Санкт-Петербургский государственный университет

***НОВИКОВ Иван Васильевич***

**Выпускная квалификационная работа**

***Особенности правовых отношений в области компьютерного спорта: теоретико-правовой аспект***

Уровень образования: магистратура

Направление *40.04.01 «Юриспруденция»*

Основная образовательная программа *ВМ.5743. «Гражданское право, семейное право»*

Профиль «Гражданское право, семейное право»

 Научный руководитель:

 заведующий кафедрой теории и

 истории государства и права,

 доктор юридических наук,

 Архипов Владислав Владимирович

 Рецензент:

 юрист ООО «Дентонс Юроп»

 Тытюк Екатерина Владимировна

Санкт-Петербург

2022

СОДЕРЖАНИЕ

Введение…………...…………………………………………………………..3

ГЛАВА I. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПРАВОВЫЕ ВОПРОСЫ РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА……………….……………...……………………..9

§1. Определение компьютерного спорта……………………………………9

§2. История появления и правового регулирования компьютерного спорта в Российской Федерации и за рубежом…………………………………………..13

ГЛАВА II. ПРАВОВОЕ РЕГУЛИРОВАНИЕ ОТНОШЕНИЙ В ОБЛАСТИ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА……………………………………………………17

§1. Правовой институт компьютерного спорта, правовой статус киберспортсмена…………………………………………...……………………….17

§2. Правовой режим компьютерной игры……………………………..…...22

§3. Правовое регулирование отношений в области компьютерного спорта в Российской Федерации…………………………………………………………..27

§4. Проблемы правового регулирования компьютерного спорта….…….34

Заключение…………………………………………………………..……….51

Список использованной литературы………………………………….……54

**Введение**

**Тема исследования:** «Особенности правовых отношений в области компьютерного спорта: теоретико**-**правовой аспект».

**Актуальность исследования:** актуальность исследования объясняет постоянный интерес, присутствующий в последние десятилетия в изучении правовых вопросов компьютерного спорта.

Для сегодняшнего общества компьютерный спорт (киберспорт) – это уже не что-то новое и незнакомое, выходящее за рамки института в традиционном понимании. Киберспорт – это сочетание нескольких мощных трендов: постоянно растущая аудитория, социальные связи и потребление видео в интернете, формирующиеся и поддерживающиеся онлайн. В настоящее время киберспорт является не только одним из наиболее популярных спортивных направлений, не только крупнейшей индустрией развлечений, это ещё и мощный, быстро набирающий обороты бизнес-сектор[[1]](#footnote-1).

С точки зрения юридической теории и практики компьютерный спорт – это уникальная сфера, в которой сочетается гражданско-правовая проблематика и классическая проблематика спортивного права.

На сегодняшний день существует ряд гражданско-правовых проблем в области киберспорта.

Различные подходы к правовой природе компьютерной игры, компьютерная игра рассматривается как: мультимедийный продукт[[2]](#footnote-2), сложный объект[[3]](#footnote-3), программа для ЭВМ, спортивный инвентарь или вид программы соревнования.

Вопрос об авторском праве в сфере киберспорта. Как отмечает В.В.Архипов, результаты интеллектуальной деятельности, к которым относятся, в том числе, аудио и видеоматериалы компьютерных игр, защищаются правом интеллектуальной собственности[[4]](#footnote-4), следовательно, их использование возможно, только с согласия правообладателя (п.2 ст.1229 Гражданского Кодекса РФ).

Не менее сложный вопрос – это пересечение витруального пространства и реальности, очень сложно, а порой почти невозможно защитить права, которые были нарушены в киберпространстве. Вопрос заключается в том, должны ли иметь правовые последствия, если да, то какие последствия, действия игроков, совершённые в рамках компьютерной игры?

Остаётся открытым вопрос природы договора между игроком и командой, а также между командами и организаторами соревнований по компьютерному спорту. В компьютерном спорте институт договора не развит, это приводит к тому, что киберспортсмен в судебном разбирательстве не может защищать свои права, при этом необходимо заметить, что у игроков отсутствуют какие-либо права как таковые. Отсутствие договорных отношений между клубом (командой) и игроком создает риск, что игроку не будет выплачено вознаграждение (призовые), лишает игрока каких-либо прав. Таким образом, недостаточное развитие института контракта в киберспорте, является проблемой, которая требует скорейшего разрешения[[5]](#footnote-5).

К компьютерному спорту относится вся совокупность проблем спортивного права. Спортивное право регулирует очень широкий круг общественных отношений, которые главным образом складываются в сфере муниципального и государственного управления. Оно является одной из отраслей частного права.

Спортивные правоотношения, как отмечал А.А.Соловьёв, обладают определённой особенностью, их нельзя однозначно соотнести ни с административными, ни с гражданскими, ни с иными правоотношениями[[6]](#footnote-6).

Это выражается, в том числе, в том, что частноправовые отношения в спорте с определённостью не могут подпадать под правовое регулирование, которое установлено для традиционных институтов[[7]](#footnote-7).

Основа правового статуса киберспорта была заложена приказом Министерства спорта Российской Федерации от 29 апреля 2016 г. № 470[[8]](#footnote-8), согласно которого компьютерный спорт был признан официальным видом спорта и включен во Всероссийский реестр видов спорта. Признание компьютерного спорта официальным видом спорта, безусловно, должно было привести и к развитию нормативно-правовой базы в данной сфере[[9]](#footnote-9).

Однако в настоящее время в российской законодательной базе правовой статус киберспорсмена имеет закрепление только в Правилах по виду спорта «Компьютерный спорт», которые были подготовлены Федерацией Компьютерного Спорта (ФКС) России, и утверждены Министерством спорта Российской Федерации[[10]](#footnote-10).

Основным нормативно-правовым актом, который регламентирует деятельность в сфере компьютерного спорта, является Федеральный закон от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации[[11]](#footnote-11). Однако проблемы, которые то и дело возникают в такой специфической сфере, как компьютерный спорт показывают, что этого регулирования недостаточно.

Компьютерный спорт в Российской Федерации признан официальным видом спорта, следовательно, киберспортсмены должны отвечать в той мере, в которой разработана правовая база. В этой связи, назревает актуальный вопрос, связанный с предотвращением допинга и наложением ответственности за применение стимуляторов. Так как киберспортивные соревнования проходят в сети Интернет, отследить, а тем более регулировать это достаточно сложно. Также в последнее время не утихают споры о том, что в компьютерном спорте необходимо регламентировать рынок трансферов. Остро ставится вопрос об установлении границ доступности киберспорта для несовершеннолетних.

В научном сообществе проблемам правового регулирования киберспорта посвящено чрезвычайно мало исследований, в большинстве своём, анализом проблем компьютерного спорта занимаются практикующие юристы. Судебная практика либо очень скудна, либо отсутствует вовсе.

Все эти факторы в совокупности обусловили возникновение научного интереса к проблемам правового регулирования отношений, которые возникают в сфере компьютерного спорта.

**Теоретическую основу** данной работы составляет анализ научной литературы по теме, научные статьи: В.В.Архипов «Киберспортивное право: миф или реальность?»; В.В.Архипов «Виртуальное право: основные проблемы нового направления юридических исследований»; Е.В.Воскресенская «Правовое регулирование киберспорта (компьютерного спорта) в Российской Федерации»; М.В.Демченко, А.Д.Шведова «Правовое регулирование киберспорта в России и за рубежом»; В.В.Баешко «Проблемы международного правового регулирования киберспорта»; А.И.Савельев «Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх», В.В.Викулов «Киберспортивная журналистика. Становление и перспектива развития: автореферат диссертации», Е.С.Котенко диссертация «Мульимедийный продукт как объект авторских прав», А.И.Савельев «Электронная коммерция в России и за рубежом: правовое регулирование».

**Цель исследования**: анализ особенностей правового регулирования отношений в области компьютерного спорта, определение существующих проблем в данной области, подготовка предложений, направленных на решение данных проблем.

В соответствии с поставленной целью определены задачи исследования:

- проанализировать понятие «компьютерный спорт» как социальный феномен и обосновать его правовое регулирование;

- изучить специфические особенности компьютерного спорта и особенности правовых отношений в данной области;

- провести изучение эволюции форм и методов правового регулирования отношений в компьютерном спорте.

В соответствии с целью и задачами определены **методы исследования**.

Методологической основой исследования являются такие принципы научного исследования как: принцип объективности, принцип всесторонности, принцип комплексности, принцип проблемности.

Выбор методов для данного исследования определился спецификой предмета и объекта исследования. В ходе исследования применялись общенаучные методы исследования – исторический, диалектический, статистический, которые позволяют рассмотреть компьютерный спорт как целостное явление, установить общие и частные характеристики, особенности развития. Широко использован системный метод (системно-структурный, системно-функциональный).

Также были применены специальные методы исследования: сравнительно-правовой, формально-юридический, метод толкования правовых норм, которые необходимы для познания правовой действительности. Применение вышеуказанных методов опирается на их сочетание с методом анализа, синтеза и индукции.

Одновременно специфика объекта исследования определила широкое использование средств правового мониторинга действующего законодательства и общественных отношений, которые входят в рассматриваемую сферу правового регулирования.

**Объект исследования:** правовые отношения, складывающиеся в сфере компьютерного спорта.

**Предмет исследования:** процессы формирования и дальнейшего развития компьютерного спорта, правовые нормы национального и иностранного права, регулирующие отношения в области компьютерного спорта, научные работы, посвященные компьютерному спорту российских и зарубежных авторов, судебная практика.

**Работа состоит** из двух глав, а именно: в первой главе «Организационно-правовые вопросы развития компьютерного спорта» проводится анализ научных подходов к определению компьютерного спорта и его места в структуре «классического спорта», и рассматривается история появления и правового регулирования компьютерного спорта в Российской Федерации и за рубежом. Вторая глава «Правовое регулирование отношений в области компьютерного спорта» посвящена рассмотрению правового института компьютерного спорта и правовому статусу киберспортсмена, анализу международного и российского законодательств, регулирующих отношения в области компьютерного спорта, более подробно рассматриваются проблемы правового регулирования компьютерного спорта и возможные пути их решения. В заключении подводится итог проведенного исследования.

**ГЛАВА I. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПРАВОВЫЕ ВОПРОСЫ РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА**

**Определение компьютерного спорта**

На сегодняшний день остановить стремительное развитие информационных технологий невозможно. Информационные технологии не только проникают во все сферы жизни общества и человека, но и постепенно становятся самостоятельными участниками общественной жизни и создают свою особенную социальную среду.

Виртуальное киберпространство это уже не просто миф, это реальность сегодняшнего времени, в которой есть, постоянно пополняющаяся законодательная база (пусть ещё не достаточная), различные объединения и службы (например, портал «Государственных услуг»), это новый способ общения людей, и новая возможность осуществлять трудовую и предпринимательскую деятельность. В такой ситуации спортивная сфера тоже не осталась в стороне, в XXI в. появилась возможность заниматься спортом в виртуальном киберпространстве. Что же такое компьютерный спорт? Одни считают, что это всего лишь компьютерная игра, другие, что это вид спорта, третьи вообще считают, что эта сфера – сказка, миф, не требующая ни особого внимания, ни обсуждения.

Сторонники «традиционных» видов спорта считают, что компьютерный спорт нельзя отнести к спорту, только потому, что компетентность киберспортсмена не измеряется его физическими возможностями – силой, ловкостью, скоростью и т.д. Но более глубокие исследования киберспорта и деятельности игроков показали, что важнейшей частью киберспортивной деятельности по-прежнему является физическая активность участника киберсоревнований.

Одни из первых попыток дать компьютерному спорту научное определение содержатся в работах американских учёных. М.Вагнер в своей статье «О научной значимости киберспорта» («On the scientific relevance of eSport») определял киберспорт как: «как область спортивной деятельности, в которой люди развивают и тренируют умственные и физические возможности в использовании информационных и коммуникационных технологий»[[12]](#footnote-12).

В российской науке существует два подхода к пониманию спорта – узкий и широкий. В узком понимании спорт – это соревновательная деятельность, которая направлена на выявление и сравнение человеческих возможностей при помощи специфической формы, которой является система соревнований. В широком понимании спорт является соревновательной деятельностью, со специальной подготовкой к ней, специфическими отношениями, нормами и достижениями в сфере этой деятельности[[13]](#footnote-13).

Федеральный закон от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» в ст.2 даёт такое определение спорту: «спорт – сфера социально-культурной деятельности как совокупность видов спорта, сложившаяся в форме соревнований и специальной практики подготовки человека к ним»[[14]](#footnote-14).

Исходя из определения, можно выделить несколько критериев принадлежности к спортивной деятельности (к спорту): соревнование, характеризуемое состязательностью; специальная подготовка к соревнованиям; использование специального инвентаря (оборудования); равные условия для участников соревнований. Рассмотрим, соответствует ли этим критериям компьютерный спорт? Не вызывает сомнений, что соревнованиям по компьютерным играм присуща состязательность, побеждает тот, кто показал лучший результат. Вопрос состоит в том, можно ли назвать его спортивным соревнованием. Соревнование подразумевает под собой выявление и сравнение человеческих возможностей, т.е. состязание между людьми, для сопоставления их физических и интеллектуальных возможностей.

Конечно же, не все виды компьютерных игр подпадают под этот критерий, состязание (соревнование), направленное на определение участника, который превосходит других в умении состязаться с программой, заложенной в игру, никакого отношения к спорту не имеет. Назвать компьютерную игру спортивным соревнованием возможно только в том случае, если участники выступают на одном игровом поле, под игровым полем в данном случае подразумевается среда, созданная искусственно компьютерными средствами, в эту среду можно проникать, менять её изнутри, другими словами – виртуальная реальность. Таким образом, участники компьютерных соревнований, как и представители традиционных видов спорта, стараются показать своё преимущество, только в данном случае на виртуальном поле. Они соревнуются в скорости реакции, в умении быстро мыслить тактически, в умении работать в команде, в понимании игровых механик.

Рассмотрим следующий критерий – специальная подготовка участников к соревнованиям. Безусловно, без тщательной подготовки показать высокие результаты невозможно, поэтому участникам компьютерных соревнований требуется такая же подготовка к турнирам, как и профессиональным атлетам в других видах спорта. Для достижения успеха им постоянно необходимо поддерживать внимание и полную концентрацию, они тренируются каждый день, вырабатывая железную дисциплину. Немаловажное значение имеет и физическая форма киберспортсменов. Иногда победа или поражение зависит от миллисекунды, всё зависит от реакции и скорости мышления участника, а без хорошей подготовки и хорошего физического состояния достичь высокого уровня этих параметров невозможно. В качестве специального инвентаря (оборудования) в компьютерных соревнованиях выступает компьютер.

