

Фасій Богдан Володимирович,
кандидат юридичних наук, доцент кафедри цивільного права
Національного університету «Одеська юридична академія»

Толмачевська Юлія Олегівна,
студентка 2 курсу магістратури ОНП «Право»
факультету цивільної та господарської юстиції
Національного університету «Одеська юридична академія»

КІБЕРСПОРТ ТА ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ: ЦИВІЛЬНО-ПРАВОВІ АСПЕКТИ ВЗАЄМОДІЇ

Для початку, слід зазначити, що перше офіційне змагання з відеоігор відбулося в Стенфордському університеті ще 19 жовтня 1972 року. Ця подія залучила гравців змагатися в грі Spacewar (космічна бойова гра), яка була розроблена в 1962 році. Учасники змагались один з одним у цій революційній грі; при цьому головний призом стала річна підписки на журнал Rolling Stone.

У 1980 році змагання з відеоігор потрапили в мейнстрім, коли «Atari» провела чемпіонат «Space Invaders». Захід залучив понад 10 тисяч гравців і допоміг вивести відеоігри з тіні як нішевий продукт і міцно закріпитись в суспільстві.

Відеоігри прокладали свій шлях до поп-культури в 1980-х роках і їх популярність дійсно злетіла вже в 1990-і роки, коли Інтернет відкрив цілий новий світ можливостей [1].

Отже, неофіційні змагання з кіберспорту розпочалися ще понад 30 років тому, коли з'явилася перша мережева «стрілялка» – «Doom 2», у яку можна було одночасно грати багатьом геймерам.

Всі умови були в наявності для eSports щоб зробити ще один великий крок вперед в 2000-х роках. Популярність відеоігор та онлайн-ігор продовжували зростати.

Таким чином, підсумуємо, що наразі сфера eSports не показує ознак уповільнення свого розвитку. Фактично, eSports продовжує рости з величезною швидкістю. Нові ліги, як-от NBA 2K League та Overwatch League, користуються приголомшливим успіхом. Amazon купив Twitch за \$ 1 мільярд в 2014 році і продовжує платформі рости в сфері eSports [2].

Очевидно, що кіберспорт стрімко розвивається у світі і наразі вже стає серйозним конкурентом для традиційних видів спорту. Сьогодні кіберспорт вже офіційно визнаний видом спорту в багатьох країнах світу.

Описуючи всю багатогранність сфери кіберспорту, як саме сфери правового регулювання, неможливо в цифрову добу обійтись без допомоги та залучення штучного інтелекту.

На відміну від традиційного спорту онлайн-ігри дають можливість детально збирати всі дані про дії гравців, що відкриває нові корисні можливості для кіберспортсменів на базі аналізу таких даних за допомогою машинного навчання. Тому однією з найгарячіших ніш в кіберспорті стали аналітичні та освітні програми штучного інтелекту [3].

Піонером ніші в 2016 році став німецький стартап Dojo Madness, створений ветераном індустрії Янсом Хілгерсом, який застосовує аналітику великої кількості даних для навчання кібергравців. Але з тих пір у нього з'явилося багато конкурентів: венчурний фонд Almaz Capital інвестував сервіс для гравців Mobalytics, в 2018 році Runa Capital разом з Sistema VC і французьким Ventech вклалися в Gosu.ai, заснований Алісою Чумаченко, а фонди Buran Venture Capital і ru-Net – в Learn2Play, основний Максимом Древалем [3].

Зі зростанням популярності машинного навчання на основі аналітиці даних (штучний інтелект), eSports знаходиться у центрі уваги декількох програм, які аналізують безліч доступних даних щодо гри. Ґрунтуючись на величезній кількості кіберзмагань, що проходили щодня в усьому світі (лише у League of Legends було зареєстровано 100 мільйонів активних щомісячних гравців у всьому світі в 2016 році, і в середньому 27 мільйонів гравців League of Legends, що грали за день у 2014 році). Такі ігри можна використовувати для застосування системи штучного інтелекту. Деякі розробники ігор зробили їхні дані щодо зіграних змагань загальнодоступними.

Нещодавно, навіть, команда ботів лабораторії OpenAI Five виграла в стратегію Dota 2 у чинних чемпіонів світу – команди OG з Європи.

У класичній грі п'яти проти п'яти боти перемогли з рахунком 2:0. Команда OG складається із найкращих гравців у світі, які 2018 року посіли перше місце в турнірі The International 2018 з Dota 2.

Штучний інтелект OpenAI Five за 10 місяців навчання награв 45 тисяч років в Dota 2. У матчі з командою OG були деякі обмеження, наприклад, були доступні тільки 17 персонажів і заборонені деякі предмети, ілюзії та істоти, якими боти ще не навчилися користуватись. OpenAI також наполягла на режимі Captain's Draft, який дозволяє кожній команді забороняти персонажів з обмеженого списку, щоб інша команда не змогла їх вибрати.

Шляхом до перемоги для OpenAI Five стали кілька агресивних тактик, однією з яких було рішення витратити зароблену ігрову валюту для воскресіння персонажів після смерті відразу ж на початку матчу.

