

Правообладатели игр и трудовые отношения с киберспортсменом. Некоторые вопросы правового регулирования.

Научный руководитель – Головина Светлана Юрьевна

Пархомчик Антон Русланович

Аспирант

Уральский государственный юридический университет, Кафедра трудового права,
Екатеринбург, Россия

E-mail: parhomchik2000@mail.ru

Современный компьютерный спорт демонстрирует впечатляющую динамику развития: объем рынка видеоигр в 2024 году достиг 80,2 млрд долларов США, а к 2027 году ожидается рост до 92,7 млрд. [9]

В контексте возникающих в сфере труда правоотношений, с точки зрения их юридического признака, мы представляем их как сложное двустороннее обязательство, выраженное в единстве отношений между работником и работодателем. [1] В киберспорте появляется третий субъект — правообладатель игры (разработчик или издатель). Обладая исключительными правами на компьютерные игры, которые являются "полем", "инвентарём" и "правилами" соревнований, правообладатели получают уникальные элементы власти над условиями труда киберспортсменов.

1. Конфликт интеллектуальной собственности и публичного интереса.[5]

В традиционных видах спорта действует принцип *Dominium publicum*: ни одна организация не может запретить играть в футбол или заявлять об интеллектуальной собственности. Согласно Гражданскому кодексу РФ, авторские права не распространяются на идеи, системы и методы, к которым относятся правила спорта. Виды спорта административно регулируются государством, что не дает создателю исключительных прав на них. Компьютерный спорт принципиально иной: здесь спортивная дисциплина неразрывно связана с конкретной видеоигрой, принадлежащей правообладателю. Это создает ситуацию, когда использование дисциплины в соревновательных целях невозможно без прямого на то разрешения.

2. Экономическое влияние и механизмы лицензирования.

Правообладатели активно внедряются в бизнес-модель киберспорта через систему лицензирования. Примером является политика компании Valve в отношении дисциплины "Counter-Strike 2". С 2025 года компания ввела «Открытую лицензию» для малых турниров (призовой фонд до 100 тыс. долларов, запрет на коммерческие трансляции и пр.) и жесткие условия для «рейтинговых турниров»[8]. Такие требования создают барьеры для молодых команд и делают небольшие турниры нерентабельными. Это напрямую отражается на доходах спортсменов, чья структура заработка крайне сложна и включает не только зарплату, но и бонусы, долю от призовых, стриминг и спонсорские контракты. Юридическая природа призовых выплат остается дискуссионной. Попытки некоторых авторов [3,4] квалифицировать их как стимулирующие выплаты (часть зарплаты по ТК РФ) видятся ошибочными, так как призовые — это разовые выплаты за конкретный результат, не обладающие признаками периодичности и прогнозируемости.

3. Дисциплинарная власть и механизм «банов»

Одной из самых острых проблем является возможность правообладателя единолично лишить спортсмена возможности трудиться, применяя механику «бана» (дисквалификации).

В отличие от традиционного спорта, такие решения часто принимаются без коллегиального рассмотрения и возможности обжалования, при этом не ясна судьба трудовых отношений.

- Пример ESL/Blizzard (StarCraft II, 2020 г.): Игрок «Avilo» был дисквалифицирован без официальных объяснений после публикации в соцсетях обвинений в домогательствах от частного лица, которые не были доказаны в юридическом порядке. Такая власть правообладателей создает параллельную систему дисциплинарной ответственности, которая не согласована с ТК РФ, но фактически делает невозможным выполнение спортсменом его трудовых обязанностей перед клубом.[7]

4. Проблема правового статуса киберспортсмена

Несмотря на официальное признание киберспорта, статус игрока в законодательстве остается неопределенным. На практике с ними часто заключаются гражданско-правовые договоры (например, «продюсерский договор»), что лишает их трудовых гарантий. Судебная практика в России подтверждает легитимность обязательств игрока перед клубом, но квалифицирует их как возмездное оказание услуг (ст. 779 ГК РФ), а не как трудовые отношения. В США ситуация схожа: киберспортсмены считаются «независимыми подрядчиками», что блокирует создание профсоюзов, так как коллективные действия подрядчиков могут трактоваться как нарушение антимонопольного законодательства (Закон Шермана).

5. Монополизация и зарубежный опыт регулирования

Правообладатели часто обвиняются в незаконной монополизации киберспортивной сцены. В 2024 году игроки подали иск против Activision Blizzard на сумму 680 млн долларов, обвиняя компанию в установлении непосильных взносов за участие в лигах (27,5 млн долларов) и запрете на участие в сторонних турнирах. Исторический пример из Южной Кореи (2007 г.) показывает попытку организации KeSPA оспорить права Blizzard на трансляции, утверждая, что киберспорт — это гибрид продукта и спорта. Однако спор закончился прекращением соревнований по StarCraft, что подтвердило доминирование правообладателей. [6]

6. Рекомендации по совершенствованию регулирования

Для преодоления сложившегося дисбаланса предлагаются следующие шаги:

- 1) Признание киберспортсменов наемными работниками: Следует использовать опыт Франции (Закон о цифровой республике 2016 года), где профессиональные геймеры защищены Трудовым кодексом и работают по письменным договорам.
- 2) Ограничение прав интеллектуальной собственности в спортивных целях: Необходимо рассмотреть возможность свободного использования игр исключительно для спорта с выплатой вознаграждения правообладателю (по аналогии со ст. 1245 ГК РФ), чтобы защитить публичный интерес.
- 3) Целостное регулирование: Вместо разрозненных попыток отдельных организаций (IESF, ESIC) необходимо единство государственных органов, национальных и международных ассоциаций, обладающих реальными механизмами принуждения.
- 4) Независимый арбитраж: Требуется создание прозрачного механизма разрешения споров, независимого от правообладателей. Спортивный арбитражный суд (CAS) рассматривается как потенциальная площадка для таких разбирательств. [2]

Несмотря на то, что правообладатели заинтересованы в развитии индустрии, их контроль над дисциплинами создает риски для прав спортсменов, что требует внедрения эффективного и целостного правового регулирования

Источники и литература

- 1) Александров Н.Г. Трудовое правоотношение / Всесоюз. ин-т юрид. наук М-ва юстиции СССР. — Москва : Юрид. изд-во, 1948. — 336 с.;
- 2) Громова Е.А., Конева Н.С., Феррейра Д.Б. Проблемы правового регулирования киберспорта // Человек. Спорт. Медицина. 2023. №2. С. 134-140;
- 3) Новиков И.В. Проблемы правового регулирования киберспорта в Российской Федерации // Вопросы российской юстиции. 2020. №9. С. 426-439;
- 4) Сикач А.С., Емельянов И.В. Правовое регулирование труда киберспортсменов // Актуальные вопросы политики и права. №7(82). 2023;
- 5) Субботин С.А. Видеоигры, гейминг, киберспорт: правовые вопросы Коллективная монография Под научной редакцией М.А. Рожковой, Р.Л. Лукьянова. М., 2023. С. 194-203;
- 6) Thomas A. A question of (e) Sports: an answer from copyright // Journal of Intellectual Property Law & Practice. 2020. Vol. 15. № 12. P. 966.;
- 7) Cybersport.ru: <https://www.cybersport.ru/tags/other/esl-zabanila-igroka-v-starcraft-2-ranee-ego-obvinili-v-domogatelstvakh>;
- 8) Store.steampowered.com: https://store.steampowered.com/tourney/limited_license;
- 9) Newzoo.com: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoos-global-games-market-report-2024-free-version>.