

Литература

1. *О коммерческой тайне*: Федеральный закон от 29 июля 2004 г. № 98-ФЗ, ст. 3 пп. 1, 4. [Электронный ресурс]. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_48699/ (дата обращения: 23.03.2019).
2. *Сарин С. В.* Новое в законодательстве о коммерческой тайне // Хранитель: медиапортал о безопасности. [Электронный ресурс]. URL: http://www.psj.ru/saver_magazines/detail.php?ID=5361 (дата обращения: 23.03.2019).
3. *Об информации, информационных технологиях и о защите информации*: Федеральный закон от 27 июля 2006 г. № 149-ФЗ. [Электронный ресурс]. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_61798/ (дата обращения: 23.03.2019).
4. *Беляев М. В.* Субъекты права на коммерческую тайну: проблемы правового статуса // Информационное право. 2005. № 3. С. 76–77.
5. *Поголяев В. В.* Постатейный комментарий к Федеральному закону «О коммерческой тайне». М.: Юстицинформ, 2005. 95 с.
6. *Черных А. Б.* Общие подходы к построению систем защиты конфиденциальной информации на предприятиях // Глаголь правосудия. 2015. № 1. С. 44–46.

УДК 796:004:34

*В. А. Тарасенко***Компьютерный спорт и законодательство России:
вопросы применимости*****V. A. Tarasenko. Computer sport and legislation of Russia:
questions of applicability***

В статье рассмотрены вопросы соответствия компьютерного спорта российскому законодательству. В рамках исследования представлен постатейный анализ Федерального закона «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» и других нормативно-правовых актов, которые необходимо рассматривать в отношении применимости к компьютерному спорту. Подтверждено, что при создании нормативно-правовой базы нового вида спорта необходимо учитывать как спортивную составляющую правоотношений, так и правовые проблемы информационно-телекоммуникационных технологий. Высказывается мнение, что для активизации решения накопившихся проблем при Госдуме РФ целесообразно создать специализированный комитет по игровой индустрии и компьютерному спорту.

The article deals with the issues of compliance of e-sports to the Russian legislation. The study presents an itemized analysis of the Federal law “On physical culture and sports in the Russian Federation” and other legal acts that need to be considered in relation to the applicability to e-sports. It is confirmed that during creation of legal framework of a new sport it is necessary to take into account as the sports component of legal relations as the law problems of information and telecommunication technologies. The opinion is expressed that it is advisable to create a specialized Committee on the gaming industry and e-sports under the State Duma of the Russian Federation to intensify the solution of the accumulated problems.

Василий Александрович Тарасенко — директор Дирекции по правовым вопросам АО «МР Групп» (Москва).

© Тарасенко В. А., 2019

Ключевые слова: компьютерный спорт; видеоигры; право; нормативно-правовая база; законодательство о спорте; спортивные правоотношения.

Keywords: e-sports; video games; legal framework; law; legislation on sport; sports legal relationship.

Контактные данные: 127015, Москва, Новодмитровская ул., д. 2, корп. 2; (495) 797-55-22; tarasenko_v@mr-group.ru.

Contact Details: Bldg. 2, Novodmitrovskaya St. 2, Moscow, Russian Federation, 127015; (495) 797-55-22; tarasenko_v@mr-group.ru.

Чем больший интерес вызывает компьютерный спорт, чем большее число участников, организаторов, компаний вовлекается и чем большие деньги привлекаются в эту сферу, тем острее становятся споры, связанные с юридическими особенностями совершенно нового вида спортивных состязаний, основанного на видеоиграх. В своей предыдущей статье [1] автор уже останавливался на принятых в других странах отдельных нормативных актах, касающихся компьютерного спорта, а также на юридических аспектах его становления в России.

Полноценное обсуждение вопросов применимости существующего российско-го, да и не только российского, законодательства к компьютерному спорту сегодня представляется трудноразрешимой задачей. Тому есть несколько причин, основной из которых видится отсутствие в правовом поле четко определенных юридических понятий, связанных с действиями личности или объединения личностей в виртуальном мире, созданном разработчиком компьютерной игры, а также отношениями как между ними, так и третьими лицами, вовлеченными в процессы превращения видеоигры в дисциплину компьютерного спорта и ее реализации в виде соревнования между участниками состязания. А пока не разработан полноценный понятийный аппарат, рассуждать о соответствии нового вида спорта каким-либо нормативно-правовым нормам, созданным в «доцифровое» время, достаточно сложно.

