

ПРОБЛЕМЫ ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ КИБЕРСПОРТА

Е.А. Громова¹, gromovaea@susu.ru, <https://orcid.org/0000-0001-6655-8953>
Н.С. Конева¹, konevans@susu.ru, <https://orcid.org/0000-0002-7310-4682>
Д.Б. Феррейра^{1,2}, daniel.brantes@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0003-0504-1154>

¹ Южно-Уральский государственный университет, Челябинск, Россия

² Центр Медиации и Арбитража Бразилии, Рио-де-Жанейро, Бразилия

Аннотация. Цель: выявление ключевых проблем в области международного и национального правового регулирования киберспорта. **Материалы и методы.** На основании ретроспективного анализа, сравнительно-правового метода и метода правового моделирования было проанализировано международное и национальное законодательство в сфере киберспорта, выявлены основные правовые проблемы и предложены их решения. **Результаты.** Сформулированы основы концептуальной модели правового регулирования киберспорта, исследовано понятие киберспорта и дана его юридическая квалификация как вида спорта, выявлены особенности и проблемы международно-правового регулирования киберспорта, определены недостатки регулирования киберспорта по законодательству отдельных зарубежных стран. **Заключение.** Обозначены проблемные аспекты правового регулирования киберспорта в России, в том числе пробелы и барьеры, препятствующие развитию данной индустрии. Кроме того, авторами предложены решения отдельных проблем в области киберспорта – поиска оптимального правового регулирования вопросов применения допинга, а также способов разрешения споров, в том числе международных, в сфере киберспорта.

Ключевые слова: киберспорт, спорт, правовое регулирование, спортивное право, допинг, разрешение споров

Для цитирования: Громова Е.А., Конева Н.С., Феррейра Д.Б. Проблемы правового регулирования киберспорта // Человек. Спорт. Медицина. 2023. Т. 23, № S2. С. 134–140. DOI: 10.14529/hsm23s220

Review article
DOI: 10.14529/hsm23s220

LEGAL REGULATION OF E-SPORTS

E.A. Gromova¹, gromovaea@susu.ru, <https://orcid.org/0000-0001-6655-8953>
N.S. Koneva¹, konevans@susu.ru, <https://orcid.org/0000-0002-7310-4682>
D.B. Ferreira^{1,2}, daniel.brantes@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0003-0504-1154>

¹ South Ural State University, Chelyabinsk, Russia

² Brazilian Centre of Mediation and Arbitration, Rio de Janeiro, Brazil

Abstract. Aim. To identify key problems related to the legal regulation of e-sports in Russia and abroad. **Materials and methods.** Retrospective analysis, comparative legal research, and legal modeling were used to explore international and national e-sports legislation, identify the main legal problems, and propose their solutions. **Results.** The foundations of the conceptual model of legal regulation of e-sports were formulated; the notion of e-sports and its legal classification as a sport were studied; the characteristics and problems of the legal regulation of e-sports were defined, along with the shortcomings of e-sport regulation under the legislation of some foreign countries. **Conclusion.** The problems of the legal regulation of e-sports in Russia were outlined, as well as the legal gaps and barriers that hinder the development of this industry. The authors proposed solutions to some problems in e-sports, such as optimal anti-doping and dispute-settling policies, including international disputes.

Keywords: e-sport, sports, legal regulation, sports law, doping, dispute settling

For citation: Gromova E.A., Koneva N.S., Ferreira D.B. Legal regulation of e-sports. *Human. Sport. Medicine*. 2023;23(S2):134–140. (In Russ.) DOI: 10.14529/hsm23s220

Введение. Научно-технологический прогресс и технологические новшества как его следствие захватили практически все сферы нашей жизни. Это в полной мере относится и к сфере спорта. Цифровизация спорта привела к появлению и массовому распространению электронного или киберспорта.