Что же касается четвёртого критерия, то к компьютерному спорту могут относиться соревнования только по тем компьютерным играм, которые могут изначально обеспечить равные условия для участников. Положительным моментом является то, что компьютерная ирга создаёт среду равных возможностей, всё происходящее в ней, зависит не от социального положения, не от физических возможностей, а только от умений и навыков.

Таким образом, компьютерный спорт – это соревновательная деятельность, которая требует специальной подготовки и, которая основана на видеоиграх или компьютерных играх, в которых игра обеспечивает взаимодействие объектов управления и равные условия состязаний человека с человеком и команды с командой[[15]](#footnote-15). Из этого определения следует, что данная спортивная деятельность осуществляется как одиночно, так и командно.

Другими словами, компьютерный спорт – это форма спорта, в которой основные аспекты спорта обеспечивают электронные системы, а взаимодействие киберспортивных систем и спортсменов, модерируется интерфейсами «человек-компьютер»[[16]](#footnote-16).

На сегодняшний день официально признан и наиболее часто используется в нормативных актах термин «компьютерный спорт». Однако в научной полемике также используют такие равнозначные понятия как «е-спорт», «киберспорт», «электронный спорт». Устав общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта в России» также предусматривает, что эти смежные термины тождественны.

Как и спорт в целом, киберспорт подразделяется на отдельные дисциплины, которые зависят от жанра игр, по которым проводятся соревнования. На сегодняшний день в компьютерном спорте выделяют следующие подразделения: многопользовательские онлайн-ролевые игры (Dota2, Leagueof Legends); многопользовательские шутеры от первого лица (Counter-Strike: Global Offensive, Fortnite); стратегия в реальном времени (Starcraft 2); спортивные симуляторы (серия игр, разработанная EA Sport: хоккейный симулятор NHL, футбольный FIFA, баскетбольный NBA).

**История появления и правового регулирования компьютерного спорта в Российской Федерации и за рубежом**

Первое онлайн соревнование по компьютерному спорту прошло в далеком 1972 г. в Стэнфорде, именно в 80**-**е годы XX в. началась популяризация этого вида спорта, но принято считать, что официальной датой образования киберспорта является 1997 г., год, когда была основана первая официальная лига по компьютерному спорту CPL. Первый регулярный чемпионат по компьютерному спорту был проведен в Корее (Сеул 2000 г.), в 2008 г. начала осуществлять свою деятельность Международная Федерация киберспорта, объединив в себе национальные федерации государств (ФКС России была основана в 2000 г.).

Впервые официальным видом спорта компьютерный спорт был признан в РФ в 2001 г.[[17]](#footnote-17), но, уже в 2006 г. компьютерный спорт исключили из реестра видов спорта, ввиду того, что он не отвечает требованиям п.3 Положения о Всероссийском реестре видов спорта[[18]](#footnote-18).

В соответствии с данным пунктом, во-первых, вид спорта должен развиваться в более чем половине субъектов РФ, во**-**вторых, физкультурно-спортивное объединение должно быть зарегистрировано в установленном порядке.

По прошествии 10 лет, в 2016 г. киберспорт в России снова был признан официальным видом спорта[[19]](#footnote-19). Также киберспорт получает признание в других странах, в США в 2013 г. официально признана дисциплина League of Legends, в Малайзии киберспорт получил официальное признание с законодательной регистрацией в 2015 г.[[20]](#footnote-20). На законодательном уровне компьютерный спорт признан в Южной Корее, в Китае, в США, в Малайзии и других странах. В Корее компьютерный спорт, как и другие виды спорта – это народное достояние, турниры по киберспорту транслируются по национальным телевизионным каналам, а киберспортсмены обладают правом льготного поступления в университет[[21]](#footnote-21).

В тех государствах, где официально статус киберспорта не закреплён, осуществляют свою деятельность различного рода объединения и организации, способствующие развитию киберспорта (например, организации по компьютерному спорту существуют в Украине, в Белоруссии, в Казахстане). С каждым годом количество турниров по компьютерному спорту увеличивается, растёт и число их участников.

В 2008 г. была создана Международная федерация компьютерного спорта (International e-SportsFederation), штаб-квартира которой базируется в Республике Корея, на сегодняшний день в состав которой входят 123 государства[[22]](#footnote-22).

Во многих странах мира ежегодно проводятся соревнования по киберспорту. Трансляция игр проходит через различные видеостриминговые сервисы («Twitch.tv», «Youtube.com», «Hyua.com» и т.п.). Была попытка образования международных комплексных соревнований по киберспорту по типу Олимпийских игр. В период 2000-2013 гг. проводился чемпионат мира по киберспорту: «World Cyber Games». В 2000 г. там было представлено 5 киберспортивных дисциплин (Age of Empire II, FIFA 2000, Quake III Arena, StarCraft: Brood War, Unreal Tournament), в которых приняло участие 174 киберспортсмена из 17 стран. В 2013 г. же было представлено 9 дисциплин (CrossFire, Super Street Fighter IV, League of Legends, Starcraft II, Warcraft III, FIFA 14, Assault Fire, QQ Speed, World of Tanks), в которых приняло участие 500 киберспортсменов из 38 стран. В июле 2019 и ноябре 2020 гг. данное соревнование прошло в обновленном формате. В целом можно сказать о том, что «World Cyber Games» не сыскала интереса, как со стороны зрителей, так и со стороны киберспортсменов, в том числе, из-за ограниченного количества представленных игр. Наиболее популярные киберспортивные игры, как League of Legends, Fortine, Dota 2, CS:GO, PUBG существуют обособленно и проводят свои турниры независимо друг от друга (даже в рамках одного издателя)[[23]](#footnote-23).

Основными соревнованиями, которые проводятся в России являются:

1) чемпионат России по компьютерному спорту. В 2021 г. там было представлено шесть киберспортивных дисциплин (Clash Roayle, StarCraft II, NHL 21, Tekken 7, DCl-The Game, Dota 2), призовой фонд превысил 3.6 млн руб., количество участников составило более 20 тыс человек[[24]](#footnote-24);

2) всероссийская студенческая лига. В 2021 г. соревнования Студенческой лиги проходили в пяти киберспортивных дисциплинах: Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive, Hearthstone, Clash Royale и StarCraft II, а призовой фонд турнира составил 2,5 млн руб., участие приняло более 7500 тыс студентов[[25]](#footnote-25).

В 2017 г. в Лозанне проходил шестой саммит МОК, на котором киберспорт был включен в повестку дня о будущем олимпийского движения. После обсуждений МОК пришёл к выводу о том, что среди молодёжи из нескольких стран значительно вырос интерес к киберспорту, это может стать хорошей платформой для взаимодействия между Олимпийским движением и молодым поколением.

МОК не исключает возможность того, что в будущем компьютерный спорт может быть признан как спорт, только при этом киберспорт не должен нарушать олимпийские ценности.

Наряду с этим еще одним значимым событием стало объявление «Intel World Open», киберспортивного мероприятия организованного «Intel» в партнерстве с МОК. Оно было запланировано на июль 2020 г., но было перенесено в связи с пандемией COVID-19 на июль 2021 г., и стало предварительным событием Олимпийских игр в Токио.

Таким образом, утверждать, что компьютерный спорт – это миф не представляется возможным, это реальность сегодняшнего времени, требующая определённого внимания и со стороны государства, и со стороны законодателя, и со стороны юридической науки. Можно говорить о том, что киберспорт признан мировым сообществом как полноценный вид спорта. С целью совершенствования правоотношений в сфере киберспорта и предотвращения правонарушений в этой области, необходимо выработать чёткую систему его правового регулирования.

**ГЛАВА II. ПРАВОВОЕ РЕГУЛИРОВАНИЕ ОТНОШЕНИЙ В ОБЛАСТИ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА**

**Правовой институт компьютерного спорта, правовой статус киберспортсмена**

На сегодняшний день компьютерный спорт признан полноценным видом спорта во многих странах. Уже более десяти лет свою деятельность осуществляет Международная федерация киберспорта (IeSF), базирующаяся в Южной Корее. Целями федерации является постоянное совершенствование и продвижение киберспорта, интеграция его в различные социальные сферы, признание его в качестве законного вида спорта (article 2, Statutes of Inteernational Esports Federation).

Еще одной целью IeSF является объединение всего мира киберспорта под одной юрисдикцией, для достижения этой цели IeSF взаимодействует с международными спортивными организациями, с правительственными органами и разработчиками и издателями видеоигр.

Одним из показателей внедрения компьютерного спорта в спортивное сообщество является получение IeSF в мае 2013 г. статуса участника Всемирного антидопингового агентства. Первые допинг-пробы на соревнованиях по киберспорту были взяты на Чемпионате мира 2013 г., проходившем в Бухаресте, пробы были взяты по тем же правилам, что и на других спортивных соревнованиях[[26]](#footnote-26). Ещё одним показателем можно считать то, что c 2014 г. Федерация является участником Международной ассоциация спорта для всех (TAFISA)[[27]](#footnote-27).

Однако, несмотря на существование IeSF, уровень национального правового регулирования киберспорта достаточно низкий, связано это с неоднозначной природой данного явления.

На сегодняшний день можно выделить три подхода:

1. Киберспорт не является спортом в классическом понимании, а относится к цифровизации общества, из чего следует, что нормы, касающиеся правового регулирования данного института, закрепляются не на уровне национальной спортивной федерации, а в иных законодательных актах. Например, во Франции эти нормы изложены в Законе от 7 октября 2016 г. № 2016-1321 « О цифровой республике»[[28]](#footnote-28);

2. В США киберспорт не имеет официального статуса спорта, но они признали отдельную игру как спортивную дисциплину – League of Legends. Сделано это было путем признания игроков профессиональными спортсменами с возможностью получать «визы атлетов», являющиеся визами категории P-1, для посещения турниров, организованных на территории США[[29]](#footnote-29);

3. Полное признание киберспорта как спорта. Примером служит Южная Корея, в которой правовое регулирование компьютерного спорта является наиболее развитым. В 2000 г. был сформирован государственный орган – Корейская ассоциация электронных видов спорта (KeSPA), задачей которой стало развитие и регулирования киберспорта в стране.

В РФ признание копьютерного спорта в качестве официальной спортивной дисциплины проходило достаточно долго. Официальные соревнования по отдельным дисциплинам начали проводиться в середине 1990-х гг., с 2000 г. начала свою деятельность Федерация компьютерного спорта России, и только в 2016 г. киберпорт был признан официальным видом спорта.

На сегодняшний день не утихают споры по определению правового института компьютерного спорта, существуют разные противоречивые мнения,

в том числе и о том, каким должно быть законодательство, которое регулирует сферу киберспорта в России.

На Петербургском международном форуме 25 мая 2018 г. Павел Колобков выступил в поддержку киберспорта, заявив, что «Уже не имеет значения, признаёт ли государство киберспорт видом спорта. Это направление уже признано обществом. Признано людьми, которые этим занимаются. Наша задача – отрегулировать и ввести это в некие законные рамки, позволить этому развиваться под нашим контролем, совместно с государством, совместно с нами. Поэтому я уверен, что в данный момент можно говорить, что киберспорт – это вполне состоявшееся направление»[[30]](#footnote-30).

Основа правового статуса компьютерного спорта в РФ была заложена приказом Министерством спорта РФ от 29 апреля 2016 г. № 470, на основании которого компьютерный спорт был признан официальным видом спорта и включён во Всероссийский реестр видов спорта. После признания киберспорта официальным видом спорта, должна была получить развитие и нормативно-правовая база в данной сфере.

Но на сегодняшний день в российской законодательной базе правовой статус компьютерного спорта закреплён только Правилами по виду спорта «компьютерный спорт», которые были подготовлены ФКС России, и утверждены Министерством спорта РФ.

В соответствии с п.1.1 вышеуказанных Правил компьютерный спорт является видом соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных игр и/или видеоигр, где игра представляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой[[31]](#footnote-31).

Свидетельством того, что компьютерный спорт признан правовой категорией является имплементация его терминологии в различные нормативно-правовые акты: постановлением Правительства РФ от 30 декабря 2015 г. № 1493 киберспорт включён в спектр мероприятий, которые направлены на повышение эффективности воспитательного процесса[[32]](#footnote-32); в некоторые Заключения по патентным спорам; в ряд региональных нормативно-правовых актов (постановление Губернатора МО от 31 августа 2018 г. № 389-ПГ[[33]](#footnote-33)); в материалах судебной практики (Апелляционное определение Московского городского суда от 22 марта 2019 г. № 33-4133/2019[[34]](#footnote-34), Решение Суда по интеллектуальным правам от 17 сентября 2020 г. по делу № СИП-343/2020[[35]](#footnote-35)).

Таким образом, в российском законодательстве правовой статус компьютерного спорта находит своё закрепление только в нормативно-правовых актах федеральных органов исполнительной власти. Федеральный закон, который регулирует деятельность киберспорта отсутствует, основным нормативно-правовым актом, регламентирующим деятельность в сфере компьютерного спорта, является Федеральный закон от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации». Вопрос, достаточно ли этого закона, для регулирования такой специфической сферы, как компьютерный спорт, в последнее время вызывает бурные дискуссии.

Правовой статус участника компьютерного спорта закреплен в Правилах вида спорта компьютерный спорт и в Федеральном законе от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации». Участником соревнований является физическое лицо (спортсмен), команда спортсменов, сборная команда спортсменов, которые являются единицами турнирной сетки, достигшие на начало соревнований 14-летнего возраста, с соответствующим уровнем спортивной квалификации[[36]](#footnote-36).

В соответствии с п.22 ст.2 Федерального закона № 329-ФЗ спортсменом является физическое лицо, которое занимается выбранными видом или видами спорта и выступает на спортивных соревнованиях[[37]](#footnote-37).

Исходя из данных определений и определения компьютерного спорта, данного выше, киберспортсменом является физическое лицо, которое занимается компьютерным спортом и выступает на соревнованиях по компьютерному спорту.

В подп.2.4.2. п.2.4 Правил вида спорта «компьютерный спорт» закреплены права участников соревнований по компьютерному спорту, спортсмены имеют право на: заблаговременное получение информации о соревнованиях; официальную тренировку перед началом соревнований; использование всего имеющегося на соревнованиях оборудования и инвентаря; получение медицинской помощи; подачу апелляции и выражение претензий по результатам или допущенным нарушениям; обращение через тренера или капитана (в случае участия в соревнованиях в команде или сборной) к официальным лицам соревнований[[38]](#footnote-38).

Помимо этого на киберспортсменов распространяется действие норм ст.24 «Права и обязанности спортсменов» Федерального закона № 329-ФЗ, в соответствии с которыми спортсмен имеет право: выбирать вид спорта; участвовать в соревнованиях по выбранному виду; быть включенным в составы сборных команд РФ; получать спортивные звания и разряды, при выполнении необходимых норм и требований; заключать трудовые договоры; на содействие общероссийских спортивных федераций в защите прав и интересов спортсменов в международных спортивных организациях.

