

Научная статья

<https://doi.org/10.24412/2220-2404-2026-5-5>

УДК 349+004.6



Attribution

cc by

КИБЕРСПОРТ - АКТУАЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ

Журавлева А.В.¹, Зейналова Л.М.²

Московский государственный университет спорта и туризма^{1,2},

Университет мировых цивилизаций им. В.В. Жириновского²

Аннотация. В предложенной статье автор делает попытку проанализировать текущее российское законодательство в сфере киберспорта (e-sports). Рассматривается генезис и этапы правовой эволюции феномена - киберспорт, в контексте актуальности и практической значимости выбранной сферы исследования. Предпринимается попытка формулировки предметной и объектной областей киберспорта, систематизации основных спортивных дисциплин, классифицируется возможный субъектный состав правоотношений, акцентируется внимание на особенностях и специфике алгоритма проведения киберспортивных соревнований, регистрации участников; рассматриваются особенности перехода интеллектуальных прав субъектов на специфические нематериальные объекты прав; специфика применение норм гражданского и трудового законодательства. Обобщая исследованный материал, делается вывод о трендовых проблемах законодательного опосредования киберспорта, выделяются серые и пробельные зоны в российском законодательстве. Авторы делают попытку представить правовые перспективные конструкции для их минимизации и полной ликвидации.

Ключевые слова: киберспорт, метавселенная, закон, право, правоотношение, предметно-объектный состав, субъекты правоотношений в киберспорте, трудовое право, право интеллектуальной собственности.

Финансирование: инициативная работа.

Original article

ESPORTS-CURRENT LEGAL ISSUES REGULATION

Alena V. Zhuravleva¹, Larisa M. Zeinalova²

Moscow State University of Sport and Tourism^{1,2},

V.V. Zhirinovskiy University of World Civilizations²

Abstract. In the proposed article, the author makes an attempt to analyze the current Russian legislation in the field of esports (e-sports). The genesis and stages of the legal evolution of the phenomenon of esports are considered in the context of the relevance and practical significance of the chosen field of research. An attempt is made to formulate the subject and object areas of esports, systematize the main sports disciplines, classify the possible subject composition of legal relations, focus on the features and specifics of the algorithm for conducting esports competitions, registration of participants; consider the features of the transition of intellectual rights of subjects to specific intangible objects of rights; the specifics of the application of civil and labor legislation. Summarizing the studied material, a conclusion is drawn about the trending problems of legislative mediation of esports, gray and gap areas in Russian legislation are highlighted. The author makes an attempt to present promising legal constructions for their minimization and complete elimination.

Keywords: cybersports, metaverse, law, law, legal relationship, subject-object structure, subjects of legal relations in cybersports, labor law, intellectual property law.

Funding: Independent work.

Введение.

Информационные и цифровые технологии сегодня повсеместно интегрированы практически во все сферы жизни социума.

Основные сферы применения – это:

- бизнес с CRM и Big Date;
- образование с VR/AR и дистанционным форматом обучения;
- медицина с цифровой диагностикой, онлайн медицина, различные приложения для мониторинга жизненных показателей к гаджетам;
- в сфере искусства - генеративное и алгоритмическое искусство (нейросетевой арт);

- электронные площадки маркетплейсов, зарубежные и отечественные e-commerce платформы, смарт магазины, концепции типа Яндекс Go;

- автономный транспорт;

- в спорте и физической культуре - концепция компьютерного зрения HomeCourt, цифровые платформы типа Zone7, прогнозирующие различные травмы в футболе и многие другие сферы нашей повседневной жизни, которые исторически существовали и динамично развивались без применения современных инноваций.

В предложенной статье авторы рассматривают феномен киберспорта, уточняя при этом, что киберспорт и компьютерный спорт практически являются

синонимами, обозначающие соревнования на основе видеоигр.

«Компьютерный спорт» - это официальный юридический термин в России, введенный в юридический оборот Министерством спорта РФ 25 июля 2001 года, когда глава Госкомспорта России подписал приказ о признании его официальным видом спорта.

Важно отметить, что Россия стала первой страной в мире, сделавший этот шаг.

Понятие «киберспорт» - является более широким и употребительным, включает все виды соревновательных видеоигр, включая ПК, игровые консоли, мобильные устройства, технологии моделирования виртуальной - VR и дополненной реальности - AR.

Киберспортивные турниры в России активно развиваются под эгидой Ферации компьютерного спорта России.

