

ПРАВОВОЕ РЕГУЛИРОВАНИЕ КИБЕРСПОРТА

Музыкин Р.М.

ФГАОУ ВО «Северо-Кавказский федеральный университет»

Юридический институт

e-mail:muzykinr@mail.ru

Аннотация: Данное эссе посвящено правовому регулированию киберспорта(компьютерного спорта) в РФ. Рассмотрена история становления спорта, его развитие и действие на текущий момент. Дается правовая характеристика, раскрываются основные дисциплины компьютерного спорта. Выделены основные и актуальные проблемы правового регулирования киберспорта и способы их решения и имеющиеся недочеты в законодательстве.

Ключевые слова: Киберспорт, компьютерный спорт, правовое регулирование, компьютерные игры, жанры игр.

LEGAL REGULATION OF E-SPORTS

Musikin R.M.

Federal STATE Autonomous educational institution "North-Caucasian

Federal University" Institute of Law

e-mail:muzykinr@mail.ru

Abstract: This essay is devoted to the legal regulation of e-sports (computer sports) in the Russian Federation. The history of the formation of sports, its development and action at the current moment is considered. A legal characteristic is given, the main disciplines of computer sports are revealed. The main and actual problems of the legal regulation of e-sports and the ways of their solution and the existing shortcomings in the legislation.

Keywords: e-sports, computer sports, legal regulation, computer games, game genres.

Развитие компьютерных технологий и их коммерческая доступность в конце 20 - начале 21 века привели к тому, что компьютер стал использоваться как платформа для игр. Конечно, игры не могут выступать полноценной заменой книгам и фильмам, но они позволяют пользователю отождествлять себя с персонажами внутри игрового пространства. С момента

создания игр и речи не могло быть о киберспорте и о каком бы то ни было соревновательном характере. Ведь был только один пользователь и только один персонаж под его управлением. Все изменилось с выходом компьютерного многопользовательского шутера (Shooter)[1], который и внес понятие соревновательного мультиплеера(multiplayer). Теперь можно было соревноваться против реальных людей, а не ботов (искусственного интеллекта) с заложенными задачами. В 2004 году состоялся релиз игры WorldofWarcraft (далее WOW)[2],который показал, что можно создать исключительно онлайн игру, без однопользовательской версии, в которую будут играть только настоящие, живые игроки. Начинают проводиться турниры между клубами, дворами, школами.

Позже, когда количество команд росло, выявлялись лучшие, которые претендовали на соревнования на федеральном, а после и международном уровне.

Разработчики тоже не оставались в стороне и создавали целые серии игр с многопользовательской составляющей, такие как (серияBattlefield) [3]. Увеличивается количество жанров мультиплеерных соревновательных дисциплин. И если в далекие 90 годы это были только Doom и Quake, то сейчас стали популярными такие жанры, как:МОБА(Dota2 ,LeagueofLegends), Shooter (Counter-Strike, R6 Siege , CallofDut), спортивные симуляторы (FIFA, NHL, NBA), Fighting(MortalKombat , Tekken), карточные игры (HeartsofStone , Gwint).

Россия была первой страной в мире, которая признала киберспорт. Это событие произошло 25 июля 2001 года, но в июле 2006 года было исключено из ВРВС (Всероссийского реестра видов спорта) [4], так как не соответствовало необходимым критериям для внесения в реестр [5]. В 2016 году киберспорт в России все-таки станет спортивной дисциплиной, но пока он признается только странами Запада.

Так в 2013 году LOL – LeagueofLegends – игра в жанре RPG, стала видом спорта, а все участвующие лица – официальными спортсменами.

В Индии уже более 10 лет признанной киберспортивной игрой был Counterstrike 1.6, вышедший в далеком 2000 году. Он до сих пор занимает лидирующее положение по киберспортивным дисциплинам.

Мексика отличается любовью к турнирам по Starcraft 2, проводятся турниры, она является наиболее популярной дисциплиной и ее поддерживают различные организаторы и спонсоры.

В странах СНГ и Европе присутствует ESL – Электронная спортивная лига [6], основанная в 1997 году и является крупнейшей и старшей киберспортивной организацией нашего времени.

В России на сайте Федерации компьютерного спорта (далее ФКС)[7] указаны пока три игровые дисциплины :Counter-strike, Dota 2, Heartstone.

Однако, несмотря на все существующие организации и команды, законодательного закрепления киберспорт фактически не имел. И это касается не только российского законодательного регулирования киберспорта, но и международного регулирования.

И вопрос о международном регулировании станет возможен тогда, когда киберспорт станет официально признанным видом спорта, а, соответственно, и олимпийским видом спорта. Этим занимается корейская организация eSF- международная федерация киберспорта[8], которая ведет диалог с международным олимпийским комитетом, МОК.

Согласно приказу министерства спорта РФ от 29 апреля 2016 N470 в первом разделе [9] признать компьютерный спорт видом спорта, то есть теперь в компьютерных дисциплинах также будут присваиваться звания мастер спорта или кандидата в мастера спорта и, соответственно, разряды. Все это будет проводиться под эгидой Министерства Спорта РФ.

