

ГРАЖДАНСКОЕ ПРАВО; ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСКОЕ ПРАВО; СЕМЕЙНОЕ ПРАВО; МЕЖДУНАРОДНОЕ ЧАСТНОЕ ПРАВО

КИБЕРСПОРТ: ПРАВО И БИЗНЕС

Сутырина Е.В.

*Сутырина Елена Викторовна – адвокат,
коллегия адвокатов «Последний дозор»,
совместно с юридической компанией «Мартенс групп», г. Москва*

Аннотация: данная статья посвящена исследованию института киберспорта с позиции права и коммерции. Автором приведены основные экономические результаты рынка киберспорта в последние годы. Проанализированы крупнейшие субъекты экономической системы киберспорта. Показана структура доходов киберспортивных организаций и киберспортсменов в России и за рубежом. Изучены основные аспекты современного состояния развития законодательной базы киберспорта, особый акцент сделан на тех сферах, которые, по мнению экспертов, остро нуждаются в правовом регулировании. Особый акцент сделан на новом «игроке» рынка киберспорта – спортивно-правовых консалтинговых агентствах, которые, по мнению автора, способны оптимизировать реализацию и применение «классических» правовых норм и положений в контексте киберспортивной индустрии и в отношении ее основных участников.

Ключевые слова: киберспорт, правовое регулирование, профессиональный киберспортсмен, киберспортивная организация, турнир, спонсорство, призы.

Введение. Киберспорт, или компьютерный спорт, в широком смысле понимается как соревнования в виртуальном пространстве, моделируемое компьютерными технологиями, в частности видеоиграми. Своё современное название «киберспорт» как распространяющееся соревновательное движение, получило в 1999 г. во время пресс-релиза создания Ассоциации онлайн-игроков (Online Gamers Association) [22]. В том же году один из европейских игроков сравнил киберспорт с традиционными видами спорта и был прав. В течение последних практически двух десятилетий, киберспорт был признан официальным видом спорта во многих странах мира. Наша страна стала фактически первым государством, где киберспорт был поставлен в ранг официальных видов спорта, а в 2017 г. его признали олимпийским видом спорта второго порядка, и, более того, МОК в августе этого же года допустил включение киберспорта в программу Олимпийских игр 2024 г.

К настоящему времени киберспорт стал не только одним из наиболее популярных спортивных направлений и крупнейших индустрий развлечения, но и мощным, набирающим обороты бизнес-сектором. Так, общая выручка компаний, работающих в сфере киберспорта по всему миру, в 2017 г. выросла на 33%, до 655 млн долл., в 2018 г. она будет расти еще быстрее, и к концу года увеличится на 38,2%, до 906 млн долл., а в 2021 г. превысит 1,6 млрд. долл. Самые большие в мире киберспортивные рынки в Северной Америке (прогноз в 2018 году - 345 млн долл.), Китае (164 млн долл.), Южной Корее [8]. Касаемо нашей страны, в 2017 г. она стала лидером по объему выручки (около 38 млн долл.) на рынке киберспорта среди исследованных европейских стран. По итогам 2018 г. ожидают рост на 18%, до 45 млн долл., в 2019 г. - почти до 53 млн [20]. Все же, невзирая на столь

активное развитие киберспорта как экономического института, его правовое поле по-прежнему нуждается в тщательной разработке.

Субъекты экосистемы профессионального киберспорта. Одними из ключевых игроков рынка киберспорта являются компании по производству компьютерных игр, некоторые из которых сегодня признаны официальными дисциплинами (на сегодняшний день главными официально признанными считаются такие дисциплины, как Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive, FIFA 17, World of Tanks и др.) на киберспортивных турнирах. По данным аналитического агентства Newzoo (Newzoo's 2017 Global Games Market Report), за последние пять лет доходы от продаж игр в мире увеличились на 56%, или на 70 млрд. долл., достигнув рекордной отметки в 109 млрд. долл. по итогам 2017 г. Согласно прогнозам, к 2020 г. капитализация мирового рынка видеоигр составит 128,5 млрд долл. (+15,2% к уровню этого года) [9]. В плане монетизации самыми успешными проектами являются League of Legends, Dungeon Fighter Online, Crossfire, франшизы FIFA и GTA. Сейчас in-game покупки приносят издателям менее половины выручки, однако в 2019 г. их доля достигнет 52%, прогнозируют аналитики [18]. Стоит отметить, что до сих пор на рассмотрении, находятся такие виды дисциплин, как шутеры и файтинги, - их введение в статус официальных дисциплин также будут способствовать росту доходов производителей игр, равно как и других субъектов экосистемы киберспорта [16].

