

*Кузбасский государственный технический университет
им. Т.Ф. Горбачева, Кемерово, Россия*

СОЦИОКУЛЬТУРНЫЕ И ПРАВОВЫЕ АСПЕКТЫ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В СФЕРЕ ИГОРНОГО БИЗНЕСА

научный руководитель – Козырева М.В. старший преподаватель кафедры истории,
философии и социальных наук

В статье рассматриваются социокультурные и правовые аспекты предпринимательской деятельности в сфере игорного бизнеса. Подчеркивается, что данный вид деятельности трансформирует социально-экономическое поведение человека, и, особенно это касается виртуальной реальности, медиа пространстве, где происходит эта деятельность. Обращается внимание на необходимость совершенствования правового и социокультурного регулирования различных аспектов регулирования предпринимательской деятельности в виртуальном пространстве.

Ключевые слова: игорный бизнес, предпринимательство деятельность, правовое регулирование, культура.

В последние несколько лет в России был сформирован качественно трансформировавшийся вид предпринимательской деятельности – игорный бизнес, влияющий не только на специфику малого и среднего бизнеса [Золотухин, Скрипко, 2019], но и формирования соответствующих социокультурных практик в рамках российской социокультурной ментальности [Золотухин, Родионов, 2014], в том числе в рамках социально-экономической деятельности [Золотухин, Щенников, 2015].

Правовое регулирование отношений в социуме в сфере игорного бизнеса реализуется на основе широкого спектра нормативной документации налогового, административного финансового права, а также, имеющих значимость в сфере цифровой культуры [Гаврилов, 2020]. Имеющиеся документы были приняты на разных уровнях: уровне субъектов Российской Федерации, а также федеральном. Несмотря на это виртуальный и другие разновидности игорного бизнеса получили настолько широкое распространение, что стали являться серьезной угрозой для общества, в то время как имеющиеся правовые рычаги управления оказались недостаточными для защиты граждан от вредных прояв-

лений подобного рода деятельности, более того, при сочетании виртуальной и социальной реальности [Золотухин, 2020].

Информационная среда преобразовала игровые реалии, переместила их в виртуальное медиа пространство. Последнее является искусственно созданной сферой культурной, социальной «территорией» информационного социума, влияющих на трансформацию сознания человека в зависимости от его этнонациональной принадлежности [Zolotukhin, Zhukova, 2019].

Игровая деятельность, как вид стандартизированной формы деятельности, в том числе социокультурной [Золотухин, 2018] привлекает как детей, так и взрослое население планеты, в том числе нашей страны. Люди разных возрастов быстро привыкают к полученным в ходе игры результатам, что не может не вызывать у них желания обращаться к играм вновь и вновь. Таким образом, мы можем говорить о том, что игра является устойчивой формой культуры бытия, позволяет укрепить, поддержать, успокоить себя в распадающихся, непредсказуемых, грозных обстоятельствах окружающей действительности [Апинян, 2008].

При этом особое внимание заслуживают азартные игры в виртуальном пространстве (их также называют «игры alea»). Особенность данных игр состоит в том, что их участник не может осуществлять контроль над чем бы то ни было, а должен полагаться исключительно на фортуну и удачу, иметь набор определенных навыков, умений.

Обывателям наиболее известны такие виртуальные игры, как: пасьянс; шашки; шахматы; бильярд; казино.

Притягательная сила виртуальных азартных игр обусловливается возможностью моментальной игры, конфиденциальностью, уникальностью существующей системы поощрений игрока.

Российская предпринимательская деятельность в сфере игры в сети Интернет получила свое развитие в начале XXI столетия, и, согласно мнению экспертов, в настоящее время находится в стадии формирования, поиска своего места в индустрии развлечений. Тем не менее, невзирая на столь короткое време-

мя существования, уже теперь этот вид деятельности обеспечивает его организаторам существенный доход [Пешин Н. Л., Песков , 2016].

Как показывает практика последних нескольких десятилетий, болезненная страсть к азартным играм в виртуальном пространстве, или, как ее еще называют, интерактивный гэмблинг, способен стать залогом финансового успеха тех компаний, которые окажутся способны выстоять в конкурентной борьбе, сохранить и расширить наработанную клиентскую базу [Новикова, 2018].

Наряду с этим, не утрачивают своей роли, в том числе в организации азартных игр в сети Интернет, такие аспекты деятельности онлайновых компаний, как:

- наличие квалифицированного обслуживающего персонала;
- сформированность надежного программного обеспечения;
- ведение грамотной рекламной кампании;
- налаженность быстрого, надежного канала связи и т.д. [Степасюк, 2017].

Кампания «Micro gaming» стала одной из первых, кто вышел на отечественный рынок. Она относится к одному из ведущих международных поставщиков в области программного обеспечения деятельности виртуальных казино [Слепцова, 2016].

