

ПРАВОВОЕ РЕГУЛИРОВАНИЕ КИБЕРСПОРТА: МЕЖДУНАРОДНЫЙ И НАЦИОНАЛЬНЫЙ ОПЫТ.

Мухаматкулова Паризодабегим Маматжоновна

Преподаватель кафедры «Гражданско-правовая деятельность»

Самаркандского государственного университета имени Шарофа Рашидова

E-mail: parizodabegim.mukhamatkulova@mail.ru

Аннотация: Статья посвящена анализу правового регулирования киберспорта, который в последние годы становится важной и динамично развивающейся отраслью цифровых развлечений. Рассматриваются международные модели регулирования на примере Франции, Южной Кореи и Китая, где приняты специализированные законодательные меры, обеспечивающие правовой статус киберспортсменов, лицензирование организаций и турниров, а также защиту трудовых прав и интеллектуальной собственности. Особое внимание уделяется проблемам, связанным с отсутствием единых международных стандартов, неопределённостью статуса участников и сложностями в регулировании трансферов, налогообложения и антидопингового контроля. На примере Республики Узбекистан демонстрируется необходимость разработки адаптированного законодательства, которое учло бы национальные особенности и международный опыт, способствуя прозрачности и эффективности правоприменения в данной сфере.

Ключевые слова: Киберспорт, правовое регулирование, международное законодательство, лицензирование, трудовые отношения, интеллектуальная собственность, несовершеннолетние, цифровые развлечения, трансферы, Узбекистан.

Mukhamatkulova Parizodabegim Mamatjonovna

Lecturer of the Department of "Civil-Law Activities"

Samarkand State University named after Sharof Rashedov

E-mail: parizodabegim.mukhamatkulova@mail.ru

LEGAL REGULATION OF ESPORTS: INTERNATIONAL AND NATIONAL EXPERIENCE.

Abstract: The article is devoted to the analysis of the legal regulation of esports, which in recent years has become an important and dynamically developing sector of digital entertainment. It examines international regulatory models based on examples from France, South Korea, and China, where specialized legislative measures have

been adopted to ensure the legal status of esports athletes, the licensing of organizations and tournaments, as well as the protection of labor rights and intellectual property. Special attention is paid to problems related to the absence of unified international standards, the unclear status of participants, and challenges in regulating transfers, taxation, and anti-doping control. The example of the Republic of Uzbekistan demonstrates the necessity of developing adapted legislation that takes into account national characteristics and international experience, thereby enhancing transparency and effectiveness in legal enforcement in this field.

Keywords: Esports, legal regulation, international legislation, licensing, labor relations, intellectual property, minors, digital entertainment, transfers, Uzbekistan.

Muhamatkulova Parizodabegim Mamatjonovna

“Fuqarolik-huquqiy faoliyat” kafedrası o‘qituvchisi

Sharo Rashedov nomidagi Samarqand Davlat Universiteti

E-mail: parizodabegim.mukhamatkulova@mail.ru

KIBER SPORTNI HUQUQIY TARTIBGA SOLISH: XALQARO VA MILLIY TAJRIBA.

Annotatsiya: Maqola kiber sportning huquqiy tartibga solinishi tahliliga bag‘ishlangan bo‘lib, oxirgi yillarda raqamli ko‘ngilochar sohaning muhim va dinamik rivojlanayotgan tarmog‘iga ayangan. Maqolada Fransiya, Janubiy Koreya va Xitoy misolidagi xalqaro tartibga solish modellari ko‘rib chiqilgan bo‘lib, ushbu mamlakatlarda kiber sportchilarning huquqiy maqomini, tashkilotlar va turnirlarni litsenziyalash, shuningdek, mehnat huquqlari va intellektual mulkni himoya qilishga qaratilgan maxsus qonunchilik choralari qabul qilingan. Shu bilan birga, maqolada xalqaro darajadagi yagona standartlarning yo‘qligi, ishtirokchilarning maqomi noaniqligi va transferlar, soliqlash va antidoping nazoratini tartibga solishda yuzaga kelayotgan muammolarga alohida e‘tibor qaratilgan. O‘zbekiston Respublikasi misolida milliy xususiyatlar va xalqaro tajriba hisobga olingan moslashtirilgan qonunchilikni ishlab chiqish zarurati aks etadi, bu esa sohada huquqiy tatbiq etishning shaffofligi va samaradorligini oshirishga yordam beradi.