Разработчики видеоигр получают непосредственную выгоду, в частности, в той связи, что они владеют киберспортивными лигами – это приносит им доход от продажи билетов, мерчендайзинга, публикаций материалов в СМИ, рекламы и спонсорства. А также косвенную – у киберспорта становится все больше поклонников, что помогает увеличивать продажи. Так, например, Tencent Holdings владеет Riot Games, чья «Лига легенд» является одной из самых популярных компьютерных игр в мире, а также League of Legends Championship Series – профессиональной киберспортивной лиги. Tencent считается основным холдингом в данной сфере, поскольку он очень популярен в Китае, где компания и была основана. Китай имеет самую большую базу геймеров в мире – около 442 млн долл. по состоянию на 2017 г., при этом уровень вовлеченности интернет-пользователей оценивается в 57% (по данным CNNIC). На Китай приходится третья часть от общего дохода всемирной игровой индустрии; Tencent заключила договор с Disney, по которому развлекательный портал получает право создать специализированный стриминговый сервис для трансляции League of Legends вплоть до 2023 г. Кроме того, Tencent планирует запустить в Китае телевизионный канал, который будет освещать события киберспорта [23].

Особое место в экосистеме киберспорта занимают телеканалы и компании-платформы. Так, например, по оценке PayPal и SuperData, в 2017 г. число зрителей киберспортивных событий в России составило 3,7 млн чел., в 2018 г. этот показатель вырастет до 4,1 млн чел., а в 2019 г. достигнет 4,9 млн. В РФ киберспортивные соревнования несколько раз показывал телеканал «2x2». Еще один пример: Twitch – самая популярная платформа для просмотра киберспортивных соревнований. Ежедневная аудитория сервиса за январь составила 962 тыс. человек. По данным Mintel, этот показатель намного выше, чем у двух крупнейших телевизионных каналов: в 2017 г. за сутки к MSNBC подключилось 885 тыс. человек, а к CNN – 783 тыс. человек. В целом, по прогнозам, глобальная выручка от продажи медиаправ на киберспортивные соревнования в 2018 г., составит 160,7 млн долл. и покажет колоссальный рост - 72%. Одновременно с этим, аудитория киберспортивных мероприятий во всем мире вырастет на 13,5% и до 380 млн человек [7].

В целом, как отметили эксперты в компании SuperData, которые оценили структуру мирового рынка киберспорта, - 74% доходов от соревнований составляют реклама и спонсорство (661 млн долл. в 2016 г.), призовые фонды соревнований – 78 млн долл., букмекеры – 59 млн. долл., турниры любителей – 40 млн долл., билеты – 34

млн долл., сувениры – 19 млн долл. [10]. Кроме того, целесообразно говорить о такой статье дохода как продажа прав, которая составляет порядка 15% от всех доходов рынка киберспорта.

Стоит отметить, что ключевым драйвером роста киберспортивной отрасли стали инвестиции в сферу брендов. Сюда входят как раз права на трансляцию состязаний, реклама и спонсорская поддержка. Так, например, в 2017 году из 655 млн долл. общих доходов 468 млн долл. (60%) пришлось на инвестиции брендов [15]. По прогнозам Newzoo, в 2018 году 40% всей выручки киберспортивной сферы в мире придется именно на вложения спонсоров - 359,4 млн. долл., а доходы от рекламы составят 173,8 млн.долл. Раньше спонсорами в этой сфере были в основном производители оборудования: Acer, Asus, Intel и HP другие. Впоследствии стали подтягиваться представители отдаленных отраслей. Это, например, Mercedes-Benz, MediaMarkt, Visa, Qiwi, PepsiCo. В том числе киберспортивные соревнования поддерживает сеть фастфуда KFC.

