

Федеральное государственное бюджетное образовательное  
учреждение высшего профессионального образования

Санкт-Петербургский государственный университет  
Институт «Высшая школа менеджмента»

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ РЕГУЛИРОВАНИЕ СФЕРЫ КИБЕРСПОРТА В  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ НА ПРИМЕРЕ САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

Выпускная квалификационная работа  
студентки 4 курса бакалаврской  
программы, направление —  
Государственное и муниципальное  
управление

**ТКАЧЕНКО Виктории Сергеевны**

Научный руководитель:  
к.э.н., ст.преподаватель



**СКЛЯР Татьяна  
Моисеевна**

Санкт-Петербург  
2023

Заявление  
о самостоятельном выполнении выпускной  
квалификационной работы

Я, Ткаченко Виктория Сергеевна, студентка 4 курса направления 38.03.04 «Государственное и муниципальное управление», заявляю, что в моей выпускной квалификационной работе на тему «Государственное регулирование сферы киберспорта в Российской Федерации на примере Санкт-Петербурга» не содержится элементов плагиата. Все прямые заимствования из печатных и электронных источников, а также из защищённых ранее курсовых и выпускных квалификационных работ, кандидатских и докторских диссертаций имеют соответствующие ссылки.

Мне известно содержание п. 6.3 Правил обучения по основным образовательным программам высшего и среднего профессионального образования в СПбГУ о том, что «Требования к выполнению выпускной квалификационной работе устанавливаются рабочей программой учебных занятий», п. 3.1.4 Рабочей программы учебной дисциплины «Выпускная квалификационная работа по государственному и муниципальному управлению» о том, что «Обнаружение в ВКР студента плагиата (прямое или контекстуальное заимствование текста из печатных и электронных источников, а также и защищенных ранее выпускных квалификационных работ, кандидатских и докторских диссертаций без соответствующих ссылок) является основанием для выставления комиссией по защите выпускных квалификационных работ оценки «незачтено (F)», и п. 51 Устава федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего профессионального образования «Санкт-Петербургский государственный университет» о том, что «студент подлежит отчислению из Санкт-Петербургского университета за представление курсовой или выпускной квалификационной работы, выполненной другим лицом (лицами)».



\_\_\_\_\_ (Подпись студента)

\_\_\_\_\_ 13.06.2023 \_\_\_\_\_ (Дата)

## **ОГЛАВЛЕНИЕ**

<b>Введение.....</b>	<b>4</b>
<b>Глава 1. Анализ тенденций развития киберспорта.....</b>	<b>8</b>
1.1. Состояние сферы киберспорта в условиях цифровизации.....	8
1.2. Стратегии развития киберспорта в Российской Федерации.....	18
1.3. Анализ дорожной карты «Новые коммуникационные интернет-технологии».....	23
<b>Глава 2. Исследование практики государственного регулирования киберспортивных организаций.....</b>	<b>29</b>
2.1. Зарубежный опыт регулирования киберспорта.....	29
2.2. Особенности и проблемы государственного регулирования киберспорта в РФ.....	31
2.3. Анализ деятельности Федерации компьютерного спорта в Санкт-Петербурге.....	43
<b>Глава 3. Управление проектами как приоритетная деятельность по совершенствованию инструментов государственного регулирования киберспорта.....</b>	<b>50</b>
3.1. Форсайт-технология как инструмент совершенствования государственного регулирования киберспорта.....	50
3.2. Анализ результатов опроса потребителей о совершенствовании государственного регулирования сферы киберспорта.....	55
3.3. Рекомендации по совершенствованию государственного регулирования сферы киберспорта.....	64
<b>Заключение.....</b>	<b>67</b>
<b>Список источников.....</b>	<b>71</b>
<b>Приложение.....</b>	<b>76</b>
Приложение 1. Анкета опроса респондентов.....	76
Приложение 2. Вопросы для проведения интервью.....	81
Приложение 3. Запрос в региональный департамент ФКС России.....	81
Приложение 4. Вопросы для проведения интервью с директором научного департамента ФКС.....	82

## ВВЕДЕНИЕ

Киберспорт (компьютерный спорт) — это соревнования с использованием видеоигр, принимающий форму организованных многопользовательских соревнований по видеоиграм, особенно между профессиональными игроками, индивидуально или в командах<sup>1</sup>. Киберспорт — часть игровой индустрии, соревнования, турниры, где специальные компьютерные игры являются спортивными дисциплинами. В настоящее время, киберспорт — достаточно дискуссионная и относительно неизученная сфера с точки зрения государственного регулирования. Основная проблема на данный момент, связана с тем, что киберспорт, в сравнении с традиционным и привычными видами спорта, сформировался сравнительно недавно. Его нормативно-правовая база еще не полностью разработана.

Популярность киберспорта набирает обороты, данная деятельность приносит значительные доходы. В официальных соревнованиях принимают участие киберспортсмены, а организаторы таких соревнований создают для участников соревнований все необходимые условия. Такие соревнования привлекают поклонников спортсменов и любителей ставок. Тенденции развития киберспорта анализируются спортивными киберфункционарами, политиками и чиновниками<sup>2 3</sup>.

По мнению эксперта в области права А. Кондратова, принятие участия в киберспортивных соревнованиях в законодательном порядке должно проходить на основе письменного согласия взрослых, ответственных за воспитание и оплату игрового контента (родителей, опекунов)<sup>4</sup>. Однако в настоящее время такого требования не существует.

Отдельную проблематику составляет охрана интеллектуальной собственности в данной сфере. Как и любой мультимедийный продукт, киберспортивные игры имеют правообладателя, без согласия которого проведение киберспортивных турниров и трансляций запрещено. Соответственно, для организации турниров необходимо заключение лицензионных соглашений.

---

<sup>1</sup> МАЛОИЗВЕСТНЫЕ И НЕОБЫЧНЫЕ ВИДЫ СПОРТА. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://elibrary.ru> (дата обращения: 10.12.2022).

<sup>2</sup> Стрелец Ю. Цена вопроса. Депутат Госдумы Александр Хинштейн о правовом регулировании рынка видеоигр // Коммерсант. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.kommersant.ru/doc/5181284> (дата обращения: 10.12.2022).

<sup>3</sup> Государство взялось за киберспорт. Рассказываем, как чиновники видят его развитие и роль в стране / DTF. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dtf.ru/gameindustry/1100342-gosudarstvo-vzvalos-za-kibersport-rasskazyvaem-kak-chinovniki-vidyat-ego-razvitie-i-rol-v-strane> (дата обращения: 10.12.2022).

<sup>4</sup> Кондратов А. Правовые основы киберспортивных соревнований / Zakon.ru. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://zakon.ru/blog/2020/02/06/pravovye\\_osnovy\\_kibersportivnyh\\_sorevnovanij](https://zakon.ru/blog/2020/02/06/pravovye_osnovy_kibersportivnyh_sorevnovanij) (дата обращения: 10.12.2022).

Важным вопросом является регулирование внутриигровых ценностей, которые пользователи приобретают за реальные деньги. Существуют черные рынки, где продают компьютерные виртуальные предметы, артефакты или обеспечивают услугу «угона аккаунтов». Эти виртуальные предметы воспринимаются как реальный товар и объект инвестирования. Объем такого виртуального рынка игровых товаров в России экспертами оценивается в 456 млн долларов, что не облагается налогами, может использоваться для финансирования терроризма и отмывания денег<sup>5</sup>. Вокруг подобных артефактов, скинов (изображения игрока, предмета), lootbox (лутбокс или ящик добычи) функционируют виртуальные биржи. Сервисы цифровой дистрибуции и специализированные торговые площадки по продаже таких товаров формируют вторичный рынок. Рекордной сделкой на таких площадках стала покупка артефакта из России клиентом из Китая на сумму 775.000 дол. США. Кроме того, на государственном уровне активно обсуждается оборот игровых валют и артефактов, продажа которых приносит доход, но которые не признаются имуществом в российском правовом поле<sup>6</sup>.

Организаторы киберспортивных соревнований — сертифицированные судьи, ответственные за общую организацию и ведение проекта — это высококлассные и опытные сотрудники. Прибыль организаторов соревнований и спортсменов должна облагаться налогом, дифференциация размеров которого зависит от статуса резидента или нерезидента. В современных условиях данную обязанность на себя берет Федерация киберспорта, если это предусмотрено правилами Устава, если нет — киберспортсмены обязаны оплачивать сами налоги.

Как и любая коммерческая деятельность киберспорт нуждается в соответствующем регулировании. В период пандемии коронавируса в 2020 г. российский рынок видеоигр вырос более чем на 35%<sup>7</sup>.

Актуальность исследования. Сочетание бизнес-моделей и подходов к спорту в электронной цифровой среде выводит проблему развития в России киберспорта на новый уровень. С одной стороны, государство смотрит на данную деятельность, как на отрасль экономики (на начало 2020 г. объем российского рынка киберспорта составил 30 млн. дол. США, а по итогам 2021 г. объем мирового рынка киберспорта составил 2 млрд дол. США

---

<sup>5</sup> Российские власти нацелились на рынок скинов из видеоигр — его хотят регулировать / 3DNews. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://3dnews.ru/1059018> (дата обращения: 14.12.2022).

<sup>6</sup> Королев Н. Скином и мечом. Рынок виртуальных предметов может стать регулируемым / Н. Королев // Коммерсант. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: [https://www.kommersant.ru/doc/5183593?from=doc\\_vrez](https://www.kommersant.ru/doc/5183593?from=doc_vrez) (дата обращения: 10.12.2022).

<sup>7</sup> В период пандемии коронавируса в 2020 г. российский рынок видеоигр вырос более чем на 35% / Российская газета. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://rg.ru/2021/03/29/rossijskij-rynok-kompiuternih-igr-vyros-na-35-v-2020-godu.html> (дата обращения: 14.12.2022).

8), представленную киберспортивными организациями, выручка и прибыль которых имеет значительные объемы, с другой стороны, молодежь и подрастающее поколение проявляет интерес к данной деятельности, видит в ней возможности для самореализации (на уровне федераций киберспорта видят новые возможности для инвалидов). В то время как весь российский спорт не получает прибыли, а субсидируется, киберспорт получает прибыль. Установлено, что официальные правила киберспорта не опубликованы, а в настоящее время он регулируется законодательством о физической культуре и спорте, которое не адаптировано под особенности киберспорта, то есть адекватного правового регулирования нет. Острым является вопрос о независимости от спонсоров и рекламодателей, а также общедоступности трансляций.

В Санкт-Петербурге слабое развитие киберспорта, эксперты (Д. Дмитриева, Д. Лебедев) связывают с недостаточным желанием местной федерации заниматься организацией европейских крупных турниров с достаточным призовым фондом<sup>9</sup>. Основная проблема заключается в дефицитном сотрудничестве со спонсорами. В то же время признается высокий уровень развития любительского киберспорта. В городе есть большое количество киберспортивных функционеров, но в отличие от других городов, в Санкт-Петербурге отсутствуют игровые базы и киберспортивные комплексы.

Поэтому они все работают удаленно в Москве.

Исследовательский вопрос: Почему в Санкт-Петербурге киберспорт недостаточно развит по сравнению с другими регионами? Оказывает ли на это влияние существующая практика государственного регулирования?

Цель исследования – разработка рекомендаций по совершенствованию государственного регулирования киберспорта на примере Санкт-Петербурга.

Задачи исследования:

- исследовать современное состояние сферы киберспорта в условиях цифровизации;
- выявить особенности государственного регулирования в сфере киберспорта в Российской Федерации;
- проанализировать существующие стратегии развития киберспорта в Российской Федерации;

---

<sup>8</sup> Сарханянц К. Киберспорт набирает массу / К. Сарханянц // Коммерсантъ. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.kommersant.ru/doc/5080265> (дата обращения: 4.03.2023)

<sup>9</sup> Дмитриева Д. Живи играючи: специалистам по киберспорту не хватает работы в Петербурге – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://www.dp.ru/a/2021/10/11/Nado\\_zhit\\_igrjuchi](https://www.dp.ru/a/2021/10/11/Nado_zhit_igrjuchi) (дата обращения: 10.03.2023)

- рассмотреть ход реализации дорожной карты «Новые коммуникационные интернет-технологии»;
- осуществить оценку деятельности Федерации компьютерного спорта в Санкт-Петербурге;
- предложить использование Форсайт-проекта в качестве метода совершенствования государственного регулирования киберспорта.

Объект исследования — киберспорт.

Предмет исследования — государственное регулирование киберспорта.

Формат работы – исследовательская работа.

Методы исследования. В исследовании используются общенаучные методы исследования: анализ и обобщение, индукция и дедукция, абстрагирование, сравнение и эмпирические методы, включая дескриптивный анализ результатов опроса респондентов.

Результаты исследования заключаются в выработке рекомендаций по совершенствованию государственного регулирования киберспорта в Санкт-Петербурге.

## Глава 1. АНАЛИЗ ТЕНДЕНЦИЙ РАЗВИТИЯ КИБЕРСПОРТА

### 1.1. Современное состояние сферы киберспорта в условиях цифровизации

Выявление проблем государственного регулирования киберспорта требует изучения позиций исследователей и экспертов относительно развития данной отрасли на современном этапе. Анализ литературы по данной проблеме также должен учитывать мнения западных исследователей, их оценку состоянию развития киберспорта, так как его практическая реализация первоначально осуществлялась в зарубежных странах. Ведущей тенденцией развития отрасли за рубежом является формирование исследовательского центра компетенций EsportsResearchNetwork для развития представлений о современном состоянии отрасли и ее ключевых проблемах.

В работе Дж. Хартунг (J. Harttung, 2015) рассматриваются специфические черты киберспорта. Одной из них выступает участие значительного числа заинтересованных сторон, экономические интересы которых в отдельных случаях вступают между собой в противоречия <sup>10</sup>.

#### Перечень заинтересованных сторон и их интересы в киберспорте <sup>11</sup>

Стейкхолдер	Интересы стейкхолдеров в киберспорте
Разработчик игры	<ul style="list-style-type: none"><li>– Разработка дисциплины, вокруг которых строится отрасль киберспорта;</li><li>– Вмешательство в киберспортивную игру (игнорирование, невмешательство, оказание небольшого влияния, регулирование и чрезмерное регулирование).</li></ul>
Организатор турниров	<ul style="list-style-type: none"><li>– Формирование специальной среды для проведения состязаний между игроками, представляющую собой турниры в офлайн-формате на специальных спортивных стадионах со зрительским залом и сценой;</li></ul>

<sup>10</sup> Harttung, J. (2015). The Issue of “Deep Control” in Professional E-Sports – A Critical Analysis of Intellectual Property Structures in Electronic Gaming. Master’s Thesis. University of Toronto, Toronto.EsportsResearchNetwork. Available at: <https://esportsresearch.net/literature/items/show/260> (date of access: 7.02.2023).

<sup>11</sup> Перечень заинтересованных сторон и их интересы в киберспорте. Источник: составлено автором



	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Интеграция целевых аудиторий вокруг киберспортивных турниров.</li> </ul>
Профессиональные организации	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Формирование среды для проведения турниров на профессиональном уровне;</li> <li>– Подбор тренеров для профессиональных киберспортивных команд;</li> <li>– Включение игроков в состав киберспортивной команды;</li> <li>– Создание среды для самосовершенствования и развития, условий для подготовки к соревнованиям;</li> <li>– Финансирование от спонсоров;</li> <li>– Функционирование в качестве бренда, поддержание известности и популярности;</li> <li>– Стремление улучшить свою бизнес-модель за счет снижения зависимости от спонсоров и инвесторов;</li> <li>– Привлечение аудитории и монетизация бренда;</li> <li>– Продажа киберспортивной атрибутики;</li> <li>– Доходы от соревнований по франшизной системе.</li> </ul>
Профессиональные игроки	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Заключение долгосрочных контрактов;</li> <li>– Получение призовых денег на турнирах;</li> <li>– Стремление достичь мастерства в строго определенных дисциплинах.</li> </ul>
Органы управления	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Обеспечение устойчивого функционирования киберспортивных организаций;</li> <li>– Получение прибыли.</li> </ul>
Различные компании в области киберспорта,	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Поиск и реализация дополнительных источников получения прибыли (букмекерские ставки, юридические, медицинские услуги, представительство интересов, студенческий киберспорт);</li> <li>– Сбыт товаров, ориентированных на киберспортсменов;</li> <li>– Мобильный гейминг;</li> <li>– Формирование новых бизнес-моделей;</li> <li>– Интеграция киберспорта с другими рынками.</li> </ul>

Спонсоры	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Привлечение новой целевой аудитории (производители игровых консолей, банки, операторы связи, букмекеры, электронные торговые площадки, производители энергетиков, и другие непрофильные игроки рынков;</li> <li>– Инвестиции в киберспортивные команды.</li> </ul>
Общественность	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Билеты, мерч и внутриигровые продажи;</li> <li>– Просмотр трансляций соревнований;</li> <li>– Осуществление транзакций в виде пожертвований на игроков;</li> <li>– Осуществление транзакций в виде покупки мерча (спортивной атрибутики) киберспортивных команд.</li> </ul>
СМИ	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Покупка медиаправ на контент;</li> <li>– Вовлечение болельщиков в контент;</li> <li>– Развитие сообществ болельщиков;</li> <li>– Объединение болельщиков в различные каналы;</li> <li>– Привлечение болельщиков в платформы и сервисы для ставок.</li> </ul>
Предприниматели	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Покупка киберспортивных холдингов для получения прибыли.</li> </ul>
Акционеры	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Покупка акций киберспортивных холдингов для получения прибыли.</li> </ul>

В киберспорте существует значительное число заинтересованных сторон, причастных к цепочке создания стоимости либо интеграции целевой аудитории в киберспорт: ключевые стейкхолдеры (разработчики игр, организаторы киберспортивных турниров, киберспортивные организации и киберспортсмены) и вторичные стейкхолдеры (органы управления, общественность, предприниматели, СМИ, компании в области киберспорта, спонсоры, инвесторы и акционеры).

В контексте, рассмотренного защитой собственных интеллектуальных прав, в большей степени заинтересованы производители видеоигр, потому что их ключевым источником прибыли является непосредственная реализация видеоигр в отрасли. Однако, по мнению Дж. Мартинелли (J. Martinelli, 2019), система организации киберспорта не позволяет в полной мере быть уверенным в исключительности прав производителя, отдавая

приоритет организаторам киберспортивных мероприятий <sup>12</sup>. Е.Л. Виндхольц (E.L. Windholtz, 2020) убедительно доказывает, что де-факто производитель игр играет руководящую роль в организации соревнований по киберспорту <sup>13</sup>. Кроме того, исследователь подчеркивает, что данный вид спортивных соревнований отличает недолгая история существования, что не позволяет в полной мере оценить географические отличия и проблемы развития. С этим связана другая специфическая особенность киберспорта, выражающаяся в отсутствии необходимости проведения соревнований в строго определенном месте, как происходит в остальных видах спорта. Другой особенностью киберспорта, по мнению коллектива исследователей Дж.Т. Холден, Р.М. Роденберг и А. Кубуракис (J.T. Holden, R.M. Rodenberg и A. Kaburakis, 2017), является динамическое развитие данной отрасли, определяющее ускорение цикла инноваций и серьезную конкуренцию между игровыми форматами, способными вытеснять друг друга <sup>14</sup>. В силу данной особенности отдельные игры могут пользоваться меньшим спросом и терять популярность с более высокой скоростью, чем в иных видах спорта.

Следующим специфическим моментом, на который обращают внимание исследователи, является его коммерческая направленность. Безусловно, другие, «более физические виды профессионального спорта» коммерциализация не обошла стороной. Профессиональный спорт — это еще и бизнес. Организация соревнований на профессиональном уровне способна приносить большую прибыль. Как подчёркивает китайский исследователь Yue Yang, главное отличие этих видов спорта от киберспорта — это то, что последний создавался для маркетинга и повышения объема продаж <sup>15 16</sup>. Развитие киберспорта в настоящее время происходит по принципу состязательности и профессионализации. Киберспортивные соревнования аккумулируют потенциал получения доходов от рекламного бизнеса — еще одной заинтересованной в развитии киберспорта стороны.

---

<sup>12</sup> Martinelli J., The Challenges of Implementing a Governing Body for Regulating ESports, 26 U. Miami Int'l & Comp. L. Rev. 499 (2019): 501-522. Available at: <https://repository.law.miami.edu/umiclr/vol26/iss2/8> (date of access: 7.02.2023).

<sup>13</sup> Windholz, Eric, Governing Esports: Public Policy, Regulation and the Law (2020). (2020) (1) Sports Law e Journal a Monash University Faculty of Law Legal Studies Research Paper No. 3622662, Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=3622662> (date of access: 7.02.2023).

<sup>14</sup> Holden, John and Rodenberg, Ryan M. and Kaburakis, Anastasios, Esports Corruption: Gambling, Doping, and Global Governance (August 29, 2016). John T. Holden, Ryan M. Rodenberg, & Anastasios Kaburakis, Esports Corruption: Gambling, Doping, and Global Governance, 32 Maryland Journal of International Law 236 (2017). , Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=2831718> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2831718> (date of access: 7.02.2023).