Вместе с тем, если компьютерные игры перешли в разряд спортивных дисциплин, необходимо понимать, как соотносятся существующее законодательство и правоотношения, возникающие в связи с компьютерным спортом, а также какие «дыры», обусловленные цифровизацией спорта, в законах имеют место быть.

Основа правового статуса компьютерного спорта в России была заложена Приказом Министерства спорта РФ от 29 апреля 2016 г. № 470 [2], в соответствии с которым он был признан официальным видом спорта и включен во Всероссийский реестр видов спорта (ВРВС) [3]. В скобках отметим, что мы намеренно не соотносим широко разрекламированный как признание компьютерного спорта новым видом более ранний Приказ от 25 июля 2001 г. № 449 «О введении видов спорта в государственные Программы физического воспитания» [4] к моменту признания на уровне законодательства РФ, об этом речь пойдет в отдельном исследовании.

Итак, начиная с 29 апреля 2016 г. компьютерный спорт подпал под действие всех государственных нормативно-правовых актов в части, его касающейся. Прежде всего, как на вид спорта на него распространилось действие Федерального закона «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ (далее — Закон о спорте) [5], устанавливающего правовые, организационные, экономические и социальные основы деятельности в области физической культуры и спорта в Российской Федерации и определяющего основные принципы законодательства о физической культуре и спорте. Этот Закон является основополагающим документом и содержит общие нормы, которые при-

менимы к любому признанному виду спорта. Для компьютерного спорта особенно важным стало дополнение документа ст. 19.1 «Особенности регулирования деятельности в области профессионального спорта», введенной Федеральным законом от 22 ноября 2016 г. № 396-ФЗ [6]. Она определяет, в числе прочего, порядок регулирования деятельности субъектов профессионального спорта, к которым относятся общероссийские спортивные федерации, профессиональные спортивные клубы, профессиональные спортивные лиги, а также спортивные судьи, спортивные агенты, спортсмены и тренеры, участвующие в профессиональных спортивных соревнованиях.

В ч. 7 указанной статьи оговорена уставная обязанность спортивной федерации по командным игровым видам спорта и профессиональной спортивной лиги по утверждению ими положений, определяющих условия и порядок перехода спортсменов в другие спортивные клубы или иные физкультурно-спортивные организации (если эта обязанность им предоставлена нормами соответствующей международной спортивной федерации).

Важными с точки зрения финансирования мероприятий по развитию компьютерного спорта за счет средств, полученных в виде целевых отчислений от ставок в букмекерских конторах, являются ч. 8 и 9 ст. 19.1, которые введены Федеральным законом от 28 марта 2017 г. № 44-ФЗ [7] в виде изменений Закона от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ о спорте. При этом ч. 8 устанавливает, что «Субъекты профессионального спорта, а именно общероссийские спортивные федерации, профессиональные спортивные лиги, являющиеся организаторами спортивных мероприятий, в отношении которых организаторы азартных игр в букмекерских конторах принимают ставки, не вправе отказать организаторам азартных игр в букмекерских конторах в заключении соглашений об использовании символики, наименований спортивных мероприятий, предусмотренных Федеральным законом от 29 декабря 2006 г. № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации» [8].

В целом необходимо отметить своевременность обновлений Закона о спорте, принятых в 2016–2017 гг. и крайне важных именно для компьютерного спорта. Ведь в те годы, когда создавалась Федерация компьютерного спорта России (2000) и впервые в документах Госкомспорта было признано право этого вида спорта на жизнь (имеется в виду Приказ от 25 июля 2001 г. № 449 «О введении видов спорта в государственные Программы физического воспитания»), правовые отношения в области физической культуры и спорта в целом, и профессионального в частности, регулировались с помощью Закона «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» от 29 апреля 1999 г. № 80-ФЗ [9] и были далеки от совершенства. Таким образом, признание компьютерного спорта официальным видом и включение его в ВРВС совпало по времени с принятием очень важных дополнений в Закон о спорте в части регулирования спорта высших достижений и профессионального спорта.