Безусловно, приведенный перечень субъектов экосистемы киберспорта отнюдь не исчерпывающий, - также особую роль играют букмекерские конторы, стрейминговые платформы и пр., - однако, с нашей точки зрения, составляет базис формирования финансовой инфраструктуры киберспорта как бизнес-сектора.

Доход киберспортивных организаций и киберспортсменов. Заработок в киберспорте зависит от дисциплины, выбранной спортсменом. В настоящее время наиболее высокооплачиваемыми являются: Dota 2, CS GO, World of Tanks, League of Legends. Кроме этого, заработки в киберспорте также зависят от команды, за которую выступает спортсмен. Здесь наблюдается прямая взаимосвязь. Например, игроки команды Astralis, принимающей участие в соревнованиях по CS GO, говорили, что они получают в месяц по 9 тыс. долл., причем в данную сумму не входят призовые и деньги, поступающие от рекламных контрактов. Однако, в данном случае мы говорим об одной из наиболее сильных команд, выступающих в топ-3 высокооплачиваемых дисциплин [21]. В России начинающие и средние киберспортсмены зарабатывают 30–80 тыс. рублей в месяц. Удачливые игроки за трехмесячный игровой сезон могут получить 400-700 тыс. рублей. Самые лучшие киберспортсмены СНГ могут дотянуться до планки 400-600 тыс. рублей в месяц [8].

Что касается владельцев киберспортивных команд, около 70% их дохода составляют спонсорские контракты. Оставшиеся 30% поровну делятся между долей от призовых и долей от продаж игровых предметов. Около 80-90% призовых остается у игроков. В 2017 г., например, Virtus.pro заработали больше 2 млн. долл. призовых, из них организация получила немного. Также существует мерчандайзинг. Самый популярный товар — это реплики игровых маек команды. Их продается около 10 тыс. штук в год, остальные артикулы — по несколько тысяч. А по данным РБК, из призовых денег в команду попадает лишь около 10% выигранных на турнире средств [13]. Эта статья доходов в киберспорте не имеет на данный момент никакой юридической базы и описывается во внутриорганизационных договорах как премии. Таким образом, доход киберспортсмена — это заработная плата, установленная трудовым договором с учредителем киберспортивной организации, доля от призового фонда и гонорар по спонсорским контрактам.

Если речь идет о киберспортивных организациях, то средства, формирующие призовой фонд и прибыль компании состоят преимущественно из дохода, полученного за счет рекламных контактов, что составляет 90%. Остальное — это вложения самого учредителя. Так как киберспортивная организация — это коммерческое предприятие, заинтересованное в получении прибыли, то, соответственно не вся сумма призового фонда, полученная организацией, является доходом команды. В разных дисциплинах компании осуществляют распределение средств по-разному: например, в Lol, организация забирает себе до 70% призового фонда, а в Dota 2 — не менее 80% идет игрокам [19]. Подобная ситуация обостряет

одну из наиболее актуальных проблем современного права – призовые средства, система их распределения членам киберкоманды и особенности их регулирования с точки зрения трудового и налогового права.

В целом, заработная плата спортсмена состоит из выплат по контракту, премии в случае выигрыша турнира, доходов от рекламных контрактов и выплат, формируемых за счет общения с аудиторией фанатов [11]. Популярный игрок может в год зарабатывать на YouTube или Twitch до 50 тыс. долл., а то и больше. CS:GO является дисциплиной с самыми крупными пожертвованиями от зрителей и фанатов игрокам. Бывали случаи, когда человеку в прямом эфире присылали 10 тыс. долл. [14].

Специфика правового регулирования киберспорта. Окончательно киберспорт в нашей стране был признан в 2016 г., однако решение о включении его в список официальных видов спорта было принято только летом этого года, а в 2017 г. его признали олимпийским видом спорта второго порядка, и, более того, МОК в августе этого же года допустил включение киберспорта в программу Олимпийских игр 2024 г. Особо важным событием стала публикация Минспортом приказа о наделении Общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России» правами и обязанностями общероссийской спортивной федерации по виду спорта «Компьютерный спорт» [3].

