

НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «ОДЕСЬКА ЮРИДИЧНА АКАДЕМІЯ»
МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «ОДЕСЬКА ЮРИДИЧНА АКАДЕМІЯ»
МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Кваліфікаційна наукова праця
на правах рукопису

ТОЛМАЧЕВСЬКА ЮЛІЯ ОЛЕГІВНА

УДК 347.440:(004.9:796.071)

ДИСЕРТАЦІЯ

ЦИВІЛЬНО-ПРАВОВІ ДОГОВОРИ В СФЕРІ КІБЕРСПОРТУ

081 – Право

Подається на здобуття наукового ступеня доктора філософії

Дисертація містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів та текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело
_____Толмачевська Ю.О.

Науковий керівник: **Харитонов Євген Олегович**, доктор юридичних наук, професор

Одеса – 2023

АНОТАЦІЯ

Толмачевська Ю.О. Цивільно-правові договори в сфері кіберспорту. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Дисертація на здобуття ступеня доктора філософії за спеціальністю 081 «Право». – Національний університет «Одеська юридична академія», Одеса, 2023.

Кіберспорт – це командне або індивідуальне змагання на основі відеоігор. Кіберспорт, як унікальний різновид людської активності, виник внаслідок поєднання досягнень у сфері інформаційних технологій і традиційного спорту. Сучасні технології надали можливість відтворити змагальний процес, який протягом тисячоліть відбувався на змагальних майданчиках, у віртуальному вимірі. Втім, за своєю природою, кіберспорт не відрізняється від «традиційних» видів спорту, адже так само об'єктивує змагальну діяльність, що є суттю спорту як такого. Відповідно, суспільні відносини, що складаються у сфері кіберспорту, також потребують свого правового і квазіправового упорядкування, за тими ж принципами, які використовуються у «традиційному» спорті. Йдеться, передовсім, про саморегулювання на рівні кіберспортивних організацій і договірне регулювання на індивідуальному рівні. Отже, існує об'єктивна потреба в науковому осмисленні кіберспорту, як окремої сфери правового регулювання, і формуванні усталених підходів до регулювання різноманітних за своїм характером суспільних відносин, що складаються у досліджуваній сфері. Особливої уваги потребують питання договірного регулювання відносин у сфері кіберспорту, оскільки переважна їх частина не врегульована за допомогою нормативно-правових актів.

Дисертація є першим у вітчизняній науці спеціальним комплексним дослідженням проблематики цивільно-правових договорів у сфері кіберспорту. У

роботі основну увагу зосереджено на питаннях правового регулювання різноманітних відносин, що складаються у сфері кіберспорту загалом та особливостях застосування цивільно-правових договірних конструкцій для упорядкування приватноправових відносин зокрема.

У дисертації розроблено нові теоретичні положення щодо вирішення питань договірного регулювання відносин у сфері кіберспорту, зокрема, - детально проаналізовано правові конструкції договору (контракту) про кіберспортивну діяльність, трансферного договору (контракту) кіберспортсмена, договору про спонсорство у кіберспорті, та внесено пропозиції з удосконалення чинного законодавства України.

В результаті проведеного дослідження стало можливим сформулювати окремі положення наукової новизни та практичних рекомендацій щодо:

- 1) теоретико-методологічних засад договірного регулювання приватноправових відносин у сфері кіберспорту;
- 2) наявних підходів до нормативно-правового забезпечення здійснення кіберспортивної діяльності на основі аналізу законодавства України та іноземних країн;
- 3) визначення ролі держави та приватних суб'єктів у формуванні механізму нормативно-правового регулювання відносин у сфері кіберспорту із врахуванням принципу автономії спорту.

Встановлено, що кіберспорт є ігровою активністю, в якій суперники змагаються за першість у комп'ютерній грі. Ключовим аспектом, який визначає сутність кіберспорту і прямо впливає на визначення способів і напрямків його правового і квазіправового регулювання, є визнання дуалістичної природи кіберспорту, що виник на стику інформаційних технологій та «традиційних» видів спорту.

Наголошено на тому, що поява і розвиток кіберспорту прямопропорційно пов'язані із розвитком спочатку суто комп'ютерних, а згодом – інтернет-

технологій. Етапи розвитку кіберспорту включають ранній період (1972-1980), період популярності аркад (1980-1990), період виникнення і поширення онлайн ігор (1990-2000), сучасний період, пов'язаний з появою великих кіберспортивних турнірів (2000 р. – по цей час).

Аргументовано, що необхідність правового регулювання відносин у кіберспорті зумовлена становленням кіберспорту, як виду спорту і потужної індустрії. Відповідно, генезис правового регулювання кіберспорту не співпадає з періодизацією розвитку кіберспорту, оскільки потреба в правовому регулюванні виникає вже на етапі становлення кіберспорту, як окремої індустрії. Відповідно, періодизація розвитку правового регулювання кіберспорту складається з двох етапів: 1) регулювання окремих сфер суспільних відносин у кіберспорті, наприклад, пов'язаних з укладенням окремих видів договорів, оформленням прав на трансляцію змагань тощо – 2000-2011 р.р.; 2) перехід до комплексного регулювання відносин у кіберспорті, як самостійному виді спорту – з 2011 р. і по цей час (в Україні – з 2020 р., коли кіберспорт був визнаний видом спорту офіційно).

Обґрунтовано, що відносини у сфері кіберспорту мають комплексний характер, оскільки піддаються регулятивному впливу як приватного, так і публічного права. Втім, за своєю суттю і головним призначенням, кіберспорт, як явище, є, передовсім, сучасною «технологічною індустрією», комерційною діяльністю, учасники якої мають економічний інтерес. Відповідно, відносини, що складаються в кіберспорті є, переважно, приватноправовими, а отже, - потребують врегулювання засобами приватного права.

Доведено, що для кіберспорту є характерною особлива роль інституту інтелектуальної власності, оскільки ключові права на організацію кіберспортивних змагань належать розробникам відеоігор. Зокрема, для комерційного використання будь-якої комп'ютерної гри потрібно отримати дозвіл в її розробника (власника). Цим кіберспорт відрізняється від

«традиційних» видів спорту, права на які не належать будь-кому, відповідно будь-хто може влаштовувати змагання з будь-якого виду спорту без обмежень.

Встановлено, що чинне законодавство надає власникам відеоігор широкі можливості для захисту своїх прав інтелектуальної власності на ігри. До основних способів захисту прав інтелектуальної власності на комп'ютерну гру належать: реєстрація програмного коду гри, як літературного твору – об'єкту авторського права; реєстрація аудіовізуальних ефектів або іншого аспекту гри, як аудіовізуального твору – об'єкту авторського права; реєстрація прав на всю відеогру, як об'єкт авторського права; реєстрація ігрового дизайну, як об'єкта патентного права, реєстрація торговельних марок, наприклад, ігрової назви, логотипу, персонажів; комерційної таємниці, наприклад, інсайдерської інформації стосовно гравців та клієнтів, їх преференцій тощо.

Встановлено, що договір є однією з найдавніших форм регулювання цивільних правовідносин поряд з деліктами та звичаями. Втім, виникнення нових видів суспільних відносин зумовлює потребу в адаптації договірного права шляхом модифікації вже наявних договірних конструкцій або створення нових, які б задовольняли потреби сучасності. До таких правових конструкцій можна віднести договори у сфері кіберспортивної діяльності.

Зроблено висновок, що правове регулювання договірних відносин у професійному спорті потребує оптимізації, адже в законодавстві містяться неоднозначні положення стосовно того, яка галузь права є пріоритетною для застосування норм щодо договорів у професійному спорті. При цьому, правове регулювання має узгоджуватися з природою відносин в професійному спорті, а, оскільки професійний спорт є комерційним напрямом діяльності, найкраще для його регулювання підходить цивільне (договірне) право.

Доведено, що договори у галузі кіберспорту володіють своїми особливостями, які пов'язані з об'єктивними умовами діяльності

кіберспортсменів. Ключовою відмінністю кіберспортивних договорів від аналогів у «традиційному» спорті є необхідність врахування ролі права інтелектуальної власності, що належать розробникам ігор, і особливе місце ліцензійних угод.

Встановлено, що майнові відносини між клубом та гравцем, які є суб'єктами професійної спортивної діяльності, унормовуються на підставі правочину, яким є договір про діяльність в кіберспорті (кіберспортивний контракт).

Наголошено на тому, що чинне законодавство надає пріоритет трудовому правовому регулюванню контрактів у професійному спорті, що є некоректним, адже породжує протиріччя, які не можна вирішити в рамках трудового права. Це стосується предмету договору, юридичного статусу сторін, характеристики та виплати винагороди, питання розірвання договору, трансферу гравця, виплати штрафів, компенсацій, неустойок. Відтак, трудо-правове регулювання контракту гравця з клубом не відповідає характеру відносин між сторонами, які є майновими цивільно-правовими відносинами.

Зроблено висновок, що для оптимального правового регулювання, договори про діяльність у кіберспорті, які укладаються між гравцем, тренером, спортивним фахівцем, та клубом, необхідно визнати цивільно-правовими договорами. Відповідно, таким договором слід вважати домовленість, за якої одна сторона (гравець, тренер, спортивний фахівець) зобов'язується брати участь в спортивній діяльності (тренування, змагання, інші обов'язки, обумовлені договором), а інша сторона (спортивний клуб) зобов'язується виплачувати за це винагороду та виконувати інші обов'язки, обумовлені договором.

Визнано, що джерелом правового регулювання відносин між гравцем та спортсменом можуть виступати акти спортивних регуляторів, наприклад, регламенти, статuti, правила ліги, асоціації або федерації з кіберспорту. У цих актах можуть бути встановлені стандартні умови при укладенні договору між

клубом та гравцем, тренером, іншим спортивним фахівцем. Відповідно, суб'єкти професійної спортивної діяльності мають враховувати вимоги спортивного регулятора, якщо вони мають рекомендаційний або обов'язковий характер, при укладенні договору.

Встановлено, що основними елементами договору (контракту) про діяльність у кіберспорті, виступають предмет, ціна та строк дії договору. При цьому, предметом договору є надання оплатних послуг кіберспортсменом (тренером, іншим фахівцем) клубу. Договір завжди є строковим. Особливістю договору про діяльність у кіберспорті є наявність умови про певний рівень майстерності гравця.

Зроблено висновок, що система трансферних відносин у кіберспорті схожа з «традиційними» видами спорту, але має певні особливості. Трансферна система в кіберспорті перебуває на стадії розвитку. Зокрема, регулювання переходу гравця з одного клубу в інший відбувається у відповідності до актів спортивного регулятора, яким найчастіше виступає організація-розробник гри, яка видає відповідний регламент щодо трансферів гравців.

Запропоновано авторську дефініцію трансферного договору (контракту) у сфері кіберспорту: цивільно-правовий договір, що опосередковує відступлення одним спортивним клубом права вимоги до спортсмена щодо здійснення спортивної діяльності та участі в спортивних змаганнях на користь іншого спортивного клубу за визначену сторонами договору плату.

Запропоновано авторську дефініцію спонсорського договору (контракту) у сфері кіберспорту: домовленість спонсора, яким є суб'єкт підприємницької діяльності, і реципієнта, яким є кіберспортивний клуб, про популяризацію бренду спонсора в обмін на спонсорську підтримку (надання матеріальних ресурсів).

Ключові слова: спорт, професійний спорт, кіберспорт, кіберспортивне право, кіберспортсмен, договір, договір в сфері кіберспорту, договір про кіберспортивну діяльність, трансферний контракт кіберспортсмена, договір про

спонсорство у кіберспорті, сторони договору, зобов'язання, відповідальність, допінг, цивільне право, технології.

SUMMARY

Tolmachevska Y.O. Civil legal contracts in the field of E-sports. – Qualifying scientific work on the rights of the manuscript.

Dissertation for the Doctor of Philosophy degree; specialty 081 "Law". – National University "Odesa Law Academy", Odesa, 2023.

Esports is a team or individual competition based on video games. Cybersport, as a unique type of human activity, arose as a result of the combination of achievements in the field of information technologies and traditional sports. Modern technologies have made it possible to reproduce the competitive process, which has been taking place on the competition grounds for thousands of years, in a virtual dimension. However, by its very nature, eSports does not differ from "traditional" sports, because it also objectifies competitive activity, which is the essence of sports as such. Accordingly, social relations that develop in the field of e-sports also need their own legal and quasi-legal regulation, according to the same principles that are used in "traditional" sports. It is primarily about self-regulation at the level of e-sports organizations and contractual regulation at the individual level. Therefore, there is an objective need for a scientific understanding of e-sports as a separate area of legal regulation, and the formation of established approaches to the regulation of heterogeneous social relations that are formed in the researched field. The issues of contractual regulation of relations in the field of e-sports require special attention since the majority of them are not regulated through regulatory and legal acts.

The dissertation is the first special comprehensive study of civil law contracts in the field of e-sports in domestic science. In the work, the main attention is focused on the issues of legal regulation of various relations that are formed in the field of e-sports in general and the peculiarities of the application of civil-law contractual constructions for the regulation of private law relations in particular.

The dissertation developed new theoretical provisions for solving issues of contractual regulation of relations in the field of e-sports, in particular, - analyzed in detail the legal constructions of an agreement (contract) on e-sports activity, transfer agreement (contract) of an e-athlete, sponsorship agreement in e-sports, and made suggestions for improving the current legislation of Ukraine.

As a result of the conducted research, it became possible to formulate separate provisions of scientific novelty and practical recommendations regarding:

- 1) theoretical and methodological principles of contractual regulation of private law relations in the field of e-sports;
- 2) existing approaches to regulatory and legal support for the implementation of e-sports activities based on the analysis of the legislation of Ukraine and foreign countries;
- 3) determination of the role of the state and private entities in the formation of the mechanism of normative and legal regulation of relations in the field of e-sports, taking into account the principle of the autonomy of sports.

It has been established that eSports is a gaming activity in which opponents compete for supremacy in a computer game. The key aspect that determines the essence of eSports and directly affects the determination of the methods and directions of its legal and non-legal regulation is the recognition of the dualistic nature of eSports, which arose at the junction of information technologies and traditional sports.

It is emphasized that the emergence and development of e-sports are directly related to the development of pure computer and later Internet technologies. The stages of the development of eSports include the early period (1972-1980), the period of

popularity of arcades (1980-1990), the period of the emergence and spread of online games (1990-2000), the modern period associated with the emergence of large eSports tournaments (2000- present days).

It is argued that the need for legal regulation of relations in e-sports is due to the development of e-sports as a sport and a powerful industry. Accordingly, the genesis of the legal regulation of e-sports does not coincide with the periodization of the development of e-sports, since the need for legal regulation arises already at the stage of the formation of e-sports as a separate industry. Thus, the periodization of the development of legal regulation of e-sports consists of two stages: 1) regulation of certain spheres of public relations in e-sports, for example, related to the conclusion of certain types of contracts, registration of rights to broadcast competitions, etc. – 2000-2011; 2) transition to comprehensive regulation of relations in e-sports as an independent sport – from 2011 to the present time (in Ukraine – from 2020, when e-sports was officially recognized as a sport).

It is substantiated that relations in the field of e-sports have a complex nature, as they are subject to the regulatory influence of both private and public law. However, by its essence and main purpose, eSports as a phenomenon is, first of all, a modern "technological industry", a commercial activity whose participants have an economic interest. Accordingly, relations formed in e-sports are mostly private law, and therefore – need to be regulated using private law.

It is proved that the special role of the Institute of intellectual property is characteristic of e-sports, since the key rights for the organization of e-sports competitions belong to the developers of video games. In particular, for the commercial use of any computer game, you need to obtain permission from its developer (owner). In this way, e-sports differs from "traditional" sports, the rights to which do not belong to anyone, accordingly, anyone can organize competitions in any sport without restrictions.

It has been established that current legislation provides video game owners with ample opportunity to protect their intellectual property rights in games. The main ways of protecting intellectual property rights for a computer game include registration of game software code as a literary work – an object of copyright; registration of audiovisual effects or another aspect of the game as an audiovisual work – an object of copyright; registration of rights to the entire video game as an object of copyright; registration of game design as an object of patent law, registration of trademarks, for example, game name, logo, characters; commercial secrets, for example, insider information about players and customers, their preferences, etc.

It has been established that the contract is one of the oldest forms of regulation of civil legal relations along with torts and customs. However, the emergence of new types of social relations necessitates the adaptation of contract law by modifying existing contractual structures or creating new ones that would meet modern needs. Contracts in the field of e-sports activities can be attributed to such legal structures.

It was concluded that the legal regulation of contractual relations in professional sports needs optimization because the legislation contains ambiguous provisions regarding which branch of law is a priority for the application of norms regarding contracts in professional sports. At the same time, legal regulation should be consistent with the nature of relations in professional sports, and since professional sports is a commercial activity, civil (contractual) law is best suited for its regulation.

It has been proven that contracts in the field of e-sports have their characteristics, which are related to the objective conditions of activity of e-sports athletes. The key difference between eSports contracts and their counterparts in "traditional" sports is the need to take into account the role of intellectual property rights belonging to game developers and the special place of license agreements.

It has been established that the property relations between the club and the player, who are subjects of professional sports activities, are regulated based on a transaction, which is a contract on activities in e-sports (e-sports contract).

It is emphasized that the current legislation gives priority to the labor law regulation of contracts in professional sports, which is incorrect because it creates contradictions that cannot be resolved within the framework of labor law. This concerns the subject of the contract, the legal status of the parties, the characteristics and payment of remuneration, the issue of termination of the contract, player transfer, payment of fines, compensations, and penalties. Therefore, the labor law regulation of the player's contract with the club does not correspond to the nature of the relations between the parties, which are property civil law relations.

It was concluded that for optimal legal regulation, contracts for activities in e-sports concluded between a player, a coach, a sports specialist, and a club should be recognized as civil law contracts. Accordingly, such a contract should be considered an agreement under which one party (player, coach, sports specialist) undertakes to participate in sports activities (training, competitions, other obligations stipulated by the contract), and the other party (sports club) undertakes to pay a fee for this and fulfill other obligations stipulated by the contract.

It is recognized that acts of sports regulators, for example, regulations, statutes, rules of eSports leagues, associations, or federations can act as a source of legal regulation of relations between a player and an athlete. In these acts, standard conditions may be established when concluding a contract between a club and a player, coach, or other sports specialist. Accordingly, subjects of professional sports activities must take into account the requirements of the sport's regulator, if they are of a recommendatory or mandatory nature when concluding a contract.

It has been established that the subject, price, and term of the contract are the main elements of the agreement (contract) on activities in eSports. At the same time, the subject of the contract is the provision of paid services by an e-athlete (coach, other specialist) of the club. The contract is always fixed-term. A special feature of the eSports contract is the provision of a certain level of skill for the player.

It was concluded that the system of transfer relations in e-sports is similar to "traditional" sports, but has certain peculiarities. The transfer system in eSports is at the stage of development. In particular, the regulation of the transfer of a player from one club to another takes place under the acts of the sports regulator, which is most often represented by the game development organization, which issues the relevant regulations on player transfers.

The author's definition of a transfer agreement (contract) in the field of e-sports is proposed: a civil law agreement that mediates the cession by one sports club of the right to demand an athlete to perform sports activities and participate in sports competitions in favor of another sports club for a fee determined by the parties to the contract.

The author's definition of a sponsorship agreement (contract) in the field of eSports is proposed: an agreement between the sponsor, which is a business entity, and the recipient, which is an eSports club, on the promotion of the sponsor's brand in exchange for sponsorship support (provision of material resources).

Key words: sport, professional sport, e-sports, e-sports law, e-sportsman, contract, contract in the field of e-sports, contract on e-sports activity, transfer contract of e-sports player, contract on sponsorship in e-sports, parts of the contract, obligations, liability, doping, civil law, technology.

СПИСОК ОПУБЛІКОВАНИХ ПРАЦЬ ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ

Публікації, в яких опубліковано основні результати дисертації:

1. Харитонов Є.О., Толмачевська Ю.О. Кіберспорт як сфера цивільно-правового регулювання. *Часопис цивілістики*. 2019. № 32. С. 72-75. URL: <http://clj.nuoua.od.ua/archive/32/15.pdf>

2. Kharytonov, E., Kharytonova, O., Kostruba, A., Tkalych, M., & Tolmachevska, Y. (2020). Las peculiaridades de la regulación legal y no legal de las

relaciones sociales en el ámbito del deporte (To the Peculiarities of Legal and Non-Legal Regulation of Social Relations in the Field of Sport). *Retos*. 41. 131-137. URL: <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/84178>

3. Ткалич М.О., Толмачевська Ю.О. Санкції у спорті: міжнародно-правовий досвід. *Lex Sportiva*. 2021. № 1. С. 34–37. URL: <http://lexsportiva.in.ua/index.php/main/article/view/8>

4. Харитонов Є.О., Харитонova, О.І., Толмачевська Ю.О. Використання штучного інтелекту у спорті: проблеми і перспективи. *Lex Sportiva*. 2021. № 1. С. 38–45. URL: <http://lexsportiva.in.ua/index.php/main/article/view/9>

5. Толмачевська Ю.О. правове регулювання сфери кіберспорту: загальні положення. *Lex Sportiva*. 2021. № 2. С. 27-31. <http://lexsportiva.in.ua/index.php/main/article/view/16>

6. Kharytonov, E., Kharytonova, O., Tkalych, M., Bolokan, I., Samilo, H., & Tolmachevska, Y. (2021). Intellectual property law in the field of sports: specifics of manifestations and features of legal regulation. *Cuestiones Políticas*. 39 (69), 530-546. <https://produccioncientificaluz.org/index.php/cuestiones/article/view/36253>

7. Kolomoiets, T., Tkalych, M., Melnyk, P., Panchenko, B., & Tolmachevska, Y. (2021). Combating Corruption in Sport: Legal Aspect. *Retos*. 41. 746-755. URL: <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/86975>

8. Федосов Д.В., Толмачевська Ю.О. Особливості оподаткування кіберспортивної діяльності в Україні. *Lex Sportiva*. 2022. № 1. С. 25–29. URL: <http://lexsportiva.in.ua/index.php/main/article/view/21>

DOI: <https://doi.org/10.32782/lexsportiva/2022.1.4>

9. Толмачевська Ю. О. Цивільно-правові договори у кіберспорті: правовий аналіз. *Lex Sportiva*. 2023. № 1. С. 28–34. <http://lexsportiva.in.ua/index.php/main/article/view/36>

DOI: <https://doi.org/10.32782/lexsportiva/2023.1.6>

Публікації, що засвідчують апробацію матеріалів дисертації та додатково відображають її наукові результати:

1. Толмачевська Ю.О. Кіберспорт у період пандемії COVID-19: правові аспекти вирішення спорів. *Правове життя сучасної України: у 3 т. : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф. (м. Одеса, 15 трав. 2020 р.)* / відп. ред. М. Р. Аракелян. Одеса: Видавничий дім «Гельветика». 2020. С. 482-485.

2. Толмачевська Ю.О., Ткалич М.О. Правові основи регулювання відносин у сфері кіберспорту. *Інформаційні технології в умовах оновлення цивільного законодавства: матер. Всеукр. круглого столу (12 червня 2020 р.)* / За заг. ред. д.ю.н., проф. Є. О. Харитонова. Одеса: Фенікс. 2020. С. 58-60.

3. Толмачевська Ю.О. ESPORT у період пандемії COVID-19: правові аспекти. *Проблеми правового регулювання цивільних відносин в умовах COVID-19: матер. Всеукр. науково-практичної онлайн-конференції (23 квітня 2020 р.)* / За заг. ред. д.ю.н., проф. Є. О. Харитонова. Одеса : Фенікс. 2020. С. 105-108.

4. Толмачевська Ю.О., Ткалич М.О. Спорт і кіберспорт в умовах COVID-19: між приватним і публічним інтересом. *Приватні та публічні інтереси в умовах пандемії COVID-19: колізії та правові шляхи вирішення: монографія.* Одеса: Видавничий дім «Гельветика». 2021. С. 268-279.

5. Толмачевська Ю.О. Legal aspects of compulsory vaccination in e-sports. *Спорт в умовах пандемії: цивілістичні проблеми: матер. Всеукр. наук.- практ. конференції (м. Одеса, 05 листопада 2021 р.)* / за заг. ред. Є. О. Харитонова. Одеса : Фенікс. 2021. С 44-46.

6. Толмачевська Ю.О., Панченко Б.В. Контракти кіберспортсменів: правові питання. *Сучасна цивілістика: тенденції розвитку права в умовах пандемії: матеріали XVI Міжнародної науково-практичної конференції (23 квітня 2021 р., м. Одеса).* Одеса: Юридична література. 2021. С. 135-137.

7. Толмачевська Ю.О., Ткалич М.О. Право інтелектуальної власності та кіберспорт: точки дотику. *Актуальні проблеми інтелектуальної власності в*

Україні та європейському союзу. Матеріали VI Міжнародної науково-практичної конференції 01-02 жовтня 2022. Будапешт. 2022. С. 87-90.

8. Толмачевська Ю.О., Ткалич М.О. Кіберспорт і війна: правові аспекти. *Приватне право в умовах війни*: матер. Всеукр. наук. конф. / за заг. ред. д.ю.н., проф. Є. Харитонова, д.ю.н., проф. І. Давидової. Одеса : Фенікс. 2022. С. 109-111.

9. Харитонов Є.О., Б.В. Фасій. Словник по ІТ: довідник для юриста і не тільки / Є.О. Харитонов, О.І. Харитонова, Б.В. Фасій, Ю.О. Толмачевська; за ред. Є.О. Харитонова; упоряд. Б.В. Фасій; НУ ОЮА. Одеса: Юридична література, 2019. – 136 с.

10. Харитонов Є.О. (пп. 1.1-1.2, 1.3-1.4 (у спів. з М.О. Ткалич, Ю.О. Толмачевською) розд. 3) // Спортивне право України: навчальний посібник / За ред. Є.О. Харитонова. Одеса: Фенікс, 2019. 330 с.

11. Ткалич М.О., Толмачевська Ю.О. Права спортсменів і кіберспортсменів в умовах пандемії. Права приватної особи в умовах пандемії COVID-19: проблеми здійснення і захисту. Одеса: ВД «Гельветика», 2020. С. 276-286.

12. Ткалич М.О., Толмачевська Ю.О. Пошук місця спортивного права в системі права в контексті ре кодифікації цивільного законодавства. Рекодифікація цивільного законодавства України: монографія. Київ: «Норма права», 2021. С. 222-238.

13. Харитонов Є.О., Толмачевська Ю.О. Тема 6. Цивільне право України: посібник для підготовки до зовнішнього незалежного оцінювання. Одеса: ВД «Гельветика». 2021. 388 с. С. 49-58.

14. Толмачевська Ю.О. (у співавт. з Ткаlichem М.О.) Спорт і вакцинація: правові аспекти. Вакцинація від COVID-19: соціальні та правові проблеми: монографія. Одеса: ВД «Гельветика», 2022. 374 с. С. 282-293

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. Загальна характеристика кіберспорту, як сфери цивільно-правового регулювання	17
1.1. Генезис кіберспорту та його правового регулювання	17
1.2. Відносини кіберспорту як об'єкт цивільно-правового регулювання.....	33
РОЗДІЛ 2. Місце і роль договорів у регулюванні цивільних відносин у кіберспорті	53
2.1. Договір, як регулятор цивільних відносин у кіберспорті	53
2.2. Загальна характеристика цивільно-правових договорів у сфері кіберспорту.....	81
РОЗДІЛ 3. Види цивільно-правових договорів у сфері кіберспорту....	117
3.1. Контракт про кіберспортивну діяльність	117
3.2. Трансферний контракт кіберспортсмена	140
3.3. Договір про спонсорство у кіберспорті	163
ВИСНОВКИ.....	187
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	192
ДОДАТКИ.....	218

ВСТУП

Обґрунтування вибору теми дослідження. Правове регулювання залишається найбільш ефективним способом упорядкування суспільних відносин. Саме правова норма здатна найкращим чином врегулювати різноманітні суспільні відносини у порівнянні з іншими соціальними нормами. Це стосується, зокрема, й сфери кіберспорту. При цьому, на сучасному етапі розвитку кіберспорту і спорту загалом сформувалися два домінантні підходи до регулювання відповідних відносин: правове регулювання і саморегулювання. Відповідно до першого підходу суспільні відносини, що складаються в сфері спорту, в повному обсязі повинні бути врегульовані правовими нормами – так само, як й інші суспільні відносини. Згідно ж другого підходу суспільні відносини у сфері спорту мають свою специфіку, яка не дозволяє в достатній мірі забезпечити їх належне упорядкування за допомогою уніфікованих правових норм, що стає можливим винятково із запровадженням широких меж саморегулювання в спорті. Отже, зазначені вище підходи до врегулювання суспільних відносин у сфері спорту виникли майже одночасно з появою самого сучасного спорту. Ще засновник сучасного олімпійського руху, з яким у великій мірі пов'язаний розвиток спорту в світі, П'єр де Кубертен послідовно захищав принцип автономії спорту, відповідно до якого спортивні організації повинні бути наділені правом самостійно регулювати відносини, що виникають у сфері спорту. При цьому, на різних етапах розвитку спорту відбувалися спроби інтервенції регулятивного впливу держав або міждержавних об'єднань, на кшталт Європейського Союзу, у сферу спорту. Слід констатувати, що на сьогоднішній день спортивні організації користуються широкою автономією, проте деякі галузі суспільних відносин, що виникають у спорті на кшталт податкових відносин або відносин щодо трудової міграції, все більше підпадають під державний регулятивний вплив. Стала модель регулювання відносин у сфері

кіберспорту перебуває на стадії свого формування, адже сучасні компютерні технології і високошвидкісний інтернет надали можливість кіберспортивній галузі перетворитися на потужну індустрію відносно нещодавно. Втім, загальна модель правового регулювання і саморегулювання була запозичена у «традиційного» спорту. Слід зазначити, при тому, що у зв'язку із мізерною кількістю нормативно-правових актів, присвячених регулюванню відносин у кіберспорті, зона саморегулювання в кіберспорті істотно більша, ніж в «традиційному» спорті. Це робить конструкцію цивільно-правового договору вкрай важливою для кіберспорту, адже тільки так можна упорядкувати різноманітні за своїм характером відносини, що виникають під час організації кіберспортивної діяльності за умови відсутності нормативно-правового регулювання.

Таким чином, актуальність дисертаційного дослідження зумовлена недосконалістю та обмеженістю законодавства, що регулює відносини, зокрема, - договірні, у сфері кіберспорту та обмеженістю правозастосування у сфері кіберспорту, а також – потребою формування наукових підходів до вирішення зазначених питань.

Теоретичну основу сформульованих у дисертаційному дослідженні положень і висновків становлять аргументи та висновки, зроблені в наукових працях таких вітчизняних та зарубіжних учених, як: С.М. Бервено, Д.В. Боброва, Т.В. Боднар, І.В. Булгакова, А.В. Волкова, А.Б. Гриняк, У.П. Гришко, І.В. Давидова, О.В. Дзера, С.Ф. Демченко, А.С. Довгерт, Ю.О. Заїка, І.Р. Калаур, В.М. Коссак, О.О. Кот, Н.С. Кузнецова, І.С. Лукасевич-Крутник, В.В. Луць, Р.А. Майданик, Г.К. Матвєєв, А.О. Мінченко, О.М. Нечипуренко, С.О. Погрібний, П.М. Рабінович, С.В. Резніченко, З.В. Ромовська, Г.В. Самойленко, М.М. Сібільов, І.В. Спасибо-Фатєєва, Р.О. Стефанчук, М.О. Ткалич, Є.О. Харитонов, О.І. Харитонova, Г.В. Цірат, Я.М. Шевченко, Р.Б. Шишка, В.Л. Яроцький, С. Andersen, Kaputra Arif B. Sholihah, J. Babinard, Sahed Hossen Sajib, B. Gleeson, A. Crudden та ін.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Дисертацію виконано в межах плану науково-дослідницької роботи кафедри цивільного права «Цивілістичний вимір інтеграційного розвитку України» на 2016-2020 роки як складової плану науково-дослідної роботи Національного університету «Одеська юридична академія» «Стратегія інтеграційного розвитку України: правовий та культурний вимір» (державний реєстраційний номер 0116U001842), а також науково-дослідної роботи кафедри цивільного права «Проблеми реалізації і захисту цивільних прав та інтересів з погляду антропологічного підходу в цифрову еру» на 2021-2025 роки як складової плану науково-дослідної роботи Національного університету «Одеська юридична академія» «Правове та соціальне життя України у людино центристському вимірі в цифрову еру» (державний реєстраційний номер 0122U000266).

Дисертаційну роботу виконано в межах комплексних наукових проєктів кафедри цивільного права Національного університету «Одеська юридична академія» (номер державної реєстрації 0115U00710).

Тему дисертаційного дослідження затверджено науково-технічною радою Національного університету «Одеська юридична академія» 15 квітня 2021 року (протокол № 10).

Мета і завдання дослідження. *Метою* роботи є розробка нових теоретичних положень, спрямованих на удосконалення механізму нормативно-правового, а також договірного регулювання відносин у сфері кіберспорту, формування наукових висновків, спрямованих на розвиток доктрини цивільного права та пропозицій щодо вдосконалення національного законодавства у цій сфері.

Для досягнення зазначеної мети були поставлені і вирішувалися такі завдання:

визначити теоретико-методологічні засади договірного регулювання приватноправових відносин у сфері кіберспорту;

встановити наявні підходи до нормативно-правового забезпечення здійснення кіберспортивної діяльності на основі аналізу законодавства України та іноземних країн;

визначити роль держави та приватних суб'єктів у формуванні механізму нормативно-правового регулювання відносин у сфері кіберспорту із врахуванням принципу автономії спорту;

встановити сутність кіберспорту і визначити його генезу, як об'єкта правового регулювання;

охарактеризувати сутність суспільних відносин, що складаються у сфері кіберспорту;

висвітлити роль права інтелектуальної власності в контексті появи та розвитку кіберспорту;

розкрити поняття, види та сутність цивільно-правових договорів у сфері кіберспорту;

визначити характерні ознаки договору (контракту) про кіберспортивну діяльність, трансферного договору (контракту) у сфері кіберспорту і спонсорського договору у сфері кіберспорту;

проаналізувати роль актів саморегулювання кіберспортивних організації для договірного регулювання відповідних відносин у сфері кіберспорту;

встановити роль власника прав інтелектуальної власності на відеогру під час укладення, зміни і припинення цивільно-правових договорів у сфері кіберспорту;

розробити пропозиції та рекомендації, спрямовані на вдосконалення законодавства України, з метою більш ефективного його застосування у сфері.

Об'єктом дослідження є суспільні відносини, що виникають у зв'язку із укладенням, зміною і припиненням цивільно-правових договорів у сфері кіберспорту.

Предметом дослідження є договори у сфері кіберспорту.

Методи дослідження. Методологічною основою дисертаційного дослідження є загальнонаукові та спеціально-правові методи наукового пізнання. Діалектичний метод наукового пізнання дозволив пізнавати явища правової дійсності в їх взаємозалежності та взаємодії, зокрема, поняття і сутність кіберспорту та його взаємозв'язок з «традиційним спортом», сутність правового регулювання відносин у сфері кіберспорту, зміст та елементи цивільно-правових договорів у сфері кіберспорту (Розділи 1-3). Системний метод використано для правової характеристики кіберспорту як об'єкта правового регулювання (п.1.1), дослідження місця договорів, що регулюють відносини у сфері кіберспорту, серед інших цивільно-правових договорів (п. 2.1.), аналізу окремих видів договорів у сфері кіберспорту (Розділ 3). Структурно-функціональний метод застосовано для визначення оптимальної моделі правового і квазіправового регулювання відносин у сфері кіберспорту (п. 1.2.). Використання методу правового аналізу надало можливість встановити особливу роль інституту інтелектуальної власності для кіберспорту у зв'язку з належністю розробникам відеоігор основних прав на організацію кіберспортивних змагань (п. 1.2.), здійснити дослідження чинного вітчизняного й іноземного законодавства у сфері кіберспорту (п.п. 1.2., 2.2.), здійснити детальну правову характеристику цивільно-правових договорів у сфері кіберспорту (Розділ 3). Порівняльно-правовий метод використано для виявлення прогалин механізму правового регулювання відносин у сфері кіберспорту в Україні та в зарубіжних країнах, а також – на міжнародному рівні (п.п. 1.1, 1.2, 2.2). Використання методу правового прогнозування дало змогу визначити можливі напрями удосконалення договірного регулювання відносин у сфері кіберспорту (Розділи 2, 3). Метод моделювання застосовано як універсальний метод для наукової аргументації пропозицій та рекомендацій, спрямованих на удосконалення чинного законодавства в сфері кіберспорту.

Емпіричною основою дослідження є матеріали судової практики національних, іноземних та міжнародних судів, договори у сфері кіберспорту.

Нормативну основу дисертації склали Конституція України, Цивільний кодекс України, закони України, укази Президента України, постанови Кабінету Міністрів України, відомчі нормативно-правові акти, а також акти законодавства ЄС та окремих держав-членів ЄС.

Наукова новизна одержаних результатів. Дисертація є першим у вітчизняній науці спеціальним комплексним дослідженням проблематики правового регулювання відносин у сфері кіберспорту. У роботі досліджено роль договорів у регулюванні цивільних відносин у кіберспорті та детально розглянуті найпоширеніші договори в зазначеній сфері (контракт про кіберспортивну діяльність, трансферний контракт кіберспортсмена, договір про спонсорство у кіберспорті).

У межах здійсненого дослідження одержано такі результати, які мають наукову новизну:

уперше:

обґрунтовано, що поява і розвиток кіберспорту прямопропорційно пов'язані із розвитком спочатку суто комп'ютерних, а згодом - інтернет-технологій. Етапи розвитку кіберспорту включають ранній період (1972-1980), період популярності аркад (1980-1990), період виникнення і поширення онлайн ігор (1990-2000), сучасний період, пов'язаний з появою великих кіберспортивних турнірів (2000 р. – по цей час).

обґрунтовано, що необхідність правового регулювання відносин у кіберспорті зумовлена становленням кіберспорту, як виду спорту і потужної індустрії. Відповідно, генезис правового регулювання кіберспорту не співпадає з періодизацією розвитку кіберспорту, оскільки потреба в правовому регулюванні виникає вже на етапі становлення кіберспорту, як окремої індустрії. Відповідно, періодизація розвитку правового регулювання кіберспорту складається з двох етапів: 1) регулювання окремих сфер суспільних відносин у кіберспорті, наприклад, пов'язаних з укладенням окремих видів договорів, оформленням прав

на трансляцію змагань тощо – 2000-2011 р.р.; 2) перехід до комплексного регулювання відносин у кіберспорті, як самостійному виді спорту – з 2011 р. і по цей час (в Україні – з 2020 р., коли кіберспорт був визнаний видом спорту офіційно);

встановлено, що кіберспорт є ігровою активністю, в якій суперники змагаються за першість у комп'ютерній грі. Ключовим аспектом, який визначає сутність кіберспорту і прямо впливає на визначення способів і напрямків його правового і неправового регулювання, є визнання дуалістичної природи кіберспорту, що виник на стику інформаційних технологій та традиційних видів спорту;

обґрунтовано позицію, відповідно до якої відносини у сфері кіберспорту мають комплексний характер, оскільки піддаються регулятивному впливу як приватного, так і публічного права. Втім, за своєю суттю і головним призначенням, кіберспорт, як явище, є, передовсім, сучасною «технологічною індустрією», комерційною діяльністю, учасники якої мають економічний інтерес. Відповідно, відносини, що складаються в кіберспорті є, переважно, приватноправовими, а отже, – потребують врегулювання засобами приватного права;

доведено, що для кіберспорту є характерною особлива роль інституту інтелектуальної власності, оскільки ключові права на організацію кіберспортивних змагань належать розробникам відеоігор. Зокрема, для комерційного використання будь-якої комп'ютерної гри потрібно отримати дозвіл в її розробника (власника). Цим кіберспорт відрізняється від «традиційних» видів спорту, права на які не належать будь-кому, відповідно будь-хто може влаштовувати змагання з будь-якого виду спорту без обмежень;

встановлено, що чинне законодавство надає власникам відеоігор широкі можливості для захисту своїх прав інтелектуальної власності на ігри. До основних способів захисту прав інтелектуальної власності на комп'ютерну гру

належать: реєстрація програмного коду гри, як літературного твору – об'єкту авторського права; реєстрація аудіовізуальних ефектів або іншого аспекту гри, як аудіовізуального твору – об'єкту авторського права; реєстрація прав на всю відеогру, як об'єкт авторського права; реєстрація ігрового дизайну, як об'єкта патентного права, реєстрація торговельних марок, наприклад, ігрової назви, логотипу, персонажів; комерційної таємниці, наприклад, інсайдерської інформації стосовно гравців та клієнтів, їх преференцій тощо;

встановлено, що договір є однією з найдавніших форм регулювання цивільних правовідносин поряд з деліктами та звичаями. Втім, виникнення нових видів суспільних відносин зумовлює потребу в адаптації договірного права шляхом модифікації вже наявних договірних конструкцій або створення нових, які б задовольняли потреби сучасності. До таких правових конструкцій можна віднести договори у сфері кіберспортивної діяльності;

зроблено висновок, що правове регулювання договірних відносин у професійному спорті потребує оптимізації, адже в законодавстві містяться неоднозначні положення стосовно того, яка галузь права є пріоритетною для застосування норм щодо договорів у професійному спорті. При цьому, правове регулювання має узгоджуватися з природою відносин в професійному спорті, а, оскільки професійний спорт є комерційним напрямом діяльності, найкраще для його регулювання підходить цивільне (договірне) право;

доведено, що договори у галузі кіберспорту володіють своїми особливостями, які пов'язані з об'єктивними умовами діяльності кіберспортсменів. Ключовою відмінністю кіберспортивних договорів від аналогів у «традиційному» спорті є необхідність врахування ролі права інтелектуальної власності, що належать розробникам ігор, і особливе місце ліцензійних угод;

встановлено, що майнові відносини між клубом та гравцем, які є суб'єктами професійної спортивної діяльності, унормовуються на підставі правочину, яким є договір про діяльність в кіберспорті (кіберспортивний контракт);

визнано, що джерелом правового регулювання відносин між гравцем та спортсменом можуть виступати акти спортивних регуляторів, наприклад, регламенти, статuti, правила ліги, асоціації або федерації з кіберспорту. У цих актах можуть бути встановлені стандартні умови при укладенні договору між клубом та гравцем, тренером, іншим спортивним фахівцем. Відповідно, суб'єкти професійної спортивної діяльності мають враховувати вимоги спортивного регулятора, якщо вони мають рекомендаційний або обов'язковий характер, при укладенні договору;

встановлено, що основними елементами договору (контракту) про діяльність у кіберспорті, виступають предмет, ціна та строк дії договору. При цьому, предметом договору є надання оплатних послуг кіберспортсменом (тренером, іншим фахівцем) клубу. Договір завжди є строковим. Особливістю договору про діяльність у кіберспорті є наявність умови про певний рівень майстерності гравця;

набули подальшого розвитку:

положення про те, що система трансферних відносин у кіберспорті схожа з «традиційними» видами спорту, але має певні особливості. Трансферна система в кіберспорті перебуває на стадії розвитку. Зокрема, регулювання переходу гравця з одного клубу в інший відбувається у відповідності до актів спортивного регулятора, яким найчастіше виступає організація-розробник гри, яка видає відповідний регламент щодо трансферів гравців;

твердження, що для оптимального правового регулювання, договори про діяльність у кіберспорті, які укладаються між гравцем, тренером, спортивним фахівцем, та клубом, необхідно визнати цивільно-правовими договорами. Відповідно, таким договором слід вважати домовленість, за якої одна сторона (гравець, тренер, спортивний фахівець) зобов'язується брати участь в спортивній діяльності (тренування, змагання, інші обов'язки, обумовлені договором), а інша

сторона (спортивний клуб) зобов'язується виплачувати за це винагороду та виконувати інші обов'язки, обумовлені договором;

положення про те, що чинне законодавство надає пріоритет трудово-правовому регулюванню контрактів у професійному спорті, що є некоректним, адже породжує протиріччя, які не можна вирішити в рамках трудового права. Це стосується предмету договору, юридичного статусу сторін, характеристики та виплати винагороди, питання розірвання договору, трансферу гравця, виплати штрафів, компенсацій, неустойок. Відтак, трудо-правове регулювання контракту гравця з клубом не відповідає характеру відносин між сторонами, які є майновими цивільно-правовими відносинами;

удосконалено:

визначення поняття трансферного договору (контракту) у сфері кіберспорту, яким запропоновано вважати цивільно-правовий договір, що опосередковує відступлення одним спортивним клубом права вимоги до спортсмена щодо здійснення спортивної діяльності та участі в спортивних змаганнях на користь іншого спортивного клубу за визначену сторонами договору плату.

визначення спонсорського договору (контракту) у сфері кіберспорту, яким запропоновано вважати домовленість спонсора, яким є суб'єкт підприємницької діяльності, і реципієнта, яким є кіберспортивний клуб, про популяризацію бренду спонсора в обмін на спонсорську підтримку (надання матеріальних ресурсів).

Практичне значення одержаних результатів дослідження полягає в тому, що його матеріали можуть бути використані у:

науково-дослідницькій сфері – для подальшої розробки теоретичних проблем, пов'язаних із правовим регулюванням цивільних відносин, що виникають у сфері кіберспорту;

правотворчій діяльності – з метою удосконалення правового регулювання цивільних відносин, що виникають при договірних відносинах в сфері

кіберспорту, зокрема можуть стати основою для внесення змін до Цивільного Кодексу України та інших законодавчих актів;

правозастосовній діяльності – як напрацьований базис;

навчальному процесі під час підготовки підручників і навчальних посібників, методичних матеріалів, проведенні занять з дисциплін «Спортивне право України», «Спорт і кіберспорт: цивільно-правове регулювання».

Особистий внесок здобувача. Дисертаційне дослідження є самостійною завершеною науковою роботою, що закладає основи теоретичного осмислення договірного регулювання відносин у сфері кіберспорту, розширює і поглиблює розуміння особливостей правового регулювання приватних відносин у сфері кіберспорту, містить авторське визначення поняття та сутності договорів у сфері кіберспорту, запроваджує у вітчизняну правову науку нові підходи щодо використання цивільно-правових договорів у сфері кіберспорту. Сформульовані в роботі положення та теоретичні розробки ґрунтуються на особистому досвіді автора та аналізі наукової літератури.

В межах роботи над статтею «Кіберспорт як сфера цивільно-правового регулювання» у співавторстві: зроблено висновок, що за відсутності єдиних підходів до правового регулювання кіберспорту його розвиток відбувається дещо хаотично, з логічним запозиченням деяких моделей регулювання із «традиційних» видів спорту.

В межах роботи над статтею «To the Peculiarities of Legal and Non-Legal Regulation of Social Relations in the Field of Sport» у співавторстві: зроблено висновок, що нормативне регулювання відносин у спорті засноване на поєднанні нормативного впливу різних джерел, серед яких провідне місце посідають акти саморегулювання спортивних організацій, акти спортивних арбітражних судів (насамперед – КАС), національні та міжнародні нормативні акти, акти судової влади, що суттєво відрізняється від режиму правового регулювання інших суспільних відносин.

В межах роботи над статтею «Санкції у спорті: міжнародно-правовий досвід» у співавторстві: зроблено висновок, що існує потреба встановити чіткі критерії розмежування форм вини та відмежування винного протиправного діяння від правомірної поведінки спортсмена, що призвело до заподіяння шкоди іншому спортсмену.

В межах роботи над статтею «Використання штучного інтелекту у спорті: проблеми і перспективи» у співавторстві: зроблено висновок, що найперспективнішим напрямом розвитку штучного інтелекту в галузі спорту є кіберспорт.

В межах роботи над статтею «Intellectual property law in the field of sports: specifics of manifestations and features of legal regulation» у співавторстві: зроблено висновок, що поява нових об'єктів інтелектуальної власності у спорті, пошук нових інноваційних інструментів доведення спортивного продукту до споживача визначають актуальність подальших досліджень у контексті взаємодії інтелектуальної власності і спорту, розробляючи глобальну модель правового та квазіправового регулювання відповідних відносин з метою сталого розвитку спорту та забезпечення захисту прав і законних інтересів усіх учасників відносин у сфері спорту.

В межах роботи над статтею «Combating Corruption in Sport: Legal Aspect» у співавторстві: зроблено висновок, що додаткової уваги потребує диференціація штрафних санкцій, які передбачені для порушників заборони маніпулювати результатами спортивних змагань, пов'язаних і не пов'язаних зі спортивними парі.

В межах роботи над статтею «Особливості оподаткування кіберспортивної діяльності в Україні» у співавторстві: зроблено висновок, що чинне законодавство України у сфері оподаткування наразі не робить жодних винятків для кіберспорту, втім спрощення оподаткування діяльності

кіберспортсменів та скасування низки бюрократичних процедур, без сумніву, сприяли б розвитку відповідної галузі.

Апробація результатів дисертації. Дисертацію підготовлено та обговорено на кафедрі цивільного права Національного університету «Одеська юридична академія». Основні результати дисертаційного дослідження доповідалися та обговорювалися на науково-практичних конференціях й круглих столах, зокрема на: Міжнародній науково-практичній конференції «Правове життя сучасної України» (м. Одеса, 15 травня 2020 р.); Всеукраїнському круглому столі «Інформаційні технології в умовах оновлення цивільного законодавства» (м. Одеса, 12 червня 2020 р.); Всеукраїнській науково-практичній онлайн-конференції «Проблеми правового регулювання цивільних відносин в умовах COVID-19» (м. Одеса, 23 квітня 2020 р.); Всеукраїнській науково-практичній конференції «Спорт в умовах пандемії: цивілістичні проблеми» (м. Одеса, 05 листопада 2021 р.); XVI Міжнародній науково-практичній конференції «Сучасна цивілістика: тенденції розвитку права в умовах пандемії» (23 квітня 2021 р., м. Одеса); VI Міжнародній науково-практичній конференції «Актуальні проблеми інтелектуальної власності в Україні та Європейському союзі» (м. Будапешт, 01-02 жовтня 2022 р.); Всеукраїнській науковій конференції «Приватне право в умовах війни» (м. Одеса, 15 листопада 2022 р.).

Публікації. Основні положення, теоретичні висновки та практичні рекомендації, сформульовані в дисертації, викладені у 9 наукових статтях, з яких 6 статей опубліковано у фахових виданнях, перелік яких затверджено МОН України, 3 статті – у зарубіжних періодичних виданнях, у 8 тезах доповідей на науково-практичних конференціях та у 6 інших виданнях.

Структура роботи визначається її метою та завданнями. Дисертація складається зі вступу, трьох розділів, які містять сім підрозділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи складає 225

сторінок, з них основного тексту – 191 сторінка список використаних джерел (233 найменування).

РОЗДІЛ 1. ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА КІБЕРСПОРТУ ЯК СФЕРИ ЦИВІЛЬНО-ПРАВОВОГО РЕГУЛЮВАННЯ

1.1. Генезис кіберспорту та його правового регулювання

Кіберспорт («комп'ютерний спорт», «електронний спорт», e-sport) – це командне або індивідуальне змагання на основі відеоігор. Кіберспорт як унікальний різновид людської активності виник внаслідок поєднання досягнень у сфері інформаційних технологій і традиційного спорту.

Кіберспорт – це великий спорт, тільки у віртуальному просторі. В основі кіберспорту, так само, як і в основі класичного спорту, закладено єдину мету – задоволення природної потреби людини змагатися.

Кіберспорт офіційно визнаний окремим видом спорту. Звісно, за своєю суттю кіберспорт, радше, є окремим напрямом спорту, аніж його видом, адже він також включає в себе різні дисципліни, які можуть претендувати на звання видів кіберспорту. Проте, на поточному етапі усвідомлення місця кіберспорту в загальній системі спорту, його офіційне визнання видом спорту вже є неабияким досягненням.

Протягом своєї історії кіберспорт пройшов декілька етапів розвитку. Їх можна поділити на десятиліття, кожне з яких має свої особливості стосовно того, що відбувалося з відеоіграми. Періодизація виглядає наступним чином: 1. Ранній період (1972-1980). 2. Популярність аркад (1980-1990). 3. Поява онлайн-ігор (1990-1999). 4. Світові турніри (2000-дотепер).

