

Секция «Правовое регулирование отношений в сфере труда и социального обеспечения»

**Правовое положение киберспортсмена: пределы и преимущества
трудоправового регулирования**

Научный руководитель – Степанова Елена Анатольевна

Преображенская Дарья Алексеевна

Студент (бакалавр)

Южный федеральный университет, Факультет юридический, Ростов-на-Дону, Россия

E-mail: daria86.95@mail.ru

В современную эпоху информационно-технологического прогресса общественные отношения стали рассматриваться сквозь призму цифровизации. Привычное понятие трудовой деятельности приобретает новое содержание в результате того, что человечество открывает для себя иные, ранее не существовавшие формы общественно-полезной активности, а устоявшиеся отношения следом претерпевают существенные преобразования. Так, наравне с традиционными видами спорта, подразумевающими собой определенного рода физическую активность, стремительно развивается и набирает популярность компьютерный спорт, связанный со взаимодействием людей в виртуальной реальности.

Возникшие общественные отношения представляются уязвимыми в рамках российского правового поля в связи с тем, что нормативно-правовая база не располагает конкретными федеральными законами, предметом ведения которых напрямую являлись бы отношения, возникающие в сфере киберспорта. Это объясняется тем, что лишь 29.04.2016 года Министерство спорта РФ своим приказом №470 «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта»[4] наделил «компьютерный спорт» соответствующим официальным статусом на территории РФ. В силу неразвитости законодательно-правового регулирования киберспорта по аналогии применяются общие положения Федерального закона от 04.12.2007 №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации»[2], приказ Минспорта России №881[5]. Именно последний подзаконный акт Правительства РФ определяет в некоторой мере специфику отношений в данной сфере, но, тем не менее, в совокупности является недостаточным для обеспечения эффективной защиты и реализации прав участников данных отношений. Особенного внимания, с нашей точки зрения, требует конкретизация правового положения киберспортсменов, которые ввиду специфики осуществляемой деятельности, должны рассматриваться как субъекты трудовых отношений.

Зачастую взаимодействие в данной среде участники намеренно преобразуют в предмет регулирования Гражданского Кодекса РФ, оформляя отношения в договор возмездного оказания услуг, что исключает возможность киберспортсмена воспользоваться рычагами защиты прав, реализации гарантий, которыми располагает субъект трудовых отношений. Унификация отношений между игроком и командой, командой и организатором спортивного турнира в рамках Трудового Кодекса РФ позволила бы обеспечить гарантированность соответствующих выплат, условий труда, системы отпусков и больничных со стороны работодателя (Киберспортивной организацией) и выполнение обязательств со стороны работника (Киберспортсмена). Причем трудовой договор будет представлять собой гибрид применения норм ТК РФ, регулирующих различные по характеру виды договоров.

В связи с законодательным признанием киберспорта, разумно полагать, что наравне с Федеральным законом от 04.12.2007 №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации»[2], по аналогии к киберспортсменам применимы нормы главы 54.1 ТК

РФ[1], регулирующие труд спортсменов и тренеров. Учитывая особенность киберспортивной деятельности (сессионный характер киберспортивных мероприятий), между работником и работодателем следует заключать срочный трудовой договор, регулируемый нормами статей 59, 348.2 ТК РФ[1].

Субъект трудовых отношений, игрок, должен обладать конкретным уровнем правосубъектности, радиус которой варьируется ввиду специфики выполняемой работы. В этом вопросе стоит отметить правовую коллизию, обусловленную действием статьи 348.8 ТК РФ[1], допускающей труд несовершеннолетних спортсменов, и Федеральным законом от 29.12.2010 №436 «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»[3], ставящим под запрет контент для несовершеннолетних, содержащий в себе насилие и жестокость. Правовая позиция Федерального закона сужает круг субъектов и ограничивает действие статьи ТК РФ ввиду возрастных ограничений, налагаемых на видеоигры недопустимого для несовершеннолетних лиц содержания. Возникает необходимость в конкретизации вопроса о дееспособности лица, намеренного вступить в трудовые отношения в сфере компьютерного спорта.

Спорным в отношении регулирования является вопрос о заработной плате, как о существенном условии трудового договора согласно статье 129ТК РФ[1]. В киберспорте призовые выигрыши на турнирах получают в большинстве случаев игроки, а не клубы, соответственно необходимо вменить киберспортивным клубам обязанность обеспечения перерасчета призового фонда между игроками и капитаном, наравне с выплатой заработной платы, включающей в себя фиксированный оклад, предусмотренный стандартной формой договора для спортсменов (например, футболистов).

Учитывая то, что по своей сущности, киберспортивная деятельность представляет собой дистанционный формат взаимодействия, целесообразно применить положения главы 49.1 ТК РФ[1]. Нерегулярность игровых турниров, зачастую исключает формирование фиксированного графика продолжительности рабочего дня работника, потому положения статьи 312.4 ТК РФ[1] разумно применить к данной категории работников, в конкретно приведенном случае - к киберспортсменам.

Трудовой Кодекс в настоящее время претерпевает множественные изменения, обусловленные трансформацией общественных отношений. Компьютерный спорт становится одним из катализаторов, способствующих усложнению нормативно-правовой базы. Отсутствие оперативной реакции законодателя может повлечь злоупотребление правом как со стороны киберспортивной организации, так и со стороны спортсмена, что несомненно приведет к нарушению прав и свобод обеих сторон правоотношений

Источники и литература

- 1) Трудовой кодекс Российской Федерации от 30.12.2001 №197-ФЗ//Собрание законодательства РФ
- 2) Федеральный закон от 04.12.2007 №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» //Собрание законодательства РФ
- 3) Федеральный закон от 29.12.2010 №436 «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» //Собрание законодательства РФ
- 4) Приказ Министерства спорта РФ от 29.04.2016 №470 «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта» //Консультант Плюс(дата обращения 27.02.2021)
- 5) Приказ Министерства спорта РФ от 09.10.2017 №881 «Об утверждении правил вида спорта «Компьютерный спорт»» //Консультант Плюс(дата обращения 27.02.2021)

