



СПЕЦИФИКА ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ КИБЕРСПОРТА

Мухаматкулова Паризодабегим Маматжоновна

Преподаватель кафедры «Гражданско-правовая деятельность»

Самаркандского государственного университета имени Шарофа Рашидова

E-mail: parizodabegim.mukhamatkulova@mail.ru

Аннотация: в статье рассматриваются особенности правового регулирования киберспорта, анализируются международные и национальные подходы к его квалификации и правовому статусу. Автор выделяет ключевые вопросы, связанные с защитой прав киберспортсменов, налогообложением призовых, интеллектуальной собственностью, регулированием договорных отношений и кибербезопасностью. Особое внимание уделяется правовой практике Республики Узбекистан, где киберспорт признан официальным видом спорта, что позволяет применять к нему нормы спортивного законодательства и предоставлять государственную поддержку. В статье также анализируются международные нормативные акты и рекомендации, влияющие на правовой статус киберспорта. Автор приходит к выводу о необходимости дальнейшего совершенствования законодательства, направленного на обеспечение прозрачности и устойчивости киберспортивной индустрии как законного вида профессиональной деятельности.

Ключевые слова: киберспорт, правовое регулирование, интеллектуальная собственность, налогообложение, трудовые отношения, спортивное законодательство, договорные отношения, международное право, Узбекистан, кибербезопасность.



SPECIFICS OF LEGAL REGULATION OF ESPORTS

Muhamatkulova Parizodabegim Mamatjonovna

Lecturer at the Department of "Civil Law Activities"

Sharof Rashidov Samarkand State University

E-mail: parizodabegim.mukhamatkulova@mail.ru

Abstract: *the article examines the features of the legal regulation of esports, analyzing international and national approaches to its qualification and legal status. The author highlights key issues related to the protection of esports players' rights, taxation of prize money, intellectual property, regulation of contractual relationships, and cybersecurity. Special attention is paid to the legal practice of the Republic of Uzbekistan, where esports has been recognized as an official sport, allowing the application of sports legislation and providing state support. The article also analyzes international regulatory acts and recommendations affecting the legal status of esports. The author concludes that further improvement of legislation is necessary to ensure transparency and sustainability of the esports industry as a legitimate professional activity.*

Keywords: *esports, legal regulation, intellectual property, taxation, labor relations, sports law, contractual relations, international law, Uzbekistan, cybersecurity.*

KIBERSPORTNI HUQUQIY TARTIBGA SOLISH XUSUSIYATLARI

Muxamatqulova Parizodabegim Mamatjonovna

«Fuqarolik-huquqiy faoliyat» kafedrasida o'qituvchisi

Sharof Rashidov nomidagi Samarqand Davlat Universiteti

E-mail: parizodabegim.mukhamatkulova@mail.ru



Annotatsiya: Maqolada kibersportni huquqiy tartibga solish xususiyatlari tahlil qilinib, uning malakasi va huquqiy maqomiga xalqaro va milliy yondashuvlar o'rganiladi. Muallif kibersportchilarning huquqlarini himoya qilish, mukofot pullarini soliqqa tortish, intellektual mulk, shartnoma munosabatlarini tartibga solish va kiberxavfsizlik bilan bog'liq asosiy masalalarga e'tibor qaratadi. Ayniqsa, O'zbekiston Respublikasida kibersportning rasmiy sport turi sifatida tan olinishi, unga sport qonunchiligini qo'llash va davlat tomonidan qo'llab-quvvatlash imkoniyati haqida fikr yuritiladi. Maqolada, shuningdek, kibersportning huquqiy maqomiga ta'sir qiluvchi xalqaro normativ hujjatlar va tavsiyalar tahlil qilinadi. Muallif kibersport sohasining qonuniy professional faoliyat sifatida shaffofligi va barqarorligini ta'minlash uchun qonunchilikni yanada takomillashtirish zarurligi xulosasiga keladi.

Kalit so'zlar: kibersport, huquqiy tartibga solish, intellektual mulk, soliqqa tortish, mehnat munosabatlari, sport qonunchiligi, shartnoma munosabatlari, xalqaro huquq, O'zbekiston, kiberxavfsizlik.

Введение.