Дещо іншу періодизацію наводять в своєму дослідженні Ю. Бріскін, В. Онопко та М. Пітин [1, с. 12]. У своїй статті вони запропонували поділ розвитку кіберспорту на три періоди: 1) 1972-1988; 2) 1988-2011; 3) 2011-нині [1, с. 12].

На світанку кіберспорту доступність комп'ютерних технологій була низькою і в якості розваги ними могла скористатися лише студентська молодь в науково-

дослідних установах США [1, с. 12]. На початковому етапі, відносини в кіберспорті стосувалися виключно розробників та гравців, які готові брати участь в рекламі їх продукту. У цей період професійних кіберспортсменів ще не існувало. Скоріше, це були окремі особистості, палкі прихильники ігор, які брали участь у конкурсі за винагороду.

Важливо наголосити, що це були саме конкурси, організовані розробниками ігор, які були компаніями, наприклад, Nintendo, Sony тощо. Тоді ще не існувало геймерської культури в її нинішньому вигляді. У цей період участь в подібних змаганнях, встановлення рекорду в аркадній грі, мало чим відрізнялося від активності у парках розваг (від англ. *amusement park*), наприклад, зі стрільби по мішенях за призи або встановлення рекордної сили удару. Не було систематичних тренувань, не було геймерської культури, не було уніфікованих правил змагання. Однак, з розвитком ігор та приверненням уваги все більшої кількості гравців, розвивається конкуренція, збільшуються призові фонди, ігрова галузь починає генерувати те, що в наш час є дорогоцінним ресурсом – увагу глядачів. Крім цього, розвиток інформаційно-комунікаційних технологій дарує людству інтернет-з'єднання – революцію в передачі інформації. Таким чином, починається другий етап розвитку кіберспорту, пов'язаний з глобалізацією ігрових процесів.

На другому етапі, який можна вважати перехідним від аркад до тієї системи ігор, яку ми маємо нині, ігрові процеси частішають та привертають увагу все більшої кількості людей – як гравців, так і глядачів. Розвиток комунікації дозволяє фіксувати і передавати результати, а не зберігати їх в аналоговому вигляді в межах одного ігрового клубу, де результат зберігається в ігровому автоматі. Збільшується кількість бажаючих взяти участь в змаганні, кількість спонсорів, розмір призових фондів. Починають з'являтися команди, оскільки вони формують середовище для взаємної допомоги, розвитку, підвищення

кваліфікації, і як наслідок, досягнення вищих результатів та отримання прибутку від гри.

Зауважимо, що другий період в класифікації Ю. Бріскіна, В. Онопко та М. Пітина є доволі обширним, тому, на нашу думку, його можна розділити на два десятиліття, а саме: 1990-ті рр. та 2000-ні. Різниця між ними полягає в тому, що в 2000-х рр. вже остаточно оформилася ігрова культура в її сучасному вигляді, з використанням інтернет-ігор, наприклад, Doom, Quake, World of Warcraft, StarCraft II, Counter-Strike. Клуби змагалися між собою за звання національної першості, проводили тренування. Не вистачало лише проведення глобальних турнірів з великими призовими фондами.

З поширенням регулярних змагань світового рівня кіберспорт вступив у свій сучасний період розвитку, що починається двотисячними роками. До прикладу, Корея в 2000-х рр. мала доступний інтернет для населення, що посприяло популяризації кіберспорту. В Україні, однак, лише з початком 2010-х рр. інтернет стає загальнодоступним. Це веде до поширення кіберспорту та взаємодії між гравцями, появи професійних кіберспортсменів.

З третім етапом розвитку кіберспорту пов'язують популярність стрімінгових платформ та соцмереж [1, с. 12]. Дійсно, швидкі повідомлення та обмін інформацією в інтернеті посприяв розвитку кіберспорту та здійсненню економічних операцій в цій галузі. Також соцмережі значно спростили соціалізацію та зекономили час для нетворкінгу, оскільки тепер миттєва передача повідомлень стала доступною для багатьох геймерів.

Стрімінг-платформа Twitch, яка з'явилася 2011 року, зіграла вирішальну роль в популяризації кіберспорту, збільшивши його аудиторію в рази [1, с. 13]. Перевагами такого формату стали доступність, інтерактивність, різноманіття контенту на платформі. Глядачі змогли обирати ігровий контент до душі та керувати своїми підписками, взаємодіяти з професійними стрімерами та іншими глядачами. Таким чином відбувалася соціалізація та формувалися клуби по

інтересам, а бажаючи залучалися до кіберспорту, щоб самим стати відомими професійними гравцями. У свою чергу, увага глядачів та доступність ігор для перегляду стали приводом для монетизації переглядів, реклами, спонсорства в сфері кіберспорту. Глядачі були зацікавлені в отриманні якісного ігрового контенту і готові були платити за це гроші, а спонсори і рекламодавці готові були платити за розміщення або згадку свого продукту в ході трансляції.

Кожному з етапів розвитку кіберспорту властивий свій характер комунікації, суспільних відносин [1, с. 13]. На першому етапі гравцями були ентузіасти, аматори. У подальшому почали створюватися команди та клуби гравців за інтересами. З'явився інтернет, що сильно вплинуло на масовість кіберспорту та доступність ігор. Кіберспорт набув ознак професійної діяльності на зразок інших видів спорту: з обов'язковими тренуваннями, великою конкуренцією та змаганнями за винагороду в конкретній дисципліні за правилами. Після цього, останнім кроком стало створення глобальних турнірів, які наразі проводяться регулярно. Це вплинуло на визнання кіберспорту на державному рівні та остаточну професіоналізацію відносин в кіберспорті, а також його комерціалізацію. Отже, поява інтернету, доступність цифрових технологій, соцмережі, стрімінг-платформи і регулярні глобальні турніри з великими призовими зробили кіберспорт таким, яким ми знаємо його тепер.

Повертаючись до нашої періодизації кіберспорту, розглянемо більш детально кожен з періодів його розвитку.

Як зазначає Н. Lowood, відлік прийнято починати з 19 жовтня 1972 року, коли в Стенфордському університеті відбувся конкурс серед гравців відеогри Spacewar [2, с. 8]. У цьому ж році було створено аркадну гру¹ Pong, яка набула широкої популярності [2, с. 5]. Щоб зіграти в гру, потрібно було вкинути монетку в автомат [3, с. 2256]. Такі ігри базувалися на вміннях гравця та лише частково

¹ Аркадними називалися ігри, створені для автоматів.

були розраховані на везіння. Це відрізняло їх від азартних ігор таких як рулетка, що дозволяло грати в аркадні ігри неповнолітнім [4, с. 384].

У 1974 японська компанія Sega використала національний турнір на телебаченні в якості промоушну своєї продукції [3, с. 2262]. Серед призів тоді розігрувалася цифрова техніка. Подія широко висвітлювалася ЗМІ, були запрошені гості, глядачі з різних сфер, щоб створити справжнє змагання, яке, за словами організаторів, мало увійти в історію аркадних ігор.

Із популяризацією в 1978 та 1979 році аркад Space Invaders та Asteroids, було запропоновано відстеження результатів за підписами імен гравців. Отже, кожен міг встановити рекорд під своїм іменем, який міг триматися доволі довго, стимулюючи інших до конкуренції [3, с. 2261-62]. У 1980 році компанія Atari організувала чемпіонат з аркади Space Invaders, у якому взяли участь до 10 000 гравців зі США [3, с. 2261-62]. Рекорди почали з'являтися в книзі Гіннеса, а в 1983 році було створено національну команду США з відеоігор [5].

Для періоду 1970-80 рр. характерний розвиток публічності кіберспортивних заходів, розвиток аркадних ігор, залучення спонсорів-розробників для просування турнірів [3, с. 2269-70]. Як зазначають М. Borowy та D. Jin, аркадні відеоігри є породженням культури розваг, адже ігрові автомати були лише інструментом досягнення цілі, для якої було побудовані місця, де вони знаходилися – парки розваг [3, с. 2269-70]. М. Borowy вказує, що аркадні ігри є продуктом еволюції пінболу та стрільби по мішеням в таких місцях розваг [6, с. 38]. Завдяки безпосередньому ігровому досвіду та спостереженню глядачів аркадні ігри швидко стали ігровою культурою зі своєю лідерами, глядачами, групами інтересів. На думку М. Johansson та L. Näslund, сама подія відеоігри є емоційно зарядженою, інтерактивною та творчою, що мало безпосередній вплив на досвід учасників [7, с. 160].

На початку 1980-х рр. в США стають популярними такі аркади як Centipede, Pac-Man, Donkey Kong, Frogger, Galaga [6, с. 39]. Як вказують R. DeMaria і J.

Wilson, перша половина вісімдесятих була найважливішою в історії аркадних ігор [8, с. 83]. Із ростом попиту зменшується вартість виготовлення та обслуговування відповідальних за роботу ігор технологій. V. Burnham вказує, що саме вісімдесяті привели аркадні ігри в поле зору громадськості [9, с. 10]. У цей час індустрія давала вдвічі більший річний дохід за казино штату Невада або втричі більший за доходи бейсбольної ліги [10, с. 135]. Станом на 1982 рік, 1,5 млн ігрових автоматів працювали приблизно в 24 000 ігрових залах та на 400 000 вуличних локаціях [10, с. 135].

У США з 1982 по 1984 рр. змагання в аркадних іграх були сюжетом телевізійних шоу [6, с. 43-44]. Віртуальному світу ігор присвячений х/ф «Трон» (1982), в якому головний герой потрапляє в середовище аркадної гри [6, с. 45]. У 1985 році створюється гра Super Mario Bros., покликана на три десятиліття закріпити за собою гілку першості як краща аркада в історії [11, с. 172].

Змагання продовжували притягувати увагу громадськості. Їх почали висвітлювати великі медіа такі як журнали Life і Time, а переможці набували медійної ваги [6, с. 40-41]. На думку К. Jonasson і J. Thiborg, такі події легітимізували кіберспортсменів у суспільній думці і надавали їм авторитету, що конвертувалося в прибуток [12, с. 293]. Саме в той час були закладені основи комерційного інтересу в кіберспорті, оскільки це було конкурентне середовище, здатне надати великі привілеї переможцю.

У 1984 році в міжнародному конкурсі з аркадних ігор, організованому компанією Konami, взяли участь близько мільйона осіб з Північної Америки та Азійсько-Тихоокеанського регіону [6, с. 28]. У 1988 році з'являється гра Netrek, яку згодом назвуть першою онлайн-грою [13].

З початком 1990-х рр. на зміну аркадам приходять онлайн-ігри. Гра Street Fighter II (1991), яка представила новий вид змагання, а саме – бійки віч-на-віч (player vs player, PvP), сприяла популяризації жанру файтинг. Як пишуть в своїх роботах E. Caoili, B. Loguidice і M. Barton, разом з файтингом Marvel v. Capcom,

популярність цього жанру привела до створення турніру EVO в 1996 році [5, с. 40; 14, с. 395].

Компанія Nintendo організовувала великі кіберспортивні турніри в 1990 та 1994 роках. У кіберспорті 90-х рр. все більшу участь брали учасники з різних країн, в основному англомовних [15, с. 11]. На канадському, британському, австралійському телебаченні в той час транслювалися розважальні програми, в яких містилися сцени кіберзмагань [6, с. 40].

У 1993 році з'являється онлайн-шутер Doom. Сюжет гри полягав у тому, щоб знищувати пекельних істот [6, с. 38]. Режим гри – шутер (стрілянина) від першої особи. У грі було передбачено взаємодію з іншими гравцями за допомогою інтернету. Розголосу Doom додавала жорстокість, що стало предметом громадського обговорення та ряду скандалів. Основною претензією громадськості було те, що такі ігри роблять дітей схильними до насильства [16, с. 492].

Успіх Doom сприяв розробці вдосконаленого шутера того ж виробника «id Software» – гри під назвою Quake, яка мала вже тривимірну графіку та більшу інклюзію гравців у мережі [17; 18]. Саме з нею пов'язують остаточне народження кіберспорту в його сучасному вигляді. Турніри з Quake проводяться й нині. В 1997 на хвилі успіху Doom створено Cyberathlete Professional League.

У новому тисячолітті для кіберспорту почалася нова ера, пов'язана з масовістю змагань та доступом до інтернету. Кіберспорт починає виходити на новий рівень та займати своє місце в культурі. У 2000 році в Кореї при міністерстві культури було засновано асоціацію кіберспорту [19, с. 132]. Її завдання полягало в просуванні цієї активності, організаційній та регулятивній діяльності. Появу терміну «кіберспорт» приписують міністру культури Пак Джи Вону, який так охрестив галузь на відкритті корейської асоціації 22 роки тому [20, с. 67-68].

У Кореї з 2000 по 2003 рік проводилися Всесвітні кібер-ігри (WCG) [20, с. 60, 69-70]. Потім місце проведення змінювалося в залежності від приймаючої країни, поки в 2013 турнір не припинився. Захід знову провели в 2019 році.

У нульових у Кореї популярними були трансляції ігор на телебаченні. В основному, це були змагання з Warcraft і StarCraft. Найвідомішим гравцем у StarCraft є Лім Йо-хван (Lim Yo-Hwan), якого називають першим відомим кіберспортсменом у світі [20, с. 96].

У 2010-х рр. масштаби турнірів продовжують зростати. З 2006 по 2009 рік функціонувала команда G7, яка зіграла велику роль в популяризації змагальної культури у грі Counter-Strike [21]. За десять років (2000-2010) з 10 великих змагань їх кількість зросла до 260. Стали престижними такі змагання як World Cyber Games, Intel Extreme Masters, Major League Gaming.

Через вісім років після створення корейської, було створено Міжнародну федерацію кіберспорту [22, с. 508]. У 2015-2016 рр. було створено WeSC (World eSports Council) та WESA (World eSports Association) – Міжнародну кіберспортивну раду та асоціацію. У цей же період з'явилися інші регіональні регулятори: британський, французький, в 2018 році – близькосхідний.

У 2011 році з'являється стрімінговий сервіс (онлайн-відеотрансляції) Twitch [23, с. 1315]. У перший рік приріст аудиторії склав 3,2 млн. осіб/міс. У 2013 році глядачі платформи переглянули 12 мільярдів хвилин відео на сервісі, причому двома найпопулярнішими мовниками Twitch були League of Legends і Dota 2 [24]. У 2014 році Amazon викупив стрімінг за 970 млн дол. [23, с. 1324]. У 2015 році 1,5 мільйона стрімерів і 100 мільйонів глядачів щомісяця зросли до 2,2 мільйона мовників і 15 мільйонів щоденних глядачів у 2018 році [24]. У 2021 році у Twitch одночасно переглядали стріми в середньому 2 млн. осіб.

Сьогодні Twitch має 140 мільйонів активних користувачів щомісяця. За 2021 рік приріст стрімерів склав 23% у порівнянні з попереднім роком [24]. Їх загальна кількість склала 8.5 млн активних стрімерів за місяць. Усього було переглянуто

1460 млрд. хвилин прямих трансляцій (+31%). У середньому стріми одночасно дивилися 2 778 000 акаунтів середніх (+31%), 105 000 стрімерів транслювали відео одночасно (+20%). Зараз Twitch є найбільшою стрімінг-платформою для ігор і відіграє важливе значення для гейм-культури, оскільки є місцем комунікації, обміну інформацією, новинами, створенню ком'юніті гравців по інтересам.

У 2013 році в США про-гравці League of Legends змогли отримати візу атлета [25]. Це підтверджувало, що США визнали цей вид кіберспорту й офіційно прирівняло його до спорту. Тепер в університетах США з'являються стипендіальні програми для кіберспортсменів.

Найближчими роками кіберспорт продовжуватиме зростати й оформлюватися за ринковими правилами. Першим кроком до цього стало визнання кіберспорту на державному рівні в якості виду спорту. До такого кроку вдалися Корея, США, Китай, Індія, Італія, Франція, Фінляндія, Україна [26].

У Франції кіберспорт було офіційно визнано в рамках закону «Про цифрову республіку» від 2016 року [27]. До цього кіберспорт майже прирівнювався до лотерей, що мало неоднозначне регулювання у Франції (відповідно до ст. L 322-2 Кодексу про внутрішню безпеку, лотереї заборонено). Попри це, Податковий кодекс у ст. 223 містить визначення відеоігор, відповідно до якого, ними є як будь-яке програмне забезпечення для дозвілля, яке володіє наступними характеристиками: доступне фізично або в інтернеті; має елементи художньої або технологічної творчості; пропонує одному або більше користувачам взаємодію в рамках сценарію або механіки гри; має вигляд анімованих (рухливих) зображень із звуковим супроводом або без нього. Суд ЄС у свою чергу визнав відеогру самостійним художнім твором, який не може бути зведено виключно до бінарного коду [European Court of Justice. Nintendo Co. Ltd v. PC Box].

Із прийняттям закону, у кіберспорті у Франції виникли проблеми. Вони стосувалися організації змагань, адже, якщо про заходи потрібно було

повідомляти адміністративні органи, це ускладнювало процес, тим паче, було безглуздом, якщо турнір проводився онлайн [27]. Зрозуміло, що про великий спортивний захід з тисячею людей було би проінформовано незалежно з приводу, кіберспорт це чи інший фестиваль. Також відповідно до закону, не можна було робити ставки на кіберспорт.

Відповідно до ст. 1710 Цивільного кодексу, гравці були надавачами послуг для організаторів змагань. Відповідно до умов договору отримували винагороду. Таке регулювання було панівним до легалізації кіберспорту у Франції [27]. Однак, ніяких соціальних гарантій відповідно до таких договорів гравці не отримували. Відповідно, після легалізації кіберспорту, контракти учасників змагань з організаторами почали трактуватися як трудові строкові, оскільки учасники та організатори знаходилися у відносинах підпорядкування («виконавець – керівник») [27].

Відповідно до французького законодавства, робота неповнолітніх (до 16 років) є забороненою. Однак, в секторі розваг з цього правила може бути виключення, за погодженням з адміністративною владою. Заяву про такий дозвіл подає законний представник дитини. Дітям до 12 років участь в комерційних змаганнях заборонена. Винагорода за час неповнолітніх кіберспортсменів гарантується пересиланням частини доходу в депозитний фонд на рахунок дитини, що слугує гарантією від зловживанням з боку опікунів.

У США та країнах Європи, наприклад, Німеччині, до кіберспорту відносяться як до сфери бізнесу. З огляду на це, обрано приватно-правову модель регулювання відносин в кіберспорті [26].

Кіберспорт активно розвивався в Китаї. У 2020 році Китай міг похвалитися 720 млн гравців і виручкою у розмірі \$44 млрд. [28]. Кіберспорт у Китаї є масовою дисципліною та великим ринком. Китайські гравці є здібними, а попит на ігри генерує пропозицію серед розробників. Розподіл китайських гравців за віком на 2021 рік складав: 10-15 років – 12%; 16-18 років – 6%; 19-35 років –

55%; 36-50 років – 27%. Найкраще себе рекомендують гравці від 16 до 21 року [28; 29; 30].

В Україні змагальність в кіберпросторі розвинулася зі створенням комп'ютерних клубів [31, с. 76]. Особливий інтерес нові заклади викликали у школярів. Участь в комп'ютерних змаганнях в комп'ютерних клубах було засобом розваги та соціалізації.

Великі турніри проводилися нечасто. Частіше за все, змагання, якщо вони мали призовий фонд, організовувалися стихійно і так само швидко закінчувалися. У цьому не було системності. Скоріше, це були осередки гравців за інтересами, які збиралися для змагання у вільний час.

Українські гравці брали участь у десятках дрібних змагань. Наприклад, у 2001 році під опікою фірми Samsung пройшов національний відбір на світові кіберігри (WCG), після чого почали з'являтися чемпіонати. Одне з таких змагань під патронажем компанії Asus відбулося в 2004 році. У 2006 році на World Cyber Games по грі Warcraft III український гравець Sk. отримав \$8 тис. за третє місце. Ці заходи мотивували гравців до нових досягнень. Набули популярності такі команди як GSC Game World, A-gaming і pro100 [32]. У цей же час створюється українська кіберспортивна ліга StarLadder, яка спеціалізується по Dota 2 і CS:GO. Ліга активна понині. Також в Україні діє школа кіберспортивних коментаторів CyberStar Academy [32].

З поширенням інтернету, а також збільшенням доступності цифрових пристроїв, такі мережеві ігри як Dota 2, CS:GO, LoL, стали популярними полями віртуальних битв. У 2010 році в Києві відкрилася кіберспортивна арена площею 1500 м². Протягом десяти років існування в цьому приміщенні було проведено велику кількість змагань найвищого рівня, головними з яких були турніри по CS:GO та Dota 2 [32].

У 2016 році розробник гри Dota 2, компанія Valve, провела в м. Київ міжнародний регіональний турнір з призовим фондом \$3 млн. У 2017 році

пройшов турнір CyberStar League по Dota 2, організований за підтримки компанії зв'язку «Київстар». Більше 2,5 тис. претендентів подало заявки на участь. Призовий фонд склав 100 тис. грн. У тому ж році в столиці пройшов міжнародний турнір по Dota 2 в національному палаці «Україна» з призовим фондом в \$3 млн. [32]. Престиж події додавав прямий патронаж компанії розробника гри Dota 2 – Valve. Сама подія була частиною т.з. «мейджорів» - великих міжнародних змагань, які регулярно проводяться по Dota 2 на найвищому рівні в різних куточках світу.

У 2018 році кіберарена з'явилася в м. Дніпро. У цьому ж році почала роботу Федерація кіберспорту України (UESF). Організація займається промоушном кіберспорту серед молоді, шукає таланти, веде координаційну та просвітницьку роботу, допомагає професійним спортсменам вирішити проблеми, пов'язані з кіберспортивною діяльністю. У послужному списку Федерації – понад 250 турнірів, у яких взяли участь більше 35 тис. гравців. Завдяки зусиллям Федерації, 2 вересня 2020 року кіберспорт визнано видом спорту в Україні, що відкрило можливості для державної підтримки, відкриття курсів для бажаючих залучитися до кіберспорту, отримання звання професіоналами тощо. За 3,5 роки роботи Федерація кіберспорту розіграла понад 4 млн. грн. призових, провела понад 330 аматорських та професійних кіберспортивних турнірів, у яких взяли участь понад 45 тисяч спортсменів. У 2021 році Федерація кіберспорту України отримала статус національної спорторганізації, що дає змогу представляти країну у вигляді збірної команди гравців на міжнародних турнірах.

Перший офіційний україномовний турнір було проведено в 2020 році в Буковелі. Учасники змагалися в Dota 2. У січні-березні 2021 року пройшов перший Національний кубок України з кіберспорту. Призовий фонд склав 250 тис. грн., з яких 100 тис. відійшли переможцю, яким виявилася команда-господар зі столиці [33]. У 2022 році Українська Професійна Кіберспортивна Асоціація (UPEA) оголосила про старт відбору на українські чемпіонати по CS:GO та Dota 2

з призовим фондом в 1 750 000 грн. У травні у Києві мало пройти велике фінальне змагання між найкращими з гравців турніру [32].

В Україні є своя зіркова команда з кіберспорту, яка по праву вважається однією з найкращих у світі. NaVi (лат. Natus Vincere - «народжені перемагати») була створена 2009 року. Наступного року склад NaVi з Counter-Strike 1.6 вперше в історії кіберспортивних змагань виграв одразу три великих турніри за один рік: Intel Extreme Masters, Electronic Sports World Cup і World Cyber Games. У 2011 році українці отримали перемогу на міжнародному турнірі з Dota 2. Наступні два роки NaVi брали друге місце в турнірі The International по Dota 2. У 2016 році команда знову взяла участь в змаганнях The International. Наступного року на турнірі The Summit 7 в Лос-Анджелесі вони виграли приз \$3,5 тис.

Активний розвиток кіберспорту викликає потребу звернути увагу на його законодавче регулювання. Це стосується як національного, так і міжнародного рівня. Турніри з кіберспорту зазвичай мають міжнародний характер, в них беруть участь команди різних країн, а в комерційних турнірах команди можуть складатися з осіб з різним громадянством.

Базове правове регулювання кіберспорту можна запозичити зі спорту класичного. З цієї точки зору кіберспорт є особливою сферою регулювання приватного права. Перш за все, його предмет складають майнові відносини, що виникають у зв'язку з діяльністю в кіберспорті, що означає отримання винагороди.

Аналогії стосовно класичного спорту доцільні й стосовно порушень правил гри та справедливої конкуренції. У кіберспорті також відбуваються махінації. Наприклад, у 2010 році відбувся скандал з договірними матчами у грі StarCraft: Brood War (версія гри World of Warcraft, розробник: Blizzard) [34]. Тоді винні гравці домовлялися програти матч, за що отримували гроші від букмекерів. Гравці також могли таємно поставити проти себе. Про порушення стало відомо

корейській поліції. Усім винуватцям було заборонено брати участь в професійних турнірах за винагороду.

Недостатня правова урегульованість проведення турнірів та особливості їх проведення та організації є одними з причин, чому договірні матчі в кіберспорті є особливим явищем. Складним буде встановлення причетності гравців у момент укладення злочинної угоди: чи дійсно це була ця особа, в який час, з якого місця вона вчинила злочинні дії. Домовлятися про свідомий програш матчу за гроші особи можуть дистанційно, з використанням зашифрованих засобів комунікації (криптографічний зв'язок у месенджерах тощо).

Першим кроком назустріч правовому регулюванню кіберспорту стає його визнання на рівні з іншими видами спорту. У серпні 2013 року в США було вперше отримано професійну спортивну візу для кіберспортмена, чим було визнано кіберспорт видом спорту [25]. Видача візи стосувалася професійного гравця League of Legends. На той момент гра мала близько 40 млн. користувачів глобально. Призовий фонд міжнародного турніру складав у той рік \$1 млн. Окремі гравці могли отримати візу на п'ять років. Команди – на півроку.

Цивільно-правове підґрунтя кіберспорту подібне до спорту класичного. Галузь існує завдяки суспільним відносинам між спортсменами та публікою, яка генерує винагороду. Кіберспорт розглядається з точки зору приватноправового регулювання саме через економіку таких відносин: публіка створює попит на якісне видовище, на високий рівень змагальності, на якісних гравців [35, с. 72]. Люди готові віддати частину свого часу та грошей на розвиток кіберспорту. Це стимулює професійних гравців до підвищення кваліфікації, забезпечує мотивацію змагатися за винагороди в турнірах. Менеджери прагнуть забезпечувати матеріально-технічну базу та організаційні питання, щоб команда могла виграти більше турнірів, отже, менеджери клубів отримують більшу винагороду.

Не останнім фактором є здобуття нематеріальних активів, зокрема, ігрової репутації, нових соціальних зв'язків, зрештою, ігрової слави. Найуспішніший

гравець має всі шанси стати відомим за межами ігрового ком'юніті: його можуть запрошувати на телебачення, публікувати інтерв'ю в ЗМІ тощо. Популярність може бути конвертована в рекламу та спонсорські контракти.

Отже, кіберспорт володіє перевагами для просування активних та успішних гравців. Успішні професіонали, які досягли першості та отримали значні прибутки, створюють власні команди, стають тренерами, щоб створити нове покоління кіберспортсменів.

Як зазначає М.О. Ткалич, комерціалізація робить відносини в сфері спорту приватно-правовими [36, с. 326; 37, с. 158]. Вони в більшості випадків стосуються майнових прав; засновані на юридичній рівності, вільному волевиявленні, майновій самостійності учасників. Такі відносини виникають зі здійсненням спортивної діяльності. З цього слідує, що такі відносини мають регулюватися нормами приватного права.

Серед проблем у кіберспорті називають контрактні та трудові відносини всередині організацій. Виникають суперечки стосовно додержання умов спонсорських контрактів, договорів про участь в частині виплати винагороди, договорів про спортивну діяльність. Потребують врегулювання стосунки між керівництвом кіберспортивних команд та гравців. У класичному спорті теж часто виникають питання стосовно виплати зарплат гравцям: вони можуть виплачуватися нерівномірно, із затримкою, або взагалі не виплачуватися, що стає предметом спору [35, с. 74].

Підсумовуючи проведене дослідження за підрозділом 1.1, можна зробити наступні висновки.

1. Кіберспорт є професійною ігровою активністю, в якій суперники змагаються за першість у комп'ютерній грі. За свою історію цей вид діяльності пройшов декілька етапів, які умовно поділяються на ранній період (1972-1980), популярність аркад (1980-1990), появу онлайн ігор (1990-2000), і перехід до світових турнірів, який розпочався в країнах передового технологічного розвитку

вже на початку нового тисячоліття, і продовжився в інших країнах в десятих роках (2000-нині; 2010-нині). Таким чином, від зародку у вигляді ігрових автоматів (аркад) до системних світових кіберспортивних змагань минуло чотири десятиліття, переломним моментом в чому була поява інтернет-з'єднання.

2. В Україні кіберспорт почав свій розвиток в 2000-х рр. Можна виокремити такі етапи його формування в Україні: 1) 2000-2010 рр. – зародження кіберспорту: комп'ютерні клуби, одиничні турніри, низька доступність цифрових технологій; 2) 2011-нині – кіберспорт набуває масового характеру внаслідок доступності цифрових технологій для населення, професійні команди гравців з України, які отримали досвід за попередній період, починають вигравати світові турніри; наприкінці десятиліття кіберспорт визнається на державному рівні. Найбільшу роль в Україні, як і в світі, для популяризації кіберспорту відіграла доступність інтернет-комунікації.

3. Кіберспорт стрімко розвивається й оформлюється як комерційна індустрія аналогічно до класичного спорту на основі спонсорства, великої кількості переглядів змагань, що свідчить про зростання попиту та популярності. Відтак, кіберспорт має піддаватися приватно-правовому регулюванню, оскільки має свій предмет (передусім, майнові відносини стосовно призових, винагороди за перемогу, участь, спортивну діяльність тощо), що складаються із участі в кіберспорті.

4. Генезис правового регулювання кіберспорту не співпадає з періодизацією розвитку кіберспорту, оскільки потреба в правовому регулюванні виникає вже на етапі становлення кіберспорту як окремої індустрії. Відповідно, періодизація розвитку правового регулювання кіберспорту може складатися з двох етапів: 1) регулювання окремих сфер суспільних відносин у кіберспорті, наприклад, пов'язаних з укладенням договорів, оформленням прав на трансляцію змагань тощо – 2000-2011 рр.; 2) перехід до комплексного регулювання відносин у

кіберспорті як офіційно визнаному виді спорту – з 2011 р. і понині (в Україні – з 2020 р., коли кіберспорт був визнаний видом спорту офіційно).

5. Необхідність правового регулювання відносин у кіберспорті зумовлена його становленням як виду спорту і потужної індустрії. При цьому, існує об'єктивна потреба в науковому осмисленні кіберспорту як окремої сфери правового регулювання і формуванні усталених підходів до регулювання різномірних за своїм характером суспільних відносин у кіберспорті.

6. Кіберспорт потребує правового регулювання з точки зору приватного права, оскільки велике значення в цій діяльності мають економічні відносини, пов'язані з вигодою та винагородою спортсменів за участь в змаганнях. У кіберспорті важливу роль відіграють майнові відносини.

7. Без цілісного підходу до правового регулювання кіберспорту галузь розвивається автономно, хаотично, спираючись на досвід класичних видів спорту стосовно спонсорських контрактів, прав інтелектуальної власності, договорів про спортивну діяльність тощо. Подекуди це призводить до зловживання та порушення прав спортсменів через відсутність норм, які могли б регулювати відносини в кіберспорті, через що учасники мають вдаватися до застосування правових аналогій.

1.2. Відносини кіберспорту як об'єкт цивільно-правового регулювання

Професійний спорт є сферою перетину приватного та публічного, що позначається на способах його правового регулювання [38, с. 37]. Таким чином, суспільні відносини в спорті є не тільки відносинами між рівними самостійними суб'єктами, відносинами, заснованими на добровільній взаємній згоді та добросовісному виконанню зобов'язання під особисту відповідальність, але й мають місце відносини влади та підпорядкування внаслідок наявності

імперативних норм, спрямованих на дотримання громадського порядку, норм і правил в спорті (зокрема, етичних приписів).

Прикладом імперативних норм є регламенти та статuti спортивних федерацій, які забороняють спортсменам протиправну поведінку, за що передбачені санкції різного ступеню, наприклад, від тимчасового вилучення зі змагань до позбавлення всіх титулів і довічної заборони брати участь в змаганнях (позбавлення спортивної ліцензії) [38, с. 34]. Якщо справа стосується цивільно-правової відповідальності, мова частіше йде про відшкодування збитків, ніж про персоналізовані заборони, що більше властиво публічно-правовому регулюванню (у вигляді встановлення заборони та покарання за її порушення).

Як зазначає Ю.С. Суха, серед особливостей суспільних відносин в галузі професійного спорту можна виділити суб'єктний та об'єктний склад [38, с. 37]. Під цим мається на увазі, що саме серед фізичних, юридичних осіб та того, на що або стосовно чого спрямована їх діяльність в професійному спорті, ми можемо знайти особливі риси. Таким чином, з точки зору правового регулювання, особливими суб'єктами є професійні спортсмени, тренери, спортивні організації. Як пишуть J. Chappelet та M. Mrkonjic, такі суб'єкти здійснюють професійну спортивну діяльність відповідно до специфічних норм, затверджених публічно-правовими утвореннями, які прямо чи опосередковано мають вплив у сфері спорту [39, с. 4]. Такі утворення ми називаємо спортивними регуляторами (англ. *sport governing bodies*). До них, зазвичай, належать спортивні ліги, (національні) спортивні федерації [38, с. 38].

Роль уряду в регулюванні професійних спортивних відносин також враховується. В Україні національним федераціям делеговані владні повноваження стосовно регулювання відносин у сфері спорту. Зокрема, це прослідковується в ст. 6, 20, 45 Закону «Про фізичну культуру і спорт» [40]. Це пов'язано з тим, що отримання статусу національної спортивної федерації можливо за ухвалення відповідного рішення в профільному міністерстві у

справах спорту. Отже, спортивним регуляторам в Україні делеговані повноваження виконавчої влади, у чому і проявляється один зі способів публічно-правового регулювання.

Тим не менше, особливістю професійного спорту є комерційний інтерес, а не державне регулювання. Як зазначає Ю. Мічуда, з комерційним інтересом пов'язана система економічних зв'язків у спорті, яка складається з підписання трансферних контрактів, реклами, спонсорства тощо [41, с. 33]. Також мотивація професійного спортсмена, крім слави, полягає в матеріальній зацікавленості. Професійний спортсмен займається спортом систематично – і це є його головним джерелом доходу [42, с. 26]. Тут маємо справу з майновими та немайновими правами приватних осіб, що відноситься до сфери цивільно-правового регулювання [43, с. 7].

Серед особливостей суспільних відносин в галузі саме кіберспорту можна виділити різний ступінь впливу і повноважень спортивних регуляторів. Коли кіберспорт не визнано видом спорту на державному рівні, він не має спортивних регуляторів, на кшталт національних спортивних федерацій в Україні, яким делеговано владні повноваження. У кіберспорті є правовласники на спортивні дисципліни, чого немає в спорті класичному. У футболі, баскетболі, хокеї, перегонах тощо немає необхідності отримувати ліцензію на проведення змагань саме з футболу, хокею, баскетболу тощо, як це працює у кіберспорті, де для проведення професійного змагання з відеогри потрібно отримувати ліцензію видавця. У класичному спорті також відсутня можливість брати участь в змаганні дистанційно (з будь-якої точки планети, де є зв'язок і обладнання).

Правові відносини в сфері кіберспорту є ідеальними за своєю природою. Вони існують незалежно від волі людини, тому їх існування є об'єктивним та дійсним. Суб'єкт правових відносин може не знати про те, що він їх дотримується або свідомо порушувати норму права – від цього сама норма не перестає існувати та не змінюється. Зміст правовідносин полягає в наявності

взаємних прав та обов'язків, які виникають між суб'єктами кіберспорту. Правопорушення в цьому сенсі є внесенням дисбалансу в функціонування правового порядку.

Згідно з монографією Є.О. Харитонова та О.І. Харитонової, під цивільними правовідносинами варто розуміти (юридичний) зв'язок між рівними суб'єктами, які є носіями цивільних прав і обов'язків, незалежно від прямої вказівки про це в законодавстві [44, с. 14]. Отже, цивільні правовідносини мають місце, навіть якщо конкретна норма не має формального вираження в нормативно-правовому акті (теоретичний рівень розуміння цивільних правовідносин). Відповідно, формальне вираження правової норми в законі дає змогу стверджувати про конкретно-цивілістичний рівень існування правовідношення, де суттєво розкривається економічний зміст правових відносин [44, с. 15-16].

Конститутивні ознаки цивільних правовідносин в сфері професійного спорту називає у своїй роботі Ю.С. Суха. Вона зазначає, що цивільні правовідносини в професійному спорті являють собою форму суспільних відносин між суб'єктами спорту, що підпорядковуються цивільному праву внаслідок самостійності та рівності суб'єктів, інтересу стосовно майнових і немайнових благ, добровільного волевиявлення та добросовісного виконання зобов'язань, виникнення, зміни, припинення прав та обов'язків з правочинів [38, с. 42]. Є.О. Харитонов і О.І. Харитонova вказують, що метод цивільно-правового регулювання, який залишає суб'єкту простір для обрання варіанту законної поведінки, також свідчить про належність професійних спортивних відносин до цивільно-правового регулювання [44, с. 56].

Професійний спортсмен є головною фігурою в системі зв'язків у спорті. Однак, з цим пов'язана наступна проблема, відповідно до якої деякі дослідники на перший план висувають працю спортсменів, і, відповідно, примат трудового права в регулюванні професійного спорту. Наприклад, таку думку можемо знайти в працях М.В. Козіної [45, с. 338].

Вважаємо, що така точка зору є помилковою, внаслідок чого слід зазначити наступне. Базовою умовою діяльності професійного спортсмена, який є учасником спортивного клубу, є укладений контракт про спортивну діяльність. Ця угода має цивільно-правову природу, оскільки два самостійних рівноправних суб'єкти домовилися про те, що одна сторона (професійний спортсмен) виконуватиме умови цивільно-правового договору (братиме участь в спортивній діяльності, змаганнях, носитиме клубну атрибутику тощо), за що інша сторона (клуб) виплачуватиме йому винагороду. Спортсмен веде економічну діяльність, вступаючи в такі взаємини з клубом. Він має чітко виражений комерційний інтерес. З іншого боку, клуб також має матеріальну зацікавленість у гравці, через що сторони укладають контракт.

Першочерговий мотив професійного спортсмена в систематичному занятті спортом та участі в змаганнях полягає в отриманні прибутку. Зауважимо, що винагорода кожного спортсмена є індивідуальною відповідно до умов контракту. Тому, як вказують в своїй роботі відомі дослідники професійного спорту W. Andreff і S. Szymanski, ціна «послуг» кожного професійного спортсмена варіюється залежно від його майстерності, досвіду, популярності, віку, стану здоров'я, перспектив [46, с. 669]. Не варто також переоцінювати важливість команди як суб'єкта цивільних правовідносин в спорті. Команда несе відповідальність у виключних випадках, коли доведено вину всіх її членів (наприклад, відсторонення від змагань через бійку на полі).

Отже, прихильники позиції, відповідно до якої професійний спортсмен у командному виді спорту може виступати і як найманий робітник, коли бере участь в змаганнях, і як підприємець, коли укладає договір про рекламу/спонсорство, створюють штучний поділ, адже в обох випадках професійний спортсмен переслідує єдину мету – отримання прибутку шляхом систематичної ініціативної професійної спортивної діяльності.

У 1980-х рр. в країнах ЄС почала переважати приватно-правова модель регулювання професійного спорту. Тоді, як зазначають в своїх роботах Н. Нерода та R. Parrish, в справі *Walrave v. Koch*, яку розглянув Європейський Суд (справа С-36/74 від 12.12.1974), було встановлено, що діяльність професійних спортсменів за своєю природою є «економічною активністю», тобто, підприємництвом [47, с. 71; 48, с. 84]. Як зазначають А. Stein та Р. Kienapfel, суди Євросоюзу, крім визнання спорту комерційною діяльністю, завжди вказували і на інші особливості спортивних відносин [49, с. 6-7]. Серед цих особливостей можна виділити існування командного духу в спорті, необхідності змагальної рівноваги, недоцільності монопольного становища в спорті, мультифункціональність спортивної діяльності, спортивна солідарність, автономність спортивних регуляторів. Таким чином, європейська концепція регулювання спортивних правовідносин поєднує в собі суспільний (соціальний, колективний) та індивідуалістський підходи з метою дотримання балансу публічного та приватного правового регулювання [50, с. 4].

Правовий статус професійного спортсмена передбачає наявність в нього прав та обов'язків. М.О. Ткалич вказує, що серед першої групи зазвичай прийнято виокремлювати свободу вибору виду спортивної діяльності, право брати участь в змаганнях відповідно до правил проведення, право на отримання спортивних рангів, відзнак, медалей, звань, свобода укладання договорів у сфері спорту (про спортивну діяльність, договори спонсорства/реклами тощо) [51, с. 28].

Обов'язки спортсмена є похідними від правил та заборон, викладених в актах законодавства та документах (регламентах, статутах, правилах гри) спортивних регуляторів [52, с. 262]. Також джерелом правового регулювання поведінки професійного спортсмена є цивільно-правовий договір про спортивну діяльність, за яким він бере на себе зобов'язання перед спортивною організацією (клубом) про виконання або утримання від виконання певних дій або умов,

наприклад, брати участь в тренуваннях, дотримуватися дієти, спортивного розпорядку, брати участь в зборах, носити атрибутику клубу, повідомляти керівництво про намір перейти до іншого клубу або вести переговори.

Стосовно другого виду суб'єктів, якими є спортивні клуби, можна зазначити наступне. Як вказує М.О. Ткалич, спортивні клуби відповідно до цивільного права України створюються у формі юридичних осіб [53, с. 10-11]. Вони мають відокремлене майно, є учасниками цивільних відносин, несуть цивільно-правову відповідальність. Їх організаційно-правова структура передбачає поділ клубів на господарські товариства або непідприємницькі громадські організації. Останні можуть вести комерційну діяльність, якщо така відповідає вимогам законодавства до непідприємницьких громадських організацій, серед яких головним є не розподіл прибутку між учасниками, а спрямування коштів на досягнення цілей організації, наприклад, розвиток громадських ініціатив, фінансову підтримку спортивної освіти, розвиток та оздоровлення молоді тощо. Отримання прибутку і його розподіл між учасниками непідприємницького товариства (громадської організації) неможливий за законом. Участь спортивних федерацій, ліг, асоціацій в цивільних правовідносинах ґрунтується на застосуванні 7 глави Цивільного кодексу України. Їх організаційно-правова форма – непідприємницькі товариства (всеукраїнські або локальні громадські організації).

Суб'єктний склад відносин у «звичайному», невіртуальному, та кіберспорті відрізняються. Відносини в кіберспорті утворюють самостійну бізнес-екосистему, оскільки всі суб'єкти пов'язані між собою й беруть участь у взаємодії, яка в підсумку генерує корисний продукт (цінність, дохід) [54, с. 20]. Кіберспорт, як зазначає J. Jacobson, є бізнесом, оскільки становить комерційну діяльність, метою якої є отримання прибутку. До цього долучаються притаманні шоу-бізнесу публічність, видовищність, реклама, спонсорство, спортивні агенти, трансферні відносини тощо.

J. Jacobson та A. Willingham зауважують, що основними суб'єктами в кіберспорті є професійні гравці, гравці «другої ланки» (ті, хто вчаться бути професіоналами), контент-мейкери, стрімери, тренери, професійні коментатори/аналітики/спостерігачі; професійні клуби/команди/клани; розробники відеоігор; організатори змагань, турнірів, чемпіонатів; кіберспортивні ліги [54, с. 20; 55].

Перша категорія (професійні гравці) характеризується тим, що тут мова йде про індивідуальні зусилля особи спрямовані на домінування в кіберспорті. Мотивація в цій категорії може бути наступна: отримання грошових призів, ігрової слави, поширення свого впливу, популярність, нетворкінг, бажання досягти успіху, покращення своїх скілів, кар'єрне зростання [56]. Ці прагнення зберігаються й для інших категорій, але головна відмінність полягає в тому, що перша категорія представлена окремими особами.

Тренерами та аналітиками в кіберспорті переважно є колишні професіонали. Вони заробляють шляхом надання консультацій, проведення тренувальних з'їздів, курсів підвищення майстерності [57]. Професійні аналітики заробляють на ставках та консультуванні, беруть участь в коментуванні спортивних подій тощо [58].

Фізичні особи у кіберспорті заробляють переважно однаковим чином. Основною «валютою» тут виступає увага глядачів та популярність, які перетворюються в дохід. Найкращий гравець отримує славу та спонсорські контракти. Стрімери конвертують перегляди в заробіток на рекламі. Популярність оригінального контенту також привертає увагу спонсорів. Успішні тренери та кмітливі аналітики надають свої послуги. Відомі коментатори є бажаними гостями на великих турнірах, за що отримують відповідну винагороду. Отже, кіберспорт не є специфічним ринком в порівнянні з класичним спортом і діє за тими ж правилами відкритої конкуренції, попиту й пропозиції, тому кіберспорт, як вказує Т.М. Scholz, перш за все, є бізнесом [59].

Професійні ігрові клуби (команди) складаються з гравців та менеджерів. У клубу зазвичай є власник та спонсори. Специфіка клубу полягає в тому, що він може залучати великі зовнішні інвестиції, а виграші на турнірах, доходи від реклами та спонсорства використовувати для власної капіталізації, інвестуючи в нерухомість або інші вигідні пропозиції [60].

Утримання професійного спортивного клубу вимагає великих вкладень, отже головною метою діяльності таких колективів є отримання прибутку. На початковому етапі розвитку клуби ставлять собі за мету набуття популярності та перемоги, однак в кінцевому результаті, як вказує J. Jacobson, найбільшим драйвером діяльності кіберспортивних кланів є комерційний інтерес, якщо мова йде про професійні, а не аматорські колективи [61].

Розробники, які є власниками авторських прав на відеогру, отримують дохід від ліцензійних продажів на використання гри або її елементів. Це може включати продаж ігрової атрибутики, права на комерційне використання персонажів, права на трансляцію відеогри, франшизу ліги [62, с. 119]. Розробники також можуть організовувати власні турніри та ліги, якщо хочуть заробляти на їх проведенні та роздавати призи без залучення третіх сторін та видачі ліцензій. Таким способом вони поєднують декілька ролей, концентруючи прибутки.

Розробники встановлюють правила відеогри. Вони можуть вносити пропозиції та корективи стосовно правил проведення змагань, оскільки володіють правами на використання продукту своєї інтелектуальної діяльності і можуть передбачити певні умови використання гри в ліцензійному договорі, або, як зазначає G. Lastowska, зазначити своє право внесення пропозицій про проведення змагання на розгляд організаторів [63, с. 1]. Питання відносин між гравцями та власниками клубу або між власниками та організаторами змагання, організаторами та учасниками, розробником відеогри не регулюється. Через це, часто виникає питання виконання контрактних зобов'язань належним чином, наприклад, при достроковому розірванні договору, при бажанні гравця перейти

до іншої команди, вживання допінгу, застосування забороненого програмного забезпечення (отримання неправомірної переваги), участь професійного учасника команди в рекламних відносинах, матч-фіксинг (договірні матчі), розподіл призового фонду між учасниками тощо [64]. На думку вітчизняних авторів Д. Шарова, В. Білоцького та В. Погорілого, визнання кіберспорту на державному рівні, діяльність Федерації кіберспорту, уніфікація норм спортивного права, покликані пом'якшити такі проблеми шляхом створення юридичного фреймворку² в кіберспорті [65; 66].

Розробник, оскільки є власником прав на гру, контролює, як нею користуються гравці. Для уникнення постійних запитів про дозвіл розробник може заздалегідь дозволити всім охочим організацію змагань по своїй грі на безоплатній основі [67, с. 34]. В іншому випадку доведеться отримувати у правовласника дозвіл на використання його твору [68, с. 42]. Таким чином, розробник/власник/видавець може проводити турніри самостійно або видавати іншим ліцензію на їх проведення. Типовим прикладом такого розробника є компанії Valve та Blizzard, які проводять турніри по CS:GO та Dota 2.

Резолюції міжнародних спортивних федерацій кіберспорту, наприклад, IeSF, WeSC, WESA, носять консультативний характер і можуть бути обов'язковими, лише якщо правила та умови добровільно приймаються на турнірі лігою. На даному етапі переважає національно-правове регулювання, в той час як завданням майбутнього, на думку L. Rosell, є створення фреймворку міжнародно-правового регулювання кіберспорту [69, с. 461-462].

На думку вітчизняних юристів, наприклад, І. Томарова, О. Волкова, А. Сотіра, А. Єрмолаєва, українське законодавство не передбачає вирішення конкретних ситуацій в кіберспортивних спорах [65; 66]. Це означає, що юридичні

² Рамкове правове регулювання. Син.: система (нормативно-правових актів), (їх) структура, рамка, модель, формат, концепція, схема. Фреймворк правового регулювання – це система нормативно-правових актів, покликана регулювати конкретні правовідносини в конкретній галузі права, що можна зобразити у вигляді схеми правового регулювання. Наприклад, законодавство в галузі кіберспорту, що складається з Конституції, Закону «Про фізичну культуру і спорт», міжнародних договорів України, згода на обов'язковість яких надана Верховною Радою тощо.

сутички в українському кіберспорті можуть, за відсутності альтернативи, вирішуватися за аналогією закону. Відповідно, може бути застосовано ту норму, яка найкраще підходить до суспільних відносин між сторонами конфлікту. Наприклад, якщо справа стосується порушення умов проведення турніру, застосування забороненого програмного забезпечення. Якщо актами цивільного законодавства або договором не передбачено вирішення цієї проблеми, на думку І.В. Савицької, Т.О. Рябченко, С. Погрібного, в такому разі застосовується аналогію закону [70, с. 14; 71, с. 19]. Таким чином, законодавець виходить з міркування, що аналогія проявляється в подібності об'єктів дійсності, що встановлюється за їх ознаками [72, с. 22].

Ефективне застосування аналогії закону повинно бути доцільним, відповідати принципам цивільного законодавства. Рішення про застосування аналогії закону має приймати компетентний орган за визначеною процедурою. Гіпотеза норми права має передбачати істинні юридичні факти, які викликали потребу в застосуванні аналогії закону [70, с. 15]. При цьому, прогалина в законодавстві долається зусиллями компетентного органу вирішення спорів, а не зникає як така. Унаслідок цього, потреба в ефективному правовому регулюванні відносин у кіберспорті нікуди не зникає, а лише посилюється [65; 66].

Продовжуючи розгляд суб'єктів цивільно-правових відносин в кіберспорті, слід звернутися до характеристики організаторів змагань. Організатори кіберспортивних змагань отримують доходи від видовищності заходу. Його популярність і залучення відомих спонсорів слугує капіталізації кожного окремого проекту. Особливістю цієї категорії суб'єктів є те, що вони здатні заробляти на видачі ліцензій на показ змагання іншим, наприклад, телебаченню або стрімінг-платформам. Також певну частку доходів вони отримують від продажі квитків.

Важливою сферою застосування цивільного законодавства є інтелектуальна власність. Розробник відеогри володіє ексклюзивними авторськими правами на

неї як на аудіовізуальний твір та літературний твір, якщо мова йде про вихідний програмний код. Наприклад, використання назви гри в цілях отримання прибутку без отримання згоди її власника може призвести до багатомільйонних позовів. На думку С. Knorr, це не дивно, враховуючи сучасні призові фонди ігрових турнірів, які сягають десятків мільйонів доларів (наприклад, The International і Major'и по Dota 2) [73].

Для правомірного та добросовісного використання ігрового контенту сторонній особі потрібно отримати ліцензію правовласника [59, с. 51]. Сума, сплачена за ліцензію третьою стороною, може становити від кількох сотень доларів до кількох тисяч або сотень тисяч доларів і більше [34, с. 40].