Kalit so‘zlar: Kiber sport, huquqiy tartibga solish, xalqaro qonunchilik, litsenziyalash, mehnat munosabatlari, intellektual mulk, kam yoshlar, raqamli ko‘ngilochar, transferlar, O‘zbekiston.

Введение.

Киберспорт в последние годы приобрел статус одной из наиболее быстрорастущих отраслей в сфере цифровых развлечений, оказывая значительное влияние на экономику, социальные процессы и правовое регулирование. По оценкам аналитических агентств, глобальный рынок киберспорта демонстрирует стабильный рост, прогнозируя многомиллиардные обороты за счет рекламных контрактов, медиаправ, франчайзинга и спонсорских соглашений. Развитие киберспорта способствует созданию новых рабочих мест, формированию индустрии контента и трансляций, а также расширению смежных сфер, таких как кибербезопасность, IT-инфраструктура и маркетинг.

Он представляет собой быстрорастущую индустрию, которая сочетает в себе элементы традиционного спорта, цифровых технологий и интеллектуальной собственности. Его стремительное развитие и популяризация как среди молодежи, так и среди профессиональных спортсменов поставили перед правовыми системами разных стран вопрос о необходимости его регулирования.

Одним из наиболее цитируемых авторов, давших определение киберспорту, является профессор Университета Дрекслея, в настоящее время являющийся директором программы PhD по цифровым медиа, а также магистерской программы по киберспорту, Вагнер М.: «Киберспорт – это область спортивной деятельности, в которой люди развивают и обучают умственные или физические способности по использованию информационно-коммуникационных технологий» [1].

С одной стороны, киберспорт уже признан официальным видом спортивной деятельности в ряде государств, включая Россию, Казахстан, Южную Корею, Китай, Францию и Узбекистан. С другой стороны, отсутствие унифицированных правовых стандартов на международном уровне создает правовую неопределенность в таких аспектах, как:

1. юридический статус киберспортсменов (спортсмен или работник IT-индустрии);
2. защита интеллектуальных прав разработчиков игр и команд;
3. налогообложение доходов в киберспорте;
4. вопросы антидопингового контроля и честной игры;
5. защита прав несовершеннолетних, вовлеченных в индустрию.

В Республике Узбекистан киберспорт также приобретает все большую популярность, что подтверждается развитием профессиональных команд, проведением международных и государственных турниров и национальной поддержкой. Однако на сегодняшний день законодательная база Узбекистана не содержит специализированных норм, регулирующих киберспорт. Основные

правовые вопросы решаются через общее спортивное и трудовое законодательство, что не всегда учитывает специфику данной сферы.

В этом контексте исследование правового регулирования киберспорта приобретает актуальность как с точки зрения международного опыта, так и в рамках совершенствования национального законодательства. Анализ международных моделей регулирования киберспорта позволит определить оптимальные подходы, которые могут быть применены в правовой системе Узбекистана, а также сформулировать предложения по разработке правовых механизмов защиты участников киберспортивной индустрии.

Таким образом, исследование данной темы имеет научную и практическую значимость, поскольку оно направлено на выявление правовых пробелов, изучение эффективных зарубежных моделей регулирования и разработку рекомендаций по адаптации законодательства Узбекистана к современным тенденциям развития киберспорта.

Материалы и методы.