В ст.38 Федерального закона № 329-ФЗ установлены основы финансового обеспечения физкультуры и спорта, следовательно, и компьютерного спорта. Меры по медицинскому обеспечению спортсменов устанавливают положения ст.39 вышеуказанного Федерального закона, к которым относится: систематический контроль за состоянием здоровья спортсменов; оценка соответствия физических нагрузок спортсменов состоянию их здоровья; профилактика и лечение заболеваний, восстановление здоровья посредством методов, используемых при занятиях спортом и физической культурой.

В соответствии с законодательством на киберспортсмена, как и на спортсменов «традиционных видов» спорта накладываются такие обязанности как: соблюдение требований безопасности во время тренировочного процесса, во время соревнований и при нахождении на спортивных объектах; соблюдение антидопинговых правил; предоставление информации о своём местонахождении, для проведения допинг-контроля; соблюдение этических норм; соблюдение положений (регламентов) о спортивных соревнованиях и мероприятиях; соблюдение медицинских и санитарно-гигиенических требований; исполнение иных обязанностей в соответствии с российским законодательством[[39]](#footnote-39).

Правила вида спорта «компьютерный спорт» дополнительно обязывают участника компьютерных соревнований: вести себя корректно по отношению к соперникам и официальным лицам; в ходе общения с ними использовать официальный язык соревнования; по запросу официальных лиц предоставлять все необходимые сведения и данные; бережно относиться к спортивному оборудованию и инвентарю.

**Правовой режим компьютерной игры**

В предыдущем параграфе рассматривался правовой институт компьютерного спорта с точки зрения спортивного права. Однако в отличие от спортивных игр, компьютерная игра – это результат интеллектуальной деятельности, у которого есть правообладатель.

Существует несколько подходов к определению правового режима компьютерной игры. Некоторые авторы считают, что это просто программа для ЭВМ, которая, в соответствии с нормами ст.1261 ГК РФ, является представленной в объективной форме совокупностью данных и команд, предназначенных для функционирования ЭВМ и других компьютерных устройств в целях получения результата, включая подготовительные материалы, полученные в ходе разработки программы для ЭВМ, и порождаемые ею аудиовизуальные отображения.

Другие рассматривают игру, как мультимедийный продукт и относят его к сложному объекту в силу п.1 ст.1240 ГК РФ. Е.С.Котенко в своих исследованиях, исходя из результатов интеллектуальной деятельности, выделяет разновидности мультимедийного продукта, к которым наряду с виртуальными музеями, экскурсиями, библиотеками; интернет-сайтами, относит и компьютерные игры. Автор относит компьютерную игру к сложным объектам авторских прав. На основании анализа создания компьютерной игры, он выделяет четырёх авторов: программиста, сценариста, художника и композитора, так как именно их творческий труд привёл к созданию мультимедийного продукта. Далее в своей работе, Е.С.Котенко исследует статус субъектов, в изучаемой сфере, анализирует понятие и виды авторских прав на мультимедийный продукт, правовые конструкции по распоряжению исключительными правами, рассматривает проблемы защиты авторских прав на мультимедийный продукт[[40]](#footnote-40).

Еще в 2007 г. в заключении Исследовательского центра частного права по вопросам толкования и возможного применения отдельных положений части четвёртой ГК РФ, было указано, что: «Мультимедийными продуктами могут быть названы компьютерные игры, сайты в сети Интернет и т.п. Вместе с тем, при отсутствии прямого определения в законе, окончательное представление о том, что включается в это понятие, будет сформировано судебной практикой[[41]](#footnote-41).

Несмотря на то, что судебная практика достаточно скудна, суды в своих решениях признают компьютерную игру мультимедийным продуктом.

В деле о взыскании компенсации за нарушение исключительных авторских прав на 12 мультимедийных программных продуктов (компьютерных игр) Общество, которому на основании сублицензионного договора принадлежат имущественные права на использование анимационного сериала (мультимедийного программного продукта представляющего собой используемые только совместно программу для электронных вычислительных машин и базы данных) «Смешарики», ссылалось на нарушение своих исключительных прав в результате того, что предпринимателем были реализованы контрафактные DVD-диски. Требование было удовлетворено в части взыскания компенсации[[42]](#footnote-42).

При рассмотрении другого дела, судом был удовлетворён иск о взыскании с предпринимателя денежной компенсации за незаконное использование программы ЭВМ – компьютерной игры «Assassin`s Сreed». Согласно дистрибьюторскому соглашению «UBISOFT Ltd.» предоставило ЗА Entertainment Inc. право осуществлять дистрибуцию и продажу мультимедийных продуктов. В свою очередь ЗА Entertainment Inc. (лицензиар) заключило лицензионное соглашение с SWT Entertainment ltd (лицензиат), согласно которого лицензиар выдал лицензиату открытую, эксклюзивную лицензию с правом передачи, в отношении продуктов, в том числе программы ЭВМ – компьютерной игры «Assassin`s Сreed»[[43]](#footnote-43).

А.И.Савельев в монографии «Электронная коммерция в России и за рубежом: правовое регулирование», проанализировав оба подхода, приходит к выводу, что компьютерная игра, как объект может квалифицироваться по-разному, и как программа ЭВМ, и как сложный объект, в зависимости от содержания и технических особенностей[[44]](#footnote-44).

Рассмотрим компьютерную игру, как сложный объект интеллектуальных прав. Сложный объект – это объект, который включает в себя несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности.

Правовой режим компьютерной игры нельзя определить только лишь, как программу ЭВМ, которая, безусловно, необходима для создания игры, но выразительные и изобразительные средства, которые используются в игре, зависят не только от технических возможностей, они также подчиняются авторским решениям.

Важность творческого момента при создании компьютерной игры была подтверждена судебной практикой в споре: между ООО «Видеостудия Мозга.ру» (истец) и ООО «Торговый дом Спартак» (ответчик) был заключён договор по которому истец был обязан выполнить реконструкцию компьютерной игры, а именно создать компьютерную графику к компьютерной игре «Геймер» в виде изображения пули, которая пролетает через город. Однако суды первой и апелляционной инстанций установили, что объектом авторского права признаются не любые объекты компьютерной графики, а только те, которые обладают признаками присущими авторскому произведению, такими как творческий характер, оригинальность и неповторимость. Графическое изображение движущейся пули и дым из ствола не являются вышеуказанным признаком объекта авторских прав. На основании этого в удовлетворении требований о взыскании компенсации за незаконное использование объекта авторского прав было отказано[[45]](#footnote-45).

Программа ЭВМ создаёт предпосылки и возможности для просмотра каких-либо элементов, а компьютерная игра, совместно с программой ЭВМ эти элементы использует. В соответствии с законодательством, данные и команды, которые составляют программу для ЭВМ, служат для получения результата, а в компьютерной игре главное – это сам процесс. Следовательно, программа ЭВМ является лишь одним из инструментов, для создания компьютерной игры, а во время её функционирования – одной из основных частей.

Компьютерную игру, можно отнести к сложному объекту, так как при создании игры авторы используют: программы для ЭВМ, литературные компоненты (сценарий, сюжетная линия, тексты диалогов, песен), изобразительные компоненты (цветовые и композиционные решения, трехмерные декорации, двухмерную анимацию), компоненты киноискусства (план, ракурс, монтаж), компоненты актёрской игры (мимику, жесты, пластику, дикцию).

Вследствие чего, в случае с компьютерной игрой, авторские права на них обычно принадлежат нескольким лицам: сценаристам, программистам, художникам, дизайнерам и т.д. Статья 1240 ГК РФ выделяет особого субъекта рассматриваемых отношений, которым является лицо, организовавшее создание сложного объекта. Именно это лицо, посредством заключения договоров об отчуждении исключительного права и лицензионных договоров с лицами, обладающими исключительными правами на соответствующие результаты интеллектуальной деятельности, получает все исключительные права на результаты всей интеллектуальной деятельности, которые входят в состав сложного объекта[[46]](#footnote-46). При этом авторы этих результатов интеллектуальной деятельности, остаются обладателями личных неимущественных прав (право на имя, право авторства и др.).

Именно поэтому, часто, авторское право на компьютерную игру принадлежит юридическому лицу, которое является организатором создания продукта (финансировал проект, нашёл исполнителей, предоставил все ресурсы). Компании гораздо проще выступать организатором создания дорогого сложного объекта, чем частному лицу. Таким образом, юридическое лицо является правообладателем, а обладателями личных, неимущественных прав, авторами игр, могут быть только физические лица.

Опираясь на законодательство, существующую судебную практику, научные исследования, следует сделать вывод, что компьютерная игра – это сложный объект интеллектуальных прав, один из видов мультимедийных продуктов. Следовательно, для регулирования отношений, которые возникают в связи с использованием компьютерных игр, суды должны применять нормы, относящиеся к сложным объектам интеллектуальных прав и нормы авторского права.

**Правовое регулирование отношений в области компьютерного спорта в Российской Федерации**

Приказом Министерства спорта РФ от 29 апреля .2016 г. № 470 компьютерный спорт был признан официальным видом спорта и включён во Всероссийский реестр видов спорта в Российской Федерации. Органом, который регулирует деятельность отношений в сфере компьютерного спорта, является ФКС, целью данной организации является развитие киберспорта, его пропаганда, организация и проведение соревнований по компьютерному спорту и подготовка спортсменов и спортивных команд, повышение роли компьютерного спорта в гармоничном и всестороннем развитии личности[[47]](#footnote-47).

Таким образом, с 29 апреля 2016 г. компьютерный спорт подпадает под действие всех нормативно-правовых актов в части его касающейся. Конечно же, в первую очередь, как на вид спорта, на компьютерный спорт распространяются нормы Федерального закона от 4 декабря 2014 г. № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации»[[48]](#footnote-48), который является основополагающим документом, содержащим общие нормы, которые применяются к любому виду спорта, признанному в Российской Федерации. Федеральным законом «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» определены основы законодательства о спорте и физической культуре и установлены экономические, организационные, правовые и социальные основы физической культуры и сорта в России.

Особо важным для компьютерного спорта стало дополнение Федерального закона «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» ст.19.1 «Особенности регулирования деятельности в области профессионального спорта», которая была введена Федеральным законом от 22 ноября 2016 г. № 396-ФЗ, она определяет, в том числе, порядок регулирования деятельности субъектов профессионального спорта[[49]](#footnote-49).

Приказом Министерства спорта РФ от 16 марта 2017 г. № 183 компьютерный спорт был исключен из первого раздела «Признанные виды спорта» Всероссийского реестра видов спорта, и определён в раздел видов спорта, развивающихся на общероссийском уровне. Этим же приказом были выделены первые четыре дисциплины компьютерного спорта: «соревновательные головоломки», «боевая арена», «технический симулятор» и «стратегия в реальном времени». В дальнейшем компьютерный спорт был дополнен такими дисциплинами как «спортивный симулятор» и «файтинг»[[50]](#footnote-50).

В мае 2018 г. Министерством спорта РФ была утверждена программа развития компьютерного спорта в Российской Федерации, рассчитанная на четыре года, которая должна быть реализована в два этапа (I этап – 2018-2019 гг., II этап – 2020-2021 гг.).

Результатом реализации данной программы должен стать: выход российских команд на уровень ведущих команд мира; завоевание медалей на крупных международных соревнованиях по компьютерному спорту; увеличение количества, занимающихся компьютерным спортом в системе подготовки спортивного резерва; регулярное обновление нормативно-правовой базы; создание системы медицинского, медико-биологического и научно-методическое обеспечения компьютерного спорта; формирование стандартов подготовки спортсменов, проведение и освещение соревнований; улучшение развития компьютерного спорта в мире и др[[51]](#footnote-51). В рамках реализации программы был принят ряд нормативных актов.

Приказом Министерства спорта РФ были утверждены «Правила вида спорта «компьютерный спорт». Данные правила содержат: спортивные дисциплины, по которым проводятся соревнования в компьютерном спорте; сведения о характере проведения соревнований; системы проведения соревнования по компьютерному спорту (круговая, олимпийская, швейцарская, смешанная).

Также указан перечень противоправных деяний, совершённых в целях достижения заранее определённого результата или исхода соревнования и санкции, которые применяются к участникам и другим официальным лицам соревнований, совершившим эти деяния.

К противоправным деяниям относятся: подкуп участников, тренеров, судей, руководителей соревнований; получение этими же лицами денег, ценных бумаг, иного имущества, извлечение ими иных выгод и преимуществ или их сговор; использование программного обеспечения, которое влияет на внутриигровую механику видеоигры; иные действия, влияющие на результат игры.

Прописаны также санкции (в том числе и спортивная дисквалификация спортсменов) за нарушение антидопинговых правил, антидопинговое обеспечение спортивных соревнований по компьютерному спорту в РФ осуществляется в соответствии с Общероссийскими антидопинговыми правилами.

Допинг – одна из важнейших проблем современного спорта, компьютерный спорт не является исключением, допинг-контроль является неотъемлемой частью любых киберспортивных соревноваений. Но компьютерный спорт значительно отличается от традиционных видов спорта, следовательно, для него необходимо разработать специальные антидопинговые правила. Вышеуказанные «Правила вида спорта «компьютерный спорт» содержат технические требования, предъявляемые к инвентарю, правила проведения соревнований по спортивным дисциплинам, требования к месту проведения соревнований, к их организаторам, к участникам соревнований.

Согласно правилам соревнования по компьютерному спорту проводятся среди мужчин и женщин по возрастным категориям. К соревнованиям допускаются спортсмены, достигшие 14-летнего возраста на день начала проведения соревнований, выполняющие нормы ГТО (исключение – лица, не допущенные к сдаче нормативов по состоянию здоровья), при этом уровень их спортивной квалификации должен соответствовать уровню квалификации, который указан в Положении о соревновании[[52]](#footnote-52).

Требования к определению спортивных разрядов и требования к условиям их выполнения содержатся в приказе Министерства спорта РФ от 11 января 2022 г. № 6 (Приложение 32).

В соответствии с данным приказом, в компьютерном спорте нормативы на I-III спортивные разряды выполняются с 14 лет, на звание «кандидат в мастера спорта» – с 16 лет, на звание «мастер спорта» – с 18 лет[[53]](#footnote-53).

Приказом Министерства спорта РФ от 3 ноября 2017 г. № 953 юридически закреплены Квалификационные требования к спортивным судьям по виду спорта «компьютерный спорт»[[54]](#footnote-54).

Решением Правления ФКС России от 13 февраля 2020 г. был утверждён «Дисциплинарный регламент ФСК России». В соответствии с данным регламентом, к юридическим и физическим лицам могут быть применены санкции в виде: предупреждения, штрафа, аннулирования результата матча, аннулирования результата гейма, технического поражения в гейме, в матче, лишения завоёванных наград, исключения из числа участников соревнования. Такие спортивные санкции как дисквалификация, запрет на осуществление в компьютерном спорте конкретной функции, запрет на осуществление любой связанной с компьютерным спортом деятельности, могут быть применимы только к физическим лицам[[55]](#footnote-55).