Відповідно до ч. 1 ст. 15 Закону України «Про авторське право і суміжні права» [74], до майнових прав на твір відносяться виключні права автора на використання твору, на дозвіл або заборону використання твору іншими особами. Згідно з ч. 2 ст. 15, ст. 31 Закону, майнові права автора можуть бути передані іншій особі, яка таким чином стає суб'єктом авторського права. Згідно з ч. 1 ст. 31, передача виключних майнових авторських прав може бути повною або частковою і оформлюється у вигляді авторського договору. Якщо майнові права автора, які передаються, прямо не вказані в цьому договорі, вони вважаються такими, що не передані (абз. 2 ч. 1 ст. 31).

Для захисту авторського права на відеогру як твір вона має бути оригінальним твором, який виражено на матеріальному носії. Таким чином, саму ідею гри, яка не виражена на матеріальному носії, закон про авторське право не охороняє, що відповідає ч. 3 ст. 8 Закону «Про авторське право і суміжні права».

У США закон про авторське право (Copyright Act) гарантує п'ять виключних прав власнику авторського права. До них належить право на: 1) відтворення; 2) поширення; 3) переробку твору на основі оригіналу; 4) публічне виконання; 5) публічний показ + виключне право на копіювання та передачу права на копіювання третім сторонам [75]. Реєстрація права на твір в Бюро

авторських прав США протягом трьох місяців після його створення допомагає уникнути суперечок стосовно його походження [75].

Кіберспортсмени та професійні клуби можуть скористатися правовим захистом для охорони своїх прав на інтелектуальну власність. Наприклад, спортсмен або клуб може зареєструвати авторське право на свій бренд або логотип. Іменитий спортсмен або клуб може мати власний вебсайт або ігрову атрибутику. Своє авторське право вони можуть поширити на стікери в соціальних мережах, власні оригінальні елементи дизайну, лінію одягу, косметику, парфуми тощо. Це можуть бути ігрові засоби та ігрова атрибутика. У випадку, коли для створення цих об'єктів залучається третя сторона, наприклад, дизайнер, художник, програміст, сторони укладають письмову угоду, в якій вирішують питання про належність авторських прав на роботу. За такою угодою, зазвичай, до власника переходять права на володіння, використання, відтворення аудіовізуальних матеріалів з комерційною метою.

Видавець, крім назви, володіє авторськими правами на саму гру. Пряма трансляція ігрового процесу для необмеженого кола осіб (інтернет-авдиторії) не передбачено ліцензією для кінцевого споживача, який придбав копію відеогри. З огляду на це, в договорі про надання ліцензії на комерційне використання гри буде міститися окремий розділ, присвячений праву на трансляцію ігрового процесу (змагання) на стрімінг-платформах [76, с. 25].

Організатор турніру, який використовує відеогру в комерційних цілях без отримання згоди власника прав на назву, гру та персонажів, наражається на судовий позов про порушення прав інтелектуальної власності власника гри [57; 58]. Для того, щоб заробити гроші на продукті чужої інтелектуальної діяльності, організатор має отримати на це дозвіл власника [77, с. 100]. Отримання згоди також необхідне, якщо організатори бажають запросити до спонсорства різного роду бренди, які будуть використовувати свої логотипи у зв'язку з символікою/персонажами відеогри.

Таким чином, унормування цивільних відносин між організатором турніру та власником прав на гру буде полягати в укладенні ліцензійного договору [78, с. 7, 16]. У ньому має бути передбачено умови використання твору (відеогри), найменувань, персонажів (торговельних марок, авторських прав), умови, на які погоджується власник гри, якщо контрагент (організатор) хоче транслювати ігровий процес для необмеженого кола осіб [79, с. 200]. Враховуючи, що турніри мають чіткі просторові та часові рамки, такий договір буде строковим та обмеженим за територією застосування. У ньому також мають бути передбачені допустимі способи використання ігрового контенту, на які погоджується власник [80, с. 60].

Як вказують у своїй статті О.І. Чепис та Д.О. Калинчак, для юридичного захисту прав на комп'ютерну гру варто застосовувати комплексний підхід [81, с. 96]. Він полягає у використанні оптимального способу захисту залежно від ситуації та конкретної частини або елемента гри, якщо не відеогри цілком. Серед таких способів автори вказують застосування: 1. Авторське право для відеогри загалом, як для аудіовізуального або літературного твору, вихідного та об'єктного коду програми, сценарію, графічних елементів, персонажів, музики. 2. Патентне право для інноваційних елементів ігрового процесу та інноваційних технічних рішень (способу гри, елементів графічного інтерфейсу, якщо він патентоздатний (підлягає патентуванню), апаратного пристрою (обладнання), за допомогою якого функціонує комп'ютерна гра, тощо), а також інноваційних гаджетних рішень. 3. Як торговельні марки можна зареєструвати назву гри, назву компанії-виробника, логотип виробника, впізнавані фрази, які асоціюються з компанією або грою, дизайн упаковки як 3D-торговельну марку, зовнішній вигляд героїв, імена героїв тощо. 4. До комерційної таємниці доцільно віднести таке: списки клієнтів та їхні адреси, вартість розробки, умови договорів, робочі матеріали розробки ігор, інформацію про кількість і характеристики учасників онлайн-ігор тощо.

Професори Є.О. Харитонов та О.І. Харитонova наголошують на можливості оцифрування більшості об'єктів авторського права, що зумовлює зміну об'єктивної форми вираження цих об'єктів [82, с. 120].

Практика західних судів по встановленню плагіату комп'ютерної гри полягає в тому, щоб спершу відокремити охоронювані елементи від неохоронюваних за законом [81, с. 94]. В американській правовій доктрині це називається AFC-тестом (англ. “Abstraction-Filtration-Comparison test”) [83, с. 233]. Для проведення тесту суд керується розумним розсудом, наприклад, з точки зору життєвого досвіду середньостатистичної людини, наскільки (істотно) подібними є два охорювані законом про інтелектуальну власність елементи комп'ютерної гри [84, с. 1189]. Такий спосіб відповідає суті конструкції, яка має назву “significant similarity” (англ. «істотна подібність»). Якщо позивач доведе цю істотну подібність між власним твором та копією відповідача, це може бути приводом для визнання за ним порушених авторських прав та відшкодування збитків відповідачем. У цьому контексті знаковим стало рішення у справі Атарі проти Філіпс (1982), де позивач довів неправомірне запозичення не тільки вихідного коду, а й аудіовізуального наповнення гри Pac-Man компанією Philips [85].

Авторське право виникає в момент створення твору, згідно з Бернською конвенцією [81, с. 93; 86]. Майнові авторські права на території США та ЄС діють за життя автора й впродовж 70 років після його смерті [87, с. 42; 88, с. 133]. Відповідно, для використання елементів гри з комерційною метою потрібна ліцензія. Які елементи комп'ютерної гри охороняються авторським правом? Перш за все, такі, які мають свої аналогії в класичному (аналоговому) вираженні, наприклад, тексти (діалоги), сценарій гри (ігрового процесу), оскільки він є текстовим твором, візуальні твори на кшталт ескізів, малюнків локацій та персонажів гри, ігрова музика. Однак, ідея гри не охороняється авторським правом. О.І. Чепис та Д.О. Калинчак зазначають, що в цьому випадку можна

звернутися до інших інститутів захисту права на інтелектуальну власність, серед яких знаходяться патентування, реєстрація торговельної марки, встановлення комерційної таємниці [81, с. 96].

Патентування складається з декількох етапів, серед яких подача заявки на патентоздатний об'єкт, проходження експертиз, реєстрація та видача патенту. В Україні патенти діють від 10 до 20 років залежно від того, чи це корисна модель (має відповідати критеріям новизни й промислової придатності; строк дії патенту – 10 років), промисловий зразок (критерій патентоздатності – новизна; строк дії патенту – 15 років) чи винахід (критерії: новизна, промислова придатність, винахідницький рівень; строк дії патенту – 20 років) [81, с. 97].

Для правової охорони патент має бути зареєстрований в країні, де його порушили. У країнах ЄС діє Регламент [89], відповідно до якого правовий захист патентів поширюється на всі країни-члени, якщо патент зареєстровано в Європейському патентному відомстві. Якщо технологія гейм-дизайну, ігрового інтерфейсу, відповідає критеріям промислової придатності та/або новизни, вона має перспективи бути запатентованою в якості корисної моделі або промислового зразка.

Елементи гри такі як назва, логотип, персонажі, можуть бути зареєстровані в якості торгівельної марки. У МКТП³ такі марки йдуть під класом «комп'ютерне ПЗ» (клас 09); «розважальні послуги» (клас 41); «проектування, розробка апаратного КПЗ» (клас 42) [81, с. 95]. Розробник відеогри може передбачити умови надання права на використання назви, логотипу, елементів гри, персонажів, в ліцензійному договорі [81, с. 95]. Можуть бути передбачені такі умови для звичайних гравців, які дозволять їм використовувати елементи гри безоплатно в некомерційних цілях. Навпаки, використання ігрової символіки, назви, логотипу, персонажів, які захищені торгівельною маркою, з метою отримання прибутку, вимагає отримання ліцензії в оплатне користування.

³ Міжнародна класифікація товарів і послуг [90].

Комерційна таємниця може застосовуватися до формул та способів створення гри, якщо розробник не хоче, щоб вони стали доступними для інших – якщо об’єкт не можна захистити таким чином у рамках авторського права чи патенту [91, с. 106-107]. Для цього об’єкт інтелектуальної власності має відповідати вимогам глави 46 Цивільного кодексу [92]. Правомочність по захисту комерційної таємниці для фізичних та юридичних осіб також надає угода ТРІПС (ст. 39) [93]. Типовим прикладом застосування комерційної таємниці в кіберспорті є охорона клієнтської бази відеогри [81, с. 96]. Отримавши дані з цієї бази, конкуренти розробника можуть зацікавити клієнта в своєму продукті і переманити його до себе.

Отже, підсумовуючи, можна зробити наступні висновки:

1. Професійний кіберспорт є повноцінною комерційною діяльністю. Кіберспорт як сфера бізнесу та розваг розвивається швидше, ніж як інституційний спортивний напрям, що викликає потребу в його ефективному та коректному правовому регулюванні.

2. Відносини в кіберспорті з юридичної точки зору мають комплексну природу, оскільки поєднують приватне і публічне правове регулювання з перевагою приватного. Цивільно-правове регулювання кіберспорту, поміж інших, знаходиться в пріоритеті в силу природи відносин між учасниками кіберспорту, які засновані на особистій ініціативі, добровільності та добросовісності виконання зобов’язань. Особлива увага має приділятися договорам в кіберспорті.

3. Цивільно-правові відносини в кіберспорті структурно складаються із суб’єктів, об’єктів та змісту їх правового відношення, яке становлять права та обов’язки суб’єктів стосовно об’єктів та одне одного. Серед об’єктів особливістю кіберспорту є спортивна майстерність як нематеріальна цінність, позаяк кіберспорту характерно виникнення цивільних прав та обов’язків стосовно звичайних матеріальних цінностей таких як грошові кошти, цифрова техніка

(договір оренди). Головним суб'єктом в кіберспорті є професійний спортсмен. Після нього йдуть спортивні організації (клуби), організатори турнірів, власники прав на гру (розробники), спортивні коментатори, блогери, рекламодавці, спонсори – суб'єкти, які беруть участь в цивільно-правових відносинах на ринку кіберспорту.

4. Професійний спортсмен є самостійним суб'єктом, який веде комерційну діяльність, оскільки ознака професійного спорту полягає в тому, що це активність, спрямована на отримання прибутку. Правовий статус спортсмена регулюється контрактом про спортивну діяльність, який він укладає з командою (клубом). Якщо кіберспорт визнано видом спорту, до цього додаються акти регулювання спортивної федерації, акти цивільного законодавства. При участі в спортивних змаганнях (турнірах, чемпіонатах) джерелом правового регулювання додатково виступають правила їх проведення (регламент). Крім цього, правила гри встановлюються розробником, що береться до уваги при прийнятті умов ліцензійної угоди. Питання охорони здоров'я та умов здійснення професійним спортсменом його діяльності можуть бути передбачені контрактом, який має цивільно-правову природу, оскільки два рівноправних самостійних суб'єкти, націлені на отримання прибутку внаслідок взаємодії один з одним, укладають угоду про це.

5. Кіберспортивні команди діють на підставі статуту, утворюються у вигляді юридичної особи. Топові (найкращі) команди в кіберспорті малочисельні і заробляють великі призові. Це потребує юридичного супроводу. Власник успішної команди витрачає великі кошти на її утримання, через що інвестиції в кіберспорт є довготривалими за строковістю. Їх окупність складає від 5 до 10 років. Успіхи на кіберарені монетизуються у вигляді призових, реклами та спонсорства. Власник винагороджує спортсменів за їх особистий хист. Це допомагає власнику збагачуватися самому та досягати поставлених завдань.

6. Регулювання відносин гравців та власника клубу з точки зору трудового права стикається з рядом труднощів, оскільки кіберспорт є економічною діяльністю, метою якої є отримання прибутку. Кіберспорт є драйвером економічних процесів та генерує додану вартість, оскільки кіберспортивна діяльність генерує попит на послуги з перевезення, харчування, комунікацій, юридичного супроводу, консалтингу, фінансового аудиту. Це досягається шляхом індивідуальних та командних зусиль, але навіть останні можливі саме завдяки індивідуальній майстерності та особистим якостям кожного учасника. Таким чином, індивідуальний момент є дуже важливим у професійних змаганнях, через що залучення умілого гравця становить комерційний інтерес на трансферному ринку.

7. Розробники володіють широкими повноваженнями в кіберспорті, оскільки саме вони вирішують, як саме буде використовуватися продукт їх інтелектуальної творчості. З цієї точки зору, важливим видом договорів в кіберспорті є ліцензії. Для комерційного використання гри потрібно отримати дозвіл в її власника. Це відрізняє кіберспорт від класичних його видів, де немає юридичної необхідності в отриманні дозволу на монетизацію футболу, баскетболу тощо.

8. Право інтелектуальної власності відіграє велику роль в кіберспорті й є його особливістю. Власник (розробник) гри володіє широкими можливостями стосовно розпорядження правами на об'єкт його творчості, до нього будуть звертатися для отримання дозволу на використання, укладання ліцензійного договору. Розробник гри встановлює правила гри буквально, тобто, саме йому належить встановлення механізму функціонування гри. Часто розробники одночасно виступають організаторами великих турнірів, що спрощує юридичні формальності.

9. Для захисту своїх прав розробник може звертатися до таких способів захисту прав інтелектуальної власності як захист авторських прав на гру,

наприклад, її вихідного коду як літературного твору, захисту гри як аудіовізуального твору (музика та ігрове відео); патентування ігрового механізму або дизайну гри; реєстрації торговельних марок, наприклад, ігрової назви, логотипу, персонажів; комерційної таємниці, наприклад, інсайдерської інформації стосовно гравців та клієнтів, їх преференцій тощо. Разом з тим, будь-яка особа, придбавши гру, може використовувати її за її основним призначенням – для розваги (гри).

РОЗДІЛ 2. МІСЦЕ І РОЛЬ ДОГОВОРІВ У РЕГУЛЮВАННІ ЦИВІЛЬНИХ ВІДНОСИН У КІБЕРСПОРТІ

2.1. Договір як регулятор цивільних відносин у кіберспорті

Кіберспорт є офіційно визнаним в Україні професійним спортом, отже, на нього розповсюджуються норми законодавства про фізичну культуру і спорт в Україні. Разом з цим, галузь володіє деякими аспектами правового регулювання, які доцільно розглянути загалом – як такі, що однаково дійсні як для сфери (професійного) спорту взагалі, так і для кіберспорту зокрема. З цим і пов'язана потреба розглянути особливості правового регулювання таких відносин. Таким чином, є необхідність розглянути договір як регулятор цивільних відносин в кіберспорті.

Договір з давніх часів був формою затвердження економічних стосунків між людьми [94, с. 40]. До нього вдавалися купці, наймані робітники та прості люди – для здійснення купівлі-продажу, передачі майна в користування, сервітуту тощо. Договір, усний або письмовий, віддавна є регулятором цивільних відносин. Письмова форма договору є пізнішою за усну. Такий формат волевиявлення сторін дав гарантії підтвердження зобов'язань на папері, що сприяло ефективнішому правовому регулюванню.

На думку С.В. Резніченко, договір є результатом поступу суспільного життя. З появою нових викликів, договори будуть набувати нових характеристик або будуть з'являтися нові їх види [95, с. 217; 96, с. 277].

За допомогою договору сторони фіксують умови, обов'язкові до виконання. Центральним поняттям для договору є зобов'язання – юридичний обов'язок особи виконати або утриматися від виконання конкретної дії. Невиконання умов договору тягне настання несприятливих наслідків для порушника.

Таким чином, договір є одним з найдавніших підстав виникнення зобов'язань. Поряд з ним за давністю стоять делікти, а звичаї, як пише С.В. Резніченко, перевершують їх, отже, є найдавнішою формою правового регулювання суспільних відносин [94, с. 41].

У подальшій світовій історії роль договорів тільки розширювалася. З особливою увагою до інституту договору поставилися римські цивілісти, після чого їх ідеї були розвинуті та доповнені в процесі рецепції, а її підсумки закріплено в європейських цивільних кодексах Франції та Німеччини [94, с. 42].

Відповідно до ст. 638 Цивільного кодексу України, істотними умовами договору називаються його конститутивні елементи, тобто, такі, без яких договір не може вважатися укладеним. Для укладення договору сторони мають досягти згоди по всіх істотних умовах. Якщо хоча б одна зі сторін вважає іншу умову за істотну, вона вважається такою і щодо неї має бути досягнута згода. Відповідно до абз. 2 ч. 1 ст. 638 Цивільного кодексу, істотною, перш за все, є умова про предмет договору. Істотні умови договору також можуть встановлюватися законом або стороною договору. Крім істотних ще виділяють звичайні й випадкові умови. Звичайні умови передбачені актами цивільного законодавства й діють після фіксації домовленості внаслідок укладення договору конкретного виду, а саме внаслідок того, що щодо цього виду договору діють конкретні норми законодавства. Випадкові умови зазвичай не зустрічаються в конкретному виді договорів, але можуть бути внесені до нього за домовленістю сторін. Наприклад, у контрактах спортсменів на кібертурнірі в Буковелі в 2020 році було передбачено заборону розваг на лижах та сноуборді [97, с. 118]. На відміну від цього, вимоги по проведенню конкретної кількості годин в грі або годин стрімінгу (онлайн-трансляції) гри, вимоги взяти участь в конкретних медіазаходах, вдягати атрибутику спортивного клубу, є звичайними вимогами, які містяться в договорах про спортивну діяльність кіберспортсменів [97].

Важливим аспектом договірних відносин є волевиявлення сторін. Укладення угоди між сторонами має на увазі, що вони шляхом самостійного добровільного волевиявлення погодилися на обов'язковість умов договору. Таке волевиявлення спрямоване на досягнення правового результату, будь-то встановлення, зміна чи припинення правовідношення.

Українська юридична думка є консолідованою стосовно того, що саме мати на увазі під поняттям договору. Наприклад, юридична енциклопедія за заг. ред. Ю.С. Шемшученка надає визначення договору, відповідно до якого під цим поняттям мається на увазі угода двох і більше осіб, згідно з якою встановлюються, змінюються або припиняються права і обов'язки [98]. Це визначення є традиційним для вітчизняної юридичної науки, його можна зустріти й в інших довідниках в незмінному вигляді [99, с. 48]. Відповідно, договір завжди є подією в юридичному світі – модифікацією становища, юридичним фактом: сторони не перебували в договірних відносинах, однак вирішили укласти договір – відбулася модифікація суспільних відносин – (як мінімум) дві особи вступили в договірні відносини, чого до цього між ними не було. Це є онтологічне, буттєве, значення договору.

Ю.С. Суха звертає увагу на те, що, крім онтологічного, вищезгадане визначення договору також може бути розглянуто з функціональної та формальної точок зору, тобто, як джерело правового регулювання, згідно з яким встановлюються, змінюються або припиняються права й обов'язки, та документ, який фіксує угоду [38, с. 63].

Як пише С.В. Резніченко, договір є результатом досягнутої згоди між контрагентами [94, с. 43]. Договір стоїть поряд з актами цивільно-правового регулювання, однак, його відмінність від норми права полягає в тому, що він дійсний для сторін, які його уклали, в той час як норма носить загальнообов'язковий характер. Зауваженням тут є те, що законом можуть бути передбачені вимоги стосовно договору, яких зобов'язані дотримуватися всі,

однак цивільно-правовий договір не може створювати зобов'язань для третіх осіб, які не є його стороною.

Договір може розглядатися як багатозначне явище: 1) як підстава виникнення правових відносин; 2) як саме правовідношення; 3) як форма вираження правовідношення [100, с. 348]. Якщо розглядати поняття договору як підставу правовідношення, він є вираженням взаємного волевиявлення сторін, що спрямовано на досягнення юридичних наслідків – модифікацію цивільних правовідносин (їх встановлення, зміну чи припинення).

На думку Я. Романюка, до елементів договору можна віднести наступне: 1) право-, дієздатні суб'єкти; 2) свідома, ініціативна воля суб'єкта по укладенню договору, волевиявлення; 3) об'єкт договору – те, стосовно чого його укладено, для здійснення якої мети та отримання яких наслідків домовляються сторони; 4) зміст договору, тобто, права й обов'язки сторін [101, с. 166-168]. Юридичний зміст договору встановлюється за допомогою його умов [101, с. 168]. Серед умов договору традиційно виділяються: предмет, мета, права, обов'язки сторін, строки, терміни виконання зобов'язань тощо.

Договірне право як інститут ґрунтується на принципі свободи договору (ст. 627 Цивільного кодексу України). До елементів цієї свободи відносяться: свобода укладання договору, вибору контрагента, умов і характеру договору, право на внесення змін та розірвання договору [94, с. 45]. Згідно зі ст. 627 ЦКУ, сторони, користуючись свободою договору, мають враховувати вимоги цивільного законодавства, звичаїв ділового обороту, розумності та справедливості.

Принцип свободи договору, закріплений у ст. 6, 627 Цивільного кодексу України як загальна засада цивільного законодавства, полягає в можливості для сторін укласти не передбачені актами цивільного законодавства договори. Принцип свободи договору також виконує функцію заповнення прогалин цивільного законодавства. Наприклад, відповідно до ст. 6 Цивільного кодексу України, сторони можуть домовитися про те, що прямо не передбачено актами

цивільного законодавства, якщо це не суперечить його загальним засадам. Вони можуть врегулювати свої відносини, не передбачені актами цивільного законодавства, у договорі, який передбачений законодавством, а також можуть відступити від положень актів цивільного законодавства і врегулювати свої відносини на власний розсуд. В усіх цих випадках свобода обмежується прямим приписом акту цивільного законодавства про його обов'язкову дію для договору або якщо ця обов'язковість слідує зі змісту такого акту або відносин між сторонами.

В українській мові, коли ми кажемо договір, його синонімами виступають: «угода», «контракт», «домовленість» [102, с. 91-92]. Цивільне законодавство України має наступну законодавчу дефініцію поняття договору. Відповідно до ч. 1 ст. 626 Цивільного кодексу України [92], під поняттям договору розуміється домовленість двох або більше сторін, спрямована на встановлення, зміну або припинення цивільних прав і обов'язків. Ю.С. Суха зазначає, що український законодавець обрав для юридичної конструкції визначення поняття договору в якості його відповідника поняття «домовленість» [38, с. 65]. У спортивному праві, однак, частіше за все можна почути саме поняття «контракт» як відповідник договору. Термін же «угода» найчастіше вживається як відповідник міжнародного договору [103, с. 24; 104, с. 205]. Разом з цим, не будь-яка домовленість може бути договором, а тільки така, яка веде до правових наслідків у вигляді модифікації правових відносин (їх встановлення, зміни чи припинення) [38, с. 66].

Як вказує в своїй дисертації Ю.С. Суха, підходи до розуміння природи договору можна умовно поділити на його розуміння в якості правочину або зобов'язання [38, с. 67]. Розуміння договору як зобов'язання переважає в цивільному праві європейських країн, наприклад, Франції, Нідерландів, в той час як розуміння договору як правочину, тобто, дії (волевиявлення) особи, спрямованого на модифікацію правовідносин (встановлення, зміну або

припинення цивільних прав і обов'язків), є здобутком романо-візантійської правової думки. Остання, в свою чергу, не мала єдиного підходу до визначення поняття правочину, однак застосовувала його для обґрунтування різноманітних економічних взаємодій, чим, як вказує Є.О. Харитонов, пояснюється казуїстичність поняття правочину в римському праві [105, с. 164].

Як пише в своїй статті С.В. Ясечко, термін «*negotium*» в римському праві охоплював широке коло діяльності, в основному, комерційної [106, с. 81]. Він виступав одним із найбільш споріднених до правочину, оскільки стосувався ведення бізнесу, отже, договірного процесу (лат. «*in ipso negotio*» – (домовитися) в процесі, в ході справи), вчинення правочинів (укладання договорів) [107]. С.В. Ясечко зазначає, що лат. «*contractus*» є поняттям вузьчим за «*negotium*», оскільки «*contractus*» стосується визнаних в *ius civile* договорів, які мають підставу укладення і згоду сторін (лат. «*convention*») на виникнення зобов'язання [106, с. 81]. В.О. Гончаренко вказує, що такі договори забезпечувалися позовним захистом. Їх перелік був вичерпним [108, с. 13]. Початковий період розвитку римського права характеризується тим, що всі зобов'язання, які виникли з правомірних дій суб'єкта, вважалися похідними від договорів, що об'єднувало їх поняттям «*contractus*» [109, с. 69].

Для своєї цілокупності та відповідності нормам законодавства, а також правовим уявленням про те, яким має бути правочин, він має відповідати наступним характеристикам: 1) правомірність; 2) законність; 3) дієздатність суб'єктів; 4) спрямованість на настання правових наслідків; 6) дотримання прав та інтересів захищених законом осіб; 7) узгодженість з волею особи чи осіб (комплементація⁴ волевиявлення самостійних рівноправних суб'єктів).

Правомірність правочину підлягає презумпції, затвердженій ст. 204 Цивільного кодексу [92]. Вона полягає в тому, що всі правочини є дійсними, якщо протилежне прямо не встановлено законом або судом. Правомірність

⁴ Взаємне доповнення в якості єдиного волевиявлення, наприклад, укладення договору.

правочину як умова його чинності може вважатися ширшою за своїм об'ємом від законності, оскільки правочин має відповідати не тільки нормам закону, але інтересам держави і суспільства, засадам моралі.

Цивільне законодавство в ст. 205 кодексу вказує, що формою правочину може виступати усна або письмова (електронна). Як зазначає в своїй статті О.І. Змикало, теоретичний підхід у цьому питанні полягає у виборі позиції, чи форма є способом волевиявлення, чи фіксацією волі особи [110, с. 84; 111, с. 10].

Як пише І.В. Давидова, мета в якості настання юридичних наслідків для особи є важливою рисою правочинів [112, с. 27]. Про неї також говорять як про правову підставу вчинення правочину [113, с. 272]. Наприклад, ліцензійний договір в кіберспорті в якості підстави передбачає отримання прав на користування об'єктом інтелектуальної власності однією стороною за плату іншій стороні (власнику). Важливою ознакою правочинів є те, що це свідома дія особи, направлена на настання юридичних наслідків, що відрізняє такі правові дії від юридичних фактів – подій, що не залежать від волі особи, наприклад, закінчення строку договору, смерті особи тощо.

Деякі документи не становлять собою правочини, ігнорування чого подекуди стає помилкою, коли такі документи визнають недійсними правочинами [114, с. 574]. Це, наприклад, свідоцтва (про право власності на житло, про право на спадщину, про придбання майна з публічних торгів, державний акт на земельну ділянку, ордер тощо); рішення, записи про реєстрацію (реєстрація домоволодіння, актів громадянського стану); протоколи загальних зборів господарських товариств, рішення загальних зборів громадських об'єднань, розпорядження про реєстрацію за місцем проживання фізичної особи та багато інших документів (акт приймання-передачі, товарний чек) [114, с. 574].

Як зазначає Ю.С. Суха, правочин, укладений як договір, має вчинятися з дотриманням вимог стосовно суб'єктного складу, предмету, змісту [38, с. 67-68]. Таким чином, належні сторони мають укласти угоду стосовно не вилучених з

цивільного обігу об'єктів, з чого випливають правомірні права та обов'язки сторін. І правочини, і договори як їх вид, підлягають дії загальних принципів цивільного законодавства, зазначених в ст. 3 кодексу.

Найбільш поширеним є вживання термінів «договір» і «контракт» як взаємозамінних, однак ще з часів Давнього Риму під контрактом мала на увазі домовленість, забезпечена позовом [38, с. 68]. Терміни «контракт», «угода» та «операція» вживаються як синонімічні стосовно поняття договору, однак існування в інших актах законодавства неузгоджених з Цивільним кодексом термінів подекуди може викликати плутанину в академічних дослідженнях. Наприклад, у ч. 3 ст. 15 Господарського кодексу термін «угода» вживається як рівнозначний терміну «контракт». Водночас, Цивільний кодекс стосовно угод оперує поняттям «правочин». «Операція» є терміном, властивим податковому законодавству [38, с. 68]. Наприклад, він вживається в п. 14.1.97 – стосовно лізингу, – та п. 14.1.185 ст. 14 Податкового кодексу України – стосовно постачання послуг [115].

Поняття контракту застосовується в законодавстві також стосовно договорів у зовнішньоекономічній діяльності [38, с. 68]. Наприклад, відповідно до абз. 13 ст. 1 Закону «Про зовнішньоекономічну діяльність», зовнішньоекономічний договір (контракт) – це домовленість двох або більше суб'єктів зовнішньоекономічної діяльності та їх іноземних контрагентів, спрямована на встановлення, зміну або припинення їх взаємних прав та обов'язків у зовнішньоекономічній діяльності [116]. У цьому визначенні вживається конструкція, узгоджена з Цивільним кодексом України: договором виступає *домовленість* між двома і більше суб'єктами, що спрямована на модифікацію правовідносин.

У сімейному праві стосовно юридичної домовленості між подружжям вживається поняття шлюбного договору. Його правове регулювання міститься в

главі 10 Сімейного кодексу [117]. Відповідно до ч. 1 ст. 94, шлюбний договір укладається в письмовій формі і нотаріально посвідчується.

Усталеним є вживання поняття контракту в трудовому праві. Це пов'язано з тим, що трудовий контракт є особливою формою договору, згідно зі ст. 21 Кодексу законів про працю [118]. У трудовому контракті зазначається строк його дії, права, матеріальна відповідальність сторін, умови матеріального забезпечення та організації праці робітника, умови розірвання договору, зокрема, дострокового. У ст. 252-1 вживається словосполучення «договір (контракт, угода)» як щодо підстави регулювання трудових відносин працівника з підприємством. Порівняно з трудовим договором, контракт охоплює ширше коло правовідносин [38, с. 69].

У країнах континентального права, як і англо-саксонських країнах, термін «контракт» (англ. «contract») вживається як рівнозначний поняттю «договір». Власне, це і є договір (у перекладі), а українське слово «контракт» є запозиченим від нім. «Kontrakt» і походить від лат. «contractus» – «здійснення стягнення за угодою, договором; зобов'язання; зобов'язуюча угода» [119, с. 557]. В українській мові «законтракований» вживається в значенні «зобов'язаний» [120, с. 158].

Проблема тут полягає в іншому, а саме: в українському законодавстві немає чіткого визначення, якому регулюванню надається пріоритет при укладенні договору в професійному спорті – трудовому чи цивільному. Наприклад, відповідно до ч. 7 ст. 37 Закону «Про фізичну культуру і спорт» Міністерство молоді та спорту, укладає *трудовий договір (контракт)* зі спортсменами та фахівцями національних збірних команд. Відповідно до ч. 9 ст. 37, спортсмени – учасники національних збірних команд, беруть участь у міжнародних змаганнях або змаганнях поза Єдиним календарним планом, за погодженням з Міністерством молоді та спорту, відповідно до умов *трудоного договору (контракту)*. Згідно з ч. 3 ст. 38, спортсмен стає професіоналом з моменту

укладення *контракту* про участь в професійних змаганнях. Водночас, відповідно до ч. 1, 2 ст. 38, професійний спорт – це комерційна діяльність, головною метою якої є отримання прибутку, а діяльність в професійному спорті відбувається згідно з Законом «Про фізичну культуру і спорт», а далі: відповідно до Кодексу законів про працю України та інших нормативно-правових актів, а також регулятивних актів суб'єктів сфери фізичної культури і спорту, міжнародних спортивних організацій.

Отже, першим згадується трудове правове регулювання діяльності професійних спортсменів. Таке правове становище не узгоджується з нормою ч. 1 ст. 38, відповідно до якої професійний спорт є комерційним напрямом, спрямованим на отримання прибутку. Згідно з ч. 2 ст. 38, така діяльність є основним джерелом доходів професійного спортсмена (але можуть бути інші, наприклад, отримання дивідендів з реклами або спонсорства, участі в телепередачах, монетизація свого імені, бренду тощо). У зв'язку з цим, слід погодитися з Ю.С. Сухою, яка вказує наступне [38, с. 71]. Авторка зазначає, що, оскільки договір слугує не тільки правочином, а регулює відносини між приватними особами відповідно до їх інтересів і потреб, сторони можуть врегулювати свої відносини на основі цивільно-правового договору, керуючись нормами ч. 1-3 ст. 6 Цивільного кодексу, які дозволяють укладати договори, не передбачені кодексом, або зазначати в передбаченому договорі відносини, які не передбачає кодекс, або врегулювати відносини на власний розсуд, відступивши від положень цивільного законодавства. На думку С.О. Погрібного, ці норми Цивільного кодексу України демонструють, що кодекс надає значення договору не просто як правочину, а як регулятору відносин, які самим кодексом не врегульовані [116, с. 202]. Таким чином, статус договору як регулятора суспільних відносин за Цивільним кодексом України не поступається силі закону, що є важливим показником надання переваги самостійності та

незалежності приватних осіб від державного регулювання при провадженні своєї діяльності [38, с. 72].

Значення договору як регулятора цивільних відносин у кіберспорті можна розглянути за допомогою функцій, які він виконує. На думку професора Є.О. Харитонова, до них належать наступні: 1) регулятивна; 2) ініціативна; 3) програмно-координаційна; 4) інформаційна; 5) гарантійна; 6) захисна [114, с. 349; 122]. Вони є радше взаємопов'язаними, ніж взаємовиключними. Наприклад, регулятивна функція договору полягає у встановленні прав та обов'язків суб'єктів цивільного правовідношення, що, на рівні із законом, робить договір формою цивільного правового регулювання. Це пов'язує її з програмно-координаційною функцією, за допомогою якої сторони можуть звірятися зі змістом договору та координувати свої дії відповідно до взятих на себе зобов'язань. Таким чином, цивільно-правовий договір розподіляє ролі, яких мають дотримуватися суб'єкти відповідно до досягнутої домовленості (типові приклади: кредитор – боржник; орендодавець – орендар; покупець – продавець; у сфері кіберспорту, частіше за все, клуб – спортсмен тощо). З програмно-координаційною функцією пов'язана інформаційна, яка є корисною не тільки для сторін договору. Наприклад, про зміст правовідношення може дізнатися будь-яка інша особа, яка ознайомиться з договором. Зі змісту договору можна дізнатися про його предмет, строки, ціну, спосіб, час, місце виконання тощо. Отже, договір є носієм (юридичної) інформації. Ініціативна функція договору означає диспозитивність правового регулювання, за якого рівні суб'єкти добровільно вступають в правові відносини та укладають договір, керуючись принципами свободи договору. Таким чином, ініціативна функція має на увазі вільне волевиявлення сторін договору, взаємне та направлене на модифікацію правовідносин. Гарантійна та захисна функції пов'язані між собою і стосуються забезпечення виконання договору – настання несприятливих наслідків для порушника в разі невиконання або недобросовісного виконання його умов. У

договорі передбачаються способи, за якими сторони залишають за собою право на захист в разі порушення своїх прав та виникнення спору. Способи захисту мають бути правомірними, отже, мають узгоджуватися з Главою 3 Розділу I Книги Першої Цивільного кодексу («Захист цивільних прав та інтересів») [114, с. 349].

Співвідношення договірного і локального регулювання цивільних відносин в професійному спорті залишається дискусійним питанням. Відповідно до ч. 2 ст. 38 Закону «Про фізичну культуру і спорт», професійна спортивна діяльність провадиться згідно з цим Законом, Кодексом законів про працю України, іншими нормативно-правовими актами, перш за все, Цивільним кодексом України, що Закон, на жаль, прямо не вказує, а також відповідно до *статутних та регламентних документів* суб'єктів сфери фізичної культури і спорту та міжнародних спортивних організацій. До таких документів, очевидно, відносяться правила гри, статuti організацій або клубів, регламенти проведення змагань. Ці документи узагальнено також називаються актами локального регулювання. Питання щодо цих актів полягає в тому, якою є їх правова природа. Повноцінними локальними регулятивними актами як актами саморегулювання їх назвати не можна, оскільки всі вони підлягають затвердженню центральними органами виконавчої влади в сфері спорту відповідно до ст. 6, ч. 2 ст. 40, ч. 4 ст. 45 Закону «Про фізичну культуру і спорт». Також варто підкреслити, що визнання видів спорту відбувається через погодження цього питання з центральним органом виконавчої влади в сфері спорту. Крім цього, центральний орган виконавчої влади в сфері спорту погоджує календарні плани офіційних змагань, погоджує регламенти та статuti – ті самі статутні та регламентні документи, які згадуються в ч. 2 ст. 38 Закону «Про фізичну культуру і спорт». Визнання спортивних федерацій також проводиться за погодженням з органами виконавчої влади.

Тобто, ми бачимо, що, не дивлячись на те, що спортивні федерації та асоціації України, функціонуючи в якості некомерційних громадських організацій, всю свою діяльність, засновану на статуті, а також регламенти, спортивні правила (загалом, регулятивні акти, або акти спортивного регулювання), мають затверджувати в центральному органі виконавчої влади в сфері спорту. Якщо взяти до уваги, що саме центральний орган виконавчої влади в сфері спорту приймає рішення про надання статусу спортивній організації, затверджує (або не затверджує) її документацію, вирішує, які змагання будуть проводитися, а які – ні (офіційними змаганнями можуть бути лише внесені до Єдиного календарного плану відповідно до ч. 3, 4 ст. 45 Закону «Про фізичну культуру і спорт»), тоді слід погодитися з тим, що державна політика в сфері спорту, зокрема, його законодавче регулювання, залишилося на позиціях адміністративного регулювання цієї сфери, в той час як «саморегулювання» носить неоднозначний, декларативний, двоїстий характер. Таким чином, автономія громадських організацій в сфері спорту в Україні, а отже і автономність їх статутних і регламентних документів, носить частковий, або відносний, характер.

У зв'язку з цим також варто зазначити, що законодавець не вказує прямо в тексті коментованого Закону, який саме договір, або контракт, слід укласти професійному спортсмену. Наприклад, відповідно до ч. 3 ст. 38 спортсмен набуває статусу професіонала з моменту укладення *контракту*. Чи мається тут на увазі договір про спортивну діяльність як цивільно-правовий або мається на увазі трудовий контракт, як можна було б трактувати, виходячи з тлумачення ч. 2 ст. 38 та духу самого Закону, який хоча прямо не вказує, однак натякає саме на пріоритет трудово-правового регулювання? Такий підхід, однак, суперечить природі професійного спорту та змісту ч. 1 ст. 38, згідно з якою професійний спорт є комерційною діяльністю, спрямованою на отримання прибутку. Крім цього, відповідно до практики Європейського Суду, професійний спорт носить

характер підприємництва. Сучасний професійний спорт є діяльністю, яка функціонує за законами ринкової економіки. Його головним товаром є спортивне видовище.

Для грамотного регулювання економічної активності, підприємництва, найкраще підходить цивільно-правове регулювання в рамках договірного права, адже воно засноване на принципах свободи договору. Однак, законодавець не згадує про це в Законі «Про фізичну культуру і спорт», залишаючи таким чином регулювання договірних відносин в професійному спорті на розсуд сторін. Проте, навіть в цьому випадку, цивільно-правове регулювання має бути пріоритетним, адже воно стосується економічної активності, яка здійснюється, по суті, підприємцями, ініціативно, систематично, на власний розсуд та ризик, з метою отримання прибутку. Відповідно, у такому випадку потрібно обирати цивільно-правове регулювання. Законодавцю варто було б принаймні згадати Цивільний кодекс нарівні з Кодексом законів про працю та іншими нормативно-правовими актами у ст. 38 ЦК України [92]. У такому випадку, частина друга статті 38 повинна бути викладена таким чином: «Діяльність у професійному спорті спортсменів, тренерів та інших фахівців, яка полягає у підготовці та участі у спортивних змаганнях серед спортсменів-професіоналів і є основним джерелом їх доходів, провадиться відповідно до цього Закону, Цивільного кодексу України, Кодексу законів про працю України та інших нормативно-правових актів, а також статутних та регламентних документів відповідних суб'єктів сфери фізичної культури і спорту та міжнародних спортивних організацій».

Переходячи конкретно до договорів у кіберспорті, варто зауважити, що офіційні Правила проведення змагань з кіберспорту (електронного спорту), розроблені Федерацією кіберспорту (електронного спорту) України та затверджені Міністерством молоді та спорту, не містять жодної згадки про договірні відносини між учасниками кіберспорту. Наприклад, в Правилах немає згадок ні про договір, ні про контракт.

Договори в кіберспорті, так як і інші, можуть бути односторонніми або двосторонніми. Наприклад, односторонній договір в кіберспорті має на увазі наявність в однієї сторони лише права, а в іншої – лише обов'язку. У такому випадку власник команди зобов'язується платити зарплатню гравцю незалежно від того, чи грає він в основному складі та чи грає взагалі. Двосторонні договори є більш поширеними і стосуються переліку взаємних прав та обов'язків, які виникають в контрагентів при укладенні договору. Такі договори стосуються спортивної діяльності гравця в команді в цілому, переходу спортсмена з одного клубу в інший, спонсорства команди тощо.

Кіберспортсмен, що уклав контракт, відповідно до якого отримує грошову винагороду, з юридичної точки зору має гарантії того, що є професійним спортсменом, оскільки цивільно-правовим договором закріплюється його правовий статус. Водночас, з фактичної точки зору, не останнім критерієм є час, проведений у грі. У цьому сенсі можна проводити паралелі з часом польоту в професійних пілотів: кваліфікація вища, якщо кількість годин нальоту більша. Гравець з показником нижче середнього часу в грі не може в повному сенсі вважатися професіоналом. Отже, поєднання цих двох факторів створює «профіль» професійного гравця (достатня кількість ігрового часу є тим фактором, на який звертають увагу при розгляді кандидатури для приєднання до команди).

Звичайно, команда може мати юніорський склад, можна мати гравців, які мають менше середнього проведеного часу в грі, наприклад, менше 250 годин, і отримувати винагороду від клубу за тренування та участь в змаганнях. Чи робить це таких юніорів професіоналами? З юридичної точки зору, спортсмен, для якого заняття спортом є основним джерелом доходу, може вважатися професійним спортсменом, адже це є його фах. Однак, питання кваліфікації є важливим для розуміння якісних характеристик, тому можна стверджувати, що воно йде далі від формально-юридичного визнання спортсмена професіоналом тільки на підставі того, що він має контракт із клубом, відповідно до чого отримує

винагороду. Отже, з цієї точки зору, професійний спортсмен у своєму правовому статусі базується на тому, що має укладений з клубом контракт, відповідно до якого отримує винагороду за спортивну діяльність (формально-юридична площина), та має достатню спортивну кваліфікацію (фактична площина). Рационально, що поєднання цих двох факторів дає нам підстави вважати, що перед нами професійний спортсмен, і відрізнити його таким чином від аматора. При цьому, питання про те, чи можна вважати юніорський склад професійного клубу, гравці якого отримують винагороду, професійними спортсменами в повному сенсі слова, є питанням їх кваліфікації, ігрової майстерності, або фаховості.

Статус професійного спортсмена зобов'язує його до особливого способу життя: спортсмен має постійно підтримувати форму, брати участь в тренуваннях, у договорі з клубом зазвичай містяться й інші вимоги. Серед них можуть бути зобов'язання носити форму команди, представляти командну символіку, інші іміджеві вимоги. До цього також можна додати заборону на ведення перемовин про перехід до іншого клубу без погодження з керівництвом команди. Клуб не може позбавити гравця права на трансфер, однак договором може бути передбачено обов'язкове попередження про такий намір або про отримання пропозиції про перехід до іншого клубу. Якщо гравець сам сплачує суму відступних за контрактом, його можуть певний час не допускати до участі в змаганнях, але якщо він просто залишить команду, то за неписаними правилами в галузі кіберспорту, його не допускать до змагань взагалі.

Сума трансферу залежить від таких характеристик як заробітна плата за контрактом, строк дії угоди гравця з клубом, «переможність» гравця (коефіцієнт корисної участі в змаганнях, простіше кажучи, успішність). Строки в контрактах про кіберспортивну діяльність є більш гнучкими за, наприклад, футбольні або баскетбольні контракти, де є чіткий графік відповідно до сезону, який починається і закінчується у встановлені строки, з періодом, призначеним для

переходу гравців з однієї команди в іншу, що спрощує діяльність для агентів та клубів, оскільки саме в цей період (трансферний сезон/трансферне вікно) є всі можливості та час для ведення перемовин.

Подібні строки в кіберспорті не є такими чіткими, а трансфери носять договірну природу, оскільки немає загального регулювання, яке, наприклад, встановлюється в футболі національними або міжнародними федераціями. Відповідно до цих актів врегульовано строки та процедури укладення трансферу гравця з одного клубу до іншого. Наприклад, трансфери можливі лише під час трансферного вікна. Крім цього, в американському баскетболі процедура драфту передбачає умови, за яких один клуб не може концентрувати в себе топових гравців, тому топовий гравець змушений підсилювати інші команди. На даний момент такі підходи лише розвиваються в кіберспорті, отже деякі команди потенційно є набагато сильнішими за інші внаслідок концентрації сильних гравців, недоступних для фінансування меншими клубами.

Важливі зауваження стосовно договорів у кіберспорті наводить в своїй публікації R. Quiles. За його словами, договір між клубом і гравцем є найважливішим в кіберспорті [123, с. 14]. У цій галузі склалася практика вважати спортсменів незалежними виконавцями (англ. *'independent contractors'*) відповідно до договорів про (професійну) (спортивну) діяльність в кіберспорті, однак неоднозначний вибір моделі правового регулювання в договорів може мати наслідком підвищену відповідальність для клубу відповідно до трудового права – як роботодавця перед робітником, якщо не додержано форми договору, а також поставлено гравця в значне підпорядкування клубові з великою кількістю елементів контролю відповідно до (трудоного) договору. З цієї точки зору, це лише підвищує актуальність правильної регламентації укладення договорів у кіберспорті, щоб як клуби так і гравці не потрапляли у відносини, які є не вигідними для обох сторін, коли одна сторона не має достатньої свободи, а інша наражається на відповідальність, на яку не розраховувала. Отже,

беззаперечною є думка, що договори в кіберспорті потребують ретельного та виваженого укладення з метою уникнення недобросовісного виконання, порушення прав та інтересів сторін, неоднозначного, суперечливого тлумачення сторонами змісту угоди.

Команди можуть укласти з гравцями договір в усній формі, однак це залишається неефективною формою договору, оскільки вимагає значних зусиль у випадку, якщо спір між сторонами дійде до суду [123, с. 7]. У разі, коли за один турнір гравець отримав 80% призових, а наступного разу – 60%, суд може зробити висновок, що попередні 80% були встановленими відповідно до договору між сторонами процентами виплат від призових на турнірах, – якщо стосовно 80% спору не було, а стосовно 60% він виник. У такому випадку мова йде про з'ясування усталеної практики відносин між сторонами – поняття, аналог якого ми можемо зустріти в ч. 4 ст. 213 Цивільного кодексу України поряд з іншими обставинами, які мають істотне значення при тлумаченні правочину, наприклад, мета укладення, зміст попередніх переговорів, подальша поведінка сторін, звичаї ділового обороту тощо. Зауважимо, однак, що ці обставини беруться до уваги тоді, коли не вдається встановити справжню волю сторони відповідно до буквального або системного тлумачення, вказаного у правилах ч. 3 ст. 213 кодексу.

Згідно з ч. 1 ст. 637, а також ч. 1 ст. 213, тлумачення договору перш за все належить самим сторонам. У такому випадку мова йде про автентичне тлумачення. На противагу цьому, відповідно до ч. 2 ст. 213, обидві або одна із сторін може вимагати витлумачити договір у судовому порядку. Таким чином, цивільне законодавство пропонує градацію тлумачення договору, відповідно до якої пріоритет належить автентичному тлумаченню, для якого правила, зазначені в ч. 3, 4 ст. 213, носять рекомендаційний характер (однак, для судів є обов'язковими). Отже, встановлення дійсної волі сторін усного договору в

кіберспорті може стати непід'ємним тягарем в судовому процесі, через що рекомендованою є письмова форма договору в кіберспорті.

На думку R. Quiles, у кіберспорті команда вимушена кожен раз укладати особливий контракт, узгоджуючи всі умови з конкретним гравцем, тому кожен контракт буде відрізнятися в своїх деталях від усіх інших, зважаючи на час, місце, предмет, мету, особисті преференції сторін [123, с. 8]. Втім, існують і випадки типових договорів, наприклад, які встановлені кіберспортивною лігою і вимагаються до укладення з усіма гравцями з необхідним мінімумом однакових умов, наприклад, стосовно мінімальної винагороди, медичного та соціального страхування, відповідальності за вживання допінгу, умов відпочинку тощо. Для юридичної науки, однак, важливо, щоб кіберспортивна галузь в підсумку прийшла до спільного знаменника стосовно характеристики цивільно-правового договору та його типових умов, що дає можливість унормувати практику укладення таких договорів.

Якщо в правовідносинах між командою та гравцем останній фактично знаходиться в позиції підпорядкування, при судовому розгляді спору може виявитися, що характер відносин між сторонами є трудово-правовим, навіть якщо це не вказано в договорі як обрана модель правового регулювання [123, с. 8]. Через це команди прагнуть мати справу з незалежними виконавцями, а не найманими працівниками. Причинами цього слугує менший тягар відповідальності на команді, гнучкі строки залучення кіберспортсмена, наприклад, на одну подію, один місяць тощо, менші витрати на його утримання, спрощений рекрутинг та звільнення, полегшена відповідь на позови. Незалежні виконавці не отримують такого ж захисту, як працівники, згідно з федеральним законодавством та законодавством штату, особливо щодо припинення звільнення [123, с. 8]. Це також означає зменшення небезпеки судових позовів за дії працівника або отримання позовів від самого працівника: у першому випадку –

корпоративної відповідальності, у другому – трудово-правової відповідальності у спорах працівника і роботодавця.

Як вказує в своїй роботі J. Jacobson, для того, щоб кіберспорт функціонував належним чином, потрібно укласти письмові контракти між командою та професійним гравцем, трансферний договір – між клубами про його перехід, та інші правочини в сфері кіберспорту з метою захисту сторін – вчиняти в письмовій формі [54, с. 104]. Типові умови договору про спортивну діяльність професійного гравця включають: 1. Строк дії договору, можливості продовження або оновлення. 2. Організація діяльності кіберспортсмена. Управління, графік виступів. 3. Трансферна політика. Умови ведення переговорів. Трансферні бонуси. Відступні. 4. Спортивний гонорар. Заробітна плата. Розподіл призових у команді. Доходи спортсмена від стрімінгу, реклами, спонсорства. 5. Зобов'язання. Години стрімінгу. Реклама команди або мерчендайзинг. Поява в медіа. Інтерв'ю. Пости в соцмережах. Інформаційна політика. 6. Інтелектуальна власність гравця. Бренд спортсмена. 7. Клубні витрати. Поїздки. Участь в турнірах. Підвищення кваліфікації. Бут-кемпи (тренувальний табір). 8. Умови зміни, розірвання або призупинки договору [54, с. 103].

Договірна культура в кіберспорті тільки починає формуватися, однак, на думку J.M. Jacobson, з часом в кіберспорті договори також пройдуть стадію уніфікації, що передбачає появу типової форми [54, с. 104]. Наразі кіберспорт намагається запозичити досвід інших видів спорту таких як футбол, баскетбол, бокс, для формування правового фреймворку по укладенню контрактів, запозичуючи типові умови з перевірених часом договорів [124]. З цих угод запозичуються правила стосовно умов отримання та визначення розміру винагороди, умов отримання коштів у якості компенсації, основні та додаткові обов'язки гравця перед клубом [125]. Така угода може містити додаткові вимоги до гравця, наприклад, його обов'язок проводити мінімум годин трансляцій, носити клубну атрибутику, відвідувати клубні заходи тощо [126].