К важнейшим событиям относятся Чемпионат и Кубок России, игры во Всероссийской студенческой Лиге и Открытые киберспортивные игры.

Основные игровые дисциплины включают - Dota 2, Counter-Strike 2, StarCraft II, Tekken 8, «Мир танков» и различные мобильные игры.

Российский маркетолог Екатерина Гайфулина в своем обзоре рынка видеоигр, опираясь на исследования Boston Consulting Group приводит следующие данные - «европейские и российские аналитики прогнозируют, что по итогам 2025-го выручка рынка составит 263,7 млрд долларов, что на 4% больше, чем по итогам 2024-го; как минимум в следующие пять лет рост продолжится, и к 2030 году выручка рынка доберется до отметки в 353 млрд долларов [2].

Актуальность выбора темы исследования продиктовано тем, что сегодня, как полагает автор, киберспорт представляет собой феном, находящийся на стыке серьезного и динамично развивающегося бизнеса, нового вида спорта для продвинутой и интеллектуально развитой молодежи, шоу и мощной, практически безграничной экосистемой с миллиардной аудиторией.

С развитием киберспорта появляется и совершенно новый вид правоотношений, находящихся на стыке реальной и виртуальной действительности.

Данный вид правоотношений в российском законодательстве официальный статус приобрел одним из первых в мире, в 2020 году был издан Приказ Минспорта России от 29.01.20 № 49 «Об утверждении федерального стандарта спортивной подготовки «компьютерный спорт» [1], а с 2016 года Минспорта РФ официально проводит соревнования и присваивает разряды по киберспорта.

К сожалению, развитая правовая база в этом важном со всех точек зрения социальном сегменте до настоящего времени не сложилась, правовое поле изобилует большим количеством серых и проблемных зон.

Цель исследования автора:

- провести системный и всесторонний анализа нормативно - правовой базы в сфере киберспорта в Российской Федерации;

- по возможности выделить предметный и объектный состав правоотношений; рассмотреть особенности в правовом статусе субъектов;

- юридически выделить особенности перехода интеллектуальных прав, специфику применение норм гражданского и трудового законодательства;

- сформировать предложения по минимизации и ликвидации проблемных зон в сфере кибериндустрии.

Современные и актуальные исследования в сфере информационных и цифровых технологий, особенно в отдельных новейших направлениях, требуют нестандартных и инновационных подходов.

Сегодня необходимо применять новые способы, подходы и методы правовых исследований и, как полагают авторы, оптимальным и наиболее продуктивным в данной сфере является технико-юридический метод, включающий в себя терминологию, конструкции, презумпции и фикции, позволяющий учитывать технические, программно-аппаратные особенности современных компьютерно-игровых процессов - гейминга.

Применение этого метода позволяет выделить основные проблемы, риски, проблемные зоны в законодательстве и дает возможность сформулировать и использовать указанные выше приемы для регламентации правоотношений в сфере киберспорта.

Авторы считают, что применение выше описанного метода даст возможность создавать новые правовые конструкции и использовать более эффективные правовые модели в работе с киберспортивной средой, учитывая при этом особенности конструкции правовой системы в РФ.

Проведение различного уровня спортивных соревнований в киберспортивной среде нуждается в скорейшем создании правовых рамок и регламентов, что возможно только благодаря применению экспериментального метода, который не свойственен правовой доктрине РФ.

Обсуждение.

Выделение основных проблем и рисков сфере компьютерных игр, в первую очередь, обусловлены наличием правовой неопределенности в определении входящих в предмет основных спортивных дисциплин, сложности в определении объекта в виду его не,материальности, дифференцированного субъектного состава в рассматриваемой сфере и возможности изменения игрового окружения для создания собственного игрового опыта, так называемый феномен метавселенной.

1. Анализируя форматы проведения различных видов компьютерных игр авторы выделяют ряд вопросов, напрямую касающихся правового положения цифровых имущественных объектов в контексте норм гражданского права, пытается дать четкий ответ

- к какой категории они могут быть отнесены? К цифровым или имущественным правам.

Как полагает известный российский цивилист М.А. Рожкова, - «все имущественные цифровые права в киберспорте - могут, должны быть отнесены и соответствующие оформлены как цифровые активы» [3, с. 120].

