

АНТИДОПИНГОВАЯ ПОЛИТИКА В КИБЕРСПОРТЕ

И.М. Беляева, beliaevaim@susu.ru, <http://orcid.org/0000-0001-6945-4578>

Южно-Уральский государственный университет, Челябинск, Россия

Аннотация. **Цель:** исследование правовой базы в сфере регулирования киберспорта, антидопинговой политики в данном виде спорта в целях выявления особенностей и существующих проблем в области соблюдения антидопинговых правил киберспортсменами. **Материалы и методы.** На основе анализа международных и российских нормативных правовых актов, регулирующих отношения в области киберспорта, а также актов, закрепляющих антидопинговые правила, исследовано их современное состояние, возможности и пределы контроля за использованием допинга киберспортсменами. Определено понятие киберспорта (компьютерный спорт, е-спорт) и его место в системе видов спорта. Анализ осуществлялся с помощью общенаучных и частнонаучных методов. **Результаты исследования.** Исследованы правовые подходы к формированию антидопинговой политики в киберспорте и фиджитал-спорте, сформулированы основные проблемы в данной области, выявлены особенности контроля за соблюдением антидопинговых норм и ответственности за их нарушение. **Заключение.** Стремительное развитие киберспорта требует от законодателей своевременной реакции, подразумевающей правовое регулирование данного вида спорта в соответствии с его спецификой, дальнейшее совершенствование антидопинговой политики, которая должна отражать не только медицинские подходы к определению запрещенных средств, веществ и методов, но и технологические ограничения, вытекающие из специфики соревновательной деятельности. Последовательное выполнение этих действий позволит адекватно реагировать на нарушение антидопинговых правил киберспортсменами, эффективно осуществлять предупреждение и профилактику допинговых девиаций.

Ключевые слова: правовое регулирование киберспорта, антидопинговая политика

Для цитирования: Беляева И.М. Антидопинговая политика в киберспорте // Человек. Спорт. Медицина. 2025. Т. 25, № S1. С. 129–136. DOI: 10.14529/hsm25s116

Original article
DOI: 10.14529/hsm25s116

ANTI-DOPING POLICY IN ESPORTS

I.M. Belyaeva, beliaevaim@susu.ru, <http://orcid.org/0000-0001-6945-4578>

South Ural State University, Chelyabinsk, Russia

Abstract. **Aim.** This study examines the legal framework governing anti-doping policy in e-sports, with the aim of identifying regulatory challenges in enforcing anti-doping code compliance among esports athletes. **Materials and methods.** The research design incorporates doctrinal legal analysis of international and Russian regulation governing esports, current anti-doping regulations, and jurisdictional boundaries of doping control mechanisms. This paper contributes to conceptual taxonomy development to operationalize esports within established sports classification systems. The methodological framework combines general scientific methods and specialized legal methods. **Results.** The study examines legal approaches to developing anti-doping policies in esports and phygital sports, identifies key challenges in this domain, and reveals specific characteristics of monitoring compliance with anti-doping regulations and enforcing accountability for violations. **Conclusion.** The rapid development of esports necessitates prompt legislative response, requiring sport-specific legal frameworks and enhanced anti-doping policies incorporating both medical criteria for prohibited substances and methods and technological restrictions. Systematic implementation of these measures will enable the proportionality of sanctions for anti-doping rule violations in esports, comprehensive prevention, and deterrence of doping practices.

Keywords: esports regulations, anti-doping policy

For citation: Belyaeva I.M. Anti-doping policy in esports. *Human. Sport. Medicine*. 2025;25(s1):129–136. (In Russ.) DOI: 10.14529/hsm25s116

Введение. Киберспорт (компьютерный спорт, электронный спорт (англ. e-sports) как молодое и быстро развивающееся направление привлекает всё больше игроков и зрителей в различных уголках мира. Киберспорт может быть определен как вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой [4]. Исходя из такого определения, киберспорт является разновидностью спортивных игр. В то же время все еще сохраняется дискуссия о том, является ли киберспорт видом именно спорта. Один из главных аргументов против включения киберспорта в официальный спорт – отсутствие физической активности, которая является неотъемлемой частью большинства других видов спорта. Также некоторые эксперты считают, что киберспорт может негативно влиять на здоровье игроков, в частности на зрение и психическое состояние, а длительное время, проведенное перед компьютером, может привести к заболеваниям позвоночника, суставов и др. [14].

