Иностранные профессиональные киберспортсмены в российских командах

Сутырина Елена Викторовна
Адвокат,
юридическая компания «Мартенс групп»
http://martens-group.ru/

PROFESSIONAL FOREIGN PLAYERS IN RUSSIAN TEAMS

Аннотация. *В данной статье рассмотрен трудовой статус иностранных профессиональных киберспортсменов в российских командах. Рассмотрена эволюция киберспорта в мире и в Росси. Обозначены основные особенности регулирования трудовых отношений в сфере киберспорта. Проанализированы различные аспекты найма и регулирования труда иностранных киберспортсменов. В результате, сделан вывод о том, что регулирование труда киберспортсменов наряду с законодательством о спорте и трудовым законодательством, в том числе о дистанционной форме работы с легионерами, имеет достаточно тонкую грань, что при более глубоком исследовании проявит множество правовых коллизий. Поэтому, существует необходимость создания единой формы международного трудового договора, основанного на международных нормах регулирования труда, в котором будут четко прописаны все условия работы, отдыха, оплаты, тренировок и пр. киберспортсменов. Подобная практика позволит не только упростить трудовые аспекты в области киберспорта, но и пополнить правовую базу данного вида спорта.*

Ключевые слова: *киберспорт, киберспортсмены, легионеры, дистанционный работник, трудовой договор, разрешение на работу, патент.*

Abstract. *This article describes the employment status of foreign professional players in Russian teams. The evolution of eSports in the world and in Russia. Outlines the key features of regulation of labor relations in the field of eSports. Analyzed various aspects of employment and regulation of labor of foreign players. As a result, it is concluded that re-regulation of the labor of the players along with the legislation on sport and labor the new legislation, including the form of distance work with foreign players, has a thin line that a deeper study will show many legal conflicts. Therefore, there is a need to create a unified form of international employment contract, based on international standards of labor regulation, which will specify all the conditions of work, holidays, pay, training, etc. players. This practice will allow to not only simplify and labor aspects in the field of eSports, but also to replenish the legal framework of the sport.*

Keywords*: eSports, eSports, Legionnaires, remote worker, employment contract, work permit, patent.*

Актуальность. Компьютерный спорт, или киберспорт в широком смысле понимается как соревнования в виртуальном пространстве, моделируемое компьютерными технологиями, в частности видеоиграми. Более конкретизированное определение дается Федерацией компьютерного спорта России (ФКС): «киберспорт — это 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» [8]. На сегодняшний день, киберспорт представляет собой не только целую спортивную индустрию, но и динамично развивающийся бизнес, находящийся на стыке спорта, шоу и технологий, трансформирующийся в мощную экосистему из множества участников [15, с. 1]. Исходя из этого, как и в любой сфере деятельности, в киберспортивной индустрии существуют обязательные к исполнению нормативно-правовые

нормы. В связи с тем, что данная сфера деятельности приобрела официальный статус чуть более года назад в нашей стране, законодательная база киберспорта практически отсутствует, а правовое поле нуждается в тщательной разработке. В данной статье речь пойдет об особенностях и проблемах регулирования труда в сфере киберспорта, в частности в разрезе иностранных профессиональных киберспортсменов, которые приглашаются отечественными командами.

Эволюция киберспорта в мире и в России. Если говорить об истоках киберспорта, то можно начать отсчет его истории с появления первого игрового автомата, — в 1905 году в США создается знаменитый Liberty Bell, появление которого начинает новую эру в развитии игровой индустрии [14]. В 1996 году появляются игровые автоматы Sega с моментально набравшей популярность игрой Periscope, позднее известная в СССР как «Морской бой». Подобная новинка стала популярной среди молодежи, где помимо самих игроков, стали появляться болельщики, на результат делались ставки.

Первое онлайн соревнование состоялось в октябре 1972 года по цифровой игре Spacewar в Стэндфордском университете (США). Победителем становился тот участник, который наберет наилучший результат за определенный период времени. В 1980 году было организовано еще более масштабное мероприятие (участниками стали тысячи игроков) — турнир по игре Space Invaders, организованный американской компанией Atary. Именно в 80-е гг. XX века началась популяризация нового вида спорта, не только в Америке, но и в других странах, таких как Япония, Южная Корея, Малайзия, Россия. Однако, официальным годом начала истории киберспорта является 1997, когда был основана первая официальная лига по компьютерному спорту CPL, главной целью которой было создание компьютерной игры одним из видов спорта. Тогда единственной дисциплиной были игры серии Quake.

