

## АНАЛИЗ НОРМАТИВНО-ПРАВОВОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ПО ВОПРОСАМ ОХРАНЫ ТРУДА В КИБЕРСПОРТЕ В РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**КУЗНЕЦОВА Юлия Вадимовна**

кандидат технических наук, доцент

**МАЛЕНКО Назар Андреевич**

студент

Сургутский государственный университет

г. Сургут, Россия

*Киберспорт – это новый вид спортивной деятельности, формирующийся на стыке традиционного спорта и цифровых технологий. Несмотря на официальное признание киберспорта в Российской Федерации, вопросы охраны труда и техносферной безопасности в нём остаются недостаточно регламентированными. В данной статье рассмотрены действующие нормативные акты в сфере спорта и охраны труда за персональным компьютером, которые применимы к деятельности киберспортсменов. Выделяются основные пробелы нормативной базы и даны направления её дальнейшего развития.*

**Ключевые слова:** охрана труда, киберспорт, компьютерный спорт, нормативно-правовое обеспечение киберспорта, спортивные правоотношения.

Популяризация киберспорта сопровождается увеличением количества профессиональных киберспортсменов, ростом числа специальных тренировочных центров и арен для проведения киберсоревнований. При этом деятельность сопряжена с длительной работой за компьютером, использованием большого количества технических средств, значительной зрительной и психоэмоциональной нагрузкой. Вследствие чего данный вид спорта необходимо рассматривать как деятельность с достаточно высоким уровнем профессиональных рисков с необходимостью нормативно-правового регулирования в области охраны труда.

В отличие от традиционных видов спорта, в компьютерном спорте на данный момент отсутствует специализированная система нормативных документов, регулирующая вопросы безопасности и сохранения здоровья участников киберспортивной деятельности.

Рассмотрим действующую нормативно-правовую базу охраны труда, применимую к киберспорту в настоящее время.

В Российской Федерации охрана труда в киберспорте реализуется преимущественно косвенным путём с применением общих нормативно-правовых актов. К таковым относится Трудовой кодекс, который устанавливает общие требования к безопасным усло-

виям труда, режиму труда и отдыха, обеспечению работодателями профилактики профессиональных заболеваний (Трудовой кодекс Российской Федерации: федер. закон от 30 дек. 2001 г. № 197-ФЗ).

Одним из основных нормативно-правовых актов (НПА) в этой области является Федеральный закон № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации», который регулирует организацию спортивной деятельности, коей и является киберспорт, однако почти не затрагивает вопросы охраны труда спортсменов в цифровой среде.

Помимо выше названных законов можно также отметить типовые инструкции по охране труда при работе за ПК, которые применяются в офисной и производственной среде, ГОСТы, определяющие эргономические требования к рабочим местам, СанПиНы, регламентирующие работу с электронно-вычислительными машинами (Федеральный закон «О санитарно-эпидемиологическом благополучии населения» от 30 марта 1999 г. № 52-ФЗ; Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 2 дек. 2020 г. № 40 «Об утверждении санитарных правил СП 2.2.3670-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям труда»).

Исходя из этого можно отметить, что на

данный момент охрана труда в компьютерном спорте регулируется теми же нормативными документами, что и охрана труда при работе за персональным компьютером, что не отражает в полной мере специфику соревновательного процесса [1].

Для традиционных видов спорта нормативно-правовая база охраны труда более развита. Она включает правила определённого вида спорта, в которых прописаны требования к безопасности, правила по охране труда на спортивных объектах, которые содержат требования по безопасности конструкций, оборудования, трибун, средств фиксации и т. д. В существующей сертификации спортивных объектов во Всероссийском реестре спортивных сооружений учитывается пожарную безопасность, санитарно-гигиенические нормы и параметры, требования к персоналу, обеспечивающему безопасность соревнований.

Помимо этого, для традиционного спорта существуют стандарты и методики спортивной медицины. Созданы отраслевые регламенты спортивных федераций, в которых прописаны нормы допустимых нагрузок, мероприятия по профилактике травматизма и мониторинга здоровья, периодичность проведения обязательных медицинских осмотров.

Как пример можно назвать контактные и экстремальные виды спорта, в которых подробно регламентируются вопросы, касающиеся экипировки, медицинского контроля и допуска к участию. А в технических видах спорта (автоспорт, стрелковый спорт) нормативное регулирование безопасности – это ключевой вопрос при организации соревнований.

На основе этого можно отметить, что охрана труда интегрирована в специфику деятельности и инфраструктуру традиционных видов спорта на нормативном уровне, в то время как в киберспорте нормативное регулирование носит гибридный характер, соединяя в

себе положения различных НПА, но почти не имея при этом собственной нормативной базы.

Анализ существующей документации позволяет отметить несколько пробелов в нормативном регулировании безопасности в киберспорте, а именно отсутствие специальных стандартов по охране труда в киберспорте. Действующая нормативная база не учитывает интенсивность, психоэмоциональные нагрузки, соревновательный характер и продолжительность киберспортивной деятельности, а направлена только на обычную офисную и производственную работу за персональным компьютером. Также можно отметить, что в нормативных документах отсутствует регулирование психофизиологических рисков, не учитывается высокий уровень стресса и эмоционального напряжения во время соревнований, не установлены требования к проведению обязательных профилактических медицинских осмотров [2; 3].

Для устранения обозначенных пробелов в нормативном регулировании охраны труда в киберспорте необходимо разработать специализированные отраслевые стандарты на основе существующих, но учитывающие специфику киберспорта, ввести обязательные требования по мониторингу физического и психологического здоровья спортсменов, уточнить правила режима труда и отдыха.

В заключение можно сказать, что киберспорту, как новому виду профессиональной деятельности, требуется создание комплексной самостоятельной нормативно-правовой базы в области охраны труда. На данный момент используются общие нормы трудового законодательства, которые в полной мере не учитывают специфику деятельности и возникающие риски. Правильным решением этого будет адаптация нормативного регулирования традиционного спорта под специфику киберспорта с добавлением требований информационной безопасности и эргономики рабочего места.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Воскресенская Е.В.* Правовое регулирование киберспорта (компьютерного спорта) в Российской Федерации / Е.В. Воскресенская, А.Н. Лойко // *Colloquium-journal*. – 2019. – № 13(37). – С. 45-52.
2. *Иванов В.Д.* Киберспорт: проблемы правового регулирования // *Физическая культура. Спорт. Туризм. Двигательная рекреация*. – 2020. – № 3. – С. 12-18.

3. Новиков И.В. Проблемы правового регулирования киберспорта в Российской Федерации // Вопросы российской юстиции. – 2020. – № 9. – С. 426-438. – EDN: ECZVFR.

## **ANALYSIS OF THE LEGAL AND REGULATORY FRAMEWORK FOR OCCUPATIONAL SAFETY AND HEALTH IN ESPORTS IN THE RUSSIAN FEDERATION**

**KUZNETSOVA Yulia Vadimovna**

Candidate of Sciences in Technology Associate Professor

**MALENKO Nazar Andreevich**

Student

Surgut State University

Surgut, Russia

---

*Esports is a new type of sporting activity emerging at the intersection of traditional sports and digital technologies. Despite the official recognition of esports in the Russian Federation, the issues of occupational safety and technosphere safety within this field remain insufficiently regulated. This article examines the current regulatory acts in the sphere of sports and occupational safety related to working at a personal computer that are applicable to the activities of esports athletes. The main gaps in the regulatory framework are identified, and directions for its further development are proposed.*

**Keywords:** occupational safety, esports, computer sports, regulatory framework of esports, sports legal relations.

---