Этот новый вид спорта стремительно распространяется и завоевывает популярность у спортсменов, у зрителей, у инвесторов благодаря бурно развивающимся технологиям, включению в цифровое/виртуальное пространство спортивных интересов, несвязанности соревновательного процесса границами государств. С точки зрения экономики, киберспорт не только обеспечивает развитие инноваций, но и является очень привлекательным для инвесторов. Так, по данным Market.US, объем мирового рынка киберспорта к 2033 г. составит около 16,7 млрд долларов США по сравнению с 2,3 млрд долларов США в 2023 г. [18]. По данным же Precedence Research, объем мирового рынка киберспорта в 2023 г. составил 5,39 млрд долларов США, в 2024 г. он оценивается в 6,61 млрд долларов США, а к 2033 г., достигнет примерно 41,39 млрд долларов США [17]. Forbes резюмирует, что крупнейшим рынком потребления киберспорта остается Северная Америка, самым быстрорастущим – Азиатско-Тихоокеанский регион, на него приходится более 57 % от общего числа зрителей киберспорта [8]. Вице-премьер РФ Дмитрий Чернышенко на официальной презентации «Игр будущего» в сентябре 2023 г.

заявил, что киберспортом занимаются более 15 млн россиян [10].

Первые киберспортивные соревнования прошли в 1996 г. в США по игре Street Fighter II. В 2000 г. впервые были проведены международные киберспортивные соревнования – чемпионат мира по игре Quake. Как следствие развития и роста популярности киберспорта, в 2008 г. была создана Международная федерация киберспорта (ESF). Олимпийская федерация по киберспорту ещё не создана, но в 2017 г. Международный олимпийский комитет (МОК) признал киберспорт перспективным направлением и впервые включил в программу Юношеских Олимпийских игр 2018 г. в Буэнос-Айресе.

Материалы и методы. Решение о признании киберспорта олимпийским видом спорта МОК было принято в июле 2023 г., а через год исполнительный совет МОК объявил об учреждении Олимпийских киберспортивных игр и проведении первой киберспортивной Олимпиады в 2025 г. в Саудовской Аравии. Таким образом, киберспорт – это признанный международными организациями вид спорта, в том числе олимпийский вид. Следовательно, все нормы, регулирующие вопросы олимпийских видов спорта, в том числе по вопросам проведения соревнований, защиты спортсменов, обеспечения честности спортивных состязаний, недопустимости допинга, распространяются и на киберспорт. А значит, с ростом популярности киберспорта все более остро встает вопрос о необходимости в установлении правовых норм и стандартов, направленных на поддержание честной конкуренции и предотвращение использования допинга исходя из специфичности киберспортивных состязаний.

Некоторые государства все еще находятся в стадии обсуждений и дискуссий, изучения возможности/необходимости официального признания киберспорта видом спорта [15, 16, 19, 20] и распространения на него соответствующего законодательства.

В России (как и в некоторых других государствах, например, Южной Кореи, Китае, Филиппинах) компьютерный спорт признан одним из видов спорта и включен во Всероссийский реестр видов спорта (приказ Министерства спорта РФ от 29.04.2016 № 470). Значимым стоит признать Приказ Министерства спорта РФ от 16.03.2017 № 183, который включил киберспорт в категорию видов спор-

та, развивающихся на общероссийском уровне, и выделил в его составе четыре дисциплины: боевая арена, соревновательные головоломки, стратегия в реальном времени и технический симулятор. В 2018 и 2019 гг. компьютерный спорт дополнен дисциплинами «спортивный симулятор» и «файтинг» соответственно [5, с. 53].

