

УДК 796

ОБЩЕТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ПОЛОЖЕНИЯ ОБ ИНСТИТУТЕ КОЛЛЕКТИВНОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТИ В КИБЕРСПОРТЕ

П.Ю. АМБРОС

(Представлено: К.Д. Савицкая)

Статья посвящена исследованию института коллективной ответственности в киберспорте его понятия, признаков, основания и значения. Проанализировано спортивное законодательство и прецеденты в поле киберспортивной ответственности. Предложены пути решения возможности необоснованного наказания.

Использование института коллективной ответственности выдвинуло проблему его обоснования, что привело к полемике в исследовательских кругах. С одной стороны, сама идея коллективной ответственности представляется неясной, неопределенной, что позволяет исследователям отклонить ее как слишком расплывчатое. Иные возражения сводятся к тому, что в условиях высокой степени опосредованности коллективная ответственность является способом ухода от ответственности как таковой. Имеется в виду, что сама возможность коллективного принятия ответственности уменьшает степень индивидуальной ответственности и провоцирует безответственное поведение: «...угрызения совести индивида стихают, – говорит В. Хесле, – если он принимает участие в действиях, за которые не несет единоличной ответственности». Одновременно коллективная ответственность рассматривается как «нечестная система нравственного вменения», что означает возложение ответственности на всех членов группы независимо от их участия в тех или иных действиях. Противоречия, возникающие при анализе данной идеи, фундированы в классических этических принципах. Прежде всего, это принцип индивидуальной ответственности и справедливости [1].

Коллективная ответственность – правовой институт, который имеет древнюю историю, но противоречит гуманистическим подходам современной юридической науки, поэтому так и не приобрел строй определенности. По мнению юристов, ответственность должна быть строго определённой, индивидуальной и взвешенной. «Сын за отца не отвечает» – формула, отделяющая одну форму правосознания от другой.

Спортивное право – одна из немногих отраслей права, успешно интегрировавшая в себя данный институт. Коллективная ответственность – абсолютно законная вещь, которая применяется в большом спорте сплошь и рядом. Её правомерность закреплена в самых разных источниках права, от Олимпийской хартии Международного олимпийского комитета до антидопинговых правил федераций [2].


Положения Олимпийской хартии гласят, что сама принадлежность к олимпийскому движению требует признания Международным олимпийским комитетом. Иными словами, нет никакого субъективного права на участие в олимпийском движении: это – характерная привилегия, которая требует официального акта признания национального комитета Международным олимпийским комитетом (далее – МОК), который согласно п. 2.8 Хартии не обязан этого делать [3].

В случае же любого нарушения Хартии или Кодекса WADA МОК может временно отстранить Национальный олимпийский комитет (далее – НОК) или вообще лишить его признания. Иными словами, МОК имеет полную свободу усмотрения в отношении целых государств и их НОКов, в том случае, если его что-то не устраивает. Каждый участник игр в свою очередь обязан подписать формуляр, в котором он заранее соглашается соблюдать положения Хартии.

Коллективная ответственность не есть абсолютная привилегия МОК или WADA. WADA напрямую не требует коллективной ответственности. Статья 12 Всемирного антидопингового кодекса всего лишь запрещает федерациям использовать собственные правила для применения санкций к находящимся под их юрисдикцией спортивным организациям [4]. То есть все эти нормы о коллективной ответственности приняты не самим WADA, а самими представителями национальных интересов стран, имеющими в международных федерациях такое же право голоса, как и все. Так, например, согласно п. 12.3.1.1. Антидопинговых правил IBU, в случае многократных нарушений спортсменами одной страны Союз вправе приостановить членство данной федерации до 4 лет [5].

Остаётся несомненным тот факт, что всегда лучше максимально индивидуализировать наказание и его последствия. Когда в результате санкций страдают невиновные – это всегда влечёт за собой возникновение негативных ситуаций. Но будь всё так просто и очевидно, право (спортивное в том числе) давно бы отказалось от института коллективной ответственности.

Киберспортивное право как молодая отрасль права стремительно перенимает положения спортивного права, всё больше интегрируясь с ним. Киберспорт уже сегодня выработал определённую практику применения института коллективной ответственности, и складывающиеся тенденции говорят о том, что он не собирается отказываться от данного архаизма. Dota 2 – ведущая киберспортивная дисциплина начала 21 века, имеет ряд неоднозначных прецедентов, которые будут рассмотрены в рамках данной статьи.

После окончания киевского мейджора, где Team Random заняли последнее место, в сети появились информация о дисбанде команды, которая раньше выступала под эгидой Wings Gaming. Чу «shadow» Цзэюй, Чжоу «bLink» Ян, Чжан «Faith_bian» Руйда, Чжан «y`» Липин и Ли «iceice» Пэн решили покинуть клуб из-за невыполнения последним своих финансовых обязательств: владелец Wings Gaming в течение нескольких месяцев задерживал зарплату. Позднее задержанную зарплату выплатили, но игроки отказались дальше выступать за Wings Gaming и решили играть под тегом Team Random [6].

Когда открылось трансферное окно, в дело вмешалась Ассоциация китайских киберспортсменов – ACE [7]. Китайская киберспортивная ассоциация ACE позиционирует себя как профсоюз киберспортсменов. В нее входят и игроки в Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends и Hearthstone, но в первую очередь ACE занимается Dota 2.

Оказалось, что киберспортсмены разорвали контракт с Wings незаконно: нужно было уведомить о его прекращении за 30 дней [8, ст. 31]. ACE предложила либо продать игроков, либо договориться о возвращении в Wings [9].

