

НОВАЦИИ ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ КИБЕРСПОРТА В РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ В 2021 ГОДУ: ЗАКОНОТВОРЧЕСКИЕ ИНИЦИАТИВЫ 2022 ГОДА

Сутырина Е.В.

Сутырина Елена Викторовна – адвокат,
Московская коллегия адвокатов «Последний дозор»,
совместно с юридической компанией «Мартенс групп», г. Москва

Аннотация: статья посвящена исследованию новаций правового регулирования киберспорта в Российской Федерации, принятых в 2021 г., а также законодательных новаций, реализация которых планируется в 2022 г. Автором кратко рассматривается история развития нормативно-правового регулирования киберспорта в Российской Федерации, приводятся документы, принятые, в частности в 2021 г., регулирующие организационно-правовые вопросы, касающиеся киберспортивной деятельности и дается их характеристика. Делается акцент на решении Международного Олимпийского Комитета относительно интеграции киберспорта в программу Олимпийских игр. Проводится анализ ключевых законодательных инициатив, предпринимаемых органами исполнительной власти для расширения правового поля гейминговой и киберспортивной индустрий. Автором обращается внимание на необходимость дальнейшей работы в направлении разработки и совершенствования нормативно-правовой базы изучаемой сферы, своевременного принятия коллаборативных решений субъектами правотворчества.

Ключевые слова: правовое регулирование, киберспорт, законодательные инициативы, Олимпийские игры, налоговые условия, «закон Яровой».

Вопрос о количестве отраслей российского права и критериях их выделения всегда был в центре внимания исследователей в области права. Следует согласиться с позицией Е.Ю. Коваленко и соавт. о том, что «стремительное развитие общественных отношений, возникновение новых явлений и необходимость их правового регулирования привели к появлению колоссального массива новых правовых норм и институтов» [13, с. 174]. Одна из сфер, в которых в последнее десятилетие происходит интенсивное правовое оформление – это киберспорт. Данное обстоятельство поставило вопрос о статусе киберспортивного права, по которому на конкретный момент времени в научном сообществе до сих пор не сложилось единого мнения [9, 25]. Акцентируя на этом, G. Coraggio et al. отмечают, что киберспортивное право может приобрести в той или иной мере автономный статус, но только тогда, когда правовое регулирование киберспорта, как на международном (наднациональном) уровне, так и в отдельных странах, достигнет определенной границы (этапа) своего развития [24].

В Российской Федерации запуск процесса правовой регламентации киберспорта произошел в начале тысячелетия; Распоряжением главы Госкомспорта России от 25.07.2001 № 449 «О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания» киберспорт был признан официальным видом спорта. Однако, спустя всего пять лет, киберспорт был выведен из Всероссийского реестра видов спорта в силу того, что не отвечал критериям, установленным Росспортом; среди них – низкий процент развитости в субъектах Российской Федерации, отсутствие зарегистрированных в установленном порядке общероссийских физкультурно-спортивных объединений и пр. [2]. Несмотря на это, киберспорт продолжал развиваться, постепенно трансформируясь в масштабную индустрию развлечений.

Только спустя десять лет Минспорта России вновь включил киберспорт (соревнования по компьютерным и видеоиграм) в список официально признанных видов спорта [3], а в 2017 г. он был признан олимпийским видом спорта второго порядка [4]. В этом же году правовой статус получают первые четыре дисциплины: «боевая арена», «соревновательные головоломки», «стратегия в реальном времени» и «технический симулятор». Позднее, Приказами Минспорта России от 22.01.2018 № 49 и от 14.03.2019 № 99 этот список был дополнен дисциплинами «спортивный симулятор» и «файтинг» [5]. Они также представлены в Правилах вида спорта «компьютерный спорт», утвержденных Приказом Минспорта России от 22.01.2020 № 22 [6]. Отметим, что в 2022 г. планируется расширение требований, регламентированных данным документом. Так, в июле 2021 г. Минспортом России был разработан проект Приказа «Об утверждении федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт», в котором сформулированы следующие важные положения (см. рис. 1).