Таким образом, признавая киберспорт видом спорта, Россия распространяет на него действие всех нормативных правовых актов, регулирующих общественные отношения в спортивной сфере. Базовым правовым регулятором здесь является Федеральный закон «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» от 04.12.2007 № 329-ФЗ.

В соответствии с этим федеральным законом реализуется антидопинговая политика, направленная на защиту фундаментального права спортсменов на участие в соревнованиях, свободных от допинга, которая в полной мере относится и к киберспорту. Антидопинговая политика как комплекс мер, направленных на борьбу с допингом в спорте, включает в себя информирование общественности о ключевых положениях антидопинговых правил, формирование культуры нулевой терпимости к допингу, реализацию обучающих и воспитательных программ для предотвращения использования допинга в спорте. Реализуется она через нормы целого комплекса нормативных актов, запрещающих применение допинга.

Вопросы о природе допинга, его понятии и правовых подходах к установлению юридической ответственности за его употребление спортсменами, а также за склонение спортсмена к употреблению субстанций и (или) методов, запрещенных для использования в спорте, тренером, специалистом по спортивной медицине либо иным специалистом в области физической культуры и спорта обсуждаются в научном сообществе на протяжении ряда лет [3, 9, 12, 13]. Правовое регулирование данного вопроса на международном и национальном уровнях основывается на медицинских знаниях о том, какие именно препараты, субстанции, методы в соответствии с базовыми идеями, закрепленными в Международной конвенции о борьбе с допингом в спорте (принята 19 октября 2005 г.) и Всемирном антидопинговом кодексе (принят в 2003 году, пересмотрен в 2021 г.), стимули-

руют физиологические возможности спортсмена в спортивной сфере, улучшая его спортивные результаты.

Всемирное антидопинговое агентство (WADA) с 2004 г. разрабатывает рекомендации и стандарты, целью которых является борьба с допингом, изначально фокусируясь на традиционных видах спорта. В 2021 г. WADA была создана рабочая группа, которая занимается вопросами борьбы с допингом именно в сегменте киберспорта. Кроме этого, многие международные федерации, такие как, например, ESL (Electronic Sports League) и BLAST, начали внедрять собственные антидопинговые правила, основываясь на рекомендациях WADA. Эти документы регламентируют процедуры тестирования игроков, список запрещенных веществ и механизм применения ответственности за их использование. Они подчеркивают важность соблюдения честной игры и необходимость поддержания репутации киберспорта как спорта легитимного.

Результаты исследования. В международной практике сложилась система юридической ответственности за правонарушения, связанные с употреблением допинга. Она включает в себя несколько компонентов: международную ответственность, дисциплинарную или административную ответственность, уголовную ответственность (решение о её введении принимается отдельно каждым государством) [3, с. 67–68].

Регулярные проверки и юридически значимые негативные последствия за нарушение антидопинговых правил являются ключевыми факторами успешной борьбы с допингом. Установление чётких механизмов, по которым должны проводиться тестирования и применяться в случае выявленных нарушений меры ответственности разных видов, поможет повысить уровень доверия к киберспорту.

Одной из ключевых частей антидопинговой политики является система тестирования игроков, которая с развитием технологий становится и более эффективной, и более быстрой. Это может включать как внеплановые проверки (например, на крупных турнирах), так и регулярные проверки на предмет использования запрещенных методов в период подготовки к соревнованиям. WADA предоставляет регулярно обновляемые списки запрещенных веществ и методов, которые организации киберспорта должны учитывать, оп-

ределяя, что находится под запретом, делая процесс тестирования более прозрачным и легитимным.

Завершающим этапом реализации антидопинговой политики является внедрение системы ответственности за использование допинга. Эта система может включать спортивно-дисциплинарные последствия – дисквалификацию, запрет на участие в турнирах, лишение призов и наград, а также административно-правовые и уголовно-правовые последствия в зависимости от тяжести нарушения.