В приказе Министерства спорта РФ от 1 декабря 2021 г. № 938 «Об утверждении федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт» сформулированы требования:

- к структуре и содержанию программ спортивной подготовки;

- к участию лиц, которые проходят спортивную подготовку, и лиц её осуществляющих;

- к результатам реализации программ спортивной подготовки;

- к условиям реализации программ спортивной подготовки (кадрам, материально-технической базе, инфраструктуре и др.)[[56]](#footnote-56).

Резюмируя вышеизложенное, можно сделать вывод, что правовое регулирование киберспорта, в основном, осуществляется на подзаконном уровне, в том случае, если мы рассматриваем только одну из правовых основ компьютерного спорта, которая непосредственно связана со спортивным характером киберспорта.

Вместе с тем, в соответствии с Федеральным законом «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» компьютерный спорт, как любой вид спорта – это обособленная сфера общественных отношений, на которую распространяется действие других нормативных актов, регулирующих подобные отношения.

Во-первых, это Трудовой кодекс Российской Федерации, который устанавливает государственные гарантии трудовых прав и свобод граждан, стоит на защите прав и интересов работодателей работников. Глава 54.1 Трудового кодекса РФ посвящена трудовым отношениям тренеров и спортсменов[[57]](#footnote-57).

Однако регулировать трудовые отношения в киберспорте в полной мере данные нормы не способны. В гл.54.1 Трудового кодекса РФ не предусмотрен дистанционный вид исполнения трудовых обязанностей, тогда как для компьютерного спорта характерно участие в турнирах дистанционно. Также следует отметить, что трудовым законодательством не предусмотрена возможность трудоустроить киберспортсмена в киберспортивную организацию официально, по трудовой книжке[[58]](#footnote-58).

Во-вторых, Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвёртая) раздел VII «Права на результаты интеллектуальной деятельности и средства индивидуализации». Компьютерная игра – это мультимедийный продукт, который имеет правообладателя.

В соответствии со ст.1229 ГК РФ никто не имеет права, без согласия правообладателя, использовать результат интеллектуальной деятельности, следовательно, для того, чтобы провести соревнование по компьютерному спорту (по компьютерным играм), необходимо получить соответствующее разрешение (заключить лицензионный договор)[[59]](#footnote-59). Также не стоит забывать о том, что название игры, имена её персонажей, изображения некоторых оригинальных элементов могут быть зарегистрированы в качестве товарного знака, использование которого также невозможно без разрешения правообладателя[[60]](#footnote-60).

В-третьих, Федеральный закон от 27 июля 2006 г. № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации», который регулирует отношения, возникающие при осуществлении права на производство, передачу, получение и распространение информации.

В-четвертых, каждый киберспортсмен имеет право на защиту персональных данных, следовательно, нормы Федерального закона от 27 июля 2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных» распространяются на отношения в сфере компьютерного спорта.

В-пятых, не стоит забывать о том, что прибыль, получаемая организатором соревнований, и призы, получаемые участниками по результатам соревнований – это доход, который облагается налогом в соответствии со ст.210 Налогового кодекса Российской Федерации.

Этот список можно продолжить. Но главное заключается в том, что в настоящее время определяются только первые подходы к регулированию правовых отношений в сфере компьютерного спорта. Очень остро ставится вопрос, нужен ли отдельный закон о компьютерном спорте или необходимо внести в Федеральный закон «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» специальный раздел (главу) «Компьютерный спорт», или же уже существующих отдельных нормативных актов вполне достаточно?

# Проблемы правового регулирования компьютерного спорта

Бурное развитие индустрии компьютерного спорта привело к образованию целого рынка, субъектами которого являются игроки, команды, киберспортивные организации, корпорации по созданию игр, стриминговые платформы, букмекерские конторы и пр. Из-за большого количества участников сферы компьютерного спорта, размываются границы правоотношений между ними, это, в свою очередь, приводит к возникновению множества вопросов по поводу их законного взаимодействия[[61]](#footnote-61).

Одним из самых сложных вопросов является проблема пересечения виртуального киберпространства и реальности. Каким образом можно защитить права, если они нарушены в киберпространстве? В.В.Архипов, использовав для примера одну из игр, объяснил, какие именно права могут быть нарушены на территории компьютерной игры, у которой есть собственник: «Нарушение права собственника состоит не в незаконном проникновении на его территорию, а в несогласованном размещении на её виртуальной репрезентации виртуального объекта с геолокационной меткой, которая увязывает такой виртуальный объект с конкретным имуществом»[[62]](#footnote-62). Российский законодатель пока не даёт однозначного ответа, каким образом собственник компьютерной игры может защитить своё нарушенное право.

В контексте данной проблемы поднимается тема принадлежности аккаунта конкретному лицу. Осложняет определение подлинности аккаунта такое явление, как «boosting», это когда в обход правил игры происходит улучшение своего рейтинга в этой игре. При этом рейтинг является квалификационным условием участия в соревнованиях у многих киберспортивнвх организаций. Нечестно поднимая свой рейтинг, для участия в турнире, игрок нарушает помимо правил этики, ряд правовых норм.

Так же остро ставится вопрос об использовании норм авторского права при регулировании отношений в киберспорте. Ранее было указано, что компьютерная игра – это результат интеллектуальной деятельности, у которой есть правообладатель. Результаты интеллектуальной деятельности (в том числе аудио и видеоматериалы компьютерных игр) охраняются правом интеллектуальной собственности, следовательно, их использование возможно, только с согласия правообладателя (п.1 ст.1229 ГК РФ).

Если в традиционных видах спорта оформлением авторских прав, лицензий, товарных знаков занимаются различные спортивные лиги и клубы, то, как указывалось ранее, интеллектуальная собственность принадлежит создателям игр.

Согласно п.1.1.раздела I Правил вида спорта «Компьютерный спорт» видеоигра – это инвентарь компьютерного спорта. В связи с этим обстоятельством, возникает вопрос, может ли правообладатель игры в какой-то степени ограничивать её использование для целей соревнования по компьютерному спорту?

Юридически и игра, и игровой контент являются интеллектуальной собственностью разработчика игры, это приводит к проблемам лицензирования при использовании компьютерной игры на публичном мероприятии. Тем, кто хочет использовать компьютерную игру, необходимо получить лицензию у правообладателя. Игрокам, желающим транслировать свою игру, например, через YouTube, с целью получения прибыли, также понадобится разрешение разработчика игры. При этом компания, являющаяся разработчиком компьютерной игры, имеет право отказать в разрешении на трансляцию, например такой политики придерживается компания Riot Games, которая приняла решение, что только она может проводить турниры по своим играм.

Популярные компьютерные игры Dota и Counter-Strike являются собственностью американской частной компании Valve Corporation, за которой всегда, в любом вопросе, касающемся использования игры, будет последнее слово. В случае если Valve Corporation отзовёт лицензию, никто не сможет провести соревнование, и в данном случае любые решения операторов турнира, не будут иметь никакой юридической силы.

Таким образом, правообладатель игры может запретить или не разрешить использование компьютерной игры для киберсоревнований, даже в том случае, если в этих соревнованиях[ заинтересованы зрители, спортсмены и спортивные федерации, т.е. происходит конкуренция интересов.

Тот факт, что в компьютерном спорте интеллектуальная собственность принадлежит создателю игр, оказывает негативное влияние и на экономический интерес участников киберсоревнований (игроков). Во-первых, игрок должен получить разрешение от владельца игры; во-вторых, игрок, участвуя в игре, использует не своё имя, а аватар, при этом аватаром игрок не владеет и находится под постоянным контролем правообладателя компьютерной игры. На экране компьютерного монитора отображается только аватар, а не сам киберспортсмен, поэтому в отличие от других видов спорта, в киберспорте для спонсоров сам киберспортсмен не представляет большой ценности. Для изменения этой ситуации необходимо эффективное юридическое представительство.

Таким образом, приравнивание компьютерной видеоигры к спортивному инвентарю, подразумевает подписание лицензионного соглашения, эта проблема, конечно же, послужит источником новых прецедентов в судебной практике[[63]](#footnote-63).

Можно согласиться с мнением В.В.Архипова, в том, что, если рассматривать компьютерную игру, как вид программы соревнований, а вместе с тем и как объект авторского права, исключительное право которого принадлежит определённому правообладателю, который преследует свои коммерческие цели, то здесь явно прослеживается проблема пересечения права интеллектуальной собственности и антимонопольного законодательства. Если для соревнований будет избираться конкретный продукт, определённого правообладателя, это может быть рассмотрено, как «иная форма недобросовестной конкуренции» (ст.14.8 Федерального закона от 26 июля 2006 г. № 135-ФЗ «О защите конкуренции»)[[64]](#footnote-64).

Следующий важный вопрос – это проблема правового регулирования отношений между игроком и командой, а также между командой и организаторами киберспортивных турниров. Вопрос природы договора между киберспортивной организацией и киберспортсменом имеет важное практическое значение. На практике встречаются различные договоры, но, чаще всего, они носят гражданско-правовой: договор подряда, договор оказания услуг.

Рассмотрим соответствующие модели.

**Договор оказания услуг.** Статья 779 ГК РФ: «по договору возмездного оказания услуг исполнитель обязуется по заданию заказчика оказать услуги (совершить определенные действия или осуществить определенную деятельность), а заказчик обязуется оплатить эти услуги». Положения ст.779 ГК РФ предусматривают два существенных условия, в соответствии с которыми договор будет считаться заключенным:

а) предмет договора – совершение исполнителем определенных действий или осуществление определенной деятельности;

б) объем этой деятельности, который должен быть определен.

Разговор о месте оказания услуг в рамках данной договорной конструкции, как о существенном условии договора, представляется собой спорным, т.к., часто деятельность киберспортсмена может осуществляться за пределами Российской Федерации, например, в период 2014-2018 гг. российская киберспортивная организация Virtus.pro имела состав в дисциплине Counter Strike: Global Offensive с пятью польскими игроками[[65]](#footnote-65).

Один из основных аспектов, в связи с которым организации заключают с игроками именно договор оказания услуг – отсутствие регулярности деятельности. Чаще всего деятельность киберспортсмена носит сезонный характер. Например, в дисциплине Dota 2 договоры чаще всего заключаются на период до окончания турнира серии The Intenational, после которого всегда происходит «решафл» практически во всех командах, и, такого рода конструкция помогает расстаться с игроками без расторжения с ними договоров с вытекающими из этого последствиями. Также, в отличие от трудового договора, договор оказания услуг не предусматривает дополнительных гарантий для игроков: отпусков, пособий по нетрудоспособности, и т.п. Представляется, что договор оказания услуг является малоэффективным, так как, в отличие от трудового договора, он не регулирует режим рабочего времени, распределение тренировочного объема всегда остается за игроком, что может привести к неэффективности тренировок, особенно если учесть тот аспект, что большая часть киберспортивных дисциплин носит командный характер. Помимо этого, договор оказания услуг не предусматривает отношений власти-подчинения, что, по сути, говорит о том, что киберспортсмен может игнорировать тренера киберспортивной организации и принимать самостоятельные решения в процессе игры.

Еще один вопрос, на котором стоит заострить внимание – цена договора оказания услуг. В договоре оказания услуг должна быть указана именно цена, а не оклад. Но, на практике, заработная плата киберспортсменов состоит из месячной заработной платы и процентов с призовых. При этом, цена услуг – это денежное выражение стоимости оказываемых услуг в единицах определенной валюты, что также исключает возможность указания стоимости услуг[[66]](#footnote-66).

Например: «5.3. Бонусное вознаграждение выплачивается Игроку в размере [указать число] % от дохода Команды по итогам очередного Игрового периода».

То есть игрок получает оплату в случае получения командой призовых денежных средств, независимо от того, что он не добросовестно исполнял договор оказания услуг. Такое положение противоречит природе договора оказания услуг.

Итак, можно сделать вывод о том, что заключение договора оказания услуг для регулирования отношений между киберспортивной организацией и киберспортсменом, носит спорный характер.

**Договор поручения.**Использование данной модели киберспортивными организациями основывается на том, что помимо исполнения обязанностей как игрока, киберспортсмены часто вовлечены в медиа-поле и должны участвовать в: промо-акциях, шоу-матчах, спонсорских рекламных интеграциях и т.п. Но вряд ли такого рода основания могут послужить основанием для отнесения договора между киберспортивными организациями и киберспортсменами к договору поручения. В соответствии со ст.971 ГК РФ, «по договору поручения одна сторона (поверенный) обязуется совершить от имени и за счет другой стороны (доверителя) определенные юридические действия»[[67]](#footnote-67). Предмет является существенным условием договора поручения – совершение одним лицом от имени другого определенных юридических действий.

В случае с договором поручения следует обратить внимание на стороны договора поручения: поверенный и доверитель. Чтобы выступать в качестве поверенного, физическое лицо должно обладать гражданской правоспособностью в полном объеме, т.е., по общему правилу, поверенным не может выступать лицо, не достигшее совершеннолетнего возраста. Данное положение имеет непосредственное отношение к киберспорту, как так определенная часть игроков является лицами, не достигшими 18 лет. Возвращаясь к предмету договора поручительства нужно сказать о том, что круг юридических действий чаще всего представляет собой заключение поручителем разного рода договоров от имени доверителя, в рассматриваемом вопросе статуса киберспортсмена данная услуга не имеет смысла.

Далее в рамках договора поручительства следует остановиться на вопросе вознаграждения поверенному. Если вознаграждение предусмотрено (без данного указания договор поручительства будет считаться безвозмездным), но размер вознаграждения не предусмотрен, доверитель, в соответствии с п.2 ст.972 и п.3 ст.424 ГК РФ, будет оплачивать услуги поверенного по цене, которая при сравнимых обстоятельствах обычно взимается за аналогичные услуги.

Реализацию такой конструкции в отношениях между киберспортивной организацией и киберспортсменом вряд ли можно считать возможной. Как было сказано выше по тексту – бонусное вознаграждение у каждого клуба свое, исчисление которого строится на основании результатов команды в сезоне, гарантировать которые невозможно. Вознаграждение в рамках договора поручения – это единая сумма, которую доверитель выплачивает поверенному по результату выполненных юридических действий. Это вознаграждения не является заработной платой, выплачиваемой периодически.

Резюмируя, следует сказать о том, что договор поручения между киберспортивной организацией и киберспортсменом возможен только для участия игрока в ранее указанных медиа-активностях организации. Для закрепления непосредственно профессиональной деятельности киберспортсмена договор поручения использоваться не может.

Рассматривая существующие на практике договоры можно сделать вывод о том, что они не относятся к какому-либо из поименованных договоров части второй ГК РФ, а представляют собой смешанный гражданско-правовой договор.