Первые киберспортивные соревнования прошли в 1972 году в Стэнфордском университете в рамках компьютерной игры Spacemar. И это дало начало мировой популяризации киберспорта [идрисов]. Сегодня соревнования по киберспорту проводятся практически во всем мире. А такие турниры, как The International Dota 2 или Чемпионат мира по League of Legends, являются самыми крупными и престижными. Более того, в 2000 году стали проводиться кибераналоги Олимпийских игр – Мировые киберигры (World Cyber Games) [10].

При этом последствия цифровизации спорта весьма глобальны. Они затронули не только собственно спортивную сферу, но и иные, в том числе правовую. Следует отметить, что цифровизация в целом стала большим испытанием для права, которое оказалось не готовым к стремительно изменяющимся общественным отношениям [2, 9].

Сегодня индустрия киберспорта сталкивается с серьезными проблемами. По мнению зарубежных авторов, отсутствие реагирования со стороны права на данные проблемы угрожает легитимности самой индустрии [11–13]. Наиболее ярко это проявилось в 2015 году, когда двенадцать человек были арестованы за подтасовку результатов пяти игр Star Craft II в Южной Корее¹.

Между тем многие из этих проблем не нашли своего решения. Анализ научных статей и монографий, посвященных правовым аспектам киберспорта, показал, что в фокусе внимания зарубежных и российских ученых в основном находятся общие вопросы правового регулирования киберспорта [1, 3, 5, 16]. Отдельные работы ученых посвящены определению правового статуса киберспортивных соревнований [8] или защите персональных данных [6]. Вместе с тем за рамками проведенных исследований остался ряд вопросов, в том числе правовые аспекты применения допинга в киберспортивных соревнованиях,

особенности разрешения споров в данной сфере и др.

Материалы и методы. Методами, положенными в основу исследования, стали ретроспективный, сравнительно-правовой методы, а также метод правового моделирования.

Ретроспективный метод позволил изучить историю развития киберспорта и генезис его правового регулирования. Применение сравнительно-правового метода дало возможность выявить основные направления развития правового регулирования киберспорта в российских и зарубежных правовых системах. Метод правового моделирования позволил сформулировать концепт регулирования киберспорта.

Результаты. Анализ отечественного и зарубежного законодательства позволил нам выявить следующие проблемы в сфере киберспорта, а также предложить их решения.

Понятие киберспорта и его юридическая квалификация как вида спорта. Заметим, что на сегодняшний день существуют несколько терминов, обозначающих проведение спортивных соревнований в виртуальной среде: киберспорт, электронный спорт, компьютерный спорт, виртуальный спорт. При этом заметим, что часть этих терминов явно устарела, например, компьютерный спорт. Заметим, что отдельные зарубежные страны определили, что термины «киберспорт», «электронный спорт», «е-спорт» и иные сходные следует считать тождественными в целях устранения правовой неопределенности [1, 5].

Киберспорт является разновидностью спортивных игр. На это в частности, указывается в Реестре видов спорта утвержденным Министерством спорта РФ. Вместе с тем в науке вопрос о том, является ли киберспорт видом спорта, остается открытым. Отдельные авторы полагают, что такому явлению, как спорт, свойственны физическая активность и некоторая социальная полезность, что не применимо к киберспорту. Вместе с тем следует отметить, что цифровизация позволила создать такие виды киберспорта, которые предполагают физическую активность. Так, использование бесконтактного сенсорного игрового контроллера Kinect позволяет соревноваться в виртуальном мире, однако предполагает физическую активность в реальном. Именно поэтому стоит согласиться с авторами, полагающими, что киберспорт является видом спорта, представляя собой основанную на компьютерных играх соревнова-

¹ Top StarCraft Player 'Life' Arrested In South Korea. URL: <https://www.kotaku.com.au/2016/01/top-starcraft-player-life-arrested-in-south-korea/>.

тельную деятельность, требующую подготовки к соревнованиям [1, 5].