Следует отметить пробел в нормативном правовом регулировании антидопингового обеспечения спортивных мероприятий по дисциплинам киберспорта в Российской Федерации. Согласно п. 1.6.1 Правил вида спорта «Компьютерный спорт» антидопинговое обеспечение киберспорта осуществляется в соответствии с Общероссийскими антидопинговыми правилами. В Правилах, относящихся к киберспорту, установлена спортивная ответственность за нарушение антидопинговых правил, когда в отношении киберспортсмена могут применяться спортивные санкции (в том числе его спортивная дисквалификация), а также упомянута возможность недопуска до участия в соревновании или удаления с соревнования лиц, нарушающих общепризнанные нормы поведения, в том числе принимающих наркотические или допинговые средства (п. 2.3.4 Правил). В то же время в п. 6.7.1 Правил вида спорта «Спортивное ориентирование» специально оговорено, что спортсменам во время проведения спортивных соревнований запрещено использовать допинг для стимулирования физических и умственных кондиций. Подобная формулировка запрета выглядит предпочтительнее, так как прямо указывает на ключевую характеристику допинга – способность улучшать спортивные результаты [6, с. 32].

Анализ российского опыта борьбы с допингом путем криминализации некоторых антидопинговых правонарушений показывает, что повышенная общественная опасность преступлений, предусмотренных ст. 230.1 УК РФ и 230.2 УК РФ, связана с тем, что причиняется существенный вред отношениям честной конкуренции в сфере спорта.

Несмотря на существующие и апробированные в традиционном спорте правила и механизмы, борьба с допингом в киберспорте сталкивается с рядом вызовов, которые ука-

зывают на необходимость разработки более эффективных методов контроля:

- разнообразие видов допинга: в киберспорте использование «умных» препаратов или технологий становится всё более распространённым, и их выявление требует специализированных подходов;

- отсутствие единой системы регулирования: разные организации применяют разные правила, что может создавать неравные условия для игроков;

- сложность в выявлении нарушителей, особенно в случае с виртуальными игроками.

Специфичной и существенной проблемой для киберспорта является технологический допинг – использование специальных программ и устройств для улучшения производительности и получения преимущества в играх. Примеры технологического допинга включают использование читов, багов, автопилотов, а также сторонних программ для модификации графики и звука. Если по вопросам выявления медицинского допинга и противодействия ему уже выработана достаточно понятная и урегулированная система, то в части технологического допинга правовое регулирование фактически отсутствует. По мнению С.В. Алексеева и В.Н. Мельника, суть проблемы технологического допинга в компьютерном спорте сводится именно к возможности проведения соревнований в онлайн-формате, когда взаимодействие участников соревновательного процесса осуществляется дистанционно с использованием информационной телекоммуникационной сети Интернет [1, с. 51].

В последние годы развивается еще одно спортивное направление, близкое к киберспорту, – фиджитал-спорт. На сегодняшний день специальное правовое регулирование соревновательных мероприятий в фиджитал-спорте не сформировано, организаторы в основном используют правовые нормы, относящиеся к классическим видам спорта по аналогии. Проанализировав понятия спорта и киберспорта, можно сделать вывод, что это направление, основу которого также составляют соревнования и подготовка к ним, а одна из главных задач в этой деятельности – соперничество, конкуренция, работа в команде и достижение поставленной цели [2, с. 344]. Фиджитал-спорт (англ. phygital sport) – это вид спортивных и развлекательных мероприятий, сочетающий физическую активность и взаимодействие пользователей с виртуальной

средой. В этом спорте используются технологии дополненной и виртуальной реальности, которые позволяют создавать имитацию компьютерной среды и генерировать виртуальные элементы в реальном мире. Яркий пример фиджитал-спорта – Игры будущего, состоявшиеся в Казани в феврале–марте 2023 года. Во время проведения данного мероприятия допинг-тестирование спортсменов не проводилось, но специалисты Российского антидопингового агентства (РУСАДА) там присутствовали с информационной и агитационной целями, проводили консультации с Оргкомитетом Игр и спортсменами.

