

DOI: 10.12731/2576-9634-2022-3-4-53-68  
УДК 347.91



## ОСОБЕННОСТИ РАЗРЕШЕНИЯ КИБЕРСПОРТИВНЫХ СПОРОВ В ТРЕТЕЙСКОМ РАЗБИРАТЕЛЬСТВЕ

*Г.И. Гулиев*

*Отсутствие механизма рассмотрения и разрешения киберспортивных споров, а также несовершенство правового регулирования киберспортивных правоотношений обуславливают юридическую беззащитность киберспортсменов.*

**Цель:** *изучение проблемных вопросов при рассмотрении споров, связанных с нарушением прав и законных интересов киберспортсмена, предложение рекомендаций, направленных на необходимость определения понятия киберспорт и места киберспортсмена в системе спортивного законодательства, а также поиск оптимальных решений, способствующих улучшению процедуры разрешения киберспортивных споров.*

**Методологическая основа:** *для достижения цели статьи были использованы общенаучный и частнонаучный методы. Общенаучный метод использовался для того, чтобы проанализировать действующее нормативное регулирование РФ в сравнении с законодательством Германии и США. Частнонаучный метод позволил сформулировать понятие киберспортсмена, установить необходимость определения киберспорта. Были использованы и методы анализа и синтеза и обобщения судебной практики.*

**Результаты:** *аргументирована авторская позиция относительно закрепления понятия киберспорта и киберспортсмена, признания технологического допинга как вида допинга, привлечения киберспортсменов к нормотворческой деятельности и необходимости повышения квалификации арбитров в сфере киберспорта, а также важность создания централизованного учреждения рассматривающего киберспортивные споры.*

**Выводы.** *Сегодняшнее нормативное регулирование гражданского процессуального законодательства вызвало большую необходимость осуществления разработчиками законов шагов, направленных на законодательное закрепление киберспортсменов как субъектов киберспортивных споров, а также плановых мер для учреждения единого органа, разрешающего киберспортивные споры.*

**Ключевые слова:** *киберспорт, киберспортивный спор, компьютерный спорт, киберспортивные правоотношения, обеспечительные меры*

**Для цитирования.** *Гулиев Г.И. Особенности разрешения киберспортивных споров в третейском разбирательстве // Russian Studies in Law and Politics. 2022. Т. 6, № 3-4. С. 53-68. DOI: 10.12731/2576-9634-2022-3-4-53-68*

## FEATURES OF THE RESOLUTION OF ESPORTS DISPUTES IN ARBITRATION PROCEEDINGS

*G.I. Guliyev*

*The lack of a mechanism for consideration and resolution of esports disputes, as well as the imperfection of legal regulation of esports legal relations, cause the legal defenselessness of esports players.*

**Objective:** *to study problematic issues in the consideration of disputes related to the violation of the rights and legitimate interests of an esports athlete, to propose recommendations aimed at the need to define the concept of esports and the place of an esports athlete in the system of sports legislation, as well as to search for optimal solutions to improve the procedure for resolving esports disputes.*

**Methodological basis:** *general scientific and private scientific methods were used to achieve the purpose of the article. The general scientific method was used to analyze the current regulatory regulation of the Russian Federation in comparison with the legislation of Germany and USA. The private scientific method allowed to formulate the concept of an esports athlete, to establish the need for a definition of esports. Methods of analysis and synthesis and generalization of judicial practice were also used.*

**Results:** *the author's position on the consolidation of the concept of esports and esports athlete, the recognition of technological doping as a type of doping, the involvement of esports athletes in rule-making activities and the need to improve the qualifications of arbitrators in the field of esports, as well as the importance of creating a centralized institution that considers esports disputes, is argued.*

**Conclusions:** *Today's regulatory regulation of civil procedural legislation has caused a great need for lawmakers to take steps aimed at legislating cybersportmen as subjects of cybersport disputes, as well as planned measures to establish a single body that resolves cybersport disputes.*