Проблемы международно-правового регулирования киберспорта. Регулирование киберспорта на международном уровне осуществляется Международной федерацией киберспорта – спортивной организацией, объединяющей 48 национальных федераций из разных стран и проводящей чемпионаты мира по киберспорту. Между тем актуальным является вопрос о том, как будут регулироваться отношения, участниками которых являются представители государств, которые не являются членами данной организации? В этом случае вопрос о выборе применимого права отдается на усмотрение международного частного права [1, 16]. Это, в свою очередь, требует разработки соответствующих коллизионных норм национальными законодательствами.

Проблемы регулирования электронного спорта в зарубежных странах. Зарубежные страны активно стремятся разработать эффективное регулирование киберспорта, что, однако, требует интеграции положений киберспортивного права и норм отраслевого законодательства.

Так, например, США столкнулись с такой проблемой после введения правил о выдаче виз профессиональным спортсменам. Это, однако, вызвало критику со стороны других стран. Так, например, корейский игрок Ким Дон Хван, также известный как viOLet, играющий в StarCraft 2, получивший визу США, сумел избежать службы в армии.

С другой проблемой столкнулись в Южной Корее, где киберспорт стал национальным достоянием. Это позволяет предоставлять киберспортсменам различные льготы, например, внеочередное зачисление в университет. Вместе с тем наделение киберспортсменов такими льготами требует взвешенной и сбалансированной политики, возможно следует наделять такими льготами только тех спортсменов, которые доказали свою состоятельность и профессионализм, а также имеют хорошую деловую репутацию.

Относительно недавно Франция приняла правила, ограничивающие контракты игроков минимальным сроком в 12 месяцев и максимальным сроком в пять лет. Вместе с тем под вопросом остается обоснованность таких ограничений. Возможно, в данном случае следует опираться на основной принцип гражданского права – принцип свободы договора –

и позволить заключать договоры на сроки, приемлемые для обеих сторон.

Иная проблема возникла в Великобритании. В качестве национального органа в этой области выступает Британская ассоциация киберспорта. Однако в связи с тем, что отдельные аспекты ставок в киберспорте относятся к компетенции Комиссии по азартным играм Великобритании, возник своего рода конфликт компетенций, и у ассоциации по сути нет никаких полномочий для реального установления правил в этой отрасли.

Проблемы регулирования киберспорта в России. Правовое регулирование отношений в сфере киберспорта в России отличается значительная непоследовательность и фрагментарность. Первая попытка признать киберспорт официальным видом спорта принята в 2001 году – его включают во Всероссийский реестр видов спорта. Однако уже в 2006 году этот вид спорта исключается из реестра, так как в п. 3 Положения о Всероссийском реестре видов спорта содержатся критерии для признания вида спорта всероссийским – необходимо, чтобы этот вид спорта развивался в более чем половине субъектов России, и должно быть зарегистрировано физкультурно-спортивное объединение.

Вторая попытка правового регулирования оказалась более удачной, и Приказом Министерства спорта РФ от 29 апреля 2016 года № 470 компьютерный спорт был признан официальным видом спорта, повторно включён во Всероссийский реестр видов спорта. Приказом Министерства спорта РФ от 16 марта 2017 года № 183 компьютерный спорт переведен в категорию видов спорта, развивающихся на общероссийском уровне. Изначально в составе нового вида спорта – киберспорта – выделяют четыре дисциплины: боевая арена, соревновательные головоломки, стратегия в реальном времени и технический симулятор, затем они дополнены дисциплинами спортивный симулятор и файтинг.

При этом фрагментарность нормативно-правовой базы в этой сфере сохранилась – правовой статус киберспорта закреплён только в правилах по виду спорта «Компьютерный спорт», подготовленных ФКС России и утверждённых Министерством спорта РФ приказом от 17 января 2020 года № 16. И в целом правовой статус киберспорта закреплён в федеральных нормативно-правовых актах органов исполнительной власти, то есть актах подза-

конного уровня. В то же время по общему правилу на киберспорт должны распространяться нормы Федерального закона «О физической культуре и спорте Российской Федерации», но в силу специфики этого вида спорта такого регулирования оказывается явно недостаточно.