К началу нового тысячелетия также начали появляться первые трансляции онлайн матчей по центральному телевидению Южной Кореи. В Сеуле прошел и первый регулярный чемпионат World Cyber Games, в перечень дисциплин которого входили такие игры как Quake III Arena, StarCraft: Brood War, FIFA 2000. Отбор производился из 17 стран мира. Растущая популярность киберспорта в Корее связана с тем, что после азиатского кризиса 1997-1998 гг., заработок киберспортсменов был сопоставим с средней оплатой труда по стране, даже если не брать в расчет призовые. Еще более активной эта деятельность стала после учреждения в 2001 году Ассоциации профессиональных игроков Korean e-Sports Players Association. Данная организация могла дать гарантии получения выплат (как заработной платы, так и призовых).

Если говорить о нашей стране, то Россия стала первым государством, в котором киберспорт приобрел официальный статус (2001 г.). Однако, в связи с недостаточным распространением этого спорта в российских регионах, в 2006 году руководитель Росспорта Вячеслав Фетисов отменил решение о включении его в официальный список. Несмотря на это, киберспорт продолжал развиваться, постепенно превращаясь в целую развлекательную индустрию, и лишь десять лет спустя, Министерство спорта РФ публикует приказ, включающий киберспорт (соревнования по компьютерным и видеоиграм) в список официально признанных видов спорта [7]. По итогам 2016 года выручка киберспорта составила лишь 3,8 млн. долл., однако обращаясь к прогнозам PwC, можно говорить о высокой динамике роста российского рынка киберспорта в целом, — к 2021 году объем выручки может составить около 16 млн. долл. [12, с. 59]. Важно добавить, что в 2017 году киберспорт был признан олимпийским видом спорта (второй категории), что безусловно повлияет на его развитие как в России, так и во всем мире.

В 2016 году также легализовали киберспорт во Франции, причем она стала первой европейской страной, которая ввела юридические нормы для компьютерного спорта. Французским

НПА в данной области также следуют в КНР и Южной Корее [19], что говорит о развитии института международного регулирования компьютерного спорта в мире. Годом ранее законодательная база киберспорта сформировалась в Малайзии, — здесь также был организован новый орган спортивного комитета Esports Malaysia (eSM), явивший собой первую в Азии киберспортивную ассоциацию [9, с. 148]. В Америке, несмотря на то, что страна являются фактически родоначальниками киберспорта, данная сфера не имеет законодательной базы, однако, в 2013 году канадский игрок в League of Legends Дэнни Ле получил визу как «признанный во всем мире спортсмен» [11]. Более того, по итогам 2016 года США стали лидером в области киберспорта, общий объем их выручки составил 108 млн. долл. За ними следует Южная Корея, выручка которой составляет 102 млн. долл. и Китай с показателем в 56 млн. долл., — это составляет боле 80% от общемирового объема [12].

Особенности регулирования трудовых отношений в сфере киберспорта. В связи с тем, что на данный момент в мире отсутствует правовая система регулирования киберспорта, а также отсутствует национальное законодательство в данной сфере в России, все отечественные киберспортивные организации должны следовать нормам Федерального закона от 04.12.2007 № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» [4], т.к. киберспорт является официально зарегистрированным видом спорта в РФ. Исходя из этого, регулирование вопросов оплаты труда также должны соответствовать нормам Трудового кодекса РФ [2], на который ориентируется любая спортивная организация. В список названных документов также необходимо добавить Устав Общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России». Данные нормативно-правовые акты являются основными гарантами соблюдения прав, исполнения обязанностей и привлечения к ответственности спортсмена и работодателя.

С киберспортсменами, как и с любыми другими работниками должен быть заключен трудовой договор. В соответствии со ст. 348.2 ТК РФ, по соглашению сторон может быть заключен как срочный трудовой договор, так договор на неопределённый срок. Беря в расчет специфику киберспорта, в документе также могут быть прописаны и определённые временные рамки, причем у киберспортсменов срок действия трудового договора значительно меньше, чем у обычных спортсменов. Если сравнивать с зарубежной практикой, то, например, во Франции договор строго ограничивается сроками — максимально — 5 лет, минимально — 1 год, однако, существует ряд определенных условий, при которых срок может быть и меньше.