Якщо клуб бере участь в кіберспортивній лізі, остання може зобов'язувати учасників платити мінімальну винагороду гравцям, яка буде не менше за встановлену лігою суму [127]. Крім цього, ліга може встановлювати обов'язкові гарантії для спортсменів, наприклад, стосовно охорони їх здоров'я та відпочинку. Наприклад, Overwatch League від розробника Activision-Blizzard пропонує гравцям контракт строком на один рік з можливістю продовження на такий самий строк [127]. Також в контракті визначено мінімальну винагороду для всіх гравців, яка може бути більшою за мінімум, але не меншою за нього [127]. Те саме зробила ліга по грі Call of Duty від того самого видавця. Вона пропонує гравцям річний контракт з окладом \$50 000 дол. і гарантіями для відпочинку і охорони здоров'я [127].

Несправедливі умови контракту стають підставою судових позовів у кіберспорті [128]. Команда, яка не виконує умови контракту, наприклад, не спромоглася виплатити винагороду гравцям, може отримати заборону брати участь в змаганнях, про що ліга, федерація або організатор турніру після встановлення всіх обставин справи можуть прийняти відповідне рішення [128].

Умова про строк дії договору пов'язана з умовою про його дострокове розірвання, що обов'язково має бути деталізовано. У договорі має бути зазначено, кому належатимуть права на вироблений продукт, наприклад, якщо це кошти від прямих трансляцій на стримінгових платформах, особливо, після закінчення строку договору або його дострокового припинення.

Важливою ознакою угод в кіберспорті є умова про ексклюзивність договору. Якщо контракт є ексклюзивним, сторона відмовляється від укладення аналогічних угод з третіми сторонами.

Чіткий розподіл зобов'язань та їх деталізація в контракті є запорукою успішної взаємодії між гравцем та клубом. Клуб має діяти в найкращих інтересах гравця, що бажано прямо передбачити в договорі. Для ефективної взаємодії між

сторонами, у договорі мають бути чітко передбачені наслідки невиконання або недобросовісного виконання зобов'язання.

У положеннях про винагороду має бути чітко зазначено: розмір, час, спосіб отримання винагороди; чи можливо отримати додаткову винагороду і на яких умовах; яким чином відбувається розподіл коштів у команді; в якому порядку можливі відшкодування витрат.

Право інтелектуальної власності є особливістю кіберспорту, тому згадується в договорах у цій сфері частіше [129; 130]. М. Lavelle і G. Faint зазначають, що найближчим аналогом є іміджеві права в класичних контрактах. На відміну від них, кількість нюансів стосовно інтелектуальної власності в кіберспорті більша за обсягом. Наприклад, це стосується ліцензій на трансляцію ігрового контенту, прав на використання гри або її елементів тощо. Це пов'язано з тим, що в класичному спорті ніхто не має виключних прав на гру. Наприклад, у футболу немає власника прав на нього, як і в інших видів спорту. Таким, між іншим, є один із аргументів противників надання кіберспорту статусу спорту, рівного класичним його видам.

У договорі має бути умова стосовно стримінгових прав. Наприклад, розробник може надати право клубу та його гравцям використовувати ігровий контент на власну користь в обмін на рекламу бренду розробника або навпаки встановити плату за трансляції та доступ до своєї гри.

Відповідно до змісту договору, не має виникати сумнівів стосовно володільця інтелектуальних прав, стосовно яких саме прав інтелектуальної власності домовляються сторони, який їх обсяг і т.д. Мають бути зазначені обмеження, які накладаються володільцем (ліцензіаром) на користування інтелектуальною власністю. Сторони мають узгодити, згідно з яким законодавством будуть вирішуватися спори стосовно інтелектуальної власності, про яку йдеться в угоді.

Договір має містити інформацію стосовно того, якою є частка та порядок нарахування спонсорських коштів. У договорі має бути врегульовано право сторони (спортсмена) укладати власні спонсорські угоди з третіми сторонами. Також має бути вирішено питання, чи має право команда на частку від таких коштів і які обмеження існують для гравця, якщо йому дозволено відповідно до договору укладати власні спонсорські угоди.

Поширеною умовою є заборона укладення договорів про спонсорство з конкурентами. До них відносяться бренди або спонсори суперників. Договір може містити умову, що такі угоди дозволяється укладати лише після настання конкретної події або спливу конкретного терміну, наприклад, після виграшу у великому міжнародному турнірі.

У сучасних кіберспортивних контрактах, після прийняття європейського регулювання стосовно захисту особистих даних (GDPR), обов'язково має бути пункт про збір, обробку та використання особистих даних гравця його контрагентом. У цьому розділі сторони мають визначити, які особисті дані гравця можуть оброблятися й поширюватися, зокрема, з комерційною метою.

Вирішення спорів у договорах в кіберспорті передбачає арбітражну угоду. Відповідно до цього розділу, сторони погоджуються, що не звертатимуться до суду, поки не буде вичерпано арбітражний спосіб вирішення спору. Залучення експертів, конфіденційність, гнучкість – переваги, через які в кіберспорті прийнято звертатися саме до арбітражу для вирішення суперечок за договорами.

В угоді потрібно передбачити чіткий покроковий процес вирішення спорів. Це потрібно для того, щоб сторони мали на увазі алгоритм дій, який дозволить їм врегулювати диспут швидко та ефективно без звернення до довготривалого тлумачення положень договору. Такий підхід покликаний зменшити ризики різночитань та двозначності, якщо справи дійде до суперечки.

Договір у кіберспорті може передбачати зобов'язання не розповсюджувати інсайдерську інформацію стосовно команди/клубу, процесу тренування тощо.

Його забезпеченням виступає санкція у вигляді грошового стягнення в разі порушення цієї умови. Така умова має бути ґрунтовно проаналізована перед підписанням контракту, оскільки в разі її неправомірності сторона бере на себе несправедливе зобов'язання, яке значно обтяжує його інтереси, що потім потрібно буде доводити в суді [129; 130].

Особливу увагу в кіберспорті слід приділяти договорам з неповнолітніми [129; 130]. Кіберспортсмени починають свою діяльність не досягнувши повноліття, отже, договори з такими особами мають відповідати їх інтересам та відповідати вимогам законодавства щодо охорони прав неповнолітніх.

Гравці кіберспорту часто стикаються з «договірним пеклом», коли з'являється можливість участі в новому турнірі або іншому виді соціальної активності для гравців [131]. У цих випадках одночасно з'являється багато пропозицій, більшість з яких містить несправедливі та обтяжуючі умови договору.

Прикладом порушення прав гравця за контрактом є справа Оуена Батерфілда (ігровий нік – Smooya) [132, с. 95-96; 133; 134]. Після підписання договору з кіберспортивною командою «Epsilon» його не допустили до ігрової практики, що в традиційному спорті означає «сидіти на лаві запасних». Розмір його винагороди зменшився від \$2000 до \$700 на місяць, плюс втрата соціальних виплат. В обґрунтування своїх претензій гравець зазначив, що відсутність ігрової практики призвела до зменшення його цінності як гравця та суттєво погіршила його кар'єрні перспективи [133; 134]. Клуб відмовився від продажу Батерфілда за первинною трансферною ціною в \$36,000, завищивши ціну втричі, що ускладнювало можливість його викупу.

Іншим прикладом є випадки, коли організатори не укладають письмові договори з командами-учасниками, що призводить до невиконання взаємних домовленостей [132, с. 95-96]. Наприклад, під час турніру Red Bull Coliseum у Малайзії виникли проблеми стосовно розподілу витрат на подорожі та

проживанням гравців [132]. Не було консенсусу і стосовно технічного забезпечення.

Окремим аспектом цієї проблеми є міжнародний вимір кіберспорту, коли кожен етап участі в змаганні проходить в різних частинах світу. Наприклад, коли корейський клуб підписує контракт з командою, яка має інтернаціональний склад, перебуває в європейській країні, а виступати за контрактом треба в Південній Америці. У разі виникнення спору між цими суб'єктами в них мав би бути алгоритм вибору юрисдикції для його вирішення, однак на практиці «міжнародність» кіберспорту часто призводить до правового хаосу в умовах відсутності регулятивної бази по цьому питанню. Вирішити цю задачу можливо, зазначивши відповідний алгоритм визначення юрисдикції для вирішення спору в договорі.

Крім цього, існує практика, за якої розробник гри створює власний турнір і зобов'язує всіх його учасників підпорядковуватися правилам, які включають норми стосовно укладення контрактів з гравцями та командами. Наприклад, таким шляхом пішов розробник гри Overwatch – компанія Activision Blizzard. Вона створила власну лігу за цією грою і в обов'язковому порядку затверджує всі контракти всередині ліги. Ці договори мають відповідати умовам, розробленим самою Activision Blizzard. Компанія зобов'язує клуби, які беруть участь в змаганнях з Overwatch, гарантувати гравцям мінімальну заробітну плату, медичне страхування, психологічні консультації.

Як повідомляє в своїй статті N. Smith, американські контракти в кіберспорті містять від 30 до 40 сторінок умов, часто сумнівних, наприклад, коли гравця може бути звільнено посеред ігрового сезону [131]. Таке розірвання договору в односторонньому порядку можливе, якщо клуб попередить гравця про розірвання договору за 14 днів або гарантує виплату винагороди за цей період в якості відступних. У таких контрактах також містяться умови про те, що гравцю буде зменшено виплати, якщо він перебуватиме на лаві запасних протягом

сезону. Також існують умови, які дозволяють перепродавати гравця в інший клуб (на правах оренди).

За словами самих гравців, спортивні організації можуть отримувати відсотки зі спонсорства та реклами за несправедливих умов – коли переважна їх більшість не доходить до самого гравця. N. Smith наводить приклад, як деякі спортивні агенти кіберспорту отримують до 10% з угод, натомість агенти Національної футбольної ліги США отримують 3%. Також автор відмічає, що в американському штаті Каліфорнія кіберспортивні організації діють в якості і клубу, і агенції талантів, однак, відповідно до місцевих законів, вони мають отримати відповідну ліцензію, якщо вони діють в якості такої агенції.

Експерти в США наголошують на тому, що типовим прикладом «договірного пекла» в кіберспорті є тиск з боку контрагента на неповнолітнього гравця з вимогою терміново підписати контракт (йому дається строк на роздуми, який вимірюється годинами), інакше він втратить кар'єрну можливість. Не маючи змоги зважити всі переваги й недоліки пропозиції, гравець підписується під договором, який до того ж містить умови про його фінансову відповідальність в разі дострокового розірвання контракту.

Першим кроком для владнання проблеми з договорами в кіберспорті є затвердження відповідної політики стосовно гравців з боку спортивної організації [135]. Наприклад, у відповідних політиках компаній Fnatic s Complexity Gaming йдеться про недопустимість переслідування гравців та тиску на них. Також вони містять умови стосовно обов'язкової участі батьків неповнолітніх гравців при укладенні контракту та важливість їх голосу стосовно гри в команді та присутності на змаганнях або навчанні їх дитини.

Висновки до підрозділу 2.1.:

1. Договірне правове регулювання в рамках цивільного права є оптимальним для регулювання відносин в сфері кіберспорту. Договір є однією з найдавніших форм регулювання цивільних правовідносин поряд з деліктами та

звичаями. Виникнення нових форм правовідносин зумовлює потребу в адаптації договірного права шляхом модифікації вже наявних договорів або створення їх нових видів.

2. Законодавство країн Європи переважно погоджується, що під поняттям договору слід мати на увазі угоду мінімум двох осіб, спрямовану на встановлення, зміну, припинення цивільних правовідносин. Формування поняття можливо за допомогою системного тлумачення норм цивільного законодавства або шляхом законодавчого визначення.

3. Українська доктрина цивільного права погоджується з розумінням поняття договору, за яким під ним мається на увазі домовленість двох або більше сторін, що спрямована на встановлення, зміну чи припинення цивільних прав і обов'язків. Визначення, які надаються авторами в дослідницькій літературі, є доповненням доктрини.

4. Підставою договору є мета його укладення. Істотними умовами договору є ті, без яких він не вважається укладеним. Перш за все, до істотних належить умова про предмет договору. Це також можуть бути строки, ціна, спосіб виконання тощо. Змістом договору виступають права та обов'язки сторін.

5. Правове регулювання договірних відносин в професійному спорті потребує оптимізації, адже в законодавстві містяться неоднозначні положення стосовно того, яка галузь права є пріоритетною для застосування норм щодо договорів у професійному спорті. На нашу думку, правове регулювання має узгоджуватися з природою відносин в професійному спорті, а, оскільки професійний спорт є комерційним напрямом діяльності, найкраще для його регулювання підходить цивільне (договірне) право.

6. У галузі кіберспорту договори володіють своїми особливостями, які пов'язані з об'єктивними умовами діяльності кіберспортсменів. Договори в кіберспорті відрізняються від договорів у класичному спорті, однак ці відмінності не є значними, оскільки це стосується матеріально-технічної сторони

договірних відносин між сторонами, як-то забезпечення комп'ютерною технікою, зв'язком, участь в житті команди, PR, реклама та спонсорство. Відмінність кіберспортивних договорів від аналогів у класичному спорті полягає, перш за все, в увазі до прав інтелектуальної власності, отже, особливій ролі ліцензійних угод в кіберспорті.

7. Важливість договору в кіберспорті полягає в тому, що за його допомогою закріплюється правовий статус сторін. Для кіберспортсмена це відіграє значну роль, адже він наділяється правами та обов'язками – набуває правового статусу. Спортсмени-новачки часто стають жертвами недотримання договірної форми, укладаючи усний договір зі своїми контрагентами. На усну угоду потім важко посылатися в суді як на підставу своїх вимог та/або заперечень за позовом у спорі. Отже, правовий статус кіберспортсмена може бути захищений за допомогою продуманого, рівноправного та справедливого договору, де будуть враховані всі його права та інтереси.

8. Для оптимального правового регулювання найкраще сприймати кіберспортсменів в якості незалежних виконавців, а не найманих робітників. Однак, у суді може бути встановлено, що правова природа відносин між сторонами не відповідає встановленому договору, внаслідок чого на сторону, яка фактично здійснювала більший контроль та владні повноваження (відносини підпорядкування і субординації, як між робітником та роботодавцем) над іншою стороною, буде покладена більша відповідальність, як на роботодавця – відповідно до трудового права. Це, в свою чергу, повертає нас до тези, що саме цивільно-правове регулювання є бажаним, оскільки спортивні клуби не хочуть брати на себе додатковий тягар відповідальності в силу своєї комерційної діяльності, яка є вільною, ініціативно, систематичною діяльністю з метою отримання прибутку (підприємництвом) на власний ризик (розсуд), як і діяльність професійного спортсмена (кіберспортсмена).

9. Специфіка договорів у кіберспорті зумовлена особливостями цивільних відносин в індустрії. Це стосується інтелектуальної власності, реклами, спонсорства, стрімінгу ігор в мережі, іміджевих прав тощо.

2.2. Загальна характеристика цивільно-правових договорів у сфері кіберспорту

Для розуміння видів договорів у кіберспорті потрібно провести їх класифікацію. Класифікація договорів за типами, підтипами, видами та підвидами є вимогою наукової методології. Для пізнання явища нам потрібно застосувати різні методи та можливі підходи до проблеми, щоб правильно її дослідити, охарактеризувати і здійснити її категоризацію [136, с. 321].

Класифікація договорів визначає їх місце в системі права та дозволяє зрозуміти їх головні риси, предмет, істотні умови. Гравильна класифікація сприяє упорядкуванню знань, забезпечує уніфіковане використання термінології, усуває неоднозначності [136, с. 321].

Питання оптимальної класифікації цивільно-правових договорів, критеріїв їх поділу, не залишаються без уваги дослідників цивільного права. Серед основних за цим напрямком досліджень можна назвати роботи В.В. Луця, Р.А. Лідовець, А.Д. Корецького, С.О. Бородовського, І.Е. Красько, О.А. Беяневич, Л.К. Веретельник, Р.Б. Шишки, Д.Ю. Сурай, С.М. Бервено, Р.А. Майданика та інших.

Перша відома класифікація договорів сягає епохи римського права. З тих пір спроби оптимізувати поділ договорів не припиняються. Таке завдання ускладнюється за рахунок об'єктивних чинників; виникає потреба в оптимізації цивільно-правового регулювання, характеристиці нових договірних відносин,

виділенні нових видів договорів тощо. З цієї причини класифікація договорів у цивільному праві має постійно оновлюватися.

Дослідження класифікації цивільно-правових договорів дозволяє визначити напрямки вдосконалення договірного права. Класифікація договорів передбачає їх поділ на однорідні класифікаційні утворення. Це можуть бути рід, тип, підтип, види і підвиди. У науці цивільного права прийнято використовувати дихотомічний поділ договорів або їх розрізнення за направленістю правового результату.

Дихотомічний поділ бере за основу один критерій і дозволяє за його допомогою розділити різні договори, наприклад, оплатні-безоплатні, абстрактні-каузальні, умовні-безумовні, неоспорювані-оспорювані, розпорядчі-зобов'язальні, алеаторні-комутативні, комерційні-фідуціарні, строкові-безстрокові, планові-непланові, загальноцивільні-господарські, підприємницькі-споживчі тощо [136, с. 322].

Поділ договорів за направленістю зобов'язання ще називають ознакою мети договору або «принципом результату» [136, с. 322]. За цим принципом договори отримали свій розподіл у Цивільному кодексі України і розміщуються в такій послідовності: 1) договори, спрямовані на передачу майна у власність або інше речове право (глави 54-57); 2) договори, спрямовані на передачу майна в користування (глави 58-60); 3) договори, спрямовані на встановлення зобов'язань із виконання робіт (глави 61-62); 4) договори, направлені на встановлення зобов'язань із надання фактичних послуг (глави 67, 71-74); 5) договори, направлені на встановлення зобов'язань із вчинення юридичних і фактичних послуг (глави 68-70); 6) договори, направлені на реалізацію виключних прав (глави 75-76); 7) договори, направлені на встановлення зобов'язань з надання фінансових послуг (глави 67, 71-74); 8) договори, направлені на досягнення спільної мети – простого товариства (гл. 77); 9) договір стосовно розпорядження майном на випадок смерті – спадковий договір (гл. 90).

Такий поділ має суттєву практичну цінність, адже дозволяє швидко визначитися з типом та видом договору, знайти відповідник у кодексі. Однак, як зазначають С.М. Бервено та Р.А. Майданик, з теоретичної точки зору до такої класифікації можуть виникати питання. Одними з таких є питання про єдність підстави поділу, а також про місце договорів таких як поступка вимоги, перехід боргу, застава, неустойка, порука, надання банківської гарантії тощо, в цій класифікації [136, с. 323].

Застосування кількох критеріїв при формуванні переважної більшості класифікацій цивільно-правових договорів передбачає їх поділ на однорідні класифікаційні утворення (рід, тип, види тощо), що вимагає виявлення їх поняття та встановлення співвідношення між собою. С.М. Бервено та Р.А. Майданик стверджують, що система має будуватися за наступним принципом, де тип – родове поняття; вид – елемент, який виник у результаті поділу типів; підвид – елемент, який виник у результаті поділу виду [136, с. 324]. Уніфікація правового регулювання договорів, таким чином, відбувається за допомогою їх поділу на групи, у кожної з яких є відмінності в регулюванні від інших груп, та яке об'єднує договори однієї групи.

С.М. Бервено та Р.А. Майданик наполягають на тому, що завершена класифікація наврядчи можлива, і кожна класифікація відрізняється своїм ступенем завершеності. Крім цього, поділ договорів на види завжди буде мати на увазі підвиди, наприклад, тип договорів про передачу майна у власність як приклади виділяє купівлю-продаж, міну, ренту тощо, водночас купівля-продаж буває роздрібною, як договір поставки і т.д. [136, с. 324].

Найбільш широкою категорією в класифікації можна вважати тип договору – однорідну групу договорів, що поділяється на їх види. Тип – це найбільш широка за обсягом форма систематизації цивільно-правових договорів. Інші класифікаційні форми, як-то підвид, вид, підвид – структурно входять за обсягом до типу [136, с. 325]. Якщо ж врахувати, що договір є правочином, але не кожен

правочин є договором, тоді, зазначають автори, доцільно використовувати ще таку категорію як «рід», і тоді повна система буде виглядати як «рід, тип, підтип, вид, підвид», де рід – це договір як такий. Зміст типу, як і будь-якої з категорій класифікації, полягає в ознаках юридично зобов'язуючого правовідношення, спрямованого на настання правового результату.

У Цивільному кодексі України видам договорів присвячені окремі глави, а підвидам – окремі параграфи. Наприклад, роздрібна торгівля виступає підвидом купівлі-продажу, а лізинг виступає підвидом договору оренди тощо. Отже, характеристика договору, наприклад, роздрібної торгівлі може проводитися таким чином: рід – договір; тип – договір, направлений на передачу майна у власність; вид – купівля-продаж; підвид – роздрібна торгівля [136, с. 327].

На думку Л.К. Веретельник, засади договірних відносин ясно та чітко визначені цивільним законодавством України [137]. Йдеться про ст. 3 Цивільного кодексу, де містяться основні принципи цивільного правового регулювання, та ст. 6, яка встановлює можливість сторін укладати договори, не передбачені цивільним законодавством. Л.К. Веретельник також звертає увагу на те, що договір в цивільному праві існує в двох іпостасях – як правочин і як зобов'язання. Дослідниця вказує, що принципи договірного права та сутнісна характеристика договору мають великий вплив на класифікацію цивільно-правових договорів. Внаслідок цього, в цивільному законодавстві України існують такі утворення як загальні положення про: договори, окремі інститути договірного права, окремі види договорів, а окремі інститути договірного права отримали свої різновиди (наприклад, купівля-продаж). Все це ускладнює завдання по здійсненню класифікації цивільно-правових договорів [137, с. 180].

Для систематизації явищ шляхом від меншого до більшого можна застосовувати нагромадження по схемі «норма – інститут – галузь» або застосовувати типізацію «тип – підтип – вид – підвид» [137, с. 180]. Такими є кількісно-якісні показники, або радше критерії, розподілу в договірному праві.

Однак, Цивільний кодекс вже має систематизацію договорів. На легальному рівні допомагає мета договору. На думку Л.К. Веретельник та В.В. Луця, наявна в цивільному законодавстві система договорів є науково обґрунтованою, зручною з точки зору практичного використання і в якості критерію поділу відображає підставу, або мету, укладення договору і правовий результат його укладання [137, с. 181; 138, с. 79].

Мета договору як зобов'язання – виконання боржник_ами взятого юридичного обов'язку за договором [137, с. 182]. Якщо цивільне право є системним, тоді й договірне право як його складова є системним, а цивільно-правові договори підлягають вивченню в рамках їх класифікації. Система цивільно-правових договорів характеризується внутрішньою єдністю та диференціацією договірних відносин, що зумовлено цивільними відносинами, опосередкованими договорами [137, с. 182; 139, с. 639].

Зазвичай для проведення поділу договорів використовуються властивості дихотомічного характеру. Це дозволяє провести чітку межу та відрізнити договори з одними особливостями від інших, які таких особливостей не мають. Наприклад, за критерієм зустрічного задоволення можна поділити договори на оплатні та безоплатні; за розподілом прав та обов'язків між сторонами – на односторонні та двосторонні (п. 2, 3 ст. 626 ЦК), за моментом у часі, коли договір вважається укладеним, - на реальні та консенсуальні тощо [136, с. 327].

Для цивільного законодавства України характерно розміщення договорів у кодексі на підставі юридичних наслідків їх укладення. Іншими словами, найпростіший спосіб розуміння поділу договорів у Цивільному кодексі України – це їх розподіл за принципом мети укладення. Ю.С. Суха наводить наступну класифікацію: 1) договори про передачу майна у власність; 2) договори про передачу майна в тимчасове користування; 3) договори про виконання робіт; 4) договори про передачу результатів творчої діяльності; 5) договори про надання послуг; 6) договори про спільну діяльність [38].

Поділ договорів також може проводитися аналогічно до поділу правочинів, оскільки кожен договір є правочином. Таким чином, договори можна відрізнити як консенсуальні та реальні, оплатні та безоплатні, абстрактні та казуальні і т.д.

На думку С.М. Бервено, змішані договори не є видом або типом договорів, а є окремою категорією через свою юридичну природу, яка поєднує елементи договорів різного виду [136, с. 327]. Автор не вважає змішаними договори, які об'єднують елементи різних видів одного типу договорів.

Ю.С. Суха в своїй роботі про договори в професійному спорті пропонує розглядати функціональну класифікацію договорів [38, с. 87]. На думку Л.К. Веретельник, функціональна класифікація договорів відображає їх внутрішню спрямованість, механізм та мету договору [137]. Дослідниця виділяє наступні типи: 1) договори, що забезпечують виконання зобов'язань; 2) договори, що мінімізують ризики; 3) договори з передавання майна у власність; 4) договори про безоплатну передачу майна у власність; 5) договори про передачу майна у володіння і користування; 6) договори про виконання робіт; 7) договори про доставку вантажів, пасажирів; 8) договори про надання послуг; 9) договори про проведення розрахунків і кредитування; 10) корпоративні договори; 11) договори про створення результату творчої, інтелектуальної та іншої діяльності; 12) договори про створення та розповсюдження інформації; 13) договори про надання майнових прав на використання результату творчої діяльності; 14) інші договори [137, с. 181]. У залежності від закріплення договорів в актах цивільного законодавства Л.К. Веретельник виділяє дві групи: 1) договори, регулювання яких охоплюється Цивільним кодексом України і 2) договори, врегульовані поза його межами [137, с. 182]. Згідно з Розділами 2, 3 Книги п'ятої Цивільного кодексу, Л.К. Веретельник називає дві групи договорів: характеристичні та функціональні [137, с. 183]. Перші кваліфікують конкретний договір як вид зобов'язання. Другі відображають мету, предмет та особливості кожного договору в межах їх типу.

За предметом договори варто поділяти на речові та зобов'язальні. Предметом речових договорів завжди є певна річ, стосовно якої сторони й укладають договір. До таких договорів належать договори на передачу майна у власність, договори на передачу майна у користування, договори підряду. Предметом зобов'язальних договорів є певні дії чи бездіяльність їх сторони чи сторін. Зокрема, це стосується більшості договорів із надання послуг, договорів на передачу майнових прав інтелектуальної власності. Проте, можливі речово-зобов'язальні договори. Так, за договором підряду його предметом є як певна річ, яку підрядник повинен створити чи відновити (відремонтувати) або надати іншого вигляду, та дії підрядника. У таких договорах присутні два та більше предметів договору. Якщо він впевниться у низькій кваліфікації підрядника, то може відмовитися від договору.

Для найбільш простого погляду використовується класифікація договорів за Цивільним кодексом України. Наприклад, відповідно до ст. 640, договори можна поділити на консенсуальні та реальні. Перші вважаються укладеними при прийнятті пропозиції. Якщо для того, щоб договір вважався укладеним, потрібна передача речі, він вважається реальним. Є договори, які для того, щоб вважатися укладеними потребують нотаріального посвідчення та державної реєстрації. У такому випадку вони вважаються укладеними в момент додержання законної вимоги (умови) про їх укладення.

У професійному спорті необхідною умовою укладення договору є досягнення згоди. Таким чином, договори в професійному спорті частіше за все є консенсуальними. Наприклад, таким є договір про спортивну діяльність, трансферний договір, агентський договір. В усіх цих випадках договір виступає як регулятор цивільних відносин між сторонами.

Договори в професійному спорті можуть належати до типу надання послуг, в межах яких поділяються на види, наприклад, якщо розглядати спортивну діяльність тренера, фізіолога, масажиста, або навіть професійного спортсмена –

як послугу. Однак, в цьому аспекті доцільно говорити про усталене розуміння послуг, наприклад, зі спортивного консультування, спортивної освіти, послуги страхування, перш ніж тлумачити професійну спортивну діяльність як надання послуг. Крім цього, в професійному спорті мають місце й інші договори, наприклад, про передачу або користування об'єктами матеріального світу (речами). Типові приклади: купівля-продаж або оренда спортивних споруд, тренувальних комплексів, спортивного інвентаря. У кіберспорті це може бути купівля-продаж кіберарени, тренувального табору, комп'ютерної техніки. У професійному спорті мають місце і договори про виконання робіт, наприклад, про будівництво спортивної споруди або тренувальної бази.

За критерієм зустрічного грошового задоволення договори поділяються на оплатні й безоплатні. Для оплатного договору характерна зустрічна оплата (задоволення майнової вимоги), в той час як для безоплатного договору характерним є одностороннє задоволення майнового інтересу. У кіберспорті зазвичай переважають оплатні договори, однак, можуть мати місце і безоплатні, наприклад, договір дарування спортивного інвентаря. Ю.С. Суха в якості прикладу безоплатних договорів у професійному спорті називає договори фінансування (спонсорства) спортивних гравців або організацій (клубів) [38, с. 89].

Поділ договорів на підприємницькі та непідприємницькі є умовним і стосується сукупності ознак, таких, наприклад, як статус суб'єктів та відношення договору до підприємницької діяльності. На нашу думку, така класифікація є суперечливою, адже професійний спорт за своєю специфікою є комерційним напрямом, отже більшість договорів характеризуються тим, що пов'язані з веденням підприємницької діяльності. Виходить, така класифікація до підприємницьких договорів буде відносити переважну більшість договорів у професійному спорті, а до непідприємницьких буде відносити всі інші. Як пише Ю.С. Суха, до групи інших договорів можуть відноситися договори, які

укладаються в сфері професійного спорту суб'єктами, які не займаються підприємницькою діяльністю [38, с. 89]. Професійні спортсмени та клуби, які укладають з ними контракти, або укладають трансферні договори між собою, можуть вважатися суб'єктами підприємницької діяльності, отже, договори між цими суб'єктами за поділом договорів на підприємницькі та непідприємницькі належать до першої групи. А які договори будуть належати до другої? Припустімо, спортивний клуб укладає договір будівельного підряду. Контрагент нібито не займається професійною спортивною діяльністю, однак веде підприємницьку діяльність. За класифікаційною ознакою, що такий суб'єкт не веде підприємницьку діяльність в професійному спорті, договір між ним і клубом має бути віднесено до непідприємницьких договорів. Але обидва суб'єкти ведуть підприємницьку діяльність, тому не можна сказати, що такий договір є непідприємницьким. Скоріше, до прикладу непідприємницьких договорів в професійному спорті можна віднести трудовий договір, коли, наприклад, професійний клуб наймає обслуговуючий персонал, скажімо, на посаду прибиральника чи охоронця. Такі відносини не є спільною комерційною діяльністю сторін. За таких умов наймані працівники знаходяться в підпорядкуванні роботодавця, працюють за розпорядком, виконують встановлені та обмежені договором завдання, тому є найманими працівниками, а не суб'єктами підприємницької діяльності. Такий приклад задовольняє умовам, за яких договір у професійному спорті не є підприємницьким, тобто, не стосується систематичної ініціативної ризикової діяльності з метою отримання прибутку, а стосується виконання роботи за трудовим договором. Але тоді виходить, що поділ на підприємницькі та непідприємницькі договори в професійному спорті насправді є поділом на цивільні та трудові договори. Саме тому поділ на підприємницькі та непідприємницькі договори в професійному спорті, на нашу думку, є хитким та непослідовним.

На думку Ю.С. Сухої, договори між професійними спортсменами та спортивними клубами носять характер договору про надання послуг, якщо спортсмен займається спортом індивідуально і отримує винагороду за участь у змаганні на користь спортивної організації. У такому випадку спортсмен надає послугу своєму контрагенту на підставі умов договору [38, с. 90].

Переважає більшість цивільно-правових договорів укладаються вільно, однак укладення договору може бути обов'язковим відповідно до закону. У цьому випадку укладення договору регламентується повністю актом цивільного законодавства, а розбіжності в його розумінні вирішуються судом (ст. 648, ч. 1 ст. 649 Цивільного кодексу). Таким чином, договори поділяються на вільні та обов'язкові.

У ст. 633-636 Цивільного кодексу міститься характеристика таких договорів як публічний договір, договір приєднання, попередній договір та договір на користь третьої особи [38, с. 90]. За особливостями публічного договору, підприємець має зобов'язання продати річ, виконати роботу або надати послугу тим, хто до нього за цим звертається (ч. 1 ст. 633). Умови є тотожними для кожного, хто звертається, крім осіб, яким відповідно до закону надаються пільги (ч. 2 ст. 633). Згідно з ч. 3, 4 ст. 633 ЦКУ встановлено умови щодо недискримінації осіб, які звертаються до підприємця.

За договором приєднання одна сторона погоджується на умови іншої сторони (ч. 1 ст. 634). Такі умови містяться композитно (об'єднано) в одному документі, наприклад, формулярі. Друга сторона не може запропонувати свої умови договору, отже, або приймає умови першої сторони в цілому або не приймає, – і тоді договір не укладається. Цим пояснюється назва договору, оскільки контрагент або пристає на умови іншої сторони (приєднується до умов) або ні. Якщо умови договору приєднання стали явно обтяжливими для сторони, яка приєдналася, на її вимогу договір може бути змінено або розірвано. У цьому випадку така сторона має довести, що вона не прийняла б умов договору, якби

могла впливати на їх формування (ч. 2 ст. 634). Якщо сторона приєдналася через ведення нею підприємницької діяльності і знала або могла знати про обтяжливі для неї умови договору, інша сторона вправі відмовити в задоволенні вимоги сторони приєднання про зміну або розірвання договору внаслідок обтяжливих умов, які суперечать інтересам сторони приєднання.

За змістом діяльності за договором можна виділити майнові та організаційні договори. Особливість майнових договорів полягає в отриманні блага (майна, речі) шляхом виконання зобов'язання. Організаційні договори створюють передумови ведення економічної діяльності. Такими, наприклад, є засновницькі (установчі) договори зі створення господарських товариств [136, с. 328].

Відповідно до ст. 635 Цивільного кодексу, договори можна поділити на попередні та основні. За попереднім договором сторони зобов'язуються в конкретний термін укласти основний договір в майбутньому на умовах попереднього. Відповідно до ч. 2 ст. 635, сторона, яка необґрунтовано ухиляється від укладення основного договору, зобов'язана відшкодувати збитки іншій стороні, якщо інше не встановлено попереднім договором або актами цивільного законодавства. Якщо основний договір потребує нотаріального посвідчення, попередній договір також посвідчується [136, с. 329].

Договори можуть створювати правовідношення лише для їх сторін або і для третіх осіб. У такому випадку йде мова про договір на користь третьої особи. Відповідно до ст. 636 Цивільного кодексу України, боржнику за таким договором належить виконати зобов'язання на користь третьої особи. Така особа може бути встановлена або не встановлена в договорі. Якщо в якості прикладу договору на користь третьої особи ми наводимо договір страхування (ч. 1 ст. 979), то відповідно до його законодавчого визначення третя особа має бути зазначена в договорі. Згідно з ч. 2 ст. 985, фізична або юридична особа, призначена страхувальником в якості третьої особи, на користь якої укладено договір,

іменується вигодонабувачем. Відповідно до ч. 3 ст. 636, якщо третя особа заявляє про намір скористатися своїм правом за договором, з цього моменту сторони не можуть його змінити або розірвати, якщо інше не встановлено самим договором або законом. У випадку відмови третьої особи, сторона може скористатися правом третьої особи отримати вигоду за договором, якщо інше не випливає з суті договору (ч. 4 ст. 636).

Договори, характеристика яких не є чітко визначеною в законодавстві, ми називаємо непоіменованими. Д.Ю. Сурай вказує, що в літературі непоіменовані договори не мають однозначно вживаного найменування. Наприклад, до них застосовуються такі назви як: нетипові, аномальні, несамотійні, безіменні, договори з незвичайним змістом [140, с. 167]. У цій роботі ми надали перевагу вживанню терміну «непоіменований договір», оскільки він прижився в науковій літературі.

Частіше за все, нововведення в договірному праві у вигляді нових форм опосередкування цивільно-правових відносин через їх регулювання в договорі знаходять своє відображення саме в якості непоіменованого договору. З плином часу та уніфікацією правового регулювання виокремлюються характерні риси нового договору і він може «вийти» зі сфери непоіменованих договорів. Така ситуація особливо притаманна галузям з динамічним розвитком. Кіберспорт є однією з них, тому в цій індустрії можуть з'являтися нові і нові формати взаємодії між суб'єктами. З іншого боку, у професійному спорті донедавна (з точки зору цивільного права) трансферні угоди та агентські договори відносили до непоіменованих. Наразі, коли вони вже набули широкого розповсюдження в професійному спорті, констатувати, що вони відносяться до розряду непоіменованих, важче, однак, їх характерні риси не відображені в законодавстві в повній мірі. Крім цього, поіменованій чи непоіменованій договір – це питання його цивільно-правової сутності, а не поширеності вжитку. Можна, однак, сказати, що «поіменованість» договорів слугує маркером того, наскільки

цивільне право встигає за ритмом життя – частіше за все, воно його лише наздоганяє і надає суспільним відносинам юридичної визначеності.

М.О. Ткалич зазначає наступне стосовно «непоіменованості» трансферних угод. На його думку, трансферний договір є непоіменованим, оскільки не можна знайти його однозначний (тотожний) відповідник в цивільному законодавстві серед інших видів або типів договорів. У такому випадку, до непоіменованого договору варто застосовувати регулювання подібного (схожого) договору або загальні принципи договірного регулювання, якщо подібний договір відсутній в цивільному законодавстві [141, с. 258]. М.О. Ткалич характеризує трансферний договір як домовленість спортивних клубів, згідно з якою один зобов'язується забезпечити перехід спортсмена до складу команди іншого, а інший зобов'язується сплатити за це встановлену договором грошову суму [141, с. 261]. У подальшому автор пропонує ще одне розуміння трансферного договору – як уступки одного клубу іншому права вимоги надати послуги у сфері спорту [142, с. 111]. Така уступка звернена до професійного спортсмена. В обґрунтування конструкції трансферного договору як уступки права вимоги М.О. Ткалич зазначає, що, якщо зауважити, що взаємодія «професійний спортсмен-клуб» полягає в наданні послуги участі в змаганнях, за яку клуб виплачує спортсмену винагороду, тоді, якщо попередній клуб укладає трансферний договір з іншим клубом, він таким чином уступає йому право вимагати від спортсмена надання послуг, а в спортсмена виникає право вимагати винагороду за надання послуг новому клубу або виплату заборгованості за надання послуг, якщо така була стосовно спортсмена в його попереднього клубу, і, відповідно до уступки права вимоги, перевелася на новий клуб. Таким чином, предметом трансферного договору має бути уступка одним клубом іншому права вимоги до спортсмена.

Залежно від того, чи зафіксована певна договірна конструкція в Цивільному кодексі України та інших актах цивільного законодавства, договори поділяють на поіменовані та непоіменовані. Договір вважається поіменованим,

якщо акт цивільного законодавства виділяє його в окремий тип (вид) та надає йому відповідну правову регламентацію (наприклад, договір оренди, поставки, лізингу тощо). До непоіменованих належать договори, можливість укладення яких прямо не передбачена в актах цивільного законодавства (наприклад, договір надання маркетингових послуг, договір аутстафінгу, договір про нерозголошення конфіденційної інформації). При цьому системний аналіз диспозитивних норм цивільного законодавства свідчить про можливість укладення договору, відмінного від нормативно закріплених конструкцій, але який відповідає вимогам розумності та справедливості.

Необхідно відрізнити непоіменовані договори від змішаних, які містять в собі елементи різних договорів. До відносин сторін у змішаному договорі застосовуються у відповідних частинах положення актів цивільного законодавства про договори, елементи яких містяться у змішаному договорі, якщо інше не встановлено договором або не впливає із суті змішаного договору. Так, договір про створення та використання об'єкта інтелектуальної власності може також містити умови договору про виконання робіт, передачу прав на створений об'єкт або прав на його виконання.

Непоіменованим є договір, який не передбачений цивільним законодавством та не відповідає ознакам окремих закріплених в законодавстві видів поіменованих договорів. В іншому випадку такий договір визнається змішаним або відбувається зміна назви договору, якщо сторони відтворюють економічні або іноземні поняття (наприклад, фінансування, бізнес-проект), хоча за своїм змістом ці договори можуть бути договорами цільового кредиту або простого товариства.

Стаття 638 Цивільного кодексу України передбачає, що договір є укладеним, якщо сторони в належній формі досягли згоди з усіх істотних умов договору. Істотними умовами договору є умови про предмет договору, умови, що визначені законом як істотні або є необхідними для договорів цього виду, а також

всі умови, щодо яких за заявою хоча б однієї зі сторін має бути досягнуто згоди. Таким чином, обов'язковою умовою укладення непоіменованого договору є досягнення згоди сторонами щодо його предмету. При цьому створення сторонами проекту договору «*tabula rasa*» може супроводжуватися складнощами, оскільки розробка та узгодження умов неврегульованого договору потребує від контрагентів зусиль та часу.

Деякі непоіменовані договори мають новий предмет (наприклад, договори, що фіксують непоіменовані способи забезпечення виконання зобов'язань, зокрема, забезпечення виконання зобов'язань державною гарантією), інші – відрізняються специфічним об'єктом (наприклад, договір надання персоналу або договір аутстафінгу).

Серед договорів, не передбачених цивільним законодавством, виділяють такі, що мають нову, не відому поіменованим договорами спрямованість. Прикладом може слугувати контракт на отримання права використання подарункового сертифіката або дистриб'юторський договір. До непоіменованих договорів застосовуються норми найбільш подібних договорів одного виду або типу з непоіменованим договором та загальні положення зобов'язального договірного права (за правилами застосування аналогії закону та аналогії права).

Змішані та непоіменовані договори набули значного поширення в міжнародній торгівлі. Контрагенти зацікавлені в пошуку комбінованих договірних конструкцій, здатних максимально врахувати їхні інтереси. Можлива ситуація, коли один і той же зовнішньоекономічний договір по-різному кваліфікуватиметься правовими системами держав, в яких перебувають контрагенти. З огляду на відмінності національних правопорядків, договір певного виду може бути закріплений у праві лише однієї країни, кваліфікуватися як змішаний або договір *sui generis* (договір особливого роду). За таких обставин істотні умови договорів обмежуються їхнім предметом і тими положеннями, які сторони визнають необхідними. Так, поширений у зовнішньоторговельному обігу

договір консигнації в українському праві належить до непоіменованих договорів (зазвичай до нього застосовуються норми про договір комісії).

До недавнього часу до непоіменованих договорів відносили акціонерні угоди (англ. *Shareholders' Agreements*). Договір про нерозголошення конфіденційної інформації (англ. *non-disclosure agreement*) також належить до непоіменованих. В умовах українських реалій це ставить під питання реальність застосування відповідальності до контрагентів, які порушили вимоги про конфіденційність.

Така ситуація призводить до того, що сторони, не маючи можливості врегулювати відносини поіменованим або змішаним договором, укладають непоіменованій договір із застосуванням матеріального права інших держав (Англії та Уельсу, Німеччини, Франції, Швейцарії, тощо) та намагаються провести договірні транзакції в закордонних юрисдикціях.

З метою уникнення ризиків визнання непоіменованих договорів недійсними слід враховувати імперативні норми цивільного законодавства, вказівка на які міститься в ч. 3 ст. 6 Цивільного кодексу України. Також умови непоіменованого договору не можуть обмежувати економічну конкуренцію, порушувати публічний порядок, інтереси держави й суспільства, його моральні засади, обмежувати права споживачів, а також порушувати засади добросовісності, справедливості та розумності.

Отже, правові норми, покликані регулювати відносини, які виникають з непоіменованих договорів, мають загальний характер та надають учасникам цивільно-правового обігу достатньо широкі можливості для створення нових правових конструкцій з незначними обмеженнями волі сторін, прямо передбаченими положеннями чинного законодавства.

Загалом із розвитком цивільного обороту ускладнюються взаємозв'язки контрагентів. Між ними можуть виникають нові зобов'язання, ознаки яких не дозволяють нам із точністю «втиснути» їх в межі вже відомих нашому

законодавству договорів. Тобто, новий договірний вид вже має такі свої особливі ознаки, які дозволяють винести його за межі наявного в законодавстві договірного роду, внаслідок чого цей новий договір вимагатиме власної правової регламентації.

Інколи може спостерігатися конкуренція між змішаними і непоіменованими договорами. Наприклад, договір про переробку давальницької сировини можна розглядати як договір *sui generis*, а можна і як змішаний договір з елементами підряду, купівлі-продажу або міни. У першому випадку для усунення прогалин в договорі повинні використовуватися загальні норми Цивільного кодексу України про правочини, зобов'язання і договори; у другому – глави особливої частини Цивільного кодексу України, що належать до зазначеного виду договорів.

Однак змішані договори все ж відрізняються від непоіменованих договорів. Відмінність між непойменованими і змішаними договорами полягає в тому, що перші утворюють абсолютно нову якість, тоді як другі утворюються шляхом змішення в тих або інших кількісних пропорціях елементів вже відомих договорів.

Водночас, на практиці провести цю відмінність важко. Розмежування змішаних і непойменованих договорів викликане тією обставиною, що парними категоріями є поймаєновані і непоймаєновані договори. Змішаний договір – це синтетичне явище, тобто явище іншого порядку. Змішаний договір вторинний як щодо поймаєнованих, так і до непоймаєнованих договорів, оскільки він може поєднувати в собі елементи тих і інших.

Відсутність у законодавстві прямої вказівки на те, якими нормами слід керуватись під час вирішення спірних питань або створення тексту договору, предмет і зміст якого не визначені законом, примушує хаотично шукати відповідне правило в усій сукупності цивільно-правових актів. Єдиним виходом є можливість і необхідність застосування в таких випадках аналогії закону, а при неможливості цього – аналогії права.

Також змішані договори відрізняються від поіменованих договорів. Змішаний договір з'являється на відміну від поіменованого договору на іншому рівні (стадії) механізму правового регулювання, починаючи з юридичного факту – укладення правочину у вигляді змішаного договору. Іншими словами, змішаний договір виникає на стадії реалізації норм цивільного права, коли конкретні суб'єкти реалізують свою правоздатність в конкретних правочинах. Звідси висновок, що цивільно-правові норми про змішані договори можуть бути лише загального характеру. Якщо ж законодавець приступає до детальної, а значить багато в чому імперативної, регламентації договору, то такий договір неминуче перетворюється на поіменований тип (вид) договору. Через це змішаний договір існує в нормах права лише у вигляді загального дозволу, але ніяк не у вигляді якої-небудь детальної юридичної моделі.

Таким чином, можна сказати, що змішані та комплексні договори представляють окремі групи. Змішані договори характеризуються поєднанням елементів різних договорів, головню, їх істотних умов, наприклад, умови про предмет, а комплексні – поєднують регулювання різних галузей права, наприклад, цивільного і земельного, морського або іншого.

Договірне регулювання в професійному спорті може передбачати цивільно-правові, трудові та змішані договори [143]. Видається, що така позиція є хибною, оскільки, не дивлячись на зовнішню відповідність ситуації з правовим регулюванням договорів у професійному спорті ставленню до договірному регулювання в спеціальному спортивному законодавстві (простіше кажучи, мовчазної згоди з неоднозначністю правового регулювання), по суті договірні відносини в професійному спорті мають носити цивільно-правовий характер. Така позиція узгоджується з поняттям професійного спорту, яке застосовується в європейському спортивному праві, де професійний спорт прирівняно до комерційної діяльності, метою якої є отримання прибутку. Вона також відповідає нормі абз. 1 ст. 38 Закону України «Про фізичну культуру і спорт», яка також

визнає професійний спорт комерційною діяльністю з метою отримання прибутку, що вказує на необхідність цивільно-правового регулювання таких відносин.

Відповідно до ч. 2 ст. 628 Цивільного кодексу України, змішаним договором є такий, що складається з елементів різних договорів. Стосовно того, що може матися на увазі під елементами різних договорів, Ю.С. Суха зазначає чотири варіанти: 1) сукупність обов'язків, характерна для конкретного виду договору; 2) системні ознаки, за якими ідентифікується конкретний договір; 3) це істотні умови або такі, що ідентифікують договір; 4) поєднання змісту різних договорів [38, с. 94; 140, с. 166; 144, с. 12]. На нашу думку, пріоритетним міг би бути третій варіант, за якого змішані договори характеризуються поєднанням істотних умов різних договорів.

Як зазначає Д.Ю. Сурай, змішані договори не можна плутати з непоіменованими. Відмінність між ними полягає в тому, що змішаний договір поєднує елементи поіменованих договорів в той час як непоіменований відсутній в законодавстві [140, с. 168]. На думку Д.Ю. Сурай, змішані договори відносяться до іншого рівня механізму правового регулювання. Таким чином, не можна сказати, що договори поділяються на поіменовані, непоіменовані та змішані. За правильною класифікацією договори тоді поділятимуться на «чисті» та змішані, а поіменовані та непоіменовані – це поділ «чистих» договорів на закріплені і не закріплені в цивільному законодавстві.

З одного боку, позитивним є той момент, що законодавець створив і надав суб'єктам цивільних правовідносин саму можливість укласти змішані договори, не звужуючи її детальним визначенням. З іншого боку, відсутність конкретики дала змогу цивілістам пропонувати свої визначення та погляди на поняття змішаних договорів у цивільному праві, в результаті чого в науці немає консенсусу стосовно змішаних договорів у цивільному праві, і тим паче, в професійному спорті.

Ми вважаємо, що в кіберспорті змішані договори можуть проявлятися у вигляді поєднання істотних умов різних договорів, наприклад, ліцензійного договору і надання послуг. Водночас, характеристикою змішаних договорів є те, що вони не можуть мати елементи різних договорів, якщо вони суперечать одне одному. Д.Ю. Сурай наводить приклад змішаного договору дарування і купівлі-продажу, що є абсурдом, тому такий змішаний договір неможливий [140, с. 166].

Залишається дискусійним, однак, думка про те, чи можна вважати змішаним договір, який поєднує різні види *одного* договірної типу. А.В. Скрипник вказує, що змішаний договір має місце, лише коли у ньому поєднуються елементи різних видів договорів, які не належать до одного типу [145, с. 384]. Однак, відповідно до ч. 2 ст. 639 Цивільного кодексу, немає жодної вказівки, що для змішаного договору потребуються елементи договорів різних типів. Дослівно, йдеться лише про «елементи різних договорів». На нашу думку, те, що законодавець виділив у якості «елементів різних договорів», слід тлумачити в першу чергу як їх істотні умови, адже саме вони, зокрема, умова про предмет, дозволяють нам відрізнати один договір від іншого.

Л.К. Веретельник виділяє також ризикові, або алеаторні, договори [137, с. 188]. Критерієм для виділення таких договорів є ступінь ризику по їх укладенню. Їх характеристика полягає в тому, що вигода їх укладення визначається із настанням конкретних обставин, і не може бути визначена в момент укладення договору. Л.К. Веретельник в якості прикладу наводить договори страхування, (азартної) гри, парі, довічного утримання. І.С. Тімуш також відносить до них договір ренти, довічного утримання, ліцензійний договір [146, с. 284].

На думку Л.К. Веретельник, якщо підрядник на свій ризик повинен виконати певну роботу відповідно до ст. 837 Цивільного кодексу, це також може бути підставою для віднесення договору підряду до алеаторних. На противагу алеаторним договорам авторка наводить гарантовані договори, де частка ризику зведена до мінімуму або відсутня [137]. Гарантовані договори також називаються

міновими, або еквівалентними (купівля-продаж, поставка, міна (бартер)). За такими договорами обмін визначається сторонами договору в момент його укладення. Сторони визначають розмір взаємного надання. У такій ситуації розмір обміну не залежить від події в майбутньому.

Гра та парі є типовими прикладами алеаторного договору. У такому випадку одна зі сторін виграє, а інша програє. Н.І. Майданик зауважує, що (азартну) гру в якості юридичного явища можна розглядати у вузькому та широкому сенсі [147]. У першому випадку (азартна) гра визначається як активна розважальна діяльність учасників (розвага), які погодилися на умови її проведення, і результат якої існує у вигляді виграшу або програшу (наприклад, гра в карти, покер тощо). У другому випадку таке поняття доповнюється фактором настання/ненастання факту, який визначає виграш чи програш учасників гри (наприклад, рулетка, ігрові автомати тощо) [147, с. 33].