Основы, система соревнований, способы проведения регулируются Правилами киберспорта. Уже в рамках этих правил принимаются специализированные положения и регламенты соревнований всероссийского и межрегионального уровней, содержащие информацию об организаторе киберспортивных соревнований, месте, сроках проведения, информацию о финансировании, требования к участникам, порядок подачи заявок и условиях допуска, порядок подведения итогов и награждения, а также обеспечения безопасности на соревнованиях. Ещё более конкретные вопросы, касающиеся проведения игр, отражаются в регламентах [7, 8].

Обозначим проблемные аспекты правового регулирования киберспорта, где существуют пробелы, правовые барьеры или применяется регулирование по аналогии закона или аналогии права.

Во-первых, отмечается, что применение общих норм законодательства о физкультуре и спорте не адаптировано для проведения соревнований по киберспорту, из чего делается вывод об отсутствии адекватного правового регулирования киберспортивных соревнований [3, 4]. Полагаем, что совершенствование нормативно-правовой базы проведения соревнований по киберспорту необходимо и должно идти с учетом следующих вводных.

Во-вторых, правовое регулирование киберспорта – комплексное и оно должно осуществляться не только в рамках законодательства о физкультуре и спорте, но и с учетом применения норм иных отраслей права для отношений в сфере киберспорта (в гражданском законодательстве закреплён статус компьютерных игр как мультимедийного продукта, налоговое законодательство регулирует прибыль, полученную организатором, как доход, облагаемый налогом).

В-третьих, законодательство о киберспорте должно учитывать особенности правового статуса несовершеннолетних участников [14], а также участников с иностранным гражданством. При этом наличие международного элемента может означать тот факт, что от-

ношения между спортсменом и организацией будут регулироваться контрактами по иностранному законодательству, что не исключает коллизий [7]. Недостаточное развитие института договора в киберспорте приводит к невозможности защищать свои права в судебном порядке, а также к сложностям при трудоустройстве киберспортсмена.

В-четвертых, необходимо соблюдать режим охраны интеллектуальной собственности в отношении компьютерных игр. Для проведения турниров необходимо получение соответствующего разрешения (заключение лицензионного договора) [15].

В-пятых, специфика дальнейшего правового регулирования обусловлена также и тем, что для достижения необходимой когнитивной и физической формы киберспортсменам необходима оптимальная подготовка. И значит, потребуется урегулировать вопросы подготовки сильных киберспортсменов и профилактики проблем со здоровьем.

Отдельные проблемы электронного спорта. Допинг. Допинг является одной из проблем, которая ставит под сомнение легитимность всей индустрии киберспорта. Наиболее часто используемые препараты – те, которые дают пользователям более высокий уровень концентрации, бдительности и энергии. Они также могут препятствовать развитию аппетита, что помогает геймерам поддерживать себя во время затяжных стратегических игр. В ответ на эти опасения организаторы турниров начали проводить выборочный допинг-тест, и с тех пор допинг стали приравнивать к правонарушениям.

Вместе с тем вопрос о перечне запрещенных препаратов является открытым. Так, ряд экспертов полагает, что такой перечень запрещенных препаратов должен быть тем же, что и для других видов спорта [1, 3, 5]. По нашему мнению, перечень препаратов должен быть специальным, поскольку специфика киберспорта может предполагать применение тех препаратов, которые не будут применяться для других видов спорта.

Разрешение споров в сфере киберспорта. Ассоциация профессиональных игроков Counter Strike (CSPPA) опубликовала заявление профессиональных игроков о необходимости разработки справедливой процедуры наказания за нарушение правил соревнований. По мнению CSPPA, такой регламент должен включать право быть услышанным,

а также подать апелляцию в независимый орган.

