

**Васильев Антон Александрович,**  
доктор юридических наук, доцент,  
заведующий кафедрой теории и истории  
государства и права, директор Юридического  
института Алтайского государственного  
университета, 656049, г. Барнаул,  
пр. Социалистический, д. 68,  
email: anton\_vasiliev@mail.ru

**Vasiliev, Anton A.,**  
Doctor of Law, Associate Professor,  
Head of the Department of Theory and History  
of State and Law, Director of the Institute of Law,  
Altai State University,  
68 Socialisticheskiy Prospect, Barnaul,  
656049, Russian Federation,  
email: anton\_vasiliev@mail.ru

**Печатнова Юлия Вадимовна,**  
ассистент кафедры теории и истории  
государства и права, Юридический  
институт Алтайского государственного  
университета, 656049, г. Барнаул,  
пр. Социалистический, д. 68,  
email: jp\_0707@mail.ru

**Pechatnova, Yuliya V.,**  
Assistant at the Department of Theory  
and History of State and Law, Institute of Law,  
Altai State University,  
68 Socialisticheskiy Prospect, Barnaul,  
656049, Russian Federation,  
email: jp\_0707@mail.ru

## **«РЕАЛЬНЫЕ» ПРАВОВЫЕ ПРОБЛЕМЫ ВИРТУАЛЬНЫХ МИРОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР \***



## **‘REAL’ LEGAL PROBLEMS OF THE VIRTUAL WORLDS OF COMPUTER GAMES \***

**АННОТАЦИЯ.** В статье подробно проанализированы проблемы правового регулирования компьютерных игр. Особое внимание уделено правовой природе компьютерных игр, которые могут рассматриваться как результат интеллектуальной деятельности, объект авторского права (первичный и (или) вторичный), разновидность информации и т. д. Ввиду множественности подходов в пониманию компьютерных игр в правоприменительной практике возникают спорные вопросы правового регулирования компьютерных игр в части идентификации пользователей компьютерной игры, юрисдикции споров, осложненных виртуальным элементом, анализа возможности оборота виртуальной собственности, налогообложения дохода от дистрибуции компьютерных игр, киберспорта, использования исключительных прав на компьютерную игру, юридической охраны персональных данных, проблем зависимости от виртуального пространства и перспектив применения виртуальной реальности к действительным правоотношениям. Авторами был сделан вывод о том, что в настоящее время обозначается целый ряд важных проблем правового регулирования общественных отношений, осложненных виртуальным элементом, которые требуют незамедлительного реагирования посредством внесения соответствующих уточнений в отечественном законодательстве.

**ABSTRACT.** The article analyses the problems of legal regulation of computer games in detail. The authors focus on the legal nature of computer games, which can be considered a result of intellectual activity, an object of copyright (primary and (or) secondary), a type of information, etc. Due to the plurality of approaches to the understanding of computer games in law enforcement practice, controversial issues of legal regulation of computer games arise. Among them are the identification of users of a computer game, jurisdiction of disputes complicated by a virtual element, analysing the possibility of the virtual property turnover, taxing income from the distribution of computer games, e-sports, the use of exclusive rights to a computer game, legal protection of personal data, problems of dependence on the virtual space, and the prospects for the application of the virtual reality to the actual legal relations. The authors conclude that currently there are a number of important problems of legal regulation of social relations, complicated by the virtual element, which require an immediate response through the introduction of appropriate clarifications in domestic legislation.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: компьютерные игры; киберспорт; виртуальная реальность; правовое регулирование; интернет-право.

KEYWORDS: computer games; e-sports; virtual reality; legal regulation; Internet law.

#### ОБРАЗЕЦ ЦИТИРОВАНИЯ:

*Васильев, А. А.* «Реальные» правовые проблемы виртуальных миров компьютерных игр [Текст] / А. А. Васильев, Ю. В. Печатнова // Вестник Юридического факультета Южного федерального университета. – 2022. – Т. 9, № 4. – С. 26–32. – DOI: 10.18522/2313-6138-2022-9-4-3.

