

Актуальные вопросы спортивного права Relevant issues of sports law

Научная статья
УДК 343.2/.7
DOI: 10.14529/hsm24s210

КРИМИНАЛЬНЫЕ РИСКИ РАЗВИТИЯ КИБЕРСПОРТА

А.А. Дмитриева, dmitrievaaaa@susu.ru, <http://orcid.org/0000-0002-1035-1387>

Д.Ж. Гостькова, gostkovadz@susu.ru, <http://orcid.org/0000-0002-0609-1180>

Южно-Уральский государственный университет, Челябинск, Россия

Аннотация. Цель: определить негативные эффекты компьютерного спорта для разработки и реализации соответствующей уголовной политики России. **Материалы и методы.** При проведении исследования использовали в совокупности как общенаучные, так и частные методы познания для достижения поставленной цели. **Результаты.** В результате проведенного исследования авторы пришли к выводу, что помимо «традиционных» противоправных деяний, таких как договорные матчи и использование запрещенных субстанций и (или) методов, развитие киберспорта характеризуется появлением новых криминальных рисков. В частности, в научный оборот введен такой термин, как электронный допинг, объединяющий использование чит-кодов, DDoS-атаки и применение запрещенной сторонней хакерской программы. Еще одним общественно опасным деянием, возникшим в результате компьютерных игр, является посягательство на виртуальное игровое имущество. Теоретиками уголовного права предлагаются различные варианты уголовно-правового противодействия обозначенным угрозам, начиная от квалификации деяний по действующим нормам, заканчивая введением отдельных уголовно-правовых норм. В качестве превентивной меры, направленной на противодействие ювенальной преступности, криминологи предлагают ввести дополнительные возрастные ограничения относительно компьютерных игр по примеру ряда зарубежных государств. **Заключение.** Отсутствует наработанная судебно-следственная практика по привлечению киберспортсменов к уголовной ответственности. По мнению специалистов, это обусловлено низкой общественной опасностью деяний, пробельностью уголовного закона и регулированием этой же сферы иными отраслями права.

Ключевые слова: киберспорт, компьютерный спорт, допинг, договорные матчи, эдопинг, виртуальное игровое имущество

Для цитирования: Дмитриева А.А., Гостькова Д.Ж. Криминальные риски развития киберспорта // Человек. Спорт. Медицина. 2024. Т. 24, № S2. С. 70–74. DOI: 10.14529/hsm24s210

Original article
DOI: 10.14529/hsm24s210

CRIMINAL RISKS OF ESPORTS DEVELOPMENT

A.A. Dmitrieva, dmitrievaaaa@susu.ru, <http://orcid.org/0000-0002-1035-1387>

D.Zh. Gostkova, gostkovadz@susu.ru, <http://orcid.org/0000-0002-0609-1180>

South Ural State University, Chelyabinsk, Russia

Abstract. Aim. This study examines the emerging challenges stemming from the development of esports to enhance the corresponding criminal policy in Russia. **Materials and methods.** This study is based on a combination of general and specific methods for goal attainment. **Results.** The study reveals that the development of esports has resulted in the emergence of novel criminal risks beyond traditional illegal activities such as match-fixing and substance abuse. The concept of e-doping has been introduced, encompassing the use of cheat codes, distributed denial of service (DDoS) attacks, and hacking tools.

Another threat that has resulted from the emergence of eSports is digital asset fraud. Legal theorists provide potential avenues for addressing these threats, including the adaptation of existing legal frameworks and the introduction of specialized legislation. As a preventive measure against juvenile delinquency, the authors recommend implementing stricter age restrictions on computer games, mirroring international practices. **Conclusion.** The study reveals a critical gap in current judicial and investigative practices regarding e-athletes. Experts attribute this gap to the perceived low public danger of these activities, gaps in criminal law, and the regulation of this domain by other branches of law.

Keywords: esport, doping, match-fixing, edoping, digital asset

For citation: Dmitrieva A.A., Gostkova D.Zh. Criminal risks of esports development. *Human. Sport. Medicine.* 2024;24(S2):70–74. (In Russ.) DOI: 10.14529/hsm24s210

Введение. Киберспорт – это закономерное следствие цифровизации всех сфер жизни общества. По оценкам специалистов, «глобально доля российского сегмента на киберспортивном рынке не очень велика, однако темпы роста самые высокие в мире»¹. Так, если в 2022 г. рынок компьютерного спорта в России составил около 30 млн долларов, то в 2023 г. – 100 млн долларов. Несмотря на увеличение популярности киберспорта в России, отношение к данному спортивному виду весьма неоднозначное. До сегодняшнего дня ряд исследователей и общественных деятелей подвергают сомнению целесообразность признания «компьютерного спорта» официальным видом в связи с высокими криминальными рисками. Однако Российская Федерация в 2001 г. стала первой страной в мире, сделавшей такой серьезный шаг. Хотя впоследствии киберспорт был исключен из реестра, тем не менее его повторное включение произошло в 2016 г.². А 2017 г. ознаменовался тем, что Федерация компьютерного спорта России стала аккредитованной федерацией³, а киберспорт был переведен во второй раздел, то есть его развитие происходит на общероссийском уровне.