**Keywords:** *esports, esports dispute, computer sports, esports legal relations, interim measures*

*For citation. Guliyev G.I. Features of the Resolution of Esports Disputes in Arbitration Proceedings // Russian Studies in Law and Politics. 2022. T. 6, № 3-4. С. 53-68. DOI: 10.12731/2576-9634-2022-3-4-53-68*

## **Введение**

Актуальность выбранной темы обусловлена влиянием социально-политических факторов, регулярным развитием современных технологий, а также шагами, предпринимаемыми законодательными органами власти, порождающие новые правоотношения, а значит новые дискуссии для ученых-цивилистов. Специфичность спортивных правоотношений позволяет говорить о малоизученном, на сегодняшний день таком виде правоотношений, как киберспортивные. В свою очередь, рассмотрение и разрешение киберспортивных споров предполагает обладание определенными знаниями и навыками в области киберспорта. А выявление таких особенностей неразрывно связаны с определением понятия, признаков киберспорта, как вида спорта, получившего международное признание в ведущих странах мира.

Еще 9 декабря 2021 года член Комитета Госдумы по туризму и развитию туристической инфраструктуры, депутат «Единой России» Александр Прокопьев предлагал узаконить киберспорт в России и

для решения проблем отмечал необходимость взаимодействия нескольких ведомств<sup>1</sup>. Однако такое предложение не нашло должного отклика, поскольку для реализации данной идеи требуются большие материальные затраты, а также вовлечение в процесс специалистов, исследующих особенности киберспортивной индустрии. На сегодняшний день мы наблюдаем пока лишь устойчивое развитие компьютерного спорта, и киберспортсмены остаются несколько уязвимыми в охране их законных прав и интересов. К сожалению, отсутствие в российском законодательстве понятия киберспорта стало данностью, и деятельность киберспортсменов, увы, полноценно не регулируется. Тем не менее, особенности киберспорта из-за его виртуального элемента, средств производства, основанных на интеллектуальной собственности, и диверсифицированных средств игры должны приниматься во внимание, когда приходит время для определенного суждения о статусе киберспорта как спорта [6, с. 102].

Основной задачей настоящего исследования является изучение проблемных вопросов при рассмотрении споров, связанных с нарушением прав и законных интересов киберспортсмена, предложение рекомендаций и инструментов, направленных на необходимость выявления понятия киберспорт и определения места киберспортсмена в законодательстве, а также поиск оптимальных решений, способствующих улучшению процедуры разрешения киберспортивных споров.

### **Методологическая основа**

Относительно понятия данного вида спорта сложились разные позиции, как в российской, так и зарубежной юридической науке. Более того не всеми учеными признается киберспорт видом спорта, к примеру, Дж.Пэрри в подтверждение своего довода указывал на «нехватку прямой телесности» в этой деятельности, то что в нем невозможно использовать решительные навыки управления всем

---

<sup>1</sup> См.: Депутат Госдумы предложил узаконить киберспорт в России URL: <https://letidor.ru/novosti/deputatgosdumy-predlozhit-uzakonit-kibersport-v-rossii-02-12-2021.htm?ysclid=lbqipvx247738026352>

телом и всего тела и не могут способствовать развитию всего человека; во-вторых, модели создания, производства, собственности компьютерных игр создают серьезные препятствия для таких стабильных и устойчивых институтов, как спорт [12, с. 9]. Данная позиция представляется ошибочной, поскольку похожим видом спорта на киберспорт в этом отношении являются шахматы, а шахматы ввиду чрезвычайной скоординированности и умственной требовательности относительно давно признаны видом спорта.

