

**КИБЕРСПОРТ КАК НОВАЯ СФЕРА ПРАВОВОГО  
РЕГУЛИРОВАНИЯ: ПОНЯТИЕ, СУБЪЕКТЫ, СПЕЦИФИКА СПОРОВ**

**Ботиров Элбек Ботирович**

Соискатель учёной степени PhD, Ташкентский государственный юридический университет

[botirovelbek777@gmail.com](mailto:botirovelbek777@gmail.com)

**Аннотация:** *В настоящей статье исследуются теоретико-правовые основы киберспорта как принципиально нового объекта правового регулирования. Автор анализирует эволюцию понятия «киберспорт», выявляет его правовую природу и специфику на стыке спортивного права (lex sportiva) и права интеллектуальной собственности. В работе детально классифицируются ключевые субъекты киберспортивных отношений (издатели видеоигр, профессиональные игроки, ассоциации и лиги), а также раскрывается уникальный правовой статус киберспортсменов в соответствии с новым Трудовым кодексом Республики Узбекистан. Особое внимание уделено классификации и специфике споров в данной сфере, включая этико-дисциплинарные (читтинг, допинг, бустинг) и коммерческие конфликты. На основе анализа международного опыта (WIPO AMC, ESIC, IGET) и национальной практики (ТИАС) предложены рекомендации по созданию сбалансированной юрисдикционной системы разрешения споров.*

**Ключевые слова:** киберспорт, правовое регулирование, интеллектуальная собственность, субъекты киберспорта, специфика споров, Трудовой кодекс Узбекистана, ТИАС, IGET, медиация.

**ABSTRACT**

*This article explores the theoretical and legal foundations of esports as a fundamentally new subject of legal regulation. The author analyzes the evolution of the concept of "esports," identifying its legal nature and specifics at the intersection of sports law (lex sportiva) and intellectual property law. The study provides a detailed classification of the key subjects in esports relations (video game publishers, professional players, associations, and leagues) and reveals the unique legal status of esports athletes under the new Labor Code of the Republic of Uzbekistan. Particular attention is paid to the classification and specificity of disputes in this area, including ethical-disciplinary issues (cheating, doping, boosting) and commercial conflicts. Based on the analysis of international experience (WIPO AMC, ESIC, IGET) and national practice (TIAC), recommendations are proposed for establishing a balanced jurisdictional dispute resolution system.*

**Keywords:** *esports, legal regulation, intellectual property, esports subjects, dispute specificity, Labor Code of Uzbekistan, TIAC, IGET, mediation.*

### **ANNOTATSIYA**

*Ushbu maqolada kibersport huquqiy tartibga solishning tubdan yangi obyekt sifatida nazariy-huquqiy jihatdan tadqiq etiladi. Muallif «kibersport» tushunchasining evolyutsiyasini tahlil qiladi, uning sport huquqi (lex sportiva) va intellektual mulk huquqi chorrahasidagi huquqiy tabiati hamda o'ziga xos xususiyatlarini aniqlaydi. Ishda kibersport munosabatlarining asosiy subyektlari (video o'yin noshirlari, professional o'yinchilar, assotsiatsiyalar va ligalar) batafsil tasniflanadi, shuningdek, O'zbekiston Respublikasining yangi Mehnat kodeksiga muvofiq kibersportchilarning o'ziga xos huquqiy maqomi ochib beriladi. Ushbu*

*sohadagi nizolarning tasnifi va o'ziga xos xususiyatlariga, jumladan, axloqiy-intizomiy (chitting, doping, busting) va tijorat nizolariga alohida e'tibor qaratilgan. Xalqaro tajriba (WIPO AMC, ESIC, IGET) va milliy amaliyot (TIAC) tahlili asosida nizolarni hal qilishning muvozanatli yurisdikcion tizimini yaratish bo'yicha tavsiyalar ishlab chiqilgan.*

**Kalit so'zlar:** *kibersport, huquqiy tartibga solish, intellektual mulk, kibersport subyektlari, nizolarning o'ziga xosligi, O'zbekiston Mehnat kodeksi, TIAC, IGET, mediatsiya.*

#### **Методы исследования**

Методологическую основу настоящего исследования составляют общенаучные и специальные юридические методы. Метод системно-структурного анализа позволил рассмотреть киберспорт как многокомпонентную систему, объединяющую технические, спортивные и коммерческие правоотношения. Посредством сравнительно-правового метода были сопоставлены подходы к регулированию труда профессиональных игроков в рамках англо-американской доктрины контрактов и кодифицированного трудового законодательства Республики Узбекистан.

Формально-юридический метод использован при анализе положений Закона Республики Узбекистан «О физической культуре и спорте», регламентов Ташкентского международного арбитражного центра (TIAC), правил Международного трибунала по играм и киберспорту (IGET), а также пользовательских соглашений (EULA) ведущих разработчиков видеоигр. Метод правового моделирования применялся для разработки предложений по

адаптаци национальной юрисдикционной системы к специфике трансграничных споров в цифровой среде.