Сегодня спортивный арбитраж набирает популярность. Спортивный арбитражный суд (CAS) для разрешения спортивных споров применяет *Кодекс спортивного арбитража и медиации*. Отдельные авторы считают, что CAS является естественным форумом для разрешения споров в сфере киберспорта [1, 16]. Однако в списке арбитров CAS нет ни одного специалиста по киберспорту, в силу чего их опыта может оказаться недостаточно для справедливого разрешения споров. Кроме того, ни один из основных акторов киберспорта пока не поддержал концепцию CAS как органа, разрешающего киберспортивные споры. Также, CAS пока не признал киберспорт как вид спорта, входящий в сферу его компетенции.

Заключение. Киберспорт является одним из наиболее популярных видов современного спорта, а его индустрия постоянно растет. Для того чтобы и дальше развивать и популяризировать данную сферу, необходимо соответствующим образом урегулировать отношения, связанные с киберспортивными играми и соревнованиями. Проведенное исследование

позволило выработать следующие предложения и рекомендации:

1) важно устранить проблемы и барьеры, препятствующие развитию киберспорта как на международном, так и национальном уровнях;

2) отечественному законодателю следует сфокусироваться над созданием единого, целостного и непротиворечивого законодательства в области российского киберспорта. Важно выработать единый понятийно-категориальный аппарат, определить правовой статус киберспорта, интегрировать положения законодательства о киберспорте с положениями налогового законодательства, а также нормами о праве интеллектуальной собственности;

3) необходимо определиться с вопросами антидопингового контроля, перечнем антидопинговых препаратов, запрещенных к употреблению в киберспорте, а также ответственностью за прием таких препаратов;

4) в целях эффективного разрешения споров в сфере киберспортивных игр и соревнований представляется важным определить наиболее эффективный способ их разрешения.

Список литературы

1. Баешко, В.В. Проблемы международного правового регулирования киберспорта / В.В. Баешко // *Спортивное право в Республике Беларусь: сб. ст.* – Минск, 2015. – С. 147–154.
2. Громова, Е.А. Преференциальные и экспериментальные режимы в сфере создания биомедицинских инноваций / Е.А. Громова, Н.С. Конева, Д.Б. Феррейра // *Человек. Спорт. Медицина.* – 2021, № S2. – С. 161–166. DOI: 10.14529/hsm21s223 EDN: IXGAQM.
3. Иванов, В.Д. Киберспорт: экономические и юридические аспекты развития / В.Д. Иванов, Д.А. Никифоров, А.А. Коршунов // *Педагогический опыт: теория, методика, практика: материалы VII Междунар. науч.-практ. конф. (Чебоксары, 15 мая 2016 г.) / ред. кол.: О.Н. Широков [и др.].* – Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2016. – № 2 (7). – С. 188–193.
4. Иорисов, Х.В. Нужен ли в России специальный закон о киберспорте? / Х.В. Иорисов // *Сборник избранных статей по материалам Международной научной конференции «Социально-экономические и гуманитарные науки».* – СПб.: Нацразвитие, 2020. – С. 103–106.
5. Коваленко, Е. Правовое регулирование киберспорта в России и некоторых странах Азии / Е. Коваленко, Н.К. Тыдыкова // *Рос.-азиат. правовой журнал.* – 2021. – № 3. – С. 51–57. DOI: 10.14258/ralj(2021)3.11
6. Конева, Н.С. Правовой режим персональных данных спортсменов / Н.С. Конева // *Человек. Спорт. Медицина.* – 2020. – № S2. – С. 120–125. DOI: 10.14529/hsm20s219 EDN: SUUEIF.
7. Новиков, И.В. Проблемы правового регулирования киберспорта в Российской Федерации / И.В. Новиков // *Вопросы рос. юстиции.* – 2020. – № 9. – С. 426–438. EDN ECZVFR.
8. Сутырина, Е.В. Правовые основы киберспортивных турниров / Е.В. Сутырина // *Молодой ученый.* – 2022. – № 5 (400). – С. 226–230. EDN SSJGLS.
9. Титова, Е.В. Понятие и правовая природа барьеров внедрения компонентов цифровой индустрии (индустрии 4.0) в промышленном регионе / Е.В. Титова, Н.С. Конева // *Вестник ЮУрГУ. Серия «Право».* – 2021, № 3. – С. 75–84. EDN: UKBOST.
10. Carrabine, Z. Paris 2024 GLHF: Esports' Quest for Olympic Inclusion / Z. Carrabine // *Sports Lawyers Journal.* – 2019. – No. 26. – P. 229–243.