Норма, прописанная в ч. 3 ст. 348.2 ТК РФ регулирует обязанность работодателя обеспечивать спортсмену проведение тренировок, а также его участие в соревнованиях, которые проводятся по самым разным дисциплинам по всему миру (от шутеров до классики, например, футбола). В соревнованиях могут участвовать как отдельные игроки, так и целые команды. Формат проведения турниров порой подобен традиционному спорту: так, в КНР за действиями игрока в процессе соревнования наблюдает тренер, давая советы и наставления члену команды. В аспекте соревновательной деятельности также действуют классические требования по поводу медицинского осмотра и допинг контроля. С первым аспектом можно согласиться, так как игроки с хроническими болезнями, нарушениями зрения и пр. могут не только усугубить свое физическое состояние, но и создать дополнительный риск проигрыша для всей команды. Что касается допинга, то препараты для стимулирования мозговой активности, такие как аддерол, становятся все более частой проблемой. Например, в июле 2015 года бывший игрок состава Cloud9 по CS:GO К. Фрисен заявил, что вся команда находилась под действием аддерола во время ESL One Cologne 2015. С августа 2015 года участники соревнований ESL проходят выборочный допинг-контроль [17].

В соответствии с российским законодательством, заключение трудового договора

со спортсменом не ограничивается рамками совершеннолетия (ст. 348.8 ТК РФ). В разрезе киберспорта, безусловно, данная норма вносит некоторые противоречия: так, большинство игр, которые включены в официальные дисциплины киберспортивных турниров имеют возрастное ограничение «18+», т.к. содержит информацию, допускающую насилие и жестокость, что, соответственно противоречит Федеральному закону от 29.12.2010 № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющий вред их здоровью и развитию» [5]. Помимо правовых аспектов, нельзя забывать и о социально-психологических: компьютерные игры могут вызывать сильную зависимость, что может привести к нарушению социализации ребенка, психики и пр. Мы согласны с тем, что занятия киберспортом могут так или иначе иметь место в системе современного образования (как инструмент организации досуга, изучения иностранного языка, формирования культуры образовательного учреждения и пр.), но отнюдь не могут стать средством развития личности детей, их физического, интеллектуального развития и т.п. Возвращаясь к законодательству, например, во Франции и других странах, где применяются французские положения о киберспорте, возрастные аспекты участия в турнирах имеют более четкие рамки: киберспортсмены, не достигшие возраста 12 лет, не могут принимать участие в турнирах, где предусмотрено денежное вознаграждение [10].

Расторжение трудового договора с киберспортсменом осуществляется в соответствии со ст. 348 ТК РФ: договор может быть расторгнут по желанию сторон, или только по желанию работодателя. В ч. 3 данной статьи отмечается, что спортсмен обязан произвести выплату в пользу работодателя в том случае, если трудовой договор расторгнут по инициативе работодателя, по основаниям, которые относятся к дисциплинарным взысканиям. Исходя из существующей судебной практики, подобная норма имеет место и в киберспорте. Так, в 2015 году судебное разбирательство произошло между игроком И. Картанковым и компанией Arcade eSports. Киберспортсмен нарушил условие договора, не исполнив обязательств по «присутствию» на тренировках команды. Также он отказался использовать командный тег и проводил переговоры с другими киберспортивным организациями. Суд обязал Картанкова к выплате компенсации компании в размере 115 тыс. руб. [13, с. 327]. В отечественной практике это единственный прецедент, но отнюдь не первый в мировой.

Таким образом, можно заключить, что несмотря на простоту параллелизации трудового законодательства России в отношении спортсменов на сферу киберспорта, все еще остается множество различных правовых моментов, требующих уточнения, в частности в локальных нормативно-правовых актах.

Специфика найма и особенности регулирования труда иностранного киберспортсмена в российскую команду. Рассмотрение данного вопроса стоит начать с того, что российское законодательство предусматривает необходимость получение разрешений для иностранных граждан для осуществления трудовой деятельности на территории РФ. Порядок приглашения и получения разрешений на трудовую деятельность в нашей стране устанавливается ст. 18 Федерального закона № 115-ФЗ «О правовом положении иностранных граждан в Российской Федерации» [3]. Помимо разрешений на работу, также важно учитывать возможность получения патента. Под патентом понимается документ, подтверждающий в соответствии с Федеральным законом № 115-ФЗ право иностранного гражданин, прибывшего в РФ в порядке, не требующем получения визы, за исключением отдельных категорий иностранных граждан в случаях, предусмотренных названным законом, на временное осуществление на территории субъекта РФ трудовой деятельности. На сегодняшний день не требуется разрешения на работу трудящимся государств-членов ЕАЭС, а тем, кто принадлежит к особым категориям; спортсмены туда не входят.

