

мання прибутку через Інтернет тощо. Отже, на практиці відбувається розширення переліку правочинів, які вчиняють малолітні особи, що в більшій мірі пояснюється розвитком інформаційного суспільства та активного використання технологій в повсякденному житті.

### **Список використаної літератури:**

1. Кузнецова Л.Г., Шевченко Я.Н. Гражданско-правовое положение несовершеннолетних. М.: Юрид. лит., 1968. 136 с.
2. Шершеневич Г. Ф. Учебник русского гражданского права [по изд. 1907 г.]. М. : СПАРК, 1995. 556 с.
3. Кучер В.О. Нікчемні правочини: дис. ... канд. юрид. наук. Львів, 2004. 208 с.

**Ключові слова:** правочин, малолітня особа, обсяг дієздатності, нікчемний правочин, оспорюваний правочин.

**Ключевые слова:** сделка, малолетнее лицо, объем дееспособности, ничтожная сделка, оспариваемая сделка.

**Key words:** transaction, minor, capacity, worthless transaction, contested transaction.

### **ТОЛМАЧЕВСЬКА ЮЛІЯ ОЛЕГІВНА**

*Національний університет «Одеська юридична академія»,  
аспірантка кафедри цивільного права*

### **КІБЕРСПОРТ У ПЕРІОД ПАНДЕМІЇ COVID-19: ПРАВОВІ АСПЕКТИ ВИРІШЕННЯ СПОРІВ**

Наразі населення нашої країни, як і більшості інших країн світу, потерпає від вірусу COVID-19. Захворювання швидко поширюється та завдає серйозної шкоди здоров'ю людей. У зв'язку з тим, що Всесвітня організація охорони здоров'я оголосила про настання пандемії, тобто епідемії, яка поширилась в більшості регіонів планети, уряди держав оголосили карантин. Цей захід передбачає необхідність для людей перебувати вдома і максимально обмежити особистий контакт з іншими людьми. Відповідно, життєдіяльність більшості населення планети кардинально змінилася: всі види діяльності, які пов'язані з безпосереднім спілкуванням людей, наразі значно обмежені або взагалі зупинені.

Відповідно до п. 7 частини 2 Постанови Кабінету міністрів України «Про запобігання поширенню на території України гострої респіраторної хвороби COVID-19, спричиненої коронавірусом SARS-CoV-2» заборонено проведення всіх масових (культурних, розважальних, спортивних, соціальних, релігійних, рекламних та інших) заходів [1]. Подібні заходи були запроваджені у більшості країн світу. Відповідно, це призвело до безпрецедентних наслідків, серед яких колапс цілих галузей економіки, спорту, дозвілля.

При цьому, деякі види активності людей вимушено переорієнтовуються на онлайн-платформи. Зокрема, освітні заклади почали надавати освітні послуги віддалено – за допомогою комп'ютерних засобів зв'язку. З іншого боку, існують види діяльності, які завжди були пов'язані з комп'ютерними технологіями, проте саме зараз склалися зручні умови для їхнього швидкого розвитку. До таких сфер діяльності належить, зокрема, кіберспорт.

Оскільки кіберспорт передбачає можливість організації змагань онлайн, без особистого контакту гравців та інших учасників спортивних заходів, саме цей вид спорту зараз стрімко розвивається.

При цьому, звичайно, в сучасних умовах й кіберспорт потерпає від цілого ряду проблем. Зокрема, через об'єктивні фактори кіберспортивні турніри, в яких гравці перебувають на одній арені, а в глядацькому залі присутні тисячі людей, наразі не проводяться. Втім, велика кількість кіберспортивних турнірів, як і турнірів з традиційних видів спорту, були заплановані заздалегідь, відповідно, частина договірних зобов'язань учасників відносин з організації турнірів вже була виконана, а грошові кошти на витрачені. Отже, скасування або відтермінування турнірів призводить до збитків конкретних фізичних і юридичних осіб.

Безперечно, конфлікт з приводу завдання збитків у кіберспорті може бути розв'язаний декількома способами. Значно швидше і дешевше для сторін спробувати знайти компроміс і врегулювати спір на підставі приписів укладеного між ними контракту.

