЕДОНИЈА
г-дин Трајко Вељаноски

ИЗВЕШТАЈ

од Јавната расправа на Националниот совет за евроинтеграции
на тема "Гејмингот како комерцијална дејност"

Националниот совет за евроинтеграции на 12 февруари 2016 година организираше јавна расправа на тема "Гејмингот како комерцијална дејност". На јавната расправа покрај членовите и претставниците на Националниот совет за евроинтеграции беа поканети и потпретседателите на Собранието на Република Македонија, координаторите на пратенички групи, претседателите и членовите на Комисијата за европски прашања, Комисијата за надворешни работи, Мешовитиот парламентарен комитет РМ и ЕУ, Комисијата за образование, наука и спорт, Комисијата за транспорт, врски и екологија, Комисијата за труд и социјална политика, Комисијата за здравство, Комисијата за еднакви можности за жените и мажите, како и претставници од државни институции, организации на граѓанското општество и претставници на Македонската заедница на гејмери.

На јавната расправа воведни излагања имаа претставниците од заедницата на гејмери: г-ѓа Ана Тодоровиќ на тема "Гејмингот и образованието вклучително и вештините", г.Мартин Поповски на тема "Гејмингот и популарноста", г.Кирил Огненов на тема "Негативните страни на гејмингот" и г.Самоил Петревски на тема "Дали гејмингот е комерцијална дејност?".

Со свои мислења, предлози и коментари на јавната расправа учествуваа: претседателката на Националниот совет за евроинтеграции г-ѓа Лидија Димова, г.Антони Пешев претставник од Стопанската комора на Македонија, г-ѓа Тамара Ресавска и г-ѓа Адријана Селмани од Фондацијата "Метармофозис", г.Бобан Тотовски претставник од "ТНТ" и претседател на Македонската федерација за е-спорт; г.Стефан Алексиќ од Младински образовен форум; г.Горазд Димов од План 4Д; како и од заедницата на гејмери: г.Јане Здравевски, г.Стефан Петков, г.Мартин Стојановски, г.Емир Муриќ, г.Александар Димовски, г.Игор Цветковски, г.Аврам Ќипровски и г.Оливер Здравевски и г.Мартин Поповски.

Претседателката на Националниот совет за евроинтеграции г-ѓа Лидија Димова, информираше дека во Собранието на Република Македонија за прв пат се отвора дебата за гејмингот. Причината за организирањето на јавната расправа бил покажаниот интерес за дебата од страна на претставници на македонската заедница на гејмери, како резултат на расправата по Предлог-законот за измени на Законот за спортот, и со цел да се воведат регулација на гејмингот. Г-ѓа Димова информираше дека јавната расправа е добра можност пратениците во Собранието како и пошироката јавност повеќе да се запознаат со областа на гејмингот.