Як пише І.С. Тімуш, договір парі є домовленістю між учасниками або учасниками та організатором парі, за якою кожна із сторін (учасники парі) зобов'язується перед іншою виплатити приз (грошову суму, передати річ, виконати роботу, надати послугу) у випадку, якщо її твердження щодо певної обставини виявиться неправильним (сторона, що програла), а твердження іншої (тієї, що виграла) сторони – правильним [148, с. 12].

Т. Предчук вважає, що вигода за алеаторним договором обумовлена настанням майбутньої події [149, с. 49]. Настання такої події носить характер випадку, тому володіє ступенем імовірності. Це робить отримання вигоди та взаємне задоволення інтересів за договором так чи інакше випадковим. Авторка називає алеаторні договори угодами «зі зниженим ступенем вірогідності очікуваного зустрічного виконання зобов'язання» [149, с. 49], через те, що воно залежить від випадку.

На думку І.С. Тімуш, ризиковий договір – це орієнтована на випадок угода, можливість задоволення зустрічних вимог за якою є невідомою на момент

укладення через те, що вона залежить від ймовірного, або випадкового, юридичного факту, встановленого в якості умови виконання договору, що в свою чергу може викликати негативний (програші, збитки, шкода), позитивний (виграш, вигода, прибуток) або нульовий економічний результат [150, с. 66].

Договір визнається міновим (комутативним, еквівалентним), якщо кожна сторона зобов'язується дати або зробити щось і те, що вона повинна дати (зробити), розглядається як еквівалент того, що їй дають (що для неї роблять), і вчинення надання не зумовлено настанням у майбутньому умови, покликаної остаточно його визначити. До комутативних (еквівалентних, мінових) відносяться договори купівлі-продажу, міни та дарування, яким притаманна збалансованість зустрічних дій; учасників зобов'язання, що проявляється в наявності визначеного надання на користь кредитора, вчинення якого не обумовлено настанням у майбутньому умови, покликаної остаточно його визначити.

Як пише Ю.С. Суха, в залежності від виду спорту, можна виділити договори в футболі, баскетболі, боротьбі, боксі, отже, і в кіберспорті [38]. Це зручна класифікація, коли потрібно визначитися зі сферою застосування самого договору, що означає поширеність конкретного договору в конкретному виді спорту в порівнянні з поширеністю подібного або такого самого договору в іншому виді спорту. Недолік такого поділу полягає в тому, що подекуди однакові договори можуть зустрічатися в обох видах спорту. Однак, вони здаються однаковими лише на перший погляд, оскільки, наприклад, договір про перехід професійного спортсмена з одного клубу в інший (трансферний контракт) буде мати свої особливості в футболі, баскетболі, або регбі. Це пояснюється правилами трансферних переходів, які встановлюються регулятивними організаціями в конкретному виді спорту. Отже, така класифікація має свою практичну цінність, якщо для нас важливо описати договори за сферою їх застосування.

У Цивільному кодексі не вживається поняття «типовий договір» (хіба що «типовий ліцензійний договір» за ст. 1111), однак ним регулюється питання застосування типових умов договору (ст. 630). У ст. 630 не вживається словосполучення «умови типових договорів». Натомість, йдеться про типові умови (договорів певного виду). Таким чином, відповідно до норм ст. 630, сторони можуть посилалися в договорі на типові умови договору цього виду, однак це не означає, що наявність типових умов договору є обов'язковою для наслідування. Питання про застосування або не застосування типових умов договору залишається для розсуду сторін, що робить дію норми ст. 630 – диспозитивною. Згідно з ч. 2 ст. 630, без посилання на типові умови в договорі, типові умови можуть застосовуватися в якості звичаїв ділового обороту. Для цього вони мають відповідати змісту ст. 7 Цивільного кодексу, яка в ч. 2 забороняє застосовувати звичаї ділового обороту, які суперечать договору або актам цивільного законодавства. З точки зору цивільного права, типові умови є рекомендаційними, а не обов'язковими, і покликані полегшити унормування договірних відносин між сторонами. Відповідно до ч. 1 ст. 630, типові умови є обов'язковими у випадку, коли це встановлено договором, що говорить про диспозитивність такої норми: сторони мають право вирішити питання про застосування типових умов за власним розсудом.

Складнішою є ситуація з актами локальних спортивних організацій або органів державної влади. У цьому аспекті потрібно відрізнити нормативно-правовий акт, яким встановлено обов'язок укладати договір з типовими умовами, а також наслідки недотримання цієї вимоги для суб'єктів професійного спорту, і рекомендації по укладенню договорів у професійному спорті. У першому випадку укладення договору з типовими умовами дійсно є обов'язковим для учасника відносин в сфері професійного спорту.

Відповідно до ст. 40 Закону «Про фізичну культуру і спорт» передбачено делегування повноважень спортивним федераціям. Вони наділені правом

розробляти та впроваджувати правила спортивних змагань. Для цього вони подають відповідну документацію на затвердження Мінмолодьспорту. Відповідні повноваження Міністерства передбачені абз. 2 ст. 40 Закону «Про фізичну культуру і спорт», абз. 5, 6 пп. 17 п. 4 Положення про Мінмолодьспорту [40]. Крім цього, відповідно до п. 8 Положення, накази Мінмолодьспорту є обов'язковими до виконання суб'єктами сфери фізкультури і спорту.

Рекомендації по укладенню договорів, які містять типові умови, найчастіше можна зустріти з боку недержавних, неурядових організацій, які займаються оптимізацією відносин в сфері професійного спорту. У разі відхилення від їх рекомендацій жодних санкцій для суб'єкта договірних відносин в сфері професійного спорту не передбачено, якщо інше не встановлено договором, актами цивільного законодавства або нормативно-правовим актом спортивного регулятора.

На нашу думку, зобов'язання суб'єктів професійного спорту до укладання договору з типовими умовами, якщо вони суттєво обмежують договірну свободу, ігнорують права та інтереси сторін, є нехтуванням їх договірною свободою, і має бути визнано таким в судовому порядку, після чого подібні правила спортивного регулятора підлягають перегляду, виправленню або скасуванню.

Особливістю кіберспорту є застосування ліцензійних угод майже на всіх ступенях взаємодії в індустрії. Центральною подією в світі кіберспорту завжди є турнір, змагання. На проведення змагання, оскільки воно відбувається шляхом порівняння здібностей в ігровому, віртуальному середовищі, потребується ліцензія, оскільки комп'ютерна гра є ліцензійним товаром і захищена авторським правом як об'єкт інтелектуальної власності, через що організатори мають укласти ліцензійний договір із розробником (правовласником), якщо розробником в односторонньому порядку не встановлено інше (надання згоди використання продукту заздалегідь, на безкоштовне проведення турнірів). Важливими умовами ліцензійних договорів у кіберспорті є строк, територія дії ліцензії, способи

використання об'єктів інтелектуальної власності, вид та розмір винагороди (фіксована чи пропорційна до прибутку).

Одним з основних повноважень власника прав інтелектуальної власності (ІВ) є розпорядження майновими правами [151 с. 114]. Договори в цій сфері спрямовані на набуття, зміну або припинення майнових прав на об'єкти ІВ. Правове регулювання розпорядження майновими правами інтелектуальної власності можна знайти в Главі 75 Цивільного кодексу України. Наприклад, ст. 1107 ЦК встановлює наступні види договорів у цій сфері: 1) ліцензія на використання об'єкта ІВ; 2) ліцензійний договір; 3) договір про створення на замовлення і використання об'єкта ІВ; 4) договір про передання виключних майнових прав ІВ; 5) інші договори в цій сфері. Як зазначає А.Є. Смородина, під іншими договорами тут слід мати на увазі ті, які в своєму предметі деталізують дії сторін щодо розпоряджання майновими правами ІВ [152, с. 61].

Закріплена в цивільному законодавстві класифікації ліцензій за обсягом майнових прав поділяє їх на виключні, одиничні та невиключні. Втім, на практиці ліцензій існує більше і маємо змогу виділити інші класифікації. Наприклад, за об'єктом ліцензії поділяються на: 1) патентні; 2) торговельні марки; 3) інтегральні мікросхеми; 4) на комерційну таємницю; 5) селекцію сорту рослин або виду тварин; 6) на використання об'єктів авторського права [153, с. 19]. В.С. Дмитришин також виділяє ліцензії за способом видання: 1) обов'язкова; 2) відкрита; 3) примусова; 4) пакетна; 5) перехресна [153, с. 19].

За словами О. Докійчука, при розгляді питання про отримання ліцензії на проведення кіберспортивного турніру потрібно звертати увагу на таке правове явище як конклюдентні дії [154]. Конклюдентні дії для укладення цивільно-правового договору значать, що, окрім письмового та усного способу, договір може укладатися шляхом послідовних, відповідних, кореспондуючих, «висновкових» дій (їх також можна назвати діями-підтвердженнями), що загалом і називається діями конклюдентними в юриспруденції, коли одна особа

підтверджує волю на укладення договору і формування між сторонами цивільних відносин шляхом вчинення конкретних (конклюдентних) дій [155, с. 11]. Конклюдентні дії можуть проявлятися як в якості оферти (пропозиції укласти договір), так і в якості акцепту (згоди укласти договір). На відміну від мовчання, для того, щоб укласти договір за допомогою конклюдентних дій, не потрібно попереднього погодження сторін чи визначених законом підстав про їх використання [155, с. 16]. С.О. Бородовський наводить приклад зі сфери кіберспорту, за якого особа, яка організовує турнір, наприклад, за грою розробника Activision Blizzard (World of WarCraft, Diablo, StarCraft, Overwatch тощо), може скористатися їх «суспільною ліцензією». У цьому випадку особа-організатор не порушить ліцензію, якщо дотримається її умов, наприклад, коли максимальна сума призових в одному змаганні по грі розробника не перевищує 10 000 грн плюс загальна сума призових за іграми розробника, за якими особа організовує змагання, не перевищує 50 000 грн за 12 місяців. Крім цього, звичайні умови таких ліцензій забороняють стягувати плату за відвідування турніру або стрімінг (так звана англ. *pay-per-view* – окрема плата за трансляцію (перегляд)). У цьому випадку сторони не укладають письмовий договір, але правовідношення існує об'єктивно, адже організатор користується і дії в рамках «суспільної ліцензії» компанії Activision Blizzard. Отже, правовідношення сформовано за допомогою конклюдентних дій організатора за мовчазної згоди правовласника – без порушення умов «суспільної ліцензії».

З цього прикладу, однак, можна з'ясувати, що для проведення турніру з будь-якої гри, яка є об'єктом права ІВ, спочатку потрібно переконатися в тому, що: а) розробник гарантує «суспільну ліцензію»; б) умови проведення змагання відповідають ліцензії правовласника – в інакшому випадку потрібно буде звернутися до нього для укладення договору ліцензії в письмовій формі. Відповідно до українського законодавства (ч. 2 ст. 1107 ЦК), договори стосовно розпорядження майновими правами ІВ мають укладатися в письмовій формі,

якщо інше не встановлено законом – інакше недотримання письмової форми договору про розпорядження майновими правами ІВ означає його нікчемність.

Варто додати, що в кожного правовласника – свій підхід до «суспільних ліцензій». Наприклад, розробник Valve не взаємодіє у форматі мовчазної згоди та конклюдентних дій, і до нього потрібно буде звертатися напряду в будь-якому випадку [156]. Це не означає, що ви будете зобов'язані сплатити за організацію турніру, якщо він і так не передбачає великої комерційної складової, однак особливість проведення змагань з е-спорту полягає в тому, що правовласник має перевагу, оскільки володіє правами на об'єкт ІВ, тому, враховуючи основоположні принципи цивільного права та права ІВ як його складової, з цим необхідно рахуватися. Як вже неодноразово було зазначено, в цьому і полягає відмінність кіберспорту – у спорті класичному вам не потрібно звертатися, скажімо, до FIFA, якщо ви бажаєте провести футбольний турнір, оскільки ніхто в світі не володіє правами на футбол – він не є об'єктом авторського права.

На думку Р. Родіна, дискусія навколо авторських прав на комп'ютерну гру в кіберспорті частіше за все обертається навколо неправомірного використання контенту – порушення авторських прав [157]. Автор наводить приклад стрімінгу і проводить паралель з онлайн-трансляцією класичних видів спорту. Наприклад, за неправомірну трансляцію великого футбольного матчу особу цілком може бути притягнуто до адміністративної або навіть кримінальної відповідальності – залежно від розміру збитків і суспільної шкоди такого діяння. В іншому випадку, їй доведеться сплатити збитки правовласнику.

У силу слабкої урегульованості сфери кіберспорту на початковому етапі його розвитку стрімери використовували відеоряд комп'ютерних змагань з метою власної монетизації – і не зазнавали позовів від правовласників. Деякий час проблема існувала в «підвішеному стані» - хоча б тому, що правовласники лише згодом помітили, що стрімери використовують їх гру для власної монетизації без повідомлення і запиту на надання права на трансляцію гри від розробників. Це

дало можливість стрімерам, коментаторам – творцям відеоконтенту, – набрати популярність і заробити на переглядах стрімів комп’ютерних змагань. Однак, коли ситуація набула юридичної визначеності, стрімери почали звертатися до правовласників для укладення договорів на онлайн-трансляцію ігор та змагань.

Звичайно, не можна не згадати і про доктрину сумлінного використання (англ. *fair use*) об’єкту авторського права, що характерно для права США, і надає можливість вільного використання за дотримання конкретних умов, наприклад: 1) некомерційне, гуманітарне, освітнє використання; 2) природа твору; 3) який об’єм твору використано і яке його значення; 4) значення такого використання для ринку і відображення використання на ціні твору. Із цих критеріїв можна зробити висновок, що якщо використання відеоряду е-спортс носить комерційних характер, охоплює трансляцію всієї події від початку до кінця, перекриває оригінальну трансляцію або «відтягує» перегляди, такий стрімінг не може бути визнано в якості сумлінного використання, тому особа, яка займається несанкціонованим стрімінгом кіберспортивних змагань (з комерційною метою) – порушує законодавство про авторські права. Для уникнення цього, вона зобов’язана отримати ліцензію правовласника. Як пише Р. Родін, в англосаксонському праві частіше за все в таких питаннях, крім законів про авторське право, звертаються до таких законів як Digital Millennium Copyright Act (США, 1998, з поправками) та Digital Economy Act (Велика Британія, 2017) [157].

Отже, можна зробити висновок, що одним з видів ліцензій в кіберспорті є договір про права на трансляцію (стрімінг) гри або е-спортс події. Такий можна віднести до категорії договорів про надання/передачу виключних майнових прав на об’єкт інтелектуальної власності.

На думку J. Jacobson, ліцензія – це, перш за все, «дозвіл діяти» або можливість щось робити [54, с. 158]. Автор виділяє наступні види ліцензійних договорів у кіберспорті за критерієм суб’єктів ліцензування: 1) ліцензування «ігрових талантів» (особисті ліцензійні договори, врегулювання подібностей,

ліцензування музики); 2) ліцензування команд і клубів; 3) ліцензування розробників ігор; 4) ліцензування стрімінгу та онлайн-трансляцій між розробниками та організаторами; 5) ліцензування між організаторами турнірів і правовласниками ігор (про використання прав на об'єкт інтелектуальної власності) [54, с. 9]. Розглянемо детально кожен з цих видів.

I. Перший вид поділяється на регулювання подібності та унікальності (англ. *likeness*) і регулювання використання музичного супроводу. Цей вид ліцензійних договорів у кіберспорті представлений до укладення фізичними або юридичними особами. Типовий приклад регулювання подібності – укладення договору між кіберспортсменом і виробником товарів про використання його зображення, імені/нікнейму і логотипу на продукції за фіксовану грошову суму або процент від її продажу. Якщо спортсмен укладає контракт з клубом, до клубу переходять права на укладення ліцензійних договорів стосовно персони гравця, його ніку, лого тощо. Виключенням є збереження за гравцем права на укладення ліцензійних договорів з третіми сторонами самотійно. У такому випадку часто за ним залишається право укласти невиключну ліцензію [54, с. 159].

Стосовно використання музичного супроводу слід зазначити наступне. Музичний твір є об'єктом авторського права і підлягає правовому захисту. Звідси слідує, що особа, яка бажає використати музичний твір у своєму кіберзмаганні або стрімі, вчиняє правопорушення, неправомірно використовуючи чужий музичний твір.

На практиці, користувачі для того, щоб уникнути «страйку за копірайт», в обов'язковому порядку зазначають, що музика належить не їм, а правоволодільцю, і всі права на музичний твір належать його власнику. Але якщо власник звернеться до хостингу, наприклад, Twitch або YouTube, зі скаргою на неправомірне використання його твору, відео порушника може бути видалено або «зам'ючено» (🔒), а за постійне порушення авторських прав користувача може

бути заблоковано назавжди. Наприклад, на YouTube це займає три страйки, після чого користувач блокується на постійній основі.

Як зазначає J. Jacobson, для полегшення роботи з авторськими правами, стрімінг-платформа Twitch використовує автоматичне розпізнавання контенту (англ. *automatic content recognition*) від компанії AudibleMagic. Програма сканує аудіоряд, перевіряючи, що за музичний твір грає, і перевіряє, чи є в стрімера ліцензія на відтворення. Якщо її немає, за цим слідує «м'ют» відео або його видалення, користувач отримує попередження, а наступного разу може бути заблокований назавжди з втратою доступу до свого акаунту з усіма даними, метрикою та іншими важливими для бізнесу відомостями [54, с. 160].

Для того, щоб не потрапити в халепу з авторськими правами, існують конкретні практичні кроки для творців контенту в кіберспорті. Наприклад, вони можуть використати музичний твір, на який діє ліцензія Creative Commons. У цьому випадку, однак, вони не зможуть монетизувати контент з цією ліцензією, оскільки вона не діє для монетизування. Втім, це дозволить стрімеру або організатору турніру, якщо він некомерційний, використовувати музику на свій розсуд.

Іншим кроком може стати використання музичного твору, на який діє «вільна ліцензія» або який не має заявленого власника. Таке трапляється нечасто, однак це дозволяє використовувати твір без застережень. Різниця між твором, за який не стягується платня (англ. *royalty-free*) та твором без автора/власника (англ. *copyright-free*) полягає в тому, що у *royalty-free* творів є власник, однак він не стягує плату за використання його твору, в той час як *copyright-free* твір власника не має. Перелік таких творів, які безкоштовні для використання, можна знайти в каталогах, які доступні в мережі для всіх бажаючих.

Ще одним варіантом, і, напевно, найбільш популярним, у кіберспорті, є використання підписок на аудіо. У цій ситуації особа отримує доступ до аудіотеки за місячний збір, отримуючи право використовувати музику в своїй

творчості. Така взаємодія між геймерами, стрімінговим/хост-сервісом та правоволодільцями (колективними органами управління авторськими правами) на даному етапі виглядає найбільш зручною та справедливою. J. Jacobson називає такі сервіси як Monstercat і Pretzel Rocks [54, с. 161].

II. Наступним видом є командні, або клубні, ліцензії в кіберспорті. Тут можна знайти аналоги з ліцензіями на торговельну марку, ліцензіями на виготовлення замовлення через застосування об'єкта ІВ. Наприклад, команда передає право на використання своєї атрибутики (айдентики), назви, логотипу, виробнику для виготовлення товарів з цими об'єктами ІВ команди. У своєму дослідженні J. Jacobson наводить приклади взаємодії клубів з такими брендами як Puma, Kappa, Adidas, Hot Wheels, Hello Kitty, які виготовили одяг і товари за ліцензійними угодами з такими командами та е-спортс організаціями як Cloud9, Vexed Gaming, Team Vitality, Spacestation Gaming, Fnatic [54, с. 163].

Тут поняттям ліцензії виступає договір, за яким одна сторона (ліцензіар – кіберспортивна організація) надає дозвіл на використання об'єкту своєї ІВ або передає виключні майнові права іншій особі (ліцензіату – виробнику товарів/надавачу послуг, – підприємству /підприємцю) за фіксовану або процентну (від отриманої вигоди) грошову винагороду.

Ліцензійні угоди кіберспортивних клубів, за якими найчастіше передаються саме виключні права, мають наступні основні елементи: 1) предмет; 2) права та обов'язки сторін; 3) ціна; 4) строки виконання; 5) територія дії; 6) контроль якості; 7) умови порушення ліцензії; 8) період розпродажу [54, с. 164]. Нижче розберемо на прикладі, що означають характерні елементи ліцензійних клубних угод в кіберспорті.

1. Права та обов'язки сторін. Звичайне формулювання цих умов наступне: згідно з цим Договором, Ліцензіар надає Ліцензіату виключне право та ліцензію на використання Торгової марки Ліцензіара та назви команди у зв'язку з розробкою, виробництвом, розповсюдженням і продажем Ліцензійного продукту

на Території, відповідно до положень, умов та обмежень, викладених у цій Ліцензійній угоді. Якщо інше не передбачено цією Ліцензійною угодою, Ліцензіат не має права експортувати Ліцензійні продукти з Території та не має права просувати, продавати чи пропонувати до продажу будь-які Ліцензійні продукти будь-якій третій стороні, яка продаватиме Ліцензійні продукти за межами Території, про що Ліцензіату відомо або має бути відомо.

2. Контроль якості. Тут формулювання звучить наступним чином: Ліцензіат погоджується, що Ліцензійні продукти мають відповідати високому стандарту та мати такий стиль, зовнішній вигляд і якість, які відповідають стандартам і специфікаціям, погодженим між Ліцензіаром і Ліцензіатом. Ліцензійні продукти вироблятимуться, упаковуватимуться, продаватимуться, розповсюджуватимуться та рекламуватимуться відповідно до законів, правил, вимог та стандартів якості, які є обов'язковими та діють стосовно Ліцензійних продуктів на Території їх поширення. Простими словами, умова про контроль якості означає, що Ліцензійні продукти не можуть бути гіршими за оригінал (об'єкт ІВ) і зобов'язує Ліцензіата слідувати за якістю Ліцензійної продукції.

3. Порухення умов ліцензії. Тут зазвичай йдеться про порушення контролю якості, виявлення контрафакту, підробок тощо. Формулювання наступне: Ліцензіат співпрацюватиме з Ліцензіаром, щоб звести до мінімуму, стримувати та запобігати імпорту, продажу чи виробництву на Території будь-яких контрафактних товарів того самого типу, що й Ліцензійні продукти, які порушують умови угоди.

4. Період розпродажу (англ. *sell-off period*). Ця умова формулюється таким чином: коли закінчується термін дії угоди або вона розривається достроково, Ліцензіат має право протягом 60 діб з дати такого припинення або закінчення терміну дії угоди на невиключній основі продовжувати розповсюджувати та продавати свій запас Ліцензійних продуктів. Цей пункт дозволяє ліцензіату продавати будь-які залишки запасів після закінчення терміну дії угоди. Це також

обмежує та не дозволяє стороні створювати будь-які нові товари після завершення угоди. Ліцензіар може спробувати обмежити часовий проміжок, протягом якого триває період розпродажу ліцензіатом, а також зобов'язати ліцензіата не продавати Ліцензійні продукти в період розпродажу за зниженою ціною. Це пояснюється тим, що ліцензіар може захотіти домовитися про нову ліцензію з іншою ліцензіатом, однак для цього потрібно, аби закінчився період розпродажу попереднього ліцензіата – у випадку обмеження строку розпродажу, – а також піклуванням про економічну привабливість бренду – у випадку заборони розпродажу по зниженим цінам [54, с. 165]. Загалом, сторони обов'язково мають бути проактивними та обмірковувати і погодити всі умови договори перед його підписанням, адже це значно спростить його виконання та обмежить можливість непорозумінь.

III. Третім видом є ліцензування розробників ігор. У своїй діяльності вони звертаються до контрагентів з метою отримання дозволу на використання об'єкта ІВ в своїх продуктах, наприклад, популярного персонажа – в комп'ютерній грі. Іншим прикладом є надання ліцензій розробника гри на проведення лайв-трансляцій (стрімінг). Також підвидом є надання розробниками ліцензій на проведення змагання за їх грою, яка надається організаторам.

1. Стосовно першого прикладу (використання сторонніх персонажів у грі), популярним є використання відомих персонажів у грі Fortnite. Там можна побачити ігрові «скіни» (зовнішній вигляд; від англ. *skin* – шкіра) таких персонажів як Джон Вік, Дарт Вейдер, Танос тощо [54, с. 166]. Ще один приклад: угода Riot Games і Louis Vuitton для гри League of Legends (використання фірмового дизайну бренду для ігрових атрибутів).

2. Великі гроші розробники все ще отримують від трансляцій на телебаченні, з чим пов'язаний четвертий вид ліцензування – надання прав на стрімінг і трансляції [54, с. 167]. J. Jacobson наводить приклад співпраці розробників ігор і спортивних телеканалів, наприклад, Riot Games та ESPN.

Іншими поширювачами е-спорту трансляцій є стрімінгові платформи, про які ми вже писали раніше, наприклад, YouTube Gaming та Twitch.

Розробник гри володіє авторським правом на використання зображень і відео гри, отже, може визначати та обмежувати, як використовується гра, зокрема, на стрімінгових платформах. Наприклад, розробник відеоігор може відмовити в дозволі на показ своєї гри і перешкоджати трансляції. Іншим випадком є подання позову про порушення авторських прав.

Оскільки розробник – один, ігрових продуктів – багато, а користувачів – набагато більше, можна сказати, що сучасна тенденція в цій сфері полягає в балансі інтересів розробника та аудиторії. Розробники наразі прагнуть зберегти за собою монетизацію свого контенту таким чином, щоб не сперечатися безкінечно з кожним з порушників (у суді), а 1) не допустити порушення своїх авторських прав, 2) при цьому популяризувати свій контент. Для цього вони укладають угоду з власником сайту, до якої може приєднатися користувач, який бажає стрімити гру. У цьому форматі взаємодії всі учасники дотримуються авторського права і кожен з них отримує свою вигоду відповідно до своїх інтересів: платформа отримує гроші за розміщення контенту (хостинг), стрімер легально знімає ігровий процес і може монетизувати свої відео, розробник отримує кошти за використання свого продукту і увагу глядачів до своєї гри.

3. Як було зазначено раніше, виробник подій, ліг та інших змагальних ігрових турнірів повинен отримати ліцензію (підписати контракт) із видавцем назви гри. Однак нова тенденція, коли розробники ігор діють як оператори ліг і турнірів, усуває цю потребу, оскільки організація вже володіє цими правами. Здається, це може бути триваюча тенденція, оскільки деякі великі видавці ігор продовжують розробляти власні події, а в той же час інші, здається, мають намір продовжувати ліцензувати права на використання своєї захищеної гри для комерційної роботи іншим.

Загалом, ліцензування є невід'ємною частиною успіху розробника ігор, оскільки це дозволяє їм розширювати охоплення, а також отримувати значні нові доходи, які інакше могли б бути недоступні для них або не входити в їхні поточні типові бізнес-пропозиції.

Отже, можемо виділити такі види ліцензій в кіберспорті: А. Залежно від об'єкту: 1) ліцензії на використання торгових марок; 2) зображень; 3) логотипів; 4) найменування гри; 5) нікнейму гравця; 6) ігрових персонажів; 7) ігрової атрибутики. Б. Залежно від мети надання дозволу: 1) на проведення, організацію змагання (використання гри); 2) на стрімінг (онлайн-трансляції) ігор або ігрових подій (кіберспортивних змагань); 3) на виготовлення товарів, продукції, або надання послуг з використанням об'єкта ІВ (авторського права). В. Залежно від суб'єктів ліцензування: 1) розробників ігор; 2) е-спортс організацій; 3) фізичних, юридичних осіб (ФОП або підприємства).

Висновки до підрозділу 2.2 виглядають наступним чином:

1. Система цивільно-правових договорів складається з їх типів, видів та підвидів. Типом цивільно-правового договору є класифікація договорів за сукупністю ознак, які виражають найбільш загальні та істотні риси типу (типові риси). Такими ознаками є підстава, або мета, укладення договору та інтенцію (спрямованість на) настання правового результату.

2. Види договорів складаються з груп, які мають власні видові ознаки, що дає підставу виокремлювати види у типах (види володіють видовими ознаками, а не тільки типовими рисами), що не суперечить віднесенню конкретного виду договору до однорідного типу. Наприклад, видами договорів, направлених на передачу майна у власність, виступають договори купівлі-продажу, дарування, ренти тощо. Особливості підвиду договору не впливають на правову природу договору в цілому.

4. За спрямованістю мети на отримання юридичного результату система цивільно-правових договорів складає 14 груп: 1) договори, направлені на

передачу майна у власність; 2) договори, направлені на передачу майна в користування; 3) договори, направлені на виконання робіт (надання послуг); 4) договори, направлені на надання відстрочки (розстрочки); 5) договори, направлені на заміну осіб у зобов'язанні; 6) договори, направлені на досягнення спільної мети; 7) ризикові (алеаторні) договори (у тому числі рентного, страхового та ігрового ризику); 8) фідуціарні договори; 9) договори немайнового змісту (організаційні договори тощо); 10) підготовчі договори (попередні договори, протоколи намірів тощо); 11) додаткові договори (зокрема, з приводу заснованих на угоді сторін способів забезпечення зобов'язань); 12) «сімейні» договори; 13) непоіменовані договори (договори особливого роду, *sui generis*); 14) змішані (нетипові), комплексні, інтегровані договори.

5. За сферою застосування в кіберспорті можна виділити такі договори: про спортивну діяльність (спортивний контракт), агентський договір (договір спортивного агентування), трансферний договір (контракт, договір про перехід спортсмена з одного клубу в інший).

РОЗДІЛ 3. ВИДИ ЦИВІЛЬНО-ПРАВОВИХ ДОГОВОРІВ У СФЕРІ КІБЕРСПОРТУ

3.1. Контракт про кіберспортивну діяльність

Підставою виникнення цивільних правовідносин в кіберспорті є, зокрема, укладення контракту з гравцем. Таким чином формується команда, гравець набуває правового статусу, відповідно до якого представляє свою команду на змаганнях. Серед видів договору про кіберспортивну діяльність можна назвати контракти: з гравцем, з тренером, зі стрімером. Контрагентом за договором виступає команда, клуб – кіберспортивна організація.

В Україні до 1988 року не існувало поняття професійного спорту, отже, і професійного спортивного контракту [38, с. 110]. Поява в юридичному полі словосполучення «спортивний контракт» у 1991 році не сприяла вирішенню питання про правову природу договірних відносин в сфері професійного спорту, оскільки переносила соціалістичні практики та радянські підходи до розуміння спорту в нове законодавство вже незалежної України. Варто додати, що така тенденція була характерною не тільки для України, але для всіх пострадянських країн, окрім Литви, Естонії, (трохи менше) Латвії.

Таким чином, законодавство може декларувати, що професійні спортсмени мають укладати трудові контракти, а фактично відносини в професійному спорті є відносинами рівноправних незалежних суб'єктів цивільного права.

Ми неодноразового наголошували на тому, що правова природа договору про (кібер)спортивну діяльність має бути цивільно-правовою. Характеристика такого договору полягає в тому, що він передбачає виконання роботи або надання послуг, отже, є оплатним, консенсуальним, строковим [38, с. 120].

Можливий, однак, інший варіант, за якого правова природа контракту з гравцем не відповідає заявленій у договорі (уклали нібито цивільний договір, але

відносини фактично трудові). Це означає, що відносини між сторонами фактично є інакшими, ніж заявлені за договором. Наприклад, у цивільно-правовому договорі містяться умови, які дозволяють одній стороні значно обмежувати діяльність та користуватися, фактично, контролем роботодавця, над іншою стороною (гравцем). Щоб не допустити таких ситуацій, надзвичайно важливо, аби контракт був складений детально, ретельно, з урахуванням інтересів сторін і відповідно до принципів цивільного (договірного) права. Для цього обом сторонам потрібно мати на увазі, що вони вступають у відносини та прагнуть підтримувати їх в якості замовника (клуб) та незалежного виконавця (гравець). Це означає, що клуб не може вимагати, або контролювати гравця понад те, що розумно очікується від договору цивільно-правового характеру, за яким маємо відносини замовника і виконавця. Відповідно, і гравець не може вимагати гарантій більших, ніж надаються за цивільно-правовим договором такого типу, і, звичайно ж, гарантій понад ті, що контрагент зобов'язаний надати відповідно до договору, якщо інше не передбачено цивільним законодавством.

Таким чином, як сам закон може фактично «упускати» реальну правову природу договору між гравцем і клубом, так і договір може «видавати» себе не за те, чим є насправді. Щоб не допустити такої неоднозначності, потрібно послуговуватися, по-перше, єдиним підходом до правового регулювання (кібер)спорту, і, по-друге, розуміти, в якій якості виступають суб'єкти відносин за договором про кіберспортивну діяльність та які відносини вони прагнуть між собою підтримувати насправді.

Погляд на спортивний договір як на трудовий контракт довгий час превалював у дослідницькій літературі. Лише в останнє десятиліття кут зору починає змінюватися на цивільно-правове регулювання. Зокрема, під цивільно-правовим кутом зору зазначені відносини досліджували: А.М. Апаров, Г.Ю. Бордюгова, Г.М. Гніздовська, Л.І. Заїченко, М.І. Кекерчень М.В. Козіна, І.В. Наставний, М.І. Попичев, М. Саннікова, М.А. Тіхонова, М.О. Ткалич, О.І. Чепис,

О.А. Шаповалова. Особливостям же договорных отношений в киберспорте посвятили свои работы американские специалисты, юристы-практики такие как J. Jacobson та R. Quiles.

Необхідним є детальний аналіз контракту про кіберспортивну діяльність, або договору про змагальну діяльність у кіберспорті. Як пише R. Quiles, найважливіший контракт, який укладає команда – це контракт зі спортсменом [123, с. 7]. У кіберспорті кожен контракт гравця може бути унікальним. Відмінність становлять стандартні контракти кіберспортивної ліги, які команди-учасники ліги мають укладати зі своїми гравцями.

Ситуація, за якої кожен контракт – унікальний, ускладнює їх генералізацію, однак це все одно можливо зробити, більш того – це є необхідним для створення теоретичної бази договірного права в кіберспорті.

Контракти в професійному спорті мають укладатися в письмовій формі, і кіберспорт не є винятком. Однак, такою є практична імператива, оскільки насправді немає законодавчої заборони на укладення усного договору – відсутня норма, за якою зазначено, що контракт про кіберспортивну діяльність, який укладено без дотримання форми, якою має бути письмова форма, – є нікчемним.

Тим не менше, укладення договору про діяльність в кіберспорті в усній формі є надзвичайно небажаним. Усні договори в кіберспорті активно укладалися на стадії його зародження і призводили до порушення прав та інтересів гравця, оскільки доводити існування цивільних (договірних) правовідносин потрібно було в судовому порядку. Щоб довести, що команда не дотримала своїх зобов'язань за договором, наприклад, не виплатила або необґрунтовано зменшила винагороду, або іншим чином порушувала домовленість, зловживала своїми правами, наприклад, втручалася в приватне життя гравця без договірних підстав тощо. Для того, щоб уникнути подібних неприємностей, сторони почали укладати письмові договори. Таким чином, детальний та виважений письмовий

договір є гарантією того, що сторони матимуть договірну базу, на яку вони зможуть посилатися як на підставу своїх вимог або заперечень [123, с. 7].

Правова природа договірних відносин гравця та клубу за контрактом полягає в тому, що клуб виступає в якості замовника, а гравець – в якості незалежного виконавця. Однак, самої лише констатації цих відносин у договорі недостатньо для фактичної наявності саме цих відносин між сторонами – що потім може бути встановлено в судовому порядку, коли виявиться, що насправді відносини між сторонами становлять предмет трудово-правового регулювання, оскільки фактично клуб, команда виступають в якості роботодавця, а гравець – в якості працівника. Крім цього, як пише М.О. Ткалич, важливою умовою є укладення договору з належною стороною. Наприклад, укладення контракту напряду з власником клубу не допускається, оскільки належною стороною договору має виступати сам клуб, а не його власник (фізична чи юридична особа) [36, с. 329].

За загальним правилом, чим більший контроль сторони в таких відносинах над іншою – клубу над гравцем, – тим вірогідніше, що це саме трудові відносини. Команда зазвичай не зацікавлена саме в такому розвитку подій, адже це накладає на клуб додаткову відповідальність – за трудовим законодавством. Як пише R. Quiles, можна назвати й інші причини, чому клуби надають перевагу рівноправному бізнесу з гравцями як незалежними виконавцями: 1) зменшення витрат на соціальне забезпечення; 2) спрощена процедура найму/припинення відносин; 3) можливість вибору гнучкої поведінки в межах договору; 4) менші ризики відповідати в суді [123, с. 8].

Як справедливо зазначає М.О. Ткалич, спортивні відносини є товарно-грошовими [36, с. 330]. У цьому зв'язку спортивне видовище виступає в якості товару, а спортсмен – в якості надавача послуг. Таким чином, немає перешкод для визнання відносин у професійному спорті цивільно-правовими, якщо вони мають договірну основу, яка створюється рівноправними суб'єктами. Діяльність

цих суб'єктів носить економічний характер, і для кожного з них спорт є основною діяльністю, основним джерелом доходу. За допомогою створення видовища вони максимізують свій прибуток і беруть участь в конкурентних економічних відносинах, де аналогічні суб'єкти змагаються за максимізацію прибутку зі спортивного видовища. Відповідно, ми маємо справу з ринковими, товарно-грошовими відносинами, які є предметом регулювання цивільного права.

Віднесення кіберспортивних договорів до предмета регулювання трудового права породжувало б низку казусів, які не відповідають реальній практиці [36, с. 331]. Наприклад, якщо б кіберспорт регулювався нормами трудового права, тоді спортсмен мав би обіймати посаду в штатному розкладі, для отримання професії спортсмена мав би отримати диплом державного зразка із зазначенням спеціалізації, роботодавець мав би вести його трудову книжку, мав би «працювати» встановлений мінімум часу на тиждень, отримувати зарплату відповідно до розряду своєї праці. Всього цього не існує в реальності професійного спорту, оскільки відносини в професійному спорті є цивільно-правовими, які породжені ринковими, конкурентними, змагальними обставинами.

Ю.С. Суха дотримується аналогічної думки і наводить свої приклади [38]. По-перше, досягнення або недосягнення високого змагального результату не може бути предметом трудового договору, отже, розірвати трудовий договір на підставі недосягнення цього результату також не можна – інакше це суперечило б вимогам трудового законодавства. За трудовим договором, сторона зобов'язана виконувати роботу, а не показувати видовищний спортивний результат у конкурентному спортивному змаганні, що, за словами Ю.С. Сухої, є формою надання послуг – професійний спортсмен не просто виконує роботу, а надає свої послуги команді (клубу), застосовуючи свій рівень спортивної майстерності.

По-друге, трудове правове регулювання не передбачає зменшення виплат, якщо спортсмен не показав високого спортивного результату один раз, два рази,

або навіть впродовж сезону. Не можна в цьому випадку послатися на те, що він не відповідає займаній посаді, оскільки він не має посади в розумінні трудового законодавства – немає штатного розкладу, також не можна сказати, що спортсмен – це посада, або що півзахисник у футболі – це посада, або гравець основного складу в кіберспорті – це посада. Відповідно, за цивільно-правовим договором, який є більш гнучким, і саме тому обирається кіберспортивними організаціями для підписання гравців, за недосягнення високого спортивного результату гравцю може бути зменшено розмір винагороди, а відповідно до трудового контракту – ні.

По-третє, наявність трансферів у кіберспорті, зокрема, та професійному спорті, загалом – не вкладається в трудове праворегулювання. Працівник за наявності в нього поважних причин може розірвати трудовий договір, попередивши про це свого роботодавця за два тижні (ч. 1 ст. 38 Кодексу законів України про працю, КЗпП). Але професійний гравець і його клуб не перебувають у відносинах працівника і роботодавця, і гравець не може самовільно полишити клуб, якщо інше не встановлено договором (подібні приклади в реальності не існують, тому що клубу потрібні гарантії впливу на гравця з метою його утримання до зручного для клубу моменту, наприклад, коли гравець відіграє сезон або якщо виплатить компенсацію за розірвання договору тощо).

Водночас, якщо інший клуб робить гравцю пропозицію про перехід, гравець спочатку повідомляє про це свій клуб, після чого починаються переговори. Цей процес унормований актами спортивних регуляторів і зазвичай має місце під час трансферного сезону, або «трансферного вікна». Нічого подібного ми не знаходимо в трудовому законодавстві. Не знаходимо також і норму про виплату компенсації одного роботодавця іншому за перехід працівника. Також немає норми, яка допускала б укладення цивільно-правового договору про трансфер, або перехід спортсмена, якщо всі суб'єкти є суб'єктами трудового права.

Отже, якщо спортсмен не може самовільно залишити клуб за наявності поважної причини без згоди свого клубу, тоді, якщо ми вважаємо спортсмена і його клуб найманим працівником і роботодавцем, нам слід визнати, що така ситуація порушує трудове законодавство, або визнати, що ці суб'єкти перебувають у цивільно-правових відносинах на основі укладеного цивільно-правового договору про (професійну) спортивну діяльність, оскільки саме за цивільно-правовим договором допускаються умови проведення переговорів про перехід спортсмена, виплата компенсації, укладення договору між клубами про трансфер гравця і т.д.

По-четверте, застосування штрафів та неустойок, які спортсмен змушений виплачувати в якості відповідальності (санкцій) за порушення умов договору про змагальну діяльність в професійному спорті, не сходиться з трудовим праворегулюванням, де порушення такі як запізнення на тренування, відмова від участі в змаганні, недотримання спортивної форми, неповага до тренера тощо, вважалися б не порушенням умов цивільно-правового договору, а були б зараховані до підстав розірвання трудового договору в розумінні ст. 40 КЗпП через застосування норм Глави Х КЗпП про трудову дисципліну.

Варто також наголосити, що якщо вважати контрактні відносини гравця і клубу трудовими, тоді виникає питання, на якій підставі до гравця як найманого працівника застосовуються грошові стягнення, якщо відповідно до ст. 147 КЗпП може бути застосовано лише догану або звільнення. У цьому випадку, застосування штрафів та неустойок, якщо мова про трудові відносини, буде легко оскаржено в суді.

Отже, насправду слід погодитися з тим, що відносини між гравцем та його клубом є не трудовими, а цивільно-правовими, що вирішує суперечності між фактичним станом речей в професійному спорті і трудовим законодавством.

Контракти в кіберспорті не є формалізованими – у тому сенсі, що кожен з них є унікальним і немає законодавчо встановленої проформи. Однак, якщо

команда, з якою гравець підписує контракт, бере участь в кіберспортивній лізі, яка встановила обов'язкову вимогу по укладенню типового контракту зі спортсменом або вимогу щодо типових умов у такому договорі, тоді можна говорити про стандартні умови договору з кіберспортсменом. Це може бути, наприклад, встановлення соціальних гарантій або мінімальної винагороди. Таким чином, гравець за договором може отримувати більше, ніж встановлений лігою мінімум, але не менше цього.

Деякі науковці, однак, виступають за унормування поняття спортивного договору шляхом закріплення його характеристик у законодавстві. Наприклад, у проведеному дослідженні від 2014 року Ю.С. Суха зазначає, що законодавець мусить закріпити мінімальні вимоги по укладенню договору в професійному спорті [38, с. 127]. Це означає, що цивільним законом має бути закріплено визначення та типові умови такого договору. Крім цього, Ю.С. Суха зазначає, що законодавчі норми стосовно умов укладення, зміни та розірвання такого договору можуть містити норми, які стосуються винагороди та гарантій спортсмена, його страхування, правил щодо відшкодування збитків, умов використання іміджевих прав спортсмена, правил застосування санкцій щодо спортсмена, їх види, розмір, процедуру їх застосування, умов припинення або розірвання договору тощо.

У той час як ці аспекти дійсно є частиною обговорення при укладенні договору, тому відповідають практиці укладення відповідних договорів, існують сумніви стосовно доцільності повного урегулювання формату укладення договорів про професійну спортивну (змагальну) діяльність в законодавстві. У цьому аспекті виникає питання, чи не буде закріплений законодавчо повний перелік умов договору втручанням у свободу укладення договорів, коли законодавець вирішує заздалегідь, як має виглядати спортивний договір.

В обґрунтування цієї тези варто відмітити, що М.О. Ткалич та Ю.С. Суха в своїх роботах від 2009 та 2014 рр. відповідно проводили аналогії між договором про діяльність в професійному спорті та договором виконання робіт (М.О.

Ткалич) та надання послуг (Ю.С. Суха) [38, с. 119-120]. Ю.С. Суха також зазначає, що в законодавчому регулюванні професійних спортивних договорів може бути встановлено, що в такому договорі сторони зобов'язуються не змінювати обов'язкові положення цивільного законодавства.

Отже, виникає питання, чи не пропонуємо ми подвійну роботу законодавцю, коли прагнемо унормувати в законі те, що, по-перше, вже врегульовано (обов'язкові вимоги, від яких не можна відходити в цивільно-правових договорах), по-друге, якщо правове регулювання професійних спортивних договорів подібне до регулювання виконання робіт або надання послуг, що також врегульовано законодавством.

Разом з цим, позитивно можна оцінити пропозицію встановити вимогу до сторін при укладенні договору визначатися з ієрархією нормативних актів, які беруться сторонами до уваги в їх відносинах, наприклад, регулятивні акти або розпорядження, регламенти спортивної ліги, федерації тощо [38, с. 127]. Втім, тут виникає те саме питання: чи не обмежується договірна свобода, адже сторони і так на практиці встановлюють в договорі умову про застосування ієрархії актів спортивних регуляторів, але вони також можуть укладати договір і без посилання на такі акти. Крім цього, ще раз нагадаємо про доктринальний рівень проблеми: англо-саксонські країни, в яких успішно функціонує модель цивільно-правового регулювання професійного спорту, не прагнуть унормувати кожен аспект договору, а залишають це на розсуд сторін. Таким чином зберігається принцип, відповідно до якого сторонам краще знати, про що домовлятися, а закон встановлює лише заборони або обов'язкові принципи, необхідні для дотримання загальних основ цивільного правового регулювання.

Вирішити цю проблему може застосування ст. 3, 6, 627 Цивільного кодексу, які містять положення, які стосуються свободи договору. Але, знову ж таки, якщо суд в підсумку прийде до пріоритету цих статей, коли одна зі сторін буде посилатися на типові умови договору про спортивну діяльність,

обґрунтовуючи свої вимоги у позові про невиконання або неналежне виконання умов договору, або про його несправедливі умови, питання залишається тим самим: чи потрібно нам врегульовувати всі умови заздалегідь і встановлювати це як законодавчу норму типового договору.

Одним з найважливіших положень контракту є строк дії угоди. Він означає час, тобто період, дійсності угоди. Строк дії може обчислюватися годинами, днями, місяцями, роками – який вважатимуть за потрібне сторони. Частіше за все стандартним строком дії угоди є один календарний рік з можливістю продовження на ще один рік або укладення договору строком на кількість місяців, потрібних для «командного злагодження» в рамках підготовки та участі у великому турнірі, за результатами якого строк дії договору закінчується.

Умови, які стосуються терміну (моменту закінчення) дії угоди, можуть бути переглянуті, якщо договором встановлено таку можливість при досягненні конкретних цілей, наприклад, перемога гравця в одному конкретно визначеному турнірі, наприклад, Dota 2 International, Major, або турнірі, який включено до кола турнірів – наводиться їх перелік, за умови перемоги гравця в одному з них сторони можуть домовитися про нові умови стосовно строку дії договору [158]. Іншими прикладами «реперних» точок стосовно строку можуть бути: набір гравцем означеної кількості підписників під час дії договору з клубом, скажімо, 500 тисяч – сумарно або 1 млн, або принесення користі клубу, яка вимірюється в грошовому еквіваленті в означену в договорі суму, після чого строк дії договору може бути переглянуто – продовжено або припинено за бажанням гравця.

Не секрет, що кіберспортивна команда може підписувати договір з п'ятьма і більше гравцями. Таким чином, у команди з'являється основний і запасний склад («лава запасних»). Якщо гравця переміщують на лаву запасних, він може запобігти небажаним результатам у вигляді зниженої винагороди, передбачивши в контракті умову про письмові консультації та обговорення з командою, щоб зафіксувати, чому та на яких умовах гравця переводять на лаву запасних. У

договорі може бути встановлено умову, що винагорода гравця не зменшується при переведенні на лаву запасних, однак таку розкіш можуть дозволити лише імениті команди з великими доходами. Стандартною практикою є зменшення винагороди на розумну суму, що встановлена в договорі, наприклад, не більше ніж на 25% від суми винагороди за контрактом.

Отже, необхідним видається аналіз того, які саме елементи є складовими частинами контракту гравця. Зупинимось на цьому трохи детальніше.

1. Предмет договору. Які послуги надаються або яка робота очікується. У цій секції сторонам потрібно чітко вказати перелік прав та обов'язків один одного. Зазвичай, до нього входять: участь гравця в тренувальних зборах, у змаганнях; стрімінг (вказати мінімум годин, який зобов'язаний виконати гравець) тощо.

Отже, «серцевиною» договору між гравцем та командою є права та обов'язки сторін. Загалом, гравець зобов'язується виконувати свої обов'язки за договором, за що команда зобов'язується платити йому винагороду. Таким чином, це класичний приклад взаємних прав і обов'язків сторін: гравець має право отримати винагороду – цьому відповідає обов'язок команди її виплатити; команда має право вимагати від гравця виконання обов'язків за договором – гравець зобов'язаний їх виконувати.

Типовим прикладом є обов'язок гравця носити форму команди на всіх змаганнях та появах у стрімі. Гравець також зобов'язується брати участь в рекламі та рекламувати спонсорів команди всюди, де це можливо – відповідно до умов договору. Тим не менше, коли справа стосується перевищення «норми» появи у рекламі або участі в інших кампаніях, слід звернути увагу на зазначення застереження про недопущення подібних зловживань з боку команди. Для цього в контракті потрібно прямо зазначити, в яких обсягах гравець зобов'язаний брати участь в рекламі, скільки годин стріму відводиться для реклами, скільки відвідин або зустрічей з фанатами є максимумом в місяць і т.д., і що вимоги про

перевищення цього максимуму з боку команди не допускаються, оскільки це буде вважатися зловживанням. Виняток становить додаткова оплата за кожен понаднормовий виступ, рекламу, участь гравця в рекламному заході, що буде становити визначений відсоток від його винагороди або фіксовану суму. Може бути встановлено умову, що сторони домовляються про суму додаткової виплати за участь в понаднормових рекламних заходах з повним правом гравця відмовитися, якщо сума оплати його не задовольнить, з установленням максимальної «стелі» додаткової оплати за одну подію, яку може вимагати гравець від команди. Договором можуть бути встановлені і стимулюючі умови, наприклад, за добровільне, самостійне, ініціативне перевищення гравцем максимальної кількості годин стрімінгу або відвідин рекламних заходів.

Умови щодо мінімального часу участі гравця в рекламних заходах або стрімінгу гри (в команді) мають бути гнучкими. Це означає, що, наприклад, якщо гравець вирушає на змагання, посилено тренується тощо, ці години мають враховуватися при обчисленні годин зобов'язання, отже, команда не може вимагати від гравця відповідати за недотримання лімітів, якщо він виконував інші важливі умови договору. Отже, до договору має входити пункт про зарахування годин, які гравець витрачає на поїздку, турнір, тренування – в залік мінімуму годин стрімінгу або участі в рекламних заходах, щоб не допустити порушення прав гравця або зловживання командою своїми правами.

2. Ціна договору. Команда зобов'язується виплачувати винагороду гравцю в залежності від виконання умов, наприклад, 20%, 50% або 100% від винагороди за призові місця на турнірі, або щомісячна фіксована винагорода.

Мають бути чітко та логічно викладені умови та строки виплат. Перелік умов не може бути відкритим, якщо це не має чіткого та ясного визначення, наприклад, «та за інших умов», «тощо», «перелік не є вичерпним» - якщо так, має бути вказівка, на що саме посилається норма договору, що мається на увазі під «іншими умовами», якщо «тощо» - примітка до конкретного переліку умов.