Як кажуть розробники, найчастіше штучний інтелект надає перевагу стратегіям, які сприяють короткостроковій вигоді, а люди більше покладаються на довгострокове планування.

OpenAI – заснована Ілоном Маском, Пітером Тілем, Семом Альтманом та іншими інвесторами некомерційна ІТ-лабораторія, яка розробляє штучний інтелект на основі машинного навчання [4].

Більш того, наразі, кілька програм використовують засоби штучного інтелекту для прогнозування ймовірності виграшу на основі різних факторів, таких як, наприклад, склад команди.

У 2018 році вперше команда Dota 2 «Liquid» співпрацювала з компанією з програмного забезпечення, що дозволило прогнозувати рівень успіху команди в кожному матчі і надавати поради щодо того, що потрібно змінити, щоб підвищити її продуктивність [5].

Отже, інвестиції в подібні області дозволить використовувати алгоритми навчання машин на нових великих платформах даних, швидко отримати зворотній зв'язок і визначати напрямки для подальшого розвитку штучного інтелекту [5].

Така плідна цифрова співпраця породжує, між тим, і певні правові проблеми з точки хору дотримання прав та інтересів, як кіберспортсменів, так і інших учасників кіберспортивних відносин. І ця індустрія розвивається з такою швидкістю, що нормативно-правове забезпечення регулювання такого роду цивільних відносин завжди знаходиться «позаду». Отже, таким чином, наразі слід звернути увагу на можливі межі втручання штучного інтелекту в процес навчання кібергравців; питання правомірності та допустимості збору даних щодо гри та аналізу персональних якостей кіберспортсменів; змісту договорів про співпрацю, які укладають кіберкоманди та розробники програмного забезпечення тощо.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Consolazio D. The History Of Esports / Dave Consolazio // Hotspawn. – 2018. – Режим доступу: <https://www.hotspawn.com/the-history-of-esports/>.
2. Esports // Wikipedia. – 2018. – Режим доступу: https://en.wikipedia.org/wiki/Esports#Ethics_and_legal_problems.
3. Как киберспорт спасет человечество в эпоху тотальной роботизации. – 2018. – Режим доступу: <https://politeka.net/life/697229-kak-kibersport-spaset-chelovechestvo-v-jepohu-totalnoj-robotizacii/>.
4. Report: Geguri Will Be The First Woman Signed To An Overwatch League Team // compete. – 2018. – Режим доступу: <https://compete.kotaku.com/report-geguri-will-be-the-first-woman-signed-to-an-ove-1822781818>.

5. Чемпіони світу з Dota 2 програли штучному інтелекту // Економічна правда. – 2019. – Режим доступу: <https://www.epravda.com.ua/news/2019/04/15/647049/>.

Цибульська Ольга Юрївна,
*кандидат юридичних наук, доцент, доцент кафедри цивільного права
Національного університету «Одеська юридична академія»*

ПРАВОВА РЕАЛЬНІСТЬ ЧИ ВІРТУАЛЬНІСТЬ ЕЛЕКТРОННИХ ЗАПОВІТІВ В СПАДКОВОМУ ПРАВІ УКРАЇНИ

Існування відносин в будь-якому суспільстві незалежно від територіальної та національної приналежності, або віросповідання його членів знаходиться в постійному розвитку і динаміці, що породжує його трансформацію на всіх рівнях буття. Одним із феноменів розвитку суспільних відносин за останнє десятиріччя є стрімке зростання значення прискорення швидкості передання інформації. Українське суспільство, в зазначеному контексті, не є виключенням. Поняття «інформація» в національному законодавстві нашої держави закріплено відповідним Законом України «Про інформацію» від 2 жовтня 1992 р. [1]. Згідно з абзацом третім частини першої статті 1 цього Закону інформацією слід вважати будь-які відомості та/або дані, які можуть бути збережені на матеріальних носіях або відображені в електронному вигляді.

Сьогодні із розвитком інтернет-технологій можна спостерігати неупинний розвиток суспільних відносин в сфері інтернет-простору. Проте назвати такі відносини правовими поки що не вбачається можливим, адже на територій України є відсутнім їх правове регулювання в достатній мірі. Не є виключенням й питання, пов'язані зі спадкуванням окремих ІТ об'єктів. Разом із тим, як свідчить світовий досвід така практика вже є. Як приклад, компанія Google за допомогою відповідних функцій надає можливість своїм користувачам вирішувати подальшу долю облікових записів після їх смерті. Проте, як вже було зазначено, такі відносини зможуть називатися спадковими в контексті норм чинного цивільного законодавства України, якщо будуть застосовані відповідні правові конструкції, передбачені нормами цивільного законодавства України. Однією з таких правових конструкцій в спадковому праві України доцільно назвати заповіт. Відповідно до статті 1233 Цивільного Кодексу України (далі – ЦК України) заповіт є особистим розпорядженням фізичної особи на випадок своєї смерті [2]. За своєю сутністю заповіт є