Более того, на самом высоком конкурентном уровне работа игрового устройства, будь то программное или аппаратное обеспечение, по крайней мере, так же сложна, как и у винтовки и если посмотреть, сколько электроники сейчас используется в большинстве видов спорта (технологии линии ворот, измерители мощности, целевые фотографии), то их использование в киберспорте вряд ли является чем-либо удивительным<sup>1</sup>, т.е. много общего между киберспортом и спортом, оба требуют навыков, подготовки, техники, а также то, что все участники должны соблюдать одни и те же правила и предписания, как и во всем спорте.

С данной позицией согласны А.Тиль и Я.Джон, считающие, что для достижения максимальной производительности в киберспорте отличительные игровые навыки восприятия и реакции необходимы, которые тесно связаны с физико-координационными способностями при выполнении действия. Систематические киберспортивные тренировки приводят к улучшению двигательных и когнитивных способностей и навыков, характерных для игры. Кроме того, игровые тактические знания играют решающую роль в отношении успеха в киберспортивных соревнованиях, по крайней мере, теоретически у людей должны быть одинаковые возможности участвовать [15, с. 312]. Но есть еще и правовые аспекты, позволяющие говорить о киберспорте как виде спорта, например, наличие обязательного трудового контракта между киберспортсменом и клубом, за который он выступает, так как киберспортсмены подписывают контракты со

---

<sup>1</sup> См.: Почему киберспорт – это спорт? URL: <https://esportstripper.com/blog/why-is-esports-a-sport/> (дата обращения: 27.12.2022)

своими командами и иногда получают зарплату от разработчиков видеоигр, они получают дополнительные деньги, транслируя на онлайн-платформах, что является важным вопросом при составлении контракта и следовательно киберспорт включает в себя как трудовое право, так и гражданское право [7].

Что касается самого определения киберспорта, оно дается в Кембриджском словаре, под которым понимается: «деятельность по игре в компьютерные игры против других людей в интернете, часто за деньги, и часто наблюдаемая другими людьми с помощью интернета, иногда на специальных организованных мероприятиях»<sup>1</sup>. Иная дефиниция дается в Уставе киберспортивной конфедерации Германии, определяющий киберспорт как «прямую конкуренцию между игроками с использованием соответствующих видео и компьютерных игр на различных устройствах и цифровых платформах в соответствии с определенными правилами»<sup>2</sup>. В российской же доктрине киберспорт определяется как «вид индивидуальной или командной соревновательной деятельности и подготовки к ней, проходящей на основе видеоигр с использованием технических средств, направленных на воспроизведение данных видеоигр» [2, с. 6].

Среди признаков присущих киберспорту, выделяются следующие:

а) наличие профессиональных матчей, где участники соревнуются между собой перед аудиторией [11, с. 9];

б) совокупность индивидуальных или командных соревнований, облегчаемых электронными системами [13, с. 264];

в) организованность и технологическая поддержка действий, охватывающих различные степени телесности, виртуальности и технологического погружения [9].

Отметим, что в соответствии с Приказом Министерства спорта РФ от 16 марта 2017 г. № 183 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, ви-

<sup>1</sup> См.: Кембриджский словарь: URL:<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/e-sports>(дата обращения: 28.12.2022)

<sup>2</sup> См.: Устав киберспортивной конфедерации Германии 2020 г. URL:<https://esportbund.de/wpcontent/uploads/2021/01/20201204-Satzung-des-eSport-Bund-Deutschland.pdf>. (дата обращения: 28.12.2022)

дов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта» компьютерный спорт был закреплен как вид спорта в России<sup>1</sup>. Однако на самом деле, как отдельные ученые-правоведы, так и правоприменители часто синонимизируют явления киберспорт и компьютерный спорт. Однако это не совсем так и вполне справедливым образом отмечается в российской правовой доктрине, что они соотносятся как целое и часть, так как в компьютерном спорте заложены ограничения использования компьютера, в то время как в киберспорте используются все технические средства: мобильные устройства, игровые приставки и т.д. [2, с. 8].