Материалы и методы. При проведении исследования были использованы как общенаучные: анализ, синтез, индукция, дедукция, аналогия, так и частные методы познания: сравнительно-правовой, системный. Все методы применялись в совокупности для достижения поставленной цели.

¹ URL: https://synergy.ru/about/education_articles/raznoe/ryinok_kybersporta_k_2025_godu_kakim_on_budet (дата обращения: 02.10.2023).

² Приказ Министерства спорта Российской Федерации № 470 от 29.04.2016 г. URL: <https://resf.ru/about/documentation/> (дата обращения: 04.10.2023).

³ Приказ Министерства спорта Российской Федерации № 618 от 05.07.2017 г. URL: <https://resf.ru/about/documentation/> (дата обращения: 04.10.2023).

Результаты. Установлено, что существование и развитие киберспорта несет в себе ряд криминальных рисков. Условно их можно разделить на две группы. Первые характерны также иным спортивным состязаниям, в связи с этим механизм противодействия данным преступлениям уже разработан. Сложность определения, квалификации и предупреждения представляют новые общественно опасные деяния ввиду малоизученности и отсутствия необходимой правовой базы.

К первой группе преступлений, совершаемых в мире киберспорта, можно отнести договорные матчи. По данным SportRadar, киберспорт занимает третье место среди спортивных видов по частоте договорных матчей, уступая место лишь футболу и баскетболу⁴. В зарубежных странах уже есть прецеденты привлечения киберспортсменов к уголовной ответственности за данные деяния. Например, южнокорейский киберспортсмен Ли Сын Хён в 2016 г. был арестован за договорные матчи и приговорен к трём годам условного заключения и штрафу в размере 70 млн вон с запретом на участие в киберспортивных соревнованиях⁵.

В Российской Федерации подобная практика отсутствует. Как правило, вопрос разрешается в рамках дисциплинарного взыскания, хотя в ст. 184 УК РФ предусмотрена уголовная ответственность за оказание противоправного влияния на результат официального спортивного соревнования или зрелищного коммерческого конкурса.

Также в компьютерном спорте имеет место использование запрещенных препаратов, стимулирующих мозговую деятельность. Так, Кори Фризен (SEMPHIS), в интервью после выступления на ESL One Katowice – 2015 при-

⁴ URL: <https://journal.tinkoff.ru/football-match-fixing/> (дата обращения: 04.10.2023).

⁵ URL: <https://www.cybersport.ru/tags/other/kybersport-2016-skandal-goda> (дата обращения: 04.10.2023).

знался, что он и его товарищи по команде Cloud9 находились под действием аддерола⁶.

Законодатель РФ закрепил две уголовно-правовые нормы, предусматривающие ответственность за склонение спортсмена к использованию запрещенных субстанций и (или) методов (статья 230.1 УК РФ) и за их использование в отношении спортсмена (статья 230.2 УК РФ). Однако прецеденты привлечения к уголовной ответственности в России по указанным нормам также отсутствуют.

М.П. Клейменов и И.М. Клейменов считают, что отсутствие судебно-следственной практики привлечения к ответственности спортсменов по обозначенным нормам обусловлена, во-первых, высокой политизацией сферы спорта относительно договорных матчей, а во-вторых, чрезмерным завышением степени общественной опасности допинговых преступлений, криминализация которых вызвана исключительно политическим скандалом [4]. Более того, авторы находят нерациональным привлекать спортсменов к уголовной ответственности, если эти же правоотношения регулируются также трудовым, гражданским и административным законодательствами.

Помимо традиционных видов допинга в литературе выделяют новый, так называемый, электронный допинг (эдопинг, «технический» допинг) [5, 6]. Е.Н. Рахманова определяет его как способ электронной стимуляции игрока с целью достижения им определенного спортивного результата и выделяет три его разновидности: использование читов, DDoS-атаки и применение запрещенной сторонней хакерской программы путем использования игроком уязвимостей безопасности игры [6]. Использование эдопинга в существующих правовых реалиях может быть расценено как посягательство на общественные отношения, охраняемые статьями 146 УК РФ, 159.6 УК РФ и главы 28 УК РФ. В Южной Корее, где развитию киберспорта уделяют особое внимание, законодатель пошел по иному пути, не применяя действующие нормы, а создав отдельный закон, запрещающий использование чит-кодов в онлайн-играх, с максимальным наказанием до 5 лет лишения свободы [3].