Положення цієї частини договору не можуть бути нечіткими, неясними, розпливчастими, «широкими» та неоднозначними, оскільки це призведе до непорозумінь, різночитань і в підсумку до суперечки між сторонами. Вони мають бути вичерпними, конкретними, викладені зрозумілою мовою в логічній послідовності, яка не викликає сумнівів у тлумаченні.

Також мають бути детально визначені умови та правила нарахувань грошових коштів за стрімінг. Якщо гравець зобов'язується виконувати мінімум годин прямих трансляцій, має бути визначено, яким є статус коштів, які гравець отримує від стрімінгу як гравець, а не як частина команди, чи, навпаки, кошти від стрімінгу є надходженнями до командного бюджету, а гравець отримує частку від цих доходів. Також має бути визначено статус донейтів (пожертвувань), які надходять гравцю за трансляцію. Донейти тут не є спонсорством або партнерством, оскільки ці види відносин є окремим видом взаємодії на договірній (контрактній) основі, а донейти є нічим іншим як подарунком, оскільки одна особа передає кошти іншій особі (отримувачу) і отримувач не має жодних зобов'язань перед особою, яка передала донейт. Таким чином, це безумовний безоплатний платіж, не відмінний від дарування.

У контракті може встановлюватися мінімальна сума винагороди, а може бути пропорційна. Якщо гравець «сідає на лаву запасних» через певний період часу після укладення договору, контракт може містити умови про пропорційне нарахування винагороди відповідно до часу участі в житті команди. Доцільно також включити в договір положення, відповідно до якого винагорода гравця може бути збільшена, якщо того вимагають правила участі в конкретній кіберспортивній лізі. Як вказує J. Jacobson, мінімальні суми виграшу на великих турнірах продовжують зростати, отже, росте і винагорода спортсменів [54, с. 114]. Наприклад, десятий International по грі Dota 2 мав призовий фонд у розмірі \$30 млн. [159] Роком раніше призовий фонд склав \$34 млн., а команді переможців відійшли \$15,6 млн. [159].

3. Компетентності, майстерність гравця. Під цим пунктом слід розуміти зобов'язання гравця використовувати свою майстерність на користь команди, з якою укладено угоду. Порушення цього пункту означає: або гравець втратив свою майстерність, знаходиться в поганій спортивній формі, або гравець зіграв за іншу команду. Обидві умови є порушенням пункту про майстерність і є підставою для розірвання договору з гравцем.

4. Розміщення гравця, регламентація подорожей. У цій частині потрібно визначити, хто покриває витрати на подорожі гравця на турніри або заходи, взяти участь в яких вимагає команда гравця. Має бути встановлено, в який спосіб покриваються витрати на дорогу, на ночівлю, на їжу. Якщо витрати покладаються на гравця, але підлягають відшкодуванню, має бути встановлено розмір відшкодування, порядок виплат, його строки. Ці умови не можуть бути розпливчастими, оскільки це призводить до суперечок і навіть судових позовів.

У контрактах зі спортсменом про діяльність у кіберспорті команда, якщо має фінансовий ресурс, зазвичай вказує, що вона зобов'язується покривати витрати на подорожі на турніри (може доставляти власним транспортом), харчування (може забезпечувати власним харчуванням), ночівлю. Особливістю нерівноправних, несправедливих контрактів у кіберспорті якраз є відсутність покриття цих витрат.

Залежно від кількості членів команди, клуб може надати гравцям спільне житло, де всі гравці живуть і тренуються спільно в одному місці (англ. *boot camp* – тренувальна база, навчальний табір). Перевагою такого розміщення є постійний контакт гравців між собою, економія часу на переїзди, можливість виробляти спільний контент в одному місці. Наприклад, такі відомі команди як Virtus Pro і Na'Vi взяли участь в спільній тренувальній програмі, за якою проживали в бут кемпі. У гравців була можливість користуватися всім необхідним у побуті в одному місці, тренуватися більше 10 годин на день, обговорювати стратегію і тактику гри [160; 161].

Зазвичай, великі команди беруть на себе покриття витрат не тільки на проживання, а й на інші речі, як-от подорожі та харчування під час участі в турнірі. Для уникнення суперечок, про суму «добових» «дрібних» коштів можна домовитися прямо в контракті.

5. Спорядження. Частина про спорядження має роз'яснювати, за чий кошт гравцю надаються ігрові інструменти, як-то, комп'ютер, крісло, навушники, мишка (контролер), одяг, взуття тощо. Якщо гравець сам закуповує своє спорядження, має бути встановлено, чи підлягає це відшкодуванню. Якщо гравця споряджає клуб, має бути встановлено, яка доля чекає на спорядження після закінчення контракту. Можлива умова, що клуб надає гравцю спорядження на умовах користування з можливістю викупу.

6. Умова про лояльність та дисципліну. У цьому підрозділі гравець бере зобов'язання виконувати правила та розпорядок команди, дотримуватися спортивної дисципліни. Ця секція не може бути широкою, оскільки гравець не може погоджуватися на внутрішні правила, про які йому нічого не відомо, отже, сторона (клуб, команда) має додати в цю секцію посилання на вичерпний перелік правил, або прямо зазначити, на які правила та дисципліну погоджується гравець. Тим не менше, питання про лояльність та дисципліну як такі не піддається сумніву, оскільки вони є невід'ємними частинами спортивної культури, тому гравець зобов'язаний буде дотримуватися спортивних (клубних правил) та дисципліни, якщо він частина команди.

На думку R. Quiles, правила стосовно дисципліни не можуть бути прописані таким чином, за якого покарання буде невизначеним або міститиме великий перелік можливих санкцій [123, с. 11]. Автор пише, що кожному конкретному проступку або групі проступків має відповідати конкретна санкція. Ще ліпше уявляється ситуація, за якої в договорі відповідальність за порушення дисципліни поділяється на три категорії: несерйозні порушення, проступки, суворе порушення. Відповідно, відповідальність у кожній з груп відображає

легке, середнє та суворе покарання. Перелік групи, видів проступків та санкцій за це має бути чіткий, зрозумілий та вичерпний. Він не може передбачати покарання за порушення дисципліни, яке буде понаднормовим, тобто, таким, що виходить за межі розумно очікуваного покарання (наприклад, присідання, жим від підлоги – за свою особисту думку щодо командної тактики в грі або стратегії змагань на наступний рік тощо).

8. Промоушн команди. У цьому підрозділі сторони можуть узгодити, коли та як гравець буде (якщо буде) брати участь в заходах, спрямованих на популяризацію та підвищення іміджу клубу, команди. Звичайно, бажано, щоб перелік таких заходів був вичерпним, але клуб буде намагатися зробити перелік відкритим і широким, щоб залучати гравця до великої кількості активностей. Для того, щоб не уможливлувати зловживання з боку клубу, як-то, пропозиції або вимоги брати участь в заходах, в яких гравець не бачить сенсу, бажано узгодити перелік або коло заходів, в яких гравець братиме участь. Це можуть бути інтерв'ю, фотосесії, зустріч з фанами, зйомки в рекламі тощо. Якщо гравець погоджується на вичерпний перелік заходів, мають бути встановлені умови, оплатно чи безоплатно це відбувається (рахується в «тілі» винагороди чи кожен захід оплачується окремо), в який час гравця можуть «турбувати» (надсилати вимогу взяти участь в заході, наприклад, не пізніше ніж за два дні до події) тощо.

9. Використання інтелектуальної власності гравця. Сторони відповідно до законодавства про право інтелектуальної власності узгоджують, як будуть використовуватися ім'я гравця, його зовнішність, його бренд, логотип тощо. Має бути встановлено умови, строки такого використання, чи можуть авторські та інші права гравця передаватися третій стороні тощо.

Відповідно до умов договору, гравцям може бути надано право на отримання відсотку від ліцензійних угод команди, якщо третій стороні надається ліцензія на використання форми, логотипу, бренду команди. У договорі має бути встановлено, як кошти розподіляються між гравцями, якщо їм виплачується,

наприклад, 30% від суми ліцензійної угоди на використання їх зображень у формі команди.

Зважаючи на зростаючу важливість продажів командних товарів, у контракті гравця може бути зазначено, від яких товарів гравець отримує дохід і вказується, скільки професійний гравець заробляє від цих продажів. Як правило, товари, які продає організація, належать до однієї з двох категорій: товари під брендом команди або товари під брендом геймерів. Товари під брендом команди – це будь-які створені предмети, які містять назву або логотип організації. Товари під брендом геймерів – це ті, які містять ім'я особи, псевдонім гравця, фотографію чи інше використання «іміджу» гравця.

Важливе джерело доходів гравців складає стрімінг. У контракті має бути вказано, скільки гравець заробляє на онлайн-трансляціях, якщо хоче заробляти на них окремо від команди. У договорі може бути вказано, скільки «командних» годин стрімінгу гравець має проводити в місяць.

Якщо особа є лише стрімером і команда наймає її для створення контенту, тоді у договорі визначається, яка винагорода належить виконавцю, який створює контент для команди. Це може бути відсоток від доходів, отриманих від онлайн-трансляцій, а може бути фіксована винагорода за виконання роботи.

10. Ексклюзивність контракту – зобов'язання, яке виключає ділові стосунки гравця з іншими кіберспортивними командами та клубами.

11. Небезпечна або заборонена діяльність. У цій секції команда може заборонити гравцю брати участь в активностях, які загрожують життю або здоров'ю гравця, або загрожують іміджу, функціональності, стабільності команди. Наприклад, гравець може бути зобов'язаний отримати дозвіл команди на участь в екстремальних видах спорту/дозвілля, як-то, гірськолижний спорт, каякінг, бойові мистецтва, перегони тощо. Однаково команда може заборонити гравцю зловживати спиртними напоями, психотропними, наркотичними речовинами, бути поміченим в аморальних стосунках, ситуаціях тощо.

Отримання травми спортсменом внаслідок заняття забороненою діяльністю за контрактом (наприклад, екстремальний спорт, бойові мистецтва тощо) може означати затримання виплат. Це має бути прямо вказано в договорі. Така умова відповідає вимозі команди до спортсмена про дотримання правил угоди і піклування про себе з метою тримати рівень майстерності, який очікується від спортсмена за контрактом.

До переліку заборон також можуть бути включені іміджеві заборони. Це пов'язано з репутаційними ризиками для команди. Наприклад, у договорі може зазначатися, що гравець зобов'язується не поширюватися негативні або наклепницькі та іншого роду судження про свою команду, які потенційно завдають шкоди її репутації. За порушення цієї заборони команда може встановити великий штраф або навіть узгодити, що порушення цих умов веде до розірвання договору з гравцем. Його також може бути зобов'язано дбати про власну репутацію та не допускати контрверсійних висловлювань, якщо це може нашкодити репутації клубу. Компромісним варіантом цього регулювання може бути умова, яка встановлює, що в комунікації в інтернеті, соцмережах, гравець обов'язково вказує, що думки, які він транслює, належать лише йому і не відображають позицію команди.

Як зазначає М.О. Ткалич, використання обмежень особистих немайнових прав у договорі про спортивну діяльність у більшості випадків є необґрунтованим [36, с. 328-329]. З іншого боку, сторони в договорі погоджуються на обмеження, які не прямо, але опосередковано вказують на особисті немайнові права. Наприклад, вимога до гравця тримати високий рівень майстерності прямо не вказує на те, що йому забороняється набирати зайву вагу або навпаки морити себе голодом, однак розумно припустити, що дотримання рівня майстерності має на увазі слідування збалансованому харчуванню. Інший приклад: заборона поведінки, яка наносить шкоду репутації клубу. У цьому аспекті в договорі вказується вичерпний або орієнтовний перелік дій, які можуть

нанести шкоду репутації команди. Очевидно, що прямо не вказується, як особа має одягатися і вести себе на публіці, однак розумно припустити, що це не має бути екстраординарна поведінка⁵, яка завдасть шкоди репутації клубу.

Цивільне право виключає, що особисті немайнові права можуть бути предметом договору, адже вони є невідчужуваними [162, с. 329]. Відповідно до ст. 269 Цивільного кодексу, особисті немайнові права володіють наступними ознаками: 1) довічно належать кожній фізичній особі від народження або за законом; 2) не є предметом торгівлі; 3) нерозривно пов'язані з фізичною особою [163, с. 148].

Відповідно до ч. 2, 3 ст. 270 ЦК, перелік особистих немайнових прав не є вичерпним. Водночас, відповідно до ст. 274, обмеження вказаних в Конституції та Цивільному кодексі особистих немайнових прав можливо лише на підставах, вказаних у Конституції та Цивільного кодексі. З цього можна зробити висновок, що якщо особисте немайнове право не вказано в тексті Конституції або Цивільного кодексу, воно може бути обмежене на підставах, що містяться в цивільно-правовому договорі.

12. Інформація про здоров'я гравця. У цьому розділі сторони можуть встановити, що гравець погоджується на медичний огляд та профілактику, а команда забезпечує такий огляд і профілактику. Гравець зобов'язується повідомляти про свій стан здоров'я як на момент укладення договору, так і під час його дії, а команда зобов'язується вживати заходів профілактики або допомагати спортсмену з лікуванням. Типовою ситуацією є медичний огляд гравця за його згодою перед укладенням договору та згода на проходження медоглядів під час дії контракту.

⁵ Це не суперечить нормі ч. 2 ст. 300 Цивільного кодексу, яка встановлює право кожної фізичної особи на індивідуальність, оскільки «екстраординарна поведінка» тут вжито як синонім поведінки, що порушує моральні засади суспільства. Порушення моралі є перешкодою для втілення права на індивідуальність в розумінні ч. 2 ст. 300 кодексу.

Як у традиційних видах спорту, при укладенні договору, професійний геймер бере на себе ризик за отримання спортивних травм (англ. *assumption of risk*). У кіберспорті до таких травм відносяться стресові розлади, хворобливі стани очей, опорно-рухового апарату, загальне психофізичне виснаження тощо. У кіберспорті травми виникають не через фізичний контакт з іншими гравцями, а через систематичне стресове навантаження на організм. Беручи на себе відповідальність за своє здоров'я, гравець позбавляє команду юридичної відповідальності стосовно своїх ігрових травм.

13. Зобов'язання команд цедента та цесіонарія. Тут в якості цедента виступає клуб, який продає гравця; цесіонарія – який купує гравця. За цедентом залишаються зобов'язання по виплаті боргу перед гравцем, якщо інше не встановлено договором між гравцем та цедентом та/або договором між цедентом та цесіонарієм, а до цесіонарія переводиться право вимоги до гравця про виконання зобов'язання за контрактом (зазначається, що цесіонарій та цедент укладають новий договір про взаємодію/діяльність в кіберспорті; попередній контракт гравця з цедентом припиняється).

16. Припинення або розірвання договору. Цей підрозділ має бути ґрунтовно продуманий, щоб врахувати інтереси сторін на майбутнє. Крім того, що чітко мають бути встановлені умови припинення/розірвання договору, мають бути надані можливості гравцю розірвати контракт за власним бажанням зі сплатою відкupu, яка має бути чітко визначена разом зі строком для оплати. Це, частіше за все, відсоток від ціни договору, який гравцю потрібно сплатити, щоб розірвати контракт.

Також важливо врахувати право розірвати контракт, якщо клуб не виконує своїх зобов'язань, наприклад, затримує або не здійснює оплату впродовж обумовленого терміну (коли зрозуміло, що це безпідставна хронічна затримка виплат).

Підставами розірвання договору з боку команди можуть бути недотримання гравцем дисципліни, втрата майстерності, порушення інших зобов'язань за договором. Іншою підставою для розірвання договору є втрата командою позиції в лізі, пониження її рейтингу. Розірвання на цій підставі є вигідним для обох сторін, адже гравець має право обрати собі нову команду відповідно до своїх перспектив, а команда звільняється від тягаря утримувати гравців за «цінами» ліги, з якої вибула команда [164]. Для нової ліги команді буде потрібен інший склад, для якого буде потрібен менший бюджет, і на якому не буде тягаря поразки і вибуття з ліги, вищої за рейтингом, отже, це мають бути нові молоді перспективні таланти, які дозволять команді повернутися у вищу лігу.

Окрім положень, що дозволяють припинення, у цьому розділі також описано процедуру розірвання. Наприклад, має бути описано, як отримуватимуть гроші гравці та як визначатиметься сума виплати, якщо гравець не завершив звичайний цикл оплати. Крім того, команди повинні вирішити, як довго гравець може перебувати на тренувальній базі команди після припинення дії договору. Має бути передбачено, як гравцю надається житло або відступні для найму нового житла при розірванні контракту, якщо єдиним місцем проживання гравця була тренувальна база, і гравець не має іншого місця проживання або можливості найняти житло, окрім того, яке він має на тренувальній базі команди відповідно до договору.

Важливою умовою в договорі є положення про викуп гравця (англ. *buy-out clause*). Це положення стосується трансферу гравця в інший клуб за його власним бажанням або за бажанням іншого клубу. Різниця тут полягає в тому, що кошти в якості компенсації вносить або сам гравець, або клуб, до якого здійснюється перехід [165; 166]. Під викупом гравця слід розуміти поступку права вимоги до гравця від одного клубу до іншого, що детально розглядається в підрозділі 3.2.

У контексті договори про професійну спортивну діяльність гравця можна сказати, що умова про викуп застосовується, якщо існує третя сторона, яка бажає придбати гравця, або гравець бажає сам заплатити, щоб припинити стосунки з командою, перейшовши у статус вільного агента. Втім, одна і та сума може бути непомірно високою для викупу – як для третьої сторони, так і для самого гравця.

Як пише J. Jacobson, ліга G2 Esports є прикладом завищення ціни викупу. Вона встановила ціну в 800 тис. дол. за гравця, що викликало обґрунтовані підозри в тому, що це було зроблено спеціально з метою не допустити будь-який викуп (створення штучного бар'єру) [54; с. 124; 165]. Позитивним моментом є те, що в договорі може міститися умова, відповідно до якої гравець отримує процент від суми викупу, коли третя сторона укладає трансферну угоду. Така норма заохочує гравця до кращих результатів, щоб на нього звернув увагу покупець. Це особливо актуально для ліг, які розвиваються, наприклад, Overwatch Contenders [167]. Наприклад, у 2018 році весь склад однієї з топових команд у цій лізі був придбаний клубом Team Envy [168].

Іншим прикладом припинення відносин є умова про відхід гравця «на пенсію» (англ. *retirement clause*). У кіберспорті «пенсійний вік» настає в період між 27-32 роками. Тому, у договорі може бути зазначено, що при досягненні цього віку, гравець має право піти, якщо виплатить суму відступних, наприклад, 5% від ціни контракту, або без цієї грошової вимоги [169]. Важливо, щоб договір ясно давав зрозуміти, за яких умов гравець може самостійно вийти на пенсію без суперечок із клубом, оскільки, якщо при досягненні пенсійного віку гравець все ще знаходиться на достатньому рівні майстерності, сам по собі пенсійний вік не звільняє його від обов'язків виконувати умови договору і показувати високий результат [170].

Також гравець може спробувати встановити умову, що він може піти, якщо зміниться керівництво клубу (англ. *change of management*). Масштаб і характеристика таких змін мають бути встановлені в договорі. Наприклад, можна

встановити умову, що спортсмен має право піти з клубу, якщо зміниться тренерський склад або якщо власники клубу продадуть його новим акціонерам. Тим не менше, існуючи теоретично, на практиці така умова застосовується в договорах вкрай рідко [54; с. 127].

У ситуаціях, коли угода закінчується природним шляхом, що означає, що вона не припиняється достроково і гравець не був викуплений, звільнений або іншим чином переданий іншій команді, тоді команда має право на пріоритет в поновленні договору. Це означає, що якщо після спливу строку дії договору гравець отримує пропозицію від іншого клубу, він спочатку пропонує своєму клубу укласти договір на умовах, не гірших за чужу пропозицію. Сторони мають дійти згоди в установленний строк, наприклад, 30 днів, після чого, якщо не було досягнуто згоди, гравець має право прийняти пропозицію іншого клубу [54, с. 128-130].

15. Вирішення спорів. У цій частині сторони узгоджують (досудовий) порядок вирішення спорів, якщо такі виникнуть між ними в майбутньому [123, с. 14]. У цьому розділі сторонам належить визначитися, за якою процедурою та до якої сторони вони звертатимуться, якщо сторонам не вдасться вирішити конфлікт без звернення по допомогу до третьої сторони (арбітражу, медіатора або суду) [171]. Звичайно, бажано детально розписати алгоритм і порядок вирішення спорів сторін між собою без звернення до арбітражу або суду. Для цього сторони встановлюють спосіб повідомлення претензії та строки надання відповіді. Якщо владнати спір за обопільною згодою не вдається, сторони зобов'язуються звернутися до арбітражу за вказаною в договорі юрисдикцією, претендуючи на визначену в договорі сатисфакцію [172]. Детальний та продуманий механізм вирішення спорів за договором допомагає сторонам ефективно захищати свої інтереси [173].

16. Поновлення, продовження контракту. Дана секція формує умови щодо поновлення або продовження контракту. Таким чином, контракт може бути

автоматично продовжений за впливом строку його дії, якщо сторонами не заявлено про зворотнє, або контракт має бути укладено на нових умовах після строку його дії. Зрозуміло, що умови про поновлення або продовження контракту немає, це означає, що дія контракту закінчується зі впливом строку його дії.

Оптимальним є наступне: сторони дійшли згоди, що після впливу строку дії контракту сторони домовляються про укладення нової угоди, якщо інше не встановлено договором. Поновлення контракту дозволяє сторонам підійти до угоди з оновленою переговорною позицією, яка враховує їх актуальні інтереси. Це дозволяє укласти новий договір на актуальних умовах. Це особливо корисно, враховуючи мінливу економічну ситуацію та динамічний розвиток індустрії кіберспорту.

3.2. Трансферний контракт, або договір про перехід гравця

Кіберспорт – це галузь, яка динамічно розвивається. Для підтримки балансу в команді клуби продають старих гравців і купують нових. Вони також працюють на перспективу, підписуючи договори з молодими гравцями, після чого дають їм все необхідне для підвищення спортивної майстерності, після чого їх купує інший клуб. Клуб також може укласти з іншим клубом трансферний договір про оренду гравця, якщо сам клуб не може забезпечити гравцю потрібний рівень практики, а контрагенту за договором потрібен новий гравець, якому буде забезпечено участь в основному складі нової команди.

Як можна побачити, в контексті трансферних договорів гравець розглядається в якості активу, який має вартість. Це не є точною або правовою інтерпретацією, однак підходить для розуміння відносин, які мають місце при переході гравця з одного клубу в інший. Через це можна інколи зустріти найменування трансферів як «договорів купівлі-продажу, обміну або оренди

(лізингу) спортсмена». Таким формулюванням бракує юридичної точності і вони більше свідчать про спробу охарактеризувати відносини в контексті трансферного договору та знайти його місце в системі інших цивільно-правових договорів.

Дослідження трансферних договорів на академічному рівні триває останнє десятиліття. Перші серйозні публікації з'являються в 2007, 2009 роках. Питанням юридичної характеристики трансферних договорів присвятили свої праці такі вчені як В.О. Бажанов, Т.А. Вінніченко, Г.М. Гніздовська, М.І. Кекерчень, Ю.С. Суха, М.О. Ткалич, О.І. Чепис. Водночас, відсутні ґрунтовні дослідження, які стосуються трансферних договорів у сфері кіберспорту.

Отже, слід почати з того, що трансферний договір не є договором між клубом і спортсменом. Договір про трансфер (перехід) спортсмена (з одного клубу до іншого клубу) укладається між двома клубами (командами), які є юридичними особами [174, с. 127]. Гравець, якщо отримує пропозицію перейти до іншого клубу, повинен спершу повідомити про це свою команду, оскільки розірвання договору між гравцем і клубом зазвичай відбувається, якщо закінчився термін угоди або коли між сторонами було досягнуто згоди про припинення відносин. Отже, клуб-власник має погодитися продати гравця іншому клубу, а якщо гравець бажає полишити клуб самостійно, має виплатити клубу компенсацію [175, с. 130].

Таким чином, клуб не перебуває у не вигідному становищі стосовно прийняття рішення про трансфер спортсмена. Клуб дійсно може обміняти свого гравця на гравця іншої команди, продати гравця або віддати в оренду іншій команді [176]. Останній формат є зручним варіантом влаштувати перспективного гравця, який не відповідає рівню основного складу команди клубу-власника, в іншу команду, де він зможе грати в основному складі і підвищувати свою майстерність [177]. У такому випадку, клуб віддає гравця в оренду іншій команді, в якій гравець може отримати досвід та ігрову практику, а потім повернутися в

команду клубу-власника і долучитися до її основного складу [176; 177]. Така схема є класичною і взаємно вигідною для обох сторін трансферної угоди про оренду гравця. Вона також вигідна і самому гравцю, оскільки він потребує практики, а клубу-власнику і клубу-орендарю потрібен перевірений гравець для участі в основному складі команди, однак дозволити собі гравців основного складу клубу-власника клуб-орендар собі не може, тому підписує договір про оренду молодого перспективного гравця зі складу клубу-власника [178, с. 132].

Трансферний контракт може укладатися і після схвалення самого гравця. Для цього йому потрібно домовитися про відповідне застереження в договорі про діяльність, який він уклав зі своєю командою. При цьому він не стає стороною договору про перехід, однак сама команда дотримується зобов'язання відповідно до угоди, укладеної між нею та гравцем (договір про діяльність). Без цього застереження, у клубу залишаються широкі повноваження стосовно ведення переговорів про оренду або продаж гравця до іншого клубу [179]. Встановлення в договорі відповідного обмеження такої переговорної позиції клубу є гарантією захисту інтересів гравця.

Гравець також може встановити якщо не всеохоплююче обмеження на перехід, що резервує за ним «останнє слово» в угоді про трансфер, то умову, яка буде обмежувати перехід за географічним критерієм або буде встановлювати перелік команд, клубів, до яких гравець завідомо не буде переходити. Відповідно до умови про географічне обмеження на перехід, це можуть бути країни, регіони або цілий континент. У випадку з командами, гравець може домовитися зі своєю командою, що він не буде переходити до конкретної команди або в підпорядкування конкретному клубу або конкретному власнику, якщо клуб та власник володіють багатьма командами [180, с. 120].

У той час як умова про обмеження продажу, або переходу, в інший клуб є доволі рідкісним явищем, договірна практика не виключає самої можливості встановити відповідну умову в договорі між гравцем та командою. Тим не

менше, можливість, що команда погодиться на таку умову з боку гравця, коли ця умова обмежує договірні можливості самої команди і посилює позицію самого гравця у відносинах з клубом, зростає по мірі того, наскільки сильно команда бажає придбати конкретного гравця, під впливом чого згодна піти на такі умови договору [181, с. 16].

Таким чином, можна сказати, що топові кіберспортсмени вступають у переговори з сильною переговорною позицією, що може дати їм переваги, недоступні для гравців нижчої ланки.

Існують ситуації, коли сама команда не бажає віддавати гравця в конкретний клуб заздалегідь. Наприклад, коли гравець під ніком Perkz перейшов з команди G2 до команди Cloud9, між клубами було укладено угоду, відповідно до якої клуб-покупець зобов'язався не продавати в майбутньому гравця Perkz (Luka Perkovic) до конкретної команди – Fnatic, що стало причиною скандалу, оскільки інші гравці побачили в цьому обмеження торгівлі [182].

У кіберспорті, як в професійному спорті загалом, обмеження торгівлі мають переслідувати законну комерційну мету та бути пропорційними [183; 184]. У випадку з заборонаю, яка була встановлена в договорі про перехід гравця Perkz до команди Cloud9, фахівці побачили іншу мету, а саме – перешкодити команді Fnatic, яка відома як суперник G2 та Cloud9, створити сильну команду з нових гравців, звідси – придушити конкуренцію.

Це викликало у кіберспортивної спільноти підозру, що таке обмеження торгівлі навряд чи можна вважати правомірним. Наприклад, польський юрист, фахівець у сфері кіберспорту, Матеуш Вітковський, зазначає, що обмеження переходу гравця з одного клубу в інший нагадує порушення «справи Бозмана», за якою Європейський Суд постановив, що обмеження руху робочої сили є неприпустимим [183].

Під впливом цих подій, Riot Games, розробник гри League of Legends, організатор та керівник однойменної ліги по цій грі, у рамках якої беруть участь

вищезгадані команди, прийняв рішення переглянути свої правила щодо трансферів гравців, щоб виключити неправомірні обмеження торгівлі у майбутньому [184]. Разом з цим, Том Мартелл, один директорів Riot Games, зазначив, що команди G2 та Cloud9 не порушили регламент ліги, оскільки на момент укладення трансферного договору між клубами регламент ліги не містив заборони на обмеження переходу гравця до конкретного клубу.

Варто додати, що в Riot Games League of Legends немає оренди гравців на визначений проміжок часу, що, під впливом рішення у справі з гравцем Perkz, може бути переглянуто [184]. Отже, з огляду на ситуацію, командам принаймні цієї ліги та в змаганнях під керівництвом Riot Games слід уникати укладення договорів, які обмежують можливість гравців вільно обирати майбутній клуб, адже, наприклад, в країнах Європейського Союзу таке положення може вважатися проявом недобросовісної конкуренції [183].

На практиці, однак, все ще залишається можливість інших клубів, які беруть участь в змаганнях під проводом інших компаній, обмежити можливість переходу спортсмена в інший клуб, тому потрібно розглянути механізм захисту гравців та клубів, якщо така ситуація повториться.

Отже, якщо гравцю та клубу, до якого він бажає перейти, стане відомо про заборону подібного характеру, перший кроком, як пише М. Вітковський, має бути подача скарги в офіс організації, яка здійснює керівництво змаганнями, в яких беруть участь сторони договору [183]. У такому випадку компанія-організатор має прийняти скаргу до розгляду і може створити арбітражний суд або передати справу на розгляд до існуючого арбітражного суду, юрисдикцію якого вона визнає (наприклад, CAS у Лозанні) [185].

Від умов договору та правових систем, в рамках яких оперують сторони, залежить, юрисдикцію якого суду вони оберуть, якщо виникнуть зволікання з розглядом справи в спортивному арбітражі. При розгляді в національному суді, справа, однак, може бути розглянута на основі положень законодавства іншої

країни. Як зазначає М. Вітковський, можлива ситуація, за якої, наприклад, іспанський суд вирішить спір на основі положень німецького законодавства [183]. Якщо суд будь-якої з країн ЄС є компетентним розглядати справу, то це може призвести до передачі справи до Європейського суду, подібно до «справи Босмана», внаслідок чого, якщо пункт, який забороняє особі перехід в конкретний клуб, буде визнано недійсним, гравець зможе вільно переходити до команди за своїм вибором [186].

Отже, можна зробити висновок, що положення, що обмежують перехід гравців до певних команд, тим більше, якщо вони обмежують перехід гравців взагалі, створюючи конкретні перешкоди полишити команду, ставши «вільним агентом» (окрім дострокового розірвання договору з виплатою компенсації), повинні бути або обов'язково узгоджені з самим гравцем, або не укладатися взагалі [187, с. 134]. Команди завжди повинні переконатися, що їхні контрактні відносини відповідають нормам і принципам права, особливо з огляду на те, що гравець має отримати належний правовий захист за контрактом. Також команді важливо переконатися, що немає підстав для покарання за порушення правил чесної конкуренції. У випадку з гравцем Perkz, команди G2 і C9 скористалися відсутністю норми в регламенті ліги, яка забороняла б їм обмежити перехід гравця до конкретної команди, однак така ситуація не влаштувала організатора, через що в новій редакції правил буде міститися заборона на обмеження торгівлі.

В юридичній літературі в якості прикладу правового регулювання договорів між клубами та клубів із спортсменами прийнято наводити регулятивні акти в сфері футболу [188; 189; 190]. Це є типовим прийомом, який дозволяє уявити механізми правового регулювання на прикладі найпоширенішого виду спорту з великою кількістю учасників, динамічним розвитком та розбудованими інституціями. Окремим аргументом є те, що під впливом уже отриманої практики правового регулювання у футболі, кіберспортивні організації можуть встановлювати свої, подібні до вже відомої практики у футболі, механізми

правового регулювання. Крім цього, можна побачити, як новий вид спорту з плином часу набуває схожих ринкових ознак, які можна знайти в інших видах спорту, наприклад, значна комерціалізація, видача ліцензій, увага спонсорів і рекламодавців, маркетингові стратегії, прямі трансляції (стрімінг), великі винагороди та популярність топових гравців, агентування тощо.

Однак, у порівнянні з кіберспортом, який виник завдяки науково-технічним досягненням ХХ ст., футбольні правила можна знайти ще в епоху Середньовіччя, а регулювання трансферних договорів – як мінімум у 1885 році завдяки рішенням Футбольної асоціації Англії про реєстрацію гравців [191; 141, с. 131], відповідно до якого вперше згадано поняття трансферу.

Сучасна система переходів гравців з одного клубу в інший почала формуватися в першій чверті ХХ ст., і, як пише М.О. Ткалич, веде відлік від 1925 р., коли образ сучасних спортивних трансферів оформився у Франції [141, с. 131].

У подальшому, однак, переговорна позиція гравців на трансферному ринку не мала жодного значення, так як трансферна система залишала всі повноваження за клубами, і не припускала обмежень, як-то недопустимість тримати гравця після завершення терміну угоди, заборона на вимогу до гравця виплатити обов'язкову компенсацію клубу, якщо гравець бажає стати «вільним агентом», навіть якщо спливає строк дії договору, заборона знижувати винагороду і тримати гравця в команді, якщо він не бере участі в змаганнях і тренуваннях тощо. Таким чином, до 1960-х рр. трансферна система у великому спорті західних країн характеризувалася домінантним положенням клубів у договірних відносинах.

Ситуація почала змінюватися після судових рішень, які визнавали таке становище обмеженням ринкової свободи. Наприклад, відповідні рішення були прийняті в Англії – в 1963 р., у Франції – у 1969 р., у Німеччині – у 1979 р. [141, с. 131]. Остаточним вирішенням протиріччя між спортсменами і клубами в контексті трансферної системи прийнято вважати «справу Босмана», відповідно

до якої Європейський Суд визнав необґрунтоване обмеження клубом права спортсмена на перехід порушенням європейського законодавства, зокрема, свободи на рух робочої сили [185].

У найбільш загальному вигляді трансфери в футболі підлягають регулюванню відповідно до Регламенту FIFA зі статусу та трансферу футболістів (далі – RSTP, або Регламент) (редакція 2022 р., березень) [192]. Відповідно до п. 21, 22 Дефініцій [192, с. 7], міжнародний трансфер – зміна реєстрації гравця з клубу одної національної асоціації на клуб іншої національної асоціації; національний трансфер – зміна реєстрації гравця з одного клубу на інший в межах національної асоціації.

Таким чином, відповідно до RSTP, під футбольним трансфером розуміється зміна реєстрації гравця з одного клубу на інший. Якщо гравець без реєстрації в національній асоціації бере участь в спортивному змаганні, його участь є неправомірною відповідно до п. 11 Регламенту [192, с. 16]. За це на гравця або клуб можуть накладатися санкції згідно з рішенням національної асоціації, яка керує проведенням футбольних змагань.

Регламент також забороняє клубам та гравцям брати участь в бридж-трансферах (англ. *bridge transfers*). Відповідно до п. 24 Дефініцій, бридж-трансфер – два послідовні переходи одного гравця з реєстрацією в проміжному клубі з метою ухилення від вимог закону або правил спортивного регулятора. Згідно з п. 5bis Регламенту, якщо буде встановлено, що такий трансфер мав місце протягом терміну в 16 тижнів, Дисциплінарний комітет FIFA відповідно до Дисциплінарного статуту запроваджує санкції щодо всіх причетних осіб, які є суб'єктами регулювання Регламенту та статуту FIFA [192, с. 13].

Регламент встановлює, що контракт гравця і клубу може бути розірвано за умови закінчення строку його дії або за взаємною згодою сторін. В інакшому випадку сторона, яка ініціювала розірвання договору, має виплатити іншій стороні компенсацію (ст. 13, 17 Регламенту) [188]. Це положення підтверджено

рішенням Спортивного арбітражного суду (CAS, м. Лозанна, Швейцарія) у справі CAS/2013/A/3411, за якою суд встановив, що договір може бути розірвано за ініціативи гравця, якщо він сплатить клубу обумовлену компенсацію за розірвання договору [186]. Таким чином, якщо дотримано «умову про викуп», договір не вважається порушеним.

Однак кіберспорт все-таки має деякі відмінності від трансферної системи, яка існує в традиційних видах спорту, зокрема, в футболі. Перша з них полягає в статусі регулятора трансферного ринку. Наявність регуляторів як в футболі, так і в кіберспорті, важко назвати відмінністю, адже в обох випадках наявний регулятивний орган або структура (у футболі це федерація або асоціація, в кіберспорті – ліга або її адміністратор). Однак, статус регулятивних органів відрізняється, оскільки у футболі маємо справу з громадськими організаціями, які не володіють правами на гру, а в кіберспорті маємо справу з розробниками гри – одночасно і регулятивними органами, і власниками прав на гру. Типовий приклад – Riot Games, яка володіє правами на такі ігри як League of Legends та Valorant; Activision-Blizzard, яка володіє правами на такі ігри як Overwatch, World of Warcraft, StarCraft, Diablo [167].

У кіберспорті також є трансферні вікна, але він відрізняється можливостями спортивного регулятора по перевірці гравців, які здійснюють перехід. Наприклад, вся історія гри гравця зберігається на серверах гри, тому розробник, коли відбувається трансфер, легко може перевірити, чи не був гравець задіяний у порушень гри раніше та в яких саме. Це відрізняється від класичного спорту, адже всі подібні дані існують в цифровому, а не аналоговому вигляді, а аналогові дані команда може перевірити звичайним способом, який не відрізняється від того, який прийнятий у класичних видах спорту, наприклад, надання довідок, проходження медогляду тощо.

Переговори стосовно переходу гравця можуть вестися не тільки на рівні агентів, але тренерів або генеральних менеджерів команд. У кіберспорті,

регулятор може заборонити практику схилення, або підбурювання, для переходу в інший клуб, зобов'язавши команди діяти виключно в форматі «трансферного вікна» або офіційно через спортивного регулятора під час сезону. Таким чином, «трансферне вікно» не виключає переговорів у інший час, однак перехід спортсмена, як і в футболі, може відбутися лише в означений період або в інший період, однак лише за згодою спортивного регулятора.

Існує ще одна відмінність від футболу, де з віком вартість гравця падає, навіть якщо він дуже популярний серед глядачів. У кіберспорті велику вагу мають перегляди та спонсорські контракти, тому тут трансферна вартість гравця не схильна зменшуватися наприкінці його кар'єри. Загалом же можна сказати, що на трансферну вартість гравця впливають такі чинники як основна ставка винагороди за участь в тренуваннях та змаганнях, додаткова винагорода з різних джерел, наприклад, спонсорство або ліцензування, термін дії контракту гравця, ціни на трансферному ринку. Стосовно останнього пункту, то особи, які беруть участь в переговорах, мають знати, яку ціну викупу пропонують інші клуби в подібній ситуації.

У кіберспорті бувають випадки повного викупу команди. Враховуючи, що кіберкоманда зазвичай складається з п'яти основних гравців і трьох гравців на заміні, це справді можливо, чого не можна собі уявити в традиційному спорті, якщо не вважати викупом зміну керівництва клубу, коли у клубу з'являється новий власник. У кіберспорті схожа ситуація, однак інший клуб може купити всю команду і зарезервувати місце команди-продавця в лізі за собою, але вже під іменем нового клубу, з тими самими гравцями, які перейшли до нього.

Типовим прикладом переходів цілих команд є змагання по грі CS:GO [193]. У змаганнях по цій грі набагато частіше, ніж в інших, відбуваються повні зміни

команди. Клуб може повністю оновити склад у новий сезон, чому допомагає відсутність трансферного вікна⁶.

У кіберспорті також існують клуби, основа бізнес-моделі яких полягає в трансфері молодих гравців. Такі клуби можна назвати «фабриками талантів». Вони підписують договір з юніорами, навчають та підвищують їх спортивну майстерність, після чого продають їх іншим клубам. Компенсація за перехід, яка включає витрати на навчання, підготовку, підвищення майстерності, є основним джерелом доходу таких клубів.

Найбільш активні в цьому плані клуби «молодих талантів» з Кореї (Пд. Корея). Наприклад, «випускники» з цього регіону складали в 2020 році близько 60% гравців у лізі Overwatch. Власники південнокорейських команд визнають, що навчання та перехід гравців Overwatch до ліги створює значне джерело доходу, але це також відбувається і стосовно гри League of Legends [194]. Вони також вказують на те, що Китай дуже активно сприяє тому, щоб зарахувати в свій актив південнокорейських талантів, знаходячи молоді таланти і підписуючи з ними контракти ще до того, як вони підпишуть договір з «фабрикою талантів» на батьківщині або запрошують до себе молоді таланти безпосередньо з південнокорейських «фабрик».

Для укладення трансферу, клуби мають орієнтуватися на регламент ліги. Наприклад, як зазначається в п. 7 («Дефініції») Трансферного Регламенту Світової кіберспортивної асоціації (WESA) від 2019 року, який застосовувався до гри Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), трансфером є будь-яке придбання гравця шляхом укладення контракту (підписання), обміну чи оренди гравця, якого не було в оригінальному складі команди⁷, наданому адміністратору ліги до кінцевого терміну подання списку гравців [195].

⁶ У змаганнях по Dota 2 та CS:GO є сезони, але немає встановленого трансферного вікна. Організатори ліги, однак, можуть встановлювати заборону на перехід гравців під час сезону, тому трансферне вікно в змаганнях за цими іграми існує неформально – як проміжний період між сезонами.

⁷ У регламенті замість складу команди використовується слово *ростер* (англ. *roster*).

Відповідно до п. 7, адміністратором ліги виступає орган, який складається з осіб, делегованих виконавчим комітетом WESA (у Регламенті WESA виступає в якості ESL Pro League) для виконання функцій WESA з управління лігою. Лігою в розумінні п. 7 вважається будь-яка ліга по грі CS:GO, створена та функціонуюча під патронатом WESA [195].

Отже, переходом гравця вважається його поява в складі нової команди. Дистинкцією тут виступає те, що новий гравець з'являється в складі команди після того, як команда подала адміністратору ліги свою заявку – склад команди/список гравців.

Відповідно до п. 1.1 регламенту, команда має складатися з п'яти гравців основного складу, трьох гравців заміни і одного тренера. Заявка про склад команди має подаватися до адміністратора ліги не пізніше ніж за 21 календарний день до початку ігрового сезону. При цьому, команда має публічно оголосити про свій склад не пізніше ніж за 7 днів до першого матчу в сезоні ліги.

Згідно з п. 1.2, 1.3 регламенту, перехід гравця можливий лише в період дії «трансферного вікна» або на виключних умовах, які містяться в регламенті. «Трансферне вікно» активне в період з 9 години ранку (формат часу EST) після фіналу сезону ліги і до моменту не пізніше 5 години вечора дня, який наступив не пізніше 21 календарного дня до початку нового сезону ліги.

Відповідно до п. 1.3 регламенту, адміністратор ліги залишає за собою право оголосити інший термін закінчення дії «трансферного вікна», однак цей термін в будь-якому разі не перевищує строк, більший за момент, який настає за 5 календарних днів до початку нового сезону ліги.

Виключною умовою в розумінні п. 1.2, 1.3 трансферного регламенту WESA може бути т.з. «екстрений трансфер», для здійснення якого, відповідно до п. 1.7 регламенту, команда мусить звернутися з мотивованою заявою до адміністратора ліги, а адміністратор ліги може погодити здійснення «екстреного трансферу», якщо це відповідає трансферному регламенту та іншим правилам WESA, а також

сприяє балансу гри в лізі. При цьому, адміністратор ліги залишає за собою право накласти обмеження або інші умови для здійснення «екстреного трансферу».

Регламентом визначено, що гравець не має права бути учасником більше як одного клубу ліги одночасно, якщо не брати до уваги ситуацію оренди (п. 2.1). Відповідно до п. 2.2, клуби укладають договір на довільний термін, однак дата закінчення контракту з гравцем має припадати або на 30 червня, або на 31 грудня.

Розділ 3 регламенту WESA регулює процес трансферу гравця. Відповідно до п. 3.1, якщо команда бажає підписати гравця, який не є «вільним агентом», команда, яка має передати гравця, має бути проінформована до будь-якого прямого чи непрямого контакту із самим гравцем. Якщо клуби досягнуть згоди щодо переходу гравця, вони мають визначити всі умови в договорі про перехід, який укладається в письмовій формі і підписується сторонами. У випадку, коли гравець має статус вільного агента, його колишня команда не повідомляється про пропозицію іншої команди придбати її колишнього гравця (п. 3.2).

Відповідно до п. 3.3, адміністратор ліги має право отримувати роз'яснення щодо того, чи не порушує трансфер, який укладають сторони, правила WESA, зокрема, чи не порушує трансфер баланс гри та чи відповідає трансфер заявленій меті сторін по передачі гравця з одного клубу в інший, а не слугує прикриттям інших майнових відносин. У свою чергу, адміністратор ліги зобов'язується зберігати в таємниці деталі трансферного контракту та інші суттєві умови під час розгляду ним та/або виконавчим комітетом WESA відповідності контракту принципам змагання. Адміністратор ліги також може вимагати від команди, яка передає гравця, надати докази, що попередній контракт гравця закінчився або більше не дійсний (п. 3.4).

Відповідно до п. 3.6, верифікованим джерелом визначення статусу гравця є база даних – реєстр гравців. Подання неправдивої інформації про статус гравця в базі даних (реєстрі гравців) є підсанкційним порушенням, що може закінчитися позбавленням клубу ліцензії на участь у змаганнях ліги.

Розділ 6 регламенту WESA встановлює заборону підбурювати гравців до переходу в інший клуб. Наприклад, відповідно до п. 6.1, гравцям, тренеру, посадовим особам іншого клубу заборонено спонукати або іншим чином переконувати гравця покинути свій клуб або іншим чином втручатися у відносини між гравцем та його клубом.

Відповідно до п. 6.1 регламенту, процедура сповіщення передбачає, що зацікавлена команда має одночасно повідомити про свій інтерес у придбанні гравця, надіславши лист із зазначенням свого наміру і назвою свого клубу одночасно на адресу гравця і за адресою бази даних зі складами команд, якою керує WESA – якщо до закінчення дії контракту гравця залишається менше 6 місяців, і тільки на адресу бази даних WESA – якщо до закінчення контракту більше 6 місяців. У другому випадку гравець може бути повідомлений про намір іншої команди його придбати за згодою свого власного клубу, яка може бути отримана в процесі перемовин між сторонами.

Відповідно до п. 6.2, гравець вважається «вільним агентом» і позначається як такий у реєстрі гравців (база даних складів команд, англ. *Player Roster Database*) або у день, який на 8 тижнів передуює закінченню його контракту з командою, або в будь-який інший день за згодою свого клубу.

Коли гравець набуває статусу «вільного агента» за згодою команди до дня, який передуює на 8 тижнів дню закінчення дії контракту гравця, його команда повинна внести відповідні зміни в базу даних (реєстр гравців), і повідомити адміністратора ліги за сім днів до дати, коли команда публічно оголосить гравця «вільним агентом».

Кожна команда несе відповідальність за оновлення бази даних (реєстру гравців) за допомогою найновішої договірної інформації для кожного гравця зі свого складу та за додавання будь-якого гравця до свого складу під час будь-якого трансферу чи іншої зміни в складі команди (п. 6.2).

Відповідно до п. 6.3, у випадку, якщо команда та один із її гравців домовилися про продовження контракту гравця до того, як закінчився термін дії договору, команда повинна негайно оновити базу даних реєстру гравців і негайно надати письмове повідомлення адміністратору ліги про продовження контракту з гравцем.

Будь-яка команда, яка підписує гравця, який є «вільним агентом», повинна негайно оновити базу даних реєстру гравців, щоб відобразити таке підписання, і негайно надати письмове повідомлення про це адміністратору ліги.

Згідно з п. 6.4, якщо команди не оновлюють реєстр гравців, не вносять зміни в базу даних або іншим чином не відображають зміни в складі команди та статусі своїх гравців, інші сторони можуть зробити припущення, що гравець є «вільним агентом». Це відкриває для інших команд можливості для перемовин з гравцем як з «вільним агентом», за що інші команди не будуть покарані, оскільки, якщо виявиться, що гравець не є вільним агентом, відповідальність за ненадання актуальної інформації буде лежати на команді гравця.

У відповідності до п. 6.5 трансферного регламенту, реєстр гравців є єдиним верифікованим джерелом, яким мають користуватися зацікавлені сторони при встановленні статусу гравця як «вільного агента».

Відповідно до п. 5 Трансферного Регламенту WESA (CS:GO, 2019 рік), оренда гравця можлива у випадку, коли сторони визнають, що: а) оренда є трансфером; б) оренда буде активна протягом сезону – гравець має відіграти сезон в новій команді, не повертатися до своєї команди під час сезону (поки діє оренда); в) оренди заборонені після дедлайну торгів; г) оренда розповсюджується на всі ліги CS:GO, в яких бере участь команда, а не лише на одну лігу.

Стосовно «торгового дедлайну» варто зазначити, що він може припадати на дату до кінця «трансферного вікна» і встановлюється відповідно до регламенту. Наприклад, «торговий дедлайн» може встановлювати можливість для трансферу, яка значно менша по часу за період дії «трансферного вікна». Наприклад, якщо

«трансферне вікно» триває 21 день, а «торговий дедлайн» призначено на третій день від початку «трансферного вікна». У такому випадку, команди мають встигнути за три дні підписати нових гравців. Для цього їм потрібно провести консультації і переговори до початку «трансферного вікна». При цьому, команда, яка хоче придбати гравця, не має права «підбурювати» його змінити клуб, тому перемовини мають вестися відкрито: пропозиція робиться офіційно гравцю або його клубу. Пропозиція клубу є більш безпечною.

Відповідно до п. 5, оренда не є перешкодою для участі гравців у національних або міжнародних змаганнях, на яких вони представляють свою країну, якщо така участь не перешкоджає виконанню їх зобов'язань за контрактом. Участь в збірній команді своєї країни може бути погоджена з клубом, тому частіше за все в цьому аспекті не виникає суперечок між сторонами.

Відповідно до п. 4.3, адміністратор ліги або виконавчий комітет WESA залишають за собою право відхилити трансфер, якщо буде встановлено, що: 1) трансфер порушує умови регламенту (у цьому випадку, якщо несумісність можна виправити, сторонам дається 10 днів на це); 2) сторони не можуть обґрунтувати доцільність укладення трансферу; 3) трансфер суттєво порушить ігровий баланс у лізі. Керівний орган ліги, нехай адміністратор чи комітет WESA, зобов'язується обґрунтувати свою відмову згідно п. 4.3 у письмовій формі, повідомивши про це зацікавлені сторони.

Таким чином, бачимо, що спортивний регулятор може обмежувати торгівлю гравцями. У зв'язку з цим, свіжим прикладом є обмеження торгівлі, встановлені компанією Riot Games для регіональних ліг по грі Valorant [196]. У документі VCT 2023 встановлено, що склад команди регіональної ліги повинен буде складатися як мінімум з чотирьох гравців, які є резидентами регіону (громадянами країни) і один гравець-нерезидент (іноземець). Для команд, які в своєму складі мають більшу кількість «легіонерів» (іноземні гравці), це означає

примусовий перегляд складу і обов'язкові трансфери, якщо команда буде продовжувати змагатися в регіональній лізі Valorant (наприклад, команда T1 має інтернаціональний склад).

У змаганнях Riot Games Valorant трансферне вікно буде відкритим з 26 вересня 2022 року по 1 лютого 2023 року. У цей період команди мають право оновити свій склад, основні гравці та запас якого вважаються, відповідно до правил Riot Games, членами, або учасниками, команди [197]. При цьому, член команди зараховується до списку гравців команди за фактом підписання договору про перехід, однак право брати участь в змаганнях отримує лише після отримання візи та право брати участь в спортивній діяльності.

Після закриття трансферного вікна, команди не мають права змінювати склад команди, за винятком екстрених обставин, про що повідомляють організатора ліги. У змаганнях Riot Games Valorant наступне трансферне вікно передбачене в середині сезону і триватиме з 6 по 25 березня 2023 року [196].