«Все виртуальные интерактивные объекты, создаваемые с помощью компьютерной графики и IT-технологий в игровой киберсреде, цифровая собственность (NFT), защищенные технологиями блокчейн, неизменно порождают вопросы о праве собственности, о потенциальной возможности монетизации и управление этими активами, о применении норм гражданского законодательства» [3, с. 124].

2. Игры в виртуальном мире сегодня - это большое количество неразрешенных правовых проблем в сфере интеллектуальных прав, что объясняется довольно сложной правовой природой киберспорта, сочетающую код доступа, 3-D графику, музыку, сценарные решения, затрудняющие правовую защиту от копирования и интеллектуального пиратства.

«Актуальное российское правовое поле предусматривает авторские, смежные, патентные права, наличие не традиционных объектов, средств индивидуализации, возможности регистрации товарных знаков, средств индивидуализации субъектов и т.п.» [8, с. 64].

В киберспорте возможен легальный переход интеллектуальных прав посредством применения конструкции лицензионного договора.

И.С. Матвеева и Дробот Е.А. полагают, что - «необходимо использование конструкции специального способа распоряжения в рамках исключительного права на результат интеллектуальной деятельности или средства индивидуализации в цифровом формате с учетом таких моментов, как влияние на киберспорт вещательных и территориальных прав» [4, с. 116].

3. Открытым остается вопрос о множественности субъектов и их интеллектуальных правах в киберспорте.

Можно выделить основных участников - игроки и команды, разработчики игр и владельцы прав на игры, турнирные операторы и организаторы игр, аналитические компании, администрирующие органы, спонсоры и медиа и многие другие.

А.В. Минбалеев и группа исследователей из МГЮА ставят актуальные вопросы: «Возможно ли оформление авторского права на аватар команды? Возможно ли признание наличия права на аватар, изображающий игрока в реальном времени?» [5, с. 19-20]

4. Большой интерес для правовой науки представляет сложный субъектный состав виртуального игрового мира, в частности в аспекте применения норм трудового законодательства РФ.

«Обслуживание кибер-индустрии требует онлайн привлечения большого количества работников для функционирования непосредственного самого мероприятия, для обеспечения контроля за правами на

аватары, за возможностью нелегального распространения через аватары деструктивной информации и т.п., что в обязательном порядке выразиться во включении в трудовой договор специальных условий труда, которые должны быть обязательными и содержаться в трудовых договорах» [6, с. 116].

Понятие «кибер-индустрия» имеет довольно сложную структуру, авторы рассматривают этот феномен, как глобальный сектор экономики и цифровых развлечений, занимающийся разработкой, изданием, продвижением компьютерных игр, созданием ПО, геймдизайна, киберспорт (соревновательный аспект) и киберспортивную инфраструктуру.

Открытым остается вопрос о возможности закрепление прав на интеллектуальную собственность в коллективном трудовом договоре.

5. Важнейшей проблемой киберспорта на сегодня выступает проблема защиты персональных данных геймеров и киберспортсменов.

Авторы статьи полагают, что необходимо юридически разграничить статусы геймера и киберспортсмена.

Основное различие заключается подходе и целях: геймер играет исключительно ради удовольствия, рассматривает свою деятельность как хобби, а киберспортсмен позиционирует себя как профессионал, с вытекающими из этого статуса юридическими последствиями, игра для него является работой, требующей тренировок и результата.

Актуальным остается вопрос о статусе, правомочиях и подконтрольности оператора персональных данных геймеров и киберспортсменов; формат сбора согласий игроков на обработку своих персональных данных и т.п.

А.В. Минбалеев уверен, «что сегодня нет правового способа решения проблемы не санкционированного участия анонимных пользователей под чужими аварами, что требует выработки и принятия специальных правовых норм в области обработки персональных данных в киберспорте» [6, с. 114].

6. Множество правовых рисков в киберспорте связано с участием фан-базы - фанаты команды или игрока, комьюнити, стримерами, с их цифровыми персонализированными аватарами, профилями и т.п.

Авторы отмечают, что игровой аватар сегодня может быть абсолютно точной персонифицированной цифровой копией человека, незаконное копирование и использование которого может компрометировать правообладателя противоправными действиями третьих лиц.

Минбалеев А.В. представляет, что «цифровой автор представляет собой цифровой образ индивида, созданный посредством использования 3-D технологий моделирования наряду с визуализацией и машинного обучения, действующий от имени правообладателя в цифровой среде» [5, с. 20].

«В метавселенной аватар может заключать простые сделки, присутствовать и выступать в публичных пространствах, управлять цифровыми активами и

т.п., что значительно усиливает юридическое значение аватара» [7, с. 136].