<sup>15</sup> A. B. Ilin, Yu. S. Sizova, Yu. D. Ponomareva, S. D. Sizov International Trade and Trade Policy, 2021; 27:47; DOI: 10.21686/2410-7395-2021-2-47-61

<sup>16</sup> Yue Yang Research on ESports and ESports Industry in China. China sport science”, 2018. 38 (4): 8-21.28p.

Давая оценку современному состоянию киберспорта в России, В. А. Гореликов относит данный сегмент к индустрии развлечений, где существует рынок с высокой концентрацией. Следует отметить исследования автора о рыночной структуре сегмента киберспорта с оценкой прибыльности каждого из подсегментов рынка: доходы от спонсоров, продажа медиа прав, доходы от рекламы, продажа билетов на турнир, продажи мерчандайзинга и доходы производителей игр. Анализ статистических данных позволил исследователю понять тенденции и закономерности развития рынка киберспорта в разрезе отмеченных под сегментов: 1) доходы от спонсорства растут в киберспорте в 3 раза быстрее по сравнению с другими параллельными сегментами; 2) доходы издателей игр ежегодно падают, это связано с ускорением жизненного цикла продукта, его морального устаревания и конкуренции; 3) остальные (доходы от рекламы, продажи медиа прав, мерчандайзинга) растут стабильно и равномерно. Оценка российского рынка киберспорта позволила исследователю прийти к мнению о существовании следующей закономерности: 1) большая зависимость активности игроков рынка от инвестиций крупных российских компаний как ключевого источника доходов; в то время, как в развитых странах мира все наоборот — интеграция усилий спонсоров составляют большую часть рынка [с.37-43; с.187-196]<sup>17 18</sup>. По мнению экспертов РБК, основная причина низкого интереса инвесторов к киберспорту заключается в недостаточной правовой определенности в силу отсутствия чётких правовых принципов и определений в российском законодательстве<sup>19</sup>. Убедительным является кейс, связанный с неудачной покупкой Mail.Ru за 100 млн долларов США в киберспортивный холдинг ESforce. Убыточный холдинг компания до сих пор не может продать. Инвесторов привлекают на современном этапе диверсифицированные модели монетизации<sup>20</sup>.

Необходимо признать, преодоление такой негативной закономерности требует обращения внимания инвестора на спонсоров и партнеров, и определение между ними точек роста. Таким образом, можно сделать вывод, что киберспорт следует рассматривать как систему взаимосвязанных рынков, взаимодействие между которыми имеет

---

<sup>17</sup> Гореликов В. А. Маркетинговые продукты в киберспорте – как основные возможности для роста рынка / В. А. Гореликов // Компьютерный спорт (киберспорт): состояние и перспективы развития: материалы Межрегиональной научно-практической конференции, 10 декабря 2020 года / Под ред. М.А. Новоселова. – М.: РГУФКСМиТ, 2020. – 210 с.

<sup>18</sup> Талан А.С. Уникальные особенности киберспорта как инструмента маркетинга / А.С. Талан // Компьютерный спорт (киберспорт): состояние и перспективы развития: материалы Межрегиональной научно-практической конференции, 10 декабря 2020 года / Под ред. М.А. Новоселова. – М.: РГУФКСМиТ, 2020. – 210 с.

<sup>19</sup> Хохлова А. Как инвестировать в игры и почему киберспорт в СНГ зовут долиной смерти / А. Хохлова / РБК. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://quote.rbc.ru/news/article/5f47f3f69a79471cf8e17f30> (дата обращения: 10.02.2023).

<sup>20</sup> Даштоян Д. Почему киберспорт в России не привлекает венчурных инвестиций / Д. Даштоян // Forbes. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.forbes.ru/biznes/404621-pochemu-kibersport-v-rossii-ne-privlekaet-venchurnykh-investitsiy> (дата обращения: 10.02.2023).

значительный потенциал для взаимодействия. Прежде всего, для инвесторов являются привлекательными ряд следующих перспективных бизнес-моделей, которые отличает относительно быстрая окупаемость и ежегодный прирост доли рынка: киберарена, киберспортивная школа, собственная киберспортивная команда, организация турниров и лиг<sup>21</sup>.

По состоянию на начало 2020 г. объемы российского рынка киберспорта оценивались в 30 млн дол. США, а в 2023 г. прогнозируется, что его объем увеличится до 100 млн дол. США.

На важную тенденцию развития современного киберспорта обращает внимание А.С. Талан. По мнению исследователя, в настоящее время отмечается динамичное развитие и рост числа стартапов по диджитализации различных видов спорта<sup>22</sup>. Однако, конкуренция на таких высококонцентрированных рынках такая, что большинство финансируемых стартапов становятся убыточными. К тому же проявляется тенденция к снижению стоимости организации и трансляции массовых турниров. Автор публикации подчеркивает, что технологии, используемые в киберспорте, позволяют без больших затрат и эффективно привлекать, и удерживать внимание целевой аудитории. Для этого используются возможности платформ для киберспорта (в среднем обеспечивает 1–3 млн. просмотров), возможности блогеров для проведения соревнований (посредством сервисов потокового вещания получают доступ к массовой аудитории; однако, у профессиональных блогеров и их групп имеется большая база фанатов), а также брендинг скинов (текстур изображения) и игрового поля символикой спонсоров.

Следует отметить, что в 2006 г. в России киберспорт был исключен из реестра видов спорта, так как было установлено, что за период 2000–2006 гг. на должном уровне не велись протоколы результатов соревнований. Проблема была решена только через 10 лет после внедрения системы протоколирования результатов киберспортивных соревнований в 2016 г. (Приказ Министерства спорта РФ 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»)<sup>23</sup>. В России киберспорт регулируется законодательством, принятым в 2016 году. Согласно этому закону, киберспорт признается

---

<sup>21</sup> Динамика роста киберспорта в России впечатляет / Блог Cyber:Х Community. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://f.partnerkin.com/tribuna/blog\\_cyber\\_community/dinamika\\_rosta\\_kybersporta\\_v\\_r](https://f.partnerkin.com/tribuna/blog_cyber_community/dinamika_rosta_kybersporta_v_r) (дата обращения: 10.02.2023).

<sup>22</sup> Талан А.С. Уникальные особенности киберспорта как инструмента маркетинга / А.С. Талан // Компьютерный спорт (киберспорт): состояние и перспективы развития: материалы Межрегиональной научно-практической конференции, 10 декабря 2020 года / Под ред. М.А. Новоселова. – М.: РГУФКСМиТ, 2020. – 210 с.

<sup>23</sup> История. Федерация компьютерного спорта России. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: (дата обращения: 10.02.2023).

официальным видом спорта. Также закон предусматривает обязательную регистрацию киберспортивных организаций и установление правил проведения соревнований. В 2017 г. по приказу Министерства спорта РФ киберспорт перевели в раздел «виды спорта, которые развиваются на общероссийском уровне» следовательно, появились звания и разряды по киберспорту: третий спортивный разряд — с 14 лет, второй спортивный разряд — с 14 лет, первый спортивный разряд — с 14 лет, кандидат в Мастера спорта — с 16 лет, Мастер спорта России — с 18 лет<sup>24</sup>. Также отмечено, что киберспорт включает такие дисциплины, как файтинг, боевая арена, соревновательные головоломки, спортивный симулятор, стратегия реального времени и технические симуляторы — все перечисленные дисциплины имеют ряд особенностей. Таким образом, если осуществлять контроль за соблюдением законодательства о физической культуре и спорте, можно выявить и другие факты несоблюдения и нарушения норм российского законодательства о физической культуре и спорте.

Другой организационной проблемой, ограничивающей развитие в стране киберспорта, является установление лимита на легионеров из других стран. Признается существование жесткой конкуренции между российскими и иностранными игроками, представляющими российские киберкоманды. Установление этого требования в 2021 г. призвано повысить уровень навыков российских киберспортсменов<sup>25</sup>. Констатируется, что российские команды до событий 2021 г. обычно представляли и преобладали по числу киберспортсмены из Украины и Республики Казахстан.

На физическую культуру и спорт в целом, цифровая трансформация оказывает значительное влияние. Внесение изменений в российский реестр видов спорта такого вида спорта, как киберспорт это подтверждает. Усложняет регулирование нового вида спорта понимание данной отрасли (код по ОКВЭД – 93.29) в качестве экономического института, со своими правилами функционирования<sup>26</sup>. Обращая на это внимание Р.М. Черкесов подчеркивает, что лидирующие в этой отрасли страны развивают инфраструктуру киберспорта и несут бюджетные расходы на его развитие<sup>27</sup>. Разделяя эту точку зрения, А. В. Ермаков подчеркивает, что перспективы стратегического развития физической культуры и спорта до 2030 г. российское государство связывает с киберспортом. Проанализировав

---

<sup>24</sup> Федерация киберспорта России // [сайт]. – URL: <https://resf.ru/> (дата обращения: 28.03.2023 г.).

<sup>25</sup> Гад А. В российских киберспортивных организациях введут лимит на легионеров / Панорама. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://panorama.pub/news/v-rossijskix-kibersportivnyx-organizacziyax-poyavitsya-limit-na-legionerov> (дата обращения: 10.02.2023).

<sup>26</sup> Солодников В.В., Тимофеева В. И. Киберспорт в России как объект маркетинга и социальный феномен / В.В. Солодников, В. И. Тимофеева // Социологическая наука и социальная практика. – 2020. – №1. – С.167-187.

<sup>27</sup> Черкесов Р.М. Тенденции развития киберспорта в современных цифровых реалиях / Р.М. Черкесов // Журнал прикладных исследований. – 2022. – №11. – С.294-297.

данные о состоянии киберспорта в России, исследователь выделил 2 противоречивые тенденции за период 2018–2020 гг.: во-первых, выросло количество киберспортивных мероприятий; во-вторых, почти с 97 до 50 уменьшилось количество участников<sup>28</sup>. Однако, статистика не позволяет объективно объяснить проблемы функционирования и развития киберспорта. Если ориентироваться на мнение ученого, то следует изучать проблемы взаимодействия киберспортсменов и организаторов подобных соревнований. К тому же можно констатировать плохое информационное взаимодействие между Федерацией киберспорта и Минспортом России: последнее в своих отчетах не указывает, что, например, в 2019 г. на Кубке России по киберспорту приняло участие более 26 тысяч человек. Кроме того, можно найти значительную разницу между списками киберспортсменов, принимающих участие в международных соревнованиях, которые ведут оба ведомства — они не совпадают (кто искажает информацию?) — в официально утвержденных документах<sup>29 30</sup>. Также противоречат друг другу документально изложенные обеими структурами факты о количестве проводимых мероприятий: одни занижают их число; другие дают реальные значения. Чтобы понять фактическую подведомственность Федерации киберспорта России Минспорту РФ, следует обратиться к положениям, изложенным в Федеральном законе №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в РФ» (ред. 8.02.2023). В частности, подпункт 12.3 части 1 статьи 16 этого закона определяет обязанность Федерации киберспорта вести систему учета данных киберспортсменов в соответствии с законодательством, подпункт 3 части 3 статьи 16 определяет обязанность киберспортивных федераций вносить предложения о спортивных мероприятиях для внесения их в «Единый календарный план межрегиональных, всероссийских и международных физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий»<sup>31</sup>. Таким образом, сравнительный анализ документов обеих структур показывает, что требования закона не соблюдаются и нарушаются.

Следовательно, можно сделать вывод о том, что в своей работе Федерация киберспорта не ориентируется на единый календарный план проведения различного уровня

---

<sup>28</sup> Ермаков А. В. Проблемы и перспективы развития компьютерного спорта в России на современном этапе / А. В. Ермаков // Компьютерный спорт (киберспорт): состояние и перспективы развития: материалы Межрегиональной научно-практической конференции, 10 декабря 2020 года / Под ред. М.А. Новоселова. – М.: РГУФКСМиТ, 2020. – 210 с.

<sup>29</sup> Списки кандидатов в сборные команды Российской Федерации по неолимпийским видам спорта / сайт Министерства спорта Российской Федерации. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://minsport.gov.ru/sport/high-sport/edinyy-kalendaruyy-p/29976/> (дата обращения: 10.02.2023).

<sup>30</sup> Определён состав сборной России на чемпионат мира по киберспорту (ред. 2019) / Федерация компьютерного спорта России. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://resf.ru/news/opredelyon-sostav-sbornoy-rossii-na-chempionatmira-po-kibersportu/> (дата обращения: 10.02.2023).

<sup>31</sup> Федеральный закон «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» от 04.12.2007 N 329-ФЗ (последняя редакция: 08.02.2023).



соревнований. Анализ миссии Российской Федерации киберспорта показывает, что она позиционирует себя как общественная организация, целью которой выступает массовое развитие киберспорта, которая ограничивает свою ответственность за достижение целей, изложенных в законодательстве о физической культуре и спорте <sup>32</sup>. Такая обособленная позиция и попытка ограничения сферы компетенции лишь проведением соревнований, возможно, объясняется попыткой прикрыть коммерческие мотивы общественно значимыми. Следует обратить внимание также на аналогию, прослеживающуюся в действиях между организаторами соревнований и организаторами государственных закупок, которые нередко покупают товары у избранных хозяйствующих субъектов по завышенной цене, соответственно ограничивая эти возможности для других участников и открывая их для нужных (можно допустить похожие проблемы у киберспортсменов). Следует предположить, что киберспорт, как отрасль экономики, также может быть объектом монополизации, а с учетом того, что это система рынков, можно прогнозировать, что в каждой нише есть высокая вероятность появления монополий, требующие регулирования со стороны государства. В подобных цифровых картелях ограничения конкуренции также будут неизбежным явлением. Для профилактики подобных явлений, представляющие отрасль киберспортивные компании договариваются об ограничительных принципах работы, а именно: запрет на использование реестра запрещенных спонсоров, так как основная целевая аудитория — молодежь и порастающее поколение. Сюда не могут входить, к примеру, букмекерские конторы, алкогольные и табачные производители, так как это противоречит миссии и целям Минспорта РФ <sup>33</sup>. В таком случае велика вероятность возникновения этических проблем, связанных с конфликтом интересов.

Отдельные проблемы развития в России киберспорта связаны уголовно-правовыми аспектами. Правовую неопределенность порождают проблемы организации контроля за разработкой, оборотом онлайн-игр, и регулирование связанных с ними «внутриигровыми» виртуальными правонарушениями (кража артефактов, цифровой валюты, донатов (пожертвований), лутбоксов (артефактов с высокой стоимостью) и др.). По данному вопросу правовой базы не наработано, так как перечисленные объекты посягательства к имуществу законодателем не относятся. Тем не менее, признаки совершения экономических преступлений очевидны в процессе внутриигровых правоотношений. Кроме того, согласно докладу ООН, существуют риски использования игрового

---

<sup>32</sup> О ФКС России / сайт Федерации компьютерного спорта России. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://resf.ru/about/resf/> (дата обращения: 10.02.2023).

<sup>33</sup> Российский киберспорт: стереотипы, конкуренция и запрещённые спонсоры / VC.ru. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://vc.ru/promo/21485-riot-games-cybersport> (дата обращения: 10.02.2023).



искусственного интеллекта для получения военного преимущества при ведении реальных боевых действий<sup>34</sup>.

Отдельно следует упомянуть об ограничении конкуренции с российскими киберклубами и киберспортсменами на международном уровне. Данная проблематика также оказывает серьезное влияние на перспективы развития российского киберспорта. В частности, с началом проведения в 2022 г. специальной военной операции на Украине положение киберспортсменов из России ухудшилось. Зарубежные операторы игровых платформ все чаще стали не допускать российских киберспортсменов к международным соревнованиям. В отдельных случаях разрешали выступать в качестве независимых игроков, не имеющих право продвижение своего клуба, спонсора и партнеров. В подобных условиях часть спонсоров и рекламодателей начали отказываться от сотрудничества с киберспортивными организациями из России, приостанавливая и разрывая контракты. Присоединились к этому и зарубежные партнерские организации, предоставляющие цифровые и платежные сервисы для российских киберспортивных организаций. И наоборот — зарубежные киберспортивные компании прекратили сотрудничество с российскими брендами. Такая же тенденция проявилась внутри российских киберспортивных организаций, когда из их штата стали увольняться иностранцы. Перспективы развития отрасли экспертами связываются с организацией замкнутой экосистемы киберспорта внутри России. Однако, вероятность такого сценария может стать низкой, так как отдельные правообладатели (League of Legends или VALORANT) запрещают организаторам проводить неаккредитованные региональные киберспортивные мероприятия. Другим возможным сценарием развития российского киберспорта является релокация киберспортсменов и менеджмента в зарубежные страны. Даже при таком сценарии событий гарантий от организаторов турниров никаких<sup>35</sup>.

Проведенный анализ позволяет выделить круг внутренних и внешних проблем, характерных для отрасли киберспорта. К внешним проблемам, определяющим общие особенности функционирования и развития киберспорта в различных странах, исследователи и эксперты (J. Harttung, J. Martinelli, E.L. Windholtz, J.T. Holden, R.M. Rodenberg и A. Kaburakis, Yue Yang, B.A. Гореликов, и др.) относят: противоречивость социально-экономических интересов заинтересованных сторон, исключительность прав и интересов производителя игр, конкуренцию в отрасли, ориентация киберспорта на

---

<sup>34</sup> Риски и угрозы, сопутствующие развитию индустрии киберспорта и гейминга (ред. 28.05.2023) / Научно-технический центр «ГРЧЦ». – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://rdc.grfc.ru/2021/05/cybersport-and-gaming/> (дата обращения: 10.02.2023).

<sup>35</sup> Даштоян Д. Доигрались: есть ли будущее у российского киберспорта после 24 февраля? / Д. Даштоян // журнал для предпринимателей Inc. Russia. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://incrussia.ru/understand/cyber-crisis/> (дата обращения: 10.02.2023).

повышение доходов и отказ от сотрудничества зарубежных стейкхолдеров с российскими киберспортивными федерациями, игроками и командами, а также разрыв и приостановление контрактов с ними.

Российскими исследователями проблемы развития российского киберспорта исследованы недостаточно. Среди проблем, специфических для функционирования киберспорта в России исследователи (А.С. Талан, В.В. Солодников, В.И. Тимофеева, А.В. Ермаков) и эксперты (А. Хохлова, Д. Даштоян, А.В. Гад) выделяют: правовую неопределённость, нехватка диверсифицированных моделей монетизации киберспорта, привлечение внимания целевой аудитории к киберспортивным соревнованиям, превышение лимита легионеров для участия в российских соревнованиях, невысокое качество взаимодействия киберспортивных федерация и Минспорта РФ, уголовно-правовые риски в связи с ростом внутриигровых правонарушений, а также приостановление сотрудничества зарубежных стейкхолдеров с российскими киберспортивными брендами.

## **1.2. Стратегии развития киберспорта в Российской Федерации**

Проблематика киберспорта находится в центре внимания российских чиновников, экспертов отрасли, спортивных функционеров и исследователей. Формируется правовой институт регулирования киберспорта, складывается последовательное понимание функционирования отрасли. Вместе с тем отсутствует стратегический вектор развития в стране киберспорта. Требуют разработки и принятия соответствующие стратегии развития киберспорта на государственном, региональном и муниципальном уровнях. Обращение к документам в области стратегического развития физической культуры и спорта показывает, что в настоящее время серьезные шаги в отношении стратегического развития отрасли киберспорта не предприняты. Попытки развивать киберспорт находят воплощение в направлении государственного регулирования, предполагающем введение в конце 2022 г. образовательные программы киберспорта отдельных вузов. В 2024 г. планируется выделить на финансирование программы из федерального бюджета 8,6 млрд. руб.<sup>36</sup>

Сложное положение для развития российского киберспорта детерминировала специальная военная операция на Украине. В большинстве случаев россияне входят в

---

<sup>36</sup> Королев Н. Рубить, студент. Российское высшее образование дополняет киберспортом / Н. Королев // Коммерсант. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.kommersant.ru/doc/4919703> (дата обращения: 4.03.2023)

состав интернациональных киберспортивных команд, либо наоборот – иностранные киберспортсмены покидают российские киберспортивные команды. Такое положение дел не может не отразиться на участии киберспортсменов на международной арене. Общий анализ тенденций указывает, что перспективы развития российского киберспорта при негативном сценарии развития связываются с организацией национальной цифровой экосистемы киберспорта замкнутого типа. Хотя перспективой взаимодействия на международном уровне является организация киберспортивных турниров с «дружественными России» странами.

С учетом мнений исследователей и экспертов отрасли, а также данных отраслевых отчетов, характеризующих тенденции и закономерности развития киберспорта <sup>37 38 39</sup>, можно выделить возможные сценарии и направления развития киберспорта в Российской Федерации:

**1. Формирование лиг любителей киберспорта.** Для вовлечения граждан в киберспортивные соревнования следует предложить им участие в различных соревнованиях для проверки своих возможностей в любительских лигах. Интерес у пользователей обычно вызывает возможность пользователя своими действиями добиться результата либо действиями всей команды. Поэтому организация любительских турниров позволяет проверить свои возможности на фоне других игроков. Форматы турниров могут быть организованы, как в онлайн форме, так и в оффлайн формате для киберспортивных команд. Более того, принимать участие в любительской лиге киберспорта можно в удаленном формате, находясь дома. Для участия в подобных турнирах киберспортсмены делают небольшие взносы, которые в случае победы распределяются в призовой фонд. Развитие подобных лиг также предполагает вовлечение в эти лиги спонсоров для финансирования успешных киберспортивных команд. Привлечение в любительские лиги владельцев стриминговых платформ для трансляции игр любительских команд будет способствовать увеличению целевой аудитории, развитию рекламного бизнеса и профессионализации киберспорта.

