

ПЕРСПЕКТИВЫ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ГРАЖДАНСКО-ПРАВОВОГО СТАТУСА СУДЬИ В КИБЕРСПОРТЕ

Сотволдиев Иброхимжон Шухратбек угли

Министерство юстиции Республики Узбекистан Ташкентский государственный юридический университет

ARTICLE INFO.

Ключевые слова: электронный спорт, Ассоциации онлайн-геймеров, Киберспорт, О физической культуре и спорте, киберспортсмены.

Аннотация

В этой научной статье электронный спорт – это вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой, приведены аналогичные данные.

<http://www.gospodarkainnowacje.pl/> © 2024 LWAB.

На сегодняшний день появился новый вид спорта – “Киберспорт”, это название впервые было упомянуто в пресс-релизе 1999 года о создании Ассоциации онлайн-геймеров (Online Gamers Association)¹ и стало широко известно как соревновательное движение.

Ежегодно по всему миру проводится множество профессиональных турниров по киберспорту, которые собирают сотни миллионов зрителей, и можно увидеть, что за счет денежных ставок в игре, материальное положение игроков значительно растет. Так, общая выручка компаний, работающих в сфере киберспорта по всему миру, в 2017 г. выросла на 33%, до 655 млн долл., ожидается, что в 2021 г. превысит 1,6 млрд. долл.²

Однако, несмотря на активное развитие киберспорта как экономического института, его правовая сфера все еще недостаточно проработана.

В соответствии со статьей 3 Закона Республики Узбекистан “О физической культуре и спорте”, **спорт** – это организованная по определенным правилам деятельность людей, состоящая в сопоставлении их физических и интеллектуальных способностей, а также подготовка к этой деятельности и взаимоотношения людей, возникающие в ее процессе, на любительской и профессиональной основе.

Из этого определения спорта в законодательстве Узбекистана следует, что физические способности являются неотъемлемым компонентом спорта.

Кроме того, согласно пункту 3 Положения “О порядке признания видов спорта и спортивных дисциплин, включения их в реестр видов спорта, а также ведения данного реестра”

¹ Сутырина Е.В. Правое регулирование деятельности профессионального киберспортсмена // Universum: экономика и юриспруденция, 2017. № 12 (45). С. 24-31.

² М.В.Демченко., А.Д.Шведова / Правовое регулирование киберспорта в России и за рубежом. Инватика и экспертиза. 2019. Выпуск 2 (27).

[зарегистрирован Министерством юстиции Республики Узбекистан 29 августа 2017 года, регистрационный номер 2923], для признания в качестве вида спорта или дисциплины вида спорта, он должен обладать признаком, присущим данному виду спорта, точными правилами состязания, особенностями проведения занятий, используемым спортивным инвентарем и экипировкой, должно служить совершенствованию участия спортсменов, способностей физического и интеллектуального развития человека и двигательной активности, а также формированию здорового образа жизни.

Этот документ также устанавливает, что вид деятельности, признаваемый в качестве спорта, обязан служить улучшению физических способностей человека.

Анализ законодательства и зарубежных источников, связанных со спортом, показывает, что данное в Узбекистане определение спорта и спортивных состязаний, по сути, верное, и данное определение за прошедший период на практике достойно служило в регулировании общественных отношений.

Однако время изменилось, общественные отношения совершенствуясь, приобрели новую форму. В частности, сегодня определения, данные спорту, меняются и на международном уровне.

Е.В. Улитин выдвигает идею о том, что “современный спорт – это омолаживаемые из года в год, а также более тесно связаны с умственной активностью, нежели с совокупностью элементов физической силы, все больше основанные на ментальном мышлении, чем физическом таланте современные зрелищные игры и источник дохода. Если двадцать лет назад средний возраст в большинстве видов спорта составлял 27-29 лет, сегодня за счет превосходства интеллектуальной способности над физическими возможностями, он составляет 19-20 лет, в соревнованиях по киберспорту даже возраст 14-15 лет оценивается как зрелый возраст спортсмена”³.