Киберспортсмены не могут быть приглашены в российские команды в качестве высококвалифицированных работников в связи с тем, что в п. 5.1 ст. 13.2 названного Федерального закона, привлечение таких специалистов могут осуществлять только те организации сферы физической культуры и спорта, которые являются некоммерческими. Также инициаторами найма легионера могу стать общероссийские спортивные федерации.

Правительством РФ для предприятий, которые ведут свою деятельность в области спорта, ежегодно устанавливаются допустимые доли иностранных работников. Согласно Постановлению Правительства РФ от 08.12.2016 г. № 1215, допустимая доля иностранных работников, используемых хозяйствующими субъектами, осуществляющими на территории РФ деятельность в сфере спорта составляет 25% [6]. Кроме упомянутых НПА, к привлечению иностранных спортсменов в качестве работников могут быть применены ограничения, установленные международными спортивными федерациями. В связи с тем, что на международном уровне киберспорт не регулируется, то при условии возникновения прецедента, нормы, прописанные в актах международных спортивных организаций, могут иметь место. Так, в связи с тем, что киберфутбол в России с 2017 года признан официальным видом спорта, но в отношении его отсутствует законодательная база, в случае прецедента, суд может воспользоваться правилами международной федерации футбола (ФИФА), где указано, что в течение одного сезона игрок может быть зарегистрирован максимум в трех клубах, а выступать в официальных матчах в одном сезоне может только за два [18].

Однако, с нашей точки зрения, более целесообразно говорить о системе дистанционного трудоустройства, т.к. профессиональный игрок по факту является дистанционным сотрудником киберспортивной организации, что в российском трудовом законодательстве относит нас к гл. 49.1 ТК РФ.

Легионеров (спортсменов иностранного государства), с которыми работодатели могут заключать трудовые договора о дистанционной работе, можно разделить на две группы: 1) легионеры, предполагающие выполнять определенную трудовым договором о дистанционной работе трудовую функцию, пребывая на территории РФ; 2) легионеры, которые будут выполнять трудовую функцию, пребывая за пределами РФ.

Содержание трудового договора с легионером имеет определенную специфику. В первую очередь, она касается включаемых в договор сведений. Так, наряду со данными, которые содержатся в трудовом договоре с любым дистанционным работником, в договоре с легионером в соответствии со ст. 327.2 ТК РФ предусматривается ряд дополнительных сведений: 1) о разрешении на работу или патенте (в случае, если трудовой договор заключается с легионером, временно пребывающем в РФ), 2) о разрешении на временное проживание в РФ (при заключение трудового договора с легионером, временно проживающем в РФ), 3) о виде на жительство (при заключении трудового договора с легионером, постоянно проживающем на территории РФ). Также, в трудовой договор, заключаемый с временно пребывающим в РФ легионером, обязательно должно быть включено условие об основаниях оказания ему необходимой медицинской помощи в течение срока действия трудового договора.

Однако, если мы говорим о киберспортсменах, то речь может идти об исполнении своих трудовых функций отнюдь не только на территории РФ. Вообще, в силу специфики дистанционного труда, определение места работы достаточно затруднительно [16, с. 629]. Если руководствоваться определением Федеральной службы по труду и занятости (Роструд), то под это определение больше подходит не место работы, а рабочее место, которого у дистанционного сотрудника нет в силу его труда. Как вариант, местом работы киберспортсмена может считаться киберспортивная организация, нанявшая его. Однако, и в данном случае место работы не отражает необходимой

сути и будет иметь весьма условный характер, т.к. по месту нахождения работодателя работник свои трудовые обязанности фактически выполнять не будет. Исходя из этого, можно предположить, что наличие в трудовом договоре условий о дистанционном характере работы, все же является определенным свидетельством особого правового статуса такого работника и позволяет избегать включения в договор положений, носящих формальный характер.

В целом, возможность отечественных работодателей регулировать российским правом трудовые отношения с легионерами, которые будут выполнять трудовую функцию за пределами РФ, зависит от дозволения регулировать подобных отношений нашим правом на территории той или иной страны. По общему правилу, которое устанавливается ст.13 ТК РФ, действие норм российского трудового права ограничивается рамками территории РФ, которая охватывает окруженные Государственной границей сушу, недра, внутренние воды, территориальное море и воздушное пространство над ними. Суверенитет государства, в т.ч. действие норм российского права распространяется и на т.н. условную территорию, то есть объекты, расположенные вне пределов пространственной территории страны, среди которых консульства, помещения дипломатических представительств, государственных учреждений РФ и пр. Исходя из того, действие норм российского трудового права ограничено только территорией РФ и не распространяется на суверенную территорию иностранных государств.