#### FOR CITATION:

*Vasiliev, A. A.* 'Real' Legal Problems of the Virtual Worlds of Computer Games [Text] / A. A. Vasiliev, Yu. V. Pechatnova. *Bulletin of the Law Faculty, SFEDU.* – 2022. – Vol. 9, No. 4. – P. 26–32 (in Russian). – DOI: 10.18522/2313-6138-2022-9-4-3.

\* *Статья подготовлена при финансовой поддержке Российского научного фонда в рамках проекта «Индустрия компьютерных игр: в поисках правовой модели» № 22-28-00433, <https://rscf.ru/project/22-28-00433>.*

\* *The article is within Project No. 22-28-00433 'Industry of Computer Games: in Searches for a Legal Model', <https://rscf.ru/project/22-28-00433>, with the financial support from the Russian Science Foundation.*

**В** классическом понимании право направлено на регулирование общественных отношений, предметом которых являются объекты реальности (например, вещи) и специальные юридические конструкции (например, имущественные права).

Компьютерные игры как объект правового регулирования представляют собой специфический виртуальный объект, который, несмотря на нематериальность, вызывает ряд реальных правовых проблем.

Настоящее исследование проводится в условиях пробельности правового регулирования в анализируемом вопросе, в связи с чем направлено, прежде всего, на фиксацию наиболее проблемных вопросов правового регулирования общественных отношений, осложненных виртуальным элементом, с целью их дальнейшего изучения и осмысления в правовой науке.

Итак, несмотря на экзотический характер компьютерных игр для юриспруденции, круг правовых вопросов относительно индустрии компьютерных игр обширен. В число правовых проблем компьютерных игр можно включить следующие тематические вопросы.

**1. Компьютерная игра представляет собой результат интеллектуальной деятельности, и соответственно, автор (разработчик) игр защищен законодательством об охране интеллектуальной собственности.**

С точки зрения содержания компьютерная игра представляет собой программу для электронно-вычислительных машин, и в соответствии с гражданским законодательством Российской Федерации автор такой программы

обладает комплексом интеллектуальных прав, включая личные права автора и исключительные (имущественные) права (ст. 1261 ГК РФ).

Специалистами по праву компьютерных игр высказывается несколько позиций относительно природы компьютерных прав в качестве объекта права интеллектуальной собственности:

а) компьютерная игра есть мультимедийный продукт как совокупность различных компонентов: текст, музыка, аудиовизуальное произведение, технический код (ст. 1240 ГК РФ) [1];

б) широкий подход к интерпретации компьютерной игры, согласно которому она может быть:

- мультимедийным продуктом;
- программой для электронно-вычислительных машин;

- базой данной, когда фактически игра представляет собой совокупность уже известных игровых компонентов, но вводится иной, ранее неизвестный порядок игры (правила игры) [2].

В любом случае компьютерная игра по российскому праву признается объектом авторского права и на нее распространяется режим правовой охраны литературного произведения.

Примечательно, что в правовой фикции компьютерной игры в качестве литературного произведения реализуется концепция нарратологии в понимании игры как текста. Действительно, в компьютерных играх можно обособить текст как отдельный компонент (собственно текст как сюжет и набор правил игры). Причем эта точка зрения в полной мере верна в отношении текстовых игр, в которых отсутствуют аудиовизуальный ряд и графиче-

ские элементы (например, это такие игры как Tale, Zork, Сказание и др.). Вместе с тем текстом многие компьютерные игры не ограничиваются и содержат иные результаты интеллектуальной деятельности.

Важно, что использование в компьютерных играх сюжета, персонажей из литературных произведений требует в соответствии с авторским правом согласия правообладателя литературного произведения, и сама игра в таком случае является производным произведением.