11. Dobill, M. Leveling (up) the Playing Field: A Policy-Based Case for Legalizing and Regulating Esports Gambling' Loyola of Los Angeles / M. Dobill // *Entertainment Law Review*. – 2017. – No. 37 (2). – P. 139–167.
12. Gainsbury, S. Intensity and gambling harms: Exploring breadth of gambling involvement among esports bettors / S. Gainsbury, B. Abarbanel, A. Blaszczynski // *Gaming Law Review*. – 2017. – No. 21 (8). – P. 610–615.
13. Holden, J.T. Esports Corruption: Gambling, Doping, and Global Governance / J.T. Holden, M. Rodenberg, A. Kaburakis // *MD. J. INT'L L.* – 2017. – No. 236. – P. 32–40.
14. King, D.L., *Online gaming and gambling in children and adolescents – Normalising gambling in cyber places* (Victorian Responsible Gambling Foundation, 2018).
15. Titova, E. Athletic training systems in Russia vs. US: patenting laws and experiences / E. Titova, N. Koneva, O. Dubrovin // *Theory and Practice of Physical Culture*. – 2019. – No. 2. – P. 12–18.
16. Windholz, E. *Governing Esports: Public Policy, Regulation and the Law* / E. Windholz // *Sports Law eJournal*. – 2020. – Vol. 1. – P. 24–37.