Следует отметить, что в Международном Олимпийском Комитете (МОК) по сей день ведутся дискуссии о том, включать ли киберспорт в программу Олимпийских игр 2024. Де-юре, для официального признания данного вида спорта олимпийским необходимо, в соответствии со ст. 47 Олимпийской хартии, подтверждение широкого распространения: не менее чем в 75 странах для мужчин и не менее, чем в 40 страна и на трех континентах для женщин [20]. Однако, после победы российской команды Team Spirit в The International 10 (октябрь 2021 г.), которая в гранд-финале турнира победила китайскую команду PSG.LGD со счетом 3-2 по картам, представители Комитета уже более уверенно заявляют о такой возможности [5].

- требования к участию лиц, проходящих киберспортивную подготовку, и лиц, ее осуществляющих, в киберспортивных соревнованиях, предусмотренных в соответствии с реализуемой программой киберспортивной подготовки;

- требования к результатам реализации программ киберспортивной подготовки на каждом из этапов спортивной подготовки;

- особенности осуществления киберспортивной подготовки по отдельным киберспортивным дисциплинам;

- требования к условиям реализации программ киберспортивной подготовки, в т.ч. кадрам, материально-технической базе и инфраструктуре организаций, осуществляющих спортивную подготовку, и иным условиям и другие положения

Рис. 1. Положения, определенные проектом Приказа «Об утверждении федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт» [14]

Не последнюю роль сыграла российская инициатива по организации проекта международного движения и турнира «Игры будущего», который был представлен заместителем председателя Правительства РФ Д. Чернышенко в сентябре 2021 г. на форуме «Россия – спортивная держава» в Казани. Планируется, что международные соревнования впервые пройдут в России в 2023 г., национальные сборные будут состязаться в инновационных дисциплинах с использованием технологий, цифровой среды и физической активности [19]. Однако, как отметил в одном из интервью президент Федерации компьютерного спорта России Д. Смит, процедура включения киберспорта в программу Олимпийских игр может занять около пяти-семи лет [16].

На наш взгляд, это время целесообразно потратить на расширение соответствующего правового поля, т.к. на сегодняшний день по-прежнему единственным федеральным документом, регулирующим деятельность непосредственных участников экосистемы киберспорта является Федеральный закон от 04.12.2007 №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» [1]. В 2017 г. уже бывшим главой Роскомнадзора России А. Жаровым была анонсирована попытка разработки представителями индустрии соответствующего законопроекта, однако, данная инициатива так и не была реализована. Иное законодательство (гражданское, налоговое, трудовое, финансовое, коммерческое, административное, уголовное и пр.), с поправками на сферу спорта, практически идентично тому, которое направлено на регулирование предпринимательства [21].

Безусловно, локальные нормативные имплементации предпринимаются. Так, например, в 2021 г. был разрешен вопрос о налоге на доходы физических лиц и страховых взносах при оплате организатором киберспортивных соревнований расходов на проезд и проживание спортсменов. Департамент налоговой политики Минфина России было вынесено решение о том, что ставка налога на доходы физических лиц в отношении призов, полученных от организаторов соревнований, зависит от статуса проводимого мероприятия. Если организатор киберспортивных соревнований оплачивает расходы на проезд и проживание киберспортсменам, которые не состоят с ним в трудовых отношениях и не заключили гражданско-правовых договоров, то суммы такой оплаты не облагаются страховыми взносами, причем по общему правилу налог взимается [7]. В ведомстве также рассматривается вопрос о создании особых налоговых условий для призовых выплат с киберспортивных мероприятий, в т.ч. касаясь оплаты труда несовершеннолетних киберспортсменов [10].

Однако, таких фрагментарных инициатив определенно недостаточно. На это в начале декабря 2021 г. обратил внимание член Комитета Государственной Думы РФ по туризму и развитию туристической инфраструктуры, депутат от «Единой России» А. Прокопьев выступил с инициативой узаконить киберспорт посредством введения соответствующих поправок в российское законодательство, для чего предложил создание межфракционной рабочей группы по его развитию. По словам самого А. Прокопьева это необходимо сделать для усовершенствования механизма коллаборации органов исполнительной власти, в той или иной мере задействованных в организационных процессах киберспортивной деятельности [22]. Данный аргумент, на наш взгляд, вполне обоснован. Так, например, уже давно ведутся дискуссии на тему того, включать ли киберспорт в образовательные программы российских школ и ВУЗов [11]. Интересно будет заметить, что в планах Минпросвещения России на 2022 г. определено внесение изменений в ФГОС, в соответствии с которыми образовательные организации получают возможность разрабатывать еще более гибкие образовательные программы, а значит самостоятельно принимать решение о включении киберспортивных дисциплин [18]. Как очень точно отметил В.В. Путин на всероссийском открытом видеоуроке 1 сентября 2021

г., этот «процесс необходимо поставить на правильные рельсы и правильным образом этот процесс организовать», чем, могут совместно заниматься, например, Минспорта России, Минпросвещения России и Минцифры России [23].