Пожалуй, с этого и начинается правовое регулирование, это первый шаг. Но что такое «Первый раздел»? Это виды спорта, которые не признаны общенациональными.

Далее, Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 16.03.2017 № 183 "О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта" [10], компьютерный спорт переведен уже во второй раздел. Теперь данное положение означает, что киберспорт относится к видам спорта, развиваемым на общенациональном федеральном уровне, то есть это ставит компьютерный спорт в один уровень с традиционными видами спорта и позволяет проводить официальные чемпионаты.

Следующий этап произошел в июле того же года, Приказом Министерства спорта РФ №618 от 05.07.2017 г.[11] ФКС России наделена правами и обязанностями общероссийской спортивной федерации по виду спорта «Компьютерный спорт».

То есть на сайте ФКС можно посмотреть устав организации, подтверждение государственной регистрации и информацию о членских взносах. С правовой точки зрения созданы все необходимые условия для существования и поддержания киберспорта, которые имеют региональные отделения. Благодаря созданию федерации возможна запись на передовые компьютерные дисциплины на 2018 год, так 17-18 марта проходили уже первые официальные отборочные игры.

Так благодаря созданию нормативной правовой базы стали возможны дисциплинарные взыскания с лиц, не честно ведущих борьбу, а это спорт, и, как в любом спорте, неспортивное поведение должно наказываться, в данном случае, за использование программного обеспечения, дающего преимущество над другими игроками. Только вопрос взысканий имеет не особо развитый уровень из-за новизны спорта и его развития, ведь получить преимущество можно из-за так называемых чит-кодов, обходящих систему кодов игры, заложенных разработчиками, которые позволяют получать преимущество над другими игроками. То есть взыскания сделаны общие, а для каждой дисциплины они должны быть определены индивидуально, и,

чем быстрее развивается киберспортивная дисциплина, тем быстрее люди придумывают способы обхода системы. Также необходимо в нормативно-правовых актах прописать факт записи матчей игроков при возникновении спорных ситуаций, возможности пересмотра результатов матча. Также в отдельные нормативно-правовые акты можно прописать регулирование финансовой деятельности, ведь здесь будут вертеться огромные суммы денег, а значит и возможен факт мошенничества.

Подводя итог вышесказанному, недостаточно устава Федерации. Необходимо разработать систему нормативно-правовых актов, которые детально закрепят нормы, регулирующие всю систему киберспорта. В Российской Федерации сделан шаг на пути к будущему, на пути к новым технологиям, ведь киберспорт станет, возможно, одним из самых популярных видов спорта, о чем свидетельствует большой интерес публики, огромные денежные призы. Ведь кто из ребят не мечтает не только заниматься любимым делом, получать от этого не только удовольствие, но и возможность заработать деньги. Киберспорту была необходима федерация, которая была бы официально признана, и теперь она имеется в России, что дает многим шанс осуществить свою мечту и гордо называть спортсменом будущего.

Библиографический список:

1. История серии Doom, часть 2. Stopgame.ru
URL: https://stopgame.ru/show/85814/istoriya_serii_doom_chast_2 (дата обращения 30.03.18);
1. Официальный сайт Blizzard World of Warcraft URL:
<https://worldofwarcraft.com/ru-ru/esports/arena> (дата обращения 30.03.18);
2. 3. Поддержка киберспорта в Battlefield 1
URL:
http://www.playground.ru/blogs/battlefield_1/podderzhku_kibersporta_v_battlefield_1_uluchshat_so_vremenem-205062/ (дата обращения 30.03.18);
2. Всероссийский реестр видов спорта (ред. от 22.01.2018) // СПС Консультант Плюс,
URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_109655/ (дата обращения 30.03.18);

3. Федеральный закон от 04.12.2007 №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» // СПС Консультант Плюс,
URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_73038/ (дата обращения 30.03.18);
4. Официальный сайт ELSplay,
URL: <https://play.eslgaming.com/cis/> (дата обращения 30.03.18);
3. 7. Приказ Министерства спорта РФ от 9 октября 2017 г. N 881 "Об утверждении правил вида спорта "Компьютерный спорт"
URL: <http://base.garant.ru/71783000/> (дата обращения 30.03.18);
4. 8 Официальный сайт IeSF
URL: <https://www.ie-sf.org/> (дата обращения 30.03.18)
5. 9. Приказ Министерства спорта РФ от 29 апреля 2016 г. № 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»
URL: <http://base.garant.ru/71417030/> (дата обращения 30.03.18);
1. Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 16.03.2017 г. № 183 "О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта"
URL: <http://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/71554224/> (дата обращения 30.03.18);
2. Игнатьев Алексей Киберспорт как новое социальное явление для России // DTF / - 29.03.2018
URL: <https://dtf.ru/17957-kibersport-kak-novoe-socialnoe-yavlenie-dlya-rossii> (дата обращения 30.03.18);
3. Устав Федерации компьютерного спорта РФ
URL: <http://resf.ru/about/documentation/> (дата обращения 30.03.18);