Претставникот од Заедницата на гејмери Ана Тодоровиќ, во воведното излагање се осврна на темата *"Гејмингот и образованието вклучително и вештините"*. Беше дадено детално појаснување за користењето на некои видео игри и оправданоста истите да се користат како дополнителни едукативни и образовни алатки, од чија употреба во пракса подобро може да се научи некоја област. Беа посочени примери како од видеоигрите може подобро да се научи историја отколку од учебници. Според бројни истражувања, видеоигрите помагаат за развој и едукација на децата. Во однос на развојот на видеоигрите, беше изнесено дека на почетокот првите игри не биле наменети за едукација туку за забавни цели (игрите од типот на Mario Brothers, Street Fighter и Phonic). Поради лошата репутација и забавната природа на видео игрите, се сметало дека им штетат на децата и дека ги отргнуваат од учењето. Според Тодоровиќ, голем број на студии во светот, покажале дека видео игрите, па дури и видео игрите со насилство можат да ги развијат клучните емоционални и интелектуални вештини. Иновативните наставници во светот ги користат придобивките од играњето и преку испитите. Како придобивка од играњето е и високата друштвена активност. Новите вештини за соработка се тестирани и ги подобруваат комуникациските и толкувачките вештини. Овие друштвени однесувања се клучни за здраво социјално развивање на децата, имаат подобро самопочитување, добри односи со врсниците и многу полесно се снаоѓаат со работата во иднина. Игрите ги подобруваат важните умствени вештини, разбирање и читање, што се потврдува со исказот на авторот Пол Дервати "игрите се алтернативна реалност/RPG игрите можат да се користат како нов систем на учење кој комбинира богата наративска дигитална технологија и играње во вистински свет. Учениците мора да вежбаат критичко размислување, отпорност и креативно решавање на проблемите за да успеат во RPG игрите". Во презентацијата Тодоровиќ истакна дека игрите ги прават луѓето посреќни, го намалуваат стресот, имаат позитивни терапевтски ефекти, ја подобруваат меморијата, ја успоруваат депресијата и помагаат при донесувањето на одлуки. Исто така, видеоигрите се погодни за индивидуализирано учење и помагаат во когнитивното развивање на децата. Игрите им дозволуваат на учениците да учат со нивно темпо без постојано родителско надгледување. Игрите проучуваат нови технички вештини и се добар начин да ги заинтересираат децата за технологија уште од мали нозе. Во оваа насока како пример беше посочена широко популарната игра Angry birds, преку која децата учат за основните принципи за кодирање на Java. Видео игрите нудат детални статистики во реално време. Тие собираат податоци на секој чекор во контекст на развој на детето и специфичните навики за учење, нудат точно и речиси книжевно ангажирање во етички и морално комплицирани ситуации. На крајот на презентацијата Тодоровиќ заклучи дека видеоигрите треба сè повеќе да се застапени во образованието со цел да се придонесе за полесно учење и разбирање кај учениците.

Претставникот од Заедницата на гејмери Мартин Поповски, говореше на темата *"Гејмингот и популарноста"*. Вртоглавиот раст на гејминг индустријата и е-спортот беа посочени како еден од аргументите за популарноста и важноста на оваа дејност во моментот, но и во иднина. Беа потенцирани разликите и сличностите преку дефинициите за е-спортот и спортот воопшто. За развој на вештините кај е-спортот исто така е потребен долготраен тренинг, при што се истакна дека во блиска иднина гејмингот ќе биде светски признаен како е-спорт. Според некои универзитетски

истражувања, како што информираше г.Поповски, луѓето што играат игри се споспособни да решаваат проблеми во реалноста, имаат побрз рефлекс и подобра координација (очи/раце).

Кај независните видеоигри во мобилната индустрија забележан е исклучителен пораст и се очекува да се достигне индустријата на конзолите и ПС гејмингот во 2016 година. Најзастапени потрошувачи во мобилната индустрија се лицата на возраст од 35 до 44 години. Денешните видеоигри се за уживање на гејмерите без разлика на пол или возраст. Според Поповски, видеоигрите претставуваат спорт како и медиум на уметноста, поради креативноста и масовната распространетост низ целиот свет. Како форма на уметност која постои само во дигиталниот простор, видеоигрите се судир на уметноста и науката. Имено, во игрите постојат повеќе визуелни стилови како во класичната уметност, постојано има игра која ги руши границите на веќе виденото и се воспоставува нов правец. Преку видеоигрите може да се научи многу за историјата, да се остварат невозможни активности, да се посетат места за кои во реалноста нема можност, може да се патува низ времето и да се почувствуваат настани. Видеоигрите претставуваат еволуција на филмовите и книгите и се нивна економична компилација. На крајот од презентацијата Поповски искажа личен став дека преку играта се добива персонално искуство, се создава љубов кон визуелната уметност, се формира вкусот за уметноста, се стекнуваат пријателства, се создава можност луѓето да се откријат самите себе, да бидат истражувачи, музички богати, забавни и здрави.

