

УДК 34.096  
ББК 75.588

## ВОПРОСЫ РАССМОТРЕНИЯ СПОРОВ В КИБЕРСПОРТЕ

*А. Ю. Корочкин*

*Белорусский государственный университет; Минская областная специализированная юридическая консультация по правовому сопровождению бизнеса (Минск, Республика Беларусь)*

*О. С. Кобзарь*

*Белорусский государственный университет (Минск, Республика Беларусь)*

Статья посвящена анализу проблем правового регулирования и разрешения споров в сфере киберспорта. Авторы констатируют, что стремительное развитие киберспорта как технологического феномена опережает адаптацию традиционных правовых институтов, что создает значительные правовые пробелы и риски для всех участников данных отношений. Исследуются системные противоречия, возникающие из-за фрагментированности законодательства на национальном и международном уровнях. В работе рассматривается специфика киберспорта, выделяющая его на фоне традиционных видов спорта. Это порождает уникальную категорию споров, находящихся на стыке спортивного права и права интеллектуальной собственности. Центральное внимание в работе уделено критическому анализу существующих механизмов разрешения споров. Проводится критический анализ существующих и перспективных механизмов разрешения спортивных споров в области киберспорта. В заключении формулируются ключевые системные проблемы, препятствующие формированию целостной правовой системы в киберспорте: фрагментированность регулирования, доминирование вопросов интеллектуальной собственности, неравное положение сторон в спорах и вопросы кибербезопасности. В качестве перспективы развития аргументирована необходимость выработки единообразных международных стандартов, защищающих права киберспортсменов, а также целесообразность официального признания киберспорта в национальных юрисдикциях для унификации законодательства и обеспечения надлежащей правовой защиты участников.

**Ключевые слова:** спорт, спортивные споры, спортивные конфликты, разрешение спортивных споров, киберспорт.

## ISSUES OF DISPUTE RESOLUTION IN ESPORTS

*A. Y. Korochkin*

*Belarusian State University; Minsk Regional Specialized Legal Consultation for Business Legal Support (Minsk, Republic of Belarus)*

*O. S. Kobzar*

*Belarusian State University (Minsk, Republic of Belarus)*

The article analyzes the problems of legal regulation and dispute resolution in the field of esports. The author notes that the rapid development of esports as a technological phenomenon outpaces the adaptation of traditional legal institutions, creating significant legal gaps and risks for all participants in these relationships. The article examines the systemic contradictions arising from the fragmentation of legislation at the national and international levels. The paper examines the specific features of esports, which distinguish it from traditional sports. This gives rise to a unique category of disputes at the intersection of sports law and intellectual property law. The article focuses on a critical analysis of existing dispute resolution mechanisms. A critical analysis of existing and prospective mechanisms for resolving sports disputes in the field of esports is provided. The conclusion identifies key systemic problems hindering the development of a coherent legal system in esports: fragmented regulation, the dominance of intellectual property issues, the unequal position

of parties in disputes, and cybersecurity issues. As a development perspective, the author argues for the need to develop uniform international standards protecting the rights of eSports athletes, as well as the advisability of officially recognizing eSports in national jurisdictions to unify legislation and ensure adequate legal protection for participants.

**Keywords:** sports, sports disputes, sports conflicts, resolution of sports disputes, esports.

**Doi:** [https://doi.org/10.14258/ralj\(2026\)1.11](https://doi.org/10.14258/ralj(2026)1.11)

**К**иберспорт, являющийся плодом технической науки, очевидно не имеет адекватного своему уровню правового регулирования не только на национальном, но и международном уровне. Это довольно типичная ситуация для человеческой деятельности, когда технические по своему характеру нововведения и инновации идут быстрее гуманитарных дисциплин, призванных для адекватного их восприятия и интеграции в человеческую деятельность. Киберспорт здесь не стал исключением.

На данный момент киберспорт набирает силу в мире, и спортивные нормы ряда государств воспринимают эту позицию. Международная киберспортивная федерация (IESF), основанная в 2008 году со штаб-квартирой в Южной Корее, по состоянию на 2025 год имеет 151 государств-членов. В данный момент 66 государств юридически признали киберспорт спортивной дисциплиной [1]. Вместе с тем киберспорт имеет весьма отличную от традиционных видов спорта специфику, выделяющую его в качестве особенного явления. Многие правовые нормы, регулирующие правовые отношения в области спорта, не совсем подходят для регулирования отношений в киберспорте. Эту позицию воспринял и Международный Олимпийский Комитет (далее — МОК), 23 июля 2025 года приняв на 142-й сессии МОК в Париже решение о создании Олимпийских киберспортивных игр, с одной стороны, признав спортивный характер кибердисциплин, однако при этом отделив их от других видов традиционного спорта [2].

