

## **АСПЕКТЫ ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ КИБЕРСПОРТА**

**Шлыков В.И.**

Федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение высшего образования  
«Московский государственный  
юридический университет имени О.Е. Кутафина ( МГЮА )»  
Университет имени О.Е. Кутафина (МГЮА)  
Оренбургский институт (филиал)  
e-mail:[dakota0909@mail.ru](mailto:dakota0909@mail.ru)

Аннотация: киберспорт как объект правового регулирования является дискуссионной темой. В связи с недавним признанием киберспорта одним из официальных видов спорта возникает необходимость в законодательном урегулировании данной сферы. В данном эссе будут обозначены некоторые пробелы в законодательстве Российской Федерации и будут сформулированы соответствующие выводы по устранению существующих пробелов.

Ключевые слова: киберспорт, дисциплины компьютерного спорта, правовой статус участника, киберспортивное соревнование.

## **ASPECTS OF LEGAL REGULATION OF ESPORTS**

**Shlykov V.I.**

Federal State Budget Educational  
Institution of Higher Education  
"Moscow State Law University named after O.E.  
Kutafina (MSLA) »University of O.E. Kutafina (MSLA)  
Orenburg Institute (branch)  
e-mail:[dakota0909@mail.ru](mailto:dakota0909@mail.ru)

Abstract: kibereSports as an object of legal regulation is a discussion topic. In connection with the recent recognition of e-sports as one of the official sports there is a need for legislative regulation of this sphere. In this essay some gaps in the legislation of the Russian

Federation will be identified and appropriate conclusions will be formulated on the elimination of existing gaps.

Keywords: eSports, disciplines of computer sports, legal status of participant, eSport competition.

Актуальность темы киберспорта и развития его правового регулирования, без сомнения, является очень высокой в современном мире. За короткое время с 2001 года (создание первого профессионального чемпионата WorldCyberGames) и до настоящего времени киберспорт развивался в геометрической прогрессии. Это обуславливается огромной аудиторией, которая следит за этими соревнованиями, например на чемпионате TheInternational 2016 по известной игре Dota 2, пик зрительской активности составил более 5,7 млн. человек по всему миру. Киберспорт привлекает такую широкую аудиторию, прежде всего своей эффектностью, красотой компьютерной прорисовки и внушительными призовыми фондами. На данный момент самые крупные чемпионаты проводятся по играм DefenseoftheAncients 2 (DotA 2) с призовым фондом более 24 млн. долларов, LeagueofLegends – более 4,6 млн. долларов и CounterStrike: GlobalOffensive – 1.5 млн. долларов (данные по чемпионатам мира за 2017 год). Между тем, уже рассматривается вопрос о включении киберспорта в программу Олимпийских игр, и многие члены МОК настроены ответить положительно.

Для Российской Федерации киберспорт не является чем-то новым и неизведанным. В период с 2001 по 2006 год компьютерный спорт уже был признанным видом спорта, но исключен из-за отсутствия развития в более чем половине субъектов России[4]. Но уже в 2016 Министерство спорта издает Приказ № 470, по которому компьютерный спорт включается в первый раздел Всероссийского реестра видов спорта[3]. Это означает, что киберспорт соответствует характеристикам для принятия и включения в разряд официальных видов спорта.

Результатом деятельности Минспорта стал Приказ от 09.10.2017 №881 «Об утверждении правил вида спорта «Компьютерный спорт», в соответствии с которым, киберспорт включает в себя 4 дисциплины:

Стратегия в реальном времени. По п.3.1 раздела IV «Общих правил стратегии реального времени» Правил компьютерного спорта можно понять, что цель игры: уничтожить игровые единицы оппонента. Стратегия в киберспорте подразумевает развитие игровых юнитов и их баз (при наличии), с последующими атаками для осуществления цели этой дисциплины и достижения победы над противником. Наиболее популярными представителями данной дисциплины стали игры StarCraft 2 и Warcraft III.

Соревновательные головоломки. Согласно п.3.1 раздела IV «Общие правила соревновательных головоломок», целью игры становится выполнение всех условий головоломки за ограниченное время для победы над оппонентом.

Боевая арена. «Общие правила боевой арены» гласят, что в этой дисциплине главной целью является захват или уничтожение главного здания противника и/или уничтожение игровых единиц противника. Это командная дисциплина, в которой каждый участник управляет только своим персонажем. Здесь самыми яркими представителями этой категории игр стали Dota 2 и LeagueofLegends.

Технический симулятор. Симулятор – имитация управления определенным процессом, транспортным средством или другим аппаратом. Цель игры заключается в достижении победы в соответствии с условиями технической спецификации и получения навыка управления Техническими объектами. Такими симуляторами стали WorldofTanks – симулятор танковых сражений времен Второй мировой войны, WorldofWarships – морские сражения Второй мировой войны, а также всевозможные симуляторы футбола, шахмат, шашек и т.д.

