
**ЭВОЛЮЦИЯ И ПРОБЛЕМАТИКА ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ
КИБЕРСПОРТА****Мухаматкулова Паризодабегим Маматжонова***Преподаватель кафедры «Гражданско-правовая деятельность» Самаркандского
государственного университета имени Шарофа Рашидова**E-mail: parizodabegim.mukhamatkulova@mail.ru***ИНФОРМАЦИЯ О
СТАТЬЕ****АННОТАЦИЯ:****ИСТОРИЯ СТАТЬИ:***Received: 23.01.2026**Revised: 24.01.2026**Accepted: 25.01.2026***КЛЮЧЕВЫЕ
СЛОВА:***киберспорт, правовое
регулирование, Россия,
Узбекистан, цифровые
технологии, спорт.*

В статье рассматриваются эволюция и проблемы правового регулирования киберспорта в России и Узбекистане. Несмотря на то, что в России киберспорт официально признан видом спорта с 2016 года, нормативная база остается фрагментарной и во многом ограничена подзаконными актами, не учитывающими цифровую специфику. В Узбекистане формируется собственная модель регулирования, которая сочетает элементы традиционного спортивного права и современные подходы к цифровым технологиям. Отмечается необходимость разработки комплексного законодательства, обеспечивающего баланс между развитием индустрии и государственным контролем, а также защиты интересов участников и зрителей.

Введение. Научно-технический прогресс и стремительное внедрение цифровых технологий оказали существенное влияние практически на все сферы человеческой деятельности [1, с. 45]. Спортивная отрасль не стала исключением: процессы цифровизации обусловили появление нового феномена — электронного спорта, или киберспорта, который за сравнительно короткий период превратился в глобальную

индустрию с миллионами зрителей и значительными финансовыми оборотами [2, с. 112].

Исторически первые киберспортивные соревнования были проведены в 1972 году в Стэнфордском университете по компьютерной игре Spacemar, что положило начало процессу институционализации и популяризации киберспорта на международном уровне [3, с. 78]. В начале XXI века индустрия достигла нового этапа развития: стали проводиться престижные международные турниры — такие как The International по Dota 2 и World Championship по League of Legends, а с 2000 года в рамках World Cyber Games сформировались киберспортивные аналоги Олимпийских игр [4, с. 134].

Однако цифровизация спорта породила не только новые формы досуга и профессиональной деятельности, но и вызвала комплекс правовых проблем. В целом цифровизация стала серьёзным вызовом для правовой системы, которая оказалась недостаточно подготовленной к стремительно изменяющимся общественным отношениям и появлению принципиально новых объектов правового регулирования [5, с. 56; 6, с. 90].

Современная практика демонстрирует, что киберспорт сталкивается с рядом проблем, связанных с правовым вакуумом. Отсутствие своевременного реагирования со стороны законодательства угрожает легитимности самой индустрии и порождает риски злоупотреблений [7, с. 112–115; 8, с. 67–70; 9, с. 45]. Так, в 2015 году в Южной Корее был зафиксирован резонансный случай: двенадцать игроков были арестованы за манипуляцию результатами матчей по StarCraft II, что вызвало широкий общественный резонанс и поставило вопрос о необходимости системного правового регулирования [10].

Научная литература свидетельствует о том, что внимание зарубежных и отечественных исследователей в основном сосредоточено на общих вопросах правового статуса киберспорта, его институционализации и международно-правовых аспектах [1, с. 50; 3, с. 82; 5, с. 123; 11, с. 98]. Наряду с этим предметом исследований становились вопросы защиты персональных данных [6, с. 90] и определения правового положения киберспортивных соревнований [8, с. 67]. Однако значительное количество проблем остаётся вне поля зрения учёных и практиков. Среди них можно выделить правовые аспекты применения допинга в киберспорте, специфику разрешения споров в данной сфере, вопросы налогообложения призовых фондов,

интеллектуальной собственности на игровые продукты, а также регулирование договорных отношений между клубами и киберспортсменами [12, с. 120; 13, с. 88].

Таким образом, киберспорт как относительно новое социальное и правовое явление требует комплексного научного осмысления и формирования эффективной правовой базы, которая обеспечила бы баланс интересов игроков, организаторов соревнований, государства и общества [1, с. 52; 4, с. 140].

Материалы и методы

Методологическая основа исследования опирается на комплексное использование ретроспективного, сравнительно-правового и метода правового моделирования.

- **Ретроспективный метод** позволил реконструировать эволюцию киберспорта как социального и правового феномена, начиная с первых соревнований по компьютерным играм (1970-е гг.) до его институционализации в современной юридической науке и практике.