Игра Hogwarts Legacy основана на книжном мире Д. Роулинг. Соответственно необходимо согласие автора книжной эпопеи на использование сюжета и персонажей в игре. Известен спор о правах на Легендариум Средиземья для игры Shadow of Mordor. Так, наследник Д. Р. Р. Толкина Кристофер Толкин вплоть до своей смерти оспаривал саму возможность использования идеи Средиземья без его разрешения.

С правовой точки зрения компьютерные игры по мотивам книг являются производными произведениями, поскольку в их основе находятся литературные произведения, созданные творческим трудом не разработчиков игр, а авторов книг.

Для целей правового регулирования важно наличие творческого труда при создании произведения как ключевой характеристики самостоятельного и нового произведения. Компьютерные игры по мотивам книг таким свойством не обладают, даже если в них иная сюжетная линия или появляются иные персонажи. Примечательно, что разработчикам игр нужно получать разрешение на отступление от оригинального произведения, иначе налицо искажение произведения и факт нарушения авторского права.

Технический код, лежащий в основе компьютерной игры, подпадает под действие режима литературного произведения. Программа для электронно-вычислительных машин в отличие от литературного произведения может быть зарегистрирована в федеральном органе исполнительной власти по интеллектуальной собственности и внесена в реестр российского программного обеспечения. Утечка кода без такой регистрации позволяет иным разработчикам использовать код для своих игр. Так, Закар Барт, создатель игры Infiniminer, случайно допустил утечку кода в сеть, что по-

зволило создавать ее аналоги. Известен также спор Blizzard Activision и Valve за бренд DOTA с точки зрения копирования игровой механики и исходного кода.

**2. Компьютерная игра является разновидностью информации**, и в зависимости от ее содержания возможно применение того или иного режима ее распространения. В мировой практике ограничениям и запретам подвергается распространение информации в интернете и онлайн-играх по двум направлениям:

– запрет на распространение информации, опасной для психического развития детей (порнография, насилие и пр.). Чаще всего законодатель использует возрастные рейтинги, по достижении которых та или информация и игры становятся доступными для пользователей. В одних странах (США) рейтинги устанавливаются сообществами в игровой индустрии, в других – такие рейтинги жестко регламентируются. В Южной Корее и Китае введены жесткие ограничения по времени и средствам, которые могут быть потрачены детьми на игры;

– запрет на распространение информации в компьютерных играх, которые могут быть опасны для публичных интересов (разжигание расовой и национальной ненависти, подготовка актов терроризма и пр.). Так, в практике российских судов был случай, когда рассматривался вопрос о блокировке игры Minecraft в части размещения инструкции по изготовлению бомбы (хотя в ней не было конкретных рекомендаций и на ее основании было невозможно изготовить настоящую бомбу).

В России долгое время не было собственной системы рейтингов в отношении компьютерных игр, а фактически использовалась европейская система рейтингов PEGI (Pan European Game Information). При этой системе издатель игры должен заполнить анкету, и игре присваивается соответствующий рейтинг. Контроль соответствия игры рейтингу осуществляют Нидерландский институт классификации аудиовизуальных средств массовой информации (NICAM) и Совет по стандартам видео (VSC).

Только в связи с принятием Федерального закона «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» от 29.12.2010 № 436-ФЗ была введена российская система рейтингов RARS (Russian Age Rating System). Публичная власть не участвует в при-

своении рейтингов, но контролирует соответствие игр рейтингам. При нарушении правил рейтингования на нарушителя возможно возложение административной ответственности до 200 000 рублей. В российском праве выделено четыре возрастных рейтинга в отношении информации и игр в зависимости от их содержания и потенциальной опасности для детей:

- в возрасте до 6 лет;
- в возрасте с 6 лет;
- в возрасте с 12 лет;
- в возрасте с 16 лет [9].

Игровая продукция в соответствии с российским законом подлежит обязательной маркировке с указанием возрастного рейтинга.