### **Результаты исследования**

В современной юридической науке киберспорт (компьютерный спорт) прошел путь от децентрализованных молодежных инициатив до глобальной индустрии с многомиллиардными оборотами. С теоретической точки зрения киберспорт определяется как спортивное состязание, проходящее в виртуальном пространстве, где в качестве спортивного инвентаря и среды соревнований выступают цифровые устройства и специализированное программное обеспечение.

Признание киберспорта в качестве официальной спортивной дисциплины на государственном уровне варьируется, однако общая тенденция демонстрирует его институционализацию. Важнейшим шагом для развития этой сферы в Центральной Азии стало принятие Постановления Президента Республики Узбекистан от 16 ноября 2022 года № ПП-424 «О дополнительных мерах по дальнейшему развитию и широкой популяризации видов киберспорта», которое закрепило официальный статус киберспорта как самостоятельного вида спорта. Правовая квалификация киберспорта в Узбекистане позволяет применять к нему общие нормы спортивного законодательства, включая Закон № ЗРУ-1123 «О физической культуре и спорте».

Правовой ландшафт киберспорта характеризуется уникальным составом участников, не имеющим аналогов в традиционном спорте:

**1. Издатели (разработчики) видеоигр (Publishers):** обладают абсолютными исключительными правами на саму игру (программный код, визуальный ряд, персонажи, товарные знаки). Их статус формирует концепцию «цифрового суверенитета» (*lex publisher*), поскольку проведение любого официального турнира и использование игрового контента требуют прямой лицензии от правообладателя. В отличие от традиционных федераций, издатели являются коммерческими корпорациями, преследующими цель максимизации прибыли.

**2. Киберспортсмены (игроки):** Лица, осуществляющие профессиональную подготовку и участие в соревнованиях. Правовая природа их отношений с клубами находится на стыке гражданско-правового подряда (модель независимых подрядчиков, преобладающая в США и странах ЮВА) и классического трудового договора. В Узбекистане осуществлен прорыв в регулировании данной сферы: специальная глава нового Трудового кодекса («Особенности правового регулирования труда спортсменов») прямо распространяет свои императивные защитные нормы на киберспортсменов. Более того, киберспортивная деятельность официально включена в перечень видов деятельности, разрешенных для самозанятых лиц.

**3. Общественные регуляторы и ассоциации:** к ним относятся национальные органы, такие как Ассоциация киберспорта Узбекистана (UCA) и Федерация фиджитал-спорта Узбекистана, а также международные структуры, включая Комиссию по честной игре в киберспорте (ESIC) и Международную федерацию киберспорта (IeSF).

### **Обсуждение исследования**

## I. Раздел 1. Юрисдикционный плюрализм и потребность в специализированном международном арбитраже.

Центральной проблемой теории киберспортивного права выступает отсутствие единой глобальной юрисдикции и устоявшейся системы прецедентов, аналогичной Спортивному арбитражному суду в Лозанне для традиционного спорта. Специфика киберспорта, укорененная в цифровой среде, делает классические государственные суды неэффективными инструментами разрешения трансграничных конфликтов из-за территориальной ограниченности законов, длительности процедур и отсутствия у судей специализированных технических знаний в области программирования и игровой механики. В условиях юрисдикционной раздробленности издатели игр часто берут на себя функции судей первой и последней инстанций, что порождает конфликт интересов и ущемляет права менее защищенных участников рынка.

Решением данной проблемы на международном уровне выступает концепция формирования независимого права *lex e-sportiva* через создание специализированных коммерческих арбитражных судов. Для развивающихся рынков Центральной Азии, и, в частности, для Узбекистана, важнейшей альтернативной площадкой становится Ташкентский международный арбитражный центр, который предлагает нейтральный форум для трансграничных споров с нулевой ставкой административного сбора. Уникальность ТИАС заключается в наличии гибкого регламента, позволяющего сторонам самостоятельно выбирать арбитров из открытого

международного списка, куда уже интегрированы признанные эксперты в области спортивного и технологического права.

Использование платформы онлайн-управления делами в ТАС обеспечивает скорость разбирательства, критически важную для киберспортсменов, чья активная карьера длится в среднем от 3 до 5 лет.

## **II. Правовое положение киберспортсменов: баланс между автономией воли и императивной защитой труда.**

Вторая дискуссионная тема касается правового статуса профессиональных игроков и юридической силы их контрактов. Международная практика изобилует примерами кабальных соглашений, включающих чрезмерные неконкурентные оговорки, пожизненную передачу прав на использование образа игрока и заниженные компенсации при одностороннем расторжении контракта клубом.

В Узбекистане эта проблема решается через интеграцию киберспорта в сферу действия Трудового кодекса, который устанавливает жесткие стандарты защиты. Согласно статье 513 нового Трудового кодекса Республики Узбекистан, в контракты со спортсменами обязательно должны включаться условия об обязанностях работодателя по обеспечению тренировочного процесса, медицинского страхования и страхования жизни, а также обязанности игрока по соблюдению спортивного режима и антидопинговых правил.