Киберспорт представляет собой организованные соревнования по видеоиграм, в которых игроки или команды соревнуются на профессиональном уровне, используя специальные компьютерные или консольные платформы. В отличие от обычных видеоигр, киберспорт характеризуется строгими правилами, профессиональными лигами, турнирами и значительными призовыми фондами. На международном уровне киберспорт определяют различные организации. Так, Международная федерация киберспорта (IESF) рассматривает его как вид соревновательной деятельности, требующей стратегического мышления, быстроты реакции и командной координации. В ряде стран киберспорт официально признан видом спорта, что закреплено в соответствующих нормативно-правовых актах. С точки зрения юриспруденции,



правовая природа киберспорта остается дискуссионной, поскольку он сочетает в себе элементы традиционного спорта, интеллектуального соревнования и игровой индустрии.

За последние десятилетия он превратился в самостоятельную сферу спортивной и экономической деятельности, привлекая миллионы игроков, зрителей и инвесторов по всему миру. Однако правовое регулирование киберспорта остается недостаточно разработанным и фрагментарным. В различных странах правовой статус киберспорта определяется по-разному: в одних юрисдикциях он приравнен к традиционному спорту, в других рассматривается как элемент игровой индустрии или даже бизнеса, связанного с развлекательными технологиями. Отсутствие единого подхода к регулированию приводит к возникновению правовых коллизий, затрудняет защиту прав киберспортсменов, организаторов соревнований и спонсоров, а также создает препятствия для международного сотрудничества. Одними из самых актуальных вопросов являются правовой статус киберспортсменов, их трудовые права и обязанности, порядок и принцип регулирования договорных отношений между игроком и организацией, защита интеллектуальной собственности и авторских прав на игровые продукты, законодательство в сфере налогообложения доходов киберспортсменов и механизмов монетизации, кибербезопасность и использование допинга, как в классическом понимании, так и запрещенных программ, а также защита молодых игроков от эксплуататорских условий и мошенничества.

Таким образом, актуальность исследования обусловлена необходимостью формирования эффективной системы правового регулирования киберспорта, направленной на защиту прав участников, обеспечение прозрачности договорных отношений и развитие данной сферы как законного и перспективного вида профессиональной деятельности.



Материалы и методы.

Методологическая основа исследования правового регулирования киберспорта включает в себя комплекс научных методов, обеспечивающих всесторонний анализ данной темы. В рамках исследования применяются как общенаучные, так и частноправовые методы, позволяющие изучить правовую природу киберспорта, его международное и национальное регулирование, а также выявить перспективы его правового развития.

Методологический аппарат исследования включает в себя совокупность методов, позволяющих провести комплексный анализ правового регулирования киберспорта. Использование диалектического, сравнительно-правового, формально-юридического и других методов обеспечивает всесторонний подход к изучению данной проблемы и позволяет обосновать предложения по совершенствованию правового регулирования киберспорта на национальном и международном уровнях

Научное осмысление киберспорта как самостоятельного феномена находится на этапе формирования. В юридической, социологической и спортивной науке до сих пор отсутствует единый подход к определению его правовой природы, что обусловлено сложностью и многогранностью данного явления. В научной литературе можно выделить несколько ключевых подходов к определению киберспорта.

По определению профессора Коркунова, объектом права может быть все то, что служит средством для осуществления разграничиваемых правом интересов. Существует множество объектов права, не связанных с интересами их обладателей и даже находящихся в противоречии с этими интересами¹.

¹ Е.Н. Трубецкой. «Энциклопедия права». // Источник: <https://uristinfo.net/2011-01-16-19-18-47/23-en-trubetskoj-entsiklopedija-prava/452-obekty-prava.html>



К. Халонен, Дж. Вагнер, Д. Хемфилл рассматривают киберспорт как одну из форм спортивной деятельности, основанной на цифровых технологиях. Основные аргументы: наличие соревновательного характера, необходимость высокой степени мастерства и тренировочного процесса, наличие профессиональных команд, тренеров и менеджеров, значительное физическое и психологическое напряжение во время соревнований.

