

---

*Дагаев Даниил Михайлович*

аспирант

УВО «Университет управления «ТИСБИ»

г. Казань, Республика Татарстан

## **ПРАВОВОЕ РЕГУЛИРОВАНИЕ КИБЕРСПОРТА (МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ)**

*Аннотация:* киберспорт является относительно новым видом спорта, и его правовая регламентация остается на довольно низком уровне. В статье посредством применения различных методов научного познания предпринимается попытка осветить важные аспекты правового регулирования киберспорта, указать на наличие существующих пробелов и способов их преодоления.

*Ключевые слова:* киберспорт, компьютерный спорт, право, правовое регулирование, методы научного познания.

Стоит объективно признать, что правильно подобранные методы познания – это необходимое условие для проведения любого юридического исследования. Согласно позиции В.М. Сырых под методом правовой науки стоит понимать определенную совокупность правил, которые определяют рациональный путь к достижению достоверных знаний о предмете и объекте правовой науки [8, с. 91]. Поскольку изучение такого нового явления в социальной среде требует инновационных методологических подходов, то в нашем случае необходимо обратиться к методологии междисциплинарности, значение которой подчеркивает в своих работах Р.Ф. Степаненко [5; 6]. Использование исторического, социологического, сравнительно-правового и иных методов познания в совокупности позволит наиболее комплексно обосновать введение новых правовых норм для упорядочивания общественных отношений в рассматриваемой сфере.

Так, исторический метод познания исследует возникновение, происхождение правового явления как динамично развивающегося, в том числе и в нашем исследовании.

Киберспорт зародился в конце XX века. Так, в 1972 г. в США прошло первое онлайн соревнование по игре Spacemar. Популярность онлайн игр привела к тому, что в 1980 г. было организовано большое масштабное турнирное мероприятие. В этой связи исследователи отмечают, что именно 80-ые годы XX в. послужили неким катализатором для популяризации киберспорта как в США, так и в других странах, в том числе и в России. В 1997 г. была основана первая официальная лига по киберспорту [1, с. 78]. Стоит отметить, что в России впервые компьютерный спорт был официально признан как вид спорта в 2001 г. Однако уже в 2006 г. он был исключен из реестра видов спорта по той причине, что данный вид спорта «не соответствовал критериям спортивной дисциплины».

В 2008 г. в городе Пусан образовывается Международная федерация киберспорта. После 2010 г. в зарубежных странах активно принимаются законы, которые направлены на регламентацию киберспорта: в США, в Южной Корее, Германии и т. д.

Российская федерация на основе Приказа Министерства спорта Российской Федерации №183 включила киберспорт в реестр видов спорта только в 2017 г. и с того времени по настоящее время постепенно выстраивается правовой ландшафт по регулированию данных общественных отношений [3, с. 59].

При рассмотрении правового регулирования киберспорта особую методологическую роль играет системный метод, так как рассматривает регулирование как систему, где внутренние элементы взаимосвязаны между собой [4].

По причине того, что киберспорт официально относится к спорту, то, соответственно, к нему применяются положения, предусмотренные Федеральным законом от 04.12.2007 №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации». Однако в основном отношения в области киберспорта регулируются на подзаконном уровне: «Правила вида спорта «компьютерный спорт» (утв. Приказом Минспорта России от 09.10.2017 №881); Приказ Министерства спорта от 01.08.2013 №504.

В то же время, на сегодняшний день отсутствует комплексное регулирование киберспорта, что является существенным недостатком в настоящее время, в

связи с чем предлагается создать кодифицированный акт в виде федерального закона, который будет посвящен регулированию отношений в области киберспорта. В данном законе необходимо будет закрепить определение киберспорта, как вида спорта, характеризующегося признаками соревновательности и специальной подготовки на основе компьютерных видеоигр.

Помимо прочего в данном акте стоит отразить всех субъектов с их правами и обязанностями в киберспорте: киберспортсмены, киберспортивные организации. Положения такого закона должны включать в себя как элементы частноправового регулирования (особенности заключения тех или иных договоров), так и публично-правового. Особое внимание в данном законе стоит уделить проблеме допинга в киберспорте: как проводить допинг-тест, какие методы и субстанции считать запрещенными в данном виде спорта и т. д.

Применение сравнительно-правового метода познания полезно для изучения зарубежного опыта регулирования киберспорта с целью возможной рецепции некоторых положений в отечественное законодательство.