Упомянутый выше Федеральный закон от 22 ноября 2016 г. № 396-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон „О физической культуре и спорте в Российской Федерации в части регулирования спорта высших достижений и профессионального спорта“» определил также деятельность, права и обязанности спортивных агентов (ст. 21).

Статья 22 Закона о спорте посвящена спортивным званиям и разрядам, квалификационным категориям спортивных судей, тренеров и специалистов в области физической культуры и спорта, а также Единой всероссийской спортивной классификации (ЕВСК).

Отметим, что требования к установлению спортивных разрядов и условия их выполнения по виду спорта «компьютерный спорт» в ЕВСК 2018–2021 гг. [10] включены Приказом Министерства спорта РФ от 13 ноября 2017 г. № 990 «Об утверждении Единой всероссийской спортивной классификации (виды спорта, не включенные в программы игр Олимпиады, зимних Олимпийских игр, а также не являющиеся военно-прикладными или служебно-прикладными видами спорта)», Приложение 28 [11]. На сегодняшний день это I–III спортивные разряды, впереди — установление спортивных званий «кандидат в мастера спорта» и «мастер спорта».

Первые киберспортсмены спортивные разряды по компьютерному спорту уже получили весной 2018 г., счастливыми стали победители и призеры турниров в Курске [12] и Калининграде [13].

Вместе с тем в отношении присвоения спортивных разрядов необходимы уточнения [14], связанные с определением статуса соревнований. Какие именно соревнования считать чемпионатами мира и Европы, каков статус соревнований уровней Minor, Major, International и других крупных международных турниров по компьютерному спорту, будут ли они включены в «Единый календарный план межрегиональных, всероссийских и международных физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий» (ст. 23 Закона о спорте). На сегодняшний день юридически закреплены и Квалификационные требования к спортивным судьям по виду спорта «Компьютерный спорт» [15], утвержденные Приказом Министерства спорта РФ от 3 ноября 2017 г. № 953 [16].

К числу обязательных для исполнения в сфере компьютерного спорта нормативно-правовых норм относятся и Правила вида спорта «Компьютерный спорт» [17], разработанные в соответствии со ст. 25 Закона о спорте и с учетом Правил и Технических регламентов Международной федерации компьютерного спорта. Правила компьютерного спорта утверждены Приказом Министерства спорта РФ Федерации от 9 октября 2017 г. № 881 [18]. Они устанавливают требования к системам, правилам и способам проведения соревнований, порядку утверждения и содержанию положений и регламентов соревнований, к используемому инвентарю (включая оборудование, экипировку и программное обеспечение) и техническим требованиям к нему. Правила регламентируют также права и обязанности участников соревнований, работу организаторов, официальных лиц и представителей, судей и секретариата, а также требования к документации соревнований. В отдельном разделе документа изложены Правила проведения соревнований для каждой официально признанной спортивной дисциплины компьютерного спорта.

Допинг — одна из важнейших проблем современного спорта. Не является исключением и компьютерный спорт. Злоупотребление медицинскими препаратами грозит не только целостности и репутации киберспорта, но и самому его существованию как признанному виду спорта. С 2015 г. за ситуацией с допингом в киберспорте стало следить Всемирное антидопинговое агентство (англ. World Anti-Doping Agency — WADA) [19], допинг-контроль стал неотъемлемой частью любых соревнований. Однако специальная программа для компьютерного спорта, несмотря на его значительные отличия от традиционных видов спорта, так и не разработана — здесь ведущая международная организация по борьбе с допингом ориентируется лишь на существующие стандарты других видов. В Законе о спорте вопросам предотвращения допинга и борьбы с ним посвящена отдельная объемная ст. 26.

Выше в этой статье мы рассмотрели только одну из сторон правовых основ компьютерного спорта, связанную непосредственно со спортивным характером данного явления, причем только часть ее. Вторая часть связана с определенной

спецификой спортивного права — спортивные правоотношения не могут однозначно соотноситься ни с гражданскими, ни с административными, ни с иными правоотношениями, что выражается среди прочего в том, что частноправовые отношения в спорте не могут с определенностью подпадать под объем правового регулирования, установленный для отдельных традиционных институтов и субинститутов [20; 21].

