

# СПОРТ: ЭКОНОМИКА, ПРАВО, УПРАВЛЕНИЕ

2  
2020

Научно-практическое и информационное издание. Зарегистрировано в Комитете РФ по печати.  
ПИ № ФС77-33099 от 12.09.2008. Издается с 2003 года.

Издается 2 раза в полугодие

Учредитель: Издательская группа «ЮРИСТ»

Журнал издается совместно с Комиссией по спортивному праву Ассоциации юристов России  
и Комиссией по спортивному праву Общественного совета Министерства спорта Российской Федерации

Главный редактор ИГ «Юрист»:  
Гриб Владислав Валерьевич

Председатель редакционного совета ИГ «Юрист»:  
Степашин Сергей Вадимович

Председатель редакционного совета /  
попечительского совета —  
научный руководитель журнала:  
Крашенинников Павел Владимирович

Редакционный совет / Попечительский совет:

Бариев Марат Мансурович  
Блажеев Виктор Владимирович  
Брусникина Ольга Александровна  
Васильев Владимир Абдуалиевич  
Винер-Усманова Ирина Александровна  
Емельяненко Федор Владимирович  
Жуков Александр Дмитриевич  
Журова Светлана Сергеевна  
Иванов Сергей Борисович  
Кабоева Алина Маратовна  
Карелин Александр Александрович  
Клиничев Франц Адамович  
Колобков Павел Анатольевич  
Коновалов Александр Владимирович  
Макаров Андрей Михайлович  
Манылов Игорь Евгеньевич  
Морозов Олег Викторович  
Нарышкин Сергей Евгеньевич  
Неверов Сергей Иванович  
Паршикова Наталья Владимировна  
Родина Ирина Константиновна  
Сафин Марат Мубинович  
Тихонова Катерина Владимировна  
Толстых Николай Александрович  
Усманов Алишер Бурханович  
Федоров Александр Вячеславович  
Фетисов Вячеслав Александрович  
Шойгу Ирина Александровна

Главный редактор:  
Алексеев Сергей Викторович

Редакционная коллегия:

Александров Станислав Витальевич  
Белякова Мария Юрьевна  
Бриллиантова Александра Михайловна  
Буянова Марина Олеговна  
Васильев Владимир Абдуалиевич  
Воевода Алексей Иванович  
Волкова Ольга Николаевна  
Воронин Юрий Викторович  
Выходец Игорь Трифанович  
Гостев Руслан Георгиевич  
Еремин Сергей Александрович  
Карелин Александр Александрович  
Карякин Владимир Викторович  
Катков Владимир Юрьевич  
Кузнецов Дмитрий Леонович  
Моисеев Алексей Владимирович  
Овчинникова Наталья Александровна  
Песков Анатолий Николаевич  
Попов Александр Владимирович  
Сараев Владимир Васильевич  
Саттаров Нурулла Гарифуллович  
Сильнов Андрей Александрович  
Усанов Владимир Евгеньевич  
Чубаров Вадим Витальевич  
Шалаев Владимир Тимофеевич  
Шаповалов Андрей Викторович

Заместители главного редактора  
ИГ «Юрист»:

Бабкин А.И., Бельх В.С., Ренов Э.Н.,  
Платонова О.Ф., Трунцевский Ю.В.

Научное редактирование и корректура:  
Швецова О.А.

Центр редакционной подписки:  
Тел.: [495] 617-18-88 (многоканальный)

## В номере:

**Алексеев С.В., Куташевская Я.С., Мельник В.Н.**

Киберспорт и компьютерный спорт:  
актуальные проблемы правового регулирования..... 5

**Анцилиович А.А., Пацев А.А.** Взаимоотношения  
между Всемирным антидопинговым агентством  
и правительством Канады..... 11

**Ахмедов А.Я.** Правовое регулирование формирования  
спортивных сборных команд и выступления  
за них спортсменов..... 14

**Душанин А.П.** Управление физической культурой и спортом  
в Российской Федерации  
(организационно-правовые вопросы) ..... 18

**Захарова С.А.** Проблемы защиты прав спортсменов  
в судах международной юрисдикции..... 27

**Самсонов И.И.** Правовое регулирование планирования  
и реализации программ спортивной подготовки  
в течение года (спортивного сезона)..... 30

**Солнцев И.В.** Экономическая стратегия развития индустрии  
спорта в России и ее финансирование ..... 34

Полная или частичная перепечатка авторских материалов  
без письменного разрешения авторов статей или редакции преследуется по закону.

Журнал рекомендован Высшей аттестационной комиссией  
при Министерстве науки и высшего образования Российской Федерации для публикации  
основных результатов диссертаций на соискание ученых степеней кандидата и доктора наук.

Журнал включен в базу данных Российского индекса научного цитирования (РИНЦ)

Плата с авторов за публикацию статей не взимается.

Мнение редакции может не совпадать с мнением автора.

Номер подписан в печать: 20.05.2020.

Дата выхода в свет: 27.05.2020.

ISSN 2070-2175

eLIBRARY.RU

Адрес редакции / издателя: 115035, г. Москва, Космодамианская наб., д. 26/55, стр. 7.

Тел./факс: [495] 953-91-08. E-mail: avtor@lawinfo.ru

Отпечатано в ООО «Национальная полиграфическая группа»

Адрес типографии: 248031, г. Калуга, ул. Светлая, д. 2. Тел. [4842] 70-03-37.

Формат 60x90/8. Тираж 2000 экз.

Подписной индекс по каталогам: Объединенный каталог. Пресса России — 15095.

## ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР ИГ «Юрист»

ГРИБ Владислав Валерьевич	Член Президиума Ассоциации юристов России, председатель комиссии Общественной палаты РФ по общественному контролю и взаимодействию с общественными советами, заведующий кафедрой «Правовые основы управления» Московского государственного института международных отношений (университет) МИД России, член-корреспондент РАО, заслуженный юрист Российской Федерации, доктор юридических наук, профессор
---------------------------------	---

## ПРЕДСЕДАТЕЛЬ РЕДАКЦИОННОГО СОВЕТА ИГ «Юрист»

СТЕПАШИН Сергей Вадимович	Сопредседатель Ассоциации юристов России, президент Российского книжного союза, член Исполкома Российского футбольного союза, доктор юридических наук, профессор
------------------------------	--

## ПРЕДСЕДАТЕЛЬ РЕДАКЦИОННОГО СОВЕТА / ПОПЕЧИТЕЛЬСКОГО СОВЕТА — НАУЧНЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ ЖУРНАЛА

КРАШЕНИННИКОВ Павел Владимирович	Сопредседатель Ассоциации юристов России, председатель Комитета Государственной Думы Федерального Собрания Российской Федерации по государственному строительству и законодательству, председатель Попечительского совета Федерации хоккея России, вице-президент ХК «Металлург» (Магнитогорск), заслуженный юрист РФ, доктор юридических наук, профессор, государственный советник юстиции РФ
-------------------------------------	--

## РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ ЖУРНАЛА

БАРИЕВ Марат Мансурович	Депутат Государственной Думы, член Комитета Государственной Думы по физической культуре, спорту, туризму и делам молодежи, вице-президент Всероссийской федерации легкой атлетики, председатель Олимпийского совета Республики Татарстан, кандидат политических наук
БЛАЖЕЕВ Виктор Владимирович	Сопредседатель Ассоциации юристов России, заслуженный юрист Российской Федерации, ректор, заведующий кафедрой гражданского процесса Московского государственного юридического университета имени О.Е. Кутафина (МГЮА), президент Спортивного арбитражного суда при Олимпийском комитете России, г. Москва, председатель Юридического комитета РФС, заместитель председателя Общественного совета при Министерстве внутренних дел Российской Федерации, кандидат юридических наук
БРУСНИКИНА Ольга Александровна	Заслуженный мастер спорта России, председатель Комиссии спортсменов при Олимпийском комитете России, член Комиссии спортсменов Европейского олимпийского комитета (ЕОК), член технического комитета Европейской лиги плавания (LEN), член Совета при Президенте РФ по развитию физической культуры и спорта, член Исполкома Олимпийского комитета России, член коллегии Минспорта России, вице-президент Федерации синхронного плавания России, трехкратная олимпийская чемпионка по синхронному плаванию
ВАСИЛЬЕВ Владимир Абдуалиевич	Глава Республики Дагестан, заместитель председателя Комитета по этике РФС, президент Федерации бокса и кикбоксинга работников МВД России, генерал-полковник полиции, к.м.с. по боксу, кандидат юридических наук
ВИНЕР-УСМАНОВА Ирина Александровна	Заслуженный тренер РФ, заслуженный работник физической культуры РФ, президент Всероссийской федерации художественной гимнастики, главный тренер сборной России по художественной гимнастике, член Совета при Президенте РФ по развитию физической культуры и спорта, президент Международной академии спорта Ирины Винер, доктор педагогических наук, профессор
ЕМЕЛЬЯНЕНКО Федор Владимирович	Заслуженный мастер спорта по самбо, президент Союза смешанных боевых единоборств «МММ» России, депутат Белгородской областной думы от ВПП «ЕДИНАЯ РОССИЯ», четырехкратный чемпион мира по ММА в тяжелом весе по версии «Pride FC», двукратный — по версии «RINGS», двукратный — по версии «WAMMA», четырехкратный чемпион мира и семикратный чемпион России по боевому самбо, мастер спорта международного класса по дзюдо
ЖУКОВ Александр Дмитриевич	Президент Олимпийского комитета России (2010—2018 гг.), первый заместитель Председателя Государственной Думы, заместитель руководителя фракции «ЕДИНАЯ РОССИЯ» в Государственной Думе, заместитель председателя Наблюдательного совета Российской шахматной федерации, мастер спорта по шахматам
ЖУРОВА Светлана Сергеевна	Заслуженный мастер спорта России по конькобежному спорту, депутат Государственной Думы, первый заместитель председателя Комитета Государственной Думы по международным делам, член Счетной комиссии Государственной Думы, член Президиума Генерального совета партии «ЕДИНАЯ РОССИЯ», председатель попечительского совета фонда «Спорт и достоинство», заместитель председателя Общественно-государственного объединения «Всероссийское физкультурно-спортивное общество «Динамо», вице-президент Общероссийской физкультурно-спортивной общественной организации «Российская ассоциация спортивных сооружений», олимпийская чемпионка
ИВАНОВ Сергей Борисович	Руководитель Администрации Президента РФ (2011—2016 гг.), специальный представитель Президента Российской Федерации по вопросам природоохранной деятельности, экологии и транспорта, постоянный член Совета Безопасности Российской Федерации, почетный президент Единой лиги ВТБ (баскетбол), председатель Попечительского совета Российской федерации баскетбола (РФБ), председатель Попечительского совета Баскетбольного клуба «ЦСКА», генерал-полковник, действительный государственный советник Российской Федерации 1-го класса
КАБАЕВА Алина Маратовна	Заслуженный мастер спорта Российской Федерации по художественной гимнастике, депутат Государственной Думы, член Комитета Государственной Думы по физической культуре, спорту и делам молодежи (2007—2014 гг.), председатель совета директоров холдинга «Национальная Медиа Группа», олимпийская чемпионка, двукратная абсолютная чемпионка мира, пятикратная абсолютная чемпионка Европы, шестикратная абсолютная чемпионка России
КАРЕЛИН Александр Александрович	Герой России, заслуженный мастер спорта по греко-римской борьбе, депутат Государственной Думы, член Комитета Государственной Думы по международным делам, член Высшего совета ВПП «ЕДИНАЯ РОССИЯ», действительный член (академик) Петровской академии наук и искусств, действительный член Международной академии интеграции науки и бизнеса, действительный член (академик) Российской академии естественных наук, трехкратный олимпийский чемпион, доктор педагогических наук, профессор
КЛИНЦЕВИЧ Франц Адамович	Член Совета Федерации, член Президиума Генерального совета партии «ЕДИНАЯ РОССИЯ», председатель Российского союза ветеранов Афганистана (РСВА), кандидат психологических наук
КОЛОБКОВ Павел Анатольевич	Министр спорта РФ, олимпийский чемпион, чемпион мира, мастер спорта международного класса РФ по фехтованию, полковник Вооруженных сил Российской Федерации
КОНОВАЛОВ Александр Владимирович	Министр юстиции Российской Федерации, член Совета Безопасности Российской Федерации, председатель Попечительского совета Ассоциации любителей гребного спорта России, президент Ассоциации студенческого баскетбола, член Президиума Ассоциации юристов России, кандидат юридических наук

МАКАРОВ Андрей Михайлович	Председатель Комитета Государственной Думы по финансам, сопредседатель Комиссии по рассмотрению расходов федерального бюджета, направленных на обеспечение национальной обороны, национальной безопасности и правоохранительной деятельности, президент Российской шахматной федерации (1994–1998 гг.), кандидат юридических наук
МАНЫЛОВ Игорь Евгеньевич	Начальник федерального автономного учреждения «Главное управление государственной экспертизы», ответственный секретарь Президиума Ассоциации юристов России, член Президиума АЮР, кандидат юридических наук
МОРОЗОВ Олег Викторович	Член Совета Федерации Федерального Собрания Российской Федерации, начальник управления Президента Российской Федерации по внутренней политике (2012–2015 гг.), член Президиума Генерального совета Партии «ЕДИНАЯ РОССИЯ», вице-президент Московской областной федерации бильярдного спорта, кандидат философских наук, доцент
НАРЫШКИН Сергей Евгеньевич	Директор Службы внешней разведки Российской Федерации, постоянный член Совета Безопасности Российской Федерации, действительный государственный советник Российской Федерации 1-го класса, председатель попечительского совета Всероссийской федерации плавания, председатель Попечительского совета Континентальной хоккейной лиги
НЕВЕРОВ Сергей Иванович	Заместитель Председателя Государственной Думы, заместитель руководителя фракции «ЕДИНАЯ РОССИЯ» в Государственной Думе, секретарь Генерального совета ВПП «ЕДИНАЯ РОССИЯ»
ПАРШИКОВА Наталья Владимировна	Статс-секретарь — заместитель министра спорта Российской Федерации, доктор педагогических наук, профессор, действительный государственный советник Российской Федерации 3-го класса
РОДНИНА Ирина Константиновна	Заслуженный мастер спорта СССР, депутат Государственной Думы, член Президиума Совета при Президенте РФ по развитию физической культуры и спорта, президент Всероссийской федерации школьного спорта, трехкратная олимпийская чемпионка, десятикратная чемпионка мира, одиннадцатикратная чемпионка Европы
САФИН Марат Мубинович	Заслуженный мастер спорта Российской Федерации по большому теннису, депутат Государственной Думы, заместитель председателя Комитета Государственной Думы по делам общественных объединений и религиозных организаций, многократный победитель крупных теннисных турниров, вице-первая ракетка мира в одиночном разряде
ТИХОНОВА Катерина Владимировна	Заслуженный мастер спорта России по акробатическому рок-н-роллу, вице-президент Всемирной конфедерации рок-н-ролла по маркетингу и экспансии, директор Фонда «Национальное интеллектуальное развитие» и Центра национального интеллектуального резерва МГУ имени М.В. Ломоносова
УСМАНОВ Алишер Бурханович	Президент Международной федерации фехтования (FIE), президент Европейской конфедерации фехтования, член совета директоров ФК «Динамо», член Совета при Президенте РФ по развитию физической культуры и спорта, руководитель ООО «Газпроминвестхолдинг» и группы «Металлоинвест»
ФЕДОРОВ Александр Вячеславович	Заслуженный юрист Российской Федерации, заместитель Председателя Следственного комитета Российской Федерации, член Правления Ассоциации юристов России, главный редактор журнала «Наркоконтроль», председатель редакционного совета журнала «Человек и Закон», кандидат юридических наук, профессор
ФЕТИСОВ Вячеслав Александрович	Заслуженный мастер спорта по хоккею с шайбой, заслуженный тренер России, первый заместитель председателя Комитета Государственной Думы по физической культуре, спорту, туризму и делам молодежи, член Высшего совета партии «ЕДИНАЯ РОССИЯ», двукратный олимпийский чемпион, действительный государственный советник Российской Федерации 1-го класса
ШОЙГУ Ирина Александровна	Декан факультета менеджмента в спортивной и туристской индустрии Российской академии народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации (РАНХиГС)

#### ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

АЛЕКСЕЕВ Сергей Викторович	Председатель Комиссии по спортивному праву Ассоциации юристов России, председатель Комиссии по спортивному праву Общественного совета Министерства спорта Российской Федерации, заместитель председателя Международного союза юристов, главный научный сотрудник Института законодательства и сравнительного правоведения при Правительстве Российской Федерации, профессор факультета права Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики», профессор Российской академии народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ, судья и заместитель председателя Комитета по назначениям арбитража спортивных споров Международного коммерческого арбитражного суда при Торгово-промышленной палате Российской Федерации, вице-президент Общероссийской физкультурно-спортивной общественной организации «Федерация функционального многоборья», вице-президент Общероссийской общественной организации «Федерация студенческого бокса России», почетный работник высшего профессионального образования Российской Федерации, почетный работник науки и техники Российской Федерации, доктор юридических наук, кандидат экономических наук
-------------------------------	---

#### РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ

АЛЕКСАНДРОВ Станислав Витальевич	Исполнительный директор — руководитель Аппарата, член Правления Ассоциации юристов России, член Дисциплинарного комитета Федерации хоккея России, кандидат юридических наук
БЕЛЯКОВА Мария Юрьевна	Заместитель декана факультета менеджмента в спортивной и туристской индустрии Российской академии народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации (РАНХиГС при Президенте РФ), кандидат экономических наук, доцент
БРИЛЛИАНТОВА Александра Михайловна	Начальник Правового управления Олимпийского комитета России, председатель Президиума Спортивной арбитражной палаты, судья Спортивного арбитражного суда (CAS) (г. Лозанна), судья Спортивного арбитражного суда (г. Москва), преподаватель Московского государственного юридического университета имени О.Е. Кутафина (МГЮА)
БУЯНОВА Марина Олеговна	Руководитель магистерской программы «Юрист в сфере спорта» факультета права Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики», доктор юридических наук, профессор
ВАСИЛЬЕВ Владимир Абдуалиевич	Председатель фракции ВПП «ЕДИНАЯ РОССИЯ» в Государственной Думе Федерального Собрания РФ, заместитель Председателя Государственной Думы, заместитель председателя Комитета по этике РФС, генерал-полковник полиции, кандидат юридических наук

ВОЕВОДА Алексей Иванович	Депутат Государственной Думы, заслуженный мастер спорта России по армреслингу и бобслею, серебряный призер Олимпийских игр 2006 года в четверках, бронзовый призер Олимпийских игр 2010 года в двойках, чемпион мира 2011 года в двойках
ВОЛКОВА Ольга Николаевна	Декан юридического факультета Академии труда и социальных отношений Федерации независимых профсоюзов России, кандидат юридических наук, член-корреспондент Международной академии информатизации, государственный советник юстиции 2-го класса, заслуженный юрист Российской Федерации
ВОРОНИН Юрий Викторович	Главный финансовый уполномоченный по правам потребителей финансовых услуг в Российской Федерации, заведующий центром правового обеспечения социально-экономических реформ Института законодательства и сравнительного правоведения при Правительстве Российской Федерации, заслуженный юрист Российской Федерации, кандидат экономических наук
ВЫХОДЕЦ Игорь Трифанович	Заместитель начальника Управления организации спортивной медицины Федерального медико-биологического агентства (ФМБА России), председатель Всероссийской коллегии судей Федерации сумо России, кандидат медицинских наук, доцент
ГОСТЕВ Руслан Георгиевич	Депутат Государственной Думы Федерального Собрания Российской Федерации, член Комитета Государственной Думы по делам национальностей, член Счетной комиссии Государственной Думы, вице-президент Союза гандболистов России, действительный член Академии политических наук, Российской экологической академии, член-корреспондент Международной славянской академии наук, образования, искусств и культуры, доктор исторических наук, доктор политических наук, профессор
ЕРЕМИН Сергей Александрович	Президент Международной федерации функционального многоборья, Председатель Попечительского совета Общероссийской федерации функционального многоборья, президент Фонда развития инноваций и модернизации в медицине и спорте «Гераклион», член Генерального совета Общероссийской общественной организации «Деловая Россия»
КАРЕЛИН Александр Александрович	Заслуженный мастер спорта (греко-римская борьба), Герой России, депутат Государственной Думы, трехкратный олимпийский чемпион, доктор педагогических наук, доцент
КАРЯКИН Владимир Викторович	Начальник Департамента по обеспечению деятельности Совета при Президенте РФ по развитию физической культуры и спорта Управления Администрации Президента РФ по обеспечению деятельности Государственного совета РФ, кандидат юридических наук
КАТКОВ Владимир Юрьевич	Заслуженный юрист Республики Татарстан, заместитель председателя Комиссии по спортивному праву Ассоциации юристов России — председатель Контрольно-дисциплинарного комитета (КДК) РФС, заместитель начальника отдела социального законодательства Правового управления аппарата Совета Федерации Федерального Собрания РФ, доцент Казанского государственного университета и Московского государственного юридического университета имени О.Е. Кутафина (МГЮА), кандидат юридических наук, доцент
КУЗНЕЦОВ Дмитрий Леонович	Директор Высшей школы юриспруденции Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики», руководитель совместной программы профессиональной переподготовки HSE/FIFA/CIES «Спортивный менеджмент/Executive Programme in Sports Management», кандидат юридических наук, ординарный профессор
МОИСЕЕВ Алексей Владимирович	Заместитель министра финансов Российской Федерации
ОВЧИННИКОВА Наталья Александровна	Руководитель юридической службы Ассоциации лыжных видов спорта России и Федерации фристайла России, член Апелляционного комитета РФС по вопросам лицензирования футбольных клубов в РФ, кандидат юридических наук, преподаватель Московского государственного юридического университета имени О.Е. Кутафина (МГЮА)
ПЕСКОВ Анатолий Николаевич	Директор Департамента безопасности Российского международного олимпийского университета, заместитель председателя Комиссии по спортивному праву Общественного совета Министерства спорта Российской Федерации, член Комитета спортивной безопасности и член совета директоров Международной ассоциации спортивного права IASL, автор учебной программы «Спорт и безопасность», кандидат юридических наук, полковник милиции
ПОПОВ Александр Владимирович	Четырехкратный олимпийский чемпион, почетный член Международного олимпийского комитета, председатель Общественного совета Министерства спорта Российской Федерации, член Совета при Президенте РФ по физической культуре и спорту, член Исполкома Олимпийского комитета России
САРАЕВ Владимир Васильевич	Заместитель председателя Экспертного совета по физической культуре и спорту Комитета Совета Федерации Федерального Собрания Российской Федерации по социальной политике, советник президента Континентальной хоккейной лиги по правовым вопросам, руководитель Центра по научному обеспечению уголовно-правового воздействия на преступления в сфере спорта, кандидат юридических наук
САТТАРОВ Нурулла Гарифуллович	Заслуженный тренер России, первый вице-президент и член Исполкома Российского студенческого спортивного союза (РССС), президент Ассоциации студенческого бокса, мастер спорта России по боксу
СИЛЬНОВ Андрей Александрович	Первый вице-президент Всероссийской федерации легкой атлетики, депутат Законодательного собрания Ростовской области, член Комиссии по спортивному праву Общественного совета Минспорта России, олимпийский чемпион, заслуженный мастер спорта России
УСАНОВ Владимир Евгеньевич	Почетный работник высшего профессионального образования РФ, ректор АНО ВПО «Академический международный институт», директор ФГНУ «Институт научной и педагогической информации» Российской академии образования (РАО), доктор юридических наук, профессор, академик РАО
ЧУБАРОВ Вадим Витальевич	Вице-президент Торгово-промышленной палаты Российской Федерации, председатель Спортивного арбитража при ТПП РФ, член Общественной палаты РФ, член Правления Ассоциации юристов России, доктор юридических наук
ЧУЧА Сергей Юрьевич	Председатель Арбитражного суда г. Москвы, член Совета Московского отделения Ассоциации юристов России, профессор кафедры трудового права и права социального обеспечения Московского государственного юридического университета имени О.Е. Кутафина (МГЮА), доктор юридических наук, профессор
ШАЛАЕВ Владимир Тимофеевич	Президент Некоммерческого партнерства «Спортивный клуб «Авангард», хоккейный адвокат, судья Спортивного арбитражного суда, г. Москва, кандидат юридических наук, мастер спорта СССР по тяжелой атлетике
ШАПОВАЛОВ Андрей Викторович	Заместитель руководителя аппарата Комитета Совета Федерации по социальной политике, заместитель председателя Спортивного арбитража при ТПП РФ