Как показал анализ литературы по исследуемой проблеме, начальная стадия развития виртуального гэмблинга в России была сопряжена с использованием зарубежных схем взаимодействия с игроками. При этом нельзя обойти стороной тот факт, что организаторами учитывалась специфика экономического поведения на отечественном рынке, а именно:

- особенности платежных систем;
- «вкусовые» предпочтения гэмблеров;
- Законодательная база, имеющая отношение к этой области и пр.

[Ревягин , Панов, 2019].

В настоящее время в виртуальном пространстве борьба за контингент гэмблеров только начинается, а создание виртуальной игорной предпринимательской деятельности продолжает свое развитие.

В нашей стране рынок виртуальных казино из года в год демонстрирует тенденцию к расширению, повышению качества предоставляемых клиентам услуг, совершенствованию системы отношений между игроком и казино (при этом предложения, которые поступают от игроков, всесторонне анализируются, а признаваемые конструктивными, впоследствии, внедряются на практике).

Правовая база относительно организации, проведения азартных игр обозначена в законе «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации» [О государственном, 2006]. В соответствии с п. 3 ст. 5, деятельность, относящаяся к организации, проведению азартных игр с применением средств связи (включая подвижную связь), информационно-телекоммуникационных сетей, сети Интернет запрещена законом: исключение составляет специальная территория (игровая зона).

Нарушение пунктов, предусмотренных и описанных в этом законодательном акте, влечет за собой административную и уголовную ответственность.

Жесткость системы ответственности, запреты стали причиной того, что большое количество организаторов тех или иных азартных игр переместили свою деятельность в сеть Интернет в силу того, что виртуальное пространство в значительной мере осложняет возможность осуществления государственного контроля [Попова, 2019].

Регистрация виртуальных казино в России с тем, чтобы избежать административной и/или уголовной ответственности осуществляется в тех зонах, которые не имеют запрета на данный вид предпринимательства, а именно в офшорных зонах.

Правительством России предпринимаются соответствующие меры, которые преследуют цель оказать эффективное противостояние незаконной организации деятельности виртуальных казино. В связи с этим, российским банкам,

их резидентам предписано наложить запрет на переводы нелегальным казино денежных средств. Данный запрет нашел отражение в соответствующем законодательном акте [Власти, 2020].

С 2018 года банки, платежные системы не могут производить перевод между виртуальным казино и нелегальным оператором. В данном аспекте предусматривается возможность социального регулирования банковской деятельности [Козырева, Криони, Морозов, 2019].

Однако, невзирая на предпринимаемые действия, виртуальные казино ищут возможность для продолжения своей деятельности, проведения запрещенных законом транзакций, выведения денежных средств. С этой целью ими используется код «продавца» (торгово-сервисной точки для операции оплаты по банковской карте) [Законно, 2020].

Еще одной уловкой для организаторов нелегальных азартных игр при производстве платежей является применение криптовалюты в качестве средства расчета. В связи с этим в октябре прошлого года в России был принят соответствующий документ [Конобеевская, 2019].

Таким образом, вопросы правовой регуляции игорного бизнеса, в том числе виртуальных казино может рассматриваться в нескольких плоскостях: плоскости осуществления единственного государственного контроля Правительства Российской Федерации, а также надзора со стороны Федеральной налоговой службы, Министерства финансов. Тем не менее, по мнению экспертов, предпринимаемых действий недостаточно, вследствие чего выдвигает предложение о создании отдельного государственного органа.

Невзирая на то, что время от времени вводились запреты на азартные игры, популярность их не упала. При этом научно-техническая революция, технический прогресс перевело этот вид досуговой деятельности на особый уровень: теперь каждый может играть тогда, когда он этого захочет. Поэтому жизнь современного человека тесно переплетена с феноменом виртуального мира, тем более, замечено, что с древнейших времен азартные игры относятся к любимым развлечениям представителей человеческой цивилизации.

Антропологическая роль существующих на текущий момент виртуальных игр довольно неоднозначна, а, потому, требует пристального внимания со стороны представителей различных отраслей научного знания. Массовость виртуальных игр, в том числе азартных, не могут не сформировать у отдельно взятых пользователей привычки, особого образа жизни, ценностных ориентаций.

Действующие институты, нормативно-правовая база по регулированию азартных игр в нашей стране претерпели ряд изменений. Тем не менее, возможности виртуального пространства таковы, что полностью блокировать ресурсы, позволяющие человеку принимать участие в азартных онлайн-играх, не предоставляется возможным в силу ряда объективных обстоятельств. Как следствие этого,

Таким образом, на текущий момент, обозначенная выше проблема не является решенной как в плане социокультурной адаптации человека к виртуальному миру, так и с точки зрения нормативно-правового регулирования.

Библиографический список

Апинян, Т. А. Сущностно-универсальное определение игры: феноменология фантома // Вопросы философии. – 2008. – № 2. – С. 58–73.