Но, на мой взгляд, заключение трудового договора с киберспортсменами представляется самой выгодной конструкцией из всех. К такому выводу стремится международная практика. Например, в Южной Корее, где регулирование киберспортивных правоотношений достаточно развито, отношения между киберспортивными организациями и киберспортсменами прсдетсвляют собой трудовые отношения и регулируются Labor Standards Act (South Korea). В силу специфики киберспортивной деятельности следует заключать срочные трудовые договоры, срок которых следует устанавливать с учетом специфики отдельной киберспортивной дисциплины. Например, в дисциплинах MOBA (Dota 2, League of Legends) эта специфика состоит в постоянной изменчивости дисциплин путем выхода обновлений, в связи с чем кардинально меняется: тактика, стратегия, потребность игроков с определенным игровым стилем и т.п. Именно по этой причине в дисциплине Dota 2 сроки договоров с киберспортсменами чаще всего заканчиваются моментом завершения турнира серии The International. В скором времени после его проведения выходит обновление, в корне меняющее игру. Заключение бессрочных договоров в таких ситуациях только усложнит деятельность внутри киберспортивной организации. В дисциплинах-шутерах, как CS:GO, сроки договоров достигают 5 лет. В дисциплинах такого формата наблюдается общая игровая стабильность, и, в таких случаях, сыгранный коллектив является залогом успеха организации.

На сегодняшний день в компьютерном спорте институт договора развит недостаточно, это приводит к тому, что киберспортсмены не всегда могут защитить свои права в судебном разбирательстве. Порой договоры между командами (клубами) и игроками отсутствуют вовсе, что создаёт риски невыплаты вознаграждений, призовых и лишает киберспортсменов каких-либо прав.

Постоянно пополняется судебная практика по невыполнению договорных, контрактных обязательств. В невыполнении оговоренных в контракте обязательств уличают как киберспортивные организации, так и киберспортсменов.

В 2016 г. в Российской Федерации впервые был осуждён киберспортсмен за нарушение ряда положений договора, который он подписал с Arcade eSports. Согласно условий контракта Иван Картанков («Gorec») должен был выступать за организацию в течение трёх месяцев, однако за это время Иван: отказался от использования командного тега, отсутствовал на командном буткемпе, и начал переговоры с другими организациями. Arcade eSports подала на киберспортсмена в суд.

8 июля 2016 г. Свердловским районным судом города Белгород Иван Картанков был признан виновным в нарушении контракта, также суд обязал игрока выплатить компенсацию в размере около 115000 руб. РФ. Ранее в России не было таких прецедентов[[68]](#footnote-68).

Данное судебное решение стало подтверждением того, что в компьютерном спорте отношения между организациями и киберспортсменами возможно регулировать юридически.

Развитие института договора в компьютерном спорте приведёт к более четкому регулированию правоотношений в сфере компьютерного спорта.

Открытым остается вопрос возраста киберспростменов. Трудовое законодательство Российской Федерации не ограничивает заключение договора с несовершеннолетним киберспортсменом (ст.348.8 ТК РФ). Но данное положение противоречит сложившейся практике проведения киберспортивных турниров. Для участия в большей части турниров киберспортсмен должен достичь совершеннолетнего возраста, т.к. внутриигровой контент может содержать информацию, противоречащую Федеральному закону от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющий вред их здоровью и развитию»: насилие и жестокость[[69]](#footnote-69).

Киберспорт является сферой очень привлекательной для несовершеннолетних, которые могут принимать участие в азартных играх анонимно. В этом отношении законодательство Германии считается самым строгим, там, в 2002 г. был принят Закон о защите молодых людей, который призван уберечь молодое поколение (население в возрасте от 14 до 25 лет) от влияния неуместного видеоконтента, в том числе и в играх. В соответствии с данным законом ни одна компьютерная видеоигра не может появиться в открытом доступе, до тех пор, пока государственные органы не определят, люди какой возрастной категории могут эту игру приобрести. Законодательством США также введены ограничения доступа к видеоиграм для определённых возрастных категорий (Закон о рейтинге видеоигр 1994 г.)[[70]](#footnote-70).

Правительство Южной Кореи также пересмотрело закон «О защите молодежи» (широко известный как «закон о закрытии») в 2011 г. Закон о закрытии запрещал детям в возрасте от 16 лет и младше играть в онлайн-игры между 00:00 вечера и 6:00 утра. Теперь, родители могут обратиться с просьбой разрешить своим несовершеннолетним игрокам играть после полуночи.

Следующий актуальный вопрос – предотвращение употребления допинга и пределы ответственности за применение стимуляторов. Один из последних громких скандалов произошёл в 2015 г. Один из игроков команды Semphits в интервью сделал заявление, что «абсолютно все тут принимают аддералл, всем наплевать»[[71]](#footnote-71). Никаких более-менее серьёзных последствий это заявление не имело, но привело к ускорению процесса по введению допинг-проб. На сегодняшний день, допинг-контроль присутствует практически на всех крупных турнирах, ФКС России также занялась деятельностью в данном направлении. Но главная проблема допинга в компьютерном спорте заключается в том, что в нём отсутствуют законные правила, поэтому введение организаторами соревнований допинг-контроля не всегда приводит к должному результату, например, отсутствуют доказательства того, что употребление, например, амфетамина, оказывает значительное влияние на игру. Специальная программа для киберспорта не разработана, поэтому международная организация по борьбе с допингом ориентируется на существующие стандарты для других видов спорта[[72]](#footnote-72).

Существует и другая сторона вопроса, в России психостимуляторы запрещены законодательством, их применение на соревнованиях по компьютерному спорту невозможно, в то время как за рубежом аддералл и фенотропил законом не запрещены, поэтому активно используются. При этом уличение киберспортсмена в употреблении допинга повлечёт за собой лишь снятие с данного соревнования, но не помешает ему прнять участие в других.

Таким образом, на сегодняшний день, официального списка запрещённых препаратов в киберспорте нет. С этой точки зрения киберспорт находится в правовом вакууме – отсутствие регулирования и колоссальное пространство для манёвра у игроков.

В последнее время не утихают споры о том, что в компьютерном спорте необходимо регламентировать рынок трансферов. Как и в остальных аспектах – тут отсутствует какое-либо единообразие подхода.

Изменение составов производится менеджерами путем удаления и добавления игроков на официальном сайте игры (например, https://www.dota2.com/majorsregistration/rosters) Но данная система появилась относительно недавно, до этого замены в командах могли происходить в любое время. Изначально не было предусмотрено никаких санкций за значительное изменение составов, на сегодняшний день, если в команде, после завершения регистрации состава команды будет произведено 3 и более замены, то произойдет сброс рейтинговых очков вплоть до 40 процентов. Система трансферов, санкции за ее нарушение постоянно изменяются, в связи с возникающими на практике прецедентами.

Один из основных произошел в 2018 г. Речь пойдет о турнире по дисциплине Dota 2-The International 8, призовой фонд которого составлял 25532177 долларов США (первое место получало 44 процента, т.е.11,2 млн долларов США). 17 марта команду OG покинул игрок Resolut1on, 28 мая эту же команду покинули игроки Fly и s4. Для общего пояснения сначала стоит поговорить о таком институте в игре Dota 2, как Dota Pro Circuit (DPC) Это турнирные очки, которые команда набирает в течении года для прямого инвайта на турнир серии The International. На момент 2018 г., очки закреплялись не за киберспортивной организацией, а за игроками состава, и, когда игрок состава команды уходил, то он «забирал» с собой 1/5 очков команды, принося очки в команду, в которую он переходит. Мало того, что указанные игроки лишили команду DPC-очков, они лишили команду шанса выступить на последнем турнире серии DPC-China Dota 2 Supermajor, на котором каждый игрок мог получить до 1125 очков[[73]](#footnote-73).

У команды OG был прямой инвайт на этот турнир, но, с потерей игроков они потеряли свой инвайт, а квалификации к турниру были сыграны в период 20-24 апреля 2018 г., т.е. более чем за месяц до того, как команду покинули игроки. В итоге команда OG закончила DPC-сезон на 14 месте, а прямые

инвайты на The international 2018 получали первые 8 мест. И, чтобы пройти на The International 8, команда должна была выиграть сначала открытую квалификацию, а потом – закрытую. Открытая квалификация начиналась 14 июня 2018 г., т.е., за 2 недели команда должна была укомплектовать свой состав тремя игроками и пройти турнир с игровой сеткой 1/512, где каждая игра проходит в формате Best of 1, т.е., матчи играются по одной карте, (обычно соревнования проходят в формате Best of 3,т.е., до двух побед) вылет с турнира происходит после первого же поражения. После прохождения открытой квалификации команда попала в закрытую квалификацию, которая проходила в формате группы, где находилось 8 команд. Игры в этой группе проходили в формате Round Robin (каждый с каждым), Best of 1[[74]](#footnote-74).

Команда OG смогла выиграть закрытую квалификацию, пройти на турнир серии The International и одержать там победу. После столь громкой истории компании-разработкичи начали ответственнее относиться к трансферной системе в своих дисциплинах: совершенствовать их каждый игровой сезон в своих играх и оперативно реагировать на возникающие в ней проблемы.

Далее хотелось бы поднять вопрос о дисциплинарных санкциях в киберспорте. Формат тренировок киберспортсменов отличается от тренировок в классических видах спорта, помимо «клозов» – тренировок между командами в закрытых лобби, где участвуют только игроки команд и их представители (тренерский состав, состав аналитиков, состав обсерверов), игроки также тренируются в Pub’ах, которые представляют собой рейтинговые матчи с абсолютно случайным набором участников, подбор которых проходит по рейтингу игроков. В таких ситуациях очень часто любители попадаются в играх с профессиональными игроками. И, по разным причинам: от того, что любители забирают у профессионалов их игровые роли, вплоть до плохого (по мнению профессионального игрока) исполнения любителем в игровом матче; от того, что часто происходят конфликты в текстовом и голосовом игровых чатах.

Некоторые, из которых вызвали сильный общественный резонанс. Например, 24 июня 2018 г., болгарский игрок по Dota 2 победитель турнира The International 2017, представлявший на тот момент команду Team Liquid – Иван «Mind\_Control» Бориславов, играя в пабе в негативном ключе выразился о русских. В переводе его фраза звучит следующим образом: «Хорошая игра. Почему Гитлер не убил русских? Было бы хорошо всему миру»[[75]](#footnote-75).

Подтверждение этому было опубликовано в социальной сети «Reddit».

Данная фраза вызвала бурное обсуждение во всем игровом комьюнити, а не только среди фанатов Dota 2. Итогом послужило то, что основатель Team Liquid Виктор «Nazgul» Гусенс заявил о том, что Иван был оштрафован и деньги направились в благотворительную оранизацию, о сумме штрафа и организации, в которую должны были направить сам штраф ничего не известно[[76]](#footnote-76).

Сам игрок извинился за свои действия в социальной сети Twitter. После данного раскаяния со стороны Ивана за ним не замечалось какого-либо неприемлемого поведения. Какого-либо комментария со стороны разработчика игры – компании Valve не последовало.

24 мая похожий конфликт произошел с чемпионом The International 2018, игроком команды OG – Себастьяном «Сeb» Дебсом. При игре в пабе он нелицеприятно выразился, назвав игроков из России «шизофреничными животными», «собаками третьего мира». Эта история стала известна из-за поста о неприемлемом поведении игрока OG на Reddit, опубликованного от имени игрока Максима «re1bl» Афанасьева пользователем под ником sahami0303. После этого Себастьян обратился к sahami0303 и Максиму с тем, чтобы они удалили пост, извинившись за свое поведение. Оригинальный пост был удален, но другие пользователи уже скопировали его и опубликовали его заново. В данной ситуации игроку пришлось принести публичные извинения[[77]](#footnote-77).

Но игровое комьюнити осталось недовольно тем, что со стороны разработчика опять не последовало каких-либо комментариев на этот счет. К тому же, через месяц после этого инцидента «Ceb» с командой должен был выступать на турнире серии Major, проводившимся в Москве – The Epicenter Major. В связи с этим, капитан российской организации Virtus.pro Алексей «Solo» Березин заявил, что не будет выступать на этом турнире, если Valve никак не отреагирует на высказывания Ceb в отношении русских игроков, как это произошло в ситуации с Mind\_Control.

Какого-то определенного окончания эта история не имеет. В своих интервью А.Березин и Р.Дворянкин (на тот момент – генеральный менеджер Virtus.Pro) говорили о том, что перед The International 19 к ним поступило письмо от Valve, в котором они сказали что обеспокоены ситуацией, понимают важность проблемы и работают над созданием правил поведения игроков во время турниров и вне их. На самом The International топ-менеджер Valve провел встречу с представителями и игроками организаций Virtus.pro и OG, на которой был обсужден список проблем и общий план их решения, который, по мнению сторон, не будет единомоментным и потребует определенного периода времени. Вопрос о том, были ли применены какие-либо санкции к Себастьяну остается открытым[[78]](#footnote-78).

После перечисленных инцидентов хотелось бы привести еще один пример, который произошел до ситуации с Себастьяном Дебсом. 4 декабря 2018 г. Valve забанила филлипинского игрока Карло «Kuku» Палада, выступающего за организацию TNC на турнире серии Major, местом проведения которого был город Чунцин, Китай – The Chongqing Major. Причиной этому послужило высказывание Карло в отношении китайцев, которое он допустил в тренировочном матче с китайской командой от 8 ноября 2018 г. В текстовом чате он написал фразу «ching chong», которая является пародией на произношение китайцев и трактуется китайцами крайне оскорбительно. Китайское игровое комьюнити очень жестко отреагировало на данное высказывание, а компания ImbaTV, выступающая организатором Major в Чунцине, сказала о том, что она не допустит Kuku к соревнованиям. Valve не смогла на это не отреагировать и забанила Kuku на этом турнире. Помимо этого в 2018 г. в Китае проходил турнир серии WESG, на котором турнирные операторы также забанили Kuku. Китайская сторона посчитала инцидент исчерпанным только после многочисленных извинений со стороны организации TNC и самого Kuku, и, к моменту проведения The International 19 (Который проходил в Шанхае, Китай), уже не препятствовала допуску Карло к соревнованиям. Китайское фанатское комьюнити было недовольно этим решением и достаточно «холодно» приняло всю команду TNC[[79]](#footnote-79).

После этого инцидента еще большим становится непонятно отношение Valve к ситуациям с Ceb и Mind\_control.