# КИБЕРСПОРТ И КОМПЬЮТЕРНЫЙ СПОРТ: АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ

**АЛЕКСЕЕВ СЕРГЕЙ ВИКТОРОВИЧ,**  
главный научный сотрудник Института законодательства и сравнительного правоведения  
при Правительстве Российской Федерации,  
профессор Российской академии народного хозяйства  
и государственной службы при Президенте Российской Федерации,  
профессор Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики»,  
председатель Комиссии по спортивному праву Ассоциации юристов России,  
председатель Комиссии по спортивному праву  
Общественного совета Министерства спорта Российской Федерации,  
заместитель председателя Международного союза юристов,  
вице-президент Общероссийской Федерации функционального многоборья,  
вице-президент Федерации студенческого бокса России, доктор юридических наук,  
профессор, почетный работник высшего профессионального образования Российской Федерации,  
почетный работник науки и техники Российской Федерации  
sportpravo@gmail.com

**КУТАШЕВСКАЯ ЯНА СЕРГЕЕВНА,**  
советник председателя Комиссии по спортивному праву Общественного совета  
Министерства спорта Российской Федерации  
presovet@mail.ru

**МЕЛЬНИК ВАСИЛИЙ НИКОЛАЕВИЧ,**  
советник председателя Комиссии по спортивному праву Ассоциации юристов Российской Федерации  
pravo@alrf.ru

Статья посвящена исследованию киберспорта и компьютерного спорта как составляющих частей спорта. Проводится разграничение понятий киберспорта и компьютерного спорта. Рассматривается обоснованность применения требований, установленных отечественным законодательством для признания новых видов спорта, по отношению к киберспорту и компьютерному спорту. Анализируется вопрос целесообразности признания киберспорта и компьютерного спорта в качестве составных частей спорта.

**Ключевые слова:** спорт, киберспорт, компьютерный спорт, видеоигры, правила, требования.

## CYBERSPORTS AND COMPUTER SPORTS: RELEVANT ISSUES OF LEGAL REGULATION

**ALEKSEEV SERGEY V.**  
Chief Research Scientist of the Institute of Legislation and Comparative Law  
under the Government of the Russian Federation  
Professor of the Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration  
Professor of the National Research University Higher School of Economics  
Chairman of the Commission on Sports Law of the Association of Lawyers of Russia  
Chairman of the Commission on Sports Law of the Public Council of the Ministry of Sports of the Russian Federation  
Deputy Chairman of the International Union of Lawyers, Vice-President of the Russian Functional All-Around Federation  
Vice-President of the Federation of Student Boxing of Russia  
LL.D., Professor, Honored Worker of Higher Professional Education of the Russian Federation  
Honored Worker of Engineering Science of the Russian Federation

**KUTASHEVSKAYA YANA S.**  
Adviser to the Chairman of the Commission on Sports Law of the Public Council  
of the Ministry of Sports of the Russian Federation

**MELNIK VASILIIY N.**  
Adviser to the Chairman of the Commission on Sports Law of the Association of Lawyers of the Russian Federation

This article is devoted to the study of e-sports and computer sports as components of sports. A distinction is made between the concepts of e-sports and computer sports. The author considers the validity of applying the requirements established by domestic legislation for the recognition of new sports in relation to e-sports and computer sports. The question of the appropriateness of recognizing e-sports and computer sports as an integral part of sports is analyzed.

**Keywords:** sports, eSports, computer sports, video games, rules, requirements.

Спорт, этот многоликий социальный субстрат, развивается так же разнообразно, как и общество в целом

на протяжении всего времени существования. Спортивная сфера знает множество примеров появления, развития

и признания со стороны и международного, и национальных спортивных сообществ новых видов спорта. Примером могут служить XXXII летние Олимпийские игры в Японии, на которых будут представлены новые виды спорта, такие как серфинг, карате, бейсбол, скалолазание и скейтбординг.

Данный процесс невозможно остановить, поскольку спорт развивается вместе с обществом, техническим прогрессом и экономическими возможностями. При этом в последнее время в связи с резким скачком развития техники обсуждается вопрос о признании видом спорта киберспорта. Подтверждением тому служат высказанные ранее, например, мнения о возможности включения киберспорта в программу Олимпийских игр 2024 г.<sup>1</sup>.