Отже, Riot Games у своєму документі «Правила формування складу команди» для VCT 2023 встановила, що команди зобов'язані підтримувати щонайменше 4 члена команди, які є резидентами, в своєму складі, для змагань в регіональній лізі. Деякі команди сильно постраждають від таких змін, наприклад, команда T1, у якій є кілька гравців з Пн. Америки, і якій доведеться переглянути свій поточний склад, щоб продовжити брати участь у змаганнях.

Розглянувши фактичні дані стосовно трансферів у кіберспорті, варто звернути увагу, як регулюються трансфери в Україні.

У законодавстві України досі існує неправильний підхід стосовно правового регулювання трансферних контрактів. Він полягає в регулюванні професійних спортивних відносин – взагалі, – і відносин, які стосуються трансферних договорів, – зокрема, – на основі трудового законодавства. Укладання договору про перехід спортсмена на основі трудового законодавства, як зазначалося в підрозділі 3.1, веде до протиріччя, суть якого полягає в

обмеженні права спортсмена, якщо він є працівником, на вільний вибір роду занять, роботи, право самостійно звільнитися та перейти на іншу роботу [38, с. 134].

Залишати трансферні контракти у пріоритеті регулювання трудового права нелогічно і неправильно, адже виникає ряд протиріч, які не вирішуються в рамках трудового права. Така ситуація не тільки не сприяє бізнесу спортивних клубів, а й шкодить самим гравцям, які не можуть скористатися правовим захистом, оскільки формально перебувають під дією неадекватного реальній ситуації та неактуального правового регулювання. Це означає, що вони не можуть скористатися захистом у рамках трудового права, коли насправді відносини є цивільно-правовими. Так само і клуби не можуть реалізувати свій економічний потенціал, формально перебуваючи під впливом трудових норм. Все це призводить до неоднозначностей правозастосування, юридичної невизначеності та плутанини.

Зазначене посилення на чотири джерела праворегулювання в ч. 2 ст. 38 Закону «Про фізичну культуру і спорт» не додає ясності. Цими джерелами, відповідно до норми статті, виступають: 1) сам закон про спорт; 2) КЗпП; 3) інші нормативно-правові акти (зрозуміло, що це в першу чергу Цивільний кодекс, а також закони стосовно допінгу, безпеки проведення масових спортивних заходів тощо); 4) акти національних та міжнародних спортивних регуляторів.

Якщо замінити п. 2-4 виразом «та інших нормативно-правових або регулятивних актів», сенс норми ч. 2 ст. 38 не зміниться. Ми отримаємо формулювання, за яким відносини в сфері професійного спорту будуть регулюватися відповідно до Закону «Про фізичну культуру і спорт» та інших нормативно-правових або регулятивних актів. Так, при цьому варто вказати, що регулятивними актами в розумінні норми статті виступають акти спортивних регуляторів, наприклад, регламенти та статuti національних або міжнародних спортивних регуляторів (організацій, федерацій, ліг, асоціацій), учасниками яких

виступають професійні клуби, команди, спортсмени, інші фахівці, і для яких регулятивні акти (рішення) цих регуляторів є обов'язковими.

Однак, все це жодним чином не вирішує правовий хаос, утворений посиленням одразу на декілька джерел правового регулювання без деталізації, які відносини у професійному спорті підлягають якому саме регулюванню, а якщо всі одразу (відносини в сфері професійного спорту, професійні спортивні відносини) – тоді чому одразу і трудо-правовому, і цивільному (без прямої згадки), коли поєднання цього регулювання на практиці є несумісним, суперечливим, і безглуздим.

Закон також жодним чином не згадує перехід спортсмена, або спортивний трансфер. Немає згадки і про порядок укладення договору про перехід професійного спортсмена з одного клубу в інший.

Законодавству пострадянських країн також бракує цих пунктів. Немає згадки про трансфери навіть в Законі Литовської Республіки «Про спорт» (№ I-1151, набув чинності 1996 року), у якому, однак, є згадка про договір про спортивну діяльність, який має укладатися в письмовій формі і може бути трудово-правовим або цивільно-правовим (ст. 10)⁸ [198].

Українська асоціація футболу (УАФ) визначає трансфер як перехід гравця з одного клубу до іншого [199, с. 10]. Трансферний контракт, відповідно до визначення, наведеного в регламенті УАФ, є формою угоди між клубами про трансфер. Трансферною компенсацією є виплати фіксованої суми трансферу плюс пов'язані з цим (супутні) витрати.

На думку М.О. Ткалича, такі визначення не дають змоги оцінити з юридичної точки зору регулювання відносин при переході гравця з одного клубу

⁸ Ст. 10 Закону Литовської Республіки «Про спорт» прямо не вказує, чи потрібно тлумачити це як укладення трудово-правових договорів у любительському спорті та цивільно-правових – у професійному, але таке розмежування можна витлумачити на основі системного аналізу всього закону. Крім цього, відсутність прямої вказівки залишає сторонам договірну свободу на свій розсуд визначити характер відносин, про які сторони домовилися, в договорі.

в інший [142, с. 110]. Таким чином, автор вважає, що термін «трансфер» використовується в регламенті УАФ для позначення сукупності відносин, які виникають при взаємодії різних суб'єктів, а не тільки між клубами стосовно переходу гравця. Це також може бути перехід тренера або іншого фахівця.

Змістом відносин щодо переходу з одного клубу в інший виступають взаємні права та обов'язки суб'єктів професійного спорту. Оскільки такі відносини перш за все слугують гарантуванню майнових інтересів суб'єктів переходу, за своїм характером ці відносини є майновими. Отже, при трансферах маємо справу з цивільно-правовими відносинами, заснованими на принципах юридичної рівності, вільному волевиявленні та майновій самостійності [142, с. 111].

У такий спосіб, юридичним підґрунтям переходу спортсмена в інший клуб виступає правочин – дія особи, спрямована на встановлення, зміну або припинення цивільних прав і обов'язків (ч. 1 ст. 202 ЦК). У якості такого правочину виступає договір, або контракт, про перехід спортсмена з одного клубу в інший.

Як зазначає М.О. Ткалич, під «переходом гравця» (трансфером спортсмена) потрібно розуміти такі випадки: 1) гравець безоплатно переходить в інший клуб після закінчення строку дії свого договору про діяльність, який він уклав зі старим клубом; 2) гравець переходить до нового клубу до закінчення строку дію свого договору з попереднім клубом, за що останній отримує компенсацію; 3) гравець реєструється в новому клубі на підставі оплатного договору оренди між клубами на визначений термін без розірвання договору зі своїм «материнським» клубом [142, с. 111].

Отже, сам перехід як визнаний факт зміни реєстрації гравця у клубі може бути оплатним або безоплатним. Якщо трансфер безоплатний, найчастіше це означає, що закінчився строк дії договору гравця, після чого він може приєднатися до іншого клубу як вільний агент. У цьому випадку колишній клуб

дійсно не має вимог ні до гравця, ні до його нового клубу, оскільки гравець виконав свої зобов'язання за договором про діяльність, плюс строк дії договору закінчився.

Якщо трансфер оплатний, клуб отримує компенсацію за перехід свого гравця в інший клуб, яка складається з ціни трансферу та супутніх витрат, наприклад, якщо були витрачені кошти на навчання і підготовку гравця, підвищення його професійної майстерності (типовий приклад – перехід юніорів).

Як пише М.О. Ткалич, у випадку з молодими гравцями (до 23 років), клуб, який купує, має, крім ціни трансферу, сплатити солідарні платежі всім спортивним організаціям, в яких перебував гравець (крім клубу, який продає – йому належить виплата компенсації) [142, с. 111]. У той час як цей приклад дійсний стосовно футбольних гравців, у кіберспорті організація, яка виховала та навчила гравця, також отримує компенсаційну виплату при його переході в іншу спортивну організацію.

У договорах про перехід спортсменів, клуб, який продає, може встановити умову про додаткові виплати в разі досягнення конкретних успіхів свого колишнього підопічного в нового клубі або встановити умову, згідно з якою колишній клуб отримає частину від суми нового трансферу свого колишнього спортсмена при його переході в третій клуб.

Сторони договору про перехід також можуть вдаватися до обміну спортсменами: як тимчасового, так і «доконаного», коли відбувається остаточний обмін із закінченням дії попереднього договору гравців, яких міняють, зі своїми клубами. У випадку тимчасового обміну, дійсний договір оренди гравців, у якому сторони визначають додаткову суму виплат, якщо професійна майстерність гравців не є рівнозначною або взаємно замінюваною⁹.

⁹ Формула «майстерність «на обмін» = «майстерність гравця А» = «майстерність гравця Б + додаткові виплати». Якщо замінити «майстерність гравця А» «ціною трансферу», суть формули залишиться незмінною, оскільки в її основі лежать майнові цивільні відносини – сторони перш за все піклуються про свої майнові інтереси.

Як було зазначено на початку підрозділу, спортсмен не є предметом договору про перехід, оскільки цивільне право не передбачає людину в якості предмета цивільного обороту, через що формулювання, нібито трансферний договір є договором купівлі-продажу, міни або оренди гравця видаються некоректними з юридичної точки зору. При цьому, віднесення договору про перехід до відання трудового права породжує протиріччя, які не можна вирішити в рамках трудового права, про що також вже було зазначено раніше.

Внаслідок цього, слід погодитися з позицією, висловленою М.О. Ткаlichem та Д. Горовою, згідно з якою, оптимальним юридичним підходом до визначення предмета договору про перехід гравця з одного клубу в інший є вважати в якості предмета трансферного договору – відступлення права вимоги до гравця від одного клубу до іншого [200, с. 54].

Якщо відносини в сфері професійного спорту, як між гравцем і клубом, так і між клубами, будуть віднесені до цивільно-правових в тексті майбутнього Закону «Про фізичну культуру і спорт», тоді перехід спортсмена можна буде оформити за допомогою цесії або продажу майнового права із переведенням боргу, що однозначно більш є більш точною характеристикою того, що відбувається при переході гравця з одного клубу в інший, з юридичної точки зору, на відміну від побутового стереотипу про «купівлю-продаж» гравця, який, можливо, і правильно описує механіку подій, однак ніяк не вкладається в доктрину договірної права, за якою людина в жодному разі не є предметом торгівлі [142, с. 114].

Таким чином, якщо ми прагнемо юридичної точності, маємо погодитися з позицією М.О. Ткалича і визнати трансферний контракт «цивільно-правовим договором, який опосередковує відступлення одним спортивним клубом права вимоги до спортсмена щодо здійснення спортивної діяльності та участі у спортивних змаганнях на користь іншого спортивного клубу за визначену сторонами договору плату» [142, с. 115].

Узагальнюючи, за підрозділом 3.2 можна зробити наступні висновки.

1. Трансфери в кіберспорті є відображенням майнових цивільних відносин, за яких кожен суб'єкт дбає перш за все про свої майнові інтереси. Разом з цим, на законодавчому рівні досі відсутні положення, які адекватно регулювали даний напрямок цивільних відносин, через що ситуація з трансферами в кіберспорті, як і професійному спорті загалом, потребує оптимізації в правовому полі.

2. Трансферна система в кіберспорті перебуває на стадії розвитку. Для затвердження трансферу в кіберспорті, гравець має бути зареєстрований в новому клубі. Регулювання переходу гравця з одного клубу в інший відбувається у відповідності до актів спортивного регулятора, яким найчастіше виступає організація-розробник гри, яка видає відповідний регламент щодо трансферів гравців.

3. Єдиноправильного визначення поняття трансферу не існує, однак можна знайти визначення трансферу у футболі, де регламенти ФІФА та УАФ визначають трансфер як зміну реєстрації гравця з одного клубу на інший (ФІФА) та перехід гравця з одного клубу в інший (УАФ). Таким чином, обидва визначення мають на увазі зміну гравцем свого клубу, коли кажуть про трансфер.

4. У кіберспорті дане визначення фактично не відрізняється за своїм характером, оскільки при трансфері гравець також змінює реєстрацію шляхом переходу до іншого клубу. Однак з юридичної точки зору ми потребуємо більш точного визначення, яке буде відштовхуватися від змісту цивільних суб'єктів професійної спортивної діяльності під час переходу гравця з одного спортивного клубу до іншого.

5. Враховуючи, що відносини, які виникають при провадженні переходу гравця з одного клубу до іншого, є цивільно-правовими майновими відносинами, трансферний контракт повинен бути визначений як цивільно-правовий договір, що опосередковує поступку одним спортивним клубом права вимоги до спортсмена щодо здійснення спортивної діяльності та участі в спортивних

змаганнях на користь іншого спортивного клубу за визначену сторонами договору плату.

3.3. Договір про спонсорство в кіберспорті

Спонсорство є важливою частиною існування кіберспортивних гравців та команд. Воно може стати для команди ключовим фактором, за допомогою якого вона буде розвиватися та отримувати призові місця, мати кошти для трансферів та виплати винагороди учасникам, а також мати фінансовий ресурс для вдосконалення професійної спортивної майстерності членів команди.

Під спонсорством у спорті можна розуміти діяльність, або взаємодію, одного суб'єкта (спонсора) з іншим (спонсорованим /реципієнтом /отримувачем /одержувачем спонсорського фінансування/допомоги), за яким спонсорований зобов'язується рекламувати або іншим чином згадувати, або користуватися, продукцією або товарами спонсора або його посередника за грошову винагороду або за отримання інших матеріальних цінностей (в обмін на товари або послуги) [201, с. 36-37]. У загальному вигляді, механізм взаємодії полягає в партнерстві двох суб'єктів з метою отримання прибутку, за якого одна сторона (клуб, команда, гравець, стрімер, інший суб'єкт професійного спорту) зобов'язується за плату виконувати побажання іншої сторони (спонсора). Ці побажання завжди в підсумку стосуються просування продукції спонсора або його посередника, отже, переслідують чітку комерційну мету – отримання прибутку або підняття впізнаваності бренду, і комерціалізація бренду. Таким чином, спонсор не завжди може розраховувати на миттєвий результат (що спонсор отримає прибуток або хоча б поверне свої кошти). Інколи спонсорство в професійному спорті може переслідувати більш далеку ціль, коли для спонсора важливо, щоб його бренд

побачили, однак в підсумку це все одно має на увазі підняття ціни через популярність бренду.

Спонсорство має місце, коли існує зустрічна вимога до спонсорованого суб'єкта професійного спорту, наприклад, згадати назву/бренд спонсора, розмістити зображення його бренду/логотипу/торговельної марки на спортивній формі тощо. В інших випадках, коли суб'єкт, який надає допомогу, не пропонує, не вимагає, не натякає на зустрічні дії, має місце благодійність або меценатство.

Законодавство України має власні визначення понять благодійної діяльності та меценатства. Відповідно до п. 2 ч. 1 ст. 1 Закону «Про благодійну діяльність та благодійні організації», благодійною діяльністю є добровільна особиста/майнова допомога, яка не передбачає отримання прибутку благодійником або отримання зустрічної допомоги від імені або за дорученням отримувача (набувача) такої благодійної допомоги (бенефіціара) [202]. Бенефіціарами, відповідно до п. 1 ч. 1 ст. 1 Закону, можуть бути фізичні особи, неприбуткові організації, територіальні громади, а також юридичні особи, якщо благодійна допомога надається їм для використання в цілях та сферах, зазначених в ст. 3 Закону (загалом, в благодійних цілях, а також для підтримки гуманітарних сфер, таких, як наука, освіта, мистецтво, спорт, фізична культура, охорона здоров'я тощо).

До прийняття Закону «Про благодійну діяльність та благодійні організації» в 2012 році, його попередник, Закон «Про благодійництво та благодійні організації» від 1997 року [203], містив поняття спонсорства разом з благодійництвом. Ототожнення спонсорства і благодійництва породжувало невизначеність у термінології. Її було усунуто з прийняттям нового закону, в якому безоплатна допомога (підтримка) в гуманітарних сферах дістала назву меценатської діяльності. Відповідно до п. 6 ч. 1 ст. 1 нового Закону [202], меценатська діяльність провадиться в сферах освіти, науки та досліджень, мистецтва, фізкультури і спорту, охорони культурної спадщини. Відповідно до ч.

1 ст. 10 Закону, меценатська діяльність провадиться у формі підготовки чи підтримки благодійних заходів у цих сферах. Відповідно до ч. 2 ст. 10 Закону, реклама (крім соціальної), політична агітація, згадки комерційних (фірмових найменувань), знаків для товарів і послуг (логотипів), промислових зразків, не підпадають під дію норм про меценатство.

В. Олефір у своїй статті характеризує різницю між спонсорством та благодійною діяльністю наступним чином: 1) спонсорство оформлюється цивільно-правовим договором, обов'язковим до виконання; 2) популяризація спонсора є визначальною функцією спонсорської діяльності; 3) з номінативної точки зору, адресатами спонсорської допомоги є реципієнти¹⁰, благодійної – бенефіціари¹¹; 4) зі змістовної точки зору, отримувачі спонсорської допомоги часто не є особами, які потребують допомоги, а є самостійними фінансовими гравцями, самі можуть надавати послуги, вести прибуткову економічну діяльність [204, с. 53; 205; 206].

Відповідно до ст. 1 Закону «Про рекламу», спонсорство – це добровільна підтримка законної діяльності з метою популяризації імені, найменування, знака для товарів і послуг спонсора [207]. Ця підтримка може бути фінансового, матеріального та/або організаційного характеру і здійснюється фізичними або юридичними особами на користь таких же суб'єктів (у нашому дослідженні – на користь суб'єктів кіберспорту) [207].

Водночас, варто зазначити, що Закон України «Про рекламу» не деталізує, що мається на увазі під поняттям популяризації. На думку І. Сисоєнка, спонсорство стосується іміджевої реклами, тому під популяризацією варто мати на увазі набуття відомості (впізнаваності) торговельної марки спонсора [208, с. 218].

¹⁰ від лат. *recipere* – тримати, містити; отже, укр. відповідник – отримувач, одержувач

¹¹ від лат. *bene + facere* – (букв.) *благо + робити*; отже, укр. відповідник – (через благодійність) набувач, оскільки (вигодо)набувач, букв. «набути благо»

На нашу думку, під популяризацією в контексті спонсорства слід розуміти вчинення дій, спрямованих на підняття рівня впізнаваності та прихильності до торговельної марки, бренду, бізнесу, компанії тощо спонсора (серед більшої кількості населення). Якщо ще коротше, то популяризацією є збільшення впізнаваності спонсора.

Популяризація бренду спонсора не обов'язково спрацює на миттєву прихильність до бренду, через що доцільно виділяти як головну функцію формування впізнаваності бренду і поінформованості про спонсора. Прихильність є додатковою функцією, розрахованою на довготривалий ефект, коли в особи формується позитивне сприйняття бренду спонсора як надійного та якісного виробника. Частіше за все, миттєвого формування прихильності не відбувається, однак формування впізнаваності і поінформованості про бренд в довгій перспективі сприяє формуванню прихильності до нього, наприклад, коли в особи формується потреба (попит), і вона знає, яка продукція може її задовольнити (поінформованість + пропозиція). Позитивний досвід споживання сприяє формуванню прихильності до бренду спонсора.

Відповідно до ч. 1 ст. 5 Закону «Про рекламу», на спортивних заходах можливо лише згадування найменування спонсора, відтворення його логотипу (знаку для товарів і послуг, торговельної марки) [207]. Якщо такі згадки відбуваються в теле- або радіопередачі або програмі, відповідно до ч. 6 ст. 12, такі згадки не вважаються рекламою. Відповідно до ч. 4 ст. 22, забороняється спонсорювання тютюнових виробів, але дозволяється – алкогольної продукції. Водночас, у телепередачах забороняється реклама спонсора алкогольних напоїв, якщо така здійснюється за допомогою дикторського тексту або аудіо супроводу (абз. 2 ч. 1 ст. 5).

Відповідно до ч. 2 ст. 5 Закону «Про рекламу», не можуть бути спонсорами особи, що виробляють чи розповсюджують товари, реклама яких заборонена законом. Водночас, залишається невирішеним питання, чи можна дозволити цим

особам спонсорство в галузі товарів, якщо вони виробляють товари або надають послуги, реклама яких не заборонена законом (коли реклама частини послуг компанії дозволена, а інша частина заборонена). На думку В. Олефір, таким суб'єктам слід дозволити бути спонсорами в тій сфері, яка дозволяє рекламу їх послуг (частини їх послуг) [204, с. 54].

Відповідно до ст. 3 Закону, незаконне виробництво або розповсюдження товарів виключає можливість бути спонсором. Відповідно до ст. 4 Закону, згадка спонсора в теле/радіопередачі означається диктором або за допомогою титрів. Якщо спонсор підтримує теле/радіопрограму, передачу або друковане видання, він не може впливати на їх зміст, дату та час виходу (ч. 5 ст. 5). Водночас, це не можуть бути програми або передачі новин, оскільки ч. 6 ст. 5 забороняє таке спонсорство. Крім цього, відповідно до ч. 4 ст. 22, дозволено спонсорування азартних ігор у контексті спортивних змагань.

Отже, спонсорство – це підтримка, яку спонсор надає реципієнту задля власної популяризації, і є оплатною послугою або виконанням роботи. Спонсорство у кіберспорті, відтак – це підтримка суб'єктів кіберспорту з метою популяризації спонсора.

Ера спонсорства в кіберспорті почалася з розвитку взаємодії між командами, організаторами ліг та гравцями – з виробниками цифрової продукції, стрімінгових платформ та комп'ютерних аксесуарів. J. Jacobson у своїй книзі про кіберспорт називає таких спонсорів ендеміками, або ендемічними спонсорами кіберспорту [54]. Автор стверджує, що ці компанії є «природними» спонсорами, яким властиво підтримувати кіберспорт, оскільки це прямо пов'язано з виробництвом їхньої продукції [54, с. 35].

Як пояснює J. Jacobson, прикладами ендемічних спонсорів у кіберспорті є виробники мікрочипів, комп'ютерних процесорів та апаратного забезпечення, ігрових моніторів, контролерів, ігрових крісел, клавіатури та джойстиків [54, с. 35]. Серед відомих брендів це: Intel, Logitech, Trust, Razor, Matrix Keyboards,

Respawn. Вони були одними з перших, хто почав вкладати кошти в розвиток кіберспорту за допомогою спонсорства, щоб привернути увагу до своєї продукції, чому сприяла участь цільової аудиторії – чоловіків 17-25 років [59, с. 72; 210].

Не-ендемічними є усі інші бренди, для яких не властиво (принаймні, було деякий час) брати участь в спонсоруванні кіберспортивних змагань та команд. Серед не-ендемічних спонсорів можна назвати виробників напоїв, автомобілів, одягу, наприклад: Nike, Coca-Cola, Red Bull, Audi, Kia, Mountain Dew, AT&T, T-Mobile, Mercedes Benz [59, с. 82].

Можна навести декілька прикладів взаємодії не-ендемічних спонсорів з кіберспортивним середовищем. Зокрема, у травні 2019 року бренд алкогольних напоїв Miller Lite (дочірня компанія корпорації MillerCoors) уклав угоду про спонсорство з кіберспортивною командою Complexity Gaming [210]. За умовами договору, команда зобов'язалася рекламувати бренд, а Miller Lite став ексклюзивним партнером команди в сфері алкогольних напоїв. Це було перше спонсорство в кіберспорті для Miller Lite. У 2020 році партнерство закріпилося, а в 2022 році стало відомо, що партнери розширюють взаємодію. У цьому аспекті сторони зобов'язалися випустити продукцію, яка буде спрямована на підтримку меншин та різноманіття в кіберспорті [211; 212]. Примітно, що серед офіційних партнерів Complexity Gaming є такі компанії, як Lenovo, Twitch, Dairy MAX та навіть Армія США [213].

Ще одним прикладом є партнерство команди TeamSoloMid (тепер TSM) та брендів швидкого харчування Chipotle та відомого бренду напоїв Dr. Pepper [214]. TSM також співпрацювала з криптобіржею FTX, проте в 2022 році розірвала договір через банкрутство останньої [215, 216]. Важливо додати, що партнерство з FTX стало (на момент підписання) найбільшою комерційною угодою в кіберспорті, адже ціна договору склала \$210 млн. Договір підписувався строком на 10 років і передбачав зміну назви TSM на TSM FTX. Крім TSM, у червні 2021 року великі комерційні угоди уклали також команди: Dignitas – з віртуальним

(цифровим) банком (надавачем банківських послуг) QNTMPAY строком на 4 роки, та китайська команда JDG – з компанією Intel Corp.

Riot Games, які керують змаганнями League of Legends в Пн. Америці, не забороняють командам укладати партнерства з криптобіржами, однак забороняють командам рекламувати криптовалютні компанії на своєму одязі. Через це в змаганнях LoL в Північній Америці TSM було заборонено згадувати їх партнерство з FTX у своїй назві або атрибутиці.

Таким чином, TSM обрали стратегію «менше спонсорів, більше ваги», за якої в них буде менше спонсорів, але вони будуть відомими брендами зі стабільною та передбачуваною діловою активністю. Наразі партнерами TSM є такі великі бренди як Geico, Logitech та General Motors [217].

У березні 2019 року League of Legends Pro League у Китаї, популярна ліга по однойменній грі, яка складається з 16 професійних команд та має 14 млн глядачів, уклала чотирирічну спонсорську угоду, яка оцінюється в 7,8 млн дол. США на рік. Спонсором виступила компанія Nike. За умовами угоди, Nike взяла зобов'язання до кінця 2022 року одягати гравців у брендовий одяг та взуття. «Репліки» екіпірування від Nike фанати китайської ліги Tencent LoL PL зможуть придбати в інтернет-магазині [194]. У Корея Nike уклав спонсорський контракт з кіберспортивною організацією T1 [218]. А компютерний суббренд Matrix Keyboards став офіційним спонсором команди Misfits, яка змагається у League of Legends та Call of Duty [219].

За оцінкою J. Jacobson, спонсорство є переважною частиною прибутку спортивних організацій кіберспорту, сягаючи 60 % прибутку з угод про спонсорство [54, с. 35-36]. Спонсорство, засноване на врахуванні географії маркетингу, дало поштовх для створення нових ліг, які зробили акцент на залученні регіональних гравців, що вдало поєдналося з маркетинговою стратегією, орієнтованою на місцевий ринок [59, с. 82]. Окрім зазначених раніше,

в якості спонсорів у кіберспорті долучилися такі великі бренди, як Coca-Cola, Airbus, PayPal, Puma, Adidas та інші.

Спонсорські угоди відіграють важливу роль в просуванні та збільшенні прибутковості кіберспорту. По-перше, турніри користуються популярністю завдяки спонсорам. Вони наповнюють призовий фонд та забезпечують рекламу змагання. По-друге, спонсори допомагають команді та окремим гравцям продовжувати професійну діяльність та підвищувати спортивну майстерність. По-третє, самі спонсори зацікавлені в економічному результаті, через що кіберспорт є частиною більшої сфери економічної діяльності. По-четверте, взаємодія спонсорів з гравцями породжує «фідбек», завдяки якому спонсори можуть покращити якість своїх продуктів, а гравці отримують в користування товари покращеної якості, для яких були враховані побажання кіберспортсменів. Отже, взаємодія спонсорів з кіберспортивним ринком є взаємно вигідною бізнес-практикою.

Як пише в своїй статті Tong Lar Way [220], спонсорство є важливими для самих спонсорів з огляду на такі фактори:

1. Цифрові активи. Атрибутика команди виходить за межі матеріального світу. Це означає, що крім футболок, шарфів, кепок, іншого одягу, можна купувати і використовувати атрибутику в цифровому вигляді, наприклад, ігрові скіни (зовнішній вигляд ігрового персонажа) з використанням бренду спонсора, команди або гравця, популяризувати торговельну марку спонсора та його назву у віртуальному середовищі – онлайн, у грі. Це ефективно, вигідно та рентабельно, адже не потребує витрат часу на фізичну присутність, логістику тощо. Це також дозволяє популяризувати бренд для ширшої аудиторії, оскільки за допомогою інтернету можна забезпечити ширше охоплення. Крім цього, цільова аудиторія кіберспорту є активними користувачами соцмереж та цифрових технологій. Таким чином, володіючи майновими правами на об'єкт права інтелектуальної власності, його монетизація стає доступнішою з використанням цифрових

технологій, де права можна передавати буквально онлайн, а результати діяльності з використанням цих прав стають предметом обігу в мережі (купівля ігрових скінів, інструментів, зброї тощо).

2. Велика кількість турнірів. Спонсори зазвичай уникають співробітництва, коли команда понижується в статусі, переходячи з вищої ліги в нижчу. Про це сторони домовляються в спонсорському контракті. Однак з кіберспортом все складніше, оскільки турнірів багато, вони тривають не так довго, як наприклад, футбольні сезони, плюс клуб може мати різні команди під кожен конкретний турнір (гру), мати юніорські склади тощо. Все це потребує узгодження в договорах про спонсорство. На практиці це означає, що за клубом зберігається спонсорство, попри певну кількість невдалих виступів, оскільки турніри самі по собі не передбачають пониження в лізі: ви або проходите кваліфікацію на турнір, або ні; або доходите до фіналу, або ні; або виграєте, або ні. Отже, спонсор може бажати укласти угоду на період проведення турніру, незалежно від результатів команди. Після завершення турніру спонсорство припиняється. Отже, в кіберспорті відносини спонсорства можуть бути менш упорядкованими, ніж в класичному спорті, де є ліга (ешелон, дивізіон тощо), сезон триває близько року, кількість турнірів, у яких команда може взяти участь, не перевищує десяти. Зокрема, у випадку з футболом, топові команди беруть участь в національному чемпіонаті, кубку, а якщо відповідають вимогам, - можуть брати участь в міжнародних змаганнях, наприклад, Лізі Чемпіонів, Кубку Європи (юрисдикція УЄФА), клубному чемпіонаті світу. У кіберспорті одна команда може брати участь в різних чемпіонатах і в різних турнірах. Усе це вносить корективи в природу та характер спонсорства в кіберспорті.

Договір про спонсорство, або спонсорський договір, в кіберспорті є домовленістю між однією стороною (спонсором) та другою стороною (реципієнтом), за яким друга сторона (реципієнт) зобов'язується популяризувати спонсора та його продукцію (найменування спонсора, його знак для товарів і

послуг) в обмін на спонсорську допомогу. Іншими словами, договір про спонсорство – це угода між спонсором та реципієнтом про популяризацію бренду спонсора в обмін на спонсорську допомогу.

Предметом договору про спонсорство в кіберспорті є надання послуг, або вчинення дій, спрямованих на популяризацію бренду спонсора. Сторонами виступають, з одного боку, фізична особа-підприємець або юридична особа (в якості спонсорів) та, з іншого, суб'єкти професійного спорту – кіберспортивні клуби, гравці, інколи – творці контенту, стрімери (отже, юридичні та фізичні особи або фізичні особи-підприємці). Договір є строковим, строк дії встановлюється за домовленістю сторін. Відповідно до ст. 252 ЦК України, строк може обчислюватися роками, місяцями, тижнями днями або годинами. Сторони можуть узгодити інший формат, однак на практиці строк дії договору, зазвичай, вимірюється місяцями. Строк дії договору сторони встановлюють, зазвичай, з точністю до години, щоб чітко зафіксувати момент закінчення дії договору.

Відповідно до змісту спонсорського договору, спонсор зобов'язується надавати допомогу реципієнту в обмін на популяризацію його бренду. Спонсор має право отримувати інформацію про те, яким чином популяризується його бренд. До обов'язків спонсора належить своєчасна виплата спонсорських внесків або надання допомоги, якщо вона полягає в поставці матеріальної продукції реципієнту. До обов'язків реципієнта належить виконання умов спонсорства, про яке сторони домовилися в договорі, наприклад, носити ігрову форму з найменуванням та торговельною маркою спонсора. Реципієнт має право на своєчасне отримання спонсорської допомоги.

Договір про спонсорство в кіберспорті за своїми характеристиками є оплатним, консенсуальним, строковим. При укладенні спонсорського договору, сторони (перш за все, команди) узгоджують такі умови:

1. Строк дії договору. Найчастіше договір про спонсорство стосується конкретної події, тому укладається на період проведення чемпіонату, сезону ліги,

конвенту (з'їзду), турніру тощо. Відповідно, сторони мають узгодити, що їхні взаємні права і обов'язки дійсні на період проведення змагання, після чого договір припиняє чинність.

2. Визначення обов'язків команди. Основою будь-якого спонсорського контракту є належне та повне виконання обов'язку перед спонсором. У багатьох спонсорських договорах не вдається адекватно відобразити очікування спонсора від команди, що призводить до протиріч між сторонами. Наприклад, якщо спонсор вимагає від гравців одягу з помітним логотипом компанії, обов'язково потрібно вказати, коли компанія хоче, щоб команда та її гравці робили це.

Оскільки команди постійно розміщують вміст на різних платформах соціальних мереж, а гравці роблять те саме у своїх особистих облікових записах, спонсор може очікувати бачити свій логотип на екіпіровці команди в будь-який час. Це може бути ширше, ніж очікувала команда, яка хотіла, щоб елементи використовувалися лише під час потокової трансляції гравців.

Крім того, також важливо вказати, чи стосуватиметься спонсорство всієї організації (клубу) чи лише певної команди всередині організації. Враховуючи прихильність деяких спонсорів до конкретних ігор і їхню неприязнь до інших, цей вид спонсорства стає все більш популярним [123, с. 15].

Щоб усунути будь-яку плутанину між сторонами, спонсорський договір повинен включати чітко визначений розділ, який описує, як саме буде здійснюватися спонсорство. Ця ясність усуне будь-яку плутанину між сторонами та забезпечить міцну основу для спонсорства, усунувши будь-які невідомі наміри. Ми сподіваємося, що переконання кожної сторони в тому, що стосується спонсорських зобов'язань команди, допоможе зіграти певну роль у розвитку довготривалих ділових відносин між сторонами.

Отже, без конкретики неможливо належним чином оцінити сукупність погоджених зобов'язань, тому сторони мають узгодити вичерпний перелік того, що вимагається від команди за договором [123, с. 15].

3. Визначення обов'язків спонсора має на увазі чітке встановлення термінів і умов оплати. Це означає, що сторони в договорі погоджуються, що спонсор надає конкретну суму оплати у встановлений термін, який може позначатися настанням певної події або дати. Якщо спонсор зобов'язався надавати команді або гравцю певний товар або продукт, сторони також мають узгодити, якої якості, які характеристики, строки доставки продукту команді або гравцю. Це потрібно врегулювати для уникнення спорів між сторонами.

У договорі також мають бути встановлені умови про обробку запиту на додаткові продукти або послуги, які команда бажає отримати від спонсора. Такими продуктами можуть бути ті речі, які команда зобов'язалася рекламувати відповідно до угоди зі спонсором: спортивний, комп'ютерний інвентар, предмети побутового вжитку, напої, харчові продукти тощо.

Для цього розглядається, в якому випадку команда може клопотати спонсора надати додатковий продукт або товар, яким є строк розгляду запиту та умови, за яких спонсор може відмовити в задоволенні запиту. Для цього сторони встановлюють в договорі порядок та спосіб надання повідомлення (запиту). Цей порядок може бути загальним – для всіх повідомлень, – або окремим – конкретно про надання додаткових товарів [123, с. 16].

Оптимальним є включення окремого розділу в текст договору, який буде регулювати загальний порядок комунікації між сторонами, і особливості запитів та повідомлень в окремих ситуаціях – не тільки про надання додаткових продуктів, але й про порядок повідомлення про проблеми з виконанням договору або наданням скарги.

4. Ексклюзивність. У цій частині сторони можуть домовитися, що команда не може укласти аналогічний спонсорський договір з третьою стороною, а компанія-спонсор – не укладатиме аналогічний договір з іншою командою. Водночас, можливий інший варіант, за якого ексклюзивність стосується лише команди, а спонсор може укласти аналогічні угоди з іншими командами.

Команда, тим не менше, може укласти спонсорську угоду з іншим спонсором стосовно товару іншої категорії, оминаючи таким чином обмежену сферу застосування продукції попереднього спонсора, з яким команда уклала ексклюзивну угоду.

5. Зарезервовані категорії. Цей пункт є наслідком, або впливає, із попереднього. При укладенні спонсорської угоди сторони домовляються, що окрема сфера, яку представляє спонсор, зарезервована за ним [123, с. 17]. Отже, сторони можуть домовитися про те, що спонсором, наприклад, комп'ютерної техніки, алкогольних напоїв, дієтичних продуктів тощо, буде лише поточний спонсор команди, через що можливість спонсорства інших суб'єктів у цій самій сфері, тобто, які представляють товари або продукти такого самого призначення/сфери/категорії – виключається. Таким чином, комп'ютерна техніка, напої, дієтичні домішки/добавки – стають зарезервованими категоріями (спонсора; зарезервовані за спонсором).

Ми можемо побачити практичне втілення цього в уже згадуваних прикладах (див. табл. нижче) [217; 221-223].

Назва команди	Спонсор та категорія
Complexity Gaming	Lenovo (комп'ютерна техніка) Twitch (стрімінгова платформа) Dairy MAX (молочна продукція)
TSM	Geico (годинникові механізми) Logitech (комп'ютерні аксесуари, приладдя: миші, клавіатури, контролери тощо) General Motors (автомобільна техніка)

Team Liquid	Alienware (кастомізоване комп'ютерне обладнання) Honda (автомобільна техніка) Monster Energy (енергетичні напої) Verizon (зв'язок)
NaVi (Natus Vincere)	Титульний партнер: GG.BET (азартні ігри, ставки на кіберспорт)
	Генеральні спонсори: ByBit (біржа криптовалют), Logitech G (комп'ютерна техніка), Monster Energy
	Звичайні спонсори: CS.MONEY (платформа обміну внутрішньоігрових предметів), Backforce (екіпірування кіберспортсменів, Рума (спорт. одяг), Asus ROG (комп'ютерна техніка), Happy Paw (благодійна допомога тваринам), Socios (криптовалюти в кіберспорті)

Зарезервованою категорією спонсорства є та, в якій сторона контракту про спонсорство зобов'язана не залучати спонсорів через укладений договір про спонсорську підтримку зі спонсором в цій категорії. Як видно з таблиці, лише у NaVi є два випадки, коли спонсорські категорії перетинаються (другий випадок спірний): 1) Logitech G та Asus ROG – обидва бренди представляють комп'ютерну техніку; 2) GG.BET, ByBit і Socios – перетин не очевидний, однак є дотична діяльність: азартні ігри, кіберспорт, криптовалюти. У першому випадку

сторони (NaVi і партнери: спочатку з одним, потім з іншим) могли домовитися, що Logitech G і Asus ROG поставляють окремі, не-аналогічні приклади своєї продукції для популяризації, наприклад, Logitech G – контролери, Asus ROG – ноутбуки. У другому випадку три спонсори мають свою специфікацію: GG.BET спеціалізується на ставках, ByBit є біржею криптовалют, а Socios є платформою для взаємодії в обидвох сферах – ставки та криптовалюти в кіберспорті. Отже, не можна сказати, що в другому випадку всі три спонсори представляють одну й ту саму категорію. Водночас, у першому випадку обидва спонсори, Logitech G та Asus ROG, діють в сфері комп'ютерної техніки та аксесуарів. Отже, NaVi могли домовитися про суворий розподіл специфікації за кожним з партнерів, якщо вони наполягали на резервуванні своїх категорій, таким чином розділяючи комп'ютерну техніку, як ноутбуки і комп'ютерні аксесуари, як контролери (миші, навушники, клавіатури, джойстики тощо). Те саме стосується другого випадку. Однак, якщо все-таки було узгоджено, що спонсори діють в більш загальних категоріях, які не були зарезервовані, тоді розмір підтримки має бути зменшений в результаті відмови команди зарезервувати загальну категорію за одним спонсором.

Таким чином, бізнес-модель партнерства NaVi, ймовірно, полягає в тому, що команда залучила більшу кількість спонсорів, ніж інші команди, за меншу суму виплат або підтримки в результаті відсутності зарезервованих категорій за окремим спонсором. Приклад інших команд, однак, свідчить, що бізнес-модель спонсорства полягає в ексклюзивних контрактах з великими брендами, за якими резервується їхня категорія товарів/послуг.

Коли контракт про спонсорство укладається безпосередньо з гравцем, для нього також можуть діяти зарезервовані категорії у випадку ексклюзивного контракту, про що сторони домовляються в договорі.

6. Інтелектуальна власність. Природа спонсорства в кіберспорті зосереджена навколо використання бренду спонсора з метою його популяризації

(реклама), через що потрібно вказати в договорі, коли, як (за яких умов), в якій сфері, в яких обсягах, та які конкретно права по використанню об'єкта ІВ спонсор передає реципієнту. Таким чином, спонсор при укладенні договору воліє контролювати, як буде використано об'єкт його права ІВ.

Відповідно до ч. 1 ст. 418 Цивільного кодексу України, під правом ІВ слід розуміти право особи на результат інтелектуальної, творчої діяльності або на інший об'єкт права інтелектуальної власності, визначений кодексом або іншим законом. Згідно з ч. 2 ст. 418 ЦК України, розрізняють особисті немайнові та майнові права ІВ. Відповідно до п. 1 ч. 1 ст. 424 ЦК України, до майнових прав ІВ належить право на використання об'єкта ІВ.

У контексті спонсорства в кіберспорті, ми, перш за все, маємо розглядати надання спонсором дозволу на використання об'єкта ІВ, яким, зазвичай, виступає знак для товарів і послуг (торговельна марка). Відповідно до абз. 12 ч. 1 ст. 420 ЦК України, торговельні марки є об'єктом ІВ. Відповідно до п. 1 ч. 1 ст. 495 ЦК України, майновим правом ІВ на торговельну марку є право на використання торговельної марки. Відносини стосовно торговельних марок, крім Цивільного кодексу, регулюються Законом України «Про охорону прав на знаки для товарів і послуг» від 15 грудня 1993 року [224].

Відповідно до ч. 1 ст. 492 Цивільного кодексу України, торговельною маркою може бути позначення або їх комбінація, що дозволяють відрізнити товари або послуги однієї особи від товарів або послуг іншої особи. Закон «Про охорону прав на знаки для товарів і послуг» містить наступне визначення торговельної марки: це позначення, за яким товари і послуги одних осіб відрізняються від товарів і послуг інших осіб (абз. 4 ч. 1 ст. 1). Таким чином, торговельна марка – це знак, який відрізняє продукцію одного виробника від іншого.

Відповідно до ч. 1 ст. 492 ЦК України, торговельною маркою може бути позначення або комбінація позначень, що складаються зі слів, літер, цифр,

зображувальних (графічних) елементів, комбінації кольорів. Відповідно до ч. 2 ст. 5 Закону «Про охорону прав на знаки для товарів і послуг», в якості торговельної марки також може виступати форма товарів або пакування, а також звуки. При цьому, ч. 2 ст. 5 Закону затверджує, що торговельні марки мають бути придатними для розрізнення та відображення у Державному реєстрі свідоцтв на торговельні марки.

Стандартне спонсорство передбачає надання кіберспортивній команді права на використання назви та логотипу спонсора в конкретний спосіб, наприклад, за допомогою позначення на футболках команди (нашивка, принт) протягом конкретного періоду часу, наприклад, строком на один рік. Для цього спонсор надає реципієнту дозвіл (ліцензію) на використання встановлених у договорі об'єктів права ІВ спонсора. Ліцензія є одним з видів розпорядження майновими правами ІВ.

Загалом, під ліцензією прийнято розуміти дозвіл на використання об'єкта інтелектуальної власності. Надання дозволу закріплюється цивільно-правовим договором.

Цивільний кодекс розрізняє ліцензію та ліцензійний договір як окремі види договорів розпоряджання майновими правами інтелектуальної власності. Відповідно до ч. 1 ст. 1107 ЦК України, до них також належать договір про створення на замовлення та використання об'єкта права ІВ, договір про передання виключних майнових прав інтелектуальної власності, інший договір щодо розпоряджання майновими правами інтелектуальної власності.

За нормою ч. 1 ст. 1108 ЦК України, під ліцензією слід розуміти надання однією особою (ліцензіаром) іншій особі (ліцензіату) письмового дозволу на використання об'єкта права інтелектуальної власності. Сама ліцензія може бути оформлена окремо або як частина ліцензійного договору (ч. 2 ст. 1108 ЦК України). Надання дозволу (ліцензії) на використання об'єкта має відбуватися в

письмовій формі (ч. 2 ст. 1107 ЦК України). Недодержання письмової форми надання дозволу означає його нікчемність.

Згідно з ч. 3 ст. 1108 ЦК України, закон передбачає такі види ліцензій, як виключна, одинична, невиключна, інша, яка не заборонена законодавством.

Виключна ліцензія обмежує сферу застосування дозволу та забороняє передавати дозвіл іншим особам. Одинична ліцензія подібна до виключної, однак ліцензіар має право застосовувати об'єкт права ІВ в обмеженій сфері застосування.

Невиключна ліцензія подібна до одиничної, однак ліцензіар має право видавати ліцензію на використання об'єкта права ІВ в обмеженій ліцензією сфері іншим особам. Норма ч. 4 ст. 1108 гарантує ліцензіату право на субліцензію, тобто, передання дозволу на використання об'єкта права ІВ, якщо на це погоджується ліцензіар.

Разом з цим, укладаючи договір, спонсор бажає контролювати, як реципієнт комунікує з аудиторією, отже, сторони можуть встановити в договорі, як саме реципієнт має подавати інформацію про спонсора, в якому контексті його можна згадувати, а в якому ні [123, с. 18]. Ці умови виходять за межі звичайного розміщення найменування та знаку спонсора на ігровій формі і пов'язані з піклуванням спонсора про свій імідж. Крім цього, спонсор може бажати встановити право власності на результат діяльності реципієнта, який утвориться внаслідок користування майновим правом ІВ спонсора. Отже, це також має бути встановлено в договорі з метою уникнення суперечок між сторонами в майбутньому.

У договорі може бути встановлено, що команда має отримати погодження спонсора стосовно формату та контексту, в якому його будуть згадувати. З іншого боку, сторони договору можуть погодитися, що реципієнт зобов'язується не згадувати спонсора у формі та в контексті, який може завдати шкоди репутації спонсора. У такому випадку, спонсор може посилатися на цю умову в договорі,

якщо реципієнт її порушить, щоб притягнути реципієнта до відповідальності за завдання шкоди іміджу спонсора [123, с. 18].

Імідж, або ділова репутація, так само як і найменування, є особистим немайновим благом відповідно до ч. 1 ст. 201 Цивільного кодексу. Відповідно до ч. 1 ст. 94 ЦК України, юридична особа має право на недоторканість своєї ділової репутації.

У контексті того, що спонсор може забажати мати право власності на результати діяльності, які утворюються за допомогою використання майнового права ІВ спонсора, наприклад, згадка продукту спонсора гравцем команди або командою-реципієнтом в процесі онлайн-трансляції, варто зазначити, що команди мають бути особливо уважні стосовно цього регулювання. Повна згода на передачу права власності на свої стріми тільки тому, що там було прорекламовано продукт спонсора, не є повністю справедливою ситуацією для гравців та команди, оскільки саме вони створюють інтерактивну передачу (стрім, онлайн-трансляцію). Отже, оптимальним виходом тут є узгодити в договорі, що команді та її учасникам надається дозвіл (ліцензія) на використання об'єкту ІВ в конкретному контексті (сфері, ситуації), через що спонсор має погодитися, що право ІВ на онлайн-трансляції зберігається за клубом (командою), коли там згадується продукт спонсора.

7. Припинення чинності договору. Розірвання договору. У цій частині договори відрізняються один від одного, оскільки в кожному окремому випадку сторони можуть узгодити свої особливі умови по розірванню договору або умови, на яких договір припиняє свою дію. Зазвичай, цю категорію можна розділити на «природне» закінчення дії договору внаслідок спливу строку його дії, або припинення внаслідок настання іншої умови, наприклад, низьких ігрових показників команди, її виключення з ліги тощо. Такі випадки є прикладами застосування ч. 1 ст. 652 Цивільного кодексу, яка допускає розірвання договору внаслідок істотної зміни обставин. Наприклад, спонсор навряд чи уклав би

договір або уклав би його на інших умовах, якби знав, що команду буде виключено з ліги або її статус в турнірі понизиться до «вильоту» в лігу/турнір нижчого рангу. Важливо звернути увагу, що подібне розірвання все одно має відбуватися за згодою сторін, якщо інше не встановлено договором або законом, або не впливає з суті зобов'язання. Також слід пам'ятати, що, за загальним правилом, договори розриваються за згодою сторін, якщо інакше не встановлено самим договором або законом (ст. 651). Відповідно, сторона, яка бажає достроково розірвати договір в односторонньому порядку, буде змушена виплатити компенсацію своєму контрагенту. Отже, третьою підставою, крім впливу строку та настання конкретних умов (підстав), для припинення чинності контракту, є одностороннє розірвання.

Серед конкретних підстав для розірвання договору перш за все можна виділити положення про мораль (англ. *moral clause*). Це положення дозволяє спонсору розірвати угоду про спонсорство, якщо команда завдає суттєвої шкоди бренду (іміджу, діловій репутації) спонсора. Це дає спонсору можливість відмежуватися від команди, яка шкодить репутації спонсора [123, с. 19]. R. Quiles в своїй роботі наводить приклад Los Angeles Clippers, яка втратила майже всіх своїх спонсорів через расистські висловлювання свого власника. У класичному спорті також можна навести приклади втрати спонсорів Тайгером Вудсом (професійний гольф) через скандал про подружню зраду [225] та аналогічні репутаційні втрати Ленса Армстронга (велогонки) через вживання допінгу (також був позбавлений всіх семи титулів переможця «Тур де Франс») [226].

Застосування допінгу, або речовин, які покращують показники (англ. *performance enhancer drugs*), можна вважати абсолютно згубним для іміджу спортсмена. У кіберспорті тема допінгу почала активно обговорюватися після того, як колишній гравець команди Cloud9 Корі Фрісен зізнався, що команда

вживала речовину Адерол¹² на турнірі ESL¹³ по CS:GO в Катовіце в 2015 році [227].

Правове регулювання антидопінгової діяльності в Україні можна знайти в Законі «Про антидопінгову діяльність у спорті» [228], Конвенції ЮНЕСКО про боротьбу з допінгом у спорті [229], кодексі WADA [230]. Закон «Про антидопінгову діяльність у спорті» визначає допінгом порушення одного або кількох антидопінгових правил. Їх перелік можна знайти в п. 9 ч. 1 ст. 9 Закону. Зокрема, порушенням антидопінгових правил є наявність в біологічному матеріалі спортсмена забороненої речовини, її маркерів або метаболітів, використання забороненої речовини або забороненого методу, відмова від проходження тестування (взяття допінг-проби). Конвенція ЮНЕСКО містить аналогічні вимоги в ч. 9, 3 ст. 2 конвенції. Відповідно до ч. 9 ст. 2 конвенції, допінгом є порушення антидопінгового правила. Відповідно до ч. 3 ст. 2 конвенції, крім вже згаданих заборон, порушенням є маніпуляція результатами тестування, володіння забороненими речовинами або засобами, підбурювання, співучасть у вживанні допінгу або використання заборонених засобів іншими спортсменами. Крім цього, частиною антидопінгового законодавства України є Антидопінгова конвенція Ради Європи від 1989 року [231]. Відповідно до п. «а» ч. 1 ст. 2, вона визначає допінг як призначення спортсмен(к)ам чи використання ними допінгових препаратів або методів.

Антидопінговий кодекс WADA визначає допінг як порушення однієї або кількох антидопінгових заборон, перелічених в ст. 2 (п. 2.1-11) [229, с. 19]. Водночас, у кіберспорті можуть діяти свої антидопінгові правила. Наприклад, відповідно до п. 5.3 загальних правил ESL по CS:GO за 2022 рік, допінгом

¹² англ. *Adderall* – психостимулятор на основі солей амфетаміну (декстроамфетамін). Його використовують в медицині як засіб протидії синдрому дефіциту уваги, гіперактивності (англ. ADHD – attention deficit hyperactivity disorder). Кіберспортивні гравці зловживали цим препаратом з метою збільшення уваги, концентрації (зосередженості), «ясності мислення», заспокоєння.

¹³ Electronic Sports League, заснована в 1997 році, складається з понад 5 млн зареєстрованих членів і понад 1 млн команд, що робить її найбільшою та найстарішою організацією кіберспорту в світі.