Во всем мире правительства и спортивные власти на национальном и глобальном уровнях признают киберспорт как настоящую соревновательную спортивную деятельность и данный вид спорта берет свое начало с Южной Кореи и в настоящее время распространяется в США, Финляндии, Италии, Китае и Германии и других странах. К примеру, в кодексе штата Индиана США содержится и такое определение киберспорта: «однопользовательская и многопользовательская видеоигра, в которую играют соревновательно, как правило, профессиональные геймеры»<sup>2</sup>. Российский законодатель определяя дефиницию компьютерного спорта в Правилах вида спорта компьютерный спорт (утв. приказом Минспорта России от 22.01.2020 № 22) (ред. от 25.07.2022) (далее – Правила) трактует его как вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия для состязаний человека с человеком или команды с командой. Данная трактовка больше подходит киберспорту, к тому же очень спорным является,

---

<sup>1</sup> См.: Приказ Министерства спорта РФ от 16 марта 2017 г. № 183 "О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта" URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201704140005?ysclid=ichn25fx8t515748497>

<sup>2</sup> См.: IN Code § 4-38-2-7 (2020) URL: <https://law.justia.com/codes/indiana/2020/title-4/article-38/chapter-2/section-4-38-2-7/>

что «игра обеспечивает равные условия для состязаний...» о чем будет сказано далее.

Как мы видим, кроме технических и материальных вопросов, которые могли несколько решить проблему правового регулирования киберспортивных правоотношений, есть еще и юридические. Ввиду охвата данной области многих сфер жизнедеятельности, а также ежедневным развитием этой индустрии, достаточно сложно дать определение киберспорту и выяснить пределы киберспортивных правоотношений, т.е. некоторые фундаментальные правовые вопросы только задаются, поскольку отрасль ежедневно прогрессирует. Безусловно, масштабность киберспортивной индустрии велика, но все же более подходящим для нормативного закрепления, на наш взгляд, является следующее определение киберспорта: «это вид спорта, в котором основные аспекты спорта облегчаются электронными системами; ввод игроков и команд, а также вывод киберспортивной системы осуществляются через человека – компьютерные интерфейсы» [10, с. 218].

Представляется, что сами киберспортивные правоотношения охватывают ряд существенных правовых областей, в том числе касающихся интеллектуальной собственности и лицензирования, рекламы и индоссаментов, прав на трансляцию матчей и др. При этом отмечается, что вся отрасль киберспортивного права может приобрести в той или иной мере автономный статус только тогда, когда правовое регулирование киберспорта, как на международном (наднациональном) уровне, так и в отдельных странах, достигнет определенной границы (этапа) своего развития [8].

На сегодняшний день нет специализированного органа, рассматривающего киберспортивные споры в России и в большинстве случаев они рассматриваются судом по интеллектуальным правам, арбитражными апелляционными судами, поскольку на практике возникают пока ситуации, связанные с нарушением патентных прав, но следует говорить и о иных случаях, которые могут затруднять рассмотрение споров. В соответствии с п.1 Правил вида спорта компьютерный спорт (утв. приказом Минспорта России от 22.01.2020 № 22) (ред. от 25.07.2022) (далее – Правила) антидопинговое обе-

спечение спортивных мероприятий в Российской Федерации осуществляется в соответствии с Общероссийскими антидопинговыми правилами, однако в последние годы в компьютерной среде появился так называемый технологический допинг или читерство, то есть мошенничество в сетевых играх, осуществляемое посредством специальных программ» [5]. Так, технологический допинг:

а) улучшает спортивные результаты;

б) противоречит духу спорта;

в) маскирует использование другого технологического допинга – например, читы маскируются другими читами для придания вида первичного программного кода видеоигры [3, с.32]. Если в специальных комнатах, предназначенных для проведения киберспортивных соревнований судьи могут полноценно контролировать ход соревнования, то участие в соревнованиях в домашних условиях увеличивает вероятность использования игроками посторонних средств для улучшения спортивного результата. Архипов В.В. отмечает и о продуктах, влияющих на интеллектуальные способности, нежели о влияющих на физическую форму препаратах [4].