Актуальность проблематики и статуса киберспорта доказывается также статистическими данными. Например, более 43 миллионов уникальных пользователей посмотрели финальную серию чемпионата мира — 2016 League of Legends — на 12 миллионов зрителей больше, чем финал NBA 2016 г. К 2019 г. доходы от киберспорта превысили \$ 1,1 млрд<sup>2</sup>.

Согласно словарю русского языка С.И. Ожегова, под спортом понимаются физические упражнения для развития и укрепления организма<sup>3</sup>. При этом отечественный законодатель отошел от определения спорта через физическую деятельность человека и понимает под спортом сферу социально-культурной деятельности как совокупность видов спорта, сложившуюся в форме соревнований и специальной практики подготовки человека к ним<sup>4</sup>. Данное определение весьма широко трактует понятие спорта, в связи с чем под него при определенных условиях может попасть довольно широкий перечень направлений деятельности человека, например кулинарные конкурсы.

Во избежание таких случаев Федеральный закон от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» устанавливает, что порядок признания видов спорта, спортивных дисциплин и включения их во Всероссийский реестр видов спорта, порядок его ведения определяются уполномоченным Правительством Российской Федерации федеральным органом исполнительной власти<sup>5</sup>.

Согласно Постановлению Правительства РФ от 19 июня 2012 г. № 607 «О Министерстве спорта Российской Федерации», Министерство спорта Российской Федерации определяет порядок признания в Российской Федерации видов спорта, спортивных дисциплин и включения их во Всероссийский реестр видов спорта и порядок его ведения<sup>6</sup>.

<sup>1</sup> Anubhav Pandey, Legal framework regulating eSports in India, October 12, 2018. URL: <https://blog.ipleaders.in/esports-in-india/>

<sup>2</sup> Morris M., Howard B., Queenin Ch., Scholl-Tatevosyan I. Ten Legal Issues To Watch When It Comes To Esports. May 19, 2017. URL: <https://www.forbes.com/sites/allabouttherupees/2017/05/19/ten-legal-issues-to-watch-when-it-comes-to-esports/>

<sup>3</sup> Ожегов С.И. Словарь русского языка / под общ. ред. Л.И. Скворцова. 24-е изд., испр. М.: ООО «Издательство Оникс»: ООО «Мир и Образование», 2006. С. 992.

<sup>4</sup> Пункт 12 ст. 2 Федерального закона от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ (ред. от 02.08.2019) «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» // СПС «КонсультантПлюс».

<sup>5</sup> Там же. Статья 21.

<sup>6</sup> Подпункт 4.2.17 ст. 4 Постановления Правительства РФ от 19 июня 2012 г. № 607 (ред. от 28.08.2018) «О Министерстве спорта Российской Федерации» // СПС «КонсультантПлюс».

На основании данных нормативно-правовых актов в 2018 г. в новой редакции был разработан и утвержден Приказом Министерства спорта Российской Федерации от 24 августа 2018 г. № 739 (далее — Приказ Министерства спорта РФ № 739) Порядок признания видов спорта, спортивных дисциплин и включения их во Всероссийский реестр видов спорта и порядок его ведения<sup>7</sup>.

Таким образом были установлены конкретные критерии для признания новых видов спорта.

Понятие киберспорта отсутствует в отечественной нормативной правовой базе. При этом выделяется и признается в качестве альтернативы термин «компьютерный спорт». Определение компьютерного спорта так же, как и киберспорта, отсутствует в отечественной нормативной правовой базе.

Многие отождествляют данные два понятия, однако следует понимать, что компьютерный спорт уже в своем наименовании заложил ограничения, указывая на необходимость использования компьютера в данной сфере. Киберспорт в свою очередь имеет более широкое определение, не ограничивая себя в наименовании.

Видится возможным определить компьютерный спорт как вид индивидуальной или командной соревновательной деятельности и подготовки к ней, проходящий на основе видеоигр с использованием компьютера.

В то же время киберспорт можно определить как вид индивидуальной или командной соревновательной деятельности и подготовки к ней, проходящий на основе видеоигр с использованием технических средств, направленных на воспроизведение данных видеоигр. Таким образом, в киберспорте одинаково можно использовать как компьютеры, мобильные устройства, так и различные игровые приставки, в связи с чем более правильно определять киберспорт в качестве спорта, а компьютерный спорт — как часть киберспорта.

Особое положение в данной системе занимают интерактивные дисциплины, являющиеся составной частью киберспорта и компьютерного спорта. Интерактивными дисциплинами можно считать спортивные видеоигры — симуляторы существующих классических видов спорта. Так, разрабатываемая Electronic Arts серия игр FIFA признается на территории Российской Федерации интерактивным футболом и находится под юрисдикцией РФС. Данная серия игр переносит участников в виртуальный мир, где участники могут играть как между собой, так и с искусственным интеллектом, созданным разработчиками. Важно отметить, что, несмотря на то, что действия происходят в виртуальном мире с использованием технической периферии, все правила, используемые в видеоигре, полностью соответствуют всем регламентным нормам, разработанным и применяемым Международной федерацией футбола (Federation Internationale de Football Association). Видится возможным, что в дальнейшем все спортивные видеоигры-симуляторы будут признаны интерактивными дисциплинами, поскольку разработчики интегрируют в видеоигру все положения, закрепленные международными федерациями по соответствующему виду спорта.

Данные определения, безусловно, не являются окончательными и неоспоримыми, они лишь направлены на выделение отличий между компьютерным спортом и киберспортом.

<sup>7</sup> Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 24 августа 2018 г. № 739 «Об утверждении порядка признания видов спорта, спортивных дисциплин и включения их во Всероссийский реестр видов спорта и порядка его ведения» [Зарегистрировано в Минюсте России 10.12.2018 № 52951] // СПС «КонсультантПлюс».

Дискуссионным также является вопрос о признании киберспорта (и, соответственно, компьютерного спорта) частью термина «спорт» в традиционном понимании. Ряд исследователей полагает, что основные различия между спортом и киберспортом не носят принципиального характера с точки зрения правового регулирования и заключаются по большей части в технических показателях. Среди таких различий сторонники данной концепции выделяют следующие.

Во-первых, в традиционном спорте соревнования проводятся в «реальном мире», там же и определяются результаты (это, однако, не отрицает возможность использования способствующих компьютерных программ, например для подведения итогов). В киберспорте, в свою очередь, деятельность, определяющая результат соревнований, имеет место в «виртуальном мире». Во-вторых, киберспорт подразумевает отношения компьютер — человек (человеческое участие выражается, например, в работе с мышью, клавиатурой, микрофоном, датчиками движения, ускорения и т.д. Участие компьютера: например устройство отображения, тактильная обратная связь, аудиоустройство). Традиционный спорт предполагает взаимодействие только с физическими объектами либо полное отсутствие дополнительного оборудования.

На основании данных различий, носящих, по мнению авторов, иррелевантный для права характер, делается вывод, что киберспорт — это одна из форм спорта, т.е. данные понятия соотносятся как частное и общее<sup>8</sup>.

Другие авторы акцентируют внимание на том, что различия между спортом и киберспортом носят настолько существенный характер, что объединить их в рамках единого правового регулирования будет не только затруднительно, но и нецелесообразно<sup>9</sup>. Высказываются даже мнения, что регулирование киберспорта становится «новой сферой права». Подтверждением этому может служить то, что, по данным телеканала ESPN, первая юридическая фирма, полностью посвященная киберспортивному праву, была открыта еще в начале 2017 г.<sup>10</sup>

В литературе разница между киберспортом и традиционным спортом также подчеркивается в сфере управления, которое носит во многом различный характер<sup>11</sup>. Представляется возможным изложить рассматриваемые расхождения в виде таблицы (см. табл. 1).

