

ня 2022 року № 2116-IX. Офіційний веб-сайт Верховної Ради України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2116-20#Text>

5. Про внесення змін до деяких законодавчих актів України щодо підвищення ефективності санкцій, пов'язаних з активами окремих осіб. Закон України від 12 травня 2022 року № 2257-IX. Офіційний веб-сайт Верховної Ради України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2257-20#Text>

Ткалич Максим Олегович,

*к.ю.н., доцент, доцент кафедри цивільного права
Запорізького національного університету*

Толмачевська Юлія Олегівна,

*аспірантка кафедри цивільного права
Національного університету «Одеська юридична академія»*

КІБЕРСПОРТ І ВІЙНА: ПРАВОВІ АСПЕКТИ

Кіберспорт відіграє все більш вагомую роль у всесвітній індустрії розваг. Кожного року кіберспортивна аудиторія зростає все інтенсивніше, і станом на 2022 рік складає більше 500 мільйонів людей з різних країн світу.

У 2022 році світовий ринок кіберспорту оцінювався трохи більше ніж у 1,38 мільярда доларів США. Крім того, за прогнозами, у 2025 році дохід світового ринку кіберспорту зросте до 1,87 мільярда доларів США. Наразі Азія та Північна Америка є найбільшими ринками кіберспорту з точки зору доходу, причому лише на Китай припадає майже п'ята частина ринку [1].

На жаль, у зв'язку із повномасштабною війною, яку росія розпочала проти України, український кіберспорт було поставлено на паузу, адже на перший план вийшли питання фізичного виживання людей і захисту країни. Втім, деякі кіберспортсмени-українці продовжують брати участь у міжнародних змаганнях. При цьому, деяким із них було надано підтримку за кордоном, так само, як частина українських спортсменів з «традиційних» видів спорту отримали підтримку, зокрема, й можливість тренуватися, в іноземних країнах, які засуджують агресію росії.

Стосовно російського кіберспорту міжнародними кіберспортивними організаціями було застосовано санкції, на кшталт недопуску команд з російською «пропискою» або участі в міжнародних турні-

рах під нейтральним прапором. Втім, такі заходи виявилися недостатніми.

На тлі світового бана російського спорту та його виключення зі спортивних календарів міжнародних змагань, на жаль, російський кіберспорт не пішов зі світових кіберспортивних арен. Він лише мімікрував, набувши нових форм.

Тому зараз російські гравці та колективи, змінюючи прапори, приналежність до країни та власні назви, продовжують брати участь у великих міжнародних кіберспортивних турнірах, на тлі закамуйфльованої байдужості компаній-організаторів.

Так, на The International 2022, що відбувався в Сінгапурі, найбільшому турнірі з DOTA2, виступили щонайменше 13 гравців з російськими паспортами [2].

Звичайно, міжнародні кіберспортивні організації мають повністю заборонити участь російських команд і спортсменів у будь-яких турнірах до закінчення війни і виплати Україні всіх репарацій.

Але поки цього не відбулося українському кіберспорту необхідно максимально дистанціюватися від російського.

Зокрема, компанія WARGAMING, розробник популярної в Україні мобільної гри World of Tanks Blitz, оголосила про початок перенесення екаунтів українських гравців з так званого СНД-сервера на європейський. Чому це важливо?

Перенесення екаунтів українських користувачів передбачає збереження всіх ігрових активів та прогресів українських геймерів і формально ставить крапку у питанні остаточного виходу компанії з ринку РФ та Республіки Білорусь. Також розробник планує повністю вилючити СНД-сервер, який фактично був віртуальним місцем зустрічі українців та росіян понад десять останніх років.

Таке рішення WARGAMING можна тільки вітати – воно значно скоротить внутрішньоігрові комунікації геймерів з України і РФ.

Водночас, частіше токсичні гравці з РФ, які захотіли переміститися за українцями на європейський сервер, будуть змушені пожертвувати сервісами внутрішньоігрових покупок і можливістю оновлювати гру, що фактично зведе до нуля їхню присутність у європейській спільноті World of Tanks Blitz вже в найближчі місяці.

Найближчим часом World of Tanks Blitz припинить своє існування у російських Google Play Market, App Store, Huawei AppGallery,

Samsung Galaxy Store, Xiaomi GetApps і стане недоступною для користувачів, що знаходяться на території країни-агресора [2].

Слід наголосити, що до закінчення війни очікувати, що вітчизняний кіберспорт буде швидко розвиватися, було б наївно, втім після війни український кіберспорт може і має бути серед світових лідерів. Офіційне визнання кіберспорту видом спорту і входження до європейського кіберспортивного простору цьому тільки сприятимуть.

ЛІТЕРАТУРА:

1. eSports market revenue worldwide from 2020 to 2025. URL:<https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>
2. Рибалка О. Російська пропаганда використовує кіберспорт. Як із цим боротися? / Олег Рибалка. URL: <https://biz.nv.ua/ukr/experts/ukrajinskiy-kibersport-ta-rosijska-propaganda-ostanni-novini-50280361.html>

Токарева Віра Олександрівна,

к.ю.н., доцент кафедри цивільного права

Національного університету «Одеська юридична академія»

ЩОДО ПИТАННЯ ЦИФРОВОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ В УМОВАХ ВІЙНИ

Одним із багатосторонніх впливів четвертої промислової революції на уряди держав, К. Шваб називає те, що технології все більше наділяють громадян повноваженнями, даючи нові шляхи для вираження, координації зусиль та пошуку шляхів для обходу державного нагляду. Цілком вірогідно, виявитися і протилежна ситуація, коли посилення нагляду та прояв надмірної влади державними органами, завдяки новим технологіям спостереження. Урядам держав необхідно адаптуватися до того, що владні повноваження під впливом промислової революції можуть переходити від державних органів до недержавних суб'єктів, мереж з більш вільним устроєм [1].

Здатність адаптуватися, використовувати підривні інновації має зіграти визначальну роль для їх функціонування та покликано допомогти узбереженні конкурентоспроможність державним інституціям. К. Шваб прогнозує, що зі спливом часу уряди держав будуть трансформовані у більш економічні та більш ефективні структури влади. Про занепад традиційних інститутів влади також зазначає й Мойзес Наїм [2].