

УДК 796

**КИБЕРСПОРТИВНАЯ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ:
ПОНЯТИЕ, ПРИЗНАКИ, ОСНОВАНИЕ, ЗНАЧЕНИЕ****П.Ю. АМБРОС***(Представлено: К.Д. САВИЦКАЯ)*

Статья посвящена исследованию института киберспортивной ответственности, его понятия, признаков, основания и значения. Проанализирована доктрина и национальное законодательство в поле киберспортивной ответственности. Рассмотрен зарубежный опыт на примере регламентов турнирных операторов и национального законодательства Северной Кореи. Дано авторское определение киберспортивной ответственности и киберфолу. Затронуты положительные аспекты, последующие за правовой регламентацией данного института.

Институт киберспортивной ответственности не получил развитие в достаточной степени в науке и в законодательстве постсоветского пространства по сегодняшний день. Помимо этого, до недавнего времени не существовало единого мнения по поводу содержания и оснований киберспортивной ответственности, момента ее возникновения.

Как такового понятия киберспортивной ответственности в научном пространстве не существует. Её можно определить исходя из толкования источников «мягкого» и национального права как:

1) форму корпоративной ответственности предусмотренной рядом правил, установленных правообладателем, за совершение деяния, нарушающего данные положения, наступающая для лица, его совершившего, после решения правообладателя и реализуемая в том или ином виде наказания.

2) реже это форма юридической ответственности, предусмотренная законом за совершение преступления, наступающая для лица, его совершившего, после приговора суда и реализуемая в том или ином виде наказания.

В зарубежных странах деяния, нарушающие предписания, трактуются в качестве правонарушения в широком смысле этого слова [1]. Правонарушение в доктрине Республики Беларусь представляет собой действие или бездействие, противоречащее нормам права. Большинство авторов правонарушения понимают как виновное, противоправное, общественно вредное деяние деликтоспособного лица. В.Д. Ардашкин предлагает следующую дефиницию: «Правонарушение – это противоправное деяние деликтоспособных лиц, которое нарушает законные частные и публичные интересы» [2, с. 54]. По мнению В.Н. Хропанюка, «правонарушение – это виновное поведение праводеспособных лиц, которое противоречит предписаниям норм права, причиняет вред другим лицам и влечет за собой юридическую ответственность» [3, с. 314]. Наиболее полное определение правонарушения сформулировал А.А. Иванов, по мнению которого «правонарушение – это общественно-опасное, противоправное, виновное деяние человека, наносящее вред личности, собственности, государству или обществу в целом» [4, с. 10].

В соответствии со ст. 1 Закона Республики Беларусь от 4 января 2014 года «Об основах деятельности по профилактике правонарушений»: «Правонарушение – противоправное виновное действие (бездействие), за совершение которого предусмотрена уголовная или административная ответственность» [5]. Законодатель конкретизирует понятие правонарушения, применительно к отдельным отраслям. Так на законодательном уровне закреплены понятия административное правонарушение [6, ст. 2.1], коррупционное правонарушение [7, ст. 37], и т.д.

Противоправность правонарушения выражается в том, что гражданин, иное лицо нарушает какую-либо действующую норму права, действует вопреки ее предписаниям и тем самым противопоставляет свою собственную волю воле государства, вступает с ним в конфликт. Национальное законодательство не предусматривает ответственность за нарушение правил киберспорта.

В силу отсутствия легального определения киберспортивного правонарушения, закреплённого в национальном законодательстве, и во избежание коллизии целесообразно ввести такую дефиницию как киберфол (cyber foul). Под киберфолом мы будем понимать виновное, а также характеризующееся иными признаками, предусмотренными регламентами, пользовательскими соглашениями, правилами и т.п., деяние (действие или бездействие), за которое установлена киберспортивная ответственность.