Дав краткий обзор антагонистическим подходам, рассмотрим вопрос о том, отвечает ли компьютерный спорт всем требованиям, установленным Приказом Министерства спорта РФ № 739.

Первым критерием являются отличительные признаки от видов спорта, спортивных дисциплин, признанных в Российской Федерации, в части содержания правил вида спорта, соревновательных действий и способов их оценки, среды занятий, используемого спортивного инвентаря и оборудования<sup>12</sup>.

<sup>8</sup> Hamari J., Sjöblom M. What Is eSports and Why Do People Watch It? // Internet research. 2017. Vol. 27 (2). DOI: 10.1108/IntR-04-2016-0085.

<sup>9</sup> URL: <https://www.britishsportslaw.org/esports.html>

<sup>10</sup> URL: <https://onlinellm.usc.edu/blog/esports-law-growth/>

<sup>11</sup> Anubhav P. Legal framework regulating eSports in India, October 12, 2018. URL: <https://blog.ipleaders.in/esports-in-india/>

<sup>12</sup> Раздел II ст. 4 Приказа Министерства спорта Российской Федерации от 24 августа 2018 г. № 739 «Об утверждении порядка признания видов спорта, спортивных дисциплин и включения их во Всероссийский реестр видов спорта и порядка его ведения»

Таблица 1

**Различия в управлении традиционными видами спорта и в управлении киберспортом**

Управление в сфере спорта	Управление в сфере киберспорта
Внешняя легитимация. Государственные и негосударственные организации издают правила и контролируют их реализацию	Внутренняя легитимация. Киберспорт управляется издателями игры, которые в то же время управляют турнирами своих соответствующих игр
Принимаемые правила носят более универсальный характер, касаются как правил игры, так и кодекса поведения	Киберспортивные правила в основном определяются механикой конкретной игры. Исходя из этого, затруднительно иметь единый набор правил для всего киберспорта. Роль глобальных организаций в киберспорте преимущественно направлена на решение проблемы конкурентного равенства
В вопросе решения проблем конкурентного равенства, таких как договорные матчи, допинг, азартные игры и т.д., традиционные виды спорта имеют свои международные и национальные организации, которые сотрудничают с региональными организациями и правоохранительными органами для предотвращения этих злоупотреблений	В рассматриваемых вопросах многое зависит от политики издателя видеоигры. Например, Riot Games, издатель League of Legends, устанавливает жесткий контроль за внешними аспектами игры и контролирует соблюдение строгого запрета на ставки. Компания Valve, издатель Counter-Strike: Global Offensive, напротив, несмотря на неоднократные случаи договорных матчей в CS:GO, не принимала никаких строгих мер по этому поводу

Компьютерный спорт, безусловно, имеет отличительные признаки от других видов спорта. Участники компьютерного спорта соревнуются в виртуальном мире путем использования технических средств. При этом правила дисциплин, составляющих компьютерный спорт, разрабатываются и утверждаются разработчиками видеоигр. Участники, организаторы лишь соглашаются с правилами, установленными разработчиками при создании видеоигры.

В связи с чем возникает вопрос о разработке общероссийскими спортивными федерациями правил вида спорта или видов спорта и представлении их на утверждение.

Так, в соответствии с Приказом Министерства спорта Российской Федерации от 1 июля 2013 г. № 506 «Об утверждении Порядка разработки общероссийскими спортивными федерациями правил вида спорта или видов спорта и представления их на утверждение» проекты правил разрабатываются общероссийскими спортивными федерациями и представляются на утверждение в Министерство спорта Российской Федерации<sup>13</sup>.

В случае внесения изменений в правила вида спорта или видов спорта, утвержденные международными спортивными организациями, касающихся положений, общероссийские спортивные федерации в течение одного месяца с момента вступления указанных изменений в силу

(Зарегистрировано в Минюсте России 10.12.2018 № 52951) // СПС «КонсультантПлюс».

<sup>13</sup> Раздел II ст. 4 Приказа Министерства спорта Российской Федерации от 1 июля 2013 г. № 506 (ред. от 30.11.2017) «Об утверждении Порядка разработки общероссийскими спортивными федерациями правил вида спорта или видов спорта и представления их на утверждение» (Зарегистрировано в Минюсте России 30.08.2013 № 29830) // СПС «КонсультантПлюс».

разрабатывают и представляют в Министерство спорта Российской Федерации мотивированные предложения, содержащие указание на конкретные нормы Правил, в которые вносятся изменения, с приложением проекта предлагаемых изменений<sup>14</sup>.

Правила утверждаются приказом Министерства спорта Российской Федерации не позднее трех месяцев со дня их представления общероссийскими спортивными федерациями в Министерство спорта Российской Федерации<sup>15</sup>.

Таким образом, созданная в 2008 г. Общероссийская федерация компьютерного спорта России должна постоянно интегрировать правила, разработанные для проведения соревнования под своей эгидой.

Формально все требования к утверждению правил соблюдаются, однако разработчики видеоигр прямо заинтересованы в привлечении новой аудитории, получении прибыли, в связи с чем всегда разрабатывают обновления видеоигры или дополнения к ней. Как правило, в данных дополнениях вводятся новые возможности для игрока — персонажи с новыми характеристиками, за которых игрок может играть, навыки развития персонажа, инвентарь для персонажей, локации в видеоигре для использования, квестовые задачи для игроков. В связи с чем могут происходить изменения в правилах игры. Учитывая, что в год может выходить огромное количество обновлений, то возникает вопрос, сможет ли Общероссийская федерация компьютерного спорта России быстро направить пакет изменений правил на утверждение в Министерство спорта Российской Федерации и сможет ли само Министерство спорта Российской Федерации быстро их утвердить. Так, согласно данным, размещенным на официальном сайте по игре Dota 2, только в период с 1 августа 2019 г. по 1 октября 2019 г. было произведено 24 обновления видеоигры<sup>16</sup>.

Если ответ положительный, то проблем с данным требованием не возникает, однако если сроки срываются, то тогда возникает вопрос: как проводить соревнования, вписанные в единый календарный план межрегиональных, всероссийских и международных физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий, если не были вовремя утверждены правила.

Вторым требованием является наименование, отличающееся от наименований видов спорта, спортивных дисциплин, признанных в Российской Федерации, и соответствующее содержанию правил вида спорта<sup>17</sup>. Данный критерий в компьютерном спорте невозможно оспорить в виду особенностей сферы видеоигр.

Третьим требованием является отсутствие одинаковых элементов, приемов, действий или упражнений, являющихся составными частями видов деятельности и (или) видами деятельности, которые получили развитие в области театрального, музыкального, циркового, эстрадного искусства и киноискусства, а также в иных сферах деятельности, в которых в том числе предусмотрено

присвоение почетных званий Российской Федерации<sup>18</sup>. В сфере компьютерного спорта данный критерий соблюдается полностью, поскольку все действия видеоигр происходят в виртуальном мире, не имеющем материальную оболочку. При этом различные спортивные дисциплины компьютерного спорта в видеоиграх содержат элементы, приемы, действия или упражнения, являющиеся составными частями видов деятельности и (или) видами деятельности, которые получили развитие в области театрального, музыкального, циркового, эстрадного искусства и киноискусства, а также в иных сферах деятельности.