**3. В сфере компьютерных игр проявляются все системные проблемы, характерные для интернет-права: идентификация пользователей, выбор юрисдикции, ответственность информационных посредников, пиринговые технологии, автоматизированные действия и пр. [11].**

Так, в онлайн-играх в полной мере проявляется проблема идентификации пользователя в связи с универсальным использованием электронной личности – аватара (вымышленного лица). В случае необходимости возникают трудности в определении истинного лица пользователя в компьютерной игре. В мировой практике сложился широкий круг способов идентификации пользователей: электронная цифровая подпись (простая и квалифицированная), использование идентификации по номеру телефона, электронной почте и СМС-регистрации и многие другие формы установления личности. Китай, к примеру, с 2015 г. ввел запрет на использование в сети вымышленных имен и обязал всех граждан использовать свои подлинные имена.

Не менее сложной выступает проблема выбора юрисдикции – органа правосудия и применимого права в случае споров относительно компьютерных игр, поскольку по определению игра в онлайн-пространстве носит трансграничный характер и не имеет однозначной территориальной привязки.

В мировой литературе в этой части господствует концепция отсутствия суверенитета государства в отношении интернет-пространства. Однако целый ряд стран идет по пути идеи суверенного интернета, пытаясь распространить на сеть свою публичную власть и

ограничить информационное воздействие со стороны других стран (КНР, Россия). Единого подхода в выборе юрисдикции в отношении споров, вытекающих из использования интернета, до сих пор нет.

Можно отметить, что в США используется доктрина «минимума контактов», согласно которой при определении места рассмотрения спора и применимого права определяется территория, на которую направлено действие участника интернет-коммуникации. Другим способом определения юрисдикции может быть ограничение прав суверенной власти исключительно теми доменными именами, которые связаны с этой властью.

**4. Одной из самых сложных и в юридическом плане нерешенных вопросов в интернет-праве и праве компьютерных игр выступает проблема виртуальной собственности и оборота виртуального имущества.**

С одной стороны, требуют правового решения вопросы прав на виртуальные объекты в виде доменных имен, сайтов, пользовательского контента в социальных сетях и пр.

С другой стороны, отдельной проблемой выступают правовой режим виртуальных вещей в мире компьютерных игр, их оборот и конвертация на реальном рынке за настоящие, а не виртуальные деньги: моды, лутбоксы, виртуальные артефакты и т. п.

**5. Не менее интересен вопрос налогообложения доходов, полученных от дистрибуции компьютерных игр и продажи внутриигрового имущества и персонажей.**

Очевидно, что организации, которые занимаются продажей игр и предоставлением доступа к онлайн-играм, получают доходы и соответственно подпадают под общие правила налогового законодательства о налогообложении прибыли. В зависимости от целого ряда условий возможно применение как общего режима налогообложения прибыли, так и использование специальных налоговых режимов (например, упрощенной системы налогообложения) [8].

В юридической литературе обсуждается тема введения особого налога на прибыль или НДС по льготному режиму для компаний ИТ-сектора.

Первым шагом в России стало введение так называемого «налога на Google» – НДС для

иностранных организаций, которые осуществляют действия в отношении российских физических и юридических лиц через интернет и не имеют обособленных подразделений на территории Российской Федерации.

В мире начала наблюдаться конкуренция налоговых режимов за размещение на своей территории технологических компаний с точки зрения предоставления режима преференций по налогам и иным платежам (Intellectual Property Box). В публичном дискурсе стали вноситься предложения о введении специального цифрового налога и налога на зарубежные игровые площадки в виде 5 % от прибыли для финансирования игровых проектов, популяризирующих русскую историю и культуру [5].

С 2021 года в Российской Федерации был введен льготный налоговый режим для IT-компаний. Была снижена ставка по налогу на прибыль с 20 до 3 % от прибыли, а страховые взносы были уменьшены с 14 до 7,6 %.