Проблема обеспечения честной игры актуальна и в очных соревнованиях и она усугубляется тем, что добросовестные спортсмены из-за действий отдельных нечестных спортсменов теряют шансы на высокие места с большими денежными призами и зачастую о недобросовестности спортсмена узнается лишь по окончании соревнования, а честные спортсмены остаются ни с чем без соответствующей компенсации, но и компенсацию в данном случае тяжело оценить, поскольку остается только догадываться могли ли на самом деле получить денежный приз спортсмены или нет. Таким образом, налицо проблема предоставления доказательств в суд.

В п.1.2.1 Правил предусмотрены следующие виды спортивных дисциплин входящих в вид спорта «компьютерный спорт»: боевая арена, соревновательные головоломки, спортивный симулятор, стратегия в реальном времени, тактический трехмерный бой, технический симулятор и файтинг. Удивительным является тот факт, что в данном списке не присутствуют онлайн-шахматы, поскольку

по всем факторам они подходят к киберспорту. Здесь также спортсмены теоретически могут использовать компьютерные подсказки или помощь посторонних людей, а утверждение организаторами в регламенте соревнования пункта о демонстрации игровой, (в данном случае домашней) комнаты с помощью камеры является нарушением конституционного права на частную жизнь гражданина.

В таком случае единственным подтверждением нечестности спортсмена будет являться вердикт автоматической системы специальных компьютерных алгоритмов, определяющих, насколько хорошо пользователь играл, где совершил ошибку, какие были сильнейшие ходы. Но в тоже время система фиксации честной игры может ошибаться, если спортсмен действительно самостоятельно демонстрировал сильные ходы, по мнению программы. А обвинение спортсмена в нечестности без доказательств на практике оборачивается встречным иском об ущербе репутации, карьере и жизни.

Кроме того, в онлайн-шахматах есть и иное явление как «умное читерство», когда спортсмен, используя программу, не всегда играет сильным образом, чередуя ходы сильные, чуть слабыми, и в таком случае трудно определить, был ли честен спортсмен или он использовал движки. Поэтому не только арбитру третейского суда, но и специальным античитерским комиссиям бывает тяжело расценить честность спортсмена и эта проблема позволяет говорить о юридической уязвимости добросовестных киберспортсменов, а возникает она ввиду недостаточного как технического, так и правового регулирования в сфере спорта.

Даже в случае неиспользования читов, киберспортсмены не всегда остаются в равных условиях, когда участвуют в соревнованиях не выходя из дома, ввиду того, что у каждого киберспортсмена персональные технические средства для участия в соревновании и преимущество будет иметь тот, у кого более скоростная мышь, интернет, процессор и т.д. Как в таком случае другой киберспортсмен будет оспаривать результат соревнования, также является проблемным вопросом. Справедливо в этой связи отмечается и проблема использования статьи 348.11 ТК РФ об основаниях увольнения к киберспортсмену, поскольку между ним и клубом, за который он

выступает есть профессиональный контракт и такая проблема может решиться только путём признания технологического допинга международными спортивными организациями, наравне с классическим допингом и тогда в результате такого признания технологический допинг попадет под действие статьи 348.11 ТК РФ [3, с. 34].

