إن قراءه قانونية متأنية للرياضة الالكترونية مكنتنا من الوصول الى بعض النتائج وبعض التوصيات التي نرى في الاخذ بها ماقد يساعد على تعزيز ونمو هذه الرياضة الحديثه على المستويين المحلي والدولي وتتلخص تلك النتائج والتوصيات في النقاط التالية:

1 تعد الرياضة الإلكترونية ظاهرة حديثة واسعة الانتشار عالميا، واقتصادية، والمجتمع. وأصبحت تشكل في الوقت الراهن أحد أهم أوجه الاستثمار الرياضي، وتتجه العديد من النوادي إلى الرياضية الكبيرة في العالم إلى تأسيس وإنشاء فرق رياضة إلكترونية خاصة بها، بل اتجهت بعض هذه النوادي تشييد صالات ضخمة لإقامة المنافسات والبطولات الخاصة بالرياضة الإلكترونية. 2 ـ

تعتبر الرياضة الإلكترونية نوعا من الألعاب الإلكترونية، بينما الألعاب تمارس على سبيل الهواية، وعلى العكس من ذلك، فإن الألعاب، لا يوجد فيها ثقافة اللعب الجماعي معا عبر الإنترنت. وتفترض الرياضة الإلكترونية عادة وجود عدد من اللاعبين، بينما الألعاب لا تتطلب ذلك، حيث يمكن للشخص في الألعاب أن يلعب مع نفسه. بينما تفتقد بقية الألعاب إلى مثل هذا التنظيم 3 تعرف الرياضة الإلكترونية بأنها لعبة إلكترونية (لعبة فيديو) تمارس بشكل تنافسي من قبل عدد من اللاعبين أو الفرق، عبر شبكة الإنترنت، 4 انتهينا إلى أننا نرى أن طبيعة الرياضة الإلكترونية هي مزيج من الرياضة والصناعة في آن واحد، فهي صناعة من حيث الألعاب التي يتنافس عليها اللاعبون، لكنها تبقى شيئًا مصنعاء ومن ثم يكون لصانع هذه اللعبة كافة الحقوق، وعليه كافة الالتزامات التي يرتبها القانون على منتجي وصانعي المنتجات. ومن ناحية ثانية، فالرياضة الإلكترونية هي رياضة؛ حيث اللعب والمنافسة ،والمهارة والتنظيم؛ ومن ثم يتعين خضوعها للقواعد الحاكمة للنشاط الرياضي

Summarized by © lakhasly.com