На наш взгляд, современный спорт переживают процесс распада на большие спортивные семьи или дисциплины. Если оценивать традиционный спорт в соответствии с правилами Олимпийских игр в Афинах, какими мы их знаем, тогда зрелищность соревнований была важнее жизни и безопасности спортсмена или существ, используемых в процессе состязаний и это правило до сих пор сохраняется в некоторых видах традиционного спорта.

Тем не менее, поскольку интерес к этому виду спорта в Узбекистане растет, в соответствии с пунктом 35 «Дорожной карты» по кардинальному совершенствованию системы информационно-коммуникационных технологий на 2018-2019 годы, утвержденной Указом Президента Республики Узбекистан от 19 февраля 2018 года №УП-3549 “Об организации деятельности Министерства по развитию информационных технологий и коммуникаций Республики Узбекистан”, на Министерство физической культуры и спорта и другие профильные министерства и ведомства была возложена обязанность до 1 июля 2018 года разработка и утверждение программы развития компьютерного спорта в Республике Узбекистан, предусматривающую формирование условий для развития компьютерного спорта в Узбекистане.

В этой связи, общественное объединение Федерация виртуальных спортивных игр и киберфутбола Узбекистана (20.10.2016) 6 августа 2018 года внесло ряд организационных изменений с целью более профессиональной организации своей деятельности и адаптации к требованиям международных стандартов, а также было переименовано в “Федерацию

³ Е.В.Улитин. Трудовые отношения в спорте / Актуальные проблемы правового регулирования спортивных правоотношений (26 апреля 2018 г.) – материалы VIII Международной научно-практической конференции (совместный российско-белорусский проект) : Челябинск (Россия) – Минск (Республика Беларусь) : Челябинск, 26 апреля 2018 г. / отв. ред. от России С.А. Захарова; отв. ред. от Республики Беларусь Т.В. Журав-лёва. – Челябинск : Уральская Академия, 2018. – 208 с.-С. 151.

электронно-компьютерного спорта Узбекистана” и прошло повторную государственную регистрацию в Министерстве юстиции Республики Узбекистан.

В соответствии с этим, в приложении №4 к постановлению Коллегии Министерства №3 от 15 августа 2018 года он был включен в Реестр видов спорта Республики Узбекистан в качестве электронно-компьютерного вида спорта под кодом 100033001 и официально признан Узбекистаном.

К участникам киберспорта относятся субъекты общественных отношений в этой сфере, киберспортивные организации (клубы), команды, игроки (киберспортсмены), судьи, букмекерские организации, стриминговые платформы, корпорации, организующие игры.

Поскольку киберспорт внесен в Реестр видов спорта Республики Узбекистан, основным документом, регулирующим деятельность и определяющим правовой статус его участников, является Закон Республики Узбекистан «О физической культуре и спорте».

Прежде всего нам необходимо определить, в каких случаях субъекты гражданских правоотношений выступают в качестве киберспортсменов и судей.

В целях создания экосистемы по безопасному развитию и популяризации киберспорта в республике, выявления, выбора и отбора (селекции) талантливой молодежи путем проведения соревнований и турниров на системной основе, а также ее направления в профессиональный киберспорт, дальнейшего расширения работ по подготовке и привлечению в сферу потенциальных кадров для информационных технологий и IT-индустрии было принято Постановление Президента Республики Узбекистан «О дополнительных мерах по дальнейшему развитию и широкой популяризации видов киберспорта»⁴.

В этом документе впервые в качестве основных направлений развития видов киберспорта была поставлена задача внедрения системы подготовки, переподготовки профессиональных спортсменов (киберспортсменов) и тренеров, квалифицированных судей и комментаторов, а также других специалистов по видам киберспорта.