Претставникот од Заедницата на гејмери Кирил Огненов, говореше на темата *"Негативните страни на гејмингот"*, при што како потенцијални опасности ги посочи асоцијалноста/асоцијализацијата, бегањето од реалноста, здравствените ризици, зависноста како еден вид на неконтрола и агресивноста. Во однос на асоцијализацијата се истакна дека гејмингот подразбира социјализација преку медиумот - игра, но во тој контекст асоцијализацијата не постои бидејќи се воспоставува контакт и здружување. Потенцијална негативност претставуваат здравствените ризици поради седечка позиција, кои се надминуваат со паузи и движење во текот на играњето. Зависноста како еден вид на неконтрола претставува негативна карактеристика на гејмингот, при што се укажа дека треба да постои умереност и сразмерност на приоритетите при играњето. Предностите на гејмингот се во рамки на можностите да се создаде позитивен тим, тимски дух како и комуникацијата.

Претставникот од Заедницата на гејмери Самоил Петрески говореше на тема *"Дали гејмингот е комерцијална дејност"*, при што се потенцираше важноста на гејмингот за бизнисот, особено значењето на турнирите на национално и меѓународно ниво кои се шанса за најдобрите гејмери (програмери, дизајнери, артисти во гејминг индустријата) да се вработат, можност да отворат нови студија за игри и др. Како сопственик на единствената продавница за игри на табла во Република Македонија - Goblin и организатор на различни турнири за Magic the Gathering, г.Петрески ги истакна аспектите на гејмингот и бизнисот, можностите за развој, за специјализација и остварување на финансиски средства. Турнирите се шанса за најдобрите гејмери да се вработат кај спонзорите или студијата за игри, бидејќи тие не се само гејмери, туку се и програмери, дизајнери, артисти. На меѓународните турнири учествуваат и македонски е-спортисти кои ја претставуваат Република Македонија на интернационалните турнири. Имајќи го предвид стекнатото искуство како организатор или учесник на турнири со игри во Република Македонија како и во земјите од Балканот, Петрески истакна дека игрите претставуваат бизнис со голем потенцијал, каде во исто време играчите се собираат, се дружат и надоградуваат во гејмингот. Друг аспект поврзан со бизнисот и гејмингот е дека гејмерите се професионални играчи, односно егзистираат од игрите/гејмингот.

Во презентацијата Петрески, како проблеми со кои се соочуваат играчите во Република Македонија ги посочи и техничките недостатоци особено интернет пристапот кој е со слаба брзина за симнување и за стриминг. Исто така и царинските

пречки при праќање на рекламни материјали од странство, административните пречки поради кои има многу доцнење или неразбирање. Како проблем беше посочена и логистиката, односно дека не постои поддршка од институциите за обезбедување на простор за одржување на настани и турнири. На крајот од презентацијата Петрески потенцираше дека ваквите турнири можат да бидат одлична реклама и бизнис за Република Македонија. Потребна е институционална поддршка на е-спортот, со цел унапредување и развивање на гејмингот како вистинска бизнис гранка.

Претставникот од Стопанската комора на Македонија во Националниот совет за евроинтеграции г.Антони Пешев изнесе дека гејмингот е бизнис бидејќи денес игрите не се бројат според бројот на гејмери туку според заработувачката. На пр.играта Minecraft вреди 2,5 милијарди долари, или Call of Duty:Modern Warfare со продадени 8,8 милиони копии за само еден месец. Имајќи го предвид развојот на оваа област, јасно е дека државата треба да инвестира во стартапи, студија. Гејмингот е виртуелна реалност која е многу комплицирана, но која истовремено дава предизвици и шанси за унапредување. Гејмингот треба да стане активност во државата, со тоа ќе се спречи да биде сива економија која се одвива во одредени простори и без никаква контрола. Според г.Пешев, неразбирањето за гејмингот е на многу високо ниво и апелираше разбирањето на гејминг да се сведе барем на ниво на регулаторно производство на софтвер. Гејмингот не е само производ на софтвер туку и играње на турнири, продажба на маркетинг, тренирање, стриминг, продажба на права за трикови за лозинки. Индустијата на гејмингот е вистински бизнис и треба да биде законски регулирана, со што би се обезбедило нормално функционирање на популацијата која се занимава со гејминг како и регулација на даночните обврски кон државата.