Возможность создания «дипфейков» реальных аватаров позволяет использовать их в мошеннических схемах, распространять через них недостоверную информацию т.п.

7. При помощи ИИ сегодня возможно создание цифровых аватаров электронных лиц, которые сетевые мошенники используют для не санкционированного сбора информации и иных мошеннических действий.

Скрейпинг или автоматизированный процесс сбора различных данных пользователей с веб-сайтов при помощи специальных программ - ботов (скраперов) нарушают конституционные права граждан на частную жизнь и другую конфиденциальную информацию.

Нарушение прав граждан на материальные и иные блага может нанести нематериальный ущерб чести, достоинству и деловой репутации интернет-пользователям в киберспорте.

Повсеместное внедрение технологий ИИ порождает проблемную сферу и в киберспорте.

Авторы согласны с мнением С.А. Черняковой, «что при активном сборе и обработке персональных данных игроков и болельщиков может возникнуть серьезная опасность умаления интересов субъектов виртуальной игровой сферы в связи с возможным большим количеством ошибок, неизбежно возникающих при использовании технологий с ИИ в процессе идентификации пользователей с цифровыми аватарами и осуществление ими различных сделок гражданско-правового характера [9, с. 70].

Еще одной проблемной сферой является неконтролируемое появление ничем не ограниченного количества электронных лиц, имеющих цифровые аватары, через которые возможно распространять деструктивную информацию в сети.

Результаты.

Определение актуальных проблем правового регулирования в сфере киберспорта и выделение проблемных зон в российском законодательстве в аспекте e-sports, продиктованы, в первую очередь, правовой неопределенностью самого понятия киберспорт с точки зрения определения объекта правового регулирования.

Киберспорт, несмотря на определенное правовое поле, продолжает оставаться определенным вызовом с большим количеством проблем и правовых рисков.

Открытыми остаются вопросы:

- в определении с позиции гражданско-правовых отношений, цифровых имущественных объектов в киберспорте;

- нет ответов на вызовы, возникающие при использовании и регистрации объектов интеллектуальных прав и средств индивидуализации;

- классическая структура лицензионного договора не отвечает насущным требованиям в рамках распоряжения результатами интеллектуальной деятельности и средствами индивидуализации, необходима разработка специального способа распоряжения исключительными правами;

- существует большое количество нерешенных вопросов в сфере трудового законодательства, необходимо в обязательном порядке; с учетом специфики киберспорта, разработать и включить в трудовые договора специальные условия.

Заключение.

Интенсивное развитие многосторонних спортивных отношений в киберспорте, организация различных соревнований и мероприятий в данной сфере диктует использование и применение комплексного подхода при решении как большого количества общеправовых проблем в сфере киберспорта, так и большого количества вопросов конструирования и применения правовых схем защиты прав и законных интересов большого количества субъектов киберспортивных правоотношений.

Авторы предлагают:

1. Законодательно определить и закрепить правовой статус всех возможных субъектов в виртуальной среде киберспорта.

2. Обязать разработчиков компьютерных игр включать в пользовательское соглашение обязательную деанонимизацию электронных лиц посредством использования цифровых технологий и программ, самостоятельно идентифицирующих нарушителя с последующим применением санкций и т.п.

3. Создание адекватного правового режима для новых искусственно созданных виртуальных объектов, не являющихся вещами в материальном смысле, но имеющие значительную экономическую ценность, что позволяет относить их к цифровым правам.

4. В обязательном порядке в качестве главного инструмента договорного регулирования использовать конструкцию лицензионного соглашения, определяющего, что игрок не владеет виртуальной собственностью, а лишь обладает ограниченным правом пользования объектом.

5. Необходимо создать правовой режим для полноценного участия в кибер спортивных отношениях спортивных организаций, средств массовой информации, болельщиков, рекламных агентств и многих других возможных субъектов.

6. Информационная политика в сфере виртуальных компьютерных игр при освещении спортивных мероприятий должна отличаться открытостью и гарантировать всем участникам конфиденциальность их персональных данных.

7. Актуальная проблема остается в сфере правового регулирования процесса платной регистрации участников, получение прав доступа, возможности ограничения доступа как санкции для недобросовестных участников спортивного мероприятия.

8. Важно создать правовые механизмы контроля и систему необходимых мер по обеспечению информационной безопасности всех возможных участников киберспортивной среды и обеспечить безопасность самой киберсреды.