Тем не менее остается нерешенным вопрос о налогообложении случаев продажи внутриигрового имущества и персонажей. Несмотря на то, что доход физического лица очевиден, сам механизм взимания налога в таком случае до сих пор не определен.

**6. Компьютерные игры вызвали к жизни новый вид спорта – киберспорт как профессиональную деятельность [3].**

Многим может показаться, что классический киберспорт вряд ли нуждается в правовом сопровождении.

Россия оказалась первой страной, в которой еще в 2001 году на официальном уровне профессиональное занятие компьютерными играми было отнесено к киберспорту по распоряжению руководителя Госкомспорта России. Однако в тот момент киберспорт не соответствовал критериям общероссийских видов спорта по причине распространения в меньше чем половине субъектов Российской Федерации.

Новый виток в правовом закреплении статуса киберспорта был связан с Приказом Министерства спорта РФ от 29.04.2016, когда компьютерный спорт был признан официальным видом спорта и включен во Всероссийский реестр видов спорта. К видам компьютерного спорта тогда были отнесены боевая арена, соревновательные головоломки, стратегия в реальном времени и технический симулятор.

Позднее виды киберспорта были расширены за счет спортивного симулятора и файтинга.

Приказом Министерства спорта РФ от 22.01.2020 «Об утверждении правил вида спорта “компьютерный спорт”» установлен целый ряд требований к компьютерному спорту, включая антидопинговые правила, допуск к соревнованиям лиц, достигших 14 лет и сдавших нормативы ГТО.

В приказе содержатся определения важных для организации игр терминов: арена, видеоигра, симулятор и пр. Так, компьютерный спорт определяется как «киберспорт, е-спорт, электронный спорт (англ. cybersport, e-Sport, esport, esports, electronic sport) – 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» [10].

Весьма необычным для юридических целей является квалификация видеоигр данными правилами в качестве спортивного инвентаря, т. е. по сути вещи, хотя это, вне всякого сомнения, результат интеллектуальной деятельности. Оправдать такой подход можно лишь с точки зрения обоснования финансирования приобретения такого инвентаря за счет бюджетных средств для подготовки спортивных команд.

В 2021 году был принят приказ Минспорта РФ «Об утверждении федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта “компьютерный спорт”», который установил требования к подготовке киберспортсменов.

Тем не менее остаются неурегулированными вопросы статуса киберспортсменов в качестве работников, особенности их труда, правовых режимов интеллектуальной собственности, правила трансляции видеоигр и т. п. [6; 7].

Несмотря на правовые лакуны, споры с участием киберспортсменов стали попадать в сферу российского правосудия, пока в качестве исключения из общего правила об отсутствии правовых аспектов в игровом пространстве.

Так, Свердловский районный суд г. Белгорода в 2016 году рассматривал заявление Arcade eSports к игроку Ивану Картанкову, который нарушил целый ряд условий договора по участию в командных соревнованиях по Dota 2:

отсутствие на буткемпе, переговоры с другими организациями, беспричинный отказ от использования командного тэга. Суд признал киберспортсмена виновным в нарушении условий соглашения и постановил взыскать с него 115 000 рублей в пользу истца, в команду которого входил игрок [4].

**7. Отдельной гранью игровой индустрии выступает правовое регулирование отношений между разработчиками и продавцами игр в части использования исключительных прав, режима служебных произведений.**

В данной части на отношения разработчиков игр и игровых платформ распространяются нормы гражданского права относительно договоров на отчуждение исключительных прав авторов.

Такие договоры позволяют игровым дистрибьюторам законным образом с согласия авторов-разработчиков тиражировать компьютерные игры, предоставлять доступ к онлайн-играм. Если создание компьютерной игры за вознаграждение поручается разработчику, то возможно обличение данных взаимоотношений в форму договора авторского заказа. Наконец, если разработчик создает компьютерные игры в рамках своих трудовых обязанностей, то в отношении игры применяется режим служебного произведения (право на исключительные права признается за работодателем, возможны особые условия по вознаграждению в случае разработки компьютерной игры и т. п.).