Іншим способом залагодження договірних спорів є медіація. Залучення кваліфікованого посередника, без активізації громіздкої системи судового розгляду, наразі є поширеним способом вирішення договірних конфліктів у традиційних видах спорту, та й загалом – у будь-якій сфері суспільних відносин.

У тому ж випадку, якщо залагодити спір іншими способами неможливо, сторони звертаються за допомогою до суду. Втім, кіберспортсмени та інші учасники відповідних відносин мають дещо менше можливостей на отримання якісного судового/арбітражного рішення. Зокрема, якщо система судів, які розглядають спори у традиційному спорті, вже давно склалася, то в кіберспорті така система лише формується. Зокрема, міжнародна громадська організація WESA (World Esports – Всесвітня асоціація кіберспорту) ще декілька рокі назад спробувала створити третейський суд, який би займався розглядом спорів у сфері спорту. Втім, WESA була організована як об'єднання кіберспортсменів, і від початку свого створення займалася захистом їхніх прав. Відповідно, інші учасники відносин у сфері кіберспорту не підтримали ідею створення третейського суду під егідою WESA, оскільки баланс інтересів в такому випадку міг бути порушений. Адже, у випадку виникнення конфліктної ситуації інтереси гравців можуть не збігатися з інтересами організаторів турнірів, власників прав на програмні продукти або спонсорів.

З іншого боку, ідея створення єдиного третейського суду для всіх учасників відносин у сфері спорту є продуктивною, адже багаторічне і достатньо успішне функціонування єдиного арбітражу для традиційних

відів спорту не залишає в цьому сумнівів. Зокрема, Спортивний арбітражний суд є головною інстанцією в спорті, яка наділена повноваженнями з розгляду практично всіх спорів у сфері спорту. При цьому, головним фактором, який дозволяє стверджувати про ефективність діяльності самостійного арбітражного суду у сфері спорту у порівнянні з загальними національними або міжнародними судами, є фактор спеціалізації. Це означає, що суддями в зазначеному суді є висококваліфіковані юристи і спортсмени, обізнані з тонкощами спортивних відносин і юриспруденції. В інших судах, натомість, кваліфікація суддів для розгляду саме цієї категорії справ є значно нижчою. Іншим важливим аргументом на користь існування спеціального суду, безпосередньо пов'язаним з рівнем кваліфікації суддів, є час розгляду справ. Зокрема, Спортивний арбітражний суд розглядає справи швидко, відповідно до регламенту. При цьому, загальні суди часто затягують розгляд спорів у сфері спорту, оскільки потребують додаткового часу для з'ясування сіх обставин справи і винесення обґрунтованого рішення.

Варто наголосити, що кіберспорт міг би не тільки запровадити свій спеціалізований третейський суд, але й «запозичити» у традиційного спорту всю модель залагодження спорів. Зокрема, крім Спортивного арбітражного суду, як головної та найвищої інстанції для розгляду спорів, на національному рівні можуть бути створені власні спортивні арбітражні суди. В такому випадку САС може виступати вже як суд апеляційної інстанції по відношенню до рішень третейського суду національного рівня.

Таким чином, кіберспорт є новою галуззю дозвілля, сферою економічної діяльності і окремим напрямком (видом) спорту. При цьому, порівнюючи з традиційними видами спорту, саме кіберспорт в умовах пандемії COVID-19 має значно більше шансів не тільки на своє збереження, але й на повноцінний розвиток.

### **Список використаної літератури:**

1. Постанова Кабінету міністру України «Про запобігання поширенню на території України гострої респіраторної хвороби COVID-19, спричиненої коронавірусом SARS-CoV-2» від від 2 квітня 2020 р. № 255 // Законодавство України. – 2020. [Електронний ресурс]. с Режим доступу до ресурсу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/255-2020-%D0%BF>.
2. World Esports Association (WESA). – [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: <http://www.wesa.gg/structure/>.

**Ключові слова:** спорт, кіберспорт, пандемія, епідемія, правове регулювання.

**Ключевые слова:** спорт, киберспорт, пандемия, эпидемия, правовое регулирование.

**Key words:** sport, e-sport, pandemic, epidemic, legal regulation.