Требование по исключению проявлений жестокости по отношению к сопернику, неуважительного отношения к зрителям, любых других проявлений, унижающих честь и достоинство личности, пропаганду насилия и жестокости, социальной, расовой, национальной, религиозной и иной исключительности или нетерпимости, любые формы дискриминации при проведении соревнований<sup>19</sup> является наиболее проблемным по отношению к компьютерному спорту, поскольку условиям определенных видеоигр присуща необходимость «убить» персонажа другого игрока, или уничтожить базу соперника, или совершить взрыв базы соперника.

Например, весьма интересным является разбор Major-турниров, проводимых компанией разработчиков Valve по Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO). Согласно правилам, установленным разработчиками, игроки выступают командами по пять человек. При вступлении в игру программный код случайным образом выбирает одну из двух фракций, за которую будет играть команда, — это либо террористы, либо контртеррористы. В зависимости от режима игры игроки должны либо уничтожить команду противника, либо взорвать базу противника, либо обезвредить базу противника. По истечении 15 раундов команды меняются фракциями. Исходя из данных правил, установленных разработчиками, жестокость по отношению к персонажам игроков является неотъемлемой составной частью игры. Таким образом, как для зрителей, так и для самих игроков насилие и жестокость становятся обыденной нормой в рамках игры. Не говоря о необходимости играть за персонажей такой фракции, как террористы.

При этом следует отметить, что в соответствии с Федеральным законом от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»<sup>20</sup>, такая игра, как Counter-Strike: Global Offensive, имеет возрастной ограничитель 16+. Однако на деле игроки куда раньше начинают играть в Counter-Strike: Global Offensive путем покупки игр онлайн на различных серверах, в розничных магазинах или скачивания нелегально.

К тому же нельзя забывать, что из года в год аудитория видеоигр возрастает. Киберспорт достигает в современном мире таких масштабов, что вполне может оказывать влияние на общественное мнение и политическую культуру. Так, представления о злодеях или врагах в видеоиграх могут формировать восприятие игроками того, кто является угрозой.

Более того, данную сферу можно использовать как платформу для пропаганды и создания негативного об-

<sup>14</sup> Там же. Раздел II ст. 5.

<sup>15</sup> Там же. Раздел II ст. 9.

<sup>16</sup> URL: <https://dota2.ru/news/?category=updates>

<sup>17</sup> Раздел II ст. 4 Приказа Министерства спорта Российской Федерации от 24 августа 2018 г. № 739 «Об утверждении порядка признания видов спорта, спортивных дисциплин и включения их во Всероссийский реестр видов спорта и порядка его ведения» [Зарегистрировано в Минюсте России 10.12.2018 № 52951] // СПС «КонсультантПлюс».

<sup>18</sup> Там же.

<sup>19</sup> Там же.

<sup>20</sup> Федеральный закон от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ (ред. от 01.05.2019) «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» // СПС «КонсультантПлюс».



раза не только отдельных персонажей, но и различных их категорий, обобщенных по национальному, гендерному, возрастному, расовому и другим признакам, в том числе по принадлежности к какому-либо государству. Данный тезис представляется целесообразным на примере образа Российской Федерации в видеоиграх.

Так, благодаря проведенному газетой *The Washington Post* исследованию было установлено, что из 57 игр, проданных тиражом более 1 500 000 экземпляров в период с 2001 по 2013 г. в жанре шутер, в 12 играх именно русские являются врагами главных персонажей. Это на единицу меньше, чем количество игр, в которых врагами являлись рядовые люди без указания на национальную принадлежность (13 игр), и на единицу больше, чем число игр с инопланетянами в качестве антагонистов (11 игр)<sup>21</sup>.

Данные результаты ясно показывают, что разработчики создают негативный образ вокруг Российской Федерации и тем самым пропагандируют негативное отношение к нашей стране среди пользователей видеоигр.

Видеоигры таким образом могут служить продвижению разжигающих рознь и ненависть идей, созданию негативного образа в глазах пользователей о тех или иных категориях людей, что, бесспорно, противоречит признанным спортивным принципам, призванным, напротив, играть объединительную роль.

Требование о формировании и развитии нравственных и морально-этических качеств<sup>22</sup> прямо зависит от предыдущего требования, в связи с чем также является проблемным для киберспорта. Ряд видеоигр предполагает наличие жестокости, насилия — это ставит под сомнение, что киберспорт, по крайней мере отдельные игры, подразумевает под собой такой воспитательный элемент, как формирование и развитие нравственных и морально-этических качеств. По всей видимости, такой же точки зрения придерживаются власти Австралии. Так, в 2019 г. решением властей Австралии на территории страны было запрещено реализовывать физические носители видеоигры *DayZ*, помимо того, велась активная блокировка онлайн-сервисов, предлагающих приобрести цифровое издание данной видеоигры<sup>23</sup>. Главным аргументом такой политики Австралии по отношению к *DayZ* является необходимость приема наркотических средств персонажами для восстановления жизненных показателей.

Последним требованием является способствование достижения спортсменами высоких спортивных результатов на официальных всероссийских спортивных соревнованиях и официальных международных спортивных соревнованиях<sup>24</sup>. В силу того, что сфера видеоигр имеет миллиардный оборот и миллионы людей активно вовлече-

ны в нее, разработчики регулярно проводят международные турниры по созданным ими видеоиграм, победители турниров получают большую сумму выигрыша и признание их в качестве лучших в мире. Так, на прошедшем в августе 2019 г. турнире по *Dota 2: The International — 2019* призовой фонд составил порядка 34 324 330 долларов. Победителем турнира стала команда OG, получившая, помимо признания в качестве лучших, денежную сумму за победу в размере 15 603 132 долларов. Даже такая большая сумма не является окончательной, видится, что в будущем призовой фонд будет еще больше.

Однако следует помнить, что такие размеры призовых фондов, как правило, встречаются на турнирах, проводимых разработчиками видеоигры. Так как организаторы сами определяют порядок формирования призового фонда. Примером может служить *The International — 2019*, организованный компанией разработчиков Valve. Компания Valve выделяет только 1 600 долларов, остальная сумма формируется путем отчисления 25% от стоимости внутриигровых покупок, совершенных игроками по всему миру.

Призовые фонды соревнований, проводимых не под эгидой разработчиков, значительно уступают турнирам, проводимым разработчиками. В данном случае у организаторов в качестве призовых могут выступать собственные средства или средства, полученные от взносов участников на участие в мероприятии.

Исходя из больших сумм выигрыша, признания со стороны мирового игрового сообщества и интересных сюжетов, заложенных в видеоигры, интерес со стороны людей никогда не угасает, что способствует совершенствованию игроками своих навыков. Данные факторы также вызывают у игроков желание добиться как можно большего.

Также новые виды спорта должны предусматривать:

- участие человека в соревнованиях<sup>25</sup>,
- наличие в правилах проведения соревнований равных условий для участников соревнований<sup>26</sup>,
- специальную практику подготовки человека к соревнованиям<sup>27</sup>,
- регулярное проведение соревнований<sup>28</sup>,
- меры безопасности, обеспечивающие защищенность жизни и здоровья занимающихся при проведении тренировочных мероприятий и соревнований<sup>29</sup>.