Все же, с нашей точки зрения, главный аргумент в пользу развития правового регулирования киберспорта – это необходимость ликвидации существующих в уже принятых документах законодательных пробелов. На этом, в свою очередь, сделал акцент подведомственный Роскомнадзору России Главный радиочастотный центр в своем исследовании, посвященном рискам и угрозам, сопутствующим развитию киберспорта и гейминга (2021) [17]. Предложения, изложенные в данном исследовании обосновывают ряд важных законодательных и правоприменительных инициатив. Они, по мнению эксперта по правовому регулированию гейминга А. Баранова, продиктованы, в первую очередь, необходимостью создания механизма предотвращения распространения материалов экстремистского и террористического характера. Так, экспертами было положено обязать владельцев игровых платформ хранить в России информацию о пользователях и содержимое их сообщений, в т.ч. видео- и аудиозаписи. По их мнению, на игровую индустрию необходимо распространить требования «закона Яровой», который предписывает операторам связи и интернет-площадкам (форумам, мессенджерам, социальным сетям и сервисам знакомств) в течение определенного периода времени хранить записи разговоров, переписку и иную коммуникацию клиентов [8]. Помимо этого, Главным радиочастотным центром предложено установить правовой статус игровой валюты, лутбоксов, т.е. платных виртуальных контейнеров с рандомным содержимым, стриминговых платформ и донатов (пожертвований пользователей) в «контексте предотвращения угроз экономического характера». Необходимость и важность указанных инициатив подчеркивается многими заинтересованными лицами, однако, как отмечает Роспотребнадзор, они требуют «широкого обсуждения законодателей, правоприменителей и отрасли», что планируется начать осуществлять уже в 2022 г.

Безусловно, рассмотренные в данной статье законодательные инициативы чрезвычайно важны и, если смотреть на тренды развития нормативно-правового регулирования в других странах (опыт на данный момент есть только у Китая и Южной Кореи), Россия определенно делает большие шаги. Одновременно с этим, сегодня имеют место еще множество вопросов, пробелов, коллизий (отсутствие ясности по вопросам возрастной маркировки, механизма договорного регулирования правоотношения по передаче полномочий использования виртуального героя, регламентации правил использования образа настоящего человека в игре и пр. [12]), над которыми необходимо работать и принимать своевременные коллаборативные решения.

Список литературы

1. Федеральный закон от 04.12.2007 № 329-ФЗ (ред. от 02.07.2021) «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.09.2021) // Собрание законодательства Российской Федерации, 2007. № 50. Ст. 6242.
2. Приказ Росспорта от 12.03.2004 № 226 «О признании нового вида спорта - компьютерный спорт» // СПС КонсультантПлюс.
3. Приказ Министерства спорта РФ 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» // Доступ из СИС «КонсультантПлюс».
4. Приказ Министерства спорта РФ 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» // Доступ из СИС «КонсультантПлюс» .
5. Приказ Министерства спорта РФ от 22.01.2018 № 49 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта» // Доступ из СИС «КонсультантПлюс».
6. Приказ Министерства спорта РФ от 22.01.2020 № 22 (ред. от 30.04.2020) «Об утверждении правил вида спорта «Компьютерный спорт» // Доступ из СИС «КонсультантПлюс».
7. Письмо Департамента налоговой политики Минфина России от 10.06.2021 № 03-04-09/45822 «Об НДФЛ и страховых взносах при оплате организатором киберспортивных соревнований расходов на проезд и проживание спортсменов» // Доступ из СИС «КонсультантПлюс».
8. Анисимова Н. «Закон Яровой» предложили распространить на геймеров. 02.06.2021 // РБК Компании. Технологии и медиа. [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.rbc.ru/technology_and_media/02/06/2021/60b71d909a79477ef20e1a9a/ (дата обращения: 19.04.2022).
9. Архипов В.В. Киберспортивное право: миф или реальность? // Закон, 2018. № 5. С. 80-92.
10. Бизнес предложил создать особые налоговые условия для призовых выплат по киберспорту. 05.02.2021 // Информационное агентство «Banki.ru». [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.banki.ru/news/lenta/?id=10941053/> (дата обращения: 03.12.2021).

