

ПРОБЛЕМЫ ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ КИБЕРСПОРТА В РФ

Круглова Е.В.

Российский государственный гуманитарный университет (РГГУ)

e-mail:jannytyzy@gmail.com

Аннотация: Киберспорт является распространенным явлением среди лиц, увлекающимися компьютерными играми. Однако в законодательстве существует пробел в части регулирования отношений в сфере компьютерного спорта. В данном эссе раскрываются этапы легализации киберспорта в РФ, правовой статус ФКС, а так же предлагается решение проблем правового регулирования киберспорта в РФ.

Ключевые слова: информационные технологии, киберспорт, компьютерный спорт, договор в сфере киберспорта, правовой статус, клубы, организации, игроки.

PROBLEMS OF LEGAL REGULATION OF CYBERSPORT IN THE RUSSIAN FEDERATION

Kruglova E.V.

Russian State University for the Humanities (RSUH)

e-mail:jannytyzy@gmail.com

Abstract: Cybersport is a common phenomenon among people, who are addicted to computer games. However, there is a gap in the legislation concerning the regulation of relations in the field of computer sports. In this essay reveals the stages of the legalization of e-sports in Russia, legal status of FCC and the solution of problems of legal regulation of e-sports in the Russian Federation is offered.

Keywords: information technology, e-sports, cybersport, computer sports, cybersport agreement, legal status, clubs, organizations, players.

В XXI век происходит активное развитие информационных технологий, которые апробируются и становятся незаменимыми инструментами человека практически во всех сферах его жизнедеятельности. Информационные технологии нашли свое применение в банковской сфере, сфере оказания работ и услуг, в менеджменте и маркетинге, а так же в культурной среде, системе здравоохранения и во многих других сферах. Не

обошлось и без модернизации такой неотъемлемой части нашей жизни, как спорт, в связи с этим возникло такое понятие, как «киберспорт».

В России киберспорт был легализован только в 2016 году с принятием Приказа Министерства спорта Российской Федерации от 29.04.2016 № 470 "О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта, а также в приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17.06.2010 № 606 "О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта" (Зарегистрирован 03.06.2016 № 42407). Киберспорт был включен в первый раздел реестра видов спорта, однако не был закреплен порядок регулирования такого спорта, нет также списка с официальными киберспортивными дисциплинами, что логично, поскольку с каждым годом увеличивается и набирает популярность все большее число игр, поэтому невозможно закрепить список конкретных игр, по которым могут проводиться киберсоревнования. Ранее в 2001 году в России киберспорт был официально признан споротом, однако в 2006 году его лишили официального статуса [1]. Данное действие объяснялось тем, что по киберспорту не проводились соревнования, что можно подвергнуть сомнению, поскольку в период с 2001 по 2006 проводились два чемпионата и кубка России, а так же турниры , организованные Федерацией компьютерного спорта [2].

Федерация компьютерного спорта (ФКС) - это общероссийская общественная организация, созданная с целью развития компьютерного спорта на территории России. ФКС была создана в 2000 году, а 5 июля 2017 года ФКС России наделена правами и обязанностями общероссийской спортивной федерации по виду спорта «Компьютерный спорт» в соответствии с Приказом Министерства спорта № 618 [3].

В связи с тем, что киберспорт является молодым видом спорта, то логично предположить, что нормативно-правовая база, регулирующая

отношения, которые возникают в процессе осуществления компьютерного спорта, находится в зародышевом состоянии. На данный момент законодателем не принят закон федерального уровня, который бы устанавливал статус киберспорта и закреплял правила, регулирующие деятельность по компьютерному спорту. Поэтому приходится исходить из общих положений применительно ко всем видам спорта, установленным Федеральным законом от 04.12.2007 N 329-ФЗ (ред. от 05.12.2017) "О физической культуре и спорте в Российской Федерации" [4].

Из-за того, что не разработан нормативный базис регулирования отношений, возникающих в сфере компьютерного спорта, возникает проблема по контролю за деятельностью объединений киберспортсменов. Сложилась практика, в соответствии с которой весь контроль за деятельностью киберспортсменов и команд осуществляет та организация, к которой такие участники принадлежат. Помимо этого, заключению договоров между игроками и организациями не уделяют большого внимания, в результате чего зачастую нарушаются права участников киберспорта. Однако, те немногие договоры, которые заключаются в киберспорте, далеки от совершенства. Анализируя один из таких контрактов между компанией Speed Gaming и игроком Pitter Armand (2013 г.), можно прийти к выводу, что содержание этого документа идентично содержанию стандартного трудового договора, что неприменимо к нетипичному киберспорту. В связи с данным обстоятельством, когда отсутствует законодательное закрепление такой разновидности договора, как договор в сфере киберспорта, возникает множество вопросов касательно прав и обязанностей участников компьютерного спорта, а также формируется плодородная почва для правонарушений [5].

Таким образом, подводя размышления к логичному завершению, стоит сказать, что законодателем необходимо разработать и принять Федеральный Закон «О киберспорте», который, во-первых, даст дефиницию понятие «киберспорт», во-вторых, закрепит правовой статус

киберспортсменов, команд киберспортсменов, клубов и организаций компьютерного спорта, турнира. В третьих, в Федеральном законе отдельные главы должны быть посвящены порядку организации деятельности в киберспорте, полномочия Российской федерации в области киберспорта, ее субъектов и органов местного самоуправления. В четвертых, в Законе так же необходимо закрепить контракт в сфере компьютерного спорта как разновидность договоров применительно к отношениям, которые возникают при осуществлении деятельности в киберспорте. Федеральный закон «О киберспорте» должен содержать существенные условия такого договора и ответственность за нарушение его положений.

Библиографический список:

1. В России киберспорт признали официальным видом спорта 08.06.2016 // Meduza. – [Электронный ресурс]: режим доступа <https://meduza.io/news/2016/06/08/v-rossii-kibersport-priznali-ofitsialnym-vidom-sporta> (дата доступа 06.04.2018)
2. Киберспорт более не имеет официального статуса 24.12.2017 // [Электронный ресурс]: режим доступа <http://www.proplay.ru/news/2030/2/> (дата доступа 06.04.2018)
3. Официальный сайт Федерации компьютерного спорта России. – 2018. – [Электронный ресурс]: режим доступа <http://www.resf.ru> (дата обращения: 06.04.2018)
4. Федеральный закон от 04.12.2007 N 329-ФЗ "О физической культуре и спорте в Российской Федерации" // Собрание законодательства РФ", N 50, ст. 6242.
5. Сутырина Е.В. Правовое регулирование деятельности киберспортивной организации (клуба) // Universum: Экономика и юриспруденция : электрон. научн. журн. 2018. № 1(46). URL: <http://7universum.com/ru/economy/archive/item/5424> (дата обращения: 09.04.2018).