Вместе с тем, как и любой вид спорта, компьютерный спорт в соответствии с определением Закона о спорте является обособленной сферой общественных отношений, и на него распространяется действие других нормативных актов, регулирующих подобные отношения. Это Трудовой кодекс Российской Федерации от 30 декабря 2001 г. № 197-ФЗ [22], целями которого являются установление государственных гарантий трудовых прав и свобод граждан, создание благоприятных условий труда, защита прав и интересов работников и работодателей; Гражданский кодекс Российской Федерации (ч. 4, раздел VII «Права на результаты интеллектуальной деятельности и средства индивидуализации» [23]; Федеральный закон «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» от 27 июля 2006 г. № 149-ФЗ [24], регулирующий отношения, возникающие при осуществлении права на поиск, получение, передачу, производство и распространение информации, применении информационных технологий и обеспечении защиты информации; Федеральный закон «О персональных данных» от 27 июля 2006 г. № 152-ФЗ [25], регулирующий отношения, связанные с обработкой персональных данных, осуществляемой федеральными органами государственной власти, органами государственной власти субъектов РФ, иными государственными органами, органами местного самоуправления, иными муниципальными органами, юридическими и физическими лицами с использованием средств автоматизации, в том числе в информационно-телекоммуникационных сетях; Закон РФ «О защите прав потребителей» от 7 февраля 1992 г. № 2300-1 (ст. 26.1 «Дистанционный способ продажи товара») [26]. Приведенный перечень можно продолжить и дальше.

Существует и третья, самая, пожалуй, специфическая и малоизученная сторона, связанная с правовыми проблемами информационно-телекоммуникационных технологий, так называемого магического круга, видеоигры как спортивного инвентаря, а также интеллектуальной собственности. Эти вопросы достаточно подробно рассматриваются в статьях доцента кафедры теории и истории государства и права юридического факультета Санкт-Петербургского государственного университета В. В. Архипова [21; 27–29].

В заключение можно сказать, что на сегодняшний день определяются только первые подходы к решению правовых проблем компьютерного спорта. Нужен ли специальный раздел спортивного права под названием «киберспортивное» или отдельный закон о компьютерном спорте? Может быть, его положения должны стать частью более общего закона о цифровых технологиях или об игровой индустрии? Вопросы дискуссионные и требуют специальной подготовки и большой экспертной работы.

Пока складывается впечатление, что предпринимаемые разрозненные попытки государственных органов законодательной и исполнительной власти, Федерации компьютерного спорта, некоторых представителей и экспертов компьютерного спорта и игровой индустрии, начиная с 2016 г., выхватывают лишь отдельные вопросы этой сферы, не имея не только концепции ее развития и законодательной поддержки, но и результатов всестороннего анализа современного состояния проблемы. Очевидно, что на сегодняшний день приведенные в предыдущем абзаце вопросы ответов не имеют.

Поэтому, с учетом лидерских позиций игровой индустрии и компьютерного спорта в сфере цифровизации сферы социально-культурной деятельности, а также возможностей использования полученного опыта и наработок для других сфер человеческой деятельности, представляется целесообразным на первом этапе создание в Государственной думе РФ полноценного профильного комитета, опирающегося в своей работе на Экспертные советы по отдельным направлениям. Создание такого комитета подтверждается и необходимостью полноценного участия киберспортивного сообщества России (а это уже миллионы граждан, включая спортсменов, зрителей, представителей игровой индустрии и бизнес-сообщества) в «Стратегии развития информационного общества в Российской Федерации на 2017–2030 гг.», утвержденной Указом Президента РФ от 9 мая 2017 г. № 203 [30].