В качестве еще одного общественно опасного деяния, зародившегося в результате развития компьютерных игр, выступает посяга-

тельство на виртуальное игровое имущество. П.П. Степанов и М.А. Филатова обращают внимание на существующую законодательную пробельность в данном вопросе [8]. Ввиду того, что у пользователя (игрока) отсутствует право собственности на виртуальное игровое имущество (несмотря на его оплату реальными денежными средствами), привлекать виновных лиц к ответственности за хищения невозможно. В отечественной судебной практике подобные деяния рассматриваются с позиции компьютерных преступлений, хотя в ряде зарубежных стран виртуальное игровое имущество признается предметом хищения. Разрешение обозначенной проблемы теоретиками уголовного права видится либо в расширении признаков предмета хищения, либо в создании самостоятельной уголовно-правовой нормы, регулирующей посягательство на виртуальное игровое имущество.

Само существование и развитие киберспорта, по мнению ряда криминологов, несет в себе угрозу национального масштаба. В частности, В.П. Васькевич, анализируя правовую регламентацию компьютерного спорта, приходит к выводу, что киберспорт по своей сути является разновидностью азартной игры, требующей соответствующего ограничения [1]. Ф.Ю. Сафин и А.В. Баженов утверждают, что активное освоение подростками жестоких компьютерных игр может выступать одной из актуальных причин их криминализации и распространения ювенальной преступности в обществе [7].

Другие ученые, напротив, считают, что негативное влияние незначительно и компьютерные игры способствуют выплеску агрессии.

Несмотря на существующую дискуссию, необходимо признать, что киберспорт – это сегодняшняя действительность, и для минимизации негативных последствий, вызванных стремительным развитием компьютерного спорта, требуется создать эффективное правовое регулирование.

В ряде зарубежных стран предприняты попытки ограничения негативного влияния компьютерных игр, в частности, это выражается в установлении временных лимитов для несовершеннолетних.

Так, в 2011 г. в Южной Корее был принят закон «Закон Золушки», согласно которому лицам младше 16 лет запрещается играть в компьютерные игры с ноля часов до шести. Схожий закон действует и в КНР, где лица

⁶ URL: <https://www.cybersport.ru/tags/cs-go/semphismy-vse-prinimali-adderol> (дата обращения: 04.10.2023).

младше 18 лет не имеют права проводить за компьютерными играми более 3 часов в неделю [3]. В Германии с 2002 г. введен «Закон о защите молодых людей» с целью охраны лиц от 14 до 25 лет от влияния неуместного видеоконтента посредством определения возрастных категорий, которым разрешается приобретать конкретную компьютерную игру [2].

Однако подобные законы вызывают критику у сторонников киберспорта, поскольку возрастные ограничения будут тормозить его развитие.

Заключение. В киберспорте, как и в иных спортивных видах, имеют место такие противоправные деяния, как использование запрещенных методов и (или) субстанций и договорные матчи. Однако практика привлечения киберспортсменов к уголовной ответственности по указанным нормам отсутствует. К новым общественно опасным деяниям, требующим грамотного законодательного регулирования, относятся электронный допинг («технический» допинг, эдопинг) и посягательство на виртуальное игровое имущество.

Список литературы

1. Васьекевич, В.П. Киберспорт: некоторые спорные вопросы правового регулирования и практики / В.П. Васьекевич // *Проблемы экономики и юридической практики*. – 2019. – Т. 15, № 2. – С. 154–157.
2. Демченко, М.В. Правовое регулирование киберспорта в России и за рубежом / М.В. Демченко, А.Д. Шведова // *Инноватика и экспертиза: научные труды*. – 2019. – № 2 (27). – С. 88–93. DOI: 10.35264/1996-2274-2019-2
3. Кадомский, А.И. Правовое регулирование киберспорта в различных странах / А.И. Кадомский // *Правовое регулирование спорта в условиях современных вызовов: материалы Всерос. науч.-практ. конф.* – Тамбов, 2022. – С. 30–34.
4. Клейменов, М.П. Криминологические аспекты спортивной политики / М.П. Клейменов, И.М. Клейменов // *Всерос. криминол. журнал*. – 2021. – Т. 15, № 6. – С. 714–723. DOI: 10.17150/2500-4255.2021.15(6)
5. Краснова, К.А. Киберспорт и преступность / К.А. Краснова // *Научный портал МВД Росси*. – 2021. – № 4 (56). – С. 30–33.
6. Рахманова, Е.Н. Квалификация преступлений, совершаемых в сфере киберспорта / Е.Н. Рахманова // *Уголовный закон в эпоху искусственного интеллекта и цифровизации: сб. тр. по материалам Всерос науч.-практ. конф. с междунар. участием в рамках I Саратов. междунар. юрид. форума, посвящ. 90-летию юбилею Саратов. гос. юрид. академии*. – Саратов, 2021. – С. 103–107.
7. Сафин, Ф.Ю. Деструктивное влияние игрового компьютерного контента на криминализацию несовершеннолетних / Ф.Ю. Сафин, А.В. Баженов // *Всерос. криминол. журнал*. – 2022. – Т. 16, № 1. – С. 39–46. DOI: 10.17150/2500-4255.2022.16(1)
8. Степанов, П.П. Проблемы уголовно-правовой охраны виртуального игрового имущества / П.П. Степанов, М.А. Филатова // *Всерос. криминол. журнал*. – 2021. – Т. 15, № 6. – С. 744–755. DOI: 10.17150/2500-4255.2021.15(6)