Такой подход защищает игроков от произвола клубов, переводя отношения из сферы нерегулируемых гражданских сделок в защищенное трудовое поле. Тем не менее, возникает правовая коллизия, когда регламенты турниров от Ассоциации киберспорта Узбекистана или частных издателей предусматривают внесудебные санкции (например, дисквалификации или блокировки), которые могут прямо влиять на возможность выполнения спортсменом своих трудовых функций.

Для преодоления этой коллизии необходимо гармонизировать локальные нормативные акты спортивных ассоциаций с императивными нормами национального трудового права посредством внедрения типовых трудовых договоров, одобренных государственными органами и прошедших правовую экспертизу в ТИАС.

### **III. Интеграция международных регуляторных стандартов (IGET, WIPO AMC, ESIC) в развивающиеся рынки.**

Третьим ключевым аспектом научной дискуссии является интеграция глобальных институтов честной игры в национальные правовые системы. Важнейшим международным событием 2025 года стало создание Международного трибунала по играм и киберспорту, ставшего совместным проектом Комиссии по честной игре в киберспорте и Центра арбитража и медиации Всемирной организации интеллектуальной собственности. IGET представляет собой специализированный некоммерческий орган, призванный рассматривать споры в сфере competitive integrity (допинг, читтинг) совместно с ESIC, а также коммерческие и ИС-конфликты совместно с WIPO

АМС. Тот факт, что крупнейшие издатели мобильных дисциплин, такие как MOONTON Games, и ведущие турнирные операторы, включая NODWIN Gaming, официально внедрили регламент IGET в свои глобальные операции, доказывает жизнеспособность этой модели. Для Республики Узбекистан, стремящейся стать региональным цифровым хабом, критически важно наладить прямое взаимодействие между Ассоциацией киберспорта Узбекистана, ТАС и структурами IGET. Внедрение процедур ускоренного арбитража и медиации ВОИС, а также использование Dispute Resolution Boards для долгосрочных киберспортивных проектов позволит снизить уровень правовых рисков для иностранных инвесторов и гарантирует соблюдение высоких стандартов прозрачности в национальной киберспортивной индустрии.

### **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Проведенный теоретико-правовой анализ показывает, что киберспорт представляет собой уникальную, динамично развивающуюся экосистему, регулирование которой невозможно в рамках устаревших правовых моделей. Эффективное развитие данной сферы требует синергии спортивного, трудового права и права интеллектуальной собственности.

Для Республики Узбекистан, сделавшей важный шаг вперед благодаря признанию киберспорта на государственном уровне и модернизации трудового законодательства, приоритетными направлениями совершенствования регулирования должны стать:

1. Создание Коллегии по киберспортивным спорам при ТАС: Необходимо разработать специализированный регламент ускоренного арбитража киберспортивных споров под эгидой Ташкентского международного арбитражного центра с привлечением международных арбитров и секретарей, специализирующихся на ИТ-праве и гейминге.

2. Стандартизация договорных отношений: Рекомендовать Ассоциации киберспорта Узбекистана (UCA) разработать и внедрить обязательный для всех клубов типовой трудовой договор с киберспортсменами, полностью соответствующий требованиям нового Трудового кодекса РУз и исключая кабальные оговорки.

3. Глобальная интеграция: Наладить институциональное партнерство между национальными регуляторами и Международным трибуналом по играм и киберспорту (IGET), что позволит имплементировать передовые стандарты борьбы с читтингом и допингом на локальном уровне.

Данные меры позволят защитить права молодых киберспортсменов, повысят инвестиционную привлекательность отечественной ИТ-индустрии и обеспечат Узбекистану статус лидирующего регионального центра альтернативного разрешения цифровых споров в Центральной Азии.

## **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

### **I. Международно-правовые акты**

1.1 Конвенция о признании и приведении в исполнение иностранных арбитражных решений (Нью-Йорк, 1958 г.)

1.2 Регламент медиации и арбитража Центра арбитража и медиации ВОИС (WIPO Mediation, Arbitration, and Expert Determination Rules).

1.3 Свод правил и положений Комиссии по честной игре в киберспорте (Esports Integrity Commission – ESIC Integrity Program).

1.4 Устав Международного трибунала по играм и киберспорту (International Games and Esports Tribunal – IGET, 2025).

1.5 Регламент механизма разрешения споров Riot Games в регионе EMEA (Dispute Resolution for Riot Games' Esports EMEA – DR EMEA, 2024).

### **II. Национальное законодательство Республики Узбекистан**

2.1 Конституция Республики Узбекистан.

2.3 Трудовой кодекс Республики Узбекистан (вступил в силу в 2023 г.; со специальным разделом об особенностях регулирования труда спортсменов).

2.4 Закон Республики Узбекистан «О международном коммерческом арбитраже» от 16 февраля 2021 года № ЗРУ-674.