Како негативни сегменти во дискусијата г.Пешев ги посочи: асоцијалното однесување на луѓето, зголемувањето на нивото на агресија, употребата на говорот на омраза, како и злоупотребата на истите канали за формирање субверзивни групи.

Во дискусијата беа исказани и многу позитивни аспекти на гејмингот како на пр. авионските симулации прво биле игри а потоа технологијата се користи во вистинските симулации за летање, потоа 3Д проектирањето, виртуелната реалност, начинот на комуникација, средствата и начинот за изразување. Господин Пешев изнесе дека е потребна целосна сериозност кон гејмингот и гејмерите, и поддршка за да се негува и надградува гејмингот кај помладата популација. Во дискусијата се укажа на отсуството на тела за контрола и мониторинг и потребата за законска рамка во која ќе бидат истовремено задоволени потребите на гејмерите и на државата.

Во дискусијата учествуваша претставници од Фондацијата "Метармофозис" Тамара Ресавска и Адријана Селмани. Ресавска истакна дека се намалува старосната граница од која што децата почнуваат да играат игри. Укажа дека на игрите постојат комуникатори преку кој играчите се допишуваат, и истите претставуваат закана по безбедноста и приватноста на децата. На овој начин играчите ги откриваат своите лични податоци, при што се апелираше за поголема одговорност од страна на родителите кои треба да ги одредат условите под кои децата ќе играат online игри на компјутер. Во дискусијата се посочи дека треба да се зајакне свеста кај децата за сопствените лични податоци кои не треба да ги споделуваат со непознати лица на интернет, како и да не одобруваат сајбер насилството или говор на омраза кој се шири преку видео игрите. Адријана Селмани се осврна на говорот на омраза кој се појавува преку видео игрите при непосредна комуникација на играчите. Информираше дека во соработка со повеќе институции имаат за цел да го препознаат говорот на омраза и да се спротивстават на ваквите појави. Соработката со институциите исто така е во насока на едукација на младата популација. Беше изнесена забелешка дека од страна на институциите во Република Македонија ретко се превземаат мерки и се постапува против говорот на омраза.

Претставникот од "ТНТ" и претседател на Македонската федерација за е-спорт Бобан Тотовски даде целосна поддршка на одржувањето на јавната

расправа и информираше дека Македонска федерација на е-спорт е регистрирана во Централниот регистар од 2009 година. И покрај тоа што како дејност го имаат електронскиот спорт, здрженијата наидуваат на одредени пречки во Агенцијата за млади и спорт, односно при одредување на квалификацијата да бидат во категоријата спорт во државата. Во дискусијата се изрази надеж дека во иднина ќе бидат надминати забелешките од Агенцијата за млади и спорт, за недоволно развиена лига и недостатокот од систем на натпревари, во насока на нивно признавање во категоријата спорт. Македонска федерација на е-спорт од 2013 година е членка на Меѓународната федерација за е-спорт, во која членуваат 43 држави. Федерацијата во април годинава се очекува да стане членка на светската федерација, а со тоа и дел од Меѓународниот олимписки комитет.

Според г.Тотовски, во Република Македонија се намалува заинтересираноста за спонзорирање или поддршка од институциите за е-спортот, кои се неопходни за негово опстојување и развој. Потребна е минимална државна поддршка со обезбедување на простор каде гејмерите би можеле да вежбаат, да се даде можност да организираат своја лига, и минимален финансиски процент од буџетот за спортот да се додели за е-спортот. Во дискусијата г.Тотовски информираше дека е-спортот се пренесува на каналите Eurosport и истиот е застапен во спортските обложувалници, во оваа насока посочи на можностите за бизнисот од гејмингот. Во дискусијата се повика на потребата за поддршка на е-спортот од страна на државата, преку законско и институционално регулирање на е-спортот.