References

1. Vaskevich V.P. [Cybersport. Some Controversial Issues of Legal Regulation and Practice]. *Problemy ekonomiki i yuridicheskoy praktiki* [Problems of Economics and Legal Practice], 2019, vol. 15, no. 2, pp. 154–157. (in Russ.)
2. Demchenko M.V., Shvedova A.D. [Legal Regulation of Cybersport in Russia and Abroad]. *Innovatika i ekspertiza: nauchnyye trudy* [Innovation and Expertise. Scientific Works], 2019, no. 2 (27), pp. 88–93. (in Russ.) DOI: 10.35264/1996-2274-2019-2
3. Kadomsky A.I. [Legal Regulation of Cybersport in Various Countries]. *Pravovoye regulirovaniye sporta v usloviyakh sovremennykh vyzovov: materialy Vserossiyskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii* [Legal Regulation of Sports in the Context of Modern Challenges. Materials of the All-Russian Scientific and Practical Conference], 2022, pp. 30–34. (in Russ.)
4. Kleymenov M.P., Kleymenov I.M. [Criminological Aspects of Sports Policy]. *Vserossiyskiy kriminologicheskiy zhurnal* [All-Russian Criminological Journal], 2021, vol. 15, no. 6, pp. 714–723. (in Russ.) DOI: 10.17150/2500-4255.2021.15(6).714-723

5. Krasnova K.A. [Cyber Sports and Crime]. *Nauchnyy portal MVD Rossii* [Scientific Portal of the Ministry of Internal Affairs of Russia], 2021, no. 4 (56), pp. 30–33. (in Russ.)

6. Rakhmanova E.N. [Qualification of Crimes Committed in the Field of eSports]. *Ugolovnyy zakon v epokhu iskusstvennogo intellekta i tsifrovizatsii: sbornik trudov po materialam Vserossiyskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii s mezhdunarodnym uchastiyem v ramkakh I Saratovskogo mezhdunarodnogo yuridicheskogo foruma, posvyashchennogo 90-letnemu yubileyu Saratovskoy gosudarstvennoy yuridicheskoy akademii* [Criminal Law in the Era of Artificial Intelligence and Digitalization. Collection of Papers Based on the Materials of the All-Russian Scientific and Practical Conference with International Participation within the Framework of the I Saratov International Legal Forum Dedicated to the 90th Anniversary of the Saratov State Law Academy], 2021, pp. 103–107. (in Russ.)

7. Safin F.Yu., Bazhenov A.V. [Destructive Influence of Computer Gaming Content on the Criminalization of Minors]. *Vserossiyskiy kriminologicheskii zhurnal* [All-Russian Criminological Journal], 2022, vol. 16, no. 1, pp. 39–46. (in Russ.) DOI: 10.17150/2500-4255.2022.16(1)

8. Stepanov P.P., Filatova M.A. [Problems of Criminal-legal Protection of Virtual Gaming Property]. *Vserossiyskiy kriminologicheskii zhurnal* [All-Russian Criminological Journal], 2021, vol. 15, no. 6, pp. 744–755. (in Russ.) DOI: 10.17150/2500-4255.2021.15(6)

Информация об авторах

Дмитриева Анна Александровна, доктор юридических наук, доцент, заведующий кафедрой уголовного и уголовно-исполнительного права, криминологии, Южно-Уральский государственный университет, Челябинск, Россия.

Гостькова Динара Жолаушобаевна, кандидат юридических наук, доцент, доцент кафедры уголовного и уголовно-исполнительного права, криминологии, Южно-Уральский государственный университет, Челябинск, Россия.

Information about the authors

Anna A. Dmitrieva, Doctor of Juridical Sciences, Associate Professor, Head of the Department of Criminal and Penal Law, Criminology, South Ural State University, Chelyabinsk, Russia.

Dinara Zh. Gostkova, Candidate of Juridical Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Criminal and Penal Law, Criminology, South Ural State University, Chelyabinsk, Russia.

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 conflict of interest.

Статья поступила в редакцию 02.11.2023

The article was submitted 02.11.2023