References

1. Bayeshko V.V. [Problems of International Legal Regulation of Cybersports]. *Sportivnoye pravo v Respublike Belarus'* [Sports Law in the Republic of Belarus. Collection Article], 2015, pp. 147–154. (in Russ.)
2. Gromova E.A., Koneva N.S., Ferreyra D.B. Preferential and Experimental Regimes in the Field of Creating Biomedical Innovations. *Human. Sport. Medicine*, 2021, no. S2, pp. 161–166. (in Russ.) DOI: 10.14529/hsm21s223
3. Ivanov V.D., Nikiforov D.A., Korshunov A.A. [E-Sports. Economic and Legal Aspects of Development]. *Pedagogicheskiy opyt: teoriya, metodika, praktika: materialy VII Mezhdunarodnyy nauchno-prakticheskaya konferentsiya* [Pedagogical Experience. Theory, Methodology, Practice. Materials of the VII International Scientific and Practical Conference], 2016, no. 2 (7), pp. 188–193. (in Russ.)
4. Idrisov Kh.V. [Is There a Need for a Special Law on E-Sports in Russia?] *Sbornik izbrannykh statey po materialam Mezhdunarodnoy nauchnoy konferentsii "Sotsial'no-ekonomicheskiye i gumanitarnyye nauki"* [Collection of Selected Articles Based on the Materials of the International Scientific Conference Socio-Economic and Humanitarian Sciences], 2020, pp. 103–106. (in Russ.)
5. Kovalenko E., Tydykova N.K. [Legal Regulation of Cybersports in Russia and Some Asian Countries]. *Rossiysko-aziatskiy pravovoy zhurnal* [Russian-Asian Legal Journal], 2021, no. 3, pp. 51–57. (in Russ.) DOI: 10.14258/ralj(2021)3.11
6. Koneva N.S. Legal Regime of Personal Data of Athletes. *Human. Sport. Medicine*, 2020, no. S2, pp. 120–125. (in Russ.) DOI: 10.14529/hsm20s219
7. Novikov I.V. [Problems of Legal Regulation of Cybersports in the Russian Federation]. *Voprosy rossiyskoy yustitsii* [Issues of Russian Justice], 2020, no. 9, pp. 426–438. (in Russ.)
8. Sutyryna E.V. [Legal Basis of Cybersport Tournaments]. *Molodoy uchenyy* [Young Scientist], 2022, no. 5 (400), pp. 226–230. (in Russ.)
9. Titova E.V., Koneva N.S. Concept and Legal Nature of Barriers to the Implementation of Digital Industry Components (Industry 4.0) in the Industrial Region. *Bulletin of South Ural State University. Ser. Law*, 2021, no. 3, pp. 75–84. (in Russ.) DOI: 10.14529/law210312
10. Carrabine Z. Paris 2024 GLHF: Esports' Quest for Olympic Inclusion. *Sports Lawyers Journal*, 2019, no. 26, pp. 229–243.
11. Dobill M. Leveling (up) the Playing Field: A Policy-Based Case for Legalizing and Regulating Esports Gambling' Loyola of Los Angeles. *Entertainment Law Review*, 2017, no. 37 (2), pp. 139–167.
12. Gainsbury S., Abarbanel B., Blaszczynski A. Intensity and Gambling Harms: Exploring Breadth of Gambling Involvement Among Esports Bettors. *Gaming Law Review*, 2017, no. 21 (8), pp. 610–615. DOI: 10.1089/qlr2.2017.21812
13. Holden J.T., Rodenberg M., Kaburakis A. Esports Corruption: Gambling, Doping, and Global Governance. *MD. J. INT'L L.*, 2017, no. 236, pp. 32–40. DOI: 10.2139/ssrn.2831718
14. King D.L. *Online Gaming and Gambling in Children and Adolescents – Normalising Gambling in Cyber Places* (Victorian Responsible Gambling Foundation, 2018).

15. Titova E., Koneva N., Dubrovin O. Athletic Training Systems in Russia vs. US: Patenting Laws and Experiences. *Theory and Practice of Physical Culture*, 2019, no. 2, pp. 12–18.

16. Windholz E. Governing Esports: Public Policy, Regulation and the Law. *Sports Law eJournal*, 2020, vol. 1, pp. 24–37. DOI: 10.53300/001c.13241

Информация об авторах

Громова Елизавета Александровна, кандидат юридических наук, доцент, доцент кафедры предпринимательского, конкурентного и экологического права, Южно-Уральский государственный университет, Челябинск, Россия.

Конева Наталья Сергеевна, кандидат юридических наук, доцент, доцент кафедры конституционного и административного права, Южно-Уральский государственный университет, Челябинск, Россия.

Феррейра Даниэл Брантес, доктор наук, старший научный сотрудник кафедры конституционного и административного права, Южно-Уральский государственный университет, Челябинск, Россия; директор Центра Медиации и Арбитража Бразилии, Рио-де-Жанейро, Бразилия.

Information about the authors

Elizaveta A. Gromova, Candidate of Juridical Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Entrepreneurial, Competition and Environmental Law, South Ural State University, Chelyabinsk, Russia.

Natalya S. Koneva, Candidate of Juridical Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Constitutional and Administrative Law, South Ural State University, Chelyabinsk, Russia.

Daniel B. Ferreira, Doctor of Science, Senior Researcher, Department of Constitutional and Administrative Law, South Ural State University, Chelyabinsk, Russia; Director of the Brazilian Centre of Mediation and Arbitration, Rio de Janeiro, Brazil.

Вклад авторов: все авторы сделали эквивалентный вклад в подготовку публикации.

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Contribution of the authors: the authors contributed equally to this article.

The authors declare no conflicts of interests.

Статья поступила в редакцию 23.11.2022

The article was submitted 23.11.2022