Власти перекроют россиянам доступ к онлайн-казино [Электронный ресурс] // РБК. – Режим доступа: <https://www.rbc.ru/economics/12/02/2017/589d9daf9a79472da2072f77> (дата обращения: 27.12.2020).

Гаврилов Е. О. Цифровой суверенитет в условиях глобализации: философский и правовой аспекты // Вестник Кемеровского государственного университета. Серия: Гуманитарные и общественные науки. 2020. – Т. 4. – № 2. – С. 146–152. DOI: <https://doi.org/10.21603/2542-1840-2020-4-2-146-152>.

Законно ли играть в онлайн-казино [Электронный ресурс] // Сравни.ру. – Режим доступа: <https://www.sravni.ru/q/zakonno-li-igrat-v-onlajnkazino-20636/> (дата обращения: 27.12.2020).

Золотухин В. М. Социально-философский и культурологический аспекты экономического поведения в российской ментальности. // Вестник КемГУКИ, 2018. – № 43. – С. 36–42.

Золотухин В. М. Социально-философский и культурологический аспекты деятельности человека в рамках цифровой реальности // Вестник Кемеровского государственного университета. Серия: Гуманитарные и общественные науки. 2020. – Т. 4. – № 4 – С. 323–329. DOI: <https://doi.org/10.21603/2542-1840-2020-4-4-323-329>

Золотухин В. М., Степанцова Е. В. Социокультурный аспект правовой нормативности в России. // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. 2015. – № 31. – С. 105–111.

Золотухин В. М., Скрипко В. Е. Проблемы социальной ответственности российского предпринимательства в современных социокультурных условиях /В сборнике Проблемы экономики и управления: социокультурные, правовые и организационные аспекты Сборник статей магистрантов и преподавателей КузГТУ (первый выпуск). Под редакцией В. М. Золо-

тухина, В. Г. Михайлова; Кузбасский государственный технический университет имени Т.Ф. Горбачева. 2019. – С. 15–21.

Золотухин В. М., Щенников В. П. Социально-философский аспект деятельности в рамках социокультурного процесса. / Вестник Кемеровского государственного университета. 2015. – № 1–4 (61). – С. 198–201.

Козырева М. В., Криони А. Е., Морозов Н. В. Социокультурный и правовой аспекты социальной деятельности субъектов в банковской сфере. // Вестник Кемеровского государственного университета. Серия Гуманитарные и общественные науки, 2019. – Т 3. – № 2 (10). – С. 159–164.

Конобеевская И. М. Цифровые права как новый объект гражданских прав // Изв. Сарат. ун-та. Нов. сер. Сер. Экономика. Управление. Право, 2019. – Т. 19. – № 3. – С. 330–334.

Новикова, О. Н. Игровая деятельность человека в пространстве виртуальной реальности // Социум и власть, 2018. – № 6 (74). – С. 16–25.

Пешин Н. Л., Песков А. Н. К вопросу о развитии экономики спорта, азартных играх и преступном поведении (о некоторых криминологических и правовых проблемах) // Национальные интересы: приоритеты и безопасность, 2016. – № 2. – С. 151–162.

Попова Ю. В. Организация деятельности криптоказино: проблемы привлечения к уголовной ответственности (статья 171-2 Уголовного кодекса РФ) // Молодой ученый, 2019. – № 47 (285). – С. 358–359.

Ревягин А. В., Панов С. Л. Игорный бизнес в России: современное состояние // Законодательство и практика, 2019. – № 2. – С.39–43.

Степасюк С. А. Проблемы государственного регулирования игорного бизнеса // Интегртивная наука, 2017. – № 6 (16). – С. 46–49.

Слепцова Ю. М. История правового регулирования игорного бизнеса в России // Научные записки молодых исследователей. – 2016. – №1. – С. 74–78.

Федеральный закон «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты РФ» от 29.12.2006 № 244-ФЗ (с изменениями и дополнениями на 31.07.2020) [Электронный ресурс] Режим доступа: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_64924/. (дата обращения: 27.12.2020).

Zolotukhin, V. M., Zhukova, O. I. Man and Transformation of His Socio-Cultural Values in the Ethnic-National Aspect / Smart Innovation, Systems and Technologies, 2019, 139, c. 772–777

A. V. Eckert
T.F. Gorbachev Kuzbass State Technical University, Kemerovo, Russia

SOCIO-CULTURAL AND LEGAL ASPECTS OF ENTREPRENEURIAL ACTIVITY IN THE FIELD OF GAMBLING

Scientific supervisor- M. V. Kozyreva senior Lecturer of the Department of history,
philosophy and social sciences

The article deals with the socio-cultural and legal aspects of entrepreneurial activity in the field of gambling. It is emphasized that this type of activity transforms the socio-economic behavior of a person, and this is especially true of virtual reality, the media space where this activity takes place. Attention is drawn to the need to improve the legal and socio-cultural regulation of various aspects of business regulation in the virtual space.

Keywords: gambling business, entrepreneurship activity, legal regulation, culture.