Во дискусијата учествуваше еден од најпопуларните македонски стримери на Twitch, **гејмерот Јане Здравевски** кој информираше за проблемите од неговото досегашното искуство со гејмингот. Здравевски успеал да обезбеди странски спонзори за своите стримови, но како прв проблем со кој се соочува е што во Република Македонија не може да се плаќа преку сервисот PayPal. Втор проблем е слабата интернет покриеност во државата, на пр. во општината Битола оптички интернет може да најде само на една локација, поради што опремата мора да се пренесе на друга локација за да се обезбеди пристап до оптички интернет. Во оваа насока, се изнесе мислење дека државата би можела да интервенира кај компаниите за да ги подобрат услугите и оптичкиот интернет. Како трет проблем се изнесе долгата процедура при царинењето и обемената документација за опремата која е дадена како подарок од фирмите производители. Во дискусијата Здравевски потенцираше дека Владата со формирање на федерација за турнири може да ги поттикне младите во оваа област, бидејќи кај нив постои голема заинтересираност. На крајот од дискусијата Здравевски истакна дека гејмингот сеуште не е регулирана област и од оваа причина не може да ги искористи поволностите од програмата за самовработување или да го регистрира својот бизнис.

Во дискусијата **гејмерот Стефан Петков** се осврна на индустријата на видео игри при што истакна дека приходот од продажбата на видео игри и нивните содржини веќе се изедначуваат со приходот од филмската индустрија. Кај видео игрите приходите од продажбата на годишно ниво изнесуваат 24 милијарди долари, а кај филмската индустрија 10 милијарди долари. Според Петков, видеоигрите имаат позитивно дејство на здравјето и образованието кај децата, но не може целосно да се негираат одредени негативни ефекти. Сепак, не постојат докази за негативно влијание на игрите преку манифестирање на агресивност надвор од границите на видео играта. Во дискусијата се истакна дека над 40% од луѓето во светот играат видео игри, додека просечната возраст на еден гејмер е 31 година. Во однос на влијанието на видео игрите во образованието, се изнесе мислење дека игрите се сметаат како образовни алатки за децата, за подобрување на фокусот и концентрацијата. Од пет наставници, четворица користат видео игри креирани за едукативни цели, а 70% од родителите се сложиле дека видео игрите позитивно влијаат кај децата.

Мартин Стојановски - гејмер, во дискусијата се осврна на гејминг индустријата и бизнисот при што истакна дека глобалната индустрија за видео игри е

четвртиот најголем пазар за забава по игрите на среќа, читањето и телевизијата. Од вкупниот број на гејмери, 48% се жени и се очекува процентот да се зголеми во следната година. Според една студија од септември 2014 година, нотирано е дека 52% од гејмерите во Велика Британија се жени, а 33% од анкетираниите изјавиле дека најомилени игри се Травијас, Слобо и Мозаик, од каде може да се заклучи дека игрите наменети за мобилните телефони влијаеле за зголемување на бројот на жените гејмери. Во однос на видео игрите и здравјето, во дискусијата се изнесе дека постојат голем број на едукативни видео игри кои ги поттикнуваат децата да користат повеќе овошје и зеленчук, или со игрите во кои се погодува одредена мета кај играчите се подобрува концентрацијата и рефлексите. За корисноста од гајмингот се укажа и во случаите на успешен третман кај амблиопијата или мрзливо око.

Емир Муриќ - гејмер, во дискусијата се задржа на влијанието на видео игрите во образованието и истакна дека родителите критички гледаат на своите деца кои од рана возраст започнуваат да играат игри. По завршувањето на образованието околу 70% продолжуваат во струка која има допирна точка со информатиката. Првата паралелка поврзана со е-спортот била формирана во Шведска, почнала со работа на 18 август 2015 година во Арланда, гимназија во Симптуна. Паралелката била составена од 7 ученици како како дополнителен предмет ја имале играта CS:GO (Counter Strike:Global offensive).