**2. Функциональная стратегия развития киберспорта.** Реализация данной стратегии связывается с поиском титульных спонсоров. Анализ деятельности ведущих титульных спонсоров в европейских киберспортивных турнирах показывает, что целесообразно привлекать крупные компании из ИТ-отрасли. К примеру, Intel ранее

---

<sup>37</sup> Агафонов В. А. Стратегический менеджмент. Модели и процедуры / В. А. Агафонов / Монография. – М.: Инфра-М, 2017. – 274с.

<sup>38</sup> Злобин И. С. Стратегии развития киберспорта в России / В. А. Агафонов // Digital. – 2020. – №1. – С.31-39.

<sup>39</sup> Киберспорт: анализ рынка. Январь 2022 / Агентство инноваций города Москвы. – М.: ГБУ «Агентство инноваций города Москвы», 2022. – 27с.

принимал участие к крупным киберспортивным турнирам, и приглашал к сотрудничеству российских киберспортсменов. Взаимодействие с подобными спонсорами позволяет привлечь широкий круг заинтересованных компаний, в том числе и крупных торговых организаций, специализирующихся на сбыте компьютерной техники. Отдельное внимание следует в рамках данной стратегии уделить сотрудничеству с компаниями, специализирующимися на продаже услуг связи и мобильного интернета. Третье направление связано с сотрудничеством между киберспортивными организациями и гостиничным бизнесом. Таким образом, соблюдение интересов титульных спонсоров, а также их сотрудничество между собой будет эффективным с точки зрения коммерции.

**3. Производственная стратегия развития киберспорта.** Учитывает необходимость выработки долгосрочной стратегии, предполагающей формирование крупных киберспортивных организаций. Реализация данного направления также должна быть связана с подготовкой компетентных киберспортивных менеджеров, способных организовать крупные киберспортивные турниры. Важными компетенциями в данном направлении являются организация киберспортивных турниров и составление привлекательного для инвесторов бизнес-плана. Отсюда вытекает необходимость поиска инвесторов со стороны таких менеджеров.

**4. Финансовая стратегия развития киберспорта.** Специфическим моментом функционирования данной отрасли является зависимость расчетов в ней от американского доллара. Падение курса российского рубля за период 2014–2021 гг. вносит нестабильность со стороны финансовой стратегии. По этой причине организация коммерческих турниров в киберпространстве России и дружественных стран СНГ требует изменения отношения именно целевой аудитории. Организаторы киберспортивных турниров вкладывают значительные суммы, ожидая от них последовательной окупаемости. По этой причине остро стоит проблема связанного с ценностным отношением менталитета. В европейских странах болельщики и телезрители готовы купить сезонные абонементы либо подписки на трансляции любимых киберспортивных команд. Проблема российского менталитета: любая попытка монетизировать киберспорт со стороны коммерческих структур чаще воспринимается с негативным оттенком. А без этого развитие киберспортивных лиг, даже с учетом денег инвесторов не позволит организаторам получать прибыль в достаточных объемах, необходимых для дальнейшего развития киберспортивных проектов.

**5. Инвестиционная стратегия развития киберспорта.** С 2016 г. российские технологические и коммуникационные компании (Яндекс, МТС, Mail.ru и др.) проявляют значительный интерес к киберспорту. Эти компании активно работают на фондовой бирже. Прогнозируется, что к 2023 г. выручка участников киберспортивного рынка увеличится на

89,4% или 40,2 млн. руб. по сравнению с данными 2018 г. (42% или 12,7 млн. руб.)<sup>40</sup>. Российские киберспортивные проекты недостаточно привлекательны для зарубежных инвесторов в силу недостаточного регулирования отрасли. Бренды и цифровые платформы для российской и зарубежной целевой аудитории устанавливают неодинаковый размер вознаграждений за просмотр рекламы. Усложняет инвестиционный климат недостаточная способность разработчиков киберспортивных игр к обоснованию бизнес-планов, а те, кто принимает участие в цепочке создания стоимости, решают эту задачу вместо разработчиков, рискуют своими финансами и арбитражными разбирательствами. Российская практика уже накопила немало кейсов с негативным опытом инвестирования в киберспорт. В настоящее время перспективным направлением инвестирования является покупка акций компаний-производителей компьютерного оборудования, игр и программного обеспечения, используемого в киберспорте.

**6. Товарная стратегия развития киберспорта.** Основным правообладателем киберспортивного контента являются разработчики игр. В практике взаимодействия с рекламным бизнесом это означает запрет на раскраску игровых персонажей в корпоративные цвета, либо оплата суммы в размере, который может себе позволить крупная международная компания. Бюджет небольших компаний позволяет ориентироваться только на такие стратегические проекты, как, например, отдельные игроки, артефакты, команды, турниры. То есть потенциальные уровни сотрудничества ограничены и представлены сотрудничеством с разработчиками, стримерами, операторами турниром, киберспортсменами и киберспортивными командами. Между данными субъектами использование различных форматов взаимодействие с целевой аудиторией может иметь различную стоимость. К примеру, если киберспортивную организацию покупает крупный оператор связи, то такая покупка позволяет компании быть ближе к молодой целевой аудитории, взаимодействие с которой позволит сделать данный сегмент в среднесрочной стратегической перспективе (в течение 3–5 лет) основным потребителем услуг связи, банковских услуг и игрового контента и киберспортивных проектов.

**7. Стратегия пространственного развития киберспорта.** Расширение экосистемы киберспорта и рост уровня профессионализации рынка киберспорта в мире, что способствует появлению новых ниш, где рынки отличаются недостаточной концентрацией, а спрос на услуги не удовлетворен в полной мере. Именно по этой причине в российском киберспортивном пространстве следует выделить следующие перспективные точки роста:

---

<sup>40</sup> Эксперты спрогнозировали рост рынка киберспорта РФ до \$100 млн к 2023 году // ТАСС. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://tass.ru/ekonomika/6969077> (дата обращения: 04.03.2023)

индустрия букмекерских ставок (прогноз развития рынка к 2027 г. – вырастет в 2 раза), юридические услуги (сопровождение рынка и игроков), киберспортивная медицина (эмоциональные переживания, тревожность и стрессы, профессиональное выгорание – сервисы поддержки ментального здоровья, фитнес-сервисы, специализированные напитки и еда), студенческий киберспорт и агентства (как объекты коучинга, рекрутинга и спонсорства) и агенты для представления интересов киберспортсменов и киберспортивных ассоциаций.

#### **8. Технологическая стратегия развития киберспорта.** Ее реализация учитывает:

1) проведение соревнований (менеджмент всех процессов в рамках организации соревнований – деятельность холдингов, киберспортивных арен и команд); 2) трансляция и стриминг соревнований; 3) вовлечение фанатов в контент через платформы мобильного приложения (организация работы специализированных онлайн СМИ, предоставление контента и онлайн-доступа, пользовательский игровой контент, коммуникация и опыт фанатов через мобильные приложения (интеграция игроков и фанатов в отдельные каналы; развитие фанатских сообществ, киберплатформы для беттинга); 4) IT-сервисы и инфраструктура, представленная ботами, аналитическими сервисами для стриминговых платформ, девайсами, компьютерной периферией и симуляторами (разработка движков, программного обеспечения, игровое оборудование и комплектующие; 5) выявление и дальнейшее развития талантов киберспортсменов (организация тренировочных платформ для развития компетенций и навыков киберспортсменов, анализ больших данных о киберспортсменах).

**9. Стратегия цифровизации киберспорта.** Согласно данным Форбс и Сколково, взаимодействия заинтересованных сторон в рамках цифровых стриминговых платформ позволяет объединить взаимодействия в системе B2B и B2C, а также расширить цепочку создания стоимости в цифровой экосистеме киберспорта за привлечения сюда действующих и новых участников рынка.

Подведение итогов параграфа позволяет сделать вывод о необходимости учета целого комплекса стратегий (функциональных, финансовых, инвестиционных, производственных, технологических, пространственных, приоритетов, образовательных, продуктовых) развития киберспорта на государственном уровне. Достижение этих приоритетов требует реализации на государственном уровне целевой программы развития киберспорта, которая и будет основой для выработки региональных стратегий комплексного развития киберспорта, в разработке может принимать участие ряд заинтересованных сторон (разработчики игр, спонсоры, инвесторы, организаторы соревнований, киберспортсмены и киберспортивные клубы и государственные органы

власти). Использование в подобных стратегиях цифровых инструментов для цепочек создания стоимости позволяет формировать новые бизнес-модели, а также пересмотра существующих стратегий развития киберспорта на уровне регионов РФ.

### **1.3. Анализ дорожной карты «Новые коммуникационные интернет-технологии»**

Дорожная карта «Новые коммуникационные интернет-технологии» — это документ, описывающий процесс применения новых интернет-технологий для улучшения эффективности коммуникаций. Дорожная карта представляет собой план действий для достижения определенных целей. Она дает понятие о процессе и последовательности действий, необходимых для реализации проекта применения новых коммуникационных интернет-технологий.

Дорожная карта «Новые коммуникационные интернет-технологии» была разработана в рамках национального проекта «Цифровая экономика» и утверждена правительством Российской Федерации в 2019 году<sup>41</sup>. Документ определяет основные направления развития интернет-технологий в России на период до 2024 года и включает в себя мероприятия по развитию технологий и инфраструктуры, улучшению качества интернет-соединения, развитию электронной коммерции и электронного правительства, а также по повышению качества образования и подготовки кадров в области информационных технологий.

Дорожная карта является одним из ключевых документов в области развития цифровой экономики в России, которая предусматривает создание условий для развития киберспорта, улучшения его регулирования. В этом документе также предусмотрена разработка продукта, который будет автоматически определять сгенерированные ботами новости, интеллектуально генерировать и адаптировать контент и определять подобный контент. Дорожная карта включает в себя сервисы поиска, рекомендаций и игр, а также платформы видео-коммуникаций.

В карте указаны приоритетные технологии, на основе которых создаются продукты и сервисы, включая поисково-рекомендательные технологии, такие как:

---

<sup>41</sup> Правовой календарь: изменения действующего законодательства, даты вступления в силу нормативно-правовых актов и прекращения их действия – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://garant.ru>

(дата обращения: 15.03.2023)

- сервисы для мониторинга настроения человека и индивидуального прогнозирования карьерного развития;
- сервисы с персонализированным контентом: на основе рекомендательных технологий, помогают развивать личность пользователя;
- рекомендательные сервисы: на основе информации о интересах пользователя и вкусах других пользователей прогнозируют поведение пользователя;
- комплексы программ: для своевременного подключения к рекомендательным сервисам конечного пользователя, используется управление процессами преобразования, извлечения и загрузки.

В создании подобных продуктов необходимо применять следующие алгоритмы и модели:

- оценка воздействия информации из разных каналов на пользователя;
- прогноз реакции потребителя на определенный триггер;
- построение индивидуального прогноза развития в карьере с помощью прогностических моделей;
- проведение динамического мониторинга настроения человека;
- прогнозирование поведения пользователя;
- тематические сообщества <sup>42</sup>.

Для того, чтобы это направление полноценно развивалось необходимо придерживаться стратегии, которая включает в себя разработку концепций, стратегий и прототипов технологий интеллектуального поиска из разных источников данных, по медиаконтенту, основанных на отечественном программном обеспечении, также необходимо включить разработку технологий и динамической системы анализа трендов, которые позволяют измерять и индексировать потоковые видео- и аудиофайлы.

Документ «Новые коммуникационные интернет-технологии» содержит информацию о сервисах CDN, которые представляют собой системы распределенного хранения и доставки контента. Они имеют географически распределенную сетевую инфраструктуру и используются для оптимизации доставки медиаконтента конечным пользователям медиа-платформ в России. Кроме того, документ описывает игровые

---

<sup>42</sup> Как в России будут поддерживаться проекты по созданию и обнаружению DeepFake [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://cnews.ru/> (дата обращения: 28.03.2023).



сервисы, которые позволяют создавать облачные игровые платформы, программное обеспечение игр и компьютерные игры.

Другой раздел документа посвящен технологии DeepFake, который позволяет интеллектуально генерировать и адаптировать контент, распознавать сгенерированный и выдаваемый контент за реальный контент, а также технологии машинного и глубокого обучения. На основе этой технологии создаются сервисы динамической адаптации контента в режиме реального времени, а также генерации комплексных развлекательных контентов на основе вводных от автора или персональных профилей потребителей.

В соответствии с законодательством Российской Федерации и нормативными актами правительства Российской Федерации в области информационных технологий и информационной безопасности дорожная карта «Новые коммуникационные интернет-технологии» должна включать в себя меры для обеспечения безопасности и защиты персональных данных, а также принципы и методы использования информационных технологий для обеспечения доступа к информации и безопасности информации.

В своей работе «Анализ дорожной карты «Новые коммуникационные интернет-технологии» исследователи рассматривают проблемы и возможности применения интернет-технологий для улучшения качества и безопасности информационных технологий<sup>43</sup>. Они обсуждают преимущества и недостатки использования новых технологий для решения проблем информационной безопасности и предоставления доступа к информации. Также рассматривается роль дорожной карты в управлении проектами и приоритетные задачи по реализации проекта.

Научные исследования и анализ рынка свидетельствуют, что дорожная карта «Новые коммуникационные интернет-технологии» позволяет предпринимателям и управляющим проектами более эффективно планировать и использовать ресурсы для реализации проекта и достижения заданных целей. Научные статьи и исследования по этой теме подтверждают положительные результаты, достигнутые при использовании дорожной карты «Новые коммуникационные интернет-технологии».

В целом, анализ дорожной карты «Новые коммуникационные интернет-технологии» позволяет предпринимателям и управляющим проектами понять процесс и последовательность действий, необходимых для реализации проекта применения новых

---

<sup>43</sup> Основные тренды развития новых коммуникационных интернет-технологий в России и в мире – исследование: «Анализ дорожной карты «Новые коммуникационные интернет-технологии» [Электронный ресурс]. Режим доступа: [https://www.company.rt.ru/press/news/files/Тренды\\_НКИТ\\_2022\\_итог\\_22032023\\_compressed.pdf](https://www.company.rt.ru/press/news/files/Тренды_НКИТ_2022_итог_22032023_compressed.pdf) (дата обращения: 20.05.2023).

коммуникационных интернет-технологий, а также преимущества и недостатки использования новых технологий для решения проблем информационной безопасности и предоставления доступа к информации. Научные исследования и исследования рынка подтверждают положительные результаты, достигнутые при использовании дорожной карты «Новые коммуникационные интернет-технологии».

Коммуникационные сервисы, включающие в себя социальные сети и мессенджеры, предоставляют возможность создания различных продуктов. Например, для распознавания речи и ее перевода в речь используется комплекс программ автоматического формирования титров для аудиовизуального контента. Также возможна доставка аудиовизуального и текстового контента к конечному потребителю с учетом предыдущего опыта взаимодействия с контентом выбранной тематики. Кроме того, коммуникационные сервисы могут использоваться для выявления нарушений прав граждан в Интернете и проведения онлайн-видеоконференций для широкого круга пользователей.

База коммуникационных сервисов также может быть использована для создания многопользовательской комплексной коммуникационной платформы с повышенным уровнем безопасности (эта платформа оснащена доступным интерфейсом, бизнес-моделью в универсальном стиле и интегрированными видеосервисами), для создания программных комплексов для обработки, сбора и хранения информации, для создания коммуникационной платформы, а также коммуникационные видеосервисы могут быть использованы для создания платформ видеохостинга.

Одним из важных направлений развития, определенных в дорожной карте, является развитие «умных городов» и «цифровых территорий». В соответствии с этим направлением, правительство Российской Федерации приняло ряд нормативных актов, направленных на создание благоприятных условий для развития цифровой инфраструктуры, в том числе закон «О цифровой экономике», который был принят в 2018 году, а также «Стратегию развития цифровой экономики Российской Федерации до 2024 года», утвержденную в 2018 году<sup>44</sup>.

В научных кругах также активно обсуждается тема развития интернет-технологий и их влияния на общество и экономику. В частности, в статье «Цифровая экономика: тенденции и вызовы» авторы обсуждают влияние цифровой экономики на развитие традиционных секторов экономики, а также на изменение общественных отношений и социальных процессов.

---

<sup>44</sup> Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2018 года № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года» сформирована национальная программа «Цифровая экономика Российской Федерации»

Дорожная карта состоит из нескольких этапов, каждый из которых направлен на развитие определенных аспектов киберспорта. На первом этапе предусмотрено создание единой информационной платформы для киберспорта, которая позволит собирать и анализировать данные об участниках турниров, прогнозировать результаты и определять лучших игроков. Также на этом этапе планируется создание единого реестра киберспортивных организаций, что позволит упростить процедуру регистрации и облегчит взаимодействие между организациями.

На втором этапе дорожной карты предусмотрено развитие инфраструктуры киберспорта, включая создание новых клубов и центров, оснащенных современным оборудованием и технологиями. Также на этом этапе планируется проведение курсов обучения для тренеров и игроков, что позволит повысить уровень профессионализма в отрасли.

На третьем этапе дорожной карты предусмотрено укрепление правовой базы киберспорта, включая разработку законов и нормативных актов, регулирующих деятельность киберспортивных организаций. Также на этом этапе планируется создание системы контроля и надзора за киберспортивными турнирами и соревнованиями.

Современный мир невозможно представить без интернета и новых коммуникационных интернет-технологий. Они стали неотъемлемой частью жизни общества и являются необходимым условием для развития экономики и социальной сферы. Одним из наиболее актуальных направлений использования интернет-технологий является киберспорт.

Одним из ключевых мероприятий дорожной карты является разработка и утверждение нормативных актов, регулирующих деятельность киберспортивных организаций. В настоящее время в России отсутствует законодательная база, регулирующая деятельность киберспортивных организаций, что приводит к некоторым проблемам в этой сфере. Однако, существуют некоторые нормативные акты, которые могут быть применены к киберспорту. Например, Федеральный закон от 27 июля 2006 года № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» содержит положения, регулирующие использование информационных технологий в России<sup>45</sup>.

Также, в рамках дорожной карты предусмотрено проведение научных исследований в области киберспорта и новых коммуникационных интернет-технологий. Научные деятели высказывают свое мнение о том, что киберспорт — это не только вид спорта, но и отдельная индустрия, которая может приносить значительный доход.

---

<sup>45</sup> Федеральный закон от 27 июля 2006 года № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации»

Таким образом, разработка Дорожной карты «Новые коммуникационные интернет-технологии» положительно повлияет на развитие киберспорта. Данная технология поспособствует обеспечению новых проектов, высокотехнических решений, развитию современных информационно-коммуникативных технологий. А также позволит обеспечить поддержку отечественным разработчикам.

## Глава 2. ИССЛЕДОВАНИЕ ПРАКТИКИ ГОСУДАРСТВЕННОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ КИБЕРСПОРТИВНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ

### 2.1. Зарубежный опыт регулирования киберспорта

В каждой стране правовое регулирование киберспорта имеет отличительные особенности, начиная от признания и внесения в реестр, заканчивая подходами регулирования киберспорта. В настоящее время киберспорт признан во многих странах мира. В их число входит 19 стран Америки, 38 стран Азии, 45 стран Европы и 2 страны Океании. Основными ассоциациями и Федерациями киберспорта в мире являются: International e-Sports Federation (IESF) — объединяет 128 национальных киберспортивных организаций, World Esports Association (WESA)— объединяет 15 киберспортивных организаций, National Electronic Sports Commission (NeSC) <sup>46</sup>.

Рассмотрим правовые основы регулирования киберспорта, которые были приняты одними из первых. Во Франции в 2016 году был принят закон «О цифровой республике», этот закон содержит отдельную статью о регулировании киберспорта: «устанавливает определение киберспорта, устанавливает правовой статус киберспорта, различные виды механизмов и конкурсов, обеспечивающих выплату денежных призов» <sup>47</sup>. Вопрос заключения контрактов с киберспортсменами также не остается вне закона. В индустрии киберспорта Франции контракты отличаются только по срокам, минимальный контракт заключается на 1 год, а максимальный на 5 лет. Также есть исключения, возможно заключение контракта, в особых случаях, со сроком менее 1 года. Еще одной особенностью является то, что киберспортсмены Франции имеют право участвовать в турнирах, где предусмотрены денежные призы, только по достижению 12 лет.

Далее перейдем к рассмотрению развитой системы правового регулирования Южной Кореи, которая кардинально отличается от законов других стран. Основным нормативно-правовым актом киберспорта является закон «О продвижении игровой индустрии» <sup>48</sup>. В вышеупомянутом законе, сформулирована цель государства: «содействие

---

<sup>46</sup> ЮРИДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ СТАНОВЛЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА В РОССИИ. [Электронный ресурс] URL: <http://elibrary.ru> (Дата обращения: 21.04.2023).