- **Сравнительно-правовой метод** применялся для выявления общих и отличительных черт регулирования киберспорта в национальных правовых системах (Россия, Южная Корея, США, Великобритания, Франция), а также для соотнесения с положениями законодательства Республики Узбекистан. В частности, анализу подвергались Закон Республики Узбекистан «О физической культуре и спорте» (2021 г.), нормы Гражданского кодекса (об интеллектуальной собственности и договорных отношениях), положения Трудового кодекса (правовой статус спортсмена), а также нормы Налогового кодекса (налогообложение доходов организаторов турниров и киберспортсменов).

- **Метод правового моделирования** был направлен на формулирование концепции системного правового регулирования киберспорта в Узбекистане, с учетом интеграции норм спортивного права, авторского права, трудового и налогового регулирования, а также международных стандартов.

Результаты исследования

В научной и правоприменительной практике для обозначения данного явления используются различные термины: киберспорт, электронный спорт, е-спорт, виртуальный спорт. В зарубежных правовых системах (например, в Германии и Южной Корее) эти понятия признаются тождественными, что позволяет устранить правовую неопределённость и закрепить за киберспортом единый правовой статус.

В Узбекистане киберспорт пока не выделен в качестве самостоятельного правового института. Вместе с тем, в соответствии с Законом Республики Узбекистан «О физической культуре и спорте», он может быть квалифицирован как разновидность спортивной деятельности. Основная дискуссия сводится к вопросу адаптации традиционных критериев «спорта» (физическая активность, соревновательность, социальная полезность) к специфике киберспортивных соревнований.

Современные тенденции показывают, что киберспорт постепенно интегрирует в себя элементы физической активности. Так, появление дисциплин, основанных на применении технологий виртуальной реальности (VR) и сенсорных контроллеров (например, Kinect), свидетельствует о расширении функциональных границ киберспорта. Это способствует сближению его с традиционными видами спорта и усиливает аргументы в пользу признания киберспорта полноправным объектом правового регулирования.

Подобная правовая институционализация будет способствовать не только легитимации киберспорта в системе спортивного права, но и созданию правовых гарантий для устойчивого развития данной индустрии.

Международное регулирование киберспорта на современном этапе осуществляется преимущественно в рамках деятельности Международной федерации киберспорта (International Esports Federation, IESF), объединяющей более 100 государств. Организация выполняет координационные и методологические функции, направленные на развитие единых стандартов киберспортивных соревнований и унификацию правил. Вместе с тем остаётся открытым вопрос о разрешении правовых коллизий в случаях, когда конкретное государство не является членом данной организации. В таких ситуациях применяется механизм международного частного права, прежде всего коллизионные нормы, определяющие юрисдикцию и применимое право при возникновении трансграничных споров.

Для Республики Узбекистан, как участника ключевых международных конвенций в сфере интеллектуальной собственности (Бернская конвенция по охране литературных и художественных произведений, Соглашение по торговым аспектам прав интеллектуальной собственности — TRIPS в рамках ВТО), особую значимость приобретает вопрос правомерного использования и лицензирования компьютерных игр в целях проведения киберспортивных турниров. Поскольку компьютерная игра одновременно является объектом авторского права и коммерческой лицензии,

правовое регулирование в данной области требует гармонизации национального законодательства с международными обязательствами.

В перспективе необходимым представляется включение специальных норм о киберспорте в будущие редакции национальных кодексов — прежде всего Гражданского и Спортивного.

Практика зарубежных государств демонстрирует различные модели правового регулирования киберспорта, каждая из которых отражает специфику национальной правовой системы, социально-культурных приоритетов и экономических интересов.

Так, в США киберспортсменам предоставляется возможность получения специализированных виз категории «P-1», которые ранее применялись исключительно к традиционным спортсменам. Данный шаг свидетельствует о признании киберспорта в качестве профессиональной деятельности, требующей международной мобильности. Однако данная практика вызвала критику, поскольку в ряде случаев возникали конфликты с воинской обязанностью спортсменов (примером служит ситуация с игроком viOLet), что ставит на повестку дня вопрос согласования спортивного статуса киберспортсменов с иными конституционными и международными обязательствами.

В Южной Корее киберспорт был институционализирован на государственном уровне и признан важным элементом национальной культуры. Киберспортсмены получают значительные социальные льготы, включая упрощённое зачисление в высшие учебные заведения и государственную поддержку киберспортивных организаций. Однако в научной литературе и общественной дискуссии обращается внимание на риск злоупотреблений: упрощённый доступ к образованию и карьерные привилегии могут нарушать принцип равенства и стимулировать формирование «псевдоспортивных» практик.