Литература

1. Тарасенко В. А. Юридические аспекты становления компьютерного спорта в России. [Электронный ресурс]. URL: <http://inter-legal.ru/wp-content/uploads/2019/02/02-02-web.pdf> (дата обращения: 11.02.2019).
2. О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта, а также в приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики РФ от 17.06.2010 № 606 «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта»: Приказ Министерства спорта РФ от 29 апреля 2016 г. № 470. [Электронный ресурс]. URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201606070022> (дата обращения: 26.09.2018).
3. Об утверждении Всероссийского реестра видов спорта (ВРВС): приказ Государственного комитета РФ по физической культуре и спорту (Госкомспорт России) от 15 января 2004 г. № 22. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc;base=EXP;n=327569#057154782747349> (дата обращения: 24.09.2018).
4. О введении видов спорта в государственные Программы физического воспитания: приказ Государственного комитета РФ по физической культуре и спорту (Госкомспорт России) от 25 июля 2001 г. № 449. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc&base=EXP&n=301217#01810225057380388> (дата обращения: 24.09.2018).
5. О физической культуре и спорте в Российской Федерации: Федеральный закон от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ. [Электронный ресурс]. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_73038/ (дата обращения: 28.09.2018).
6. О внесении изменений в Федеральный закон «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» в части регулирования спорта высших достижений и профессионального спорта»: Федеральный закон от 22 ноября 2016 г. № 396-ФЗ. [Электронный ресурс]. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_207422/ (дата обращения: 28.09.2018).
7. О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации в части формирования механизмов увеличения доходов субъектов детско-юношеского спорта и субъектов профессионального спорта: Федеральный закон от 28 марта 2017 г. № 44-ФЗ. [Электронный ресурс]. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_214522/ (дата обращения: 29.09.2018).
8. О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации: Федеральный закон от 29 декабря 2006 г. № 244-ФЗ. [Электронный ресурс]. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_64924/ (дата обращения: 28.09.2018).
9. О физической культуре и спорте в Российской Федерации: Федеральный закон от 29 апреля 1999 г. № 80-ФЗ. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc&base=LAW&n=40648&rnd=E6CB802804B7FA239E466D74BEA8C6EF&dst=100314&fld=134#02501598745271777> (дата обращения: 24.09.2018).

10. *Единая* Всероссийская спортивная классификация 2018–2021 гг. // Министерство спорта Российской Федерации. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.minsport.gov.ru/sport/high-sport/edinaya-vserossiyska/31598/> (дата обращения: 05.10.2018).
11. *Спортивные* разряды по киберспорту: таблица требований из ЕВСК. [Электронный ресурс]. URL: <http://frs24.ru/st/razryad-normativ-kibersport/> (дата обращения: 06.10.2018).
12. *Впервые* в России присвоены спортивные разряды по League of Legends и Heroes of the Storm. [Электронный ресурс]. URL: <https://vk.com/@resf46-vpervye-v-rossii-prisvoeny-sportivnye-razryady-po-league-of> (дата обращения: 05.10.2018).
13. *В Калининграде* присвоены первые спортивные разряды по компьютерному спорту. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.ambersport.ru/blog/news/3474-v-kaliningrade-prisvoeny-pervye-sportivnye-razryady-po-kompyuternomu-sportu.html> (дата обращения: 05.10.2018).
14. *Спортивные* разряды и звания в киберспорте // Форум DOTA2. [Электронный ресурс]. URL: <https://dota2.ru/news/7303-sportivnye-razryady-i-zvaniya-v-kibersporte/> (дата обращения: 06.10.2018).
15. *Квалификационные* требования к спортивным судьям по виду спорта «компьютерный спорт». [Электронный ресурс]. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_288323/ (дата обращения: 06.10.2018).
16. *Об утверждении* квалификационных требований к спортивным судьям по виду спорта «компьютерный спорт»: приказ Министерства спорта РФ от 3 ноября 2017 г. № 953. [Электронный ресурс]. URL: <http://rulaws.ru/acts/Prikaz-Minsporta-Rossii-ot-03.11.2017-N-953/> (дата обращения: 06.10.2018).
17. *Правила* видов спорта // Министерство спорта Российской Федерации. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.minsport.gov.ru/sport/high-sport/pravila-vidov-sporta/> (дата обращения: 24.09.2018).
18. *Об утверждении* правил вида спорта «компьютерный спорт»: приказ Министерства спорта РФ от 9 октября 2017 г. № 881. [Электронный ресурс]. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_291859/ (дата обращения: 24.09.2018).
19. *World Anti-Doping Agency (WADA)*. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.wada-ama.org/> (дата обращения: 10.10.2018).
20. *Савельев А. И.* Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх. [Электронный ресурс]. URL: <http://отрасли-права.рф/article/4830> (дата обращения: 14.10.2018).
21. *Архипов В. В.* Киберспортивное право: миф или реальность? [Электронный ресурс]. URL: <https://zakon.ru/publication/igzakon/7494> (дата обращения: 14.10.2018).
22. *Трудовой кодекс* Российской Федерации от 30 декабря 2001 г. № 197-ФЗ. [Электронный ресурс]. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_34683/4a31b57741dfbf7b99756f5338ab052b3fb209cc/ (дата обращения: 30.09.2018).
23. *Гражданский кодекс* Российской Федерации: Ч. 4. [Электронный ресурс]. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_64629/ (дата обращения: 30.09.2018).
24. *Об информации*, информационных технологиях и о защите информации: Федеральный закон от 27 июля 2006 г. № 149-ФЗ. [Электронный ресурс]. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_61798/ (дата обращения: 18.10.2018).
25. *О персональных данных*: Федеральный закон от 27 июля 2006 г. № 152-ФЗ. [Электронный ресурс]. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_61801/d44bdb356eba691d0c72fef05ed16f68af0af9eb/ (дата обращения: 18.10.2018).
26. *О защите* прав потребителей: Закон Российской Федерации от 7 февраля 1992 г. № 2300-1. Ст. 26.1. Дистанционный способ продажи товара (введена Федеральным законом от 21.12.2004 № 171-ФЗ). [Электронный ресурс]. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_305/1525b1a2f037db240c8e6a749619f86e53857f13/ (дата обращения: 18.10.2018).
27. *Архипов В. В.* Виртуальное право: основные проблемы нового направления юридических исследований. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnoe-pravo-osnovnye-problemy-novogo-napravleniya-yuridicheskikh-issledovaniy> (дата обращения: 24.09.2018).
28. *Архипов В. В.* Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр. [Электронный ресурс]. URL: <http://отрасли-права.рф/article/1137> (дата обращения: 21.10.2018).