Одной из возможных проблем, с которыми столкнутся организаторы Игр будущего в дальнейшем, является высокая степень технологической эволюции и появление новых веществ и методов, которые могут улучшить физическое состояние спортсменов.

Киберспорт и фиджитал-спорт в контексте технологического допинга требуют особого внимания к таким вопросам, как идентификация вирусов и использование программ, помогающих игрокам. В результате компьютерные алгоритмы, способные выявлять необычные игровые паттерны, могут стать полезным инструментом в борьбе с технологическим допингом. Обеспечение соблюдения антидопинговых норм на Играх будущего, как представляется, может включать в себя регулярные тестирования на наличие запрещенных веществ, аналитику данных об игровых результатах и мониторинг деятельности спортсменов и их тренеров.

Правовое регулирование антидопинговых правил на соревнованиях, подобных Играм будущего в Казани, представляет собой многоуровневую задачу, требующую комплексного подхода и тесного взаимодействия между различными участниками процесса, поскольку от четкой структуры правил и механизмов контроля зависит не только честность и чистота соревнований, но и имидж такого спорта на международной арене.

Стоит поддержать позицию Е.В. Сутыриной о целесообразности расширения соответствующего правового поля, так как на сегодняшний день по-прежнему единственным федеральным документом, регулирующим деятельность непосредственных участников экосистемы киберспорта, является Федеральный закон от 04.12.2007 № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Феде-

рации», а главный аргумент в пользу развития правового регулирования киберспорта – это необходимость ликвидации существующих в уже принятых документах законодательных пробелов [11].

Кроме карательных мер важной частью борьбы с допингом является образовательная работа. Спортсменам, тренерам и другим заинтересованным сторонам необходимо предоставлять доступ к актуальной информации о рисках применения допинга, а также о последствиях нарушения антидопинговых правил. Программы по повышению уровня антидопингового сознания могут быть внедрены на этапе подготовки спортсменов к соревнованиям. Это позволит формировать культуру честного спорта еще в тренировочном процессе, создавая базу для дисциплины и осознанного выбора.

Заключение. Создание эффективного пула антидопинговых специалистов, адаптация международных стандартов под местные условия, образовательные инициативы и прозрачные механизмы применения ответственности – все эти меры будут способствовать формированию безопасной и честной спортивной среды, что является ключом к успешному проведению состязательных спортивных мероприятий в киберспорте и фиджитал-спорте. С правовой точки зрения, нормативные правовые акты международного, национального, в том числе отраслевого уровней подлежат системному комплексному анализу для выявления пробелов, не позволяющих адекватно осуществлять правовое регулирование в области киберспорта. На это обращает внимание и подведомственный Роскомнадзору России Главный радиочастотный центр в своем исследовании, посвященном рискам и угрозам, сопутствующим развитию киберспорта и гейминга (2021) [7]. Сегодня с данной сфере правового регулирования имеют место и пробелы, и коллизии, например, по вопросам возрастной маркировки, механизма договорного регулирования правоотношения по передаче полномочий использования виртуального героя, регламентации правил использования образа настоящего человека в игре и др., над которыми необходимо работать и принимать своевременные коллаборативные решения [11]. В антидопинговой политике с учетом специфики киберспорта и фиджитал-спорта необходимо прийти к разумному медико-технологическому балансу в определении за-

прещенных средств и методов (медицинский и технологический допинг), разработать методику и способы тестирования игроков, участвующих в спортивных соревнованиях в виртуальном пространстве, и закрепить эти пра-

вила в соответствующих нормативных актах. В рамках предупреждения и профилактики допинговых нарушений среди киберспортсменов вполне жизнеспособными представляются общекриминалогические подходы [21].