Развитие спортивной и игровой кибериндустрии дают мега возможности для двухсторонней коммуникации потребителей в виртуальной реальности, что до недавнего времени считалось научной фантастикой, в связи с чем, необходимо с правовой точки зрения опосредовать рассматриваемые новые социальные процессы.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Все статьи проходят рецензирование в формате double-blind peer review (рецензенту неизвестны имя и должность автора, автору неизвестны имя и должность рецензента). Рецензия может быть предоставлена заинтересованным лицам по запросу.

Conflict of Interest

None declared.

Review

All articles are reviewed in the double-blind peer review format (the reviewer does not know the name and position of the author, the author does not know the name and position of the reviewer). The review can be provided to interested persons upon request.

Список источников:

1. Приказ Министерства спорта РФ от 01.12.2021 № 938 "Об утверждении федерального стандарта спортивной подготовки "компьютерный спорт" //Официальный сайт Министерства спорта РФ. URL:https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_344373, (дата обращения 12.02.2026 г.).
2. Гайфулина Е. Официальный сайт WN Media Group, <https://app2top.ru/news/v-2025-godu-vy-ruchka-global-nogo-ry-nka-videoigr-prevy-sit-263-mlrd-dollarov-analitika-236403.html>, (дата обращения 06.04.2026 г.).
3. Видеоигр, гейминг, киберспорт: правовые вопросы. Под научной редакцией М. А. Рожковой, Р. Л. Лукьянова. Коллективная монография / под науч. ред. М. А. Рожковой, Р. Л. Лукьянова. - М.: Развитие правовых систем, 2023., С. 120 - 124., https://rozhkova.com/books_text/GAME-LAW.pdf (дата обращения 06.04.2026).
4. Матвеева И.С., Дробот Е.А. Киберспорт: от простых игр к профессиональному виду спорта. Современные вопросы биомедицины, 2022 г., Том № 6 (2), С. 116. <https://svbskfmba.ru/arkhiv-nomerov/2022-2/matveeva2022>, (дата обращения 04.04.2026 г.). DOI: 10.51871/2588-0500_2022_06_02_38 EDN: UBIHSA
5. Минбалеев А.В. Трансформация регулирования цифровых отношений. Вестник Университета имени О.Е. Кутафина (МГЮА), 2019., С. 19 - 20., <https://vestnik.msal.ru/jour/article/view/956>, (дата обращения 06.04.2026 г.). DOI: 10.17803/2311-5998.2019.64.12.031-036 EDN: TQHXUY
6. Механизмы и модели регулирования цифровых технологий = *Mechanisms and Models of Regulation of Digital Technologies* : монография / А.В. Минбалеев, А.В. Мартынов, Г.Г. Камалова; ред. А.В. Минбалеев; Ин-т государства и права РАН - Москва : Проспект, 2021 - 263 с. - Авт. указаны на с. 5-6; Библиогр.: с. 238-259. 10.31085/9785392335152-2020-264 - ISBN 978-5-392-34733-9 - URL: <https://rucont.ru/efd/775799> (дата обращения: 07.04.2026). DOI: 10.31085/9785392335152-2020-264.-ISBN978-5-392-34733-9
7. Минбалеев А.В., Титова Е.В. Правовые проблемы и риски проведения спортивных мероприятий в метавселенной. Актуальные вопросы спортивного права. Человек. Спорт. Медицина., 2023 г., С. 136., <https://hsm.susu.ru/hsm/ru/article/view/>. (дата обращения 12.03.26). DOI: 10.14529/hsm23s119 EDN: MDDRSW
8. Киберспорт и компьютерные игры в высшем образовании. Ростелеком., Санкт-Петербургский государственный университет телекоммуникаций им. проф. М.А. Бонч-Бруевича (СПБГУТ), 2024 г. https://d-russia.ru/wp-content/uploads/2023/01/rt_cyber_2612.pdf, С. 64., (дата обращения 06.03.26).
9. Чернякова, С. А. Влияние цифровизации на развитие российского законодательства о рекламе / С. А. Чернякова // Юридическая наука. - 2023. - № 9. - С. 70-74. EDN: EXFUEP

References:

1. Order of the Ministry of Sports of the Russian Federation dated December 01, 2021 No. 938 "On approval of the federal standard of sports training "Computer sports" //Official website of the Ministry of Sports of the Russian Federation. URL:https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_344373, (accessed 12.02.2026).
2. Gayfulina E. Official website of WN Media Group, <https://app2top.ru/news/v-2025-godu-vy-ruchka-global-nogo-ry-nka-videoigr-prevy-sit-263-mlrd-dollarov-analitika-236403.html>, (accessed 04/06/2026).
3. Video games, gaming, and esports: legal issues. Edited by M. A. Rozhkova and R. L. Lukyanov. Collective monograph / under the scientific editorship of M. A. Rozhkova, R. L. Lukyanov. - M.: Development of legal systems, 2023., pp. 120-124., https://rozhkova.com/books_text/GAME-LAW.pdf (accessed 04/06/2026).
4. Matveeva I.S., Drobot E.A. Esports: from simple games to a professional sport. Modern Issues of Biomedicine, 2022, Volume No. 6 (2), p. 116. <https://svbskfmba.ru/arkhiv-nomerov/2022-2/matveeva2022>, (accessed 04/04/2026). DOI: 10.51871/2588-0500_2022_06_02_38 EDN: UBIHSA
5. Minbaleev A.V. Transformation of regulation of digital relations. Bulletin of the O.E. Kutafin University (MGUA), 2019, pp. 19-20., <https://vestnik.msal.ru/jour/article/view/956>, (accessed 04/06/2026). DOI: 10.17803/2311-5998.2019.64.12.031-036 EDN: TQHXUY
6. Mechanisms and Models of regulation of digital technologies = *Mechanisms and Models of Regulation of Digital Technologies* : a monograph / A.V. Minbaleev, A.V. Martynov, G.G. Kamalova; edited by A.V. Minbaleev; Institute of State and Law of the Russian Academy of Sciences - Moscow : Prospekt, 2021 - 263 p. - Author's notes on pp. 5-6; Bibliogr.: pp. 238-259. 10.31085/9785392335152-2020-264 - ISBN 978-5-392-34733-9 - URL: <https://rucont.ru/efd/775799> (date of request: 04/07/2026). DOI: 10.31085/9785392335152-2020-264.-ISBN978-5-392-34733-9

7. Minbaleev A.V., Titova E.V. *Legal problems and risks of holding sports events in the met. Current issues of sports law. Human. Sport. Medicine.*, 2023, p. 136., <https://hsm.susu.ru/hsm/ru/article/view/>. (accessed 12.03.26). DOI: 10.14529/hsm23s119 EDN: MDDRSW

8. *Esports and computer games in higher education. Rostelecom, St. Petersburg State University of Telecommunications named after Prof. M.A. Bonch-Bruевич (SPBSUT)*, 2024 https://d-russia.ru/wp-content/uploads/2023/01/rt_cyber_2612.pdf, p. 64., (accessed 03/06/26).

9. Chernyakova, S. A. *The impact of digitalization on the development of Russian legislation on advertising* / S. A. Chernyakova // *Legal Science.* - 2023. - No. 9. - pp. 70-74. EDN: EXFUEP

Информация об авторах:

Журавлева Алена Владимировна, кандидат философских наук, доцент, доцент кафедры социально-гуманитарных и экономических наук, Московский Государственный университет спорта и туризма; milena.555@mail.ru

Зейналова Лариса Михайловна, кандидат исторических наук, доцент, доцент кафедры социально-гуманитарных и экономических наук, Московский государственный университет спорта и туризма; Москва, Россия; кафедры гражданско-правовых дисциплин, Университет мировых цивилизаций им. В.В. Жириновского, Москва, Россия. milena@mail.ru

Alyona V. Zhuravleva, PhD, Associate Professor; Associate Professor, Department of Social, Humanitarian and Economic Sciences, Moscow State University of Sports and Tourism.

Larisa M. Zeynalova, Candidate of Historical Sciences, Associate Professor, Associate Professor, Department of Social, Humanitarian and Economic Sciences, Moscow State University of Sports and Tourism; Moscow, Russia; Department of Civil Law Disciplines, V.V. Zhirinovskiy University of World Civilizations, Moscow, Russia.

Вклад авторов:

все авторы сделали эквивалентный вклад в подготовку публикации.

Contribution of the authors:

All authors contributed equally to this article.

Статья поступила в редакцию / The article was submitted 02.04.2026;

Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing 16.04.2026;

Принята к публикации / Accepted for publication 20.05.2026.

Авторами окончательный вариант рукописи одобрен.