29. *Архипов В. В.* Правила игры как нормативная система, или Что общего между юриспруденцией и гейм-дизайном. [Электронный ресурс]. URL: http://logosjournal.ru/arch/79/103_10.pdf (дата обращения: 21.10.2018).
30. *Стратегия* развития информационного общества в Российской Федерации на 2017–2030 годы. [Электронный ресурс]. URL: <http://sudact.ru/law/ukaz-prezidenta-rf-ot-09052017-n-203/strategiia-razvitiia-informatsionnogo-obshchestva-v/> (дата обращения: 29.09.2018).

УДК 323.2

В. В. Ионов**Законотворчество и лоббизм****V. V. Ionov. Lawmaking and lobbyism**

В статье рассматриваются понятия и принципы законотворчества. Кроме того, нами рассматривается сущность явления лоббизма, его становление и особенности. Анализируется роль лоббизма в законотворчестве.

Ключевые слова: лоббизм; законотворчество; государство; законодательная деятельность; законодательные органы; лоббисты; нормативные акты; правовые нормы.

Контактные данные: 190103, Санкт-Петербург, Лермонтовский пр., д. 44, лит. А; (812) 451-19-10; ionov-advokat@mail.ru.

The article discusses the concept and principles of lawmaking. In addition, we consider the essence of the phenomenon of lobbyism, its formation and features. The role of lobbyism in lawmaking is analyzed.

Keywords: lobbyism; lawmaking; state; legislative activity; legislative bodies; lobbyists; regulations; legal norms.

Contact Details: Lermontovskiy Ave 44/A, St. Petersburg, Russian Federation, 190103; (812) 451-19-10; ionov-advokat@mail.ru.

Законотворчество — это деятельность компетентных государственных органов, особая правовая форма, которая выполняет функции государства по принятию, изменению или отмене правовых норм [1]. Законотворческая деятельность отличается от других форм публичной власти тем, что устанавливает обязательные правила поведения (правовые нормы), которые охватывают всех субъектов правоотношений. На основании законотворчества нормы права включаются в официальные документы — нормативно-правовые акты.

Важнейшей задачей государства в сфере законотворчества является обеспечение основных прав и свобод людей и граждан, а также установление законности и порядка в соответствии с нормами конституционного и международного права. Практическим аспектом деятельности национального законотворчества является установление и продвижение принципов и норм права в ранг законодательных актов [2].

Законодательные меры являются важной частью правовых регуляторных и управленческих механизмов общества. Культура и уровень законодательного процесса, а также качество принятых правовых мер являются показателями социальной цивилизации и национальной демократии [3].

Владимир Владимирович Ионов — аспирант кафедры теории и истории государства и права Санкт-Петербургского университета технологий управления и экономики.

© Ионов В. В., 2019