Так, к примеру, в Южной Корее киберспорт пользуется большой популярностью, законодатель для стимулирования интереса к киберспорту закрепляет на нормативном уровне многочисленные льготы при поступлении в высшие учебные заведения для киберспортсменов [2, с. 90].

В Германии предусматривается, что для организаторов киберспортивных соревнований необходимо иметь определенный вид лицензии: то существуют определенные лицензионные требования, которые необходимо соблюсти для получения лицензии на организацию киберспортивных соревнований в данной стране.

Франция признала киберспорт официальным видом спорта с 2016 года. Киберспортсмены получили статус спортсменов, что предоставляет им доступ к соответствующим программам финансирования и спонсорства. Кроме того, существует регуляторная организация, которая носит название «France Esports», данная организация работает с правительством и другими заинтересованными

сторонами, чтобы развивать киберспорт во Франции, в том числе путем внесения определенных законопроектов в данной сфере.

В Великобритании киберспорт не признается официальным видом спорта, но его правовое регулирование осуществляется в рамках законов об азартных играх и правах интеллектуальной собственности. Однако стоит отметить, что в стране существует Ассоциация киберспорта Великобритании, которая разрабатывает правила и стандарты для проведения турниров и защиты интересов киберспортсменов.

Однако некоторые страны предпринимают также меры, которые направлены на ограничение влияния компьютерных игр на несовершеннолетних лиц. В той же самой Германии существует нормативно-правовой акт, которые направлен на то, чтобы уберечь лиц моложе 25 лет от негативного влияния видеоконтента, который содержит сцены насилия, жестокости и т. д. Данный закон запрещает распространение видеоигры на территории Германии до тех пор, пока, соответствующий орган власти не определит возрастную группу, которая будет обладать право по приобретению такой видеоигры [7, с. 26]. В США также предпринимаются меры, которые направлены на ограничение доступа к видеоиграм со стороны определенных возрастных групп. Так, в США существует агентство, которое осуществляет оценку видеоигр для определения возрастной группы.

На основе метода правового прогнозирования можно заключить, что нормативно-правовое регулирование киберспорта в России находится на начальном этапе своего становления, а потому потребуется еще немало усилий и разработок в сфере правовой науки для формирования нормативной базы, что является необходимым, учитывая актуальные тенденции в современном мире.

### ***Список литературы***

1. Буянова А.В. Киберспорт: история становления, современное состояние и перспективы развития / А.В. Буянова // Социально-политические науки. – 2017. – №5. – С. 77–80.

2. Демченко М.В. Правовое регулирование киберспорта в России и за рубежом / М.В. Демченко, А.Д. Шведова // *Инноватика и экспертиза: научные труды*. – 2019. – Т. 2. №27. – С. 88–93.
3. Иванов В.Д. Киберспорт: Проблемы правового регулирования / В.Д. Иванов // *Физическая культура. Спорт. Туризм. Двигательная рекреация*. – 2020. – Т. 5. №3. – С. 59–63.
4. Сайфуллин А.И. Развитие методологических подходов в юридической науке: советский и постсоветский период / А.И. Сайфуллин // *Право, экономика и управление: состояние, проблемы и перспективы: сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (Чебоксары, 11 февраля 2022 года)*. – Чебоксары: Среда, 2022. – С. 264–267. – EDN FVZKVD.
5. Степаненко Р.Ф. Институциональное содержание общеправовой теории маргинальности / Р.Ф. Степаненко. – Казань: Университет управления «ТИСБИ», 2015. – 172 с. – ISBN 978-5-93593-206-0. – EDN VROVGP.
6. Степаненко Р.Ф. Правовое содержание социально-экономической категории «качество жизни»: аналитический дискурс / Р.Ф. Степаненко // *Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Юридические науки*. – 2021. – Т. 25. №2. – С. 376–394. – DOI 10.22363/2313-2337-2021-25-2-376-394. – EDN QOZNEE.
7. Сутырина Е.В. Правовое регулирование деятельности профессионального киберспортсмена / Е.В. Сутырина // *Universum: экономика и юриспруденция*. – 2017. – №12 (45). – С. 24–31.
8. Сырых В.М. История и методология юридической науки: учебник / В.М. Сырых. – М.: Норма; ИНФРА-М, 2012. – 464 с.