<sup>47</sup> Франция: Закон № 2016–1321 от 7 октября 2016 г. «О цифровой республике», вступивший в силу 9 октября 2016 г., вносит изменения и дополнения в статьи L.122-5 и L.342-3 законодательной части Кодекса об интеллектуальной собственности.

<sup>48</sup> Тарасенко В. А. Юридические аспекты становления компьютерного спорта в России // Международный правовой курьер. Июнь. 2018. С. 48-53.

развитию национальной экономики и повышению качества культурной жизни людей посредством развития игровой индустрии и формирования здоровой игровой культуры населения путём создания фундамента игровой индустрии и установления норм, касающихся использования игровых продуктов»<sup>49</sup>. Считается, что закон «О продвижении игровой индустрии» является наиболее фундаментальным законодательным актом о киберспорте во всем мире, так как устанавливает единую совокупность отношений по всем правам участников: спортсменов, государства и организаций. Также в этом законе содержится программа развития киберспорта, в которой определены права как местного самоуправления, так и государства.

В Германии, в отличие многих других стран, Олимпийская спортивная Конфедерация (DOSB) отказалась официально признать киберспорт, потому что этот вид спорта требует «собственной физической производительности», а игра в киберспорт, предположительно, не имеет таких результатов<sup>50</sup>. Непризнание в качестве «спорта» имеет различные правовые последствия. Например, недавно принятые уголовные правила, касающиеся мошенничества со ставками в Германии, прямо направлены на спорт. Поскольку киберспорт не имеет признанной национальной или международной спортивной организации, а Уголовный кодекс Германии по конституционным положениям не допускает аналогий, раздел 265с Уголовного кодекса Германии, по-видимому, не применяется к мошенничеству со ставками в киберспорте.

Кроме того, в Германии, как например, и в США действует жесткие нормы по ограничению доступа несовершеннолетних граждан к видеоиграм. Каждая видеоигра в обязательном порядке проходит сертификацию на возрастную категорию. В США функционирует специальная организация по выставлению возрастных рейтингов для игр: Entertainment Software Rating Board (ESRB, Рейтинги ассоциации оценки развлекательного программного

Целью данных норм является ограничение молодого населения от неуместной информации и неуместного содержания игр<sup>51</sup>. Есть примеры тех стран, где система регулирования киберспорта отсутствует. К примеру, в Китае существуют только отдельные акты, которые относятся только к стримерам (людям, ведущим индивидуальные трансляции видеоигр) и к разработчикам игр. Данные акты устанавливают ограничения деятельности

---

<sup>49</sup> "History of Korea e-Sports Association 1999–2004" (*in Korean*). KeSPA. Retrieved 2023-04-13.

<sup>50</sup> Mathias Bogusch ESports is coming to the fore for policymakers in Europe // White & Case [Электронный ресурс]

URL: <https://www.whitecase.com/publications/article/esports-coming-fore-policymakers-europe>. (Дата обращения: 25.04.2023).

<sup>51</sup> Турбин И.А. Развитие киберспортивной индустрии и ее экономическая составляющая // Инновационная наука. № 12. С. 295–297.

стримеров, а также определяют обязанности разработчиков игр. Если взять как пример Великобританию и углубиться в изучение их отношение к киберспорту, то можно увидеть, что правовое регулирование и вовсе отсутствует. Это происходит из-за того, что правовая система Великобритании имеет принадлежность к англо-саксонской правовой семье. К всему прочему, большинство британских юристов утверждают, что киберспорту национальное регулирование не нужно, по их словам: «индустрия саморегулируется и делает то, что лучше для киберспорта и что лучше для игроков»<sup>52</sup>. Единственное регулирование в Великобритании, которое хоть как-то могло относиться к киберспорту связано с регулированием азартных игр.

Таким образом, несмотря на то что за последние двадцать лет соревновательные игры во многих успешных киберспортивных странах превратились из нишевой деятельности в полномасштабное явление, начинавшееся, как небольшие соревнования, к которым никто не относился всерьез, киберспортивная индустрия является самым технологичным видом спорта, который когда-либо был в мире. В разных странах и разных правовых системах практикуются отличные подходы к правовому регулированию киберспорта: от сложных норм и правовых систем до непризнания киберспорта как такового.

## **2.2. Особенности и проблемы государственного регулирования киберспорта в России**

Динамичное развитие технологий интернета и снижение цен на доступ в интернет детерминировали рост большого количества игроков. Стремление многих из них доказать свой профессионализм стимулировало организацию киберспортивных соревнований, на локальном, национальном и международном уровнях. Как и любая экономическая деятельность киберспорт также нуждается в соответствующем регулировании со стороны государства. Российский рынок киберспорта находится на 11 месте в мировом рейтинге, и

---

<sup>52</sup> Laurie Spike Does ESports need regulation? // MCV [Электронный ресурс] URL: <https://mcvuk.com/does-esportsneed-regulation/>. (Дата обращения: 25.04.2023).

5 место в европейском рейтинге. В российском сегменте не менее 30 млн активных пользователей компьютерных и мобильных игр. К примеру, по состоянию на 2019 г. объем российского рынка превысил отметку в 28,6 млн долларов США. Среднегодовой тем роста ежегодно составляет 14,9%<sup>53</sup>. Сегмент растет очень быстро. Такая тенденция повышения активности игроков экспертами объясняется действия инвесторов.

Еще в начале 2000-х гг. киберспорт уже был включен в российский реестр видов спорта. Однако, ненадлежащий учет результатов соревнований со стороны организаторов привел к тому, что отрасль исключили из этого реестра. Отрасль 10 лет не могла добиться лицензии, вплоть до 2016 года, когда на основании Приказа Министерства спорта РФ №470 были внесены изменения в Федеральный закон «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» №329-ФЗ киберспорт был восстановлен в реестре<sup>54</sup>. Этот закон устанавливает организационные, правовые и экономические основы функционирования в стране киберспорта. Закон устанавливает общие нормы ко всем признанным в России видам спорта, занесенным в реестр.

Статья 19.1 Федерального закона «О внесении изменений в Федеральный закон «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» в части регулирования спорта высших достижений и профессионального спорта» от 22.11.2016 № 396-ФЗ определяет специфику регулирования профессиональной спортивной деятельности, и распространяет свои положения в том числе и на киберспорт, профессиональные киберспортивные клубы, а также на организацию между ними киберспортивных соревнований<sup>55</sup>. Документ устанавливает организационные и финансово-экономические аспекты функционирования киберспортивных организаций, а также порядок регулирования деятельности субъектов профессионального киберспорта. Статья 23 этого закона определяет обязанность Федерации компьютерного спорта России включать свои мероприятия в «Единый

---

<sup>53</sup> PwC: среднегодовой рост российского рынка киберспорта до 2024 года составит почти 15% / CSGO.com. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ru.csgo.com> (дата обращения: 4.03.2023)

<sup>54</sup> Приказ Минспорта России от 29.04.2016 N 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 Российской Федерации от 17.06.2010 N 606 "О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта" (Зарегистрировано в Минюсте России 03.06.2016 N 42407) // СПС Консультант. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_199135/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_199135/) (дата обращения: 19.02.2023).

<sup>55</sup> Федеральный закон "О внесении изменений в Федеральный закон "О физической культуре и спорте в Российской Федерации" в части регулирования спорта высших достижений и профессионального спорта" от 22.11.2016 N 396-ФЗ (последняя редакция) // СПС Консультант. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_207422/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_207422/) (дата обращения: 19.02.2023).



календарный план межрегиональных, всероссийских и международных физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий» (п.2 статьи 23 ФЗ-329) <sup>56</sup>.

В 2017 г. компьютерный вид спорта на основании Приказа Минспорта России от 16.03.2017 № 183 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта» добавлены следующие виды киберспортивных дисциплин: «боевая арена», «соревновательные головоломки», «стратегии в реальном времени» и «технический симулятор» <sup>57</sup>. Для каждой из них был присвоен соответствующий норме-код. В 2018 г. перечень киберспортивных дисциплин, включенных в реестр, дополнился за счет внесения туда новой киберспортивной дисциплины – «файтинг» и «спортивный симулятор» (см. п.2.4.3) <sup>58</sup>. Как отмечается в исследованиях, на данные дисциплины нормативно-правовое регулирование не распространяется, так как приказ не содержит процедурных норм и правил их регулирования <sup>59</sup>. Также в 2018 г. Федерация компьютерного спорта получила аккредитацию сроком на 4 года. Вступление в силу положений документа позволило Федерации в течение данного периода устанавливать спортивные правила, заниматься организацией чемпионатов, определять систему требований для судейского корпуса <sup>60</sup>.

Организация киберспортивных соревнований регулируется регламентами и правилами, разрабатываемых и утверждаемых с учетом имеющего общетраслевое значение Приказа Минспорта РФ №504, устанавливающего общие требования к

---

<sup>56</sup> Статья 23. Единый календарный план межрегиональных, всероссийских и международных физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий. Федеральный закон от 04.12.2007 N 329-ФЗ (ред. от 28.12.2022) "О физической культуре и спорте в Российской Федерации" // СПС Консультант. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_73038/06fd4f4748856fb749c4c06279e6bf294b11d059/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_73038/06fd4f4748856fb749c4c06279e6bf294b11d059/) (дата обращения: 19.02.2023).

<sup>57</sup> Приказ Минспорта России от 16.03.2017 N 183 О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта // Законы, кодексы и нормативно-правовые акты Российской Федерации. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://legalacts.ru/doc/prikaz-minsporta-rossii-ot-16032017-n-183-o-priznanii/> (дата обращения: 19.02.2023).

<sup>58</sup> Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 14.03.2019 № 199 "О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта" // Официальный интернет-портал правовой информации. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201904180018?index=2&rangeSize=1> (дата обращения: 19.02.2023).

<sup>59</sup> Добрынина Е.М. Правовое регулирование киберспортивных мероприятий в Российской Федерации / Е.М. Добрынина, [ред. М.А. Новоселова] // Компьютерный спорт (киберспорт): состояние и перспективы развития: материалы Межрегиональной научно-практической конференции, 10 декабря 2020 года. – М.: РГУФКСМиТ, 2020. – 210 с., С.46-49.

<sup>60</sup> Минспорт выдал аккредитацию Федерации компьютерного спорта России // Известия. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://iz.ru/762792/2018-07-03/minsport-vydal-akkreditaciiu-federatcii-kompiuternogo-sporta-rossii> (дата обращения: 19.02.2023).

положениям и регламентам, касающихся киберспорта <sup>61</sup>. Регламенты дополняют положения о киберспорте по вопросам организации соревнований, их финансирования и привлечения внебюджетных источников. Подобные правила и регламенты утверждаются непосредственно Российской Федерацией киберспорта, и документально фиксируются в их решениях. Как отмечают эксперты, правила и регламенты киберспорта нигде официально не опубликованы, а закон «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» не адаптировал свои нормы под специфические особенности киберспорта <sup>62</sup>. В таких условиях говорить о должном правовом регулировании общественных отношений в сфере российского киберспорта рано. Урегулировать эту и другие проблемы правового регулирования киберспорта призвал Минспорт РФ: на необходимость решения проблем в сфере киберспортивного права дается указание в Приказе Минспорта РФ №468 <sup>63</sup>.

Однако, на текущий момент, регулирование со стороны государства устанавливает систему требований, представленных в различных сферах законодательства.

В киберспорте также необходимо регламентировать рынок трансферов. Кроме того, проблема участия несовершеннолетних в киберспорте требует правового разрешения. Киберспорт привлекает много несовершеннолетних, которые могут анонимно принимать участие в азартных играх. Законодательство Германии и США вводит ограничения доступа к видеоиграм для определенных возрастных категорий. Гражданское законодательство определяет особенности правового статуса несовершеннолетних, задействованных в киберспорте. Необходимым условием легального участия лиц данной возрастной категории в киберспортивных соревнованиях выступает согласие взрослых. Гражданский кодекс РФ устанавливает частичную дееспособность несовершеннолетних лиц (статьи 26 и 28 ГК РФ). Правилами киберспорта установлен минимальный возраст для участия в киберспорте – 14 лет. Другой проблемой кадрового обеспечения киберспорта, требующей регулирования, является наложение возрастного ограничения, связанного с совершеннолетием. Статья 348.8 ТК РФ определяет порядок использования труда лиц, моложе 18 лет в играх, включенных в официальные дисциплины киберспортивных

---

<sup>61</sup> Приказ Минспорта России от 01.07.2013 N 504 (ред. от 12.10.2022) "Об утверждении Общих требований к содержанию положений (регламентов) о межрегиональных и всероссийских официальных физкультурных мероприятиях и спортивных соревнованиях, предусматривающих особенности отдельных видов спорта" (Зарегистрировано в Минюсте России 16.09.2013 N 29968) // СПС Консультант. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_152162/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_152162/) (дата обращения: 19.02.2023)

<sup>62</sup> Кондратов А. Правовые основы киберспортивных соревнований / А. Кондратов // [Zakon.ru](http://Zakon.ru). – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://zakon.ru/blog/2020/02/06/pravovye\\_osnovy\\_kybersportivnyh\\_sorevnovanij](https://zakon.ru/blog/2020/02/06/pravovye_osnovy_kybersportivnyh_sorevnovanij) (дата обращения: 19.02.2023).

<sup>63</sup> Приказ Минспорта России от 21.05.2018 N 468 "Об утверждении программы развития вида спорта "компьютерный спорт" в Российской Федерации" // СПС Консультант. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc&base=EXP&n=678278#Wnj7JWTOIeBS0EtE1> (дата обращения: 19.02.2023).

турниров<sup>64</sup>. Отдельные из них могут иллюстрировать жестокость и насилие, что вступает в противоречие с нормами Федерального закона «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» от 29.12.2010 № 436-ФЗ<sup>65</sup>.

Исследователи обращают внимание на следующую устоявшуюся практику: российские киберспортивные организации регистрируются как юридические лица (чаще всего как автономные некоммерческие организации или общества с ограниченной ответственностью), а киберспортивные команды — нет. Если организация зарегистрирована в статусе АНО — основные денежные поступления следует ожидать от спонсоров; если ООО, то поступления денежных средств будут от инвесторов. Сегодня одной из наиболее серьезных проблем в киберспорте является контрактная система, а именно правовое регулирование системы отношений. Данные проблемы возникают как между организаторами турниров и командой, так и между отдельными игроками с командой. Отсутствие договора между командой и игроком может привести к риску невыплаты вознаграждения и призовых, а также лишить игрока каких-либо прав. К сожалению, институт договора в киберспорте не развит, что делает невозможным защиту прав киберспортсмена в судебном разбирательстве. Кроме того, игроки не обладают какими-либо правами. Поэтому необходимо развивать институт контракта в киберспорте, сделав контракты максимально прозрачными и понятными для игроков. Например, в контракт должны входить следующие положения: о несоблюдении игроком обязательств перед клубом и о последствиях нарушения правил соревнования, а в положения для игрока ключевыми должны стать об условии труда, о вознаграждении, о возможности и последствиях расторжения контракта. Для оказания помощи для игрока необходимо создать организации, которые помогут оказать профессиональную юридическую помощь. Статус киберспортивной команды не обязывает ей оформляться как юридическое лицо, потому что регулирующие требования к деятельности команд как автономных субъектов киберспорта в настоящее время законодатель прямо не предусматривает. Лишь статья 348.2 Трудового Кодекса Российской Федерации обязывает спортсменом и тренеров в киберспорте заключать трудовые договора<sup>66</sup>. Однако, стоит заметить, что ничего не

---

<sup>64</sup> "Трудовой кодекс Российской Федерации" от 30.12.2001 N 197-ФЗ (ред. от 19.12.2022) (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.03.2023)

<sup>65</sup> Федеральный закон "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию" от 29.12.2010 N 436-ФЗ (19.12.2022) // СПС Консультант. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_108808/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_108808/) (дата обращения: 19.02.2023).

<sup>66</sup> ТК РФ Статья 348.2. Особенности заключения трудовых договоров со спортсменами, с тренерами. "Трудовой кодекс Российской Федерации" от 30.12.2001 N 197-ФЗ (ред. от 19.12.2022) (с изм. и доп., вступ. в силу с 11.01.2023) // СПС Консультант. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_34683/a27df91d3d21563ac36eb0a03576f1d59f9b639d/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_34683/a27df91d3d21563ac36eb0a03576f1d59f9b639d/) (дата обращения: 19.02.2023).

сказано о судьях киберспортивных соревнований. Очень часто в прессе можно встретить факты, что тренеры и киберспортсмены работают без оформления и на основе устных договорённостей<sup>67</sup>. В отрасли нормальной практикой является заключение контрактов на срок не более 6–12 месяцев. Долгосрочные соглашения привлекают спонсоров и инвесторов. Сотрудничество киберспортсмена с киберспортивной организацией наделяет обе стороны правами и обязанностями, и порождает конфликтные ситуации (нахождение киберспортсмена в запасе; отсутствие игровой практики и др.), которые без помощи юристов урегулировать проблематично. Сложнее всего их регулировать, когда киберспортсмены работают в зарубежных юрисдикциях.

Регулирование в киберспорте необходимости соблюдения требований медицинского осмотра и допинг-контроля также является насущной проблемой, требующей регулирования. Киберспорт может быть физически и эмоционально напряженным видом спорта, который требует высокого уровня концентрации и реакции. Кроме того, киберспортсмены проводят много времени на тренировках, улучшая свои навыки и стратегии игры. Таким образом, киберспортсмены, имеющие проблемы со зрением, либо иные хронические заболевания определяют риски проигрыша киберспортивной команды. Отдельная проблематика, оставшаяся без внимания законодателя – употребление допинга для стимулирования мозговой активности. Выборочный контроль допинг-проб официально стал проводиться с 2015 г. представителями антидопингового агентства WADA. Подобные препараты (риталин, аддерал и другие препараты амфетаминового ряда) усиливают когнитивные функции, высокую концентрацию внимания, эмоциональную устойчивость, чувство неуязвимости, скорость реакции. Киберспортивные команды в полном составе принимали подобные препараты, признаются некоторые бывшие игроки. В отдельных киберлигах мира киберспортсмены не подлежат проверке на допинг, так как они это мотивируют тем, что его влияние на киберспорт не доказано. Ответственными за контроль данных нарушений в настоящее время являются РУСАДА и ФКС России. При нарушении антидопинговых требований ответственность несут тренеры, медицинские работники и законные представители. Подобной регулирующей практики решения данного фармацевтического вопроса именно в России не разработано. Другой проблемной зоной является использование киберспортсменами «технического допинга» – специальных вспомогательных программ (читтеров), обеспечивающих преимущество в игре (расположение соперника,

---

<sup>67</sup> Медведева Я. Договор дороже денег. Самые важные пункты киберспортивного контракта / Чемпионат. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://www.championat.com/cybersport/article-3769975-samyevazhnye-punkty-kibersportivnogo-kontrakta.html?utm\\_source=copypaste](https://www.championat.com/cybersport/article-3769975-samyevazhnye-punkty-kibersportivnogo-kontrakta.html?utm_source=copypaste) (дата обращения: 19.02.2023).

автоматическое действие). Эта проблема является объектом пристального внимания непосредственных разработчиков, организаторов и операторов турнира. Вскрытие подобных фактов нарушений влечет расторжение контрактов и пожизненное отстранение от киберспортивных соревнований.

Принадлежность авторского права в киберспорте является еще одним важным вопросом. Использование видео и аудиоматериалов компьютерных игр разрешается только с согласия правообладателя. С помощью права интеллектуальной собственности осуществляется охрана материалов. При использовании упомянутых выше материалов необходимо осуществить подписание лицензионного соглашения, что может спровоцировать новые прецеденты в судебной практике, в киберспорте эти материалы приравниваются к спортивному инвентарю. Кроме того, в киберспорте интеллектуальная собственность принадлежит создателю игры, что может отрицательно сказаться на экономических интересах киберспортсменов. Игрок должен получать разрешение от владельца игры и участвовать в игре под аватаром, который находится под постоянным контролем правообладателя. Это может уменьшить ценность спортсмена для спонсоров, но эффективное юридическое представительство может изменить ситуацию.

Статья 1240 ГК РФ определяет компьютерные игры как мультимедийный продукт, имеющий своего правообладателя, без заключения лицензионного договора, с которым организация киберспортивных соревнований запрещена. К тому же названия игр, имена игровых персонажей, элементы игры могут подлежать регистрации в качестве товарных знаков с соответствующими номерами, что определяет запрет на их использование без разрешения правообладателя.

Важнейшим аспектом правового регулирования киберспорта является уплата налогов. Статья 210 Налогового кодекса РФ определяет, что получение призовых денег по результатам киберспортивных соревнований и доходы организатора соревнований признаются доходом, и подлежат налогообложению (13% с резидентов; 30% с нерезидентов)<sup>68</sup>. Конкретизирует особенности налоговой политики пункт 9.11 Регламента Чемпионата РФ по киберспорту, устанавливающий обязанности Федерации по налоговому администрированию выигрышей победителей соревнований. Федерация как налоговый агент непосредственно начисляет, удерживает и перечисляет в налоговый орган налоговые

---

<sup>68</sup> НК РФ Статья 210. Налоговая база. «Налоговый кодекс Российской Федерации (часть вторая)» от 05.08.2000 N 117-ФЗ (ред. от 17.02.2023) // СПС Консультант. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_28165/9b06776ae7a39546ad4e3ba04bebef14baabf8d2/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_28165/9b06776ae7a39546ad4e3ba04bebef14baabf8d2/) (дата обращения: 19.02.2023).