Традиционная для спортивного права точка зрения о необходимости правового регулирования отношений в киберспорте государством получила свое развитие в таких государствах, как Российская Федерация, Франция, Великобритания, Южная Корея. Каждое из этих государств столкнулось со своими проблемами правового регулирования [3]. В то же время, например, по мнению австралийского ученого Э. Виндхольца, киберспорт должен развиваться без вмешательства государства в соответствии с интересами и ценностями его различных участников и заинтересованных сторон [4]. Именно этот подход фактически реализован на международном уровне, и именно он не работает в качестве защиты прав участников киберспорта. Это заметно на всех уровнях правоотношений в киберспорте, начиная от наказания за допинг в одних киберспортивных турнирах и его отсутствия в других, видно в разном по привилегиям и обязанностям статусу киберспортсменов в различных странах, и особенно видно в спорах, когда киберспортсмен остается без адекватной правовой защиты один на один в конфликте со спонсором, клубом или, еще хуже, с игровым издателем/разработчиком. Все это создает фрагментарную и рыхлую правовую структуру в киберспортивной сфере, уязвимую для злоупотреблений и нарушения прав. Важно отметить, что такие конфликты — не редкость в данной сфере, они обладают особенной спецификой, и многие решения, присущие способам разрешения спортивных споров, в киберспорте либо работают иначе, либо не работают вовсе.

Правовая природа отдельно взятого спора в киберспорте является непростым вопросом. Хотя, как и в классических видах спорта, в киберспорте можно выделить коммерческие и классические (дисциплинарные) спортивные споры, эта классификация имеет ярко выраженную диспропорцию в правовом регулировании и инструментарии разрешения споров и конфликтов.

В коммерческих спорах стороны достаточно часто пользуются коммерческим арбитражем. Так, в Южной Корее Корейская коммерческая арбитражная палата (КСАВ) в 2020 году рассмотрела крупнейший в своей деятельности спор между южнокорейской компанией Wemade и китайской Juling, дочерней компанией Kingnet, о нарушении лицензионного соглашения и неуплате роялти, с присуждением компенсации в пользу Wemade в размере 294,6 млрд вон (приблизительно 210–215 млн дол-

ларов США) [5]. Важно обратить внимание, что стороны отказались решать такой спор в киберспортивных или спортивных арбитражных органах.

Этот, как и многие другие споры в киберспорте, имеют скорее черты конфликтов в сфере интеллектуальной собственности, чем черты спортивного спора, что затрудняет применение классических подходов к их разрешению.

Споры в киберспортивной сфере очень слабо представлены в спортивном арбитраже. Формально, Международная федерация киберспорта (IESF), международная организация, объединяющая национальные киберспортивные организации большинства стран, в том числе и Федерацию компьютерного спорта России, в п. 11 своего Устава определяет Спортивный Арбитражный Суд (далее — CAS) в качестве арбитражного органа, разбирающего споры, вытекающие из мероприятий IESF [6]. Однако на текущий момент CAS не рассматривал дела по киберспортивным спорам, не считая таковые сферой своей компетенции. Кроме того, на данный момент CAS не имеет в своей структуре арбитров, являющихся специалистами в области киберспорта. Попытка разрешения таких споров в CAS была предпринята в 2023 году: Федерация киберспорта Бахрейна (BESF) официально подала апелляцию в CAS в связи с несогласием с решением судей во время Азиатских игр в Ханчжоу [7]. Реакция CAS на требования BESF на данный момент пока неизвестна, но решение арбитражного органа по этому делу ожидается специалистами в области спортивного права во всем мире, так как оно создаст будущие подходы для взаимодействия традиционных арбитражных органов со спорами в сфере киберспорта.

Большинство из попыток создать специализированный киберспортивный арбитраж закончились неудачей. Из перечня таких органов арбитража можно выделить ACES — Arbitration Court for E-Sports (Арбитражный Суд Киберспорта), созданный в 2016 году при WESA — World E-Sports Association, киберспортивной ассоциации, созданной совместно девятью киберспортивными командами различных дисциплин и старейшей в мире киберспортивной компанией ESL Gaming GmbH из Германии. Несмотря на разработанные правила и процедуры арбитража, ACES в реальности не осуществлял практической деятельности. В первую очередь, этот орган не обладал реальным авторитетом и возможностью претворять свои решения по делам в реальную силу. Кроме того, неудача в планах по расширению членов WESA привела к тому, что ACES превратился в сугубо номинальный орган, в реальности никак не функционирующий и не распространяющий свою юрисдикцию даже на уровне отдельно взятой игровой дисциплины, не говоря уже о национальном и тем более международном статусе. По состоянию на 2025 год WESA не осуществляет свою деятельность, сайт организации не работает, а сведения о рассмотрении ACES каких-либо дел отсутствуют. Кроме того, независимость и объективность работы WESA вызывала вопросы у исследователей, так как организация была создана силами ESL, частной коммерческой организации [8]. Более удачным примером является система DRS (Dispute Resolution Systems) от игровой компании Riot Games для игроков League of Legends и Valorant. Разработанная в ноябре 2024 года, эта система рассмотрения жалоб по спорам, возникающим в состязаниях вышеуказанных игр, обладает признаками сформированного арбитражного органа, в том числе процессуальными нормами, сформированным размером пошлины, а также списком арбитров [9]. Недостатком этой системы является ее географическая ограниченность (только в регионе EMEA (Европа, Ближний Восток, Африка), ограниченность игровых дисциплин, а также невозможность рассмотрения споров, связанных с деятельностью с самой Riot Games.