Последним бы хотелось рассмотреть инцидент, произошедший 29 апреля 2022 г. В игре за выход в гранд-финал к квалификации на турнир серии Major – Esl One Stockhokm Dota Major 2022, игрок организации российской Virtus.pro (выступающей под тегом «Outsiders» из-за санкций в отношении России из-за ситуации на Украине) Иван Pure Москаленко во время игровой паузы нарисовал символ, напоминающий букву «Z». Игра против команды Mind Games закончилась в пользу Outsiders со счетом 2:0. После матча организатор турнира Beyond The Summit провел расследование, по итогам которого засчитал техническое поражение Outsiders от Mind Games с последующей дисквалификацией со всего турнира, в рамках которого разыгрывалось три инвайта на турнир серии Major.

Менеджмент организации в лице генерального менеджера Virtus.pro Сергея Гламазды, совместно с игроком Pure записали видеообращение в Twitter организации Virtus.pro, в котором Иван приносит свои извинение и говорит о том, что это было просто баловством, из которого случайно получился соответствующий символ[[80]](#footnote-80).

После этого сообщения капитан команды Дмитрий «DM» Дорохин написал в своем Twitter пост, в котором просил Beyond The Summit не отстранять всю команду от турнира из-за неподобающего поведения одного игрока. Турнирный организатор публично никак не высказался по этому поводу и решение осталось прежним. 30 апреля 2022 г. Virtus.pro досрочно расторгли контракт с Иваном «Pure» Москаленко после произошедшего инцидента[[81]](#footnote-81). 5 мая 2022 г. покинул свой пост генеральный менеджер Virtus.pro Сергей Гламазда[[82]](#footnote-82).

Подводя итог можно сделать вывод о том, что с момента The International 19, прошедшего в 2019 г., компания Valve так и не продвинулась в создании правил поведения игроков во время турниров и вне их.

Таким образом, проблема о дисциплинарных санкциях в киберспорте также требует дальнейшего разрешения.

Ситуацию с правовым регулированием компьютерного спорта ещё больше осложняет наличие международного элемента, игроки из одной команды могут проживать не только в разных регионах одной страны, но и в разных государствах, на разных континентах земного шара. Если команды входят в холдинг, зарегистрированный за рубежом, их отношения будут регламентироваться контрактами по иностранному праву, которые могут содержать пункты, недопустимые законодательством Российской Федерации или стран СНГ. Здесь речь уже идет о международном признании компьютерного спорта и о развитии в данной сфере международного законодательства, так как, если каждое государство будет создавать своё собственное законодательство, разногласий избежать не удастся.

**Заключение**

В заключении хочется сказать, что компьютерный спорт является совершенно новой и крайне интересной индустрией, и как всё новое киберспорт представляет собой большое поле для правовой деятельности.

Специфика компьютерного спорта заключается в том, что правоотношения, существующие в нем, однозначно не соотносятся, ни с гражданскими правоотношениями, ни с административными правоотношениями, ни с иными правоотношениями. Киберспорт представляет собой сочетание многопользовательских и соревновательных компьютерных игр и непосредственно спорта, как такового.

Это приводит к тому, что в этой сфере сочетается гражданско-правовая проблематика и классическая проблематика спортивного права, связано это с неоднозначной природой компьютерного спорта.

Если рассматривать компьютерный спорт с точки зрения вида спорта, то это соревновательная деятельность, которая требует специальной подготовки и, которая основана на видеоиграх или компьютерных играх, в которых игра обеспечивает взаимодействие объектов управления и равные условия состязаний человека с человеком и команды с командой.

А если за основу брать правовой режим компьютерной игры, то здесь речь идет о сложном объекте интеллектуального права, который имеет правообладателя.

Поэтому одни проблемы правового регулирования отношений в сфере киберспорта могут быть решены по примеру традиционных видов спорта, то есть путём регулирования нормами спортивного права, другие же проблемы уникальны и требуют иного решения.

Проанализировав законодательство, существующую судебную практику, научные исследования, можно сделать вывод, что компьютерная игра – это сложный объект интеллектуальных прав, один из видов мультимедийных продуктов. Следовательно, для регулирования правоотношений, которые возникают в связи с использованием компьютерных игр, необходимо применять нормы, относящиеся к интеллектуальной собственности, в частности, нормы авторского права.

Также при регулировании отношений в киберспорте применяются нормы распространения информации, обработки персональных данных, коммуникаций между пользователями, защиты несовершеннолетних.

На сегодняшний день нет необходимости кардинально изменять существующее регулирование отношений в сфере киберспорта, это приведёт к созданию дополнительных барьеров развития этой индустрии. Многие вопросы компьютерного спорта уже урегулированы на уровне отдельных отраслей права и законодательства, необходимо лишь вносить точечные изменения, которые смогут устранить противоречия и формальную неопределённость.

Участники кибеспортивного рынка должны взять на вооружение правила, которые зарекомендовали себя в традиционных видах спорта, например такие как: заключение договоров с указанием прав и обязанностей сторон, соблюдение регламентов и уставов, чёткое следование принятым нормативам.

Договоры должны быть максимально прозрачны и понятны киберспортсменам и всем участникам рассматриваемых правоотношений. В них обязательно должны содержаться положения о последствиях нарушения правил соревнования и несоблюдения игроком обязательств перед клубом. Для игрока ключевыми положениями, которые должны быть включены в договор, должны стать положения об условиях труда, о вознаграждении, о возможности расторжения договора и последствиях этого расторжения.

На сегодняшний день договоры между киберспортивными организациями и киберспортсменами представляют собой непоименованные гражданско-правовые договоры смешанного типа, но, конструкция трудового договора представляется более подходящей для урегулирования правоотношений, возникающих между участниками в киберспортивной деятельности.

Необходимо развивать институт контрактного взаимодействия в компьютерном спорте, создавать организации (наподобие профсоюзов), которые защищали бы киберспортсменов от злоупотреблений любых сторон этих гражданско-правовых отношений. Организации, которые могли бы оказать киберспортсмену профессиональную юридическую помощь: по вопросам оформления трудовых отношений, в решении проблем, связанных с последствиями неверно составленного договора, в разрешении судебных споров, в обжаловании судебных решений или решений, принятых организаторами турниров по компьютерному спорту.

Также подлежат правой регулировке и трансферы в компьютерном спорте, переговоры и деловые встречи с профессиональными киберспортсменами.

Открытым остаётся вопрос разграничения ответственности в игровом пространстве и реальном мире, и защиты прав, нарушенных в виртуальном киберпространстве.

Изучение и решение правовых проблем в области киберспорта представляется важным не только с точки зрения практического применения, но и для осмысления существующих проблем на общетеоретическом уровне.

**Список использованной литературы:**

*Нормативно-правовые акты:*

1. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая) от 18 декабря 2006 г. № 230-ФЗ [Электронный ресурс] : // Собр. законодательства Рос. Федерации – 2006. – № 52. – Ст. 5496. – СПС «Консультант Плюс».

2. «Трудовой кодекс Российской Федерации» от 30 января 2001 г. № 197-ФЗ [Электронный ресурс] : // Собр. законодательства Рос. Федерации – 2002. – № 1(ч. 1). – Ст. 3. – СПС «Консультант Плюс».

3. Федеральный закон от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» [Электронный ресурс] : // Собр. законодательства Рос. Федерации – 2011. – № 1. – Ст. 48. – СПС «Консультант Плюс».

4. Федеральный закон от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» [Электронный ресурс] : // Собр. законодательства Рос. Федерации – 2007. – № 50. – Ст. 6242. – СПС «Консультант Плюс».

5. Постановление Правительства РФ от 30 января 2015 г. № 1493 «О государственной программе «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2016-2020 гг.» [Электронный ресурс] // Собр. законодательства Рос. Федерации – 2016. – № 2 (часть I). – Ст. 368. – СПС «Консультант Плюс».

6. Приказ Минспорта России от 11 января 2022 г. № 6 «Об утверждении Единой всероссийской спортивной классификации (виды спорта, не включенные в программы Игр Олимпиады, Олимпийских зимних игр, а также не являющиеся военно-прикладными или служебно-прикладными видами спорта)» [Электронный ресурс] // Официальный интернет-портал правовой информации. – Режим доступа : <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202202150038>.

7. Приказ Минспорта России от 1 декабря 2021 г. № 938 «Об утверждении федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт» [Электронный ресурс] // Официальный интернет-портал правовой информации – Режим доступа : <http://pravo.gov.ru>.

8. Приказ Минспорта России от 24 августа 2021 г. №659 «Квалификационные требования к спортивным судьям по виду спорта «компьютерный спорт» [Электронный ресурс] : в данном виде документ опубликован не был. – СПС «Консультант Плюс».

9. Приказ Минспорта России от 14 марта 2019 г. № 199 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта» [Электронный ресурс] // Официальный интернет-портал правовой информации.

10. Приказ Минспорта России от 22 января 2020 г. № 22 «Правила вида спорта «компьютерный спорт» [Электронный ресурс] : в данном виде документ опубликован не был. – СПС «Консультант Плюс».

11. Приказ Минспорта России от 21 мая 2018 г. № 468 «Об утверждении программы развития вида спорта «компьютерный спорт» в Российской Федерации» [Электронный ресурс] : в данном виде документ опубликован не был. – СПС «Консультант Плюс».

12. Приказ Минспорта России от 29 апреля 2016 г. № 470 «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 июня 2010 г. № 606 «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта» // Официальный интернет-портал правовой информации [Электронный ресурс] : Официальный интернет-портал правовой информации.

13. Приказ Госкомспорта РФ от 25 июля 2001 г. № 449 «О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания» [Электронный ресурс] : документ официально опубликован не был. – СПС «Консультант Плюс».

14. Приказ Росспорта от 4 июля 2006 г. № 414 «О компьютерном спорте» [Электронный ресурс] : документ официально опубликован не был. – СПС «Консультант Плюс».

15. Постановление Губернатора МО от 31 августа 2018 г. № 389-ПГ «О присуждении ежегодных премий Губернатора Московской области «Наше Подмосковье» в 2018 году» (вместе со «Списком лауреатов ежегодной премии Губернатора Московской области «Наше Подмосковье» в 2018 г.») [Электронный ресурс] // Официальный интернет-портал правовой информации. – Режим доступа [: http://www.mosreg.ru/](file:///E%3A%5C%D0%A3%D0%A7%D0%81%D0%91%D0%90%5C%D0%A0%D0%B0%D0%B1%D0%BE%D1%82%D0%B0%20%D0%B2%20%D0%93%D0%9F%D0%94%5C%D0%92%D0%B0%D0%BD%D1%8F%5C%D0%92%D0%9A%D0%A0%5C%3A%20http%3A%5Cwww.mosreg.ru%5C).

16. Устав Общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России» (ФКС России) [Электронный ресурс] // Официальный интернет-портал правовой информации : – Режим доступа <https://resf.ru/about/documentation/>.

17. Решение Правления ФКС России Протокол № 162 от 13 февраля 2020 г. [Электронный ресурс] // RESF.RU. – Режим доступа : <https://resf.ru/about/documentation/>.

18. Заключение Исследовательского центра частного права по вопросам толкования и возможного применения отдельных положений части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации [Электронный ресурс] // Вестник гражданского права. – 2007. – № 3. – СПС «Консультант Плюс».

*Судебная практика:*

1. Решение Суда по интеллектуальным правам от 17 сентября 2020 г. по делу № СИП-343/2020 [Электронный ресурс] : в данном виде документ опубликован не был. – СПС «Консультант Плюс».

2. Постановление ФАС Северо-Западного округа от 21 сентября 2012 г. по делу № А13-0058/2011 [Электронный ресурс] : документ опубликован не был. – СПС «Консультант Плюс».

3. Постановление ФАС Северо-Западного округа от 31 июля 2009 г. по делу № А56-32809/2008. [Электронный ресурс] : документ опубликован не был. – СПС «Консультант Плюс».

4. Решение Арбитражного суда города Москвы по делу № А40-73889/11-118-571 от 10 октября 2011 г., Постановление 9 арбитражного апелляционного суда № 09АП-31934/2011-ГК по делу № А40-73889/11-118-571 от 27 декабря 2011 г. [Электронный ресурс] : документ опубликован не был. – СПС «Консультант Плюс».

5. Апелляционное определение Московского городского суда от 22 марта 2019 г. № 33-4133/2019 [Электронный ресурс] : в данном виде документ опубликован не был. – СПС «Консультант Плюс».

*Библиография:*

1. Архипов, В. В. Киберспортивное право: миф или реальность? / В. В. Архипов // Закон. – 2018. – № 5. – С. 80.–92.

2. Баешко, В. В. Проблемы международного правового регулирования киберспорта / В. В. Баешко // Спортивное право в Республике Беларусь // Промышленно-торговое право. – 2015. – С. 147–154.

3. Бочавер, К. А., Кузнецов, А. И. Киберспорт: актуальные проблемы подготовки, результативности и здоровья игроков / К. А. Бочавер, А. И. Кузнецов // Спортивный психолог. – 2017. – № 3(46). – С. 48–54.

4. Воскресенская, Е. В. Конституционно-правовое значение интеллектуальной собственности: опыт евразийской интеграции / Е. В. Воскресенская // Евразийский юридический журнал. – 2018. – № 3. – С. 269–273.

5. Воскресенская, Е. В., Лойко, А. Н. Правовое регулирование киберспорта (компьютерного спорта) в Российской Федерации / Е. В. Воскресенская, А. Н. Лойко // Jurisprudence «Colloquium-journal». –2019. – № 12-9(36). –С.31–33.

6. Демченко, М. В., Шведова, А. Д. Правовое регулирование киберспорта в России и за рубежом. / М. В. Демченко, А. Д. Шведова // Инноватика и экспертиза: научные труды. – 2019. – № 2(27). – С. 88–93.

7. Кондратов А. Правовые основы киберспортивных соревнований [Электронный ресурс] / А. Кондратов // Закон. – 2020. – Режим доступа : <https://zakon.ru/blog/2020/02/06/pravovye_osnovy_kibersportivnyh_sorevnovanij>.

8. Котенко, Е. С. Мультимедийный продукт как объект авторских прав : автореф. дис. … канд. юрид. наук / Е. С. Котенко. – М., 2012. – 26 с.

9. Куревина, Л. Договор о возмездном оказании услуг при проведении спортивных соревнований / Л. Куревина // Учреждения физической культуры и спорта: бухгалтерский учет и налогообложение. – 2013. – № 10.

10. Матвеев, Л. П. Общая теория спорта и ёё прикладные аспекты / Л. П. Матвеев // 4-е изд., испр. и доп. – СПб.: – Лань, 2005. – 284 с.

11. Новиков, И. В.Проблемы правового регулирования киберспорта в Российской Федерации [Электронный ресурс] / И. В. Новиков // Вопросы Российской юстиции. *–* 2020. *–* № 9. *–* С. 426*–*438. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/problemy-pravovogo-regulirovaniya-kibersporta-v-rossiyskoy-federatsii>*.*

12. Новосёлова Л. А. Как автору (правообладателю) защитить свои права / Л. А. Новосёлова // М.: – Проспект, 2021. – 144 с.