В поддержку этого подхода указывается на признание киберспорта официальным видом спорта в ряде стран, как в Южной Корее, Китае Народной Республике, Российской Федерации, Республике Казахстане, Республике Узбекистане. В то же время Международный олимпийский комитет (МОК) признает киберспорт как потенциально олимпийскую дисциплину, но не приравнивает его к традиционному спорту.

Т. Лоден, Р. Пратт, М. Смит считают киберспорт разновидностью индустрии видеоигр и массовых развлечений. Они подчеркивают, что: в отличие от традиционного спорта, результаты соревнований зависят не только от навыков игроков, но и от программного кода игры, важную роль играют разработчики и издатели видеоигр, контролирующие соревнования, киберспортивные турниры во многом организуются по коммерческим правилам, а не по спортивным регламентам.

Этот подход поддерживается разработчиками игр и платформ (например, Riot Games, Valve, Blizzard), которые активно влияют на организацию киберспортивных соревнований.

Различные национальные законодательства по-разному квалифицируют киберспорт: в некоторых странах он признается частью спортивного законодательства, как в Южной Корее, Российской Федерации и Республике Узбекистан, в других регулируется нормами коммерческого или IT-права.

Результаты исследования.

На сегодняшний день киберспорт не имеет единого международного правового регулирования, аналогичного традиционному



спорту. В отличие от таких видов спорта, как футбол или олимпийские дисциплины, киберспорт регулируется преимущественно частными организациями, разработчиками игр и локальными законодательствами отдельных стран. Однако существуют международные нормативные и рекомендательные акты, а также соглашения, которые в той или иной степени регулируют киберспортивную деятельность.

Рассмотрим следующие документы: «Олимпийская хартия» Международного олимпийского комитета (МОК) определяет принципы олимпийского движения и спорта в целом, МОК с 2018 года официально рассматривает возможность включения киберспорта в олимпийские дисциплины, «Всемирный антидопинговый кодекс» (WADA), разработанный для борьбы с допингом в спорте, включая киберспорт. Некоторые киберспортивные турниры уже используют данные правила, Устав Международной федерации киберспорта (IESF Esports Charter) и Глобальные правила киберспорта (IESF Global Esports Rules) настоящие документы созданы с целью унификации правил киберспорта на международном уровне.

Киберспорт, будучи профессиональной деятельностью, требует четкого правового регулирования трудовых и договорных отношений между игроками, командами, организаторами турниров, спонсорами и платформами. В большинстве стран правовой статус киберспортсменов пока не определен на законодательном уровне, что приводит к неопределенности в вопросах защиты их трудовых прав, налогообложения и социальных гарантий².

В разных странах киберспортсмены рассматриваются по-разному, их можно признать работниками в соответствии с трудовым законодательством, если они официально состоят в клубе и получают заработную плату,

² Воскресенская Е.В. «Проблемы правового статуса отдельных нетипичных субъектов трудового права». Журнал «Ленинградский юридический журнал». № 4 от 2015 г. - с. 139-148.



настоящий подход находит свое отражение в Китае, Южной Корее и некоторых странах ЕС, где термин «киберспортсмен» введен в перечень профессий, утвержденных государством. Также возможно утверждение в статусе самозанятых, если игрок участвует в турнирах от своего имени, а его доходы формируется из призовых и спонсорских контрактов. Такая модель распространена в США. В настоящее время в Узбекистане правовой статус киберспортсменов пока не однозначен на законодательном уровне, в соответствии с текущим положением киберспорт принят, как отдельный вид спорта и идут процессы по стимуляции данного направления, также в соответствующем постановлении Президента Республики Узбекистан указано о внесении в государственный классификатор профессий, следующих профессий: тренера киберспорта, судью киберспорта и других специалистов киберспорта. В Постановление Узбекского агентства стандартизации, метрологии и сертификации, от 06.05.2021 г. № 05-1288 «Об утверждении государственного стандарта Республики Узбекистан (Государственный стандарт (КОДСПР 2020) Классификатор основных должностей служащих и профессий рабочих)» были добавлены вышеуказанные профессии, а также профессия «специалист киберспорта», что относится к категории спортивных тренеров и инструкторов, данный классификатор дает нам понять, что профессия «киберспортсмен» не введена на территории государства³.