Также на практике могут возникать и иные сложности, когда необходимо при исследовании обстоятельств дела регулярно применять сложные формулировки определений, содержащихся в законе о киберспорте. Сложность дополняется тем, что термины, содержащиеся в российском киберспортивном законодательстве в некоторых случаях обладают иноязычной лексикой (пинг, файтинг, хост и др.). Такие ситуации могут повлиять на скорейшее и эффективное рассмотрение и разрешение киберспортивных споров. И справедливо в данном случае В.А.Абдуллина говорит об актуальности в киберспортивных спорах вопроса о применении обеспечительных мер и предварительных обеспечительных мер в особенности и поскольку такие меры носят срочный и временный характер, являются неотложными, что находит отражение в скорой и упрощенной процедуре их установления, включая упрощенный подход к средствам и стандартам доказывания [1, с. 3]. И разрешение в данной отрасли таких вопросов является труднодостижимым, поскольку в некоторых государственных судах сроки рассмотрения дел зачастую длительны, а в списке арбитров третейского суда нет специалистов в области киберспорта. В данной связи следует обозначить позицию Л.Шматенко, заключающуюся в том, чтобы все участники киберспортивной индустрии объединили усилия для создания постоянного действующего арбитражного учреждения для улучшения качества рассмотрения киберспортивных споров [14, с. 410].

### **Результаты**

Таким образом, можно констатировать, что на сегодняшний день спортивное и гражданское процессуальное законодательство находятся лишь на начальном пути создания той юридической базы, которая смогла бы дать импульс для обеспечения защиты прав и интересов киберспортсменов. Без необходимого правового регулиро-

вания киберспортивных правоотношений суды при рассмотрении споров будут испытывать трудности в интерпретации терминов в сфере киберспорта, в особенности когда, в некоторых видах спорта в режиме оффлайн одни правила, а в онлайн – другие. Неоспоримо, что в скором времени вопрос усиления законодательной базы в сфере киберспорта будет волновать многих ученых-процессуалистов и к тому же вся данная эпоха цифровизации обуславливает необходимость того, чтобы в нашей стране была правовая основа для рассмотрения и разрешения киберспортивных споров. Сегодня можно говорить лишь о частичном признании российским законодательством киберспорта, так как мы убедились, что компьютерный спорт есть лишь одно из направлений киберспорта.

Как удалось заметить, что споры, которые могут возникнуть в киберспорте, очень похожи на традиционные виды спорта и в них также есть такие вопросы, как допинг, договорные матчи, трудовые споры и др. Верно отмечается, что это не проблема с простым решением принятия закона, а скорее, это очень большой и сложный вопрос, который требует тщательного анализа, технологического понимания конкретных случаев для эффективного разрешения споров и юрисдикционные вопросы создателя игр и киберспортсмена должны быть решены в индивидуальном порядке<sup>1</sup>. Следовательно, механизмы разрешения споров в киберспортивной индустрии нуждаются в централизованном, постоянно действующем арбитражном учреждении, как CAS.

## **Выводы**

Изученные проблемы вызвали острую необходимость в следующих мероприятиях. В первую очередь, необходимо закрепить «киберспортивные споры» в ст.36.3 Федерального закона от 04.12.2007 № 329-ФЗ (ред. от 28.02.2023) «О физической культуре и спорте в Российской Федерации», содержащую категорию споров, рассматриваемых третейским судом в рамках арбитража (третейского разбирательства) в профессиональном спорте и спорте высших достижений.

<sup>1</sup> См.: Киберспорт и лежащая в его основе интеллектуальная собственность. URL: <https://blog.ipleaders.in/e-sportsunderlying-intellectual-property/>

Кроме того, в ст.4 вышеуказанного закона обязательно нужно зафиксировать киберспортсмена как субъекта физической культуры и спорта, но прежде необходимо обозначить киберспорт как вид спорта, а терминологию «компьютерный спорт» искоренить.

Также необходимо законодателю внести в антидопинговое технологический допинг как вид допинга, поскольку допинг есть противоправное влияние на результаты, позволяющее способствовать повышению спортивного результата, а согласно российскому законодательству о компьютерном спорте использование любого программного обеспечения, влияющего на внутриигровую механику видеоигры, в том числе предназначенное для изменения его внутриигровых параметров в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода соревнований своему оппоненту (т.е. чит-коды и др.) есть один из видов противоправного влияния на результат официального спортивного соревнования<sup>1</sup>.