Последней попыткой создания международного арбитража в киберспорте является учрежденный 29 января 2025 года IGET — Международный трибунал по играм и киберспорту [10]. Данный арбитраж отличается от предшественников более серьезной поддержкой — помимо ESIC (Комиссия по добросовестности в киберспорте), некоммерческой организации в киберспорте, которая так же, как и WESA, не обладает достаточным авторитетом и прозрачностью для подобных задач, в дело включился Центр по арбитражу и посредничеству Всемирной организации интеллектуальной собственности (WIPOAMC). На текущий момент IGET выбран в качестве стандарта для разрешения споров внутри продуктов таких компаний, как MOONTON Games, Gamercraft, Inc., NODWIN Gaming. IGET имеет зафиксированные правила арбитража, медиации, предусмотрена возможность ускоренного арбитража (в частности, при спорах во время киберспортивных турниров), а также составления экс-

пертного заключения для решения технических и иных вопросов во время спора. Кроме того, IGET является апелляционной инстанцией для обжалования решений ESIC. В компетенцию IGET входят договорные споры, споры по интеллектуальной собственности и споры, вытекающие из нарушения «честной игры». Стоит отметить, что IGET компетентен рассматривать также и антидопинговые споры [11]. При этом WIPOAMC также рассматривает споры, связанные с нарушением прав интеллектуальной собственности и авторских прав в киберспорте, имеет для них свой особый порядок регулирования и список арбитров [12]. Кроме того, WIPOAMC имеет определенный опыт в разрешении киберспортивных споров между компаниями разных государств. Создаст ли затруднения работа двух по сути параллельных арбитражей, WIPOAMC и IGET, в разрешении, в частности, споров в сфере прав интеллектуальной собственности в киберспорте, покажет время.

На международном уровне правовое регулирование киберспорта осуществляется параллельно несколькими организациями (IESF, WESCO, GEF, МОК, AESF — в Азиатском регионе) [14]. Это, как и споры в отношении прав интеллектуальной собственности и авторским правам, также сближает киберспортивные споры со спорами коммерческими. Например, довольно подробные Антидопинговые правила IESF, основанные на Антидопинговом кодексе WADA 2021 года, могут не иметь никакой юридической силы на киберспортивных турнирах, проходящих не под эгидой этой организации [15]. В данном контексте аналог оговорки о применимом праве, который мог бы находиться в правилах конкретного киберспортивного соревнования, зачастую используется на практике, и мы считаем такой вариант вполне допустимым.

В Республике Беларусь киберспорт не признан спортивной дисциплиной. Белорусская федерация киберспорта (далее — БФК), хотя и входит в члены IESF, является общественным объединением, а не федерацией спорта. Что касается возможности рассмотрения киберспортивных споров, в Уставе не содержится какого-либо порядка разрешения таких конфликтов, равно как и возможности их передачи в CAS или, например, Спортивный третейский суд при общественном объединении «Белорусский союз юристов» [15]. В отсутствие порядка разрешения споров Устав БФК повторяет недостатки уставов спортивных федераций в Республике Беларусь, усложняющих разрешение спортивных споров внутренними органами федерации [16].

Таким образом, основными проблемами в разрешении киберспортивных споров можно назвать следующие:

- 1) фрагментированность законодательства государств и международного правового регулирования разрешения киберспортивных споров;
- 2) сильная взаимосвязь киберспортивных споров с конфликтами прав интеллектуальной собственности, так как непосредственно видеоигры, будучи по сути спортивным инвентарем, являются объектами авторского права и источником дохода для разработчиков и издателей видеоигр;
- 3) неравная роль разработчиков и издателей видеоигр в потенциальных спортивных спорах, поскольку зачастую такие конфликты превращаются в спор о нарушении авторских прав и/или прав интеллектуальной собственности;
- 4) вопрос кибербезопасности, который регулярно нарушается при киберспортивных соревнованиях и в деятельности разработчиков видеоигр.