Во дискусијата **Александар Димовски - гејмер и професор по англиски јазик**, истакна дека на неговите часови учениците користат околу 90% игри, што влијаело позитивно на учениците и материјалот го совладуваат за многу пократко време. Беше укажано дека голем број на игрите имаат лимити и секоја игра е набљудувана од специјалисти и не може да има негативни последици врз играчот. Преку игрите младите остваруваат комуникација и социјализација. Беше изнесено мислење дека во Република Македонија сеуште јавноста не е запозната за бенефитот од игрите, за опрема која би можела да се донирана од спонзори како и за едукацијата во областа.

Во дискусијата **Игор Цветковски - гејмер**, ја објасни играта League of Legends која претставува мултиплеер онлајн платформа, чија инспирација доаѓа од играта DotA. Според статистичките податоци за 2010 година оваа игра имала 10 милиони онлајн регистрирани корисници, додека на играта дневно од различни континенти се приклучуваат и до 1,4 милиони играчи. Првото светско првенство се одржало во Шведска во јуни 2011 година со фонд од 100.000 долари, а настанот се пренесувал преку лајв стрим. На второто светско првенство биле пријавени поголем број на тимови, додека фондот изнесувал 1.000.000 долари. Според статистиката за 2015 година, првенството се одржало во 4 држави од Европа во градовите Париз, Лондон, Брисел и Берлин. Финалето било проследено од 27 милиони гледачи, и 90 милиони регистрирани играчи.

Во дискусијата **Горазд Димов од План 4Д - од Здружението за демократија, дебата, дијалог и децентрализација**, информираше дека постојат игри кои се занимаваат со политиката како на пр. играта Tropico - еден вид симулатор каде играчот е лидер/претседател на држава, кој презема определени чекори во градење на општеството за што добива одредена реакција од народот. Оваа игра претставува добра подготовка за разбирање на демократијата во општеството.

Аврам Кипровски - гејмер, се осврна на сопственото искуство во областа на гејмингот преку кој научил многу работи во животот. Од негова страна се изрази верување дека гејмингот може интензивно да се користи во образованието, бидејќи децата секако користат конзоли и компјутери. Беше упатена сугестија да се искористат можностите за гејмингот и да воведат видео игри во образованието. Политиката да се изгради добро информатичко општество преку проекти од типот на компјутер за секое дете и сл., е одлична можност за унапредување на гејмингот.

Оливер Здравески - гејмер, укажа дека гејмингот како електронски спорт е подеднакво значаен како и останатите спортови. Беше побарана поддршка од страна

на државата за гејмерите кои учествуваат на првенства и турнири и ја претставуваат Република Македонија.

Стефан Алексиќ - гејмер, апелираше државата да обезбеди поддршка за гејмингот и да го следи примерот на останатите европски земји. Во Република Македонија гејмингот не се препознава како дејност, и покрај тоа што има талентирана младина која се занима со гејминг. Беше посочено на искуството од Романија каде во 2015 година државата во гејмингот инвестирала 12 милиони евра. Во дискусијата се апелираше што поскоро да се обезбеди помош од државата која би била во правец на надминување на бирократските бариери, обезбедување на визи, покривање на трошоци за патувања на првенства. Во однос на говорот на омраза во видео игрите, беше изнесено дека земјите активно работат за спречување на оваа појава, и активно е вклучен и Советот на Европа. Сите активности во борбата против говорот на омраза резултирале со креирање на мали заедници во рамки на гејмерската заедница кои заеднички се борат против говорот на омраза во видео игрите.