Также были поставлены задачи по созданию в Институте переподготовки и повышения квалификации специалистов по физической культуре и спорту системы переподготовки тренеров, комментаторов, судей и других специалистов по видам киберспорта, а также Министерству занятости и сокращения бедности совместно с Министерством молодежной политики и спорта и Узбекским агентством по техническому регулированию в двухмесячный срок обеспечить включение в Классификатор основных должностей служащих и профессий рабочих (КОДСПР-2020) тренера киберспорта, судью киберспорта и других специалистов киберспорта.

В соответствии с Программой мер по дальнейшему развитию и широкой популяризации видов киберспорта, принятой данным постановлением, было определено, что переподготовка тренеров, комментаторов, судей и иных специалистов по видам киберспорта будет проводиться по следующим двум направлениям: то есть, путем формирования заказа на переподготовку тренеров, комментаторов, судей и иных специалистов по видам киберспорта, и на основе заказов организации курсов переподготовки в Институте переподготовки и повышения квалификации специалистов по физической культуре и спорту. Также в качестве важной приоритетной задачи было определено развитие партнерства с зарубежными киберспортивными клубами в целях взаимного обмена опытом с тренерами и судьями зарубежных государств.

На наш взгляд, в будущем необходимо принять правила киберспорта и установить в этом документе обязательные требования, связанные с организацией, проведением соревнований по

⁴ Национальная база данных законодательства, 17.11.2022 г., № 07/22/423/1020; 13.06.2023 г., № 06/23/92/0366

киберспорту.

Австрийский эксперт Я.Цвиттер в своей аналитической работе на тему «Вопросы правоприменения в киберспорте» проведя сравнительный анализ норм закона Австрии «О развлекательных играх», принятого в 1989 году и применяемого вместе с дополнениями, внесенными в 2019 году, и норм «Уголовного кодекса»⁵, принятого в 1979 году и применяемого на практике вместе с дополнениями от 2018 года, пришел к следующим выводам. «Поскольку субъекты киберспорта получают свою лицензию в Австрии, примечательным аспектом является то, что из-за наличия в киберспорте дистанционных правовых отношений, они в процессе участия в соревнованиях, даже во время своего пребывания на территории зарубежных стран, должны отвечать требованиям национального законодательства в налогообложении, заключении спортивных договоров, вопросах спонсорства, членских взносов, административной или уголовной ответственности в соответствии с законодательством Австрии, так как он в будущем будет пользоваться социальными правами, предоставляемыми правительством Австрии, даже в случаях, когда международные турниры проводятся в киберпространстве Австрии, в отношении участников турнира также должны быть применены эти положения»⁶.

Полагаем, Я.Цвиттер выдвинул эту идею, исходя из сферы своих национальных интересов, поскольку, в настоящее время каждая страна работает над формированием своего национального киберспортивного права, и это в будущем заложит основу для разработки международных правил киберспорта.

Конечно, независимо от того, является ли лицо спортсменом или киберспортивным судьей, осуществление деятельности на основе его национального законодательства, создает для него некоторые удобства.

В частности, согласно статье 378 Налогового кодекса Республики Узбекистан, не подлежат налогообложению доход в виде единовременного денежного вознаграждение, полученное спортсменами за призовые места на международных спортивных соревнованиях.

Вместе с тем, возникает вопрос, применяется ли это правило также к призовому денежному вознаграждению, полученному судьей по киберспорту?

Если учесть, что Кодекс предусматривает понятие спортсменов, для киберспортивных судей и всех других судей, уплата налогов является обязательной.

На наш взгляд, целесообразно данную неясность в данном кодексе, то есть в категории не облагаемых налогом доходов изменить в виде **«единовременное денежное вознаграждение, полученное спортсменами, тренером и судьями за призовые места на международных спортивных соревнованиях»**.

Кроме того, в статье 25 Закона устанавливается в качестве прав спортсмена, что органы государственного управления, общественные объединения физической культуры и спорта, спортивные центры, другие физкультурно-спортивные организации обязаны создавать необходимые социально-бытовые условия для спортсменов и обеспечивать охрану их здоровья. Ни в одной другой статье этого Закона вопрос пользования такими правами другими субъектами спорта не предусмотрен.

