

Васильев Иван Александрович

студент

Остапенко Анастасия Геннадьевна

канд. юрид. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Кубанский государственный аграрный

университет им. И.Т. Трубилина»

г. Краснодар, Краснодарский край

РЕГУЛИРОВАНИЕ ТРУДА КИБЕРСПОРТСМЕНОВ

***Аннотация:** в данной статье рассматривается регулирование труда киберспортсменов в трудовом законодательстве. Авторами представлено определение понятий «киберспорт», «спортивный менеджер» и «тренер». В работе отмечается широкое распространение киберспорта в Корее, а также активное развитие компьютерного спорта в России.*

***Ключевые слова:** киберспорт, регулирование труда спортсменов, трудовые отношения, компьютерный спорт, профессиональный спортсмен, игрок, тренер, аналитик, спортивный менеджер, Трудовой кодекс, законодательство, права, обязанности.*

Киберспорт – соревнования по компьютерным видеоиграм в различных дисциплинах. В среднем игроки начинают свою карьеру в 12–14 лет, а завершают в 30–35 лет.

С середины 2000-х годов киберспорт стал приобретать большую популярность в мире. Россия стала первой страной, которая признала киберспорт официальным видом спорта. Это произошло 25 июля 2001 года по распоряжению главы Госкомспорта России Рожкова Павла Алексеевича [1].

В июле 2006 г. киберспорт был исключен из Всероссийского реестра видов спорта, вследствие того, что он не соответствовал критериям, необходимым для

включения в этот реестр: развитие в более чем половине субъектов Российской Федерации и наличие зарегистрированного в установленном порядке общероссийского физкультурно-спортивного объединения [2].

7 июня 2016 года был опубликован приказ Министерства Sports о включении Компьютерного спорта в реестр официальных видов спорта Российской Федерации.

13 апреля 2017 г. в Минюсте России был зарегистрирован 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». В соответствии с данным приказом компьютерный спорт был переведён во второй раздел – «виды спорта, развиваемые на общероссийском уровне». Это значит, что появилась возможность проведения в России официального чемпионата страны, появлению разрядов и званий по компьютерному спорту. В этом же разделе находятся все «традиционные» виды спорта – футбол, хоккей, баскетбол и т. д.

Например, киберспорт в Корее является частью жизни общества. Пятнадцатилетние подростки становятся профессиональными игроками и через несколько лет получают титулы чемпионов мира, зарабатывая на контрактах суммы с шестью нулями. Компьютерный спорт превратился в настоящую работу, которая даёт любому талантливому игроку шанс пройти путь от обычного любителя до профессионала, а после и тренера, менеджера или даже основателя собственной киберспортивной организации [3]. В нашей стране данное направление также активно развивается. Многие состоятельные люди вкладывают свои деньги в развитие киберспорта. Например, известный российский олигарх Алишер Усманов инвестирует \$100 млн в компанию Virtus.pro – организатора киберспортивных турниров (соревнований по компьютерным играм) [4].

Нынешние киберспорстмены мало чем отличаются от профессиональных спортсменов. У каждой профессиональной команды стандартная структура: пять игроков входят в основной состав, два-пять находятся в запасе, также есть тренер, аналитик и спортивный менеджер. Последний совмещает в себе функции управляющего, наставника и психолога: следит за графиком, решает организационные вопросы, ведёт документооборот, настраивает ребят на игру. Также в команде есть люди, отвечающие за наполнение сайта: новостники, видеомэйкеры, фотографы. Как можно заметить все регулируется на достаточно высоком уровне.

Также показателем того, что киберспорт является полноценной спортивной дисциплиной, является то, что с 2015 у киберспортсменов проводят проверки на допинг. Проверку осуществляет Wada (всемирное антидопинговое агентство).

2 ноября 2016 года Всемирная киберспортивная ассоциация (WESA) объявила о создании арбитражного суда для разрешения споров, возникающих между профессиональными игроками и организациями, тем самым вновь затронув тему контрактных обязательств в киберспорте. Арбитраж под эгидой World Esports Association может стать инструментом цивилизованного подхода к регулированию взаимоотношений на профессиональной сцене и показателем сближения компьютерного спорта с традиционными видами спорта, что и провозглашается главной миссией WESA.

Несмотря на относительную неразвитость сферы киберспорта в нашей стране, так как включение дисциплины в реестр официальных видов спорта, напомним, произошло лишь 7 июня прошлого года, в России уже имеются собственные судебные прецеденты по таким контрактам. В июле 2016 года Свердловский районный суд города Белгорода вынес решение в отношении российского игрока Ивана «Gores» Картанкова. Участник команды Arcade eSports по Dota 2 обвинялся по трем пунктам, среди них отсутствие на тренировочной базе, проведение переговоров с другими организациями и беспричинный отказ

от использования командного тега. В итоге киберспортсмена обязали выплатить 115 тыс. рублей за нарушение контрактных условий [5].

В Трудовом кодексе в главе 54.1 содержатся нормы регулирующие особенности труда спортсменов и тренеров. С точки зрения трудового законодательства, спортсмены – это работники, трудовая функция которых состоит в подготовке к спортивным соревнованиям и участии в спортивных соревнованиях по определенным виду или видам спорта (ст. 348.1 ТК РФ).

Тренеры – это работники, трудовая функция которых состоит в проведении со спортсменами тренировочных мероприятий и осуществлении руководства состязательной деятельностью спортсменов для достижения спортивных результатов.

Права и обязанности спортсменов регулируется трудовым законодательством РФ. Несмотря на то, что киберспорт признан официальным видом спорта, трудовое законодательство не регулирует трудные отношения спортсменов данной категории. Эти пробелы необходимо устранить, например, в Федерации киберспорта России должен быть создан отдел, регулирующий взаимоотношения между киберспортсменами и организациями.

Предлагается также дополнить главу 54.1 Трудового кодекса, включив в нее регулирование труда киберспортсменов, тогда официально эти категории спортсменов будут приравнены к иным представителям данной профессии, и будут устранены существующие пробелы в данной сфере трудового законодательства.

Список литературы

1. Приказ Госкомспорта РФ от 25.07.2001 №449 «О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания.
2. Приказ Федерального агентства по физической культуре и спорту от 4 июля 2006 г. №414 «О компьютерном спорте»; Положение «О Всероссийском реестре видов спорта (ВРВС)» (утв. Приказом Федерального агентства по физической культуре, спорту и туризму от 28 сентября 2004 г №273).

3. Киберспорт в Южной Корее [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.cybersport.ru

4. Forbes.ru [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.forbes.ru/new>

5. CyberSport.ru – портал о киберспорте, новости, репортажи, турниры, расписание матчей, рейтинги команд и игроков [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.cybersport.ru