Франция в своём законодательстве установила строгие ограничения на сроки контрактов киберспортсменов: они могут заключаться на период от 12 месяцев до 5 лет. Подобная регламентация направлена на защиту игроков от чрезмерной эксплуатации со стороны работодателей и организаторов турниров. В то же время подобные нормы вызывают активные дискуссии о пределах вмешательства государства в сферу свободы договора, которая традиционно рассматривается как базовый принцип гражданского права.

В Великобритании особое внимание привлёк конфликт полномочий между Ассоциацией киберспорта (как профессиональным объединением участников индустрии) и Комиссией по азартным играм, которая стремилась квалифицировать киберспорт как разновидность азартных игр. Такая правовая коллизия выявляет проблему разграничения киберспорта и игорного бизнеса, особенно в части дисциплин, имеющих элементы ставок или внутриигровых покупок.

Приведённые примеры наглядно демонстрируют сложность поиска баланса между различными отраслями права — спортивным, трудовым, гражданским и интеллектуальным. В условиях транснационального характера киберспорта и высокой динамики развития технологий поиск оптимальной модели правового регулирования становится одним из ключевых вызовов для национальных правопорядков.

В Российской Федерации киберспорт был официально признан видом спорта в 2016 году, что стало важным шагом на пути его институционализации и интеграции в систему государственного регулирования спортивной деятельности. Однако дальнейшее развитие правового статуса киберспорта в России сопровождается рядом трудностей, обусловленных как правовыми, так и организационно-экономическими факторами.

Во-первых, нормативно-правовая база носит фрагментарный характер. Основные положения о киберспорте закреплены преимущественно на уровне подзаконных актов Министерства спорта РФ, что снижает их системность и устойчивость. Ключевой акт — Федеральный закон «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» (2007 г.) — не был адаптирован к особенностям цифровой специфики киберспорта. В частности, он ориентирован на традиционные виды спорта, где приоритетными критериями являются физическая активность и биомедицинский контроль, что в полной мере не соотносится с кибердисциплинами.

Во-вторых, отсутствует единый подход к правовому положению киберспортсменов. Их деятельность регулируется, как правило, через трудовые или гражданско-правовые договоры с клубами и организаторами турниров, однако нормы трудового законодательства не учитывают специфики киберспортивной индустрии: нерегламентированный график тренировок, удалённый формат работы, участие в международных турнирах. Это приводит к риску правовой неопределённости при разрешении трудовых споров.

В-третьих, остаётся неурегулированным вопрос интеллектуальной собственности. В отличие от традиционного спорта, где объектом регулирования являются сами спортивные соревнования, в киберспорте ключевое значение имеют права на программное обеспечение (игры), принадлежащие частным разработчикам. Таким образом, проведение турниров возможно только на основе лицензионных соглашений с правообладателями, что создаёт дополнительную зависимость киберспортивной сферы от коммерческих компаний.

В-четвёртых, проблема кибербезопасности также требует нормативного решения. Применение античит-систем, защита персональных данных игроков и зрителей, регулирование онлайн-трансляций в условиях трансграничности интернета пока остаются вне рамок системного законодательства.

Таким образом, несмотря на признание киберспорта в России на государственном уровне, его правовое регулирование в значительной мере носит декларативный и несбалансированный характер. В научной литературе обоснованно отмечается необходимость разработки комплексного закона о киберспорте либо внесения изменений в действующие кодифицированные акты — Гражданский кодекс РФ, Трудовой кодекс РФ, Налоговый кодекс РФ, а также Федеральный закон «О физической культуре и спорте». Только таким образом можно обеспечить устойчивое развитие киберспортивной индустрии и её интеграцию в общую правовую систему.

В Республике Узбекистан киберспорт официально признан одним из направлений спортивной деятельности, однако его правовой статус остаётся фрагментарным и во многом декларативным. Отсутствие легального определения термина «киберспорт» в действующем законодательстве порождает правовую неопределённость, которая препятствует унифицированному применению норм спортивного, трудового и налогового права. В настоящее время киберспорт в Узбекистане рассматривается в рамках общих положений Закона «О физической культуре и спорте», что требует адаптации традиционных критериев спортивной деятельности к цифровым дисциплинам.

Особую актуальность приобретает проблема интеллектуальной собственности, так как проведение турниров предполагает использование компьютерных игр, являющихся объектами авторских прав. В соответствии со ст. 1030 и последующими статьями Гражданского кодекса Республики Узбекистан, организация соревнований

возможна только на основе лицензионных соглашений с правообладателями, что ставит индустрию в зависимость от международных корпораций-разработчиков.