⁵ Austrian Gambling Act (Glücksspielgesetz – Federal Gazette No. 620/1989, as amended by the Federal Gazette 62/2019) providing for the monopoly of the federal state legislator for the organization and exercise of games of luck. Austrian Criminal Code (Strafgesetzbuch – Federal Gazette No. 60/1974, as amended by the Federal Gazette 70/2018), in particular Section 168 (1) providing criminal sanctions for the illegal offering of gambling activities.

⁶ Dr. JasnawZwitter. Governing law What are the main applicable governing laws, sports laws or codes for esports (if any)? With regard to the applicability of gambling laws: Esports Laws of the World. This publication is intended as a general overview and discussion of the subjects dealt with, and does not create a lawyer–client relationship. DLA Piper is a global law firm operating through various separate and distinct legal entities. www.dlapiper.com

Из этого следует, что тренеры и спортивные судьи не могут пользоваться этими правами, либо возникает закономерный вопрос о том, что перед ними у органов государственного управления такой обязанности уже не будет?

В целях устранения этих неясностей, следует включить в Закон в качестве гарантий, предоставляемых субъектам индивидуальных спортивных отношений, следующую норму **“Органы государственного управления, общественные физкультурно-спортивные объединения, спортивные центры, другие физкультурно-спортивные организации обязаны создавать спортсменам, тренерам и судьям необходимые социально-бытовые условия и обеспечивать охрану их здоровья”**.

Это, в свою очередь, предоставит этим субъектам право требовать от органов государственного управления, физкультурно-спортивных общественных объединений, спортивных центров, других физкультурно-спортивных организаций создания для них необходимых социально-бытовых условий и обеспечения охраны их здоровья.

В заключение следует отметить, что каждый вид деятельности имеет свои перспективы для общества. В качестве дополнения к высказанным нами предложениям по совершенствованию гражданско-правового статуса спортсменов, тренеров и судей в киберспорте, следует указать следующие позитивные для жизни общества аспекты киберспорта.

Использованная литература:

1. Сутырина Е.В. Правое регулирование деятельности профессионального киберспортсмена // *Universum: экономика и юриспруденция*, 2017. № 12 (45). С. 24-31.
2. М.В.Демченко., А.Д.Шведова / Правовое регулирование киберспорта в россии и за рубежом. *Инвентика и экспертиза*. 2019. Выпуск 2 (27).
3. Е.В.Улитин. Трудовые отношения в спорте / Актуальные проблемы правового регулирования спортивных правоотношений (26 апреля 2018 г.) – материалы VIII Международной научно-практической конференции (совместный российско-белорусский проект) : Челябинск (Россия) – Минск (Республика Беларусь) : Челябинск, 26 апреля 2018 г. / отв. ред. от России С.А. Захарова; отв. ред. от Республики Беларусь Т.В. Журав-лёва. – Челябинск : Уральская Академия, 2018. – 208 с.-С. 151.
4. Национальная база данных законодательства, 17.11.2022 г., № 07/22/423/1020; 13.06.2023 г., № 06/23/92/0366
5. Austrian Gambling Act (Glücksspielgesetz – Federal Gazette No. 620/1989, as amended by the Federal Gazette 62/2019) providing for the monopoly of the federal state legislator for the organization and exercise of games of luck. Austrian Criminal Code (Strafgesetzbuch – Federal Gazette No. 60/1974, as amended by the Federal Gazette 70/2018), in particular Section 168 (1) providing criminal sanctions for the illegal offering of gambling activities.
6. Dr. JasnavZwitter. Governing law What are the main applicable governing laws, sports laws or codes for esports (if any)? With regard to the applicability of gambling laws: Esports Laws of the World. This publication is intended as a general overview and discussion of the subjects dealt with, and does not create a lawyer–client relationship. DLA Piper is a global law firm operating through various separate and distinct legal entities. www.dlapiper.com