³ Постановление Узбекского агентства стандартизации, метрологии и сертификации, от 06.05.2021 г. № 05-1288 Об утверждении государственного стандарта Республики Узбекистан (Государственный стандарт (КОДСПР-2020) Классификатор основных должностей служащих и профессий рабочих) (таблица классификатора в редакции приказа генерального директора Узбекского агентства по техническому регулированию при Министерстве инвестиций, промышленности и торговли Республики Узбекистан от 13 февраля 2023 года № 05-1507 (счет №150, 11.03.2023)



Киберспортсмен – это профессиональный игрок в компьютерные игры. Киберспортсменов не готовят в специализированных учебных заведениях. Отличие киберспортсмена от игрока-любителя в» наличие заработка⁴.

Киберспортивные соревнования представляют собой организованные турниры, проводимые в онлайн или офлайн-формате, в которых игроки или команды соревнуются за призовой фонд. В отличие от традиционных спортивных мероприятий, киберспорт обладает рядом специфических особенностей, требующих особого правового регулирования в следующих частях⁵:

– призовой фонд и его регулирование, данное направление должно учитывать вопросы, связанные со финансированием самих мероприятий, механизмами защиты прав организаторов и игроков, включать методы урегулирования споров связанных с выплатой данных средств, а также защитой от неисполнения обязательств одной из сторон;

– налогообложение, данный пункт является связанным с спецификой призового фонда, требования государств и признание данных денежных средств доходами игроков, а также определение их обязательства по выплате налоговых отчислений с данных сум, либо предоставление налоговых льгот и освобождение от выплаты.

– Авторское право на игру и вопросы связанным с ним, в связи с плотной взаимосвязью организаторов, игроков и создателей игр, по причине проведение самого соревнования в виртуальной среде разработанной определенной компанией с правом собственности на саму игру, нужны внедрения механизмов по регулированию настоящих процессов, процедуры

⁴ Киберспорт: в чем его отличие от игромании и какие специальности предлагает эта сфера? // Источник: <https://ivbg.ru/8210955-kibersport-v-chem-ego-otlichie-ot-igromanii-i-kakie-specialnosti-predlagaet-eta-sfera.html> (дата обращения: 04.02.2025)

⁵ Буянова А.В., Петров В.Е. «Киберспортсмены - особенности трудо-правового статуса». Журнал «Пробелы в российском законодательстве. Юридический журнал». 2015 // Источник: <https://cyberleninka.ru/article/n/kibersportsmeny-osobennosti-trudo-pravovogo-statusa>



по лицензированию организаторов и их аккредитации для создания определенного мерила доверия со стороны собственников игры.

– регулирование ставок и киберспортивного мошенничества в большинстве стран аналогично ставкам на традиционные виды спорта. Однако остаются проблемы в виде, договорных матчей, манипуляции с коэффициентами букмекеров, использование ботов и сторонних программ для влияния на исход матчей, в ряде стран существуют законы о борьбе с договорными матчами в киберспорте, аналогичные спортивному законодательству.

В последние годы в Узбекистане наблюдается активное развитие правовой базы, регулирующей сферу киберспорта. Ключевым документом, определяющим государственную политику в этой области, является Постановление Президента Республики Узбекистан от 16 ноября 2022 года № ПП-423 О дополнительных мерах по дальнейшему развитию и широкой популяризации видов киберспорта⁶.

Настоящим постановлением киберспорт официально признан в Узбекистане в качестве отдельного вида спорта, что подчеркнуло его значимость, также в настоящем документе определены основные направления развития, было установлено внедрение системы подготовки профессиональных игроков, тренеров, судей и комментаторов, организация национальных, то есть республиканских и международных чемпионатов (турниров), создание учебно-методологических материалов, а также создания, развитие и расширения инфраструктуры для киберспорта и стимулирование прямых инвестиций в данную сферу.

Были назначены ответственные государственные органы, на чью ношу возложили ответственность за развитие и его популяризацию, а также

⁶ Постановление Президента Республики Узбекистан, от 16.11.2022 г. № ПП-423 О дополнительных мерах по дальнейшему развитию и широкой популяризации видов киберспорта (Национальная база данных законодательства 25.12.2024 г., № 06/24/226/1060)



порядок проведения обязательных ежегодных турниров: «Uzbekistan Esports Championship», «Кубок молодежи» и «Кубок Кабинета Министров Республики Узбекистан».