Победители The International 2016 не смогли договориться с владельцем Wings Gaming о расторжении контракта и самовольно покинули организацию. За нарушение условий контракта владелец клуба мог подать на киберспортсменов в суд, однако дело приняло совершенно другой оборот.

Все пятеро игроков Team Random получили пожизненный бан от ассоциации ACE. Этот бан нёс в себе следующие негативные последствия для команды:

1. Китайские клубы не имеют права подписывать игроков ex-Wings Gaming.
2. Китайские команды не имеют права тренироваться с ex-Wings Gaming.

Коллектив также мог принимать участие в местных соревнованиях, однако бан не распространялся на турниры от Valve – мейджоры и The International. Под влияние ACE попадают все крупные организации Китая. LGD Gaming, Vici Gaming, Newbee, Invictus Gaming и т.д. – все они подчиняются указам ассоциации. Таким образом, чемпионам мира ничего не оставалось кроме как переехать в другой регион, добиться смягчения наказания или закончить карьеру.

Не менее печальная история произошла и с победителями TI4.

В мае 2020 года киберспортивную организацию Newbee и ее участников уличили в участии в договорных матчах. 6 января 2021 года стало известно, что Valve и Perfect World объявили о бане победителей The International 2014 в официальных турнирах по Dota 2.

Блокировка распространяется как на саму организацию, так и на некоторых ее участников. Среди них Сюй «Moogy» Хань, Цзэн «Faith» Хунду, а также Инь «Aq» Руи, Янг «waixi» Сяо и Вэнь «Wizard» Липэна, которые покинули Newbee в августе 2020 года. Ранее организацию отстранили от ассоциации CDA и участия в турнирах IMBA TV и MarsTV [10].

Из приведённых примеров можно судить о неоднозначности решений, принятых как локальными ассоциациями, турнирными операторами, так и самой Valve, но это в первую очередь показательные примеры. Институт коллективной ответственности по своему функциональному назначению используется главенствующими единицами киберспорта в качестве общей превенции, предупреждая нарушение командами и организациями устоявшихся правил поведения. Однако не стоит воспринимать данные прецеденты как данность, так является небезосновательными суждения, о том, что самый важный субъект любой киберспортивной дисциплины – игрок, может подвергнуться необоснованному наказанию.

Как в таком случае представляется возможным победить устоявшуюся практику и тем самым улучшить положение отдельного игрока команды? Нужно уже сейчас найти пути решения данного вопроса, чтобы игроки были защищены. Как нам кажется, здесь стоит в первую очередь грамотно регламентировать права и обязанности отдельного киберспортсмена, в том числе и по отношению к национальным ассоциациям, закрепить прямой принцип индивидуальной ответственность, определить подведомственность споров, вытекающих напрямую из киберспортивных отношений. Мы считаем, что такие споры должны быть рассмотрены Esports Integrity Commission, учитывая её большой опыт и специфику деятельности в сфере киберспорта.

ЛИТЕРАТУРА

1. А. В. Платонова На пути к концепции коллективной ответственности: проблемы и перспективы // Вестник ТГПУ (TSPU Bulletin), 2013. – № 5 (133). – С. 129-133.
2. Скрепами по коллективной ответственности [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.sports.ru/tribuna/blogs/medved2006/1334393.html> . – Дата доступа: 12.04.2021.
3. Олимпийская хартия [Электронный ресурс]. – 2019. – Режим доступа: <https://noc.by/olympic-movement/charter/>. – Дата доступа: 20.04.2021.
4. Всемирный антидопинговый кодекс 2015: Всемирное антидопинговое агентство / пер. с англ. А.А. Анцелиович, А.А. Дереводов [Электронный ресурс] // Всемирное антидопинговое агентство. – Режим доступа: <https://www.wada-ama.org/sites/default/files/resources/files/wada-2015-code-ru.pdf>. – Дата доступа: 19.04.2021.

5. Антидопинговые правила IBU 2016 [Электронный ресурс] // Всемирное антидопинговое агентство. – Режим доступа: http://res.cloudinary.com/deltatre-spa-ibu/image/upload/fl_attachment/rxpkjlmjxlr9zuu3zcu4.pdf. – Дата доступа: 19.04.2021.
6. Чемпионы мира получили пожизненный бан [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dota2.net/news/9570-chempionu-mira-poluchili-pozhiznennyu-ban-v-kitae>. – Дата доступа: 15.03.2021.
7. Великая китайская «Дота»: АСЕ как регулятор сцены [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.cybersport.ru/dota-2/articles/velikaya-kitayskaya-dota-ase-kak-regulyator-stseny>. – Дата доступа: 13.03.2021.
8. Трудовой кодекс КНР [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://asia-business.ru/law/law3/trud/#3>. – Дата доступа: 17.04.2021.
9. Shadow до сих пор выступает под тегом Wings и в форме команды. Вспоминаем печальную историю чемпионов The International [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.cybersport.ru/dota-2/articles/shadow-do-sikh-por-vystupaet-pod-tegom-wings-i-v-forme-komandy-vspominaem-pechalnuyu-istoriyu-chempionov-the-international>. – Дата доступа: 13.03.2021.
10. Valve пожизненно забанила организацию Newbee на своих турнирах по Dota 2 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://shazoo.ru/2021/01/06/104256/valve-pozhiznenno-zabanila-organizaciyu-newbee-na-svoih-turnirah-po-dota-2>. – Дата доступа: 15.03.2021.