платежи. Исследователи констатируют, что основная доля налоговых поступлений от киберспортивных соревнований уходит в оффшорные зоны <sup>69</sup>.

Организационные основы взаимодействия организаторов киберспортивных соревнований и организаторов азартных игр находят отражение в нормах Федерального закона №44 «О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации в части формирования механизмов увеличения доходов субъектов детско-юношеского спорта и субъектов профессионального спорта» <sup>70</sup>. Минспорт РФ определяет, что такое взаимодействия в обязательном порядке предусматривает целевые отчисления букмекерских контор от проведения азартных игр, которые должны быть направлены на финансирование детско-юношеского киберспорта (20% отчислений) и профессионального киберспорта (80% отчислений). Законодатель определяет, что организаторы азартных игр имеют полное право использовать киберспортивную символику и названия спортивных мероприятий на основании соглашения.

Многие научные деятели и представители бизнеса высказывают мнение, что необходимо разработать общее законодательство по правилам и процедурам проведения киберспортивных мероприятий, а также признать киберспорт официальной деятельностью и присвоить ему официальный статус. Например, А. В. Трушков, профессор ФГБОУ ВПО «Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина», высказал мнение, что для регулирования киберспорта необходимо создать правовую базу и установить процедуры для проведения киберспортивных мероприятий. Кроме того, по мнению А. В. Трушкова, необходимо разработать правила и стандарты для проведения киберспортивных соревнований и признать киберспорт официальной деятельностью <sup>71</sup>. Таким образом, Россия сможет более эффективно регулировать киберспорт и предоставлять права и защиту для киберспортсменов.

Также существует проблема с финансированием киберспорта в России. В отличие от традиционных видов спорта, киберспорт не получает государственной поддержки и финансирование от спонсоров ограничено. Это может привести к тому, что многие

---

<sup>69</sup> Сутырина Е.В. Правовое регулирование компьютерного спорта в Российской Федерации / Е.В. Сутырина // Наука XXI века. – 2018. – №2. – С.12-17.

<sup>70</sup> Федеральный закон от 28.03.2017 N 44-ФЗ "О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации в части формирования механизмов увеличения доходов субъектов детско-юношеского спорта и субъектов профессионального спорта" // СПС Консультант. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_214522/30b3f8c55f65557c253227a65b908cc075ce114a/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_214522/30b3f8c55f65557c253227a65b908cc075ce114a/) (дата обращения: 19.02.2023).

<sup>71</sup> Трушков А. В., Курочкин А. Н. Законодательные аспекты регулирования правовой ответственности за нарушения в сфере интеллектуальной собственности при проведении киберспортивных соревнований // Актуальные проблемы права и экономики. – 2018. – № 2. – С. 93–98.

талантливые киберспортсмены не смогут реализовать свой потенциал из-за отсутствия финансовой поддержки.

Кроме того, в России существует проблема с доступностью оборудования и технологий для киберспорта. Многие регионы не имеют необходимой инфраструктуры для проведения киберспортивных турниров, а также не все школы и учебные заведения имеют необходимые компьютеры и программное обеспечение для обучения киберспорту.

В России до сих пор не разработаны законы и нормативные акты, которые полностью регулировали бы киберспорт. Это создает определенные проблемы в организации и проведении киберспортивных турниров, а также в определении правового статуса киберспортсменов.

Существующие законы, такие как «Об образовании» и «Об авторском праве и смежных правах», не учитывают специфики киберспорта и не позволяют полностью охватить все аспекты этой деятельности. Это приводит к неопределенности в отношении правового статуса киберспортивных клубов, команд и индивидуальных игроков.

Кроме того, отсутствие четкой правовой базы делает невозможным контроль за финансовой деятельностью киберспортивных организаций и проведением трансляций турниров, а также защиту прав потребителей.

В связи с этим необходимо разработать новые законы и нормативные акты, которые учитывали бы специфику киберспорта и обеспечивали бы полную правовую защиту киберспортивных клубов, команд и игроков, а также инвесторов и зрителей. Это позволило бы развивать киберспорт в России как полноценную деятельность и расширить ее влияние на общество.

В целом, государственное регулирование киберспорта в России все еще находится на начальной стадии развития и требует дальнейшего совершенствования. Необходимо создание единой системы регулирования, определение киберспорта в законодательстве, финансовая поддержка и развитие инфраструктуры для киберспорта.

Исследования, которые могут быть использованы для изучения проблем государственного регулирования киберспорта в России, включают в себя статью «Законодательные аспекты регулирования правовой ответственности за нарушения в сфере интеллектуальной собственности при проведении киберспортивных соревнований» А. В. Трушкова и А.Н. Курочкина и «Регулирование киберспорта в России: проблема правового регулирования и пути ее решения» А.В. Трушкова<sup>72</sup>.

---

<sup>72</sup> Трушков А. В., Курочкин А. Н. Законодательные аспекты регулирования правовой ответственности за нарушения в сфере интеллектуальной собственности при проведении киберспортивных соревнований // Актуальные проблемы права и экономики. – 2018. – № 2. – С. 93–98.



В целом, проблемы государственного регулирования киберспорта в России требуют дальнейшего изучения и разработки правового регулирования, для обеспечения прав и защиты киберспортсменов.

Также существуют проблемы с финансированием киберспортивных проектов. В России не существует специальных государственных программ, направленных на развитие киберспорта, и частные инвесторы не всегда готовы вкладывать деньги в эту отрасль <sup>73</sup>. Еще одной проблемой является отсутствие единой системы оценки квалификации киберспортсменов. В отличие от традиционных видов спорта, где есть единые системы рейтингов и квалификационных норм, в киберспорте каждая игра имеет свои правила и системы оценки, что затрудняет установление единого стандарта квалификации.

В 2016 году была разработана концепция государственной политики в области киберспорта в России, однако она так и не была принята в законодательной форме. В этой концепции предлагалось признать киберспорт официальным видом спорта, создать специальные организации для его развития и поддержки, а также установить правила и нормы для проведения соревнований и турниров.

Вопрос о правовом статусе киберспортсменов и их соотношении с традиционными спортсменами по-прежнему является актуальным. Это связано с тем, что для киберспортсменов применяются специальные нормы трудового законодательства, которые не всегда могут быть полностью применены к спортсменам традиционных видов спорта. Отсутствие официальной категории «киберспортсмен» приводит к трудностям при оформлении трудовых договоров. Нормы, регулирующие отношения между спортсменами и тренерами, содержатся в Трудовом кодексе РФ, однако их применение к киберспорту ограничено, так как многие турниры проводятся дистанционно, что не соответствует типичному исполнению обязанностей спортсмена. Поэтому, из-за вышеуказанной проблемы могут возникнуть нарушение прав, а также спорные вопросы, по отношению к «киберспортсменам». Возможно, не столь важно, создавать отдельный закон о киберспорте или включать положения о нем в Федеральный закон «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» <sup>74</sup>. Главное — не откладывать принятие решений, так как время для изменений уже наступило.

Один из нерешенных вопросов в киберспорте — принадлежность авторского права.

---

<sup>73</sup> Трушков А. В. Регулирование киберспорта в России: проблема правового регулирования и пути ее решения // Вестник Юридического факультета Уральского федерального университета

<sup>74</sup> Федеральный закон "О физической культуре и спорте в Российской Федерации от 04.12.2007 N 329-ФЗ (последняя редакция)"



Создатель игры является владельцем интеллектуальной собственности, что негативно сказывается на экономических интересах киберспортсменов. Они должны получать разрешение от владельца игры и участвовать в игре под аватаром, который находится под постоянным контролем правообладателя. Это делает игрока менее привлекательным для спонсоров, в отличие от других видов спорта. Однако, эффективное юридическое представительство может изменить ситуацию.

Решение вопросов пересечения виртуального пространства и реальности остается сложным.

Кроме того, существует проблема с допингом в киберспорте. Некоторые игроки используют наркотические вещества, чтобы улучшить свою игру, что может привести к негативным последствиям для их здоровья. Необходимо разработать правила, которые бы запрещали использование допинга в киберспорте и устанавливали меры ответственности для нарушителей.

Несмотря на эти проблемы, киберспорт продолжает развиваться в России и получать все большее признание как вид спорта. В последние годы в стране было проведено множество крупных киберспортивных мероприятий, таких как «EPICENTER», «WESG» и «ROG MASTERS», которые привлекли внимание миллионов зрителей и поклонников по всему миру.

В России киберспорт сталкивается с рядом проблем, связанных с государственным регулированием. В рамках исследования практики государственного регулирования киберспортивных организаций на примере Федерации киберспорта в г. Санкт-Петербург были выявлены основные проблемы государственного регулирования киберспорта в России.

Одной из основных проблем является отсутствие законодательства, регулирующего деятельность киберспортивных организаций. В России нет специального закона, который бы регулировал деятельность киберспортивных организаций и определял их правовой статус. Это приводит к тому, что киберспортивные организации не могут получать государственную поддержку и не имеют возможности участвовать в официальных соревнованиях. Однако, существуют некоторые нормативные акты, которые могут быть применены к киберспорту.

В связи с этим возникают проблемы с оформлением договоров и соглашений между киберспортивными организациями и их спонсорами, а также с определением налогового режима для киберспортивных команд и игроков.

Однако, существует ряд нормативных актов, которые косвенно регулируют деятельность киберспортивных организаций. Например, Федеральный закон «О рекламе»

определяет порядок проведения рекламы, которая является важным источником дохода для киберспортивных организаций<sup>75</sup>. Федеральный закон от 27 июля 2006 года № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации», содержит положения, благодаря которым происходит регулирование в использовании информационных технологий в России<sup>76</sup>. Также, существуют некоторые региональные законы, которые регулируют деятельность киберспортивных организаций.

Также, киберспортивные организации могут быть зарегистрированы как юридические лица и подчиняться общим правилам бизнеса в России.

В научных исследованиях также отмечаются проблемы государственного регулирования киберспорта в России. Например, в статье «Киберспорт в России: правовой статус и перспективы развития» авторы отмечают отсутствие четкой классификации киберспорта и его участников, а также необходимость разработки специального законодательства для регулирования этой области.<sup>77</sup>

В высказываниях руководителей также отмечаются проблемы государственного регулирования киберспорта. Например, в интервью для журнала "Интернет-магазин" заместитель директора Федерации киберспорта России Андрей Лукьянов отмечает, что киберспорт нуждается в государственной поддержке и регулировании, чтобы развиваться на равных условиях с другими спортивными видами<sup>78</sup>.

Еще одной проблемой является отсутствие единой системы классификации киберспортивных дисциплин и отсутствие единого рейтинга киберспортивных команд и игроков. Это приводит к тому, что киберспортивные организации не могут получать государственную поддержку и не имеют возможности участвовать в официальных соревнованиях.

Также, проблемой является отсутствие профессиональных тренеров и специалистов в области киберспорта. В России нет специальных учебных заведений, которые готовят специалистов в области киберспорта. Это приводит к тому, что киберспортивные команды вынуждены нанимать тренеров и специалистов из других стран.

---

<sup>75</sup> Федеральный закон "О рекламе" от 13.03.2006 N 38-ФЗ (последняя редакция)

<sup>76</sup> Федеральный закон от 27 июля 2006 года № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации»

<sup>77</sup> Киберспорт в России: правовой статус и перспективы развития. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://omnimix.agency/blog/kibersport-vozmozhnost-reklamnykh-integracij-dlya-brendov> (дата обращения: 19.05.2023).

<sup>78</sup> Журнал «Интернет-магазин». Андрей Лукьянов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://kiozk.ru/magazines/popular> (дата обращения: 10.05.2023).

В исследованиях отмечается, что киберспорт — это не только вид спорта, но и отдельная индустрия, которая может приносить значительный доход. Однако, для развития киберспорта необходимо создать благоприятные условия для его развития, в том числе и регулирования его деятельности. В рамках исследования практики государственного регулирования киберспортивных организаций на примере Федерации киберспорта в г. Санкт-Петербург в параграфе 1.3 была рассмотрена дорожная карта «Новые коммуникационные интернет-технологии», которая включает в себя мероприятия, направленные на улучшение условий регулирования киберспортивных организаций.

Таким образом, государственное регулирование киберспортивных организаций является важным вопросом, который требует дальнейшего исследования и разработки. Необходимо учитывать и законодательные акты, и мнения экспертов, чтобы создать эффективную систему регулирования, которая будет способствовать развитию киберспорта в России. Киберспортивное право следует рассматривать как комплексный правовой институт, интегрирующий в себе нормы спортивного, гражданского, трудового, налогового, медицинского, информационного права. Регулирование данной отрасли сталкивается со значительным числом нерешённых вопросов и пробелов. Отмечается противоречие между трудовым и информационным правом в вопросах охраны детства и противодействия негативному влиянию на лиц детского возраста, задействованных в киберспорте. Следует признать, законодательство о физической культуре и спорте в недостаточной степени исполняется региональными федерациями на федеральном уровне: информационное взаимодействие в сфере календарного планирования происходит не в полной мере. Серьёзным барьером является недостаточное регулирование использования цифровых технологий. Определённое влияние на регулирование в отрасли киберспорта оказывают международные правовые институты: последние выполняют барьерную функцию.

### **2.3. Анализ деятельности Федерации компьютерного спорта в Санкт-Петербурге**

Федерация компьютерного спорта России (ФКС) несет ответственность за развитие киберспорта в Российской Федерации, в соответствии с приказом № 548 Министерства спорта России, ФКС получила аккредитацию как общероссийская спортивная Федерация

по виду спорта «Компьютерный спорт»<sup>79</sup>. По самым основным и популярным компьютерным играм ФКС России проводит различные мероприятия: соревнования, выставки и праздники.

Одним из важнейших мероприятий по киберспорту в Российской Федерации, считается Кубок России по киберспорту. Более двух тысяч киберспортсменов принимают участие в данном мероприятии. Всероссийская киберспортивная студенческая лига также проводит мероприятия и собирает более четырёх сотен участников. Множество геймеров различных возрастов ежегодно собираются, чтобы продемонстрировать свои навыки и умения, посоревноваться друг с другом и познакомиться с людьми близкими по интересам.

2018 год ознаменовал открытие Всероссийской интеллектуально-киберспортивной школьной лиги. Участниками были школьники со всей России различных возрастов и уровней игры.

Важно отметить, что в целом за два десятка лет специалисты ФКС России провели более тысячи соревнований. В среднем в них участвовало полсотни человек. Такое количество участников показывает большой интерес молодёжи к киберспорту в РФ.

ФКС России организует не только мероприятия, но также:

- обучает спортивных тренеров;
- строит полноценную инфраструктуру массового киберспорта;
- аттестует профессиональных судей для соревнований;
- аккредитовывает площадки;
- подготавливает методические материалы;
- проводит образовательные проекты;
- развивает в вузах клубы и школьные секции<sup>80</sup>.

ФКС России считает важной задачей для себя повышать информированность населения о новом виде спорта в РФ<sup>81</sup>. Лекторы Федерации ежемесячно выступают на различных спортивных и культурных форумах и научных конференциях. Там они объясняют тонкости киберспорта для СМИ местного ТВ и для блогеров с большой аудиторией на Ютуб.

Федерация компьютерного спорта в Санкт-Петербурге — это организация, осуществляющая активную деятельность в области развития и продвижения киберспорта в

---

<sup>79</sup> Приказ Росспорта от 12.03.2004 № 226 «О признании нового вида спорта -компьютерный спорт» // СПС Консультант Плюс.

<sup>80</sup> Сутырина Елена Викторовна Деятельность федераций киберспорта в РФ // Отечественная юриспруденция. 2018. №7 (32). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/devatelnost-federatsiy-kibersporta-v-rf> (дата обращения: 28.03.2023).

<sup>81</sup> Официальный сайт Федерации компьютерного спорта. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://resf.ru/about/resf/> (дата обращения: 28.03.2023).

Санкт-Петербурге, занимается организацией турниров, соревнований и других мероприятий для любителей и профессионалов этого вида спорта. Она была основана в 2018 году и является правопреемником деятельности предыдущих организаций, которые продвигали киберспорт в городе.

Анализ деятельности Федерации компьютерного спорта в Санкт-Петербурге показывает, что она активно работает на развитие киберспорта в регионе. Организация проводит регулярные турниры и чемпионаты по различным играм, таким как Dota 2, CS:GO, Hearthstone и другие. Кроме того, Федерация компьютерного спорта организует мастер-классы, тренировки, конференции для участников и зрителей, организует тренировочные сборы и мероприятия для развития киберспорта в регионе.

Однако, несмотря на активную деятельность, Федерация компьютерного спорта в Санкт-Петербурге сталкивается с некоторыми проблемами. Во-первых, недостаток финансирования затрудняет организацию крупных мероприятий и привлечение профессиональных игроков. Во-вторых, отсутствие собственного игрового центра ограничивает возможности организации для проведения турниров и тренировок.

Для того, чтобы обеспечить деятельность Федерации компьютерного спорта в Санкт-Петербурге, были приняты нормативные акты и законодательство Российской Федерации. В частности, в 2018 году был принят Федеральный закон «О киберспорте», который предоставляет основу для развития киберспорта в России<sup>82</sup>. Также Федерация компьютерного спорта в Санкт-Петербурге активно сотрудничает с местными властями и привлекает инвестиции в развитие киберспорта.

Исследователи признают значимость деятельности Федерации компьютерного спорта в Санкт-Петербурге для развития киберспорта в регионе. Например, в статье «Развитие киберспорта в Санкт-Петербурге: механизмы и перспективы», А. В. Васильев отмечает, что деятельность Федерации киберспорта в Санкт-Петербурге привела к успешному развитию киберспорта в регионе<sup>83</sup>.

В целом, деятельность Федерации компьютерного спорта в Санкт-Петербурге имеет большое значение для развития киберспорта в России. Она организует различные мероприятия, привлекает инвестиции и сотрудничает с местными властями. Принятое законодательство и нормативные акты позволяют Федерации компьютерного спорта в Санкт-Петербурге эффективно выполнять свою миссию.

---

<sup>82</sup> Федеральный закон «О киберспорте» от 05.07.2018 № 256-ФЗ.

<sup>83</sup> Васильев А. В. Развитие киберспорта в Санкт-Петербурге: механизмы и перспективы // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия «Менеджмент и маркетинг». 2020. № 1. С. 8–15.

Федерация компьютерного спорта в Санкт-Петербурге является одним из ведущих организаторов киберспортивных мероприятий в России. Федерация проводит многочисленные турниры, соревнования и чемпионаты по киберспорту на территории Санкт-Петербурга. Она активно привлекает внимание местных и международных киберспортсменов и привлекает внимание медиа и общественности.

Федерация проводит как масштабные турниры и чемпионаты, так и более мелкие мероприятия, в том числе онлайн-турниры. Она также проводит программы по обучению и поддержке киберспортсменов. Федерация киберспорта в Санкт-Петербурге работает над улучшением инфраструктуры для киберспорта, развивая сети интернет-клубов и спортивных залов.

Федерация компьютерного спорта в Санкт-Петербурге также развивает индустрию киберспорта в регионе, проводя маркетинговые кампании и привлекая инвесторов. Она также сотрудничает с местными и международными компаниями и организациями, предоставляя им возможность участвовать в различных мероприятиях и проектах.

Федерация компьютерного спорта в Санкт-Петербурге представляет собой активно развивающуюся индустрию киберспорта на территории России. Она проводит многочисленные мероприятия, привлекает внимание медиа и общественности, а также сотрудничает с местными и международными компаниями и организациями.

Для улучшения деятельности Федерации компьютерного спорта в Санкт-Петербурге необходимо увеличить финансирование и привлечь спонсоров, а также построить собственный игровой центр. Кроме того, организация может усилить свою работу по привлечению новых участников и зрителей, проводя более интересные и разнообразные мероприятия. В целом, Федерация компьютерного спорта в Санкт-Петербурге имеет потенциал для дальнейшего развития и укрепления своей позиции в регионе.

Основная цель Федерации компьютерного спорта в Санкт-Петербурге – развитие киберспорта в регионе и привлечение к нему как можно большего количества людей. Для этого Федерация организует различные мероприятия, такие как турниры по киберспорту, конференции, семинары и другие события. Она также занимается продвижением киберспорта в Санкт-Петербурге и привлечением инвестиций в эту отрасль.

В соответствии с Федеральным законом от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» ФКСПб является некоммерческой организацией, занимающейся развитием киберспорта в Санкт-Петербурге<sup>84</sup>. ФКСПб также

---

<sup>84</sup> Федеральный закон "О физической культуре и спорте в Российской Федерации" от 04.12.2007 N 329-ФЗ (последняя редакция)

является членом Российской киберспортивной федерации (РКФ), которая занимается развитием киберспорта на федеральном уровне.

Одним из основных достижений ФКСПб является проведение крупных киберспортивных турниров в Санкт-Петербурге, таких как «Санкт-Петербургский киберспортивный фестиваль» и «Кубок Северной столицы». Также ФКСПб активно занимается подготовкой спортсменов и организацией тренировочных сборов.