Предоставлена финансовая поддержка для проведения мероприятий за счет государства, а также для учреждений призовых фондов для победителей настоящих турниров, налоговые льготы с указанием того, что единовременные выплаты (призовые деньги) за участие в турнирах по киберспорту не включаются в совокупные доходы физических лиц и не облагаются налогами.

Таким образом, законодательство Узбекистана активно формирует правовую основу для развития киберспорта, признавая его значимость и потенциал. Принятые нормативные акты направлены на создание благоприятных условий для киберспортсменов, развитие инфраструктуры и популяризацию киберспорта среди населения.

Заключение.

Исследование правового регулирования киберспорта позволило выявить ключевые особенности и проблемы данной сферы, а также определить перспективные направления ее развития. Киберспорт является самостоятельной правовой категорией, он сочетает элементы спорта, игровой индустрии и цифровых технологий, что создает сложности при его правовом регулировании. В Южной Корее, Китае, России и Узбекистане киберспорт признан официальным видом спорта, что позволяет применять к нему спортивное законодательство. Однако во многих юрисдикциях правовой статус киберспорта остается неопределенным.

Международное регулирование киберспорта остается фрагментарным. В отличие от традиционного спорта, регулируемого МОК и международными спортивными федерациями, киберспорт в значительной степени контролируется частными организациями —



разработчиками игр и турнирными операторами. На международном уровне существуют лишь рекомендательные нормы, но единый свод обязательных правил отсутствует.

Национальное законодательство о киберспорте развивается, но требует совершенствования. В Узбекистане киберспорт признан официальным видом спорта, предусмотрены меры государственной поддержки, налоговые льготы для призеров турниров, образовательные программы по подготовке специалистов. Однако в законодательстве пока отсутствуют четкие нормы, регулирующие трудовые отношения игроков, трансферные сделки, интеллектуальную собственность и финансовую отчетность команд.

Киберспорт – это быстрорастущая индустрия, требующая детального правового регулирования. Вопросы трудовых отношений, интеллектуальной собственности, организации турниров и финансовых обязательств должны быть урегулированы как на национальном, так и на международном уровнях. Развитие правовых механизмов защиты участников киберспортивных соревнований обеспечит прозрачность и устойчивость данной сферы, сделав ее равноправной частью мировой спортивной системы.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Е.Н. Трубецкой. «Энциклопедия права». // Источник: <https://uristinfo.net/2011-01-16-19-18-47/23-en-trubetskoj-entsiklopedija-prava/452-obekty-prava.html>
2. Воскресенская Е.В. «Проблемы правового статуса отдельных нетипичных субъектов трудового права». Журнал «Ленинградский юридический журнал». № 4 от 2015 г. - с. 139-148.
3. Постановление Узбекского агентства стандартизации, метрологии и сертификации, от 06.05.2021 г. № 05-1288 Об утверждении государственного стандарта Республики Узбекистан



4. (Государственный стандарт (КОДСПР-2020) Классификатор основных должностей служащих и профессий рабочих) (таблица классификатора в редакции приказа генерального директора Узбекского агентства по техническому регулированию при Министерстве инвестиций, промышленности и торговли Республики Узбекистан от 13 февраля 2023 года № 05-1507 (счет №150, 11.03.2023)

5. Киберспорт: в чем его отличие от игромании и какие специальности предлагает эта сфера? // Источник: <https://ivbg.ru/8210955-kibersport-v-chem-ego-otlichie-ot-igromanii-i-kakie-specialnosti-predlagaet-eta-sfera.html> (дата обращения: 04.02.2025)

6. Буянова А.В., Петров В.Е. «Киберспортсмены - особенности трудо-правового статуса». Журнал «Пробелы в российском законодательстве. Юридический журнал». 2015 // Источник: <https://cyberleninka.ru/article/n/kibersportsmeny-osobennosti-trudo-pravovogo-statusa>

7. Постановление Президента Республики Узбекистан, от 16.11.2022 г. № ПП-423 О дополнительных мерах по дальнейшему развитию и широкой популяризации видов киберспорта (Национальная база данных законодательства 25.12.2024 г., № 06/24/226/1060)