Нужно отметить, что данный перечень дисциплин не является полным, например CS:GO (Counter-Strike: GlobalOffensive) относится к жанру «шутер от первого лица» (от англ. First-personShooter, FPS), в котором игрок должен победить уничтожив все единицы противника, либо выполнив задание карты (к примеру, одна из сторон должна установить и взорвать

бомбу, а другая не допустить установление или разминировать её). Данный жанр игра содержит элементы жанра соревновательной головоломки, т.к. для достижения победы необходимо знание игровой карты и быстрое принятие тактических и стратегических решений и ходов. Тем самым, считаю необходимым закрепить данного жанра в перечне дисциплин компьютерного спорта. Объясняется это большой популярностью данной категории игр и активным проведением турниров по всему миру. К тому же в России существуют свои киберспортивные турниры, как например OpenCup по игре Warface или же EPICENTER.

Еще одной проблемой является определение статуса потенциального игрока. Встает вполне логичный вопрос, может ли, допустим, несовершеннолетний стать участником соревнований по киберспортивным дисциплинам? Согласно вышеуказанным правилам, минимальным для участия в соревнованиях устанавливается возраст в 14 лет на день начала соревнований. По Трудовому кодексу Российской Федерации заключение трудового договора с несовершеннолетним возможно, при выполнении всех условий, описанных в законе [1, ст.348.8]. Однако в разряд официальных видов спорта включены киберспортивные турниры, которые имеют возрастное ограничение «18+» из-за содержания информации, допускающей насилие и жестокость, что противоречит Федеральному Законодательству [2].

В условиях современного мира нельзя обходить тему киберспорта. За столь короткий срок этот вид спорта вырос в целую индустрию, которая ныне интересна не только фанатам, но и владельцам крупных компаний. Все больше и больше владельцев вкладывают огромные суммы для развития киберспорта, как, например, Алишер Усманов, инвестировавший в команду Virtus.pro 100 млн. долларов. Один шаг уже сделан: компьютерный спорт признан официальным видом спорта. Но этого мало, требуется развитие киберспорта наравне с другими видами. Для развития данной индустрии требуется разработка и внедрение образовательных программ, поддержка со стороны государства и т.д. Объясняется это тем, что в скором времени

киберспорт, возможно станет одним из основных видов спорта, а также будет представлен на Олимпийских играх (на данный момент он отнесен к видам второго разряда). В связи с этим было бы целесообразным обратить внимание в первую очередь на законодательное оформление и прямое определение правового статуса участника соревнований и, соответственно, самих соревнований.

В результате исследования было выявлено, что на данный момент нормативно-правовая база, регулирующая сферу киберспорта, не достаточно развита и имеет определенные пробелы. Такими пробелами стали: отсутствие такой дисциплины как «шутер от первого лица». Необходимость введения данной дисциплины обусловлена активным участием российских киберспортсменов не только в турнирах, проходящих внутри страны, но также и в соревнованиях на уровне мировых чемпионатов. Другим пробелом является отсутствие четко определенного минимального возраста для допуска к соревнованиям. В целом, законодательство Российской Федерации ещё не достаточно развито и требует тщательного анализа и восполнения пробелов.

#### **Библиографический список:**

1. Трудовой кодекс Российской Федерации: федер. Закон Рос. Федерации от 30 декабря 2001 г. N 197-ФЗ: принят Гос. Думой Федер. Собр. Рос. Федерации 21 декабря 2001 г.: одобр. Советом Федерации Федер. Собр. Рос. Федерации 26 декабря 2001 г. // Рос.газ. – 2001. – 31 декабря.
2. О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию: федер. Закон Рос. Федерации от 29 декабря 2010 г. N 436-ФЗ: принят Гос. Думой Федер. Собр. Рос. Федерации 21 декабря 2010 г.: одобр. Советом Федерации Федер. Собр. Рос. Федерации 24 декабря 2010 г. // Рос. газ. – 2010. – 31 декабря.
3. 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" : приказ Мин. спорта Рос. Федерации от 29 апреля 2016 г. № 470 : зарег. в Минюсте России 3

июня 2016 г. № 42407 // Офиц. интернет-портал прав.инф.  
<http://www.pravo.gov.ru>. – 2016. – 7 июня.

4. Александр Лебедев, GeorgeYadvidchuk Киберспорт признали спортом. Что это значит? // [cyber.sports.ru](http://cyber.sports.ru). 2016. URL: <https://cyber.sports.ru/tribuna/blogs/sovietcybersport/963405.html> (дата обращения: 11.04.2018).