Одной из основных задач Федерации киберспорта является привлечение государственной поддержки. В России есть закон «О развитии физической культуры и спорта в Российской Федерации», который устанавливает правила государственной поддержки спорта <sup>85</sup>.

Нормативные акты также регулируют организацию киберспортивных соревнований. Например, правила проведения соревнований по компьютерным играм, утвержденные Минспортом России, устанавливают требования к организации турниров, правилам участия и т. д.

Одной из главных задач Федерации компьютерного спорта в Санкт-Петербурге является организация соревнований по компьютерным играм. Федерация проводит соревнования на различных уровнях – от местных до международных. Она также занимается подготовкой спортсменов и тренеров, организацией тренировочных лагерей и сборов.

Одним из значимых событий, организованных Федерацией компьютерного спорта в Санкт-Петербурге, является турнир «Санкт-Петербург Open», который проводится ежегодно с 2016 года. В 2019 году турнир собрал более 200 участников из разных регионов России.

В Санкт-Петербурге деятельность Федерации компьютерного спорта регулируется муниципальными нормативными актами. Например, в 2018 году был принят приказ «Об утверждении Положения о проведении муниципальных соревнований по киберспорту в Санкт-Петербурге».

Кроме того, Федерация компьютерного спорта в Санкт-Петербурге активно сотрудничает с другими региональными и международными организациями, чтобы улучшить качество проводимых соревнований и обменяться опытом. Так, в 2019 году

---

<sup>85</sup> Постановление Правительства РФ от 30.09.2021 N 1661 (ред. от 15.12.2022) "Об утверждении государственной программы Российской Федерации "Развитие физической культуры и спорта" и о признании утратившими силу некоторых актов и отдельных положений некоторых актов Правительства Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.01.2023)

Федерация стала партнером международного турнира по компьютерной игре Dota 2 - EPICENTER, который прошел в Санкт-Петербурге.

Однако, несмотря на активную деятельность Федерации компьютерного спорта в Санкт-Петербурге, все еще существуют сомнения относительно киберспорта как спортивной деятельности. Некоторые критики считают, что киберспорт не является физически напряженным видом спорта и не требует такого же уровня физической подготовки, как, например, футбол или бокс.

В Санкт-Петербурге существует нормативный акт «Положение о проведении соревнований по компьютерным играм в Санкт-Петербурге», утвержденный решением Комитета по физической культуре и спорту от 30 марта 2016 года № 1–9<sup>86</sup>. Данный документ регулирует порядок проведения соревнований по компьютерным играм на территории города и определяет требования к организаторам и участникам.

В статье «Киберспорт: феномен современности» авторы отмечают, что киберспорт является новым видом спорта, который может стать одним из самых популярных в будущем<sup>87</sup>.

Однако, как и любой другой вид спорта, киберспорт нуждается в правильной организации и поддержке со стороны государства. В этом плане деятельность Федерации компьютерного спорта в Санкт-Петербурге имеет большое значение для развития данного направления в городе.

Помимо организации турниров и соревнований, Федерация компьютерного спорта также занимается развитием образовательных программ для молодежи. В рамках этих программ проводятся курсы по киберспортивным дисциплинам, а также тренировки по улучшению навыков игры. Тем самым Федерация компьютерного спорта Санкт-Петербурга способствует не только развитию спорта, но и воспитанию молодежи в этой сфере. Федерация компьютерного спорта активно работает над привлечением инвестиций в киберспортивную индустрию города. Это позволяет создавать новые рабочие места и стимулировать экономическое развитие города.

В Санкт-Петербурге Федерация компьютерного спорта также играет важную роль в развитии молодежной политики. Киберспорт может стать отличной альтернативой для молодежи, которая не интересуется традиционными видами спорта, но хочет заниматься активной деятельностью и развивать свои навыки.

---

<sup>86</sup> «Положение о проведении соревнований по компьютерным играм в Санкт-Петербурге»

<sup>87</sup> В. В. Панкина Р. Т. Хадиева Киберспорт: феномен современности. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/kibersport-kak-fenomen-xxi-veka> (дата обращения: 14.05.2023).



Таким образом, несмотря на то, что киберспорт в Российской Федерации был заново признан в 2016 году — он еще считается «молодым» видом спорта. В данном параграфе была рассмотрена и проанализирована деятельность Федерации компьютерного спорта в Санкт-Петербурге. На текущий момент, Федерация компьютерного спорта в Санкт-Петербурге активно занимается развитием данной индустрии в регионе. Однако, существуют барьеры, которые замедляют становление и ограничивают возможности организации.

### **Глава 3. УПРАВЛЕНИЕ ПРОЕКТАМИ КАК ПРИОРИТЕТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ПО СОВЕРШЕНСТВОВАНИЮ МЕХАНИЗМОВ ГОСУДАРСТВЕННОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ КИБЕРСПОРТА**

#### **3.1. Форсайт-технология как инструмент совершенствования государственного регулирования киберспорта**

Желание знать свое будущее абсолютно естественно для человечества. Многие компании инвестируют миллионы долларов на разработку сценариев развития рынков или попытки предугадать какая же новая технология окажется разрушающей.

Многие великие люди высказывались на тему того, что, мировой рынок компьютеров будет всего 5 единиц. Другие считали, что персональные компьютеры невозможны. Третьи высказались, что у телефона нет никаких коммерческих свойств для того, чтобы стать средством коммуникации<sup>88</sup>. Все они кардинальным образом ошиблись.

Для того чтобы обосновано прогнозировать будущее уже более 30 лет в мире существует такой инструмент, который называется foresight. Его часто переводят как прогноз. Этот термин плотно вошел в риторику многих компаний. Форсайт-сессии, стратегические сессии всё популярнее и популярнее. С помощью Форсайт-технологий можно увидеть перспективы инноваций в сфере образования, управления государством и даже киберспорта.

Форсайт — это систематическое формирование будущего на научно-обоснованной базе с учетом глобальных трендов и тех возможностей, которые существуют у того, кто пытается сформировать будущее, а не спрогнозировать или угадать.

Форсайт даже можно назвать философией готовности к будущему и постоянному мониторингу трендов и возможностей. Существует множество техник Форсайта, которые можно применить в менеджменте киберспортивного движения, соревнования или управлении конкретной командой спортсменов, которые можно увидеть на рисунке 1.

---

<sup>88</sup> Подборка ошибочных высказывания в сторону новых технологий URL: <https://nag.ru/material/34670>



Рис.1. Техники Форсайта <sup>89</sup>

Рассмотрим подробнее о самых распространённых из методов. Во-первых, это мозговой шторм — метод сбора мнений и идей по различным важным вопросам. Это коллективный процесс поиска решений, их вариантов.

Во-вторых, экспертные интервью. Они являются фундаментальным инструментом Форсайт-исследований. Устные консультации квалифицированных экспертов очень полезны для прогнозирования будущего любой отрасли.

В-третьих, написание сценария возможного будущего и его обоснования, создания альтернатив. Метод сценария для прогнозирования бизнес-процессов ввёл впервые Герман Канн.

В-четвёртых, Форсайт-сессия. Под ней подразумевают групповую работу экспертов по исследованию и конструированию будущего с учетом рисков реализации отрицательных трендов в исследуемой области. Результат Форсайт-сессии — это экспертное мнение о реалистичных вариантах будущего отдельной отрасли (киберспортивной, например) или работы отдельной команды (команды по CS: GO, в пример). В процессе Форсайт-сессии специалисты маркируют перспективные направления развития событий и разрабатывают стратегии совместных действий. Эти действия в свою очередь повышают вероятность наступления желаемого для коллектива или организации будущего.

<sup>89</sup> Техники Форсайта. Источник: составлено автором

В-пятых, важно упомянуть приём Дельфи — техника в Форсайт, который используется для прогнозирования и экспертизы. В 1953 году его создал Гордон и Хелмер в RAND Corp. Суть приёма — структурирование процесса групповой коммуникации, которая направлена на организацию условий продуктивной работы группы над общей проблемой.

К вышеизложенному следует добавить, что Форсайт как технология, решающая вопрос планирования будущего различных инноваций, помогает создать мостик сотрудничества между государственным аппаратом и коммерческим бизнесом <sup>90</sup>.

По мнению многих специалистов в спортивном мире, Форсайт-сессия является инновационным инструментом моделирования будущего, инструментом стратегического управления и инструментом работы проектных команд <sup>91</sup>.

Форсайт — это новая методология стратегического управления, которая изобретена на Западе более тридцати лет назад <sup>92</sup>. В различных коммерческих компаниях, в частности в бизнес-процессах, данная технология является значимой, востребованной и популярной.

Форсайт является тем процессом, с помощью которого распределение позиций замотивированных лиц напрямую относится к общему для этих лиц будущему. Другими словами, под понятием «Форсайт» подразумевается процесс, где именно от участников и сделанных ими выбором или действий зависит будущее общего успеха. Члены киберспортивной команды именно с помощью технологии-Форсайт могут коммуницировать о их будущем.

Форсайт-сессии называют инновационный мозговой штурм. Задача которого позволить продуктивно понять плюсы и минусы прошлого игроков, их стратегии и тактики, учесть это в создании новых действий.

Когда команда подаёт заявку на киберспортивный турнир она стоит перед важной задачей — показать себя на турнире умелой, сплочённой и мыслящей командой. А в таком вопросе без стратегии и тактики никак.

Тренера по киберспорту используют Форсайт технологии для того, чтобы показать перспективы перед командой игроков и помочь им собранно и рационально распределять свои силы во время турнира и подготовки к нему.

---

<sup>90</sup> Чуланова О. Л. Форсайт-сессии как инновационный инструмент стратегического управления и работы проектных команд // Материалы Афанасьевских чтений. 2018. №1 (22). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/forsayt-sessii-kak-innovatsionnyy-instrument-strategicheskogo-upravleniya-i-raboty-proektnyh-komand> (дата обращения: 28.03.2023).

<sup>91</sup> Форсайт-сессия «Спорт как бизнес: новые подходы и бизнес-модели»: ключевые тезисы URL: <https://evponomareva.ru/2022/09/27/forsajt-sessija-%C2%ABsport-kak-biznes-novye-podhody-i-biznes-modeli%C2%BB-kljuchevye-tezisy/>

<sup>92</sup> Keenan M., Marvin S. & Winters C. United Kingdom Country Report "Mobilising the regional foresight potential for an enlarged European Union", Brussels, April 2002.

Форсайт-сессия является прикладным инструментом планирования игры. Она помогает создать локальную модель развития команды киберспортсменов. В среднем подобный мозговой штурм занимает пару часов. Форсайт помогает принимать правильные и дальновидные решения <sup>93</sup>.

Существует несколько методов принятия решений. Это интуитивный и рациональный. Форсайт помогает сделать решения осознанными и обдуманнными. Таким образом, Форсайт-сессия является средством развития навыка целеполагания среди игроков, их стратегического мышления. Видеть на несколько ходов вперёд — вот преимущество, которое даёт Форсайт сессия её любителям. Эффект похож на эффект шахмат на мозг человека — они также развивают навык стратегии.

Форсайт технология предлагает принятие командой решений на фундаменте видения будущего, что позволяет учитывать текущие тренды, а также потенциал их развертывания в современном мире. Форсайт актуален в развивающихся отраслях.

Предсказание будущего, «вангование» не задача Форсайта. Настоящая его задача помочь людям договариваться о том, каким они видят будущее на основе всех влияющих обстоятельств и нюансов <sup>94</sup>.

В своих публикациях Раков С. замечает, что Форсайт содержит в себе действия, ориентированные на процессы мышление, диалога и архитектуры образа будущего <sup>95</sup>.

Форсайт — это игра по мнению Горнов А.П. и Горохова И. В. Они отмечают, что необходимо замечать какое настроение есть у участников Форсайта, оно сильно может повлиять на их размышления, а также важно видеть, как оно меняется в течение обсуждения. Участники Форсайта делятся своими аргументами, мнениями об аргументах друг друга, дебатируют и приходят к общему видению будущего <sup>96</sup>.

У каждой Форсайт-сессии есть факторы, способные снизить её эффективность, их важно учесть:

- отсутствие экспертов в обсуждаемой области,
- дефицит информации,
- симуляция,

---

<sup>93</sup> Мирчук, М. В. Форсайт - инновационный инструмент моделирования будущего [Электронный ресурс] // URL: <https://sites.google.com/a/mosmetod.ru/forsajt-sessia-effektivnye-tehnologii-uspeha/home> (дата обращения: 28.03.2023)

<sup>94</sup> Фролова, Л. Особенности форсайта [Электронный ресурс] // URL: <http://fb.ru/article/147529/forsajt—eto-novyy-metod-postroeniya-buduschego-osobennosti-forsayta> (дата обращения: 28.03.2023)

<sup>95</sup> Раков, С. Что такое форсайт? [Электронный ресурс] // URL: [http://igfgos.blogspot.ru/p/blog-page\\_29.html](http://igfgos.blogspot.ru/p/blog-page_29.html) (дата обращения: 28.03.2023)

<sup>96</sup> Гарнов, А. П. Горохова, И. В. Форсайт: сотрудничество государства и бизнеса в создании конкурентоспособных инноваций и стратегий [Электронный ресурс] // URL: <http://elibrary.ru/item.asp?id=17897587> (дата обращения: 28.03.2023)

– недостаточная активность участников.

Форсайт-сессии имеют большой потенциал для различных отраслей социальной жизни. В частности, в государственном менеджменте, в бизнес-планировании, в сфере образования и спорта <sup>97</sup>.

Для того, чтобы провести Форсайт-сессию необходимо определить какую методику использовать для Форсайт-проекта по совершенствованию государственного регулирования киберспорта. Так как данная индустрия затрагивает множество сфер, то подходящим методом нормативного прогнозирования является дерево целей. Поскольку любая спортивная деятельность получает государственную поддержку и регулирование, то необходимо сформировать законодательство киберспорта.

1. Например, трудовое законодательство Российской Федерации не регламентирует и не регулирует трудовые отношения и порядок прекращения трудового договора онлайн-режимов работников. Проблема прав и обязанностей сторон трудового договора: материальная ответственность, медосмотр, учет рабочего времени, дисциплина труда, охрана труда, оплата и нормирование труда, размер заработной платы, вредные воздействия, расчетов отпусков и больничных листов по временной нетрудоспособности. Внесение в классификационной справочник новых должностей киберспортсмена: капитан, тренер, профессиональный игрок.
2. В сфере здравоохранения требуется регулирование определения профнепригодности киберспортсмена. Оплата по листку нетрудоспособности производится лишь официально трудоустроенным работникам. Соответственно, киберспортивной деятельности должен присваиваться ОКВЭД.
3. В сфере налогового законодательства необходимо регулирование в части налогообложения, присвоения и добавление в общероссийский классификатор нового вида экономической деятельности, порядок проведения камеральной проверки.
4. В сфере пенсионного законодательства порядок определения профессионального стажа для выхода на пенсию по старости и определения спортивных заслуг.
5. В сфере социального обеспечения регулирование размера получения ежемесячных пособий, пособий по инвалидности, регулирования дополнительных мер

---

<sup>97</sup> Прохорова Мария Петровна, Краева Ирина Андреевна, Дубова Александра Игоревна ФОРСАЙТ-МЕТОД КАК ИНСТРУМЕНТ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО САМООПРЕДЕЛЕНИЯ БУДУЩИХ МЕНЕДЖЕРОВ // Проблемы современного педагогического образования. 2022. №77–4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/forsayt-metod-kak-instrument-professionalnogo-samooopredeleniya-buduschih-menedzherov> (дата обращения: 28.03.2023).

социальной поддержки спортсменов, предоставляемые работодателем, льготная политика в данной виде спорта.

Таким образом, совершенствование государственного регулирования в области киберспорта требуется проводить одновременно во всех значимых сферах взаимодействия деятельности, направленное на правовое совершенствование законодательства Российской Федерации, регламентации взаимодействия государственных структур с новым видом деятельности, разработки нормативно-правовой базы порядка осуществления деятельности.

### **3.2. Анализ результатов опроса потребителей о совершенствовании государственного регулирования в сфере киберспорта**

Для выявления общего состояния и проблем этой сферы, а также направлений совершенствования государственного регулирования в сфере киберспорта в Российской Федерации, необходимо узнать мнение населения. Для исследования проблемы был выбран эмпирический метод сбора информации — проведение опроса и интервью.

Анализ результатов опроса позволит выявить те проблемы, которые в дальнейшем помогут понять, что нужно усовершенствовать.

В личном интервью (face-to-face) по структурированной анкете приняло участие три респондента. В результате опроса получено 277 ответов респондентов из 10 регионов Российской Федерации, репрезентативная выборка отражает структуру населения по возрасту, полу, территориальному расположению и образованию. В результате опроса было выяснено, что мужчин киберспортсменов и любителей-геймеров в 3 раза больше, чем женщин, 18% взрослой аудитории периодически играют в компьютерные онлайн-игры, большая часть геймеров находится в возрастной группе до 35 лет — 33%; каждый пятый опрошенный играет в компьютерные игры — 18%; респонденты, которые занимаются традиционными видами спорта — соглашаются с утверждением, что киберспорт является спортивной дисциплиной (28%); что касается тех, кто играет в компьютерные игры, то из данной группы 36% признают киберспорт, как спортивную дисциплину. Далее перейдем к подробному рассмотрению результатов опроса.

В проведенном опросе приняло участие 277 респондентов, из них 67,8% — мужчины, 32,2% — женщины. Из опроса мы узнали, что большая часть респондентов активно интересуется спортом и спортивными мероприятиями — 51%, при этом, в их число входит

каждый пятый киберспортсмен или геймер-любитель — 18%. Данные о вопросе интереса к спорту можно увидеть на рисунке 2.



*Рис.2. Доля респондентов, интересующихся спортом*

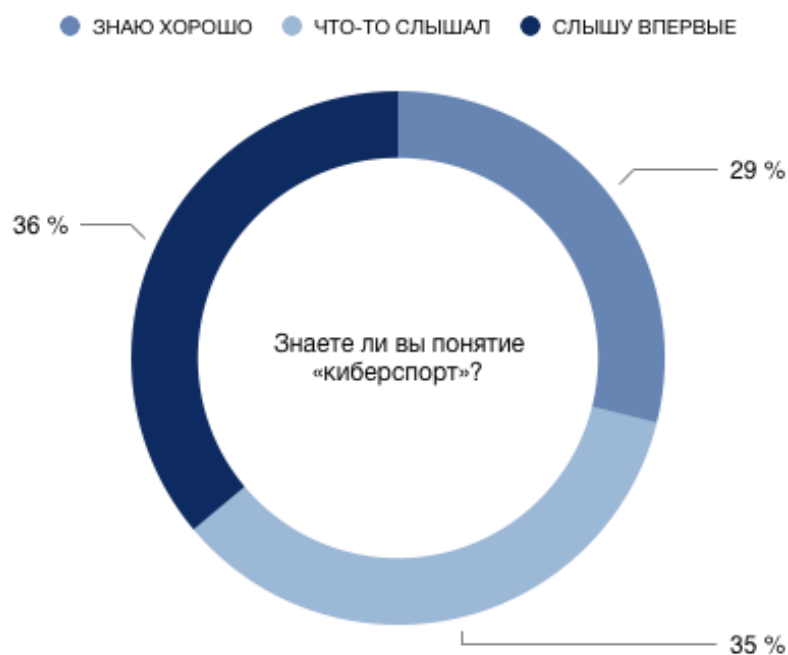
Среди опрошенных респондентов занятия спортом практикуют — 33%, но если рассматривать отдельно долю опрошенных киберспортсменов, то мы видим, что 32% геймеров активно занимаются спортом, а на регулярной основе занимается спортом каждый второй киберспортсмен до 28 лет (Рис.3).