В связи с тем, что данное направление является новым в нашей стране, и законодательная база его отсутствует, и основным нормативно-правовым актом, которым должны руководствоваться субъекты индустрии киберспорта, является Федеральный закон от 04.12.2007 № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» [1]. Иное законодательство (налоговое, трудовое, финансовое, коммерческое и пр.), с поправками на сферу спорта, практически идентично тому, которое направлено на регулирование предпринимательства.

Невзирая на инновационность такого спортивного течения, как киберспорт, его терминология уже имплементируется в различные нормативно-правовые акты, что свидетельствует о принятии киберспорта как правовой категории. Так, в Постановлении Правительства РФ от 30.12.2015 № 1493 «О государственной программе «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2016-2020 годы» киберспорт включен в спектр мероприятий, направленных «на повышение эффективности воспитательного процесса среди допризывной молодежи, воспитанников детских и молодежных общественных военно-патриотических объединений, суворовских, нахимовских, кадетских образовательных организаций» [2]; в ряде Заключений Палаты по патентным спорам (например, Заключение Палаты по патентным спорам от 29.11.2011 «О прекращении делопроизводства по заявлению о досрочном прекращении правовой охраны товарного знака» [6], Заключение Палаты по патентным спорам от 04.12.2007 «Об оставлении в силе решения экспертизы» [5]); в ряде региональных НПА (Постановление главы городского округа Троицк МО от 14.11.2008 № 1059 «Об утверждении Перечня муниципальных услуг в сфере молодежной политики, предоставляемых населению города Троицка», Постановление Губернатора МО от 31.08.2018 N 389-ПГ «О присуждении ежегодных премий Губернатора Московской области «Наше Подмосковье» в 2018 году» [4]); в ряде материалов судебной практики (Постановление Девятого арбитражного апелляционного суда от 04.07.2018 № 09АП-24767/2018 по делу № А40-193549/17, Постановление Девятого арбитражного апелляционного суда от 22.02.2018 № 09АП-912/2018 по делу № А40-153705/17)). Таким образом, можно насчитать достаточно нормативно-правовых актов, в которых существуют те или иные нормы регулирования предмета киберспорта, и эта база будет пополняться.

Безусловно, признание киберспорта официальным видом спорта влечет за собой правовые последствия. Как уже говорилось ранее, основным нормативно-правовым актом, регулирующим киберспорт является Федеральный закон «О физической культуре и спорте в РФ». Однако, не менее актуальным становится вопрос, например,

предотвращения употребления допинга и наложение ответственности за применение стимуляторов. Известно, что практически на всех крупных турнирах по киберспорту давно присутствует допинг-контроль и тот факт, что деятельностью в данном направлении занялась ФКС России – это, безусловно, положительный аспект, т.к. в любых соревновательных дисциплинах ПАВ, стимуляторы и т.п., улучшающие показатели спортсменов, снижают ценность результатов упорных тренировок, и киберспорт не является исключением. Исходя из этого, целесообразна актуализация нормативно-правовой базы, особенно, в данном направлении.

Кроме того, под вопросом остаются и некоторые аспекты авторского права и интеллектуальной собственности. Как отметил доцент СПбГУ и советник юридической фирмы В. Архипов, результаты интеллектуальной деятельности, в т.ч. аудио- и видеоматериалы компьютерных игр, охраняются правом интеллектуальной собственности. Соответственно, их использование возможно только с согласия правообладателя. Одновременно с этим, действующим правилам киберспорта, видеоигры приравниваются к спортивному инвентарю, но при этом их использование подразумевает подписание лицензионных соглашений [12]. Данная проблема, безусловно, может служить источником новых прецедентов в судебной практике.

Также, с расчетом на стремительное развитие технологий, юристы не могут обойти стороной и вопросы пересечения реальности и виртуального пространства. На примере популярной игры Pokemon Go эксперты показывают, какие права могут быть нарушены во время игры на территории, у которой есть собственник. «Нарушение права собственника состоит не в незаконном проникновении на его территорию, а в несогласованном размещении на ее виртуальной репрезентации виртуального объекта с геолокационной меткой, которая увязывает такой виртуальный объект с конкретным имуществом», — подчеркнул В. Архипов. В контексте проблемы виртуальности как правовой категории, эксперт затронул и тему проверки принадлежности аккаунта конкретному человеку. Было отмечено, что определение подлинности аккаунта осложняется таким явлением, как «boosting», т.е. улучшение своего рейтинга в игре в обход правил. У многих киберспортивных организаций он является квалификационным условием участия в соревнованиях [12]. Таким образом, если игрок нечестно поднимает рейтинг, чтобы принять участие в турнире, он нарушает не только правила этики, но и ряд правовых норм.

