

Трудовой статус киберспортсмена в Российской Федерации

Научный руководитель – Буянова Анастасия Владимировна

Седов Петр Денисович

Студент (бакалавр)

Финансовый университет, Юридический факультет, Москва, Россия

E-mail: peterussedov@yandex.ru

В современном мире такое явление как киберспорт все больше и больше начинает набирать обороты. Киберспорт как официальный вид спорта в России был признан в 2016 году, когда Министерство спорта РФ выпустило официальный приказ о признании киберспорта[3]. Следует также упомянуть, что в 2017 году киберспорт был признан олимпийским видом спорта второго порядка, и в августе 2017 МОК допустил включения киберспорта в программу Олимпийских игра 2024 года. Также начиная уже с 2000 годов в Российской Федерации существует Федерация компьютерного спорта, которая развивает в России компьютерный спорт как часть международного спортивного движения и подготавливает граждан страны к жизни в информационном обществе. На данный момент индустрия киберспорта активно растет и развивается, проводятся международные соревнования, появляются профессиональные организации, игроки, большое количество людей ежедневно следит за данными соревнованиями. Однако, по сути, несмотря на обширность данных отношений, они очень слабо урегулированы с точки зрения права, особенно здесь следует выделить трудовое право и проблему трудовых отношений.

На данный момент среди киберспортивных организаций нет единой практике по оформлению своих отношений с игроками, однако наиболее часто встречается оформления с помощью гражданско-правовых договоров, а конкретнее возмездного оказания услуг. Большинство киберспортивных организаций заключают данный договор, т.к на их взгляд, он наиболее удобный, так как позволяет не учитывать нормы и требования трудового законодательства, что по сути освобождает организации от всех дополнительных обязанностей, которые могут возникнуть при трудовом оформлении отношений с игроком. К примеру, абсолютно не предоставляется никаких гарантий игроку: отпуск, пособия по нетрудоспособности и т.д. Также создается впечатление, что данное вредит только игроку, однако это не так, к примеру, заключая договор возмездного оказания услуг организация не может требовать от игрока подчинения сотрудникам своей организации, игрок вполне может не соблюдать указания тренера и не выполнять распоряжения организации. Дополнительной проблемой будет то, что организацию работы будет выполнять сам исполнитель, так как это в рамках норм договора возмездного оказания услуг. Кроме того, при условии заключения договора о возмездном оказании услуг, режим рабочего времени исполнителя не регулируется, исходя из этого, даже если в договоре прописан объем и количество часов тренировок киберспортсмена, именно за ним остается право их распределения, что влечет за собой риск неэффективности этих тренировок, а значит и риск проигрыша для команды. Как мы можем видеть, заключения договора возмездного оказания услуг не является самой эффективной мерой разрешения данного вопроса. На наш взгляд, более эффективно и верно для защиты интересов, как игрока, так и киберорганизации было бы заключение эффективного трудового договора. Данная мера позволила бы более четко и справедливо регулировать отношения между киберспортсменами и киберорганизациями. Так как система эффективного трудового договора, точно бы отрегулировала вопросы прав и обязанностей сторон по отношению к друг друга и позволила бы детально регламентировать вопросы вознаграждений и т.д. Кроме того, на наш взгляд, необходимо ввести

ограничения в законодательства касательно возраста киберспортсменов, т.к. на данный момент исходя из 348.8 ТК РФ[1] возраст спортсмена может быть меньше 18 лет. Данное положения не совсем учитывает специфику кибер.спорта, так как большинство игр имеют возрастное ограничение 18+, из-за информации содержащий насилие и жестокость, что запрещено исходя из ФЗ от 29.12.2010 № 436 «О защите детей от информации, причиняющий вред их здоровью и развитию»[2]. Также нельзя не отметить, что здесь важную роль играют социально-психологические аспекты, поскольку компьютерные игры могут вызвать сильную зависимость, а также мешать ребенку социализироваться и психологически адаптироваться к реальной жизни. На наш взгляд, наиболее целесообразно было бы установить возрастное ограничение 14+. Похожего мнения придерживаются и западное законодательство, к примеру, во Франции, минимальный возраст киберспортсмена 12 лет.

Источники и литература

- 1) Трудовой кодекс Российской Федерации от 30.12.2001 №197-ФЗ // Собрание законодательства РФ. - 2002. - № 1 (ч. 1). - Ст. 3.
- 2) Федеральный закон от 29.12.2010 N 436-ФЗ "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию" // Собрание законодательства РФ", 03.01.2011, N 1, ст. 48
- 3) 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» // Доступ из СИС «Консультант Плюс» (дата обращения: 07.01.2019)