**8. Одной из серьезных проблем правового регулирования компьютерных игр выступает юридическая охрана персональных данных, которые предоставляются игроками в ходе использования игры (данные банковских карт, данные счетов, иная частная информация).**

Приходится констатировать, что операторы компьютерных онлайн-игр неспособны надлежащим образом защитить персональные данные, и периодически возникают случаи утечки персональных данных. Очевидно, что потерпевшие вправе требовать восстановления их нарушенных прав в соответствии с законодательством о персональных данных.

**9. Одной из наиболее сложных в социальном и правовом отношении проблем компьютерных игр выступает манипулирование разработчиками и операторами компьютерных игр пристрастием к игре (аддикцией).**

**10. Наконец, одной из перспективных и новых сфер преломления игровых практик в юриспруденции выступает использование игр как пространства правовых экспериментов для оценки эффективности тех или иных правовых институтов.**

Таким образом, компьютерные игры представляют собой разновидность виртуальных миров как пространства воображения человеческого сознания, созданного с помощью технических средств.

Вместе с тем, несмотря на виртуальность, компьютерные игры порождают ряд реальных правовых споров, которые, вследствие пробелов в правовом регулировании, зачастую не имеют внятного разрешения.

### *Литература*

1. Андреев, Н. Ю. Субъективный учебник по праву компьютерных игр [Электронный ресурс] / Н. Ю. Андреев // ООО Издательская группа «Закон». – URL: [https://zakon.ru/blog/2021/1/4/subektivnyj\\_uchebnik\\_po\\_pravu\\_kompyuternyh\\_igr\\_vvedenie\\_i\\_paragraf\\_pervyj](https://zakon.ru/blog/2021/1/4/subektivnyj_uchebnik_po_pravu_kompyuternyh_igr_vvedenie_i_paragraf_pervyj) (дата обращения: 27.10.2022).

2. Архипов, В. В. Интеллектуальная собственность в индустрии компьютерных игр: проблемы теории и практики [Текст] / В. В. Архипов // Закон. – 2015. – № 11. – С. 61–69.

3. Архипов, В. В. Киберспортивное право: миф или реальность? [Текст] / В. В. Архипов // Закон. – 2018. – № 5. – С. 80–92.

4. В России впервые осудили киберспортсмена за нарушение условий контракта [Электронный ресурс] // DOTA2.net. – URL: <https://dota2.net/news/6974-v-rossii-vpervye-osudili-kibersportsmena-za-narushenie-usloviy-kontrakta> (дата обращения: 27.10.2022).

5. Васильев, А. А. Особенности налогообложения производителей компьютерных игр: перспективы установления нового «цифрового налога» [Текст] / А. А. Васильев, Е. А. Реммих, В. А. Борисов // Российско-азиатский правовой журнал. – 2020. – № 4. – С. 13–19.

6. Васильев, А. А. Проблемы правового регулирования киберспорта в России и за рубежом [Текст] / А. А. Васильев, Ю. В. Печатнова // Актуальные проблемы спортивного права: российский и зарубежный опыт: сборник материалов Всероссийского круглого стола (с международным участием). – Барнаул, 2021. – С. 23–30.

7. Коваленко, Е. Ю. Правовое регулирование киберспорта в России и некоторых странах Азии [Текст] / Е. Ю. Коваленко, Н. В. Тыдыкова, А. К. Кусаинова // Российско-азиатский правовой журнал. – 2021. – № 3. – С. 51–57.

8. Налоговый кодекс Российской Федерации (часть вторая) [Текст]: федеральный закон от 05 августа 2000 г. № 117-ФЗ // Собрание законодательства Российской Федерации. – 07.08.2000. – №32. – Ст. 3340.