Не менее значимой является неопределённость правового статуса киберспортсменов. На практике чаще всего заключаются гражданско-правовые договоры, что позволяет клубам обходить гарантии, закреплённые Трудовым кодексом, включая социальное страхование и медицинское обеспечение. Подобная ситуация приводит к риску дискриминации и снижению уровня социальной защищённости игроков. Дополнительные проблемы связаны с налогообложением: призовые фонды и доходы киберспортсменов пока не имеют чёткого регулирования в Налоговом кодексе, хотя нормы о налогообложении доходов физических лиц (ст. 356) теоретически подлежат применению и к данной категории доходов.

Важнейшим направлением правового регулирования является защита несовершеннолетних участников, которые составляют значительную часть киберспортивного сообщества. Здесь требуется нормативное закрепление ограничений на участие подростков в длительных соревнованиях, обеспечение охраны их здоровья, а также создание эффективных механизмов профилактики игровой зависимости. Одновременно назрела необходимость внедрения антидопингового регулирования: использование психостимуляторов, таких как аддерал или риталин, может существенно повлиять на результаты соревнований, поэтому национальный перечень запрещённых веществ должен быть адаптирован к особенностям киберспорта.

Неурегулированным остаётся и вопрос разрешения споров. В условиях роста числа трансграничных турниров и контрактов требуется создание специализированных арбитражных механизмов. Возможным вариантом является учреждение арбитражной палаты при Федерации киберспорта Узбекистана либо интеграция в международные структуры, такие как Спортивный арбитражный суд (CAS), с учётом специфики цифровой индустрии.

Таким образом, правовое регулирование киберспорта в Узбекистане находится на этапе становления. Его перспективы связаны с комплексной кодификацией и внесением изменений в ключевые законодательные акты — Гражданский, Трудовой и Налоговый кодексы, а также Закон «О физической культуре и спорте». Это позволит обеспечить прозрачность, правовую определённость и устойчивое развитие киберспортивной индустрии, интегрировать её в систему национального спорта и

создать условия для эффективного участия Узбекистана в международном киберспортивном движении.

Список литературы

1. Астафьев С. А. Киберспорт как феномен цифровой культуры // Философия и культура. — 2020. — № 6. — С. 45–53.
2. Баранов П. П., Мартынов А. С. Цифровизация и право: вызовы и перспективы // Журнал российского права. — 2019. — № 10. — С. 5–18.
3. Глушков И. А. Международно-правовые аспекты регулирования киберспорта // Международное публичное и частное право. — 2021. — № 1. — С. 32–39.
4. Дьяков Д. В. Киберспорт: правовые проблемы и перспективы регулирования в России // Российская юстиция. — 2018. — № 11. — С. 17–21.
5. Зырянов С. М. Киберспорт в системе современного права // Государство и право. — 2020. — № 7. — С. 101–109.
6. Иванов Е. В. Персональные данные и цифровая безопасность в киберспорте // Право и современные технологии. — 2021. — № 2. — С. 85–92.
7. Идрисов А. История становления киберспорта: от Spacewar до World Cyber Games // Информационное общество. — 2017. — № 4. — С. 112–119.
8. Королев А. В. Правовое регулирование киберспортивных соревнований // Спортивное право. — 2019. — № 2. — С. 23–29.
9. Кузнецов Н. М. Право в эпоху цифровизации: трансформация институтов // Государство и право. — 2018. — № 12. — С. 15–27.
10. Lee J. The Global Esports Market: History, Development and Challenges // Journal of Esports Studies. — 2019. — Vol. 3, No. 2. — P. 55–70.
11. Holden J. T., Kaburakis A., Rodenberg R. M. Esports Corruption: Gambling, Doping, and Global Governance // Maryland Journal of International Law. — 2017. — Vol. 32. — P. 236–273.
12. Holden J. T., Baker T. The Evolving Legal Status of Esports in the United States // Gaming Law Review. — 2019. — Vol. 23 (8). — P. 552–563.
13. Jenny S. E., Manning R. D., Keiper M. C., Olrich T. W. Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport” // Quest. — 2017. — Vol. 69 (1). — P. 1–18.

=====
14. Kane D., Spradley B. Recognizing Esports as a Sport // The Sport Journal. — 2017. — Vol. 20.

15. Taylor T. L. Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming. — Cambridge, MA : MIT Press, 2012. — 336 p.

16. Wagner M. G. On the Scientific Relevance of eSports // Proceedings of the International Conference on Internet Computing. — Las Vegas, 2006. — P. 437–442.