Киберспорт отвечает почти всем этим требованиям. Человек является неотъемлемой частью киберспорта наравне с компьютером. Разработанные правила уже интегрированы в видеоигру. Практика постоянная, так как многие игроки видят в киберспорте возможность приятного времяпровождения. Соревнования проходят регулярно как под эгидой разработчиков, так и согласно единому календарному плану межрегиональных, всероссийских и международных физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий.

<sup>21</sup> Valeriano B. Which country is the most frequent enemy in violent video games? // URL: <https://www.washingtonpost.com/news/monkey-cage/wp/2016/04/21/do-video-games-change-how-we-think-about-our-enemies-we-investigated/>

<sup>22</sup> Раздел II ст. 4 Приказа Министерства спорта Российской Федерации от 24 августа 2018 г. № 739 «Об утверждении порядка признания видов спорта, спортивных дисциплин и включения их во Всероссийский реестр видов спорта и порядка его ведения» (Зарегистрировано в Минюсте России 10.12.2018 № 52951) // СПС «КонсультантПлюс».

<sup>23</sup> URL: <https://www.cybersport.ru/games/news/v-avstralii-zapretili-prodavat-dayz-iz-za-vnutriigrovoykh-narkotikov>

<sup>24</sup> Раздел II ст. 4 Приказа Министерства спорта Российской Федерации от 24 августа 2018 г. № 739 «Об утверждении порядка признания видов спорта, спортивных дисциплин и включения их во Всероссийский реестр видов спорта и порядка его ведения» (Зарегистрировано в Минюсте России 10.12.2018 № 52951) // СПС «КонсультантПлюс».

<sup>25</sup> Раздел II ст. 4 Приказа Министерства спорта Российской Федерации от 24 августа 2018 г. № 739 «Об утверждении порядка признания видов спорта, спортивных дисциплин и включения их во Всероссийский реестр видов спорта и порядка его ведения» (Зарегистрировано в Минюсте России 10.12.2018 № 52951) // СПС «КонсультантПлюс».

<sup>26</sup> Там же.

<sup>27</sup> Там же.

<sup>28</sup> Там же.

<sup>29</sup> Там же.

Положение, предусматривающее меры безопасности, обеспечивающее защищенность жизни и здоровья занимающихся при проведении тренировочных мероприятий и соревнований<sup>30</sup>, является для киберспорта проблемным, поскольку неизвестно, как постоянное нахождение игрока за компьютером влияет на его физическое и психологическое состояние.

Безусловно, нельзя отрицать, что спорт развивается и будет развиваться в будущем. Киберспорт и компьютерный спорт имеют большие перспективы, ведь каждый год разработчики привлекают к своему продукту все больше и больше внимания, чем увеличивают свою аудиторию. Уже сейчас данная сфера привлекает спонсоров из традиционных видов спорта, например немецкий производитель автомобилей Mercedes-Benz в 2017 г. заключил партнерское соглашение с Electronic Sports League (международной киберспортивной организацией) до 2020 г.

Но не только благодаря разработчикам видеоигр происходит развитие компьютерного спорта и киберспорта. Во многом они зависят от производителей из технической сферы, которые стремятся создать более современное техническое устройство, позволяющее полностью погрузиться в мир видеоигры. Уже сейчас производители из технической сферы предлагают потребителям очки дополненной реальности. Очки переносят игрока в виртуальный мир, благодаря чему создается зрительный и акустический эффект присутствия игрока в заданном разработчиком виртуальном пространстве.

При всем при этом достаточно рано говорить, что компьютерный спорт и киберспорт фактически стали составной частью спорта. Приведенный анализ показывает размытость характеристик компьютерного спорта и киберспорта по отношению к выдвигаемым требованиям для признания новых видов спорта. Кроме того, стоит вопрос о необходимости создания негосударственной международной спортивной организации, курировавшей бы данное направление, как например FIFA. Наличие созданной в Республике Корея в 2008 г. International e-Sports Federation, проводящей под своей эгидой чемпионаты мира по киберспорту и объединяющей 54 национальных киберспортивных и компьютерно-спортивных федераций, не дает возможности считать данную организацию куратором данного направления.

В 2016 г. ведущими в киберспортивном мире командами и организациями была учреждена World Esports Association, которая так же, как и International e-Sports Federation, проводит международные турниры по киберспорту. Стоит отметить, что одним из учредителей World Esports Association является отечественная киберспортив-

ная команда Virtus.pro. Однако наличие даже двух международных неправительственных организаций в сфере киберспорта не говорит об их достаточной автономии и независимости, поскольку они во многом зависят от разработчиков игр и производителей в технической сфере.

К тому же остается вопрос о так называемых багах в играх, т.е. недочетах, которые могут использовать некоторые игроки для получения преимущества перед соперниками. Такая же проблема стоит и с читерством, т.е. перепрограммированием видеоигры другими участниками для получения преимущества.

Другим немаловажным недостатком является отсутствие единого календарного плана проведения соревнований. Безусловно, даты всех крупных турниров известны заранее, но вот даты отбора к ним могут объявить за несколько недель до начала турнира. При этом из-за многочисленного разнообразия видеоигр один игрок или одна команда могут выступать сразу в нескольких дисциплинах киберспорта. При объявлении даты отбора к турниру игрок или команда могут участвовать в другом турнире, тогда перед ними стоит выбор, продолжить участие в турнире или отказаться от участия и заявиться на отбор другого, более значимого турнира.

Еще одним недостатком компьютерного спорта и киберспорта является его малодоступность, как правило, новые видеоигры, внутренние покупки в видеоиграх и технические средства стоят довольно больших денег. В этой связи возникает проблема его доступности странам со слабой экономикой, что негативно сказывается на развитии и функционировании международного спортивного движения в данной сфере.

#### Литература

1. Ожегов С.И. Словарь русского языка : около 53000 слов / С.И. Ожегов ; под общей редакцией Л.И. Скворцова. 24-е изд., испр. Москва : Оникс ; Мир и Образование, 2006. 1198 с.

#### References

1. Anubhav P. Legal framework regulating eSports in India / P. Anubhav. URL: <https://blog.ipleaders.in/esports-in-india>
2. Hamari J. What Is eSports and Why Do People Watch It? / J. Hamari, M. Sjöblom // Internet research. 2017. Vol. 27 (2). DOI: 10.1108/IntR-04-2016-0085.
3. Morris M. Ten Legal Issues To Watch When It Comes To Esports / M. Morris, B. Howard, C. Queenin, I. Scholl-Tatevosyan. URL: <https://www.forbes.com/sites/allabouttherupees/2017/05/19/ten-legal-issues-to-watch-when-it-comes-to-esports/>
4. Valeriano B. Which country is the most frequent enemy in violent video games? / B. Valeriano, P. Habel. URL: <https://www.washingtonpost.com/news/monkey-cage/wp/2016/04/21/do-video-games-change-how-we-think-about-our-enemies-we-investigated/>

<sup>30</sup> Там же.

### Уважаемые авторы!

Сообщаем о возможности присвоения DOI ранее опубликованным или планируемым к публикации статьям в наших журналах!

По всем вопросам, связанным с присвоением DOI вашим статьям, просим обращаться по адресу электронной почты: [ig@lawinfo.ru](mailto:ig@lawinfo.ru), с пометкой «DOI для статьи».