Помимо законодательных мер, полноценное регулирование разрешения киберспортивных споров невозможно без практических шагов. В связи с этим, думается целесообразным привлекать к правотворческой деятельности как киберспортсменов, так и ученых-цивилистов, специализирующихся в этой области.

И поскольку основным органом, рассматривающим спортивные споры является третейский суд, то представляется интересным привлечь арбитров третейского суда к прохождению курсов в сфере киберспортивной индустрии для скорейшего, справедливого и эффективного разрешения дела.

Стремительное развитие гражданско-правовых отношений обуславливает увеличение количества споров, а значит необходимость реформ в институтах гражданского процессуального права. Так как третейское разбирательство в России на сегодняшний день есть важнейший правовой институт, рассматривающий многие гражданско-правовые споры, в том числе спортивные, то предложен-

---

<sup>1</sup> См.: Правила вида спорта компьютерный спорт (утв. приказом Минспорта России от 22.01.2020 № 22) URL:[https://sudact.ru/law/pravila-vida-sporta-kompiuternyi-sport-utv-prikazom\\_2/pravila/razdel-i/1.5/](https://sudact.ru/law/pravila-vida-sporta-kompiuternyi-sport-utv-prikazom_2/pravila/razdel-i/1.5/)

ные реформы, на наш взгляд, должны дать импульс для развития и совершенствования, как третейского разбирательства, так и всего гражданского судопроизводства в современных российских реалиях.

### *Список литературы*

1. Абдуллина В.А. Споры в сфере киберспорта : вопросы forum conveniens, эффективных процедур и обеспечительных мер/В. А. Абдуллина // Арбитражный и гражданский процесс. 2021. № 11. С.23-28.
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. Алексеев С.В., Мельник В.Н. Правовые проблемы в киберспорте: современное состояние, пути решения // Актуальные проблемы правового регулирования спортивных отношений – материалы XI международно научной-практической конференции, посвящённой году науки и технологий-2021 : Челябинск, 15 апреля 2021 года / Отв. ред. С. А. Захарова. Челябинск: Уральская Академия. 2021. С. 22-36
4. Архипов В.В. Киберспортивное право: миф или реальность? // Закон. 2018. № 5.
5. Клинико-психологические аспекты саморазрушающего поведения у подростков: монография / А. Н. Алехин, И. М. Богдановская, А. Н. Королева [и др.] ; под ред. А. Н. Алехина. Е. А. Дубининой. — Спб.: Из-во РГПУ им. А. И. Герцена, 2018. 199 с.
6. Abanazir, C. E-sport and the EU: the view from the English Bridge Union// *Int Sports Law J.* 2019.№ 18.pp. 102–113.
7. Bilginoglu E. Introducing the new legal challenges of E-Sports // *Sports Law and Taxatation.* 2017
8. Coraggio G., Chan M.S., Fitzpatrick N. et al. E-sports Laws of the World. DLA Piper, 2021. 256 p.
9. Cranmer, Eleanor E. et al. Esports matrix: Structuring the esports research agenda // *Comput. Hum. Behav.* 2021. №117.
10. Hamari J, Sjöblom M What is eSports and why do people watch it?// *Internet Res.* 2017.№27(2). pp.211–232.
11. Holden JT, Rodenberg RM, Kaburakis A Esports corruption: gambling, doping, and global governance// *Maryland J Int Law.* 2017.№236 (32):39.

12. Parry, Jim E-sports are Not Sports// Sport, Ethics and Philosophy. 2018. №13. pp.1-16.
13. Parshakov P, Naidenova I, Barajas A Spillover effect in promotion: evidence from video game publishers and eSports tournaments //J Bus Res. 2020. №118. pp.262–270.
14. Shmatenko, Leonid eSports – “It’s in the Game”: The Naissance of a new Field of International Arbitration// 40 under 40 International Arbitration.2021.pp.393-410
15. Thiel, Ansgar & John, Jannika. Is eSport a ‘real’ sport? Reflections on the spread of virtual competitions // European Journal for Sport and Society. 2019. pp.311-315.