Во дискусијата **Мартин Поповски - гејмер**, изрази поддршка на мислењата и препораките кои беа изнесени од претходните дискусанти на јавната расправа. Од негова страна беше укажано дека гејмерската заедница мора да го пренесе своето видување и никој не треба да зборува за гејмингот доколку не го разбира истиот. Со играњето на видео игрите или гејмингот воопшто, не се загрозува безбедноста на играчите. Гејмерите се лица со добро познавање во конфигурирање на системи и инсталирање на програми, па оттука и поголемата свест за безбедноста во практикувањето на гејмингот. Компететивните игри не поттикнуваат омраза и насилство, според Поповски гејмерите се најпацифистичките лица во светот. Луѓето треба да се учат на самоконтрола, и токму гејмингот е алатка која придонесува во нејзиното достигнување. Видео игрите се алатка која причинува задоволство, уживање и релаксација на гејмерите. Асоцијалноста не е карактеристика за гејмингот, напротив е алатка за остварување на дополнителни контакти и подигнување на социјалниот живот.

Ана Тодоровиќ - гејмер, укажа дека гејмингот е корисна алатка, преку него многу лица се определиле за професии како програмери, архитекти и сл. Во дискусијата Тодоровиќ информираше дека според статистиката на застапеност во гејмингот, разликата помеѓу машкиот и женскиот пол постепено се намалува. Во однос на образованието и придобивките од гејмингот се апелираше на потребата родителите да ги мотивираат децата во играњето на видео игри.

Кирил Огненов - гејмер, се осврна на сајбер-булингот, за кој изнесе дека постои од многу одамна и етикетиран е како таков со развојот на социјалните мрежи. Гејмингот многу помага во социјализацијата на одредени лица кои со тек на времето преку играњето на видео игри може да воспостават нормална комуникација. Формирањето на федерација и тело за регулирање на гејмингот ќе доведе до подобрување на социјалниот аспект на гејмингот. Во однос на социјалниот карактер на гејмингот, Огненов информираше дека како гејмер имал можност да учествува на шест првенства каде ја претставувал Република Македонија и остварил контакт со многу лица. Беше побарана финансиска поддршка за гејмингот од страна на државата, со оглед дека одсекогаш недостигале средства за хардверска поддршка. Исто така се укажа на потребата за намалување на даноците и царината при увоз на одредени алатки кои се користат во гејмингот како и за софтверските решенија. Во дискусијата се упати апел за поддршка на гејмингот од страна на државата и компаниите, со цел идните генерации во оваа област да ги надминат потешкотиите и проблемите со кој се соочуваат гејмерите.

Самоил Петрески - гејмер побара да се обезбедат субвенции и соодветна финансиска помош доколку во иднина гејмерите бидат оданочувани. Овој чекор би бил во насока гејмингот да излезе од сивата зона на економијата.

Претседателот на Националниот совет за евроинтеграции, г-ѓа Лидија Димова, на крајот од јавната расправа констатираше дека беа изнесени голем број на мислења и ставови од кои како клучни поенти може да се согледа дека:

1. има потреба гејмингот да се признае како е-спорт со цел да добие соодветен институционален третман;
2. постои потреба од поддршка преку посебна организација која ќе ги застапува интересите на гејмерите;
3. има потреба за набавка на акредитации и лиценци;
4. гејмингот може да најде соодветна примена во образованието особено во наставниот процес за совладување на наставната програма; гејмингот може значително да го подобри совладувањето на група на вештини (тимска работа, учење на странски јазици, пристап до решавање проблеми, родова свесност и др);
5. гејмингот преку учеството во меѓународните турнири е одлична можност за популаризација на Република Македонија на меѓународно ниво;
6. гејмингот отвара големи можности за бизнисот и истите треба да се искористат;
7. има потреба гејмингот законски да се регулира и соодветно финансиски да се поддржи;
8. има потреба за организирање на повеќе дебати во иднина и за зголемување на јавната свест кај граѓаните за оваа дејност;
9. проблемот на безбедноста и заштита на личните податоци е поврзан со свесноста на дејноста-гејминг.

**ПРЕТСЕДАТЕЛ
НА НАЦИОНАЛНИОТ СОВЕТ ЗА
ЕВРОИНТЕГРАЦИИ,
Лидија Димова**



Доставено и до:

- Национален совет за евроинтеграции;
- Комисија за образование, наука и спорт;
- Секретаријат за европски прашања;
- Министерство за образование и наука;
- Агенција за млади и спорт.