13. Право интеллектуальной собственности Т.1 Общие положения. Учебник / под общей ред. д.ю.н. проф. Л. А. Новосёловой // М.: – Статут, 2017. – 512 с.

14. Савельев, А. И. Электронная коммерция в России и за рубежом: правовое регулирование [Электронный ресурс] / А. И. Савельев // IPR SMART. – 2014. – 543 с. – Режим доступа для авторизир. пользователей: <https://www.iprbookshop.ru/29097.html>.

15. Соловьев, А. А. Особенности спортивного права как комплексной отрасли российского законодательства / А. А. Соловьёв // Законы России: опыт, анализ, практика. – 2014. – № 9. – С. 3–9.

16. Сутырина, Е. В. Правовое регулирование деятельности киберспортивной организации (клуба) [Электронный ресурс] / Е. В. Сутырина // Universum: Экономика и юриспруденция: электрон. научн. журн. – 2017. – № 1(46). Режим доступа : <http://7universum.com/ru/economy/archive/item/5424>.

17. Сутырина, Е. В. Правовые особенности организации турнира в киберспортивной игре [Электронный ресурс] / Е. В. Сутырина // Отечественная юриспруденция. – 2019. – № 2(34). – С. 9–19. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/pravovye-osobennosti-organizatsii-turnira-po-kibersportivnoi-igre>.

18. Челебий, Р. Ф., Должиков, В. А. Регулирование трудовых отношений в киберспорте посредством трудового договора / Р. Ф. Челебей, В. А. Должиков // Научные исследования: теория, методика и практика : материалы III Междун. науч. практич. конф., Чебоксары, 2017 г. – С. 447–449.

19. Wagner, M. О научной значимости киберспорта / M. Wagner // О научной значимости киберспорта по интернет вычислениям и разработке компьютерных игр : материалы науч. конф.,CSREA Press, Las Vegas, Nevada, 2006 г. – С. 437–440.

*Сайты в Интернет-сети:*

1. Правовая система Консультант Плюс: <http://www.consultant.ru/>.

# 2. Архив Чемпионата России по компьютерному спорту 2021 г. [Электронный ресурс] esportchamp.ru. – Режим доступа : <https://esportchamp.ru/results/>.

3. В России впервые осудили киберспортсмена за нарушение условий контракта [Электронный ресурс] // DOTA2.RU. – Режим доступа : <https://www.dota2.net/>.

4. Двойные стандарты, позорище. Как в твиттере отреагировали на бан Kuku [Электронный ресурс] CYBERSPORT.RU. – Режим доступа : <https://www.cybersport.ru/dota-2/articles/dvoinye-standarty-pozorishe-kak-v-tvittere-otreagirovali-na-ban-kuku>.

5. Есть ли допинг в киберспорте? Интервью с экспертом [Электронный ресурс] matchtv ru. – Режим доступа : <https://matchtv.ru/cyber/matchtvnews_NI792345_Roman_Dvorankin_o_dopinge_v_kibersporte>.

6. Звезда онлайн-игры League of Legends получил визу в США, как профессиональный спортсмен [Электронный ресурс] BUSINESS. – Режим доступа : <https://www.latimes.com/business/la-xpm-2013-aug-07-la-fi-online-gamers-20130808-story.html>.

7. Как киберспорт подчиняется российскому законодательству? [Электронный ресурс] : IX Петербургский международный юридический форум // Портал «Regnum». – Режим доступа : <https://regnum.ru/news/2418790.html/>.

8. Министр спорта России выступил в поддержку киберспорта на ПМЭФ 2018 г. [Электронный ресурс] Режим доступа : <https://www.cybersport.ru/other/news/goldman-sachs-k-2022-godu-rynok-kibersporta-vyrastet-pochti-v-tri-raza>.

9. Правила Dota Pro Curcuit на сезон 2018-2019 гг. и расписание главных турниров. [Электронный ресурс] ProGamer. – Режим доступа : <https://www.progamer.ru/esports/mag/dpc-2018-2019-rules-schedule.htm>.

10. Сайт Всероссийская студенческая киберсортивная лига Сезон 2020/2021 гг. [Электронный ресурс] – Режим доступа : <https://xn--80afcqo8ahi.xn--p1ai/season2021/>.

11. Себ назвал русских «собаками из третьего мира». Теперь Solo ставит ультиматум[Электронный ресурс] CYBERSPORT.RU. – Режим доступа :<https://cyber.sports.ru/tribuna/blogs/cybersprout/2460135.html>.

12. Сергей Гламазда покинул пост генерального менеджера Virtus.pro [Электронный ресурс] CYBERSPORT.RU. – Режим доступа : <https://www.cybersport.ru/other/news/sergei-glamazda-pokinul-post-generalnogo-menedzhera-virtus-pro>.

13. Чем закончилась встреча Valve, Solo и Ceb? — Роман Дворянкин рассказал подробности истории. [Электронный ресурс] CYBERSPORT.RU. – Режим доступа **:** <https://www.cybersport.ru/dota-2/news/roman-dvoryankin-rasskazal-o-rabote-valve-nad-pravilami-o-proyavleniyakh-rasizma-v-dota-2>.

14. CinaDota2Supermaijr [Электронный ресурс] Liquipedia. – Режим доступа :. <https://liquipedia.net/dota2/Supermajor/2018>.

15. Mint\_Control оскорбил российских игроков [Электронный ресурс] DOTA2.RU. – Режим доступа : <https://dota2.ru/news/10588-mind-control-oskorbil-rossijskih-igrokov/>.

16. Pure про букву Z на мини-карте: «На карте рисовать нельзя что ли?» [Электронный ресурс] CYBERSPORT.RU. – Режим доступа : <https://cyber.sports.ru/dota2/1108609200-pure-pro-bukvu-z-na-mini-karte-na-karte-risovat-nelzya-chto-li.html>.

17. TAFISA [Электронный ресурс] – Режим доступа : <http://tafisa.org/international-members>.

18. Team Liquid оштрафует MinD\_ContRoL за оскорбление русских игроков [Электронный ресурс] championat.com. – Режим доступа : //<https://www.championat.com/cybersport/news-3472313-team-liquid-oshtrafuet-mindcontrol-za-oskorblenie-russkih-igrokov.html>.

19. VIRTUS.PRO снова набирает. [Электронный ресурс] org/news – Режим доступа : <https://www.hltv.org/news/11988/virtuspro-recruit-again>.

20.Virtus.Pro расторг контракт с Иваном «Pure» Москаленко, который попал в скандал с буквой Z [Электронный ресурс] SPORT24. – Режим доступа : <https://sport24.ru/news/cybersport/2022-04-30-virtuspro-rastorg-kontrakt-s-ivanom-pure-moskalenko-kotoryy-popal-v-skandal-s-bukvoy-z>.

21. WADA [Электронный ресурс] WADA. – Режим доступа : <https://www.wada-ama.org/en/what-we-do/world-anti-doping-code/code-signatories>.

22. [WCG-World Cyber Games](file:///C%3A%5CUsers%5C%D0%92%D0%B0%D1%81%D0%B8%D0%BB%D0%B8%D0%B9%5CDesktop%5CWCG-World%20Cyber%20Games) [Электронный ресурс] WCG.COM. – Режим доступа : <https://www.wcg.com/>.

23. World Esports IESF [Электронный ресурс] : – Режим доступа : <https://iesf.org/about/members>.

1. Сутырина, Е. В. Правовые особенности организации турнира в киберспортивной игре [Электронный ресурс] / Е. В. Сутырина // Отечественная юриспруденция. – 2019. – № 2(34). – С. 9–19. – Режим доступа :

<https://cyberleninka.ru/article/n/pravovye-osobennosti-organizatsii-turnira-po-kibersportivnoi-igre>. [↑](#footnote-ref-1)
2. Котенко, Е. С. Мультимедийный продукт как объект авторских прав : автореф. дис. … канд. юрид. наук / Е. С. Котенко. – М., 2012. – 26 с. [↑](#footnote-ref-2)
3. Савельев, А. И. Электронная коммерция в России и за рубежом: правовое регулирование [Электронный ресурс] / А. И. Савельев // IPR SMART. – 2014. – 543 с. – Режим доступа для авторизир. пользователей: <https://www.iprbookshop.ru/29097.html>. [↑](#footnote-ref-3)
4. Как киберспорт подчиняется российскому законодательству? [Электронный ресурс] : IX Петербургский международный юридический форум // Портал «Regnum». – Режим доступа : <https://regnum.ru/news/2418790.html/>. [↑](#footnote-ref-4)
5. Новиков, И. В.Проблемы правового регулирования киберспорта в Российской Федерации [Электронный ресурс] / И. В. Новиков //Вопросы Российской юстиции. – 2020. – № 9. – С. 426–438. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/problemy-pravovogo-regulirovaniya-kibersporta-v-rossiyskoy-federatsii>. [↑](#footnote-ref-5)
6. Соловьев, А. А. Особенности спортивного права как комплексной отрасли российского законодательства / А. А. Соловьёв // Законы России: опыт, анализ, практика. – 2014. – № 9. – С. 3–9. [↑](#footnote-ref-6)
7. Архипов, В. В. Киберспортивное право: миф или реальность? / В. В. Архипов // Закон. – 2018. – № 5. – С. 80.–92. [↑](#footnote-ref-7)
8. Приказ Минспорта России от 29 апреля 2016 г. № 470 «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 июня 2010 г. № 606 «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта» // Официальный интернет-портал правовой информации [Электронный ресурс] : Официальный интернет-портал правовой информации. [↑](#footnote-ref-8)
9. Новиков, И. В.Проблемы правового регулирования киберспорта в Российской Федерации [Электронный ресурс] / И. В. Новиков //Вопросы Российской юстиции. – 2020. – № 9. – С. 426–438. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/problemy-pravovogo-regulirovaniya-kibersporta-v-rossiyskoy-federatsii>. [↑](#footnote-ref-9)
10. Приказ Минспорта России от 22 января 2020 г. № 22 «Правила вида спорта «компьютерный спорт» [Электронный ресурс] : в данном виде документ опубликован не был. – СПС «Консультант Плюс». [↑](#footnote-ref-10)
11. Сутырина, Е. В. Правовое регулирование деятельности киберспортивной организации (клуба) [Электронный ресурс] / Е. В. Сутырина // Universum: Экономика и юриспруденция: электрон. научн. журн. – 2017. – № 1(46). Режим доступа : <http://7universum.com/ru/economy/archive/item/5424>. [↑](#footnote-ref-11)
12. Wagner, M. О научной значимости киберспорта / M. Wagner // О научной значимости киберспорта по интернет вычислениям и разработке компьютерных игр : материалы науч. конф.,CSREA Press, Las Vegas, Nevada, 2006 г. – С. 437–440. [↑](#footnote-ref-12)
13. Матвеев, Л. П. Общая теория спорта и ёё прикладные аспекты / Л. П. Матвеев // 4-е изд., испр. и доп. – СПб.: – Лань, 2005. – 284с. [↑](#footnote-ref-13)
14. Федеральный закон от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» [Электронный ресурс] : // Собр. законодательства Рос. Федерации – 2007. – № 50. – Ст. 6242. – СПС «Консультант Плюс». [↑](#footnote-ref-14)
15. Устав Общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России» (ФКС России) [Электронный ресурс] // Официальный интернет-портал правовой информации : – Режим доступа <https://resf.ru/about/documentation/>. [↑](#footnote-ref-15)
16. Бочавер, К. А., Кузнецов, А. И. Киберспорт: актуальные проблемы подготовки, результативности и здоровья игроков / К. А. Бочавер, А. И. Кузнецов // Спортивный психолог. – 2017. – № 3(46). – С. 48–54. [↑](#footnote-ref-16)
17. Приказ Госкомспорта РФ от 25 июля 2001 г. № 449 «О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания» [Электронный ресурс] : документ официально опубликован не был. – СПС «Консультант Плюс». [↑](#footnote-ref-17)
18. Приказ Росспорта от 4 июля 2006 г. № 414 «О компьютерном спорте» [Электронный ресурс] : документ официально опубликован не был. – СПС «Консультант Плюс». [↑](#footnote-ref-18)
19. Приказ Минспорта России от 29 апреля 2016 г. № 470 «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 июня 2010 г. № 606 «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта» // Официальный интернет-портал правовой информации [Электронный ресурс] : Официальный интернет-портал правовой информации. [↑](#footnote-ref-19)
20. Баешко, В. В. Проблемы международного правового регулирования киберспорта / В. В. Баешко // Спортивное право в Республике Беларусь // Промышленно-торговое право. – 2015. – С. 147–154. [↑](#footnote-ref-20)
21. Демченко, М. В., Шведова, А. Д. Правовое регулирование киберспорта в России и за рубежом. / М. В. Демченко, А. Д. Шведова // Инноватика и экспертиза: научные труды. – 2019. – № 2(27). – С. 88–93. [↑](#footnote-ref-21)
22. World Esports IESF [Электронный ресурс] : – Режим доступа : <https://iesf.org/about/members>. [↑](#footnote-ref-22)
23. [WCG-World Cyber Games](WCG-World%20Cyber%20Games) [Электронный ресурс] WCG.COM. – Режим доступа : https://www.wcg.com/. [↑](#footnote-ref-23)
24. #  Архив Чемпионата России по компьютерному спорту 2021 г. [Электронный ресурс] esportchamp.ru. – Режим доступа : <https://esportchamp.ru/results/>.