11. Бут З. Эксперт рассказал о новой образовательной программе в области киберспорта. 30.07.2021 // Парламентская газета. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.pnp.ru/social/ekspert-rasskazal-o-novoy-obrazovatelnoy-programme-v-oblasti-kibersporta.html/> (дата обращения: 03.12.2021).
12. Игрокам закон не писан. 01.07.2021 // RSpectr. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.rspectr.com/articles/860/igrokam-zakon-ne-pisan/> (дата обращения: 03.12.2021).
13. Коваленко Е. Ю., Тыдыкова Н. В., Шавандина О. А. Спортивное право в системе отраслей российского права // Вестник Кемеровского государственного университета. Серия: Гуманитарные и общественные науки. 2021. Т. 5. № 2. С. 174-181.
14. Коваленко Е. Ю., Тыдыкова Н. В., Кусаинова А. К. К. Правовое регулирование киберспорта в России и некоторых странах Азии // Российско-азиатский правовой журнал, 2021. № 3. С. 51-57.
15. Назарова К. Назван срок включения киберспорта в Олимпиаду. 18.10.2021 // Lenta.ru. [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://lenta.ru/news/2021/10/18/cyber_olimpiic/ (дата обращения: 15.11.2021).
16. Оценено время, которое понадобится на включение киберспорта в Олимпиаду. 18.10.2021 // Наша версия. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://versia.ru/oceneno-vremya-kotoroe-ponadobitsya-na-vklyuchenie-kibersporta-v-olimpiadu/> (дата обращения: 19.11.2021).
17. Риски и угрозы, сопутствующие развитию индустрии киберспорта и гейминга. – 28.05.2021 // Научно-технический центр ФГУП «ГРЧЦ». [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://rdc.grfc.ru/2021/05/cybersport-and-gaming/> (дата обращения: 03.12.2021).
18. Российские вузы могут по выбору включать в свои программы дисциплины по киберспорту. 30.07.2021 // Парламентская газета. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.pnp.ru/social/rossiyskie-vuzy-mogut-po-vyboru-vklyuchat-v-svoi-programmy-discipliny-po-kibersportu.html/> (дата обращения: 03.12.2021).
19. Стартовала заявочная кампания «Игр будущего – 2023». 18.11.2021 // РИА Новости. Спорт. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://rsport.ria.ru/20211118/budushee-1759713714.html/> (дата обращения: 19.11.2021).
20. Сутырина Е. В. Правовое регулирование деятельности киберспортивной организации (клуба) // Universum: экономика и юриспруденция, 2018. №1 (46). С. 10-13.
21. Сутырина Е. В. Правовое регулирование деятельности профессионального киберспортсмена // Universum: экономика и юриспруденция, 2017. №12 (45). С. 24-31.
22. Филиппова Е. В Госдуме предложили создать рабочую группу по киберспорту. – 02.12.2021 // Парламентская газета. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.pnp.ru/social/v-gosdume-predlozhili-sozdat-rabochuyu-gruppu-po-kibersportu.html/> (дата обращения: 03.12.2021).
23. Филиппова Е. Киберспортсмены в законе В Госдуме предлагают законодательно регулировать компьютерный спорт. – 02.12.2021 // Парламентская газета. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.pnp.ru/politics/kibersportsmeny-v-zakone.html/> (дата обращения: 03.12.2021).
24. Coraggio G., Chan M.S., Fitzpatrick N. et al. E-sports Laws of the World. DLA Piper, 2021. 256 p.
25. Windholz E. Governing Esports: Public Policy, Regulation and the Law // Sports Law e Journal, Monash University Faculty of Law Legal Studies Research Paper, 2020. № 3622662. 39 p.