С другой стороны, регулирование трудовых отношений с легионерами, которые выполняют свои трудовые функции не в России, может быть осуществлено на основании заключенных РФ международных договоров. В соответствии с ч. 4 ст. 15 Конституции РФ [1], международные договоры РФ являются составной частью правовой системы нашей страны и их правила имеют верховенство над российским законом. В продолжении данной нормы, в ст. 10 ТК РФ сказано, что если международным договором РФ установлены правила, отличающиеся от предусмотренных трудовым законодательством и иными актами, то применяются правила международного договора.

В международных договорах, которые заключены РФ с другими странами, определяются в том числе, условия установления трудовых отношений с участием граждан и юридических лиц тех стран, в т.ч. законодательством какой из стран они должны регулироваться. Если законодательство не выбрано, то заключение, изменение и прекращение трудового договора регулируются законодательством той страны, на территории которой выполняется или должна выполняться работа. Если сотрудник исполняет свои трудовые функции по трудовому договору с организацией, находящейся на территории другой страны договора, то трудовые отношения регулируются законодательством этой страны. Содержащиеся в подобных договорах положения можно применять и к дистанционной форме труда. Исходя из вышесказанного, можно заключить, что если стороны выбирают в качестве регулятора российское законодательство, то применение к трудовым отношениям норм гл. 49.1 ТК РФ может быть вполне правомерным.

Таким образом, перед тем, как заключить договор с киберспортсменом, организация должна будет выяснить: 1) есть ли заключенный между РФ и государством, откуда легионер, международный договор, определяющий условия установления и регулирования трудовых отношений, 2) если такой договор есть, то позволяет ли он применять при регулировании таких отношений нормы российского права. В случае, если второй аспект положителен, то следует еще один момент — насколько необходимо учитывать при оформлении трудовых отношений особенности труда легионера, установленного российским законодательством РФ, в нашем случае законодательством о спорте.

Также, в случае, если киберспортсмен осуществляет свою трудовую функцию не на территории РФ, правила Федерального закона № 115-ФЗ не распространяются, соответственно, легионер и его работодатель освобождаются от выполнения установленных

законом действий по организации и осуществлению трудовой деятельности, то есть, например, разрешение на работу или патент работнику нужны не будут.

В отношении легионеров частично действуют нормы гл. 50.1 ТК РФ, однако, существуют некоторые исключения из установленных правил. Так, стороны должны руководствоваться установленными ст.ст. 327.1 и ТК РФ требованиями к возрасту легионера, сроку заключаемого договора и пр. Одновременно с этим, трудовой договор не будет содержать те требования и условия, которые присущи договорам с иностранными работниками, осуществляющих свою деятельность на территории РФ. Так, в договоре необходимо прописать сведения о документах, являющихся основанием трудовой деятельности легионера (патент или разрешение на работу), не будут включены и дополнительные условия прекращения договора, вытекающие из окончания срока действия или аннулирования таких документов. Легионер при заключении трудового договора не предъявляет работодателю списка документов, предусмотренных ст. 327.3 ТК РФ.

Таким образом, мы видим, что регулирование труда киберспортсменов наряду с законодательством о спорте и трудовым законодательством, в том числе о дистанционной форме работы с легионерами имеет достаточно тонкую грань, что при более глубоком исследовании покажет множество правовых коллизий. Поэтому, существует необходимость создания единой формы международного трудового договора, основанного на международных нормах регулирования труда, в котором будут четко прописаны все условия работы, отдыха, оплаты, тренировок и пр. киберспортсменов. Подобная практика позволит не только упростить трудовые аспекты в области киберспорта, но и пополнить правовую базу данного вида спорта.