Методологической основой данного исследования был выбран широкий спектр способов научного исследования в том числе: сравнительно-правовой, структурный, системно-правовой, логический анализ и др. Сравнительно-правовой метод является одним из конкретных способов применения общенаучных методов в исследовании правовых явлений в киберспортивной среде. Его применение является строго системным, целенаправленным в любом исследовании. Благодаря его применению становится возможным выявить общее, особенное и единичное в правовых системах современности, а также возможность предложить новые механизмы регулирования киберспортивной деятельности при цифровизации.

Правовое регулирование киберспорта в различных странах отличается в зависимости от уровня его институционализации, государственной поддержки и законодательного оформления. Рассмотрение опыта ведущих стран, таких как Франции, Южной Кореи и Китая позволяет выявить ключевые модели правового регулирования, которые могут быть полезны для адаптации в других юрисдикциях, включая Узбекистан.

Франция является одной из первых европейских стран, принявших специальное законодательство о киберспорте, но особенностью французского метода было отнесение его к элементу цифровизации общества. В 2016 году был принят Закон № 2016-1321 «О цифровой республике», который закрепил правовой статус киберспорта и его участников[2]. В соответствии с данным законом были введены следующие определения: определение киберспорта как спортивной дисциплины, специальные трудовые контракты для киберспортсменов и механизмы лицензирования турниров и киберспортивных

клубов. Тем самым это позволило организаторам соревнований получить четкие правила лицензирования, а киберспортсменам предоставлен правовой статус, определяющий их трудовые отношения, социальные гарантии и налоговые обязательства. Кроме того, во Франции действуют специальные нормы, направленные на защиту несовершеннолетних игроков, а также определены требования к контрактам между киберспортивными организациями и игроками.

Южная Корея является одним из мировых лидеров в развитии киберспорта, где он был официально признан в 2000 году. Основным регулирующим органом является Корейская ассоциация киберспорта (KeSPA). Она была создана, как филиал при Министерстве культуры, спорта и туризма, благодаря фонду, организованному KeSPA, киберспорт дебютировал как официальное спортивное мероприятие, признанное правительством Южной Кореи, она выполняет функции лицензирования игроков и команд, устанавливает правила проведения турниров и защищает права участников индустрии.

Основным нормативно правовым актом на территории Южной Кореи в регулировании киберспорта является «Закон о содействии игровой индустрии», он устанавливает правовые основы для развития и поддержки игровой индустрии, включая киберспорт, также в него были внесены изменений направленный на борьбу с использованием запрещенных программ позволявших получить разного рода преимущества [3]. В Корее приняты специальные законы, направленные на регулирование киберспортивных контрактов, защиту интеллектуальной собственности и предотвращение игровой зависимости. В частности, существует система возрастных ограничений и ночного запрета на участие несовершеннолетних в онлайн-играх, именуемый «Закон о пересмотре защиты молодежи» принятый в 2021 году, широко известный, как «закон о закрытии» [4]. Настоящий закон был направлен на ограничение лицам от 16 лет и младше играть в онлайн игры с 00.00 до 06.00, в настоящий момент данный закон утратил свою силу в 2021 году. Южнокорейская модель регулирования ориентирована на комплексный подход, включающий как поддержку индустрии на государственном уровне, так и строгие меры контроля.

Китай официально признал киберспорт в 2003 году, в соответствии с «Законом о спорте» Генеральная администрация спорта Китая официально включила киберспорт в список признанных видов спорта. С тех пор правительство активно регулирует индустрию, одновременно поддерживая ее развитие и вводя жесткие ограничения. В Китае действует строгая система лицензирования для киберспортивных организаций, установлены требования к трудовым договорам игроков, а также введены государственные программы поддержки индустрии. Главным государственным управлением по делам печати, издательства, радиовещания, кинематографии и телевидения Китая были

утверждены «Временные правила управления онлайн-играми», что направлены на регулирование лицензирования игр, контента и времени, проводимого за играми. Также в Китае приняты «Временные правила управления киберспортивными соревнованиями», которые устанавливают стандарты проведения киберспортивных турниров, что включают требования к организаторам, участникам и трансляциям. В последние годы правительство Китая усилило контроль за киберспортом, особенно в отношении несовершеннолетних.