Список литературы

1. Алексеев, С.В. Допинг в компьютерном спорте: правовые аспекты / С.В. Алексеев, В.Н. Мельник // Юрид. мир. – 2021. – № 5. – С. 50–53.
2. Аслаев, С.Т. Правовое регулирование фиджитал и киберспорта в России / С.Т. Аслаев, В.В. Горбатова, Р.У. Зарипов, Н.И. Карташев, Р.К. Кудашев // Образование и право. – № 7. – 2023. – С. 342–345.
3. Беляева, И.М. К вопросу о международно-правовом регулировании запретов на использование допинга в спорте / И.М. Беляева, Н.В. Ткачева // Проблемы права. – 2021. – № 4 (83). – С. 65–69.
4. Вопрос – ответ. ФКС России // Киберспорт ФКС России. – <https://resf.ru/about/faq/> (дата обращения: 25.08.2024).
5. Коваленко, Е.Ю. Правовое регулирование киберспорта в России и некоторых странах Азии / Е.Ю. Коваленко, Н.В. Тыдыкова, А.К. Кусаинова // Рос.-Азиат. правовой журнал. – 2021. – № 3. – С. 51–57.
6. Краснова, К.А. Киберспорт и преступность / К.А. Краснова // Научный портал МВД России. – 2021. – № 4 (56). – С. 30–33. – <https://cyberleninka.ru/article/n/kibersport-i-prestupnost> (дата обращения: 30.09.2024).
7. Риски и угрозы, сопутствующие развитию индустрии киберспорта и гейминга. // Науч.-технич. центр ФГУП «ГРЧЦ». – <https://rdc.grfc.ru/2021/05/cybersport-and-gaming> (дата обращения: 30.10.2024).
8. Рынок в \$33 млрд: как киберспорт перестал быть нишевым и начал завоевывать Россию. – <https://www.forbes.ru/sport/511409-industria-na-33-mlrd-kak-rynok-translatsij-kibersporta-zavoevuyet-rossiu> (дата обращения: 16.08.2024).
9. Смылова, В.Н. Запрещенные в спорте субстанции и методы: мотивы использования и виктимологические риски / В.Н. Смылова, К.А. Краснова // Виктимология. – 2022. – Т. 9, № 3. – С. 302–313.
10. Стало известно, сколько россиян занимаются киберспортом. – <https://rsport.ria.ru/20230928/kibersport-1899135393.html?in=1> (дата обращения: 26.08.2024).
11. Сутырина, Е.В. Новации правового регулирования киберспорта в Российской Федерации в 2021 году: законотворческие инициативы 2022 года / Е.В. Сутырина // Отечеств. юриспруденция. – 2021. – № 1 (49). – <https://legalscience.ru/blizhajshij-nomer/teoriya-i-istoriya-prava-i-gosudarstva-istoriya-uchenij-o-prave-i-gosudarstve/546-novatsii-pravovogo.html> (дата обращения: 30.10.2024).
12. Уголовно-правовые и криминалогические проблемы противодействия преступности в спорте: коллективная моногр. (Гл. III. Криминализация и квалификация деяний, связанных с допингом: российский и зарубежный опыт) / под ред. Е.Н. Рахмановой. – СПб.: Астерион, 2021. – 460 с.
13. Чеботарев, А.В. Ответственность спортсменов и тренеров за допинг в России: трудово-правовой аспект: учеб. пособие для вузов / А.В. Чеботарев. – Москва: Юрайт, 2024. – 145 с. – (Высшее образование). – <https://urait.ru/bcode/557369> (дата обращения: 01.07.2024).
14. Щелкунова, К.В. Киберспорт: спорт будущего. Исследование потенциала и проблем киберспорта. Анализ перспектив развития киберспортивных школ. – <https://repo.vsvm.by/bitstream/123456789/23025/1/k-2023-10-1-362-364.pdf> (дата обращения: 30.08.2024).
15. Abanazir, C. E-sport and the EU: the view from the English Bridge Union. *Int Sports Law J.* – <https://doi.org/10.1007/s40318-018-0139-6> (дата обращения: 18.08.2024).
16. Dudognon, C. The Protection of Esports Players against the Use of Doping Substances and Methods under the European Convention on Human Rights: The Swiss Example. – <https://www.ijesports.org/article/69/html> (дата обращения: 28.08.2024).