В той связи, что индустрия компьютерных игр активно развивается не только в мире, но и в России, создавая спрос на юридические услуги с целью адаптации действующих правовых норм к виртуальной экономике, а значит возникла новая перспективная ниша для российского юридического бизнеса – спортивно-правовой консалтинг. К сожалению статистики, по таким организациям пока нет, однако, мы нашли несколько сайтов, информация на которых четко дает понять направленность деятельности таких компаний. Итак, основными получателями услуг являются киберспортивные организации и киберспортсмены. В первом случае клубы могут попросить помощи квалифицированных юристов с целью разрешения судебных споров, обжалования судебных решений или решений, принятых организаторами турниров, Федерацией компьютерного спорта и других субъектов института киберспорта. Во втором случае – киберспортсмены могут обратиться за помощью в поиске киберспортивной организации (клуба), в вопросах оформления трудовых отношений с оной, а также в решении проблем, связанных с последствиями неверно составленного контракта (заработная плата, штрафы, компенсации, увольнение, нарушение прав и т.п.). Также, в ведении спортивно-правовых консалтинговых агентств: подготовка документов признания спортивных дисциплин разработка нормативных документов для спортивных федераций и лиг, работа в юрисдикционных органах спортивных организаций и т.п. [17].

Заключение. В целом, можно констатировать очевидный факт – киберспорт как бизнес-направление, как индустрия развлечений формируется быстрее и активнее,

чем киберспорт как спортивное направление, в классическом понимании данного термина, или чем киберспорт, как правовой институт. Весьма положительным аспектом является появление спортивно-правовых консалтинговых агентств, которые в той или иной мере могут обеспечивать более эффективное применение классических правовых норм и положений в контексте киберспорта как спортивного направления и бизнес-сектора. Все же, правовое поле киберспорта должно развиваться и актуализироваться, с нашей точки зрения, более активно.

Список литературы

1. Федеральный закон от 04.12.2007 № 329-ФЗ (ред. от 05.12.2017) «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» // «Собрание законодательства РФ», 10.12.2007, № 50. Ст. 6242.
2. Постановление Правительства РФ от 30.12.2015 № 1493 (ред. от 13.10.2017) «О государственной программе «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2016 - 2020 годы» // Собрание законодательства РФ, 11.01.2016. № 2 (часть I). Ст. 368.
3. Приказ Минспорта РФ от 05.07.2017 № 618 «О наделении Общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России» правами и обязанностями общероссийской спортивной федерации по виду спорта «Компьютерный спорт» // СПС «КонсультантПлюс».
4. Постановление Губернатора МО от 31.08.2018 № 389-ПГ «О присуждении ежегодных премий Губернатора Московской области «Наше Подмосковье» в 2018 году» (вместе со «Списком лауреатов ежегодной премии Губернатора Московской области «Наше Подмосковье» в 2018 году») // Официальный Интернет-портал Правительства Московской области. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.mosreg.ru/> (дата обращения: 04.09.2018).
5. Заключение Палаты по патентным спорам от 04.12.2007 (Приложение к решению Роспатента от 31.01.2008 по заявке № 2005710397/50) «Об оставлении в силе решения экспертизы» // Просмотр из СИС «КонсультантПлюс».
6. Заключение Палаты по патентным спорам от 29.11.2011 (Приложение к решению Роспатента от 31.01.2012 по заявке № 2001716401) «О прекращении делопроизводства по заявлению о досрочном прекращении правовой охраны товарного знака» // Просмотр из СИС «КонсультантПлюс».
7. Глобальная выручка от киберспорта вырастет до 1 млрд долларов в 2018 году. 22.02.2018 // Портал «Imgame». [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://imgame.kz/oldnews/globalnaya-vyruchka-ot-kibersporta-sostavit-pochti-1-mlrd-dollarov-v-2018-godu/> (дата обращения: 07.02.2019).
8. Денежный киберспорт. Зачем крупные инвесторы вкладываются в индустрию виртуальных развлечений. 23.05.2018 // Деловой Петербург. [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.dp.ru/a/2018/05/23/Denezhniy_kibersport/ (дата обращения: 07.02.2019).
9. Доходы компаний, специализирующихся на разработке и продаже видеоигр, составляют миллиарды долларов. 23.02.2018 // Forbes. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.forbes.ru/tehnologii/357631-sereznye-zabavy-pochemu-videoigry-stanovyatsya-populyarnee-kino/> (дата обращения: 07.02.2019).
10. *Кучер Егор*: Игры на новый лад: Киберспорт в России резко набирает популярность. 20.10.2018 // Новый рубеж. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://rubezh.org/tribuna/igry-na-novyy-lad-kibersport-v-rossii-rezko-nabiraet-populjarnost/> (дата обращения: 07.02.2019).
11. Как зарабатывают на киберспорте. 12.11.2016 // Портал «Gameclub». [Электронный ресурс]: Режим доступа: <https://gamegab.me/articles/cybersport-news/zarabotok-na-cybersporte/> (дата обращения: 07.02.2019).