На основании проведенного исследования доктринальных источников, регламентов, пользовательских соглашений, правил, считаем возможным выделить следующие юридически значимые признаки киберспортивной ответственности:

1. По основаниям применения: киберспортивная ответственность возлагается только за совершенные деяния, содержащие все признаки состава соответствующего киберфола.

2. По содержанию ответственности: киберспортивная ответственность и наказания выносятся от имени правообладателя (турнирного оператора, создателя игры).

3. По субъекту киберфола: киберспортивная ответственность возлагается уполномоченным органом (Esports Integrity Commission [8]).

4. По порядку применения: порядок киберспортивной ответственности установлен регламентами, пользовательскими соглашениями, правилами и т.п.

5. По кругу субъектов, на которых возлагается ответственность: киберспортивная ответственность носит как личный характер, т.е. возлагается на физическое лицо, виновное в совершении киберфола, так и коллективный (состав команды) – юридическое лицо.

Отличным источником киберфолов могут стать регламенты турнирных операторов, которые детально описывают их содержание и санкционный порядок. Согласно своду правил ESL One CS GO наказания назначаются за нарушение правил в рамках ESL One. Это могут быть мелкие или большие штрафные очки, денежные штрафы, убытки по умолчанию, дисквалификация игрока / команды в зависимости от рассматриваемого инцидента и часто комбинации двух или более из них. Участники информируются о наказании по почте, им предоставляется время на обжалование решения. Только владелец лицензии или назначенный им пресс-секретарь имеет право подать апелляцию [9].

Кодекс поведения ESIC закрепляет 4 уровня киберфолов, разграничивая их в зависимости от степени причиняемого вреда. Основанием киберспортивной ответственности в данном источнике согласно статье второй выступит поведение, описанное в статьях 2.1–2.5 Кодекса [10].

На практике существует и иной подход к содержанию киберспортивной ответственности. 2 декабря 2016 года стало известно, что Южная Корея будет бороться с читерами (Слово «читер» (cheater) происходит от английского слова cheat, которое переводится, как «мошенник, обманщик»). В игровом мире читеры – это люди, которые пользуются специальными программами и кодами, чтобы обманом получить преимущество среди других участников, которые играют честно). В настоящее время пользователям запрещено производить и распространять программы, которые дают преимущество в сетевых играх.

Принятые Южнокорейским парламентом поправки к закону о содействии игровой индустрии дали разработчикам законодательные инструменты, с помощью которых они могут контролировать хакеров и читеров. Теперь авторов и распространителей сторонних программ, которые запрещены разработчиками игр, ждут соответствующие меры правового воздействия. За нарушение нового закона предусмотрен штраф в размере 43 тысячи долларов или тюремный срок до 5 лет [11, ст. 44].

Под действие закона попадают такие программы, как аймботы (позволяют всегда попадать в заданную часть тела противника), скрипты и другие расширения, запрещённые условиями пользовательского соглашения [12].

С 25 июня 2019 года в Южной Корее начал действовать закон о наказании за бустинг (Буст от англ. boost – «поднимать», в играх резкое увеличение рейтинга игрока) и перепродажу аккаунтов в онлайн-играх. Обвинённые по этим статьям пользователи могут получить штраф до 17 тыс. долларов или два года тюремного срока [11, ст. 45]. Поправки в закон об игровой индустрии и закон о защите информационных и коммуникационных технологий были приняты правительством Южной Кореи еще в декабре 2018 года.

В первую очередь новый закон призван решить проблему бустинга в League of Legends, Overwatch и в обеих частях StarCraft. В отдельной поправке говорится об игре через прокси – это мешает нормальной работе программ и может повлиять на исполнение или счет в матче. В виде дополнительной меры правительство страны наложило санкции на прокси-сайты и компании, которые на этом специализируются [13].

В результате исследования были выявлены основные признаки киберспортивной ответственности, её понятие и содержание на современном этапе становления. Дано авторское определение киберспортивной ответственности и киберфола.