ЛИТЕРАТУРА

1. Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993) (с учетом поправок, внесенных Законами РФ о поправках к Конституции РФ от 30.12.2008 N 6-ФКЗ, от 30.12.2008 N 7-ФКЗ, от 05.02.2014 N 2-ФКЗ, от 21.07.2014 N 11-ФКЗ) // Собрание законодательства РФ, 04.08.2014, N 31, ст. 4398.
2. Трудовой кодекс Российской Федерации от 30.12.2001 N 197-ФЗ (ред. от 29.07.2017) (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.10.2017) // Собрание законодательства РФ, 07.01.2002, N 1 (ч. 1), ст.
3. Федеральный закон от 25.07.2002 N 115-ФЗ (ред. от 29.07.2017) «О правовом положении иностранных граждан в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.09.2017) // Собрание законодательства РФ«, 29.07.2002, N 30, ст. 3032
4. Федеральный закон от 04.12.2007 N 329-ФЗ (ред. от 26.07.2017) «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» // Собрание законодательства РФ«, 10.12.2007, N 50, ст. 6242
5. Федеральный закон от 29.12.2010 N 436-ФЗ (ред. от 01.05.2017) «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» // Собрание законодательства РФ«, 03.01.2011, N 1, ст. 48
6. Постановление Правительства РФ от 08.12.2016 N 1315 «Об установлении на 2017 год допустимой доли иностранных работников, используемых хозяйствующими субъектами, осуществляющими деятельность в отдельных видах экономической деятельности на территории Российской Федерации» // Официальный интернет-портал правовой информации www.pravo.gov.ru, 12.12.2016, N 0001201612120003
7. Приказ Министерства спорта РФ от 29 апреля 2016 г. № 470 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта, а также в приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17.06.2010 № 606 «О признании

и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта» // Доступ из СИС «Консультант Плюс»
8. Устав Общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России» (ФКС России) (принят учредительным съездом Федерации 24.03.2000 г. (с изм. на 11.03.2017) // Электронный ресурс. — [Режим доступа] http://resf.ru/upload/58f4c9f92235c_ustav.fks_2017.pdf (дата доступа 19.10.2017)
9. Баешко. В.В. Проблемы международного правового регулирования киберспорта // Спортивное право в Республике Беларусь: сб. ст. / сост.: ред. журн. «Промышленно-торговое право». — Минск. — 2015. — С. 147-154.
10. Борисов А. Франция установила правовые основы киберспорта в стране. — 12.05.2017 // Порта Cibersport. — [Электронный ресурс]: режим доступа https://www.cybersport.ru/news/frantsiya-ustanovila-pravovye-osnovy-kibersporta-v-strane (дата доступа 19.10.2017)
11. В России киберспорт признали официальным видом спорта. — 08.06.2016 // Портал Meduza. — [Электронный ресурс]: режим доступа https://meduza.io/news/2016/06/08/v-rossii-kibersport-priznali-ofitsialnym-vidom-sporta (дата доступа 20.10.2017)
12. Всемирный обзор индустрии развлечений и СМИ: прогноз на 2017–2021 годы. Ключевые тенденции мирового и российского рынков// Обзор компании PwC. — 2017. — 72 с.
13. Гаврилова А.Д., Желтов О.Б. Трудоправовой статус спортсмена в компьютерном спорте (киберспорте) в России // Права человека в изменяющемся мире: материалы международной научно-практической конференции / отв. ред. Т. А. Сошникова, Е. А. Карпов, Н. В. Колотова— М.: Изд-во Московского гуманитарного университета, 2017. — С. 325-329.
14. Игорный бизнес. Пер. с англ. и фр. / НВЦ «Библиомаркет»; Ред.-сост. А.В. Пурник. — М. 1994. — 208 с.
15. Киселева Н. Рынок киберспорта: тенденции. Новый спорт // РБК. Тематическое приложение к ежедневной деловой газете РБК Пятница, 2 декабря 2016 | № 224 (2480). — 4 с.
16. Комментарий к Трудовому кодексу Российской Федерации / Под ред. А.М. Куренного, С.П. Маврина, В.А. Сафонова, Е.Б. Хохлова. 3-е изд., пересм. М.: Норма; ИНФРА-М, 2015. — 848 с.
17. Матусовский Д. ppd: «Грустно смотреть, как молодые киберспортсмены злоупотребляют аддеролом». — 05.03.2017 // Портал Cybersport. — [Электронный ресурс]: режим доступа https://www.cybersport.ru/news/ppd-grustno-smotret-kak-molodye-kibersportsmeny-zloupotreblyayut-adderolom (дата доступа 19.10.2017)
18. Хоруженко Д. Особенности труда спортсменов // Портал «Кадроик.ру». — 2015. — № 8. — Доступ из СИС «Консультант Плюс».
19. Auxent A. Esports are now officially legal in France. — 30.09.2016 // The eSport observer. — [Электронный ресурс]: режим доступа https://esportsobserver.com/esports-are-now-officially-legal-in-france/ (дата доступа 20.10.2017)