17. *Esports Market Size, Share, and Trends 2024 to 2033*. – <https://www.precedenceresearch.com/esports-market> (дата обращения: 16.08.2024).
18. *Global Esports Market Size, Share, Trends Analysis Report By Streaming Type (Live, On-Demand), By Revenue Stream Type (Media Rights, Game Publisher Fee, Sponsorship, Digital Advertisement, Tickets and Merchandise), Region and Companies – Industry Segment Outlook, Market Assessment, Competition Scenario, Trends and Forecast 2024-2033*. – <https://market.us/report/esports-market/> (дата обращения: 01.11.2024).
19. Shinohara, T. *The Role of the European Union for the Governance of the Esports Society?* – https://www.researchgate.net/publication/383426798_The_Role_of_the_European_Union_for_the_Governance_of_the_Esports_Society (дата обращения: 15.09.2024).
20. Windholz, E. *Governing esports: public policy, regulation and the law (Sports Law eJournal)*. – https://www.researchgate.net/publication/342014673_GOVERNING_ESPORTS_PUBLIC_POLICY_REGULATION_AND_THE_LAW_Sports_Law_eJournal (дата обращения: 18.08.2024).
21. Zohn, A. *Crime and Deviance in Esports: A Routine Activities Theory Approach*. – <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/2237> (дата обращения: 15.09.2024).

References

1. Alekseev S.V., Melnik V.N. [Doping in eSports. Legal Aspects]. *Yuridicheskiy mir* [Legal World], 2021, no. 5, pp. 50–53. (in Russ.)
2. Aslaev S.T., Gorbatoва V.V., Zaripov R.U. et al. [Legal Regulation of Phygital and Cybersports in Russia]. *Obrazovaniye i pravo* [Education and Law], 2023, no. 7, pp. 342–345. (in Russ.)
3. Belyaeva I.M., Tkacheva N.V. [On the Issue of International Legal Regulation of Bans on the Use of Doping in Sports]. *Problemy prava* [Problems of Law], 2021, no. 4 (83), pp. 65–69. (in Russ.)
4. Question – Answer. FKS of Russia. *Cybersport of the FKS of Russia*. Available at: <https://resf.ru/about/faq/> (accessed 08.25.2024).
5. Kovalenko E.Yu., Tydykova N.V., Kusainova A.K. [Legal Regulation of Cybersport 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. Krasnova K.A. [Cybersport 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.)
7. Risks and Threats Associated with the Development of the eSports and Gaming Industry. *Scientific and Technical Center of the Federal State Unitary Enterprise “GRChTs”*. Available at: <https://rdc.grfc.ru/2021/05/cybersport-and-gaming> (accessed 10.30.2024).
8. *A \$33 Billion Market: how eSports Stopped Being a Niche and Began to Conquer Russia*. Available at: <https://www.forbes.ru/sport/511409-industria-na-33-mlrd-kak-rynok-translatsij-kibersporta-zavoeyvaet-rossiu> (accessed 08.16.2024).
9. Smyslova V.N., Krasnova K.A. [Substances and Methods Prohibited in Sports: Motives for Use and Victimological Risks]. *Viktimologiya* [Victimology], 2022, vol. 9, no. 3, pp. 302–313. (in Russ.) DOI: 10.47475/2411-0590-2022-19306
10. *It Became Known how Many Russians are Involved in eSports*. Available at: <https://rsport.ria.ru/20230928/kibersport-1899135393.html?in=1> (accessed 08.26.2024).
11. Sutyryna E.V. [Innovations in the Legal Regulation of eSports in the Russian Federation in 2021. Legislative Initiatives of 2022]. *Otechestvennaya yurisprudentsiya* [Domestic Jurisprudence], 2021, no. 1 (49). Available at: <https://legalscience.ru/blizhajshij-nomer/teoriya-i-istoriya-prava-i-gosudarstva-istoriya-uchenij-o-prave-i-gosudarstve/546-novatsii-pravovogo.html> (accessed 10.30.2024).
12. Rakhmanova E.N. *Ugolovno-pravovyye i kriminologicheskiye problemy protivodeystviya prestupnosti v sporte: kollektivnaya monografiya (Glava III. Kriminalizatsiya i kvalifikatsiya deyanii, svyazannykh s dopingom: rossiyskiy i zarubezhnyy opyt)* [Criminal-legal and Criminological Problems of Combating Crime in Sports. Collective Monograph (Chapter III. Criminalization and Qualification of Acts Related to Doping: Russian and Foreign Experience)]. St. Petersburg, Asterion Publ., 2021. 460 p.
13. Chebotarev A.V. *Otvetstvennost' sportsmenov i trenerov za doping v Rossii: trudopravovoy aspekt : uchebnoye posobiye dlya vuzov* [Responsibility of Athletes and Coaches for Doping in Russia. Labor Law Aspect. Textbook for Universities]. Moscow, Yurait Publ., 2024. 145 p.