В 2021 году был введен документ «Уведомление Национального управления по делам печати и публикаций о дальнейшем ужесточении контроля с целью эффективного предотвращения пристрастия несовершеннолетних к онлайн-играм», который вводит строгие ограничения для несовершеннолетних по количеству разрешенного игрового времени и процедуру регистрации реальных имен [5]. Несмотря на это, Китай остается одним из крупнейших центров киберспорта в мире, а государственная политика направлена на создание условий для роста индустрии при сохранении контроля над ее социальными последствиями, в 2019 году Министерство трудовых ресурсов и социального обеспечения Китая (CMHRSS) официально признало профессии «киберспортсмен/профессионал» и «киберспортивный оператор», что способствовало легализации и стандартизации деятельности в этой сфере [6].

Опыт этих стран показывает, что эффективное правовое регулирование киберспорта должно включать:

1. Признание киберспорта на законодательном уровне с определением его правового статуса;
2. Лицензирование киберспортивных организаций и турниров для обеспечения прозрачности индустрии;
3. Регулирование трудовых отношений и контрактов между игроками и клубами;
4. Контроль за участием несовершеннолетних и предотвращение игровой зависимости.

Развитие регулирования сферы киберспорта опирается на активное участие ряда международных организаций, каждая из которых вносит уникальный вклад в стандартизацию и признание этого вида спорта. Так, Международная федерация киберспорта (IESF), основанная в 2008 году, уже успела зарекомендовать себя как одна из крупнейших структур в этой области, объединяя национальные федерации и разрабатывая стандарты проведения соревнований. Её активное сотрудничество с государственными органами свидетельствует о целенаправленных усилиях по признанию киберспорта в качестве официального вида спорта. В то же время Всемирная федерация

киберспорта (WESCO) концентрирует своё внимание на развитии киберспорта через взаимодействие с международными спортивными и общественными институтами. Помимо сертификации турниров, организация уделяет большое внимание обучению судей и тренеров, а также продвижению прав игроков, что отражает комплексный подход к развитию индустрии. Не менее значимой является Глобальная федерация киберспорта (GEF), учреждённая в 2019 году, которая демонстрирует стремление интегрировать киберспорт в олимпийское движение посредством тесного сотрудничества с Международным олимпийским комитетом (МОК). GEF разрабатывает стандарты проведения соревнований и налаживает сотрудничество с игровыми издателями, подчеркивая важность создания единых принципов для мировой киберспортивной арены. Несмотря на то, что традиционно МОК ориентирован на физические виды спорта, он активно изучает перспективы интеграции киберспорта в олимпийские программы, что находит отражение в проведении первой Олимпийской виртуальной серии в 2021 году и Олимпийских киберспортивных игр (Olympic Esports Week) в 2023 году. В азиатском регионе значительную роль в регулировании киберспорта выполняет Федерация электронных видов спорта Азии (AESF), которая не только организует соревнования в рамках Азиатских игр, но и активно взаимодействует с правительствами стран для обеспечения официального признания киберспорта. Таким образом, анализ деятельности этих организаций демонстрирует, что систематическое и многоуровневое взаимодействие на международном уровне способствует постепенной интеграции киберспорта в мировую спортивную систему, что открывает новые перспективы для его дальнейшего развития и укрепления статуса как полноценного вида спорта.

Правоприменение в сфере киберспорта сталкивается с рядом сложностей, обусловленных его специфическим статусом, высокой степенью цифровизации и транснациональным характером. Основные проблемы можно разделить на несколько направлений:

1. Правовой статус киберспорта и участников. Нет единого юридического определения: разногласия между признанием киберспорта как спорта или индустрии, что влияет на статус игроков.
2. Трудовые отношения и социальная защита. Отсутствие официальных контрактов приводит к нарушениям трудовых прав и недостатку социальных гарантий для игроков.
3. Международное регулирование. Отсутствие единых стандартов на глобальном уровне создаёт правовые коллизии между правилами турниров и национальными законодательствами.