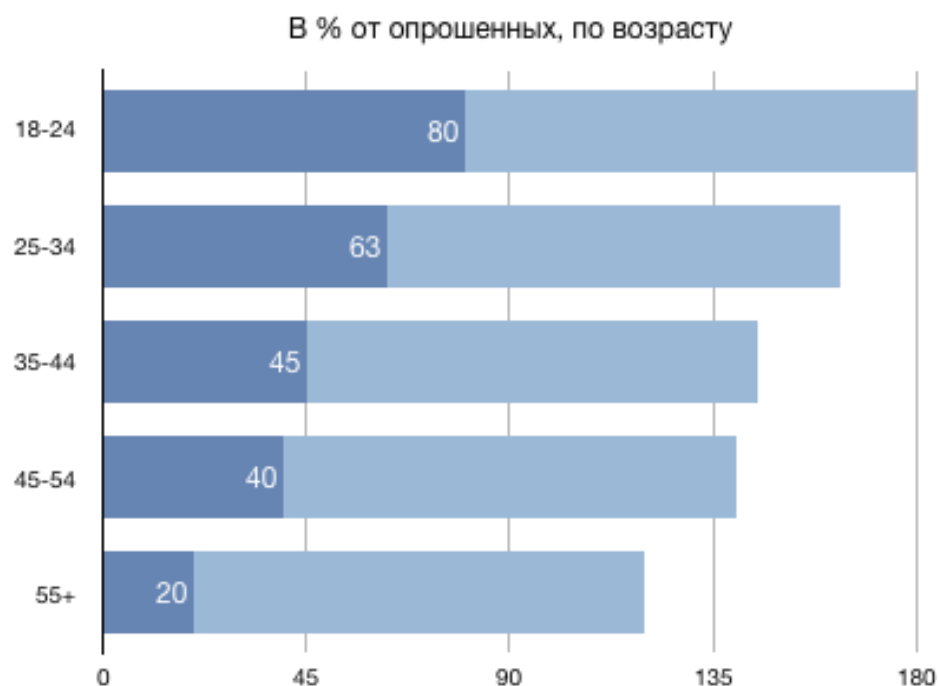
*Рис.3. Доля респондентов, занимающихся спортом*

Далее перейдем к вопросу о том, знают ли респонденты о понятии «киберспорт» или, возможно, что-то слышали. В ходе опроса мы выяснили, что 36 % опрошенных не слышали о таком термине, как киберспорт и не знают, что это такое, 35% респондентов слышали про киберспорт в общих чертах и только 29% хорошо знакомы с понятием «киберспорт». (Рис.4)



*Рис.4. Доля респондентов, знающих понятие «киберспорт»*

Также, благодаря опросу мы можем видеть, что большей осведомленностью и информированностью владеют молодые опрошенные, так, например, респонденты, которым менее 25 лет знают о киберспорте в 80% случаев, а среди старшего поколения (от 55 лет) — менее 20%. (Рис.5). Кроме того, мужчины показали большую осведомленность в этом вопросе, чем женщины на 30 %.



*Рис.5. Доля ответов «знаю хорошо» и «что-то слышал», на вопрос «Знаете ли Вы понятие «киберспорт»?»*

С утверждением, что киберспорт — это полноценная спортивная дисциплина согласен каждый третий киберспортсмен — 38,6%, с этим мнением часто соглашаются и разделяют его и те, кто занимается спортом — 28%. Если рассматривать данные по этому вопросу в общем, то только 14% респондентов дали положительный ответ на вопрос «Является ли киберспорт видом спорта?», 26% — затруднились ответить и 60 % опрошенных ответили «скорее нет». (Рис.6) Если рассмотреть долю положительных ответов среди мужчин и женщин, то это составляет — 21% мужчин и 9% женщин.



*Рис.6. Доля ответов на вопрос «Является ли киберспорт видом спорта?»*

Далее перейдем к подведению итогов некоторых открытых вопросов. По ответам наших респондентов на вопрос «Какая киберспортивная дисциплина Вам больше всего нравится, в какой чаще всего проводите время?» был составлен рейтинг самых популярных игр (респонденты могли написать несколько вариантов ответа): наибольшая доля голосов была у Counter-Strike — 11%, Dota 2 — 9,5%, FIFA — 5,2%, Hearthstone — 3%, League of Legends — 3%, 18,3% — другие. На вопрос «Чем Вам нравится и что привлекает в киберспорте?» большинство респондентов выделило следующие пункты:

- интересное проведение свободного времени,
- можно играть или участвовать в турнирах, не выходя из дома,
- отсутствие физических нагрузок и травм,
- доступный,
- зрелищный,
- возможность заработать.

Далее респонденты ответили на вопрос о том, какие личностные качества воспитывает киберспорт, среди самых частых ответов были отмечены следующие качества: дисциплинированность; самоконтроль; упорство и сила воли; умение работать в команде.

Основными преимуществами профессионального киберспорта перед профессиональным «традиционным» спортом выделены следующие:

- небольшие финансовые затраты,
- возможность заниматься в любом возрасте,
- наносит меньше вреда здоровью,
- менее коррумпированный.

Также респонденты отметили и недостатки киберспорта, основными факторами стали: формирование малоподвижного образа жизни, сужение круга непосредственного общения, киберспортсмены мало проводят времени на свежем воздухе, портит зрение, требует больших временных затрат и один из самых популярных ответов — киберспорт вызывает зависимость.

Далее рассмотрим какие перспективы развития существуют у игровой индустрии, в частности киберспорта, а также, что может способствовать росту популярности. Большая часть респондентов ответили, что киберспорт сравнивается по своей популярности с «традиционным» спортом, четверть опрошенных думают, что киберспорт может стать более популярным, чем обычный спорт. Для развития и роста популярности респонденты предложили следующие действия:

- Трансляция игр на ТВ,
- Реклама киберспортивных игр, соревнований и секций в СМИ,
- Проведение/увеличение проведения соревнований/турниров по киберспорту,
- Поддержка со стороны государства профессиональных киберспортсменов и начинающих,
- Новые технические средства для киберспортивной индустрии.

Далее перейдем к личным интервью (face-to-face) с респондентами. Все интервью проходили в оффлайн формате при личной встрече, в основном, гости отвечали по предварительно подготовленной структурированной анкете.

Первым респондентом согласился стать ведущий специалист отдела организационного дизайна Департамента кадровой работы, организации труда и мотивации персонала АО «Концерн Росэнергоатом» — Сурговито Михаил Андреевич. Михаил Андреевич поделился с нами не только рекомендациями по совершенствованию сегмента киберспорта, но и личным отношением к компьютерной индустрии. Компьютерные игры являются одним из главных способов отдыха в свободное от работы время. Михаил Андреевич, в среднем, посвящает 5–6 часов в день виртуальному миру на протяжении 15–17 лет, отдает свое предпочтение Dota 2 и Valorant. Данный вид деятельности, для нашего респондента, уже сложно назвать хобби, так как помимо того, что Михаил Андреевич не

пропускает ни один крупный турнир по интересующим дисциплинам, так и сам является киберспортсменом, иногда принимающим участие в турнирах. Одним из возможных преимуществ киберспорта от «традиционного» спорта, было отмечено то, что тренировки и соревнования могут проходить дома или в любом удобном месте, для основных «традиционных» видов спорта необходима оборудованная площадка, а для киберспорта — компьютер и интернет. В качестве недостатка Михаил Андреевич выделил минимальную физическую активность, но в противовес этому отметил, что в профессиональных киберспортивных командах пристально следят за здоровьем игроков (как физическим, так и ментальным). По мнению респондента, большое количество различной рекламы в социальных сетях, а также довольно низкий порог вхождения в данную индустрию — способствует росту популярности киберспорта. «Сейчас довольно много известных людей, которые выиграли крупные киберспортивные турниры в юности, в пример могу привести игрока Sumail из команды Evil Geniuses, который выиграл международный и самый престижный турнир в дисциплине Dota 2 уже в 16 лет и заработал на этом 2,5 миллиона долларов» — делится респондент. Далее перейдем к главным вопросам о перспективах развития и совершенствования киберспорта со стороны государства. По мнению Михаила Андреевича, у киберспорта «огромные» перспективы, так как дисциплина еще молодая. На данный момент уже «ходят слухи» о том, что киберспорт будет на олимпийских играх. Также уже видно развитие киберспорта по призовым фондам турниров: «...в том же 2011 году самый крупный призовой фонд составлял всего один миллион долларов, но спустя десять лет, в 2021 году призовой фонд крупного турнира по дисциплине Dota 2 составил более 40 миллионов долларов.». Это уже показывает колоссальное развитие киберспорта, как сейчас, так и в будущем. В настоящее время, государство уже активно участвует в киберспортивной жизни, создана Федерация компьютерного спорта (ФКС), а также проводятся регулярные межрегиональные турниры по различным киберспортивным дисциплинам, — говорит Михаил Андреевич. Респондент поделился также мнением о том, как государство могло бы помочь в развитии киберспорта. Основным пунктом было отмечено следующее: привлечение молодых игроков к киберспортивному сообществу и популяризация киберспорта в СМИ, так как пока старшее поколение будет относиться к киберспорту, как к обычным «игрушкам», размыть рамки «традиционного» спорта и киберспорта не получится.

Следующее интервью у нас было с участником киберспортивного турнира, студента Санкт-Петербургского политехнического университета Петра Великого (СПбПУ) — Непомнящим Даниилом Станиславовичем. В ходе интервью респондент отметил перспективы развития киберспорта и игровой индустрии в целом, одной из главных

возможностей развития было официальное включение киберспорта в Олимпийские игры. По мнению Даниила, киберспорт будет пересекаться с «традиционными» видами спорта, например, на данный момент уже существуют такие соревнования, где автоспортивный турнир начинается в традиционном виде, но после преодоления реальной трассы, команды переходят к компьютерам и проходят трассы в виртуальной реальности. К основным возможностям в развитии киберспорта с помощью государства отнеслись: создание киберспортивных команд и дополнительных внутренних турниров с поддержкой государства, привлечение молодежи к профессиональному спорту (создание или увеличение количества университетов с киберспортивными факультетами). Эти действия поспособствуют увеличению потока новых людей в этот сегмент, благодаря поддержке данного спорта на уровне государства.

Своим мнением также с нами поделился руководитель отдела по совершению операций на торговых рынках ПАО банка «ЗЕНИТ» — Козлов Роман Сергеевич. Роман Сергеевич является профессиональным киберспортсменом уже около 16 лет, посвящая виртуальному миру 10–15 часов в неделю, в период с 2016–2019 гг. принимал участие в 4 турнирах по PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG), основной дисциплиной является Counter-Strike: Global Offensive. По мнению респондента, развитие социальных сетей (пиар игровых платформ), постоянное развитие игровой индустрии, приток крупных спонсоров, наличие гаджетов почти в каждой семье (потребность использования электронной техники на ежедневной основе) — способствует росту популярности киберспорта. Также Роман Сергеевич отметил, что, так как технический прогресс не стоит на месте и развивается в быстром темпе, то и киберспорт будет только набирать обороты: появятся киберспортивные дисциплины в виртуальной реальности (VR), появятся дисциплины с участием искусственного интеллекта и с ощущением «полного погружения». На вопрос: «Как государство могло бы помочь в развитии киберспорта?», респондент предположил следующее:

- создание государственных киберспортивных клубов,
- спонсирование профессиональных команд на уровне государства,
- добавление уроков (направлений) в узкопрофильных школах,
- создание государственных университетов по киберспорту.

По мнению респондента, в государственное регулирование в сфере киберспорта необходимо внести на государственном уровне профессию «киберспортсмен» со всеми социальными пакетами и пенсией, запустить государственные турниры по многим дисциплинам (первенство России по киберспорту).

После подведения итогов опроса и анализа интервью о совершенствовании государственного регулирования киберспорта, полученных в результате работы, были определены основные проблемы, задачи ее деятельности и ближайшие перспективы. Основной из проблем является вопрос регулирования отношений между киберспортивной организацией (командой) и киберспортсменом, откуда следует и задача: установить и детализировать взаимные права и обязанности обеих сторон договора. Следующей актуальной проблемой является вопрос связи киберспорта с интеллектуальным правом и интеллектуальной собственностью. Разработка норм является важнейшей задачей, благодаря чему, были бы защищены права субъектов в сфере киберспорта. Следовательно, участники имели бы возможность правовой защиты. Также, одной из основных задач является внесение профессии «киберспортсмен» в общий список профессий России. Благодаря этому, в лучшую сторону изменится отношение старшего поколения к киберспорту, появятся или увеличатся профильные направления данного сегмента. Однако, необходимо соблюдать принцип совмещения государственного регулирования спорта и его саморегулирования, а также не забывать сохранять баланс.

### **3.3 Рекомендации по совершенствованию государственного регулирования в сфере киберспорт**

Для совершенствования государственного регулирования в сфере киберспорта можно предложить следующие рекомендации. В настоящее время, на основе результатов проведенного опроса, можно сделать вывод, что большинство респондентов не имеет представления, что такое киберспорт, и тем более о том, что это официальный вид спорта, внесенный в реестр еще несколько лет назад. Из этого следует, что необходимо популяризовать киберспорт от лица государства, которое не только информирует, но и дает возможность молодому поколению развиваться на профессиональном уровне, например, получить образование по данному направлению и освоить профессию киберспортсмен. В России еще не до конца сформировалось представление о киберспорте как о новой среде, способной развивать интеллектуальные, двигательные и сенсорные способности. Поэтому важно иметь положительное восприятие киберспорта в ближайшем будущем, тем более что Международный Олимпийский Комитет видит развитие киберспортивных дисциплин и допускает их появление в числе олимпийских видов спорта. Поэтому вопрос развития киберспорта в России актуален и безусловно важен. Тенденция использования гаджетов и переход в online-режим с каждым годом возрастает в независимости от возрастных отличий



населения. При поддержке на государственном уровне развития киберспорта, у большего количества населения будет возможность развиваться в сфере киберспорта и зарабатывать деньги.

Описанные выше проблемы можно решить путем создания обоснованной стратегии развития сферы киберспорта, интеграции государства и образовательных учреждений внедрение образовательных и развивающих технологий на основе игр, создание секций и кружков, которые будут обучать киберспорту. Инвестиции в региональное развитие киберспорта, поддержка активной молодежной политики и интеграции СМИ в продвижение киберспорта. Решение этих вопросов в будущем вызовет интерес к киберспорту у населения, и со временем он утвердится в качестве общепризнанной спортивной дисциплины. Таким образом, необходимо рассмотреть возможность включения в общий список профессий «киберспортсмен» с заключением аналогичного договора, социальными выплатами, накоплению и выплат пенсии лицам, выполняющим необходимые обязанности. Проводить отдельные или включить в список спортивных видов спорта, по которым проводятся регулярные соревнования, первенства, турниры на государственном уровне. Так как данное направление киберспорт считается «молодым и, как уже было сказано, не имеет должной законодательной базы, то индустрия киберспорта в России должна руководствоваться основным нормативно-правовым актом: Федеральный закон от 04.12.2007 № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации»<sup>98</sup>.

Таким образом, приказы, связанные с индустрией киберспорта, необходимо пересмотреть и внести соответствующие корректировки в ограничения, правила и положения.

Тенденции меняются, выходят новые игры, а возрастные сегменты расширяются настолько, насколько это возможно. Киберспортивное сообщество основано на социальном аспекте, важно понимать, как можно помочь сообществу стать больше. Так, например, 03.03.2023 г. стало известно, что в Санкт-Петербурге откроют Центр киберспорта, предположительный период открытия — весна 2024 г. По сообщению администрации Красногвардейского района, центр будет работать на базе ГБОУ ДОД «Центр Физкультура и Здоровье».

Анализ состояния киберспорта в России показал, что страна находится на ранней стадии развития киберспорта, но это не мешает ей быть лидером в этой сфере в Европе, как

---

<sup>98</sup> Федеральный закон "О физической культуре и спорте в Российской Федерации" от 04.12.2007 N 329-ФЗ (последняя редакция)

по объему рынка, так и по количеству участников — эти цифры 53 миллиона долларов и 5 миллионов долларов на человека. Как было сказано ранее, направление киберспорта в России новое, но тем не менее его терминология нашла свое воплощение в различных нормативно-правовых актах. Этот факт показывает, что киберспорт был признан и принят, как правовая категория. На сегодняшний день киберспорт — это современная, перспективная и постоянно развивающаяся спортивная дисциплина. Необходимы инвестиции и ресурсы для более значимого развития киберспорта на российской и мировой арене.

## Заключение

Киберспорт — это явление, которое стало фундаментальным элементом современной цифровой молодежной культуры. Киберспорт и киберспортивные сообщества за годы превратились в большую индустрию, которую можно идентифицировать как стиль жизни.

До сих пор было приложено недостаточно усилий для изучения киберспорта, в частности, в отношении его потенциала, чтобы положительно повлиять как на научно-исследовательские разработки, так и на государственное регулирование сферы киберспорта. Проведенное исследование показало не только проблемы, но и перспективы для развития киберспорта.

Цель выпускной квалификационной работы заключалась в разработке рекомендаций по совершенствованию государственного регулирования киберспорта на примере Санкт-Петербурга. Для достижения поставленной цели необходимо было решить ряд задач.

Первая задача заключалась в исследовании современного состояния сферы киберспорта в условиях цифровизации. Для решения данной проблемы были изучены позиции экспертов относительно развития данной отрасли на современном этапе и проанализированы исследования. На основе анализа работ экспертов был составлен перечень заинтересованных сторон и их интересов в киберспорте, а также выделен круг внутренних и внешних проблем киберспорта.

При решении второй проблемы — выявлении особенностей государственного регулирования в сфере киберспорта в Российской Федерации, были изучены законодательные акты и мнения экспертов. Государственное регулирование данной индустрии является важным вопросом, который требует дальнейшего исследования, для создания эффективной системы регулирования киберспорта. Решив данную задачу, было определено, что регулирование киберспорта сталкивается со значительным числом нерешённых вопросов и пробелов. Отмечается противоречие между трудовым и информационным правом в вопросах охраны детства и противодействия негативному влиянию на лиц детского возраста, задействованных в киберспорте. Следовательно, необходимо признать, что законодательство о физической культуре и спорте в недостаточной степени исполняется региональными федерациями на федеральном уровне.

Для решения третьей задачи, которая заключалась в анализе существующих стратегий развития киберспорта в Российской Федерации, были изучены документы в области стратегического развития физической культуры и спорта. Обращение к рассмотренным документам показало, что на данный момент, в отношении стратегического развития киберспорта серьезные шаги не предприняты. Исходя из этого, с учетом мнений экспертов и исследователей отрасли, было разработано и предложено 9 возможных сценариев и направлений развития киберспорта в России. Использование цифровых инструментов в предложенных стратегиях, позволит пересмотреть существующие стратегии, а также сформировать новые бизнес-модели для развития киберспорта на уровне регионов России.

Четвертой задачей было рассмотрение хода реализации дорожной карты «Новые коммуникационные интернет-технологии». При решении данной задачи были изучены все 3 этапа дорожной карты, а также проанализированы ключевые мероприятия. Одним из ключевых мероприятий дорожной карты является разработка и утверждение нормативных актов, регулирующих деятельность киберспортивных организаций. В настоящее время в России отсутствует законодательная база, регулирующая деятельность киберспортивных организаций, что приводит к некоторым проблемам в этой сфере. Также, в рамках дорожной карты предусмотрено проведение научных исследований в области киберспорта и новых коммуникационных интернет-технологий. Данная технология поспособствует обеспечению новых проектов, высокотехнических решений, развитию современных информационно-коммуникативных технологий, а также позволит обеспечить поддержку отечественным разработчикам.

Пятая задача заключалась в осуществлении оценки деятельности Федерации компьютерного спорта в Санкт-Петербурге. Для решения данной задачи были изучены задачи ФКС, помимо проведения мероприятий по киберспорту данная организация занимается обучением тренеров, развитием секций, аккредитовывает площадки, повышает информированность населения о новом виде спорта... Анализ деятельности Федерации компьютерного спорта в Санкт-Петербурге показал, что она активно работает на развитие киберспорта в регионе. Организация проводит регулярные турниры и чемпионаты по различным играм. В процессе решения данной задачи были выявлены некоторые проблемы, с которыми сталкивается ФКС — это отсутствие собственного игрового центра и недостаток финансирования. Федерация компьютерного спорта в Санкт-Петербурге играет важную роль в развитии молодежной политики.

Заключительной задачей было предложение использования Форсайт-проекта в качестве метода совершенствования государственного регулирования киберспорта. Для решения шестой задачи в исследовании были подробно рассмотрены распространенные методы Форсайта. Также были предложены рекомендации по совершенствованию и формированию законодательства киберспорта.

Понятие киберспорта в обществе, его принципиальные отличия и преимущества от традиционных видов спорта еще не до конца сформировались, а именно безопасности и общедоступности индустрии киберспорта. В целом, киберспорт и киберспортивное сообщество все еще находится в стадии развития, но события киберспорта уже начинают собирать аудиторию наравне с крупнейшими спортивными мероприятиями. Роль заинтересованных сторон в киберспортивной индустрии не так четко определена и стабильна, как в традиционных видах спорта. Для обеспечения стабильного роста киберспорта учреждения управления и финансовые структуры должны будут постоянно адаптироваться к меняющимся условиям в отрасли. Из этого следует, что с развитием киберспорта, как отдельной индустрии понадобятся квалифицированные специалисты для поддержки киберспорта в области маркетинга, управления и помощи спортсменам и организации киберспортивных мероприятий. В настоящее время киберспорт разработал систему международного вербального общения и представляет собой интенсивно развивающееся социально-культурное явление, так как киберспорт прошел этап становления.

Киберспорт в России регулируется рядом федеральных законов, однако, необходимо укреплять и совершенствовать правовую базу в этой отрасли. Киберспортивные турниры Российской Федерации базируются на западных стандартах, однако в России формируется собственный календарь, увеличивается показатель российских команд и киберспортсменов. Следует проводить регулярные спортивные турниры по киберспорту, возможно пересмотреть предыдущие образцы спортивных соревнований и внести правки на государственном уровне.

Таким образом, важным аспектом является рассмотрение и возможность включения в общий список профессий «киберспортсмен» с заключением договора с работодателем. Киберспорт важен не только для киберспортсменов. Показатели стриминговых сервисов, признание киберспорта в последние несколько лет на законодательном уровне свидетельствуют о том, что интерес к данной дисциплине с каждым годом больше, особенно это заметно среди молодого поколения, преимущественно среди студентов.