9. О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию [Текст] : федеральный закон от 29.12.2010 № 436-ФЗ // Собрание законодательства РФ. – 03.01.2011. – № 1. – Ст. 48.

10. Об утверждении правил вида спорта «компьютерный спорт» [Электронный ресурс] : приказ Министерства спорта РФ от 22.01.2020 // Министерство спорта РФ. – URL: <https://www.minsport.gov.ru> (дата обращения: 27.10.2022).

11. Шобей, Л. Г. Системные правовые проблемы современного интернет-пространства [Текст] / Л. Г. Шобей, П. А. Чернова // Экономика. Право. Общество. – 2019. – № 3. – С. 69–74.

## References

1. Andreev, N. Yu. Subjective textbook on the law of computer games [Electronic resource] / N. Yu. Andreev // LLC Publishing Group Law. – URL: [https://zakon.ru/blog/2021/1/4/subektivnyj\\_uchebnik\\_po\\_pravu\\_kompyuternyh\\_igr\\_vvedenie\\_i\\_paragraf\\_pervyj](https://zakon.ru/blog/2021/1/4/subektivnyj_uchebnik_po_pravu_kompyuternyh_igr_vvedenie_i_paragraf_pervyj) (date of application: 27.10.2022) [in Russian].

2. Arkhipov, V. V. Intellectual property in the industry of computer games: problems of theory and practice [Text] / V. V. Arkhipov // Law. – 2015. – No. 11. – P. 61–69 [in Russian].

3. Arkhipov, V. V. Cybersport Law: Myth or Reality? [Text] / V. V. Arkhipov // Law. – 2018. – No. 5. – P. 80–92 [in Russian].

4. For the first time in Russia, an esportsman was convicted for violating the terms of the contract [Electronic resource] // DOTA2.net. – URL: <https://dota2.net/news/6974-v-rossii-vpervye-osudili-kibersportsmena-za-narushenie-usloviy-kontrakta> (date of application: 27.10.2022) [in Russian].

5. Vasiliev, A. A. Features of taxation of computer game manufacturers: prospects for establishing a new “digital tax” [Text] / A. A. Vasiliev, E. A. Remmikh, V. A. Borisov // Russian-Asiatic Legal Journal. – 2020. – No. 4. – P. 13–19 [in Russian].

6. Vasiliev, A. A. Problems of legal regulation of cybersport in Russia and abroad [Text] / A. A. Vasiliev, Yu. V. Pechatnova // Actual problems of sports law: Russian and foreign experience : collection of materials of the All-Russian round table (with international participation). – Barnaul, 2021. – P. 23–30 [in Russian].

7. Kovalenko, E. Yu. Legal regulation of cybersport in Russia and some Asian countries [Text] / E. Yu. Kovalenko, N. V. Tydykova, A. K. Kusainova // Russian-Asian legal journal. – 2021. – No. 3. – P. 51–57 [in Russian].

8. The Tax Code of the Russian Federation (Part Two) [Text] : Federal Law of 05.08.2000 No. 117 // Collection of Legislation of the Russian Federation. – 07.08.2000. – No. 32 (date of application: 27.10.2022) [in Russian].

9. On the protection of children from information harmful to their health and development [Text] : Federal Law of 29.12.2010 No. 436 // Collection of Legislation of the Russian Federation. – 03.01.2011. – No. 1 (date of application: 27.10.2022) [in Russian].

10. On the approval of the rules of the sport “computer sports” [Electronic resource] : order of the Ministry of Sports of the Russian Federation of 22.01.2020 // Ministry of Sports of the Russian Federation. – URL: <https://www.minsport.gov.ru> (date of application: 27.10.2022) [in Russian].

11. Shobey, L. G. Systemic legal problems of the modern Internet space [Text] / L. G. Shobey, P. A. Chernova // Economics. Right. Society. – 2019. – No. 3. – P. 69–74 [in Russian].

*Поступила в редакцию 01.11.2022*

*Received November 01, 2022*