4. Интеллектуальная собственность. Право на игры принадлежит разработчикам, что даёт им контроль над турнирами и может вызывать конфликты с киберспортивными организациями.

5. Антидопинговое регулирование. Нет единого антидопингового кодекса; контроль за использованием стимуляторов и борьба с читерством различаются по турнирам.

6. Регулирование трансферов и контрактов. Недостаточная правовая база для переходов игроков и расторжения контрактов приводит к злоупотреблениям в контрактных отношениях.

7. Ограничения для несовершеннолетних. Высокая вовлечённость детей требует специальных мер защиты, однако глобальные стандарты регулирования возраста отсутствуют.

8. Налогообложение киберспорта. Различные налоговые режимы для призовых и спонсорских доходов создают неопределённость и риск двойного налогообложения.

Результаты исследования

Исследование правового регулирования киберспорта показывает, что данная сфера продолжает активно развиваться и требует комплексного подхода к правоприменению. На международном уровне киберспорт не имеет единой правовой базы, а его регулирование осуществляется различными организациями, включая IESF, WESCO, GEF и МОК, каждая из которых вносит вклад в стандартизацию, организацию соревнований и защиту прав участников.

Опыт Франции, Южной Кореи и Китая демонстрирует, что эффективное регулирование киберспорта возможно через разработку специализированного законодательства, включающего признание киберспорта как официального вида спорта, установление правового статуса игроков, регулирование трудовых отношений, контроль за несовершеннолетними и защиту интеллектуальных прав. В Южной Корее создана система лицензирования киберспортсменов, а во Франции введены специализированные контракты, защищающие права игроков. Китай, в свою очередь, установил жесткие ограничения для несовершеннолетних, но при этом активно развивает инфраструктуру и инвестиции в киберспорт.

Основные проблемы правоприменения включают неопределенность правового статуса киберспорта и игроков, отсутствие единых международных стандартов, сложность регулирования интеллектуальной собственности, недостаточную защиту прав киберспортсменов, отсутствие единых правил трансферов, вопросы налогообложения и слабый антидопинговый контроль. В большинстве стран киберспорт регулируется на основании общих норм

гражданского, спортивного и трудового и законодательства, что не всегда учитывает его специфику.

Заключение

Важно учитывать международный опыт и разработать специализированное правовое регулирование киберспорта. Таким образом, совершенствование правовой базы киберспорта должно основываться на международном опыте и учитывать национальные особенности регулирования цифровой экономики и спорта. Введение четких правовых механизмов позволит повысить прозрачность индустрии, защитить интересы участников и способствовать дальнейшему развитию киберспорта как перспективного направления экономики и молодежной политики.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Wagner, M. (2006) About the scientific significance of esports. In the proceedings of the International Conference on Internet Computing 2006 and the Conference on the Development of Computer Games (pp. 437–442).
2. Закон № 2016-1321 от 7 октября 2016 г. «О цифровой республике», Франция (Loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique)
3. Закон о содействии игровой индустрии Республики Корея № 11275 от 1 февраля 2012 г. (Game Industry Promotion Act)
4. «Закон о пересмотре защиты молодежи» от 19 мая 2011 г. (The Youth Protection Revision Act).
5. Уведомление Национального управления по делам печати и публикаций о дальнейшем ужесточении контроля с целью эффективного предотвращения пристрастия несовершеннолетних к онлайн-играм: утв. 30 авг. 2021 г. // Национальное управление по делам печати и публикаций КНР
6. Киберспорт стал официальной профессией в Китае // Igromania. Электронный ресурс — URL: https://www.igromania.ru/news/80797/Kibersport_stal_oficialnoy_professiey_v_Kitae.html (Дата обращения: 03.02.2025).