 [↑](#footnote-ref-24)
25. Сайт Всероссийская студенческая киберсортивная лига Сезон 2020/2021 гг. [Электронный ресурс] – Режим доступа : <https://xn--80afcqo8ahi.xn--p1ai/season2021/>. [↑](#footnote-ref-25)
26. WADA [Электронный ресурс] WADA. – Режим доступа : <https://www.wada-ama.org/en/what-we-do/world-anti-doping-code/code-signatories>. [↑](#footnote-ref-26)
27. TAFISA [Электронный ресурс] – Режим доступа : <http://tafisa.org/international-members>. [↑](#footnote-ref-27)
28. Франция: Закон от 7 октября 2016 г. № 2016-1321 «О цифровой республике» [Электронный ресурс] WIPO.INT. – Режим доступа : <https://wipolex.wipo.int/ru/text/420578>. [↑](#footnote-ref-28)
29. Звезда онлайн-игры League of Legends получил визу в США, как профессиональный спортсмен [Электронный ресурс] BUSINESS. – Режим доступа : <https://www.latimes.com/business/la-xpm-2013-aug-07-la-fi-online-gamers-20130808-story.html>. [↑](#footnote-ref-29)
30. Министр спорта России выступил в поддержку киберспорта на ПМЭФ 2018 г. [Электронный ресурс] Режим доступа : <https://www.cybersport.ru/other/news/goldman-sachs-k-2022-godu-rynok-kibersporta-vyrastet-pochti-v-tri-raza>. [↑](#footnote-ref-30)
31. Приказ Минспорта России от 22 января 2020 г. № 22 «Правила вида спорта «компьютерный спорт» [Электронный ресурс] : в данном виде документ опубликован не был. – СПС «Консультант Плюс». [↑](#footnote-ref-31)
32. Постановление Правительства РФ от 30 января 2015 г. № 1493 «О государственной программе «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2016-2020 гг.» [Электронный ресурс] //

Собр. законодательства Рос. Федерации – 2016. – № 2 (часть I). – Ст. 368. – СПС «Консультант Плюс». [↑](#footnote-ref-32)
33. Постановление Губернатора МО от 31 августа 2018 г. № 389-ПГ «О присуждении ежегодных премий Губернатора Московской области «Наше Подмосковье» в 2018 году» (вместе со «Списком лауреатов ежегодной премии Губернатора Московской области «Наше Подмосковье» в 2018 г.») [Электронный ресурс] // Официальный интернет-портал правовой информации. – Режим доступа [: http://www.mosreg.ru/](file:///E%3A%5C%D0%A3%D0%A7%D0%81%D0%91%D0%90%5C%D0%A0%D0%B0%D0%B1%D0%BE%D1%82%D0%B0%20%D0%B2%20%D0%93%D0%9F%D0%94%5C%D0%92%D0%B0%D0%BD%D1%8F%5C%D0%92%D0%9A%D0%A0%5C%3A%20http%3A%5Cwww.mosreg.ru%5C). [↑](#footnote-ref-33)
34. Апелляционное определение Московского городского суда от 22 марта 2019 г. № 33-4133/2019 [Электронный ресурс] : в данном виде документ опубликован не был. – СПС «Консультант Плюс». [↑](#footnote-ref-34)
35. Решение Суда по интеллектуальным правам от 17 сентября 2020 г. по делу № СИП-343/2020 [Электронный ресурс] : в данном виде документ опубликован не был. – СПС «Консультант Плюс». [↑](#footnote-ref-35)
36. Приказ Минспорта России от 22 января 2020 г. № 22 «Правила вида спорта «компьютерный спорт» [Электронный ресурс] : в данном виде документ опубликован не был. – СПС «Консультант Плюс». [↑](#footnote-ref-36)
37. Федеральный закон от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» [Электронный ресурс] : // Собр. законодательства Рос. Федерации – 2007. – № 50. – Ст. 6242. – СПС «Консультант Плюс». [↑](#footnote-ref-37)
38. Приказ Минспорта России от 22 января 2020 г. № 22 «Правила вида спорта «компьютерный спорт» [Электронный ресурс] : в данном виде документ опубликован не был. – СПС «Консультант Плюс». [↑](#footnote-ref-38)
39. Федеральный закон от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» [Электронный ресурс] : // Собр. законодательства Рос. Федерации – 2007. – № 50. – Ст. 6242. – СПС «Консультант Плюс». [↑](#footnote-ref-39)
40. Котенко (Гринь), Е. С. / Е. С. Котенко (Гринь) // Авторские права на мультимедийный продукт. М.: Проспект, 2013. – 128 с. [↑](#footnote-ref-40)
41. Заключение Исследовательского центра частного права по вопросам толкования и возможного применения отдельных положений части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации [Электронный ресурс] // Вестник гражданского права. – 2007. – № 3. – СПС «Консультант Плюс». [↑](#footnote-ref-41)
42. Постановление ФАС Северо-Западного округа от 21 сентября 2012 г. по делу № А13-0058/2011 [Электронный ресурс] : документ опубликован не был. – СПС «Консультант Плюс». [↑](#footnote-ref-42)
43. Постановление ФАС Северо-Западного округа от 31 июля 2009 г. по делу № А56-32809/2008. [Электронный ресурс] : документ опубликован не был. – СПС «Консультант Плюс». [↑](#footnote-ref-43)
44. Савельев, А.И. Электронная коммерция в России и за рубежом: правовое регулирование [Электронный ресурс] / А. И. Савельев // IPR SMART. – 2014. – 543 с. – Режим доступа для авторизир. пользователей: <https://www.iprbookshop.ru/29097.html>. [↑](#footnote-ref-44)
45. Решение Арбитражного суда города Москвы по делу № А40-73889/11-118-571 от 10 октября 2011 г., Постановление 9 арбитражного апелляционного суда № 09АП-31934/2011-ГК по делу № А40-73889/11-118-571 от 27 декабря 2011 г. [Электронный ресурс] : документ опубликован не был. – СПС «Консультант Плюс». [↑](#footnote-ref-45)
46. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая) от 18 декабря 2006 г. № 230-ФЗ [Электронный ресурс] : // Собр. законодательства Рос. Федерации – 2006. – № 52. – Ст. 5496. – СПС «Консультант Плюс». [↑](#footnote-ref-46)
47. Устав Общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России» (ФКС России). [Электронный ресурс] // Официальный интернет-портал правовой информации – Режим доступа : <https://resf.ru/about/documentation/>. [↑](#footnote-ref-47)
48. Федеральный закон от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» [Электронный ресурс] : // Собр. законодательства Рос. Федерации – 2007. – № 50. – Ст. 6242. – СПС «Консультант Плюс». [↑](#footnote-ref-48)
49. Воскресенская, Е. В. Конституционно-правовое значение интеллектуальной собственности: опыт евразийской интеграции / Е. В. Воскресенская // Евразийский юридический журнал. – 2018. – № 3. – С. 269–273. [↑](#footnote-ref-49)
50. Приказ Минспорта России от 14 марта 2019 г. № 199 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта» [Электронный ресурс] // Официальный интернет-портал правовой информации. [↑](#footnote-ref-50)
51. Приказ Минспорта России от 21 мая 2018 г. № 468 «Об утверждении программы развития вида спорта «компьютерный спорт» в Российской Федерации» [Электронный ресурс] : в данном виде документ опубликован не был. – СПС «Консультант Плюс». [↑](#footnote-ref-51)
52. Приказ Минспорта России от 22 января 2020 г. № 22 «Правила вида спорта «компьютерный спорт» [Электронный ресурс] : в данном виде документ опубликован не был. – СПС «Консультант Плюс». [↑](#footnote-ref-52)
53. Приказ Минспорта России от 11 января 2022 г. № 6 «Об утверждении Единой всероссийской спортивной классификации (виды спорта, не включенные в программы Игр Олимпиады, Олимпийских зимних игр, а также не являющиеся военно-прикладными или служебно-прикладными видами спорта)» [Электронный ресурс] // Официальный интернет-портал правовой информации. – Режим доступа : <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202202150038>. [↑](#footnote-ref-53)
54. Приказ Минспорта России от 24 августа 2021 г. №659 «Квалификационные требования к спортивным судьям по виду спорта «компьютерный спорт» [Электронный ресурс] : в данном виде документ опубликован не был. – СПС «Консультант Плюс». [↑](#footnote-ref-54)
55. Решение Правления ФКС России Протокол № 162 от 13 февраля 2020 г. [Электронный ресурс] // RESF.RU. – Режим доступа : <https://resf.ru/about/documentation/>. [↑](#footnote-ref-55)
56. Приказ Минспорта России от 1 декабря 2021 г. № 938 «Об утверждении федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт» [Электронный ресурс] // Официальный интернет-портал правовой информации – Режим доступа : <http://pravo.gov.ru>. [↑](#footnote-ref-56)
57. «Трудовой кодекс Российской Федерации» от 30 января 2001 г. № 197-ФЗ [Электронный ресурс] : // Собр. законодательства Рос. Федерации – 2002. – № 1(ч. 1). – Ст. 3. – СПС «Консультант Плюс». [↑](#footnote-ref-57)
58. Челебий, Р. Ф., Должиков, В. А. Регулирование трудовых отношений в киберспорте посредством трудового договора / Р. Ф. Челебей, В. А. Должиков // Научные исследования: теория, методика и практика : материалы III Междун. науч. практич. конф., Чебоксары, 2017 г. – С. 447–449. [↑](#footnote-ref-58)
59. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая) от 18 декабря 2006 г. № 230-ФЗ [Электронный ресурс] : // Собр. законодательства Рос. Федерации – 2006. – № 52. – Ст. 5496. – СПС «Консультант Плюс». [↑](#footnote-ref-59)
60. Кондратов А. Правовые основы киберспортивных соревнований [Электронный ресурс] / А. Кондратов // Закон. – 2020. – Режим доступа : <https://zakon.ru/blog/2020/02/06/pravovye_osnovy_kibersportivnyh_sorevnovanij>. [↑](#footnote-ref-60)
61. Новиков, И. В.Проблемы правового регулирования киберспорта в Российской Федерации [Электронный ресурс] / И. В. Новиков //Вопросы Российской юстиции. – 2020. – № 9. – С. 426–438. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/problemy-pravovogo-regulirovaniya-kibersporta-v-rossiyskoy-federatsii>. [↑](#footnote-ref-61)
62. Как киберспорт подчиняется российскому законодательству? [Электронный ресурс] : IX Петербургский международный юридический форум // Портал «Regnum». – Режим доступа : <https://regnum.ru/news/2418790.html/>. [↑](#footnote-ref-62)
63. Как киберспорт подчиняется российскому законодательству? [Электронный ресурс] : IX Петербургский международный юридический форум // Портал «Regnum». – Режим доступа : <https://regnum.ru/news/2418790.html/>. [↑](#footnote-ref-63)
64. Архипов, В. В. Киберспортивное право: миф или реальность? / В. В. Архипов // Закон. – 2018. – № 5. – С. 80.–92. [↑](#footnote-ref-64)
65. #  VIRTUS.PRO снова набирает. [Электронный ресурс] org/news – Режим доступа : <https://www.hltv.org/news/11988/virtuspro-recruit-again>.

 [↑](#footnote-ref-65)
66. Куревина, Л. Договор о возмездном оказании услуг при проведении спортивных соревнований / Л. Куревина // Учреждения физической культуры и спорта: бухгалтерский учет и налогообложение. – 2013. – № 10. [↑](#footnote-ref-66)
67. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая) от 18 декабря 2006 г. № 230-ФЗ [Электронный ресурс] : // Собр. законодательства Рос. Федерации – 2006. – № 52. – Ст. 5496. – СПС «Консультант Плюс». [↑](#footnote-ref-67)
68. В России впервые осудили киберспортсмена за нарушение условий контракта [Электронный ресурс] // DOTA2.RU. – Режим доступа : <https://www.dota2.net/>. [↑](#footnote-ref-68)
69. Федеральный закон от 29.декабря 2010 г. № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» [Электронный ресурс] : // Собр. законодательства Рос. Федерации – 2011. – № 1. – Ст. 48. – СПС «Консультант Плюс». [↑](#footnote-ref-69)
70. Демченко, М. В., Шведова, А. Д. Правовое регулирование киберспорта в России и за рубежом. / М. В. Демченко, А. Д. Шведова // Инноватика и экспертиза: научные труды. – 2019. – № 2(27). – С. 88–93. [↑](#footnote-ref-70)
71. Есть ли допинг в киберспорте? Интервью с экспертом [Электронный ресурс] matchtv ru. – Режим доступа : <https://matchtv.ru/cyber/matchtvnews_NI792345_Roman_Dvorankin_o_dopinge_v_kibersporte>. [↑](#footnote-ref-71)
72. Воскресенская, Е. В., Лойко, А. Н. Правовое регулирование киберспорта (компьютерного спорта) в Российской Федерации / Е. В. Воскресенская, А. Н. Лойко // Jurisprudence «Colloquium-journal». –2019. – № 12-9(36). –С.31–33. [↑](#footnote-ref-72)
73. CinaDota2Supermaijr [Электронный ресурс] Liquipedia. – Режим доступа :. <https://liquipedia.net/dota2/Supermajor/2018>. [↑](#footnote-ref-73)
74. Правила Dota Pro Curcuit на сезон 2018-2019 гг. и расписание главных турниров. [Электронный ресурс] ProGamer. – Режим доступа : <https://www.progamer.ru/esports/mag/dpc-2018-2019-rules-schedule.htm>. [↑](#footnote-ref-74)
75. #  Mint\_Control оскорбил российских игроков [Электронный ресурс] DOTA2.RU. – Режим доступа : <https://dota2.ru/news/10588-mind-control-oskorbil-rossijskih-igrokov/>.

 [↑](#footnote-ref-75)
76. Team Liquid оштрафует MinD\_ContRoL за оскорбление русских игроков [Электронный ресурс] championat.com. – Режим доступа : //<https://www.championat.com/cybersport/news-3472313-team-liquid-oshtrafuet-mindcontrol-za-oskorblenie-russkih-igrokov.html>. [↑](#footnote-ref-76)
77. Себ назвал русских «собаками из третьего мира». Теперь Solo ставит ультиматум[Электронный ресурс] CYBERSPORT.RU. – Режим доступа **:** <https://cyber.sports.ru/tribuna/blogs/cybersprout/2460135.html>. [↑](#footnote-ref-77)
78. Чем закончилась встреча Valve, Solo и Ceb? — Роман Дворянкин рассказал подробности истории. [Электронный ресурс] CYBERSPORT.RU. – Режим доступа **:** <https://www.cybersport.ru/dota-2/news/roman-dvoryankin-rasskazal-o-rabote-valve-nad-pravilami-o-proyavleniyakh-rasizma-v-dota-2>. [↑](#footnote-ref-78)
79. Двойные стандарты, позорище. Как в твиттере отреагировали на бан Kuku [Электронный ресурс] CYBERSPORT.RU. – Режим доступа : <https://www.cybersport.ru/dota-2/articles/dvoinye-standarty-pozorishe-kak-v-tvittere-otreagirovali-na-ban-kuku>. [↑](#footnote-ref-79)
80. #  Pure про букву Z на мини-карте: «На карте рисовать нельзя что ли?» [Электронный ресурс] CYBERSPORT.RU. – Режим доступа : <https://cyber.sports.ru/dota2/1108609200-pure-pro-bukvu-z-na-mini-karte-na-karte-risovat-nelzya-chto-li.html>.

 [↑](#footnote-ref-80)
81. Virtus.Pro расторг контракт с Иваном «Pure» Москаленко, который попал в скандал с буквой Z [Электронный ресурс] SPORT24. – Режим доступа : <https://sport24.ru/news/cybersport/2022-04-30-virtuspro-rastorg-kontrakt-s-ivanom-pure-moskalenko-kotoryy-popal-v-skandal-s-bukvoy-z>. [↑](#footnote-ref-81)
82. #  Сергей Гламазда покинул пост генерального менеджера Virtus.pro [Электронный ресурс] CYBERSPORT.RU. – Режим доступа : <https://www.cybersport.ru/other/news/sergei-glamazda-pokinul-post-generalnogo-menedzhera-virtus-pro>.

 [↑](#footnote-ref-82)