14. Shchelkunova K.V. *Kybersport: sport budushchego. Issledovaniye potentsiala i problem kibersporta. Analiz perspektiv razvitiya kibersportivnykh shk* [Cybersport. Sport of the Future. Research of the Potential and Problems of Cybersport. Analysis of the Prospects for the Development of Cybersports Schools]. Available at: <https://repo.vsavm.by/bitstream/123456789/23025/1/k-2023-10-1-362-364.pdf> (accessed 30.08.2024).
15. Abanazir C. E-sport and the EU: the View from the English Bridge Union. *International Sports Law Journal*. DOI: 10.1007/s40318-018-0139-6
16. Dudognon C. *The Protection of Esports Players against the Use of Doping Substances and Methods under the European Convention on Human Rights: The Swiss Example*. Available at: <https://www.ijesports.org/article/69/html> (accessed 28.08.2024).
17. *Esports Market Size, Share, and Trends 2024 to 2033*. Available at: <https://www.precedenceresearch.com/esports-market> (accessed 16.08.2024)
18. *Global Esports Market Size, Share, Trends Analysis Report By Streaming Type (Live, On-Demand), By Revenue Stream Type (Media Rights, Game Publisher Fee, Sponsorship, Digital Advertisement, Tickets and Merchandise), Region and Companies – Industry Segment Outlook, Market Assessment, Competition Scenario, Trends and Forecast 2024–2033*. Available at: <https://market.us/report/esports-market/> (accessed 01.11.2024).
19. Shinohara T. *The Role of the European Union for the Governance of the Esports Society?* Available at: https://www.researchgate.net/publication/383426798_The_Role_of_the_European_Union_for_the_Governance_of_the_Esports_Society (accessed 15.09.2024). DOI: 10.53300/001c.123121
20. Windholz E. *Governing Esports: Public Policy, Regulation and the Law (Sports Law eJournal)*. Available at: https://www.researchgate.net/publication/342014673_GOVERNING_ESPORTS_PUBLIC_POLICY_REGULATION_AND_THE_LAW_Sports_Law_eJournal (accessed 18.08.2024).
21. Zohn A. *Crime and Deviance in Esports: A Routine Activities Theory Approach*. Available at: <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/2237> (accessed 15.09.2024) DOI: 10.26503/dl.v2024i1.2237

Информация об авторе

Беляева Ирина Михайловна, кандидат юридических наук, доцент, доцент кафедры «Уголовное и уголовно-исполнительное право, криминология», Южно-Уральский государственный университета, Челябинск, Россия.

Information about the author

Irina M. Belyaeva, Candidate of Juridical Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Criminal and Penal Enforcement Law, Criminology, South Ural State University, Chelyabinsk, Russia.

Статья поступила в редакцию 02.12.2024

The article was submitted 02.12.2024