### *References*

1. Arhipov V.V. *Kibersportivnoe pravo: mif ili real'nost'?* Zakon. 2018. no 5.
2. Abanazir, C. E-sport and the EU: the view from the English Bridge Union. *Int Sports Law J.* 2019. № 18. pp. 102–113.
3. Bilginoglu E. Introducing the new legal challenges of E-Sports. *Sports Law and Taxatation.* 2017
4. Coraggio G., Chan M.S., Fitzpatrick N. et al. E-sports Laws of the World. *DLA Piper.* 2021. 256 p.
5. Abdullina V.A. *Spory v sfere kibersporta : voprosy forum conveniens, effektivnykh protsedur i obespechitel'nykh mer* [Disputes in the field of esports : issues of forum conventions, effective procedures and interim measures]. *Arbitrazhnyy i grazhdanskiy protsess.* 2021. no 11. p.23-28. [10,c.410]
6. Alekseev S.V., Kutashevskaya Ya.S., Mel'nik V.N. *Kibersport i komp'yuternyy sport: aktual'nye problemy pravovogo regulirovaniya* [Esports and computer sports: actual problems of legal regulation]. *Sport: ekonomika, pravo, upravlenie.* 2020. № 2. p. 5-10.
7. Alekseev S.V., Mel'nik V.N. *Pravovye problemy v kibersporte: sovremennoe sostoyanie, puti resheniya* [Legal problems in esports: current state, solutions]. Chelyabinsk: Ural'skaya Akademiya. 2021. p. 22-36
8. *Kliniko-psikhologicheskie aspekty samorazrushayushchego povedeniya u podrostkov* [Clinical and psychological aspects of self-destructive behavior in adolescents]. Spb.: Iz-vo RGPU im. A. I. Gertsena, 2018. 199 p.

9. Cranmer, Eleanor E. et al. Esports matrix: Structuring the esports research agenda. *Comput. Hum. Behav.* 2021. №117.
10. Hamari J, Sjöblom M What is eSports and why do people watch it? *Internet Res.* 2017.№27(2). pp.211–232.
11. Holden JT, Rodenberg RM, Kaburakis A Esports corruption: gambling, doping, and global governance. *Maryland J Int Law.* 2017.№236 (32):39.
12. Parry, Jim E-sports are Not Sports. *Sport, Ethics and Philosophy.* 2018. №13. pp.1-16.
13. Parshakov P, Naidenova I, Barajas A Spillover effect in promotion: evidence from video game publishers and eSports tournaments. *J Bus Res.* 2020.№118. pp.262–270.
14. Shmatenko, Leonid eSports – “It’s in the Game”: The Naissance of a new Field of International Arbitration. *40 under 40 International Arbitration.* 2021. pp.393-410
15. Thiel, Ansgar & John, Jannika. Is eSport a ‘real’ sport? Reflections on the spread of virtual competitions. *European Journal for Sport and Society.* 2019. pp.311-315.

### ДАнные ОБ АВТОРЕ

**Гулиев Гасан Исмаил оглы**, аспирант кафедры гражданского процесса *Саратовская государственная юридическая академия*  
ул. Вольская, 1, г. Саратов, 410056, Российская Федерация  
*roma.guliev.1977@mail.ru*

### DATA ABOUT THE AUTHOR

**Gasan Ismail ogly Guliyev**, Postgraduate Student of the Department of Civil Procedure  
*Saratov State Law Academy*  
1, Volskaya Str., Saratov, 410056, Russian Federation  
*roma.guliev.1977@mail.ru*  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4361-8009>

Поступила 01.12.2022  
После рецензирования 18.12.2022  
Принята 25.12.2022

Received 01.12.2022  
Revised 18.12.2022  
Accepted 25.12.2022