12. Как киберспорт подчиняется российскому законодательству? 22.05.2018 // Портал «Regnum». URL: <https://regnum.ru/news/2418790.html/> (дата обращения: 07.02.2019).
 13. Киберспорт в России официально признали видом спорта. 08.06.2016 // РБК. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.rbc.ru/rbcfreenews/57580f149a7947bf3ee4c328/> (дата обращения: 07.02.2019).
 14. Киберспорт как бизнес: можно ли заработать на видеоиграх? 10.09.2015 // Портал «Rusbase». [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://rb.ru/opinion/cybersport-business/> (дата обращения: 07.02.2019).
 15. Новиков А. Мировой рынок киберспорта за год вырос на 33%. 22.02.2018 // Портал «App to Top». [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://app2top.ru/industry/mirovoj-ry-nok-kibersporta-za-god-vy-ros-na-33-115711.html/> (дата обращения: 07.02.2019).
 16. Общественная палата РФ порекомендовала министерству спорта рассмотреть шутеры и файтинги в качестве новых киберспортивных дисциплин. 29.11.2017 // «Комсомольская правда». [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.spb.kp.ru/daily/26763/3794912/> (дата обращения: 07.02.2019).
 17. Официальный сайт спортивно-правового консалтингового агентства. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://sport-in-law.com/> (дата обращения: 07.02.2019).
 18. Путь от «дикого запада» до мейнстрима: тренды и оценки рынка киберспорта от Goldman Sachs. 23.10.2018 // Sostav. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.sostav.ru/publication/bolshoj-kibersport-put-ot-dikogo-zapada-do-mejnstrima-34024.html/> (дата обращения: 07.02.2019).
 19. Романов С. Киберспорт как бизнес: можно ли заработать на видеоиграх? 10.09.2015 // Портал «Rusbase». [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://rb.ru/opinion/cybersport-business/> (дата обращения: 07.02.2019).
 20. Россия вернула европейское лидерство по объему рынка киберспорта. 14.03.2018 // РБК. [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.rbc.ru/technology_and_media/14/03/2018/5aa7add19a79472d8a538579/ (дата обращения: 07.02.2019).
 21. Сколько зарабатывают киберспортсмены в месяц, 2018. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://zarplatyinfo.ru/v-internete/skolko-zarabatyvayut-kibersportsmeny-v-mesyac.html> (дата обращения: 22.10.2018).
 22. Сутырина Е.В. Правовое регулирование деятельности профессионального киберспортсмена // Universum: экономика и юриспруденция, 2017. № 12 (45). С. 24-31.
 23. Топ-9 акций для получения дохода от киберспорта. 01.08.2018 // Журнал о финансовых рынках «Financial One». [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://fomag.ru/news/top-9-aktsiy-dlya-polucheniya-dokhoda-ot-kibersporta/> (дата обращения: 07.02.2019).
-