Значение киберспортивной ответственности состоит в обращённом к участникам киберспортивных отношений требовании не переходить в своем поведении за пределы предоставленной им правообладателем свободы, то есть как своеобразный ограничитель свободного усмотрения. Данный аспект ответственности выражается в объективной необходимости и вытекающей из нее субъективной обязанности выполнять установленные требования, согласовывать свое поведение с запретами и велениями, соблюдать предписания. Наличие института киберспортивной ответственности в национальном законодательстве Южной Кореи – это в первую очередь результат развития игровой индустрии и инфраструктуры со стороны государства. Наличие данного института в национальном законодательстве Республики Беларусь – это большой шаг на пути к честному киберспорту, его развитию и популяризации, как защищённой дисциплины, с чёткой правовой регламентацией. Немаловажным элементом, говорящим в пользу киберспортивной ответственности, является и финансовая составляющая, которая только «приобретёт» в случае законодательного закрепления данной дефиниции.

ЛИТЕРАТУРА

1. Merriam-Webster Learner's Dictionary [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://learnersdictionary.com/definition/wrongdoing>. – Дата доступа: 15.07.2020.
2. Ардашкин, В.Д. Охранительный механизм в праве и пределы ограничения права и свобод человека по российскому законодательству и международному праву / В.Д. Ардашкин // Сб. трудов. – Красноярск, 1988. – С. 54.

3. Хропанюк, В. Теория государства и права / В. Хропанюк ; под ред. В.Г. Стрекозова. – М., 1995. – С. 314.
4. Иванов, А. Правонарушение и юридическая ответственность / А. Иванов // Теория и законодательная практика. – М., 2004. – С. 10.
5. Об основах деятельности по профилактике правонарушений [Электронный ресурс] : Закон Республики Беларусь, 4 января 2014 г., № 122-З // Консультант Плюс. Законодательство Республики Беларусь / Нац. Центр правовой информ. Респ. Беларусь. – Минск, 2020.
6. Кодекс Республики Беларусь об административных правонарушениях [Электронный ресурс] : 21 апреля 2003 г., № 194-З: принят Палатой представителей 17 декабря 2002 г. : одобр. Советом Респ. 2 апреля 2003 г. : в ред. Закона Респ. Беларусь от 29 марта 2020 г. // Консультант Плюс. Законодательство Республики Беларусь / Нац. Центр правовой информ. Респ. Беларусь. – Минск, 2020.
7. О борьбе с коррупцией [Электронный ресурс] : Закон Республики Беларусь, 15 июля 2015 г., № 305-З // Консультант Плюс. Законодательство Республики Беларусь / Нац. Центр правовой информ. Респ. Беларусь. – Минск, 2020.
8. Esports Integrity Commission [Electronic resource]. – Mode of access: <https://esic.gg/>. – Date of access: 03.08.2020.
9. ESL One CSGO Rulebook [Electronic resource]. – Mode of access: <https://goo.su/2eCd>. – Date of access: 03.08.2020.
10. Code of conduct [Electronic resource]. – Mode of access: <https://esic.gg/codes/code-of-conduct/>. – Date of access: 03.08.2020.
11. GAME INDUSTRY PROMOTION ACT [Electronic resource]. – Mode of access: <https://www.grac.or.kr/download/FileDown.aspx?fileName=GAME+INDUSTRY+PROMOTION+ACT.pdf>. – Date of access: 09.07.2020.
12. Парламент Южной Кореи принял закон против читеров [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dtf.ru/esport/2581-parlament-yuzhnoy-korei-prinyal-zakon-protiv-chiterov>. – Дата доступа: 18.07.2020.
13. В Южной Корее вступил в силу закон против бустинга [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.cybersport.ru/games/news/shtraf-ili-tyurma-v-yuzhnoi-koree-vstupil-v-silu-zakon-protiv-bustinga>. – Дата доступа: 20.07.2020.