Следует констатировать, что специализированная отрасль права, которой является спортивное право, несколько отстает от технических нововведений в области киберспорта. Это не новая ситуация, а норма при введении тех или иных инноваций. В то же время отрицать уникальные черты киберспорта, в частности, широкое участие авторов и правообладателей видеоигр, трудно, и их автономии, равно как и автономии киберспортивных лиг, невозможно и нежелательно полностью подчинять гипотетической федерации или органу-регулятору. Мы считаем, что создание единообразных правил и норм на международном уровне, защищающих права всех участников киберспорта, крайне важно. В отечественном спортивном праве было бы желательным признание киберспорта спортивной дисциплиной, чтобы права киберспортсменов в состязаниях и права российских и белорусских киберспортсменов были уравнены. Это положительно бы повлияло как на белорусский киберспорт, так и на унификацию и систематизацию российского законодательства, регулирующего киберспорт.

## БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Sarah Kneller, Lindsey Darwin. Esports: A Case for Universal Recognition as a Sport / August Interactive. URL: [https://augustinteractive.gg/media/Esports\\_%20A%20Case%20for%20Universal%20Recognition%20as%20a%20Sport.pdf](https://augustinteractive.gg/media/Esports_%20A%20Case%20for%20Universal%20Recognition%20as%20a%20Sport.pdf)
2. IOC enters a new era with the creation of Olympic Esports Games — first Games in 2025 in Saudi Arabia // International Olympic Committee. URL: <https://www.olympics.com/ioc/news/ioc-enters-a-new-era-with-the-creation-of-olympic-esports-games-first-games-in-2025-in-saudi-arabia>
3. Громова Е. А., Конева Н. С., Феррейра Д. Б. Проблемы правового регулирования киберспорта // Человек. Спорт. Медицина. 2023. Т. 23, № S2. С. 134–140.
4. Eric Windholz. Governing Esports: Public Policy, Regulation and the Law // Bond University. 2020. Vol. 1. № 1. URL: [https://researchmgt.monash.edu/ws/portalfiles/portal/314336791/314336739\\_oa.pdf](https://researchmgt.monash.edu/ws/portalfiles/portal/314336791/314336739_oa.pdf)
5. 위메이드, 중지우링상대로제기한중재승소...배상금 2946억원 // 스포츠경향. URL: <https://sports.khan.co.kr/article/202005221728003>
6. Lau KokKeng, Edina Lim, Yong Yi Xiang. Legal and Regulatory Issues in Video Gaming and Esports (Part 2) // ENTERTAINMENT & SPORTS — February 2024. URL: <https://law.nus.edu.sg/trail/legal-and-regulatory-issues-in-videogaming-esports-p2/>
7. Heiko Heidenreich, Markus Kurscheidt, Christian Brandt, Geoff Dickson. Esports Associations and the Pursuit of Legitimacy: Evidence From Germany. URL: <https://www.frontiersin.org/journals/sports-and-active-living/articles/10.3389/fspor.2022.869151/full>
8. Arbitration Rules — Dispute Resolution for Riot Games' Esports (EMEA). URL: <https://cdn.sanity.io/files/dsfx7636/news/d18bb9a27cf2d641795e736f93853731e2e5e0a8.pdf>
9. ESIC and WIPO Unveil IGET: A Landmark Dispute Resolution Body for the Global Video Games and Esports Industries). URL: [https://esic.gg/press-release/esic-and-wipo-unveil-iget-a-landmark-dispute-resolution-body-for-the-global-video-games-and-esports-industries/?utm\\_source=chatgpt.com](https://esic.gg/press-release/esic-and-wipo-unveil-iget-a-landmark-dispute-resolution-body-for-the-global-video-games-and-esports-industries/?utm_source=chatgpt.com)
10. IGET Rules. URL: <https://iget.gg/rules.php>
11. WIPO Model Dispute Resolution Board (DRB) Clause for the Resolution of Video Games and eSports Disputes. URL: <https://www.wipo.int/amc/en/center/specific-sectors/videogames/clauses/#2medclau>.
12. Мухаматкулова П. М. Правовое регулирование киберспорта: международный и национальный опыт. URL: <https://journal-web.uz/index.php/06/article/view/773/733>
13. Anti-Doping Rules — International Esports Federation. URL: <https://iesf.org/anti-doping/>
14. УСТАВ Республиканского общественного объединения «Белорусская федерация киберспорта». URL: <https://cybersport.by/ustav-roo-belorusskaya-federaciya-kibersporta>
15. Кобзарь О. С. Вопросы рассмотрения спортивных споров спортивными федерациями в условиях отсутствия нормативного регулирования // Право.by. 2025. № 2. С. 189–195.