Поэтому, для проведения занятий в высших учебных заведениях и для дальнейшего перспективного формирования сборных команд по киберспорту — необходимо создать материально-технические, организационные условия. Особенно стоит обратить внимание на физическое развитие киберспортсменов и на состояние здоровья молодых людей. Киберспорт уже давно перестал быть просто развлечением и требует особой концентрации, внимания, выносливости, большой умственной нагрузки, что формирует у молодежи профессиональные отношения к данной сфере. В связи с особенностями данного вида спорта, киберспортсмены вынуждены в течение длительного периода времени находиться в ограниченном положении, в частности, исходном положении сидя за компьютерами, и как следствие физическая активность существенно снижается, в соответствии с этим, данная деятельность приводит к неблагоприятным последствиям для организма молодого поколения. Сегодня киберспорт — это современная, многообещающая, перспективная и постоянно развивающаяся спортивная дисциплина. Для более значимого развития киберспорта в России на и мировой арене необходимы соответствующие инвестиции и ресурсы. В данной работе был рассмотрен вопрос правового регулирования соревнований по киберспорту, а также правового положения киберспортсменов. Основные законы, регулирующие турниры, были перечислены выше. Именно они устанавливают основные требования к организаторам, судьям, регламенту, соревнованиям и спортсменам и устанавливают определенные ограничения на участие. Тем не менее представляется, что киберспорт изначально развивался независимо от государственной политики, он сложился как самостоятельный, коммерчески ориентированный вид спорта, при этом государству не следует брать на себя задачу регулирования всех возможных вариантов правоотношений в обществе.

Таким образом, основной задачей государства является обеспечение прав человека и субъектов экономического оборота. Действующее правовое регулирование киберспорта в Российской Федерации отвечает потребностям отрасли на базовом уровне, которое закрепляет основные положения и принципы этой сферы. Совершенствование государственного регулирования и изменение нормативных правовых актов — важный и закономерный процесс, но в этом вопросе необходимо найти баланс для полноценного развития киберспорта в Российской Федерации, а также соблюдения прав всех субъектов в этой области.

## Список источников:

1. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая)" от 18.12.2006 N 230-ФЗ (ред. от 05.12.2022)// Собрание законодательства Российской Федерации от 25 декабря 2006 г. N 52 (часть I) ст. 5496
2. Алексеев С. В., Куташевская Я.С., Мельник В.Н. Киберспорт и компьютерный спорт: актуальные проблемы правового регулирования // Спорт: экономика, право, управление. – 2020. – № 2. – С.5-10.
3. Антонян Э.: киберспорту в РФ нужно правовое регулирование отношений игроков и команд / ТАСС. - URL: <https://tass.ru/sport/5210363> (дата обращения: 30.11.2022).
4. Васильев А. В. Развитие киберспорта в Санкт-Петербурге: механизмы и перспективы // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия «Менеджмент и маркетинг». - 2020. - № 1. - С. 8–15.
5. Васильева А. А. Трансформация права в цифровую эпоху / ред. А.А.Васильева // Монография — Барнаул: Изд-во Алт. ун-та, 2020. — 432 с.
6. Викулов В.В. Киберспортивная журналистика. Становление и перспективы развития / В.В. Викулов / Автореферат дис. ... канд. филол. наук: 10.01.10. – М., 2020. – 18 с.
7. Восколович Н.А., Хайдаров К.А. Организация и финансирование соревнований в киберспорте / Н.А. Восколович, К.А. Хайдаров // Азимут научных исследований: экономика и управление. – 2016. – №3. – С.79-82.
8. Воскресенская Е. В., ЛойКо А.Н. Правовое регулирование киберспорта (компьютерного спорта) в российской Федерации / Е. В. Воскресенская, А.Н. ЛойКо // Colloquium-journal. – 2019. – №13. – С.176-178.
9. Гарнов, А. П. Горохова, И. В. Форсайт: сотрудничество государства и бизнеса в создании конкурентоспособных инноваций и стратегий. - URL: <http://elibrary.ru/item.asp?id=17897587> (дата обращения: 28.03.2023)
10. Иванов В. Д. Киберспорт: проблемы правового регулирования / В. Д. Иванов //Физическая культура. Спорт. Туризм. Двигательная рекреация. – 2020. – №3. – С.59-63.
11. Как в России будут поддерживаться проекты по созданию и обнаружению DeepFake - URL: <http://cnews.ru/> (дата обращения: 28.03.2023).
12. Карцхия А.А. Гражданско-правовая модель регулирования цифровых технологий / А.А. Карцхия / Автореферат дис. ... доктора юридических наук: 12.00.03. – М., 2019. – 394с.

13. Кондратов А. Правовые основы киберспортивных соревнований / -URL:
14. Конституция РФ (с гимном России). В новейшей действующей редакции / Отдельное издание. – М.: Проспект, 2021. – 64с.
15. Лясковский И. Медиаправа в киберспорте. Контракты с игроками. Отвечает юрист / И. Лясковский / Legalitygroup. – URL: <https://legalitygroup.com/ru/mediaprava-v-kibersporte-kontrakty-s-igrokami-otvechaet-yurist/> (дата обращения: 30.11.2022).
16. Мирчук, М. В. Форсайт - инновационный инструмент моделирования будущего. - URL: <https://sites.google.com/a/mosmetod.ru/forsajt-sessia-effektivnye-tehnologii-uspeha/home> (дата обращения: 28.03.2023)
17. Нагорный Д.А. Цифровая трансформация мировой экономики: тенденции и перспективы / Д.А. Нагорный / Автореферат дис. ... кандидата экономических наук: 08.00.14. – М., 2021. – 24 с.
18. Новиков И. В. Проблемы правового регулирования киберспорта в Российской Федерации / И. В. Новиков // Вопросы российской юстиции. – 2020. – №9. – С.426-438.
19. Основы законодательства Российской Федерации о культуре (утв. ВС РФ 09.10.1992 N 3612–1) (ред. от 14.04.2023)// Российская газета от 17 ноября 1992 г. N 248
20. Официальный сайт Федерации компьютерного спорта. - URL: <https://resf.ru/about/resf/> (дата обращения: 28.03.2023).
21. Подборка ошибочных высказывания в сторону новых технологий. - URL: <https://nag.ru/material/34670> (дата обращения: 28.03.2023)
22. Положение о проведении соревнований по компьютерным играм в Санкт-Петербурге. УТВЕРЖДЕНО приказом директора СПб ГБУСОН «ЦСРИДИ Московского района» от «18» января 2023 г. № 01/19//<https://www.gov.spb.ru/static/writable/ckeditor/uploads/2023/03/03/02/Киберспорт.pdf>
23. Постановление Правительства РФ от 15 апреля 2014 г. N 316 "Об утверждении государственной программы Российской Федерации "Экономическое развитие и инновационная экономика", с изменениями и дополнениями от: 26 апреля 2023 г. // Собрание законодательства Российской Федерации от 5 мая 2014 г. N 18 (часть II) ст. 2162
24. Постановление Правительства РФ от 30 декабря 2015 г. N 1493 "О государственной программе "Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2016-2020 годы", С изменениями и дополнениями от: 30 марта 2020 г.// Собрании законодательства Российской Федерации от 11 января 2016 г. N 2 (часть I) ст. 368
25. Постановление Правительства РФ от 30 сентября 2021 г. N 1661 "Об утверждении государственной программы Российской Федерации "Развитие физической



культуры и спорта" и о признании утратившими силу некоторых актов и отдельных положений некоторых актов Правительства Российской Федерации", с изменениями и дополнениями от: 15 декабря 2022 г. // Собрание законодательства Российской Федерации от 11 октября 2021 г. N 41 ст. 6972

26. Приказ Министерства спорта РФ 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 Российской Федерации от 17.06.2010 № 606 «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта» // [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_199135/2ff7a8c72de3994f30496a0ccb1ddafdad518/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_199135/2ff7a8c72de3994f30496a0ccb1ddafdad518/)

27. Приказ Росспорта от 12.03.2004 № 226 «О признании нового вида спорта - компьютерный спорт» // <https://base.garant.ru/6386712/>

28. Проблемы правового регулирования киберспорта в Российской Федерации- URL: <https://cyberleninka.ru> (дата обращения: 20.03.2023)

29. Прохорова М. П., Краева И. А., Дубова А. И. Форсайт-метод как инструмент профессионального самоопределения будущих менеджеров // Проблемы современного педагогического образования. 2022. №77–4. - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/forsayt-metod-kak-instrument-professionalnogo-samoopredeleniya-buduschih-menedzherov> (дата обращения: 28.03.2023).

30. Раков, С. «Что такое форсайт?». - URL: [http://igfgos.blogspot.ru/p/blog-page\\_29.html](http://igfgos.blogspot.ru/p/blog-page_29.html) (дата обращения: 28.03.2023)

31. Редькина А. И. Особенности государственного управления в области киберспорта / А. И. Редькина // НОМОТНЕТІКА: Философия. Социология. Право. – 2020. – №3. – С.550-557.

32. Сутырина Е. В. Деятельность федераций киберспорта в РФ // Отечественная юриспруденция. - 2018. - №7 (32). (дата обращения: 28.03.2023).

33. Сутырина Е.В. Правое регулирование деятельности профессионального киберспортсмена / Е.В. Сутырина // Universum: экономика и юриспруденция. – 2017. – №13. – С.24-31.

34. Сутырина, Е. В. Правовые основы киберспортивных турниров / Е. В. Сутырина // Молодой ученый. — 2022. — № 5 (400). — С. 226–230.

35. Тарасенко В. А. Юридические аспекты становления компьютерного спорта в России // Международный правовой курьер. Июнь. 2018. С. 48–53.

36. Трушков А. В. Регулирование киберспорта в России: проблема правового регулирования и пути ее решения // Вестник Юридического факультета Уральского федерального университета

37. Трушков А. В., Курочкин А. Н. Законодательные аспекты регулирования правовой ответственности за нарушения в сфере интеллектуальной собственности при проведении киберспортивных соревнований // Актуальные проблемы права и экономики. – 2018. – № 2. – С. 93–98.

38. Турбин И.А. Развитие киберспортивной индустрии и ее экономическая составляющая // Инновационная наука. – 2015. - № 12. - С. 295–297

39. Указ Президента РФ от 7 мая 2018 г. N 204 "О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года", с изменениями и дополнениями от: 19 июля 2018 г., 21 июля 2020 г. // Собрание законодательства Российской Федерации от 14 мая 2018 г. N 20 ст. 2817

40. Федеральный закон от 04.12.2007 N 329-ФЗ (ред. от 28.04.2023) "О физической культуре и спорте в Российской Федерации" // Собрание законодательства Российской Федерации от 10 декабря 2007 г. N 50 ст. 6242

41. Федеральный закон от 27.07.2006 N 149-ФЗ (ред. от 29.12.2022) "Об информации, информационных технологиях и о защите информации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.03.2023)// Собрание законодательства Российской Федерации от 31 июля 2006 г. N 31 (часть I) ст. 3448

42. Федеральный закон от 28.03.2017 N 44-ФЗ "О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации в части формирования механизмов увеличения доходов субъектов детско-юношеского спорта и субъектов профессионального спорта" // Собрание законодательства Российской Федерации от 3 апреля 2017 г. N 14 ст. 2003

43. Федеральный закон от 29.12.2022 N 584-ФЗ "О внесении изменений в Федеральный закон "Об информации, информационных технологиях и о защите информации"//

[https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_436123/3d0cac60971a511280cbba229d9b6329c07731f7/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_436123/3d0cac60971a511280cbba229d9b6329c07731f7/)

44. Форсайт-сессия «Спорт как бизнес: новые подходы и бизнес-модели»: ключевые тезисы. - URL: <https://evponomareva.ru/2022/09/27/forsajt-sessija-%C2%ABsport-kak-biznes-novye-podhody-i-biznes-modeli%C2%BB-kljuchevye-tezisy/>(дата обращения: 28.03.2023)

45. Франция: Закон № 2016–1321 от 7 октября 2016 г. «О цифровой республике».  
- URL: [https://www.wipo.int/news/ru/wipolex/2016/article\\_0014.html](https://www.wipo.int/news/ru/wipolex/2016/article_0014.html) (дата обращения: 30.11.2022).
46. Фролова, Л. «Особенности форсайта». - URL: <http://fb.ru/article/147529/forsayt—eto-novyyiy-metod-postroeniya-buduschego-osobennosti-forsayta> (дата обращения: 28.03.2023)
47. Цыгал М. Интеллектуальная собственность. Правовое обеспечение / [Zakon.ru](http://Zakon.ru).  
- URL: [https://zakon.ru/blog/2020/1/24/intellektualnaya\\_sobstvennost\\_pravovoe\\_obespechenie](https://zakon.ru/blog/2020/1/24/intellektualnaya_sobstvennost_pravovoe_obespechenie) (дата обращения: 30.11.2022).
48. Чуланова О. Л. Форсайт-сессии как инновационный инструмент стратегического управления и работы проектных команд // Материалы Афанасьевских чтений. - 2018. - №1 (22). - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/forsayt-sessii-kak-innovatsionnyy-instrument-strategicheskogo-upravleniya-i-raboty-proektnyh-komand> (дата обращения: 28.03.2023).
49. Эриашвили Н.Д., Сарбаев Г.М. Киберспорт и его правовая регламентация / Н.Д. Эриашвили, Г.М. Сарбаев // Образование и право. – 2022. – №3. – С.228-232.
50. History of Korea e-Sports Association 1999–2004" (in Korean). KeSPA. Retrieved 2023-04-013.  
[https://zakon.ru/blog/2020/02/06/pravovye\\_osnovy\\_kybersportivnyh\\_sorevnovanij](https://zakon.ru/blog/2020/02/06/pravovye_osnovy_kybersportivnyh_sorevnovanij) (дата обращения: 30.11.2022).
51. Keenan M., Marvin S. & Winters C. United Kingdom Country Report "Mobilising the regional foresight potential for an enlarged European Union", Brussels, April 2002.
52. Mathias Bogusch ESports is coming to the fore for policymakers in Europe // White & Case. - URL: <https://www.whitecase.com/publications/article/esports-coming-fore-policymakers-europe>. (Дата обращения: 25.04.2023).

## ПРИЛОЖЕНИЯ

### Приложение 1. Анкета опроса респондентов

Добрый день!

Меня зовут Виктория Ткаченко, я студентка 4 курса СПбГУ Высшей Школы Менеджмента. На данный момент я провожу исследование о развитии и совершенствовании государственного регулирования киберспорта в Российской Федерации.

Данный опрос необязательно проходить только профессиональным киберспортсменам, для нас важно мнение каждого. Опрос анонимный и займет не более 5 минут.

#### **1. Укажите, пожалуйста, Ваш возраст**

- 18–24 лет
- 25–34 лет
- 35–44 лет
- 45–54 лет
- Более 55 лет

#### **2. Ваш пол:**

- Мужской
- Женский

#### **3. Ваше образование:**

- Среднее
- Среднее профессиональное
- Неоконченное высшее
- Высшее

#### **4. Ваш род деятельности:**

- Студент (-ка)
- Безработный (-ая)
- Работа в государственном учреждении

- Работа в бюджетной сфере
- Работа в коммерческой сфере
- Пенсионер(-ка)
- Ваш ответ:

**5. Укажите город, в котором вы проживаете:**

- Ваш ответ:

**6. Есть ли у вас дети?**

- Да
- Нет

**7. Интересуетесь ли вы спортом?**

- Да
- Нет
- Затрудняюсь ответить

**8. Занимаетесь ли вы спортом?**

- Да
- Нет

**9. Играете ли вы в компьютерные игры?**

- Да
- Нет

**10. Если в предыдущем вопросе вы ответили «да», то укажите, пожалуйста, Ваш стаж в компьютерных играх:**

**11. Как часто Вы играете в компьютерные игры?**

- Каждый день
- Несколько раз в неделю
- Несколько раз в месяц
- Несколько раз в год
- Не играю

**12. Знаете ли вы перечисленные игры, если да, то приходилось ли вам играть в них?**

- Counter-Strike
- Dota 2
- FIFA
- Hearthstone
- League of Legends
- Другое: название
- Ничего из перечисленного

**13. Знаете ли вы понятие «киберспорт»?**

- Знаю хорошо
- Что-то слышал
- Слышу впервые

**14. На ваш взгляд, является ли киберспорт видом спорта?**

- Скорее да
- Скорее нет
- Затрудняюсь ответить

**15. Сколько людей из Вашего окружения увлекаются киберспортом?**

- Почти все мои друзья и знакомые
- Несколько человек из моего окружения
- Один человек
- Никто

**16. Как часто Вы наблюдаете за киберспортивными соревнованиями?**

- Всегда
- Часто
- Иногда
- Редко
- Никогда

**17. Как часто Вы принимаете участие в киберспортивных соревнованиях?**

- Всегда участвую
- Периодически участвую
- Принимал участие несколько раз
- Участвовал 1 раз
- Не участвовал

**18. Хотели бы вы стать профессиональным киберспортсменом?**

- Да
- Скорее да, чем нет
- Скорее нет, чем да
- Нет

**19. Чем вам нравится и что привлекает в киберспорте?**

- Интересное проведение свободного времени
- Зрелищный
- Доступный
- Отсутствие физических нагрузок
- Возможность заработать
- Можно играть из дома
- Ваш ответ:

**20. По вашему мнению, какие личностные качества воспитывает киберспорт?**

- Самоконтроль
- Умение работать в команде
- Дисциплинированность
- Сила воли
- Ваш ответ:

**21. По вашему мнению, какие есть преимущества в профессиональном киберспорте?**

- Наносит меньше вреда здоровью
- Небольшие финансовые затраты
- Возможность заниматься в любом возрасте
- Возможность заниматься в любом месте, где есть интернет
- Возможность заниматься лицам, с ограниченными возможностями
- Ваш ответ:

**22. По вашему мнению, какие основные недостатки в киберспорте?**

- Малоподвижный образ жизни
- Сужение круга общения
- Вызывает зависимость
- Постоянное нахождение дома
- Ваш ответ:

**23. По вашему мнению, есть ли будущее у киберспорта?**

- Да, есть
- Нет
- Трудно ответить

**24. Как вы думаете, какие перспективы развития существуют у киберспорта?**

Ваш ответ:

**25. Что поможет киберспорту стать более популярным и развитым?**

- Реклама киберспортивных игр в СМИ
- Реклама секций и киберспортивных центров
- Трансляция игр на телевидении
- Новые технические средства для киберспортивной индустрии
- Поддержка со стороны государства профессиональных и начинающих киберспортсменов
- Ваш ответ:

**26. По вашему мнению, как государство может помочь индустрии киберспорта?**

- Ваш ответ:



## **Приложение 2. Вопросы для проведения интервью**

1. Скажите, пожалуйста, какой у Ваш стаж в компьютерных играх?
2. Как часто Вы играете в компьютерные игры?
3. Скажите, пожалуйста, какая киберспортивная дисциплина Вам больше нравится?
4. Чем Вам нравится киберспорт?
5. Как часто Вы принимаете участие в киберспортивных соревнованиях?
6. Как часто Вы наблюдаете за киберспортивными соревнованиями?
7. Как Вы думаете, какие личностные качества воспитывает киберспорт?
8. Как Вы думаете, какие преимущества профессиональный киберспорт имеет перед профессиональным «традиционным» спортом?
9. Как Вы думаете, какие недостатки имеет профессиональный киберспорт перед профессиональным «традиционным» спортом?
10. Что, по Вашему мнению, способствует росту популярности киберспорта?
11. Какие перспективы развития существуют у киберспорта и игровой индустрии в целом?
12. Как государство могло бы помочь в развитии киберспорта?
13. Что нужно усовершенствовать в государственном регулировании сферы киберспорта?

## **Приложение 3. Запрос в региональный департамент ФКС России**

Добрый день!

Меня зовут Ткаченко Виктория, я студентка 4 курса Высшей Школы Менеджмента Санкт-Петербургского государственного университета.

В настоящее время, пишу дипломную работу по теме «Совершенствование государственного регулирования сферы киберспорта в Российской Федерации на примере Санкт-Петербурга». Прошу вас проконсультировать меня по данной теме.

Надеюсь, моя работа будет вам интересна и в какой-то мере полезна.

С уважением, Виктория Ткаченко

## **Приложение 4. Вопросы для проведения интервью с директором научного департамента ФКС**

### **Вопросы для интервью**

1. Как вы оцениваете нынешнее развитие киберспорта?
2. Какая польза для государства от киберспорта?
3. Какие планы у ФКС России в 2023–2024 гг.? Как будет развиваться ФКС?
4. На каком уровне развит школьный киберспорт в России и какой план развития?
5. С чем связана необходимость регулирования киберспорта?
6. Что можно сделать для развития киберспорта? Возможно, нужно прийти к какой-то системе?
7. Как повлияли санкции на киберспорт?
8. Какие проблемы или сложности на данный момент, связанные с киберспортом?
9. Какие есть недостатки государственного регулирования киберспорта в целом и государства?
10. Что бы Вы изменили в государственном регулировании киберспорта?
11. Какие рекомендации для развития киберспорта на государственном уровне Вы можете дать?
12. Какая стратегия развития?
13. Последние новости?