вважається вживання заборонених речовин або відмова від проходження тестування.

Перелік заборонених речовин встановлюється ESIC¹⁴ – Комісією доброчесності. У ст. 2 антидопінгового кодексу ESIC (ESIC ADC) встановлено перелік ситуацій, коли має місце порушення антидопінгових правил. Цей перелік ґрунтується на ст. 2 кодексу WADA і має аналогічний вигляд [232; 233].

Кодекс ESIC має посилання на список заборонених речовин у ст. 3. Відповідно до цього списку, наступні речовини вважаються забороненими: амфетаміну сульфат, декстроамфетамін, декседрин, дексметилфенідат, лісдексамфетамін, метилфенідат, модафініл, армодафініл, а також ліки від ADHD (СДУГ) та тривожності, наприклад, атомоксетин, клонідину гідрохлорид, гуанфацин, амітриптилін, дезипрамін, іміпрамін, норттриптилін, інші трициклічні антидепресанти, бупропіон, есциталопрам, сертралін, венлафаксин.

Якщо гравець отримає дозвіл на терапевтичне використання (англ. *therapeutic use exemption, TUE*) відповідно до ст. 4 ESIC ADS, вживання вказаних речовин не вважається допінгом [232; 233]. Для цього гравець дійсно має потребувати лікування за допомогою цих препаратів, якщо цьому немає альтернатив, і вживання цих речовин не має порушувати баланс гри, тобто, призводити до такого покращення стану та здібностей, який зазвичай очікується від здорового гравця. Іншими словами, вживання препаратів, які за інших обставин вважатимуться допінгом, має вирівнювати майстерність гравця, який скористався дозволом на терапевтичне використання, до рівня інших гравців, але не перевищувати його внаслідок вживання цих препаратів, інакше в дозволі може бути відмовлено (п. 4.1-4.1.5 ESIC ADC) [232; 233]. Відповідно, ESL також дозволяє використовувати медичні препарати, якщо гравці мають обґрунтовані

¹⁴ англ. *Esports Integrity Commission*. Після скандалу з вживанням Адеролу гравцями ліги по грі CS:GO на турнірі в Катовіце, ESL вирішили спільними зусиллями з іншими учасниками індустрії створити організацію, яка буде своєрідним антидопінговим бюро – як WADA, тільки для кіберспорту. Таким чином у 2016 році було створено ESIC. ESL в своїх правилах посилається на ESIC як на джерело обов'язкового регулювання.

підстави для цього. Такою підставою може бути підтверджена хвороба, стан здоров'я, який потребує лікування (п. 5.3.3 правил ESL).

Покарання за порушення антидопінгових правил залежить від ступеню правопорушення та пом'якшуючих або обтяжуючих обставин. Винний гравець може отримати: від дискваліфікації на одну-дві гри до довічної заборони на участь в іграх під проводом ESL – у найгіршому випадку, при систематичному вживанні, приховуванні, схилянні інших до вживання тощо) [193].

8. Інші положення договору про спонсорство. До контракту про спонсорство в кіберспорті також можна додати умови про вибір юрисдикції, арбітраж, відшкодування, відмову від відповідальності, гарантії. Ці положення можуть бути невеликими, але допоможуть в тлумаченні угоди.

Таким чином, за підрозділом 3.3 можна зробити наступні висновки.

1. Спонсорство є основним джерелом фінансової підтримки суб'єктів кіберспорту. За допомогою спонсорства команди укладають вигідні контракти, а спонсори популяризують власні бренди.

2. Спонсорство – це фінансова та інша підтримка, яку спонсор надає реципієнту з метою популяризації свого бренду. Це є оплатною послугою або виконанням роботи, оскільки за популяризацію реципієнт отримує підтримку, яка часто є грошовою (також можуть передаватися матеріальні блага).

3. З метою врегулювання відносин спонсорства сторони укладають між собою договір про спонсорство (також може називатися договором про партнерство, партнерським договором, договором про (спонсорську) підтримку, договором спонсорування). Такий договір є домовленістю між однією стороною (спонсором) та іншою стороною (реципієнтом), за яким реципієнт зобов'язується популяризувати спонсора та його продукцію (найменування спонсора, його знак для товарів і послуг) в обмін на спонсорську підтримку. Отже, договір про спонсорство є домовленістю між спонсором та реципієнтом про популяризацію

бренду спонсора в обмін на спонсорську підтримку. Договір про спонсорство в кіберспорті є оплатним, консенсуальним, строковим.

4. Предметом договору про спонсорство в кіберспорті є надання послуг, або вчинення дій, спрямованих на популяризацію бренду спонсора. Сторонами є фізичні особи-підприємці або юридичні особи. Договір є строковим, строк чинності договору встановлюється згідно з домовленістю сторін. Основним обов'язком спонсора є надання підтримки реципієнту, а реципієнта – популяризація спонсора та його бренду.

5. Ексклюзивне спонсорство означає, що в договорі встановлено умову, відповідно до якої реципієнт відмовляється від укладення спонсорських угод з третіми сторонами, які функціонують в однаковій сфері зі спонсором за договором (зарезервовані категорії). У такому випадку, йдеться про ексклюзивне спонсорство, адже воно виключає подібне спонсорство з боку третьої сторони.

6. Сторони можуть владнати питання, які стосуються використання майнових прав інтелектуальної власності або результатів такого використання. Для цього, сторони мають дійти згоди стосовно того, який обсяг майнових прав ІВ передається, а також яким чином вони можуть використовуватися.

7. Спонсорство у кіберспорті також може іменуватися партнерством. Існують різні формати партнерства, які умовно можна поділити на партнерство з малою кількістю великих спонсорів або великою кількістю малих спонсорів.

ВИСНОВКИ

У дисертації теоретично узагальнено та запропоновано нове вирішення наукового завдання, яке полягає у формуванні теоретичних підходів, спрямованих на удосконалення механізму договірного регулювання відносин у сфері кіберспорту.

Основні теоретичні висновки, узагальнення та пропозиції щодо вдосконалення чинного законодавства полягають у наступному:

1. Встановлено, що кіберспорт є ігровою активністю, в якій суперники змагаються за першість у комп'ютерній грі. Ключовим аспектом, який визначає сутність кіберспорту і прямо впливає на визначення способів і напрямків його правового і неправового регулювання, є визнання дуалістичної природи кіберспорту, що виник на стику інформаційних технологій та традиційних видів спорту.
2. Наголошено на тому, що поява і розвиток кіберспорту прямопропорційно пов'язані із розвитком спочатку суто комп'ютерних, а згодом - інтернет-технологій. Етапи розвитку кіберспорту включають ранній період (1972-1980), період популярності аркад (1980-1990), період виникнення і поширення онлайн ігор (1990-2000), сучасний період, пов'язаний з появою великих кіберспортивних турнірів (2000 р. – по цей час).
3. Обґрунтовано, що необхідність правового регулювання відносин у кіберспорті зумовлена становленням кіберспорту, як виду спорту і потужної індустрії. Відповідно, генезис правового регулювання кіберспорту не співпадає з періодизацією розвитку кіберспорту, оскільки потреба в правовому регулюванні виникає вже на етапі становлення кіберспорту, як окремої індустрії. Відповідно, періодизація розвитку правового регулювання кіберспорту складається з двох етапів: 1) регулювання окремих сфер суспільних відносин у кіберспорті, наприклад, пов'язаних з укладенням окремих видів договорів, оформленням прав

на трансляцію змагань тощо – 2000-2011 р.р.; 2) перехід до комплексного регулювання відносин у кіберспорті, як самостійному виді спорту – з 2011 р. і по цей час (в Україні – з 2020 р., коли кіберспорт був визнаний видом спорту офіційно).

4. Обґрунтовано, що відносини у сфері кіберспорту мають комплексний характер, оскільки піддаються регулятивному впливу як приватного, так і публічного права. Втім, за своєю суттю і головним призначенням, кіберспорт, як явище, є, передовсім, сучасною «технологічною індустрією», комерційною діяльністю, учасники якої мають економічний інтерес. Відповідно, відносини, що складаються в кіберспорті є, переважно, приватноправовими, а отже, – потребують врегулювання засобами приватного права.

5. Доведено, що для кіберспорту є характерною особлива роль інституту інтелектуальної власності, оскільки ключові права на організацію кіберспортивних змагань належать розробникам відеоігор. Зокрема, для комерційного використання будь-якої комп'ютерної гри потрібно отримати дозвіл в її розробника (власника). Цим кіберспорт відрізняється від «традиційних» видів спорту, права на які не належать будь-кому, відповідно будь-хто може влаштовувати змагання з будь-якого виду спорту без обмежень. У зв'язку з наведеним запропоновано доповнити п. 16 ч. 1 ст. 6 Закону України «Про авторське право і суміжні права» і викласти у такій редакції: «комп'ютерні програми, зокрема – відеоігри».

6. Встановлено, що чинне законодавство надає власникам відеоігор широкі можливості для захисту своїх прав інтелектуальної власності на ігри. До основних способів захисту прав інтелектуальної власності на комп'ютерну гру належать: реєстрація програмного коду гри, як літературного твору – об'єкта авторського права; реєстрація аудіовізуальних ефектів або іншого аспекту гри, як аудіовізуального твору – об'єкту авторського права; реєстрація прав на всю відеогру, як об'єкт авторського права; реєстрація ігрового дизайну, як об'єкта

патентного права, реєстрація торговельних марок, наприклад, ігрової назви, логотипу, персонажів; комерційної таємниці, наприклад, інсайдерської інформації стосовно гравців та клієнтів, їх преференцій тощо.

7. Встановлено, що договір є однією з найдавніших форм регулювання цивільних правовідносин поряд з деліктами та звичаями. Втім, виникнення нових видів суспільних відносин зумовлює потребу в адаптації договірного права шляхом модифікації вже наявних договірних конструкцій або створення нових, які б задовольняли потреби сучасності. До таких правових конструкцій можна віднести договори у сфері кіберспортивної діяльності.

8. Зроблено висновок, що правове регулювання договірних відносин у професійному спорті потребує оптимізації, адже в законодавстві містяться неоднозначні положення стосовно того, яка галузь права є пріоритетною для застосування норм щодо договорів у професійному спорті. При цьому, правове регулювання має узгоджуватися з природою відносин в професійному спорті, а, оскільки професійний спорт є комерційним напрямом діяльності, найкраще для його регулювання підходить цивільне (договірне) право.

9. Доведено, що договори у галузі кіберспорту володіють своїми особливостями, які пов'язані з об'єктивними умовами діяльності кіберспортсменів. Ключовою відмінністю кіберспортивних договорів від аналогів у «традиційному» спорті є необхідність врахування ролі права інтелектуальної власності, що належать розробникам ігор, і особливе місце ліцензійних угод.

10. Встановлено, що майнові відносини між клубом та гравцем, які є суб'єктами професійної спортивної діяльності, унормовуються на підставі правочину, яким є договір про діяльність в кіберспорті (кіберспортивний контракт).

11. Наголошено на тому, що чинне законодавство надає пріоритет трудовому правовому регулюванню контрактів у професійному спорті, що є некоректним, адже породжує протиріччя, які не можна вирішити в рамках трудового права. Це

стосується предмету договору, юридичного статусу сторін, характеристики та виплати винагороди, питання розірвання договору, трансферу гравця, виплати штрафів, компенсацій, неустойок. Відтак, трудо-правове регулювання контракту гравця з клубом не відповідає характеру відносин між сторонами, які є майновими цивільно-правовими відносинами. У зв'язку з викладеним запропоновано ч.2 ст. 38 ЦК України викласти у такій редакції: «Діяльність у професійному спорті спортсменів, тренерів та інших фахівців, яка полягає у підготовці та участі у спортивних змаганнях серед спортсменів-професіоналів і є основним джерелом їх доходів, провадиться відповідно до цього Закону, Цивільного кодексу України, Кодексу законів про працю України та інших нормативно-правових актів, а також статутних та регламентних документів відповідних суб'єктів сфери фізичної культури і спорту та міжнародних спортивних організацій».

12. Зроблено висновок, що для оптимального правового регулювання, договори про діяльність у кіберспорті, які укладаються між гравцем, тренером, спортивним фахівцем, та клубом, необхідно визнати цивільно-правовими договорами. Відповідно, таким договором слід вважати домовленість, за якої одна сторона (гравець, тренер, спортивний фахівець) зобов'язується брати участь в спортивній діяльності (тренування, змагання, інші обов'язки, обумовлені договором), а інша сторона (спортивний клуб) зобов'язується виплачувати за це винагороду та виконувати інші обов'язки, обумовлені договором.

13. Визнано, що джерелом правового регулювання відносин між гравцем та спортсменом можуть виступати акти спортивних регуляторів, наприклад, регламенти, статuti, правила ліги, асоціації або федерації з кіберспорту. У цих актах можуть бути встановлені стандартні умови при укладенні договору між клубом та гравцем, тренером, іншим спортивним фахівцем. Відповідно, суб'єкти професійної спортивної діяльності мають враховувати вимоги спортивного

регулятора, якщо вони мають рекомендаційний або обов'язковий характер, при укладенні договору.

14. Встановлено, що основними елементами договору (контракту) про діяльність у кіберспорті, виступають предмет, ціна та строк дії договору. При цьому, предметом договору є надання оплатних послуг кіберспортсменом (тренером, іншим фахівцем) клубу. Договір завжди є строковим. Особливістю договору про діяльність у кіберспорті є наявність умови про певний рівень майстерності гравця.

15. Зроблено висновок, що система трансферних відносин у кіберспорті схожа з «традиційними» видами спорту, але має певні особливості. Трансферна система в кіберспорті перебуває на стадії розвитку. Зокрема, регулювання переходу гравця з одного клубу в інший відбувається у відповідності до актів спортивного регулятора, яким найчастіше виступає організація-розробник гри, яка видає відповідний регламент щодо трансферів гравців.

16. Запропоновано авторську дефініцію трансферного договору (контракту) у сфері кіберспорту: цивільно-правовий договір, що опосередковує відступлення одним спортивним клубом права вимоги до спортсмена щодо здійснення спортивної діяльності та участі в спортивних змаганнях на користь іншого спортивного клубу за визначену сторонами договору плату.

17. Запропоновано авторську дефініцію спонсорського договору (контракту) у сфері кіберспорту: домовленість спонсора, яким є суб'єкт підприємницької діяльності, і реципієнта, яким є кіберспортивний клуб, про популяризацію бренду спонсора в обмін на спонсорську підтримку (надання матеріальних ресурсів).

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бріскін Ю., Онопко В., Пітин М. Періодизація розвитку кіберспорту. *Спортивний вісник Придніпров'я*, 2015, № 3. С. 11-14.
2. Lowood H. Videogames in computer space: The complex history of pong. *IEEE Annals of the History of Computing*, 2009, № 3 (31). С. 5-19.
3. Borowy M., Jin D.Y. Pioneering eSport: the experience economy and the marketing of early 1980s arcade gaming contests. *International Journal of Communication*, 2013, № 7. С. 2254-74. URL: <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/viewFile/2296/999#page=9> (дата звернення: 21.08.2021).
4. Cabot A. et al. A monkey, and the game of scrabble: The hazard of using illogic to define the legality of games of mixed skill and chance. *Drake Law Review*, 2008, № 2 (57). С. 383-412.
5. Caoili E. Walter Day: Twin Galaxies and the Two Golden Domes. 04.05.2009. URL: https://web.archive.org/web/20160305192749/http://www.gamesetwatch.com/2009/05/walter_day_twin_galaxies_and_t.php (дата звернення: 21.08.2021).
6. Borowy M. Public gaming: eSport and event marketing in the experience economy. Thesis. University of British Columbia: School of Communication, 2012. 46 p.
7. Johansson M., Näslund L. Artisans of the spectacle: Entrepreneurship in the event industry. *Entrepreneurship and the Experience Economy* / за ред. D. Hjorth, M. Kostera. Copenhagen: Business School Press, 2007. С. 155-179.
8. DeMaria R., Wilson J.L. *High Score! The Illustrated History of Electronic Games*. New York: McGraw-Hill, 2004. 328 p.
9. Burnham V. *Supercade: A Visual History of the Videogame Age 1971-1984*. Van Burnham, 2001. 448 p.

10. Kent S. *The Ultimate History of Video Games*. Roseville: Prima Publishing, 2001. 624 p.
11. DeWinter J. *Shigeru Miyamoto: Super Mario Bros., Donkey Kong, The Legend of Zelda*. Bloomsbury Publishing USA, 2015. 200 p.
12. Jonasson K., Thiborg J. Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 2010, № 13 (2). P. 287-299.
13. Kelly K. The First Online Sports Game. URL: <https://www.wired.com/1993/06/netrek/> (дата звернення: 21.08.2021).
14. Loguidice B., Barton M. *Vintage games: an insider look at the history of Grand Theft Auto, Super Mario, and the most influential games of all time*. New York: Routledge, 2012. 395 p.
15. Sheff D., Eddy A. *Game over: How Nintendo conquered the world*. Wilton, CT: GamePress, 1999. 494 p.
16. Kearney P., Pivec M. Sex, lies, and video games. *British Journal of Educational Technology*, 2007, № 3 (38). С. 489-501. URL: <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2007.00712.x> (дата звернення: 21.08.2021).
17. Sadat M. When 'Doom' And 'Quake' Beget eSports. 17.09.2013. URL: <https://www.alistdaily.com/media/when-doom-and-quake-beget-esports/> (дата звернення: 21.08.2021).
18. Petermeier D. Most popular eSports Games 2022. 25.01.2022. URL: <https://www.ispo.com/en/trends/top-5-most-popular-esports-games> (дата звернення: 21.08.2021).
19. Jin D.Y. The digital Korean wave: Local online gaming goes global. *Media International Australia*, 2011, № 1 (141). С. 128-136. URL: <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1329878X1114100115> (дата звернення: 21.08.2021).

20. Jin D.Y. *Korea's Online Gaming Empire*. Cambridge: The MIT Press, 2010. 208 p. URL: <https://vdoc.pub/documents/koreas-online-gaming-empire-57bg9she5dk0> (дата звернення: 21.08.2021).
21. Курбанова А. Як сформувався кіберспорт в Україні — короткий екскурс. *На Часі*. 07.08.2018. URL: <https://nachasi.com/tech/2018/08/07/kibersport-v-ukrayini/> (дата звернення: 21.08.2021).
22. Martinelli J. The challenges of implementing a governing body for regulating eSports. U. *Miami Int'l & Comp. L. Rev.*, 2018, № 26. С. 499-524. URL: <https://repository.law.miami.edu/umiclr/vol26/iss2/8> (дата звернення: 21.08.2021).
23. Hamilton W., Garretson O., Kerne A. Streaming on Twitch: Fostering participatory communities of play within live mixed media. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2014. С. 1315-1324.
24. Twitch statistics & charts. URL: <https://twitchtracker.com/statistics> (дата звернення: 21.08.2021).
25. Blake J. US issues 'athlete' visas to League of Legends players. *BBC News*. 15.07.2013. URL: <https://www.bbc.com/news/newsbeat-23321595> (дата звернення: 21.08.2021).
26. Is eSports a sport? Countries where eSports is considered a sport. URL: <https://www.esports.net/wiki/guides/is-esports-a-sport/> (дата звернення: 21.08.2021).
27. Xicluna C. L'e-sport dans la loi pour une république numérique: entre protection accrue des joueurs et encadrement des compétitions [Кіберспорт в Законі «Про цифрову республіку»: між підвищеним захистом гравців і наглядом за змаганнями]. 22.04.2020. URL: <http://master-ip-it-leblog.fr/le-sport-dans-la-loi-pour-une-republique-numerique-entre-protection-accrue-des-joueurs-et-encadrement-des-competitions/> (дата звернення: 21.08.2021).
28. Qu T. Chinese state media calls for an end to 'chaos' in eSports industry amid Beijing's tough stance on video games. *South China Morning Post*. 23.01.2022.

URL: <https://www.scmp.com/tech/policy/article/3164443/chinese-state-media-calls-end-chaos-esports-industry-amid-beijings> (дата звернення: 21.08.2021).

29. Riordan P. Gaming crackdown threatens China's eSports dominance, warn players. *Financial Times*. 12.09.2021. URL: <https://www.ft.com/content/18c885ba-5ea2-4135-b51f-22b12b5e94bb> (дата звернення: 21.08.2021).

30. Funari R., Mees B. Socialist emulation in China: worker heroes yesterday and today. *Labor History*, 2013, № 3 (54). С. 240-255. URL: <https://doi.org/10.1080/0023656X.2013.804269> (дата звернення: 21.08.2021).

31. Імас Є., Петровська Т., Ганага О. Кіберспорт в Україні як сучасний культурний феномен. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*, 2021, № 1. С. 75-81.

32. Скоріна Є. Стрімкий розвиток кіберспорту в Україні: які професійні навички необхідні в індустрії. URL: https://tech.24tv.ua/strimkiy-rozvitok-kibersportu-ukrayini-golovni-novini-tehnologiy_n1576221 (дата звернення: 29.04.2022).

33. Чайка Є.В. Стан та динаміка росту ринку кіберспорту. *Економічний вісник КІІ*, 2018, № 15. С. 1-10.

34. South Korea StarCraft gamers accused of match rigging. *BBC News*. 16.04.2010. URL: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/8623514.stm> (дата звернення: 29.04.2022).

35. Харитонов Є.О., Толмачевська Ю.О. Кіберспорт як сфера цивільно-правового регулювання. *Часопис цивілістики*, 2019, № 32. С. 72-75.

36. Ткалич М.О. Правова природа та особливості укладання контракту про спортивну діяльність. *Актуальні проблеми держави і права*, 2009, № 51. С. 326-333.

37. Ткалич М.О. Modern sport as a sphere of private law regulation. *Journal of the National Academy of Legal Sciences of Ukraine*, 2018, № 4 (25). С. 158-169.

38. Суха Ю.С. Цивільно-правові договори у сфері професійного спорту. Дис. ... к.ю.н. НУ «ОЮА». Одеса, 2014. 215 с.
39. Chappelet J.L., Mrkonjic M. Basic Indicators for Better Governance in International Sport (BIBGIS): An assessment tool for international sport governing bodies. IDHEAP, 2013, № 1. 55 p. URL: https://serval.unil.ch/resource/serval:BIB_7BDD210D3643.P001/REF.pdf (дата звернення: 29.04.2022).
40. Про фізичну культуру і спорт. Закон України від 24.12.1993 № 3808-XII. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3808-12#Text> (дата звернення: 29.04.2022).
41. Мічуда Ю. Професійний спорт як різновидність підприємницької діяльності. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*, 2005, № 1. С. 30-35.
42. Наставний І. Правовий статус спортсмена-професіонала як основного учасника професійних спортивних відносин. *Підприємництво, господарство і право*, 2018, № 9. С. 24-28. URL: <http://www.pgp-journal.kiev.ua/archive/2018/9/6.pdf> (дата звернення: 29.04.2022).
43. Апаров А.М. Спортивне суб'єктивне право в системі національного права та спортивних правовідносин. *Dictum Factum*, 2018, № 1. С. 1-7.
44. Харитонов Є.О., Харитонova О.І. Цивільні правовідносини: монографія. Одеса: Фенікс, 2011. 213 с.
45. Козіна М.В. Пропозиції щодо вдосконалення правового регулювання праці спортсменів. *Митна справа*, 2013, № 2. С. 338-343.
46. Andreff W., Szymanski S. Handbook on the Economics of Sport. Edward Elgar Publishing, 2006. 830 p.
47. Нерода Н. Характеристика європейської моделі професійного спорту та її відмінності від американської. *Спортивна наука України*, 2016, № 2 (72). С. 68-72. URL: <https://core.ac.uk/reader/268128970> (дата звернення: 29.04.2022).

48. Parrish R. Sports law and policy in the European Union. Manchester University Press, 2003. 288 p. URL: <http://www.jstor.org/stable/j.ctt155jc4s.8> (дата звернення: 29.04.2022).
49. Stein A., Kienapfel P. The application of articles 81 and 82 EC in the sport sector. *Competition Policy Newsletter*, 2007, № 3. С. 6-14. URL: https://ec.europa.eu/competition/publications/cpn/2007_3_6.pdf (дата звернення: 29.04.2022).
50. Andreff W. Some comparative economics of the organization of sports: competition and regulation in North American vs. European professional team sports leagues. *The European Journal of Comparative Economics*, 2011, № 1 (8). С. 3-27. URL: <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00677436/document> (дата звернення: 29.04.2022).
51. Ткалич М.О. Законодавче регулювання правового статусу професійних спортсменів в Україні. *Міжнародний юридичний вісник*, 2015, № 1. С. 24-28.
52. Туряниця О.О. Обов'язки та гарантії як складові конституційно-правового статусу професійного спортсмена. *Конституційно-правове будівництво на зламі епох: пошуки оптимальних моделей*. Матеріали між. наук.-практ. конф., м. Ужгород, 23 серпня 2021 р. Ужгород: Ужгородський національний університет, 2021. С. 261-266.
53. Ткалич М.О. Спортивні клуби як учасники цивільних правовідносин. Автореф. дис. ... к.ю.н. Одеса: ОНЮА, 2010. 22 с.
54. Jacobson J. *The Essential Guide to the Business & Law of eSports & Professional Video Gaming*. CRC Press, 2021. 326 p. URL: <https://doi.org/10.1201/9781003143963> (дата звернення: 29.04.2022).
55. Willingham A.J. What Is eSports? A Look at an Explosive Billion-Dollar Industry, *CNN*. 27.08.2018. URL: <https://www.cnn.com/2018/08/27/us/esports-what-is->

video-game-professional-league-madden-trnd/index.html (дата звернення: 29.04.2022).

56. James F. What is eSports? A Beginner's Guide to Competitive Gaming. GamesRadar. 13.02.2020. URL: <https://www.gamesradar.com/au/what-is-esports/> (дата звернення: 29.04.2022).

57. Сидоренко Д. Кіберспорт – це вам не ігри. *Юридична Газета*. 02.07.2019. <https://yur-gazeta.com/publications/practice/inshe/kibersport--ce-vam-ne-igri.html> (дата звернення: 29.04.2022).

58. Харебава Т. П'ять запитань юристу про кіберспорт. *Юридична Газета*. 20.04.2020. URL: <https://yur-gazeta.com/publications/practice/sportivne-pravo/pyat-zapitan-yuristu-pro-kibersport.html> (дата звернення: 29.04.2022).

59. Scholz T.M. *Esports is Business: Management in the World of Competitive Gaming*. Palgrave Macmillan, 2019. 165 p.

60. McKenna P.J. eSports Practice Becoming a Lucrative Micro-Niche for Law Firms. 28.03.2018. URL: <https://www.legalexecutiveinstitute.com/micro-niche-esports-practice> (дата звернення: 29.04.2022).

61. Jacobson J. What is eSports Law? What is an eSports Lawyer? URL: <https://www.thejacobsonfirmpc.com/what-is-esports-law-what-is-an-esports-lawyer> (дата звернення: 29.04.2022).

62. Klimas P. Current Revenue (Monetisation) Models of Video Game Developers. *Journal of Management and Financial Sciences*, 2017, № 28 (10). С. 119-136.

63. Lastowka G. Copyright Law and Video Games: A Brief History of an Interactive Medium (October, 2013). SSRN. 32 p. URL: <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2321424> (дата звернення: 29.04.2022).

64. Law G. What is “eSports Law”? URL: <https://gammalaw.com/esports-law> (дата звернення: 29.04.2022).

65. Шаров Д. Особливості правового регулювання кіберспорту. 24.04.2019. URL: https://ukrainepravo.com/scientific-thought/legal_analyst/osoblyvosti-pravovogo-regulyuvannya-kibersportu/ (дата звернення: 11.06.2022).
66. Білоцький В., Погорілий В. Кіберспорт: правові аспекти. 16.02.2022. URL: <https://loyer.com.ua/uk/kibersport-pravovi-aspekty/> (дата звернення: 11.06.2022).
67. Jenny S. et al. eSports venues: A new sport business opportunity. *Journal of Applied Sport Management*, 2018, № 1 (10). С. 34-49. URL: <https://doi.org/10.18666/JASM-2018-V10-I1-8469> (дата звернення: 11.06.2022).
68. Mangeloja E. Economics of eSports. *Electronic Journal of Business Ethics and Organization Studies*, 2019, № 2 (24). С. 34-42. URL: http://ejbo.jyu.fi/pdf/ejbo_vol24_no2_pages_34-42.pdf (дата звернення: 11.06.2022).
69. Rosell L. Esport gaming: the rise of a new sports practice. *Sport, Ethics and Philosophy*, 2017, № 4 (11). С. 464-476. URL: <https://doi.org/10.1080/17511321.2017.1318947> (дата звернення: 11.06.2022).
70. Савицька І.В., Рябченко Т.О. Аналогія права та аналогія закону: питання співвідношення. Мат. III міжн. наук.-практ. конф. «Реформування правової системи в контексті євроінтеграційних процесів» (ч. 1) (23-24 травня 2019 року). Суми: Сумський державний університет. С. 13-16.
71. Погрібний С. Аналогія закону та аналогія права як засоби регулювання договірних цивільних відносин. *Теорія і практика інтелектуальної власності*, 2010, № 5. С. 14-21.
72. Гусарєв С.Д., Тихомиров О.Д. та інші. Теорія держави та права: навч. посіб. К.: НАВС, Освіта України, 2017. 320 с. URL: https://www.naiau.kiev.ua/files/kafedru/tdp/navch_pos_tdp.pdf (дата звернення: 11.06.2022).

73. Knorr C. Everything Parents Need to Know About eSports. *The Washington Post*. 15.10.2018. URL: <https://www.washingtonpost.com/lifestyle/2018/10/12/everything-parents-need-know-about-esports/> (дата звернення: 11.06.2022).
74. Про авторське право і суміжні права. Закон України від 01.12.2022 № 2811-IX
75. U.S. Copyright Office. Copyright in General. URL: <https://www.copyright.gov/help/faq/faq-general.html> (дата звернення: 11.06.2022).
76. Jungar E. Streaming Video Games: Copyright Infringement or Protected Speech? *Press Start*, 2016, № 2 (3). С. 22-47.
77. Венедіктова І.В. Авторське право на елементи літературного твору у комп'ютерній відеогрі. *Право України*, 2018, № 1. С. 91-102. URL: <https://rd.ua/storage/attachments/10.pdf> (дата звернення: 11.06.2022).
78. Іванов В.В. Міжнародно-правове регулювання в сфері кіберспорту. Маг. роб. К.: НАУ, 2019. 72 с.
79. Tu A. Pausing the Game: eSports Developers' Copyright Claims to Prevent or Restrict Tournament Play. *Vanderbilt J. of Ent. & Tech. L.*, 2021, № 1 (24). С. 191-220. URL: <https://scholarship.law.vanderbilt.edu/jetlaw/vol24/iss1/5> (дата звернення: 11.06.2022).
80. Ashcraft P. Your Free Time is Worth \$200 Billion: A Look into the Licensing Infrastructure of Casual and Competitive Gaming. *Journal of the Licensing Executives Society*, 2022, № 1 (57). С. 59-61. URL: <https://ssrn.com/abstract=4019653> (дата звернення: 11.06.2022).
81. Чепис О.І., Калинчак Д.О. Права інтелектуальної власності на комп'ютерну гру: як захистити інтереси розробників? *Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія Право*, 2019, № 57 (1). С. 92-97. URL: <https://dspace.uzhnu.edu.ua/jspui/handle/lib/26267> (дата звернення: 11.06.2022).

82. Харитонов Є.О., Харитонova О.І. Інформаційні технології та авторське право. *Вісник Південного регіонального центру НАПрНУ*, 2017, № 10. С. 119-127.
83. Albert G. et al. *Intellectual Property Law in Cyberspace*. Bureau of National Affairs, 1999. 914 p.
84. Latman A. "Probative Similarity" as proof of copying: toward dispelling some myths in copyright infringement. *Colombia Law Review*, 1990, № 5 (90). P. 1187-1214.
85. Atari Inc. v. North American Philips Consumer Electronics Corp., 672 F.2d 607 (7th Cir. 1982). URL: <https://law.justia.com/cases/federal/appellate-courts/F2/672/607/331150/> (дата звернення: 11.06.2022).
86. Бернська конвенція про охорону літературних і художніх творів від 24.07.1971. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/995_051#Text (дата звернення: 11.06.2022).
87. Дроб'язко В.В. Закон США про авторське право 1976 року. *Теорія і практика інтелектуальної власності*, 2012, № 1. С. 40-48.
88. Філик Н.В. Комп'ютерна програма як об'єкт авторського права: проблеми правової охорони. *Юридичний вісник*, 2016, № 2. С. 130-137.
89. Про посилене співробітництво у галузі створення унітарної патентної охорони. Регламент ЄС № 1257/2012. URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/BG/ALL/?uri=CELEX:32012R1257> (дата звернення: 11.06.2022).
90. Міжнародна класифікація товарів і послуг. *Сайт ДП «Український інститут інтелектуальної власності»*. URL: <http://nice.uipv.org> (дата звернення: 11.06.2022).
91. Кравченко О.М. Сучасний стан нормативно-правової охорони комерційної таємниці в Україні. «Цивільне право і процес: витоки, здобутки та перспективи розвитку»: мат. міжн. наук.-практ. конф, м. Київ, 18-19 грудня 2020 р. К.: Київський регіональний центр, 2020. Ч. 1. С. 105-108. URL:

https://krc.academy/wp-content/uploads/KRC_conf_Dekabr_2020_CH_1_TSyvilne_pravo.pdf#page=105 (дата звернення: 11.06.2022).

92. Цивільний кодекс України. Закон № 435-IV від 16.01.2003. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/435-15#Text> (дата звернення: 11.06.2022).

93. Угода про торговельні аспекти прав інтелектуальної власності (ТРИПС). URL: https://zakon0.rada.gov.ua/laws/show/981_018 (дата звернення: 11.06.2022).

94. Резніченко С.В. Еволюція договору як наслідок зміни суспільних відносин. *Вісник ОНУ. Серія: Правознавство*, 2016, № 21 (1). С. 38-45. URL: <https://bit.ly/3aztOlf> (дата звернення: 27.08.2022).

95. Матвеева Л.Г. Транзитивність у правовій сфері: монографія. К.: Юрінком Інтер, 2015. 328 с.

96. Резніченко С.В., Чумаченко Л.В. Еволюція договору та його роль у цивільно-правових відносинах. *Юридичний вісник Причорномор'я*, 2011, № 3 (3). С. 214-223.

97. Косохатко Б.С. Особливості оформлення контрактів в кіберспорті відповідно до українського законодавства. International Scientific Conference, Łódź, Poland, October 8-9, 2021. С. 115-118. URL: <https://bit.ly/3a80bHt> (дата звернення: 27.08.2022).

98. Шемшученко Ю.С. та інші. Юридична енциклопедія. Том 2. К.: «Українська енциклопедія» ім. М.П. Бажана, 1999. 741 с.

99. Велика українська енциклопедія. Тематичний реєстр гасел з напрямку «Юридичні науки» / Укл.: Бабка В.Л., Шумило М.М.; за ред. проф. Киридон А.М. К.: «Енциклопедичне видавництво», 2017. 152 с. URL: https://ev.vue.gov.ua/wp-content/uploads/2018/02/Law_full.pdf (дата звернення: 27.08.2022).

100. Харитонов Є.О., Старцев О.В. Цивільне право України. К.: Істина, 2007. 816 с.

101. Караванський С. Практичний словник синонімів української мови. К.: Українська книга, 2000. 480 с.
102. Договір. Синоніми до слова. URL: <https://bit.ly/3xoOjKp> (дата звернення: 27.08.2022).
103. Павко Я. Поняття міжнародного договору, його джерела та суб'єкти: термінологічні аспекти проблеми. *Віче*, 2013, № 12. С. 23-26.
104. Великий енциклопедичний юридичний словник / НАН України, Інститут держави і права ім. В.М. Корецького; ред. Ю.С. Шемшученко. К.: Юридична думка, 2007. 992 с.
105. Харитонов Є.О. Історія приватного (цивільного) права Європи. Витоки. Одеса: Бахва, 1999. 292 с.
106. Ясечко С.В. Генеза поняття «правочин» у цивільному праві. *Університетські наукові записки*, 2014, № 4. С. 80-87.
107. Andreau J. "Negotium". URL: http://dx.doi.org/10.1163/1574-9347_bnp_e818980 (дата звернення: 27.08.2022).
108. Гончаренко В.О. Система контрактів римського приватного права. *«Римське право як підґрунтя сучасного права Європи»*: мат. міжн. наук.-практ. конф. (м. Одеса, 27 травня 2016 р.). О.: Фенікс, 2016. С. 13-16. URL: <http://hdl.handle.net/11300/9171> (дата звернення: 27.08.2022).
109. Задорожний Ю.А. Становлення та розвиток інституту зобов'язання в римському праві. *Юридичний вісник «Повітряне і космічне право»*, 2007, № 4 (5). С. 69-70. URL: http://law.nau.edu.ua/images/Nauka/Naukovij_jurnal/2007/statji_n4_5_2007/Zadorogni_j_68.pdf (дата звернення: 27.08.2022).
110. Змикало О.І. Поняття та сутність електронних правочинів за цивільним правом України. *Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія: Право*, 2021, № 66. С. 81-87.

111. Єременко К.О. Цивільно-правові наслідки недотримання вимог щодо форми правочину: автореф. дис. [...] канд. юрид. наук: 12.00.03. Одеса, 2014. 20 с.
112. Давидова І.В. Загальні ознаки правочинів, що вчиняються суб'єктами цивільних правовідносин. *Часопис цивілістики*, 2015, № 18. С. 25-28.
113. Баранова Л.М., Бєгова Т.І. Цивільне право: підручник: у 2 т. / за ред. В.І. Борисової. Х.: Право, 2011. Т. 1. 656 с.
114. Цивільний кодекс України: коментар / Є.О. Харитонов [та ін.]; заг. ред. Є.О. Харитонов, О.М. Калітенко. ОНЮА. О.: Юридична література, 2003. 1079 с.
115. Податковий кодекс України. Кодекс від 02.12.2010 № 2755-VI. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2755-17#Text> (дата звернення: 27.08.2022).
116. Про зовнішньоекономічну діяльність. Закон України від 16.04.1991 № 959-XII. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/959-12#Text> (дата звернення: 27.08.2022).
117. Сімейний кодекс України. Закон від 10.01.2002 № 2947-III. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2947-14#Text> (дата звернення: 27.08.2022).
118. Кодекс законів про працю України. Закон від 10.12.1971 № 322-VIII. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/322-08/conv#top> (дата звернення: 27.08.2022).
119. Етимологічний словник української мови: В 7 т. Т. 2: Д–Копці / Ред. кол.: О.С. Мельничук (гол. ред.), В.Т. Коломієць, О.Б. Ткаченко. АН УРСР. Ін-т мовознавства ім. О.О. Потебні. К.: Наукова думка, 1985. 572 с.
120. Словник української мови: в 11 томах. Том 3. Ред. кол.: І.К. Білодід (гол. ред.), Г.М. Гнатюк, Т.К. Черторизька. АН УРСР. Ін-т мовознавства ім. О.О. Потебні. К.: Наукова думка, 1972. 744 с.
121. Погрібний С.О. Договір у системі регуляторів цивільних відносин. *Актуальні проблеми політики*, 2004, № 22. С. 201-202.

122. Науково-практичний коментар Цивільного кодексу України: у 2 т. 6-те вид., перероб. і допов./ за ред. О.В. Дзери (кер. авт. кол.), Н.С. Кузнєцової, В.В. Луця. К.: Юрінком Інтер, 2019. Т. II. 1048 с.
123. Quiles R. *The Little Legal Handbook for eSports Teams* (Second Edition). NY: Quiles Law, LLP, 2019. 35 p. URL: https://www.esports.law/uploads/2/8/8/1/28817191/the_little_legal_handbook_for_esports_teams-_second_edition.pdf (дата звернення: 27.08.2022).
124. Bräutigam T. Riot's New LCS Player Contracts – A Legal Analysis. *The eSports Observer*. 20.11.2015. URL: <https://esportsobserver.com/riots-new-lcs-player-contracts-a-legal-analysis> (дата звернення: 27.08.2022).
125. eSports Player Contracts: Basic Info on How They Work. *British Esports Association*. URL: <https://britishesports.org/news/esports-player-contracts-basic-info-on-how-they-work> (дата звернення: 27.08.2022).
126. Whyte A. How to Level-Up Your eSports Contracts And Avoid Getting Ganked in a Dispute. *The eSports Observer*. 14.04.2017. URL: <https://esportsobserver.com/esports-contract-guide-how-to-avoid-getting-ganked-in-a-dispute-and-protecting-your-sponsors> (дата звернення: 27.08.2022).
127. Wolf J. Overwatch League Announces Standard Player Contract Terms. *ESPN*. 26.07.2017. URL: https://www.espn.com/esports/story/_/id/20163254/overwatch-league-owl-announces-details-player-contracts-team-buy-in (дата звернення: 27.08.2022).
128. Kulasingham N. Team Impulse Banned from the LCS after Repeatedly Failing to Pay Players. *Dot Esports*. 09.05.2016. URL: <https://dotesports.com/league-of-legends/news/riot-bans-team-impulse-3341> (дата звернення: 27.08.2022).
129. Lavelle M., Faint G. eSports Player Contracts: A Guide for Teams and Players (Part 1). 05.03.2021. URL: <https://www.brabners.com/blogs/esports-player-contracts-guide-teams-and-players-part-one> (дата звернення: 27.08.2022).

130. Lavelle M., Faint G. eSports Player Contracts: A Guide for Teams and Players (Part 2). 15.03.2021. URL: <https://www.brabners.com/blogs/esports-player-contracts-guide-teams-and-players-part-two> (дата звернення: 27.08.2022).

131. Smith N. Inside ‘contract hell’: eSports players say predatory contracts run ‘rampant’. *The Washington Post*. 04.03.2022. URL: <https://www.washingtonpost.com/video-games/esports/2022/03/04/esports-player-contracts/> (дата звернення: 27.08.2022).

132. Tolmachevska Y., Tklich M. Esports: Problems of Legal Regulation. *Journal of the National Academy of Legal Sciences of Ukraine*, 2018, № 4 (25). С. 89-99. URL: [8%D0%BA_4_2018_%D0%B6%D1%83%D1%80%D0%BD%D0%B0%D0%BB-89-99.pdf](https://www.jnals.com.ua/ua/issue/2018-4/89-99.pdf) (дата звернення: 27.08.2022).

133. Smooya situation outlines need for better eSports contract clarity & advice. 2017. URL: <https://esports-news.co.uk/2017/11/12/smooya-contract-situation-epsilon/> (дата звернення: 27.08.2022).

134. Smooya announces break. 2017. URL: <https://www.hltv.org/news/21970/smooya-announces-break> (дата звернення: 27.08.2022).

135. Smith N. Debate: What Does a Fair eSports Contract Look Like? It’s Complicated. *The Washington Post*. 18.06.2019. URL: <https://www.washingtonpost.com/sports/2019/06/18/debate-what-does-fair-esports-contract-look-like-its-complicated> (дата звернення: 27.08.2022).

136. Договірне право України. Загальна частина: навч. посіб. / Т.В. Боднар, О.В. Дзера, Н.С. Кузнєцова та ін.; за ред. О.В. Дзери. К.: Юрінком Інтер, 2008. 896 с.

137. Веретельник Л.К. Проблема систематизації договорів у цивільному праві. *Форум права*, 2011, № 1. С. 180-189.

138. Луць В.В. Кодифікація договірної права (за проектом нового Цивільного кодексу України). *Українське право*, 1997, № 1. С. 75-92.
139. Цивільне право України: підручник: у 2-х кн. (книга 2) / За заг. ред. О.В. Дзери, Н.С. Кузнецової. К.: Юрінком Інтер, 2004. 640 с.
140. Сурай Д.Ю. Змішані договори та їх відмінності від інших договорів. *Науковий вісник УНУ. Серія: Право*, 2015, № 33 (1). С. 165-168. URL: <https://bit.ly/3C30zCL> (дата звернення: 27.08.2022).
141. Ткалич М.О. Проблемні аспекти укладення, виконання і розірвання трансферних контрактів за законодавством України. *Актуальні проблеми держави і права*, 2010, № 53. С. 257-262. URL: <http://www.apdp.in.ua/v53/39.pdf> (дата звернення: 27.08.2022).
142. Ткалич М.О. До питання про правову природу договору про перехід професійного спортсмена з одного спортивного клубу до іншого (трансферного контракту). *Право України*, 2015, № 12. С. 108-116.
143. Серик Б.В., Амбруш Г.Л. Договір у сфері професійного спорту. *Економіка інноваційної діяльності підприємств*. 2018. С. 329-330.
144. Лідовець Р.А. Поняття та зміст змішаного договору. *Наукові записки. Серія «Право»*, 2005. № 6. С. 266-273. URL: http://eprints.oa.edu.ua/819/1/Stattia_9.pdf (дата звернення: 27.08.2022).
145. Скрипник А.В. Правова природа змішаних договорів. Зб. тез. [...] 74-ї зв. конф. ОНУ ім. І.І. Мечникова. Секція економічних і правових наук (м. Одеса, 25-27 квітня 2018 р.). О.: Фенікс, 2018. С. 383-385. URL: <http://dspace.onu.edu.ua:8080/handle/123456789/15072> (дата звернення: 27.08.2022).
146. Тімуш І.С. Поняття та правова природа ризикових договорів у цивільному праві. *Науковий вісник УНУ: Серія: Право*, 2013, № 21 (1). С. 282-285.
147. Майданик Н.І. Договір азартної гри: цивілістичні аспекти. *Юридична Україна*, 2005, № 6. С. 32-37.

148. Тімуш І.С. Цивільно-правове регулювання ризикових (алеаторних) договорів: дис. [...] канд. юрид. наук. К., 2004. 198 с.
149. Предчук Т. Правова природа договору про встановлення сервітуту. *Підприємництво, господарство і право*, 2017, № 2. С. 46-50. URL: http://pgp-journal.kiev.ua/archive/2017/2/2_2017.pdf (дата звернення: 27.08.2022).
150. Тімуш І.С. Ризикові договори за цивільним законодавством України: навчальний посібник. К.: Істина, 2006. 128 с.
151. Дмитришин В.С. Розпорядження майновими правами інтелектуальної власності: конспект лекцій. К.: «ІВІП», 2005. 212 с.
152. Смородина А.Є. Ліцензійний договір у цивільному праві України. Дис. [...] канд. юрид. наук. К.: Інститут держави і права ім. В.М. Корецького НАН України, 2021. 298 с. URL: <http://idpnan.org.ua/files/2021/smorodina-a.e.-litsenziyniy-dogovir-u-tsivilnomu-pravi-ukrayini.pdf> (дата звернення: 27.08.2022).
153. Дмитришин В.С. Правова природа та класифікація ліцензій на використання об'єктів права інтелектуальної власності. *Адвокат*, 2010, № 6 (117). С. 18-23.
154. Докійчук Ю. Кіберспортивні турніри. Що за ліцензії потрібні? URL: <https://legalitgroup.com/kibersportivni-turniri-shho-za-litsenziyi-potribni/> (дата звернення: 28.08.2022)
155. Бородовський С.О. Укладення, зміна та розірвання договору у цивільному праві України. Автореф. дис. [...] канд. юрид. наук. Харків, 2005. 20 с.
156. Valve Corp., Dota 2. The International Dota 2 Champions. URL: <http://www.dota2.com/international/overview/> (дата звернення: 27.08.2022).
157. Родін Р. Молодий і вільний: 5 правових викликів, які потрібно вирішити в кіберспорті. 02.12.2020. URL: <https://blog.liga.net/user/rrodin/article/38544> (дата звернення: 28.08.2022)
158. One year later AGES 2016 unpaid; Tournament payment woes litter the Dota 2 landscape. 2017. URL: <https://www.gosugamers.net/dota2/features/44653-one->

year-laterages-2016-unpaid-tournament-payment-woes-litter-the-dota-2-landscape
(дата звернення: 27.08.2022).

159. Stubbs M. The International 10 'Dota 2' Tournament Prize Pool Breaks \$30 Million, Forbes. 27.07.2020. URL: <https://www.forbes.com/sites/mikestubbs/2020/07/27/the-international-10-dota-2-tournament-prize-pool-breaks-30-million/#5d840e562d07> (дата звернення: 25.09.2022).

160. Parkin S. Esports: Boot Camps Give Gaming Teams the Vital Edge. *New Scientist*. 13.08.2014. URL: <https://www.newscientist.com/article/mg22329824-000-esports-boot-camps-give-gaming-teams-the-vital-edge> (дата звернення: 25.09.2022).

161. Cision PR Newswire, G2A to Organize an Esports Bootcamp for Virtus.pro and Natus Vincere. URL: <https://www.prnewswire.com/in/news-releases/g2a-to-organize-an-esports-bootcamp-for-virtus-pro-and-natus-vincere-621611093.html> (дата звернення: 25.09.2022).

162. Орлюк О.П., Святоцький О.Д. Право інтелектуальної власності: академ. курс. К.: «Ін Юре», 2007. 696 с.

163. Тверезенко О. Класифікація договорів у сфері інтелектуальної власності. *Право України*, 2011, № 3. С. 139-148. URL: <http://ppp-journal.kiev.ua/archive/2011/10/32.pdf> (дата звернення: 25.09.2022).

164. Tokatjian M.L. 5 Things Players Should Consider Before Signing an Esports Contract. URL: <https://www.top10esports.com/5-things-players-should-consider-before-signing-an-esports-contract/> (дата звернення: 25.09.2022).

165. Deason R. G2 Reportedly Sets Staggering Buyout Price for Benches CS:GO Stars. 26.07.2018. URL: <https://www.dexerto.com/csgo/g2-reportedly-sets-staggering-buyout-price-for-benched-csgo-stars-107328> (дата звернення: 25.09.2022).

166. Carpenter N. After Landing a Contenders Championship, Eagle Gaming Lifts its Buyout Clause for Players. 25.09.2018. URL:

<https://dotesports.com/overwatch/news/after-landing-a-contenders-championship-eagle-gaming-lifts-its-buyout-clause-for-players> (дата звернення: 25.09.2022).

167. Activision-Blizzard. Overwatch Contenders. URL: <https://overwatchcontenders.com/en-us/> (дата звернення: 25.09.2022).

168. O'Brien J. Team Envy Has Signed an Overwatch Contenders Team. 26.07.2018. URL: <https://www.dexerto.com/overwatch/team-envy-has-signed-an-overwatch-contenders-team-111888> (дата звернення: 25.09.2022).

169. Lajka A. Esports Players Burn Out Young as the Grind Takes Mental, Physical Toll. *CBS News*. 21.12.2018. URL: <https://www.cbsnews.com/news/esports-burnout-in-video-gaming-cbsn-originals> (дата звернення: 25.09.2022).

170. Lingle S. The Greatest StarCraft Player of All-Time Has Retired. 01.12.2015. URL: <https://dotesports.com/general/news/flash-retiresstarcraft-2721> (дата звернення: 25.09.2022).

171. Мазаракі Н. Щодо поняття медіабельності спорту. *Підприємництво, господарство і право*, 2018, № 12. С. 258-262.

172. Залізко О.М. Арбітражна угода в спорті. *Часопис цивілістики*, 2021, № 42. С. 49-54.

173. Залізко О.М. Спортивний арбітражний суд – альтернативний спосіб вирішення спортивних спорів. *Право і суспільство*, 2016, № 5. С. 190-194.

174. Суха Ю.С. До питання про правове регулювання трансферних контрактів (контрактів про переходи спортсменів) в Україні. *Актуальні проблеми держави і права*, 2012, № 66. С. 126-133. URL: <http://dspace.onua.edu.ua/handle/11300/5240> (дата звернення: 25.09.2022).

175. Бажанов В.О. Поняття та особливості трансферних контрактів у цивільному праві України. *Європейські перспективи*, 2014, № 7. С. 128-131.

176. Xing L. How Trades Should Happen in Esports League. 02.07.2018. URL: <https://dotesports.com/business/news/how-esports-trades-should-happen-29579> (дата звернення: 25.09.2022).

177. Kobek P. Study Shows Just How Much Esports Trades Are Worth. 12.03.2020. URL: <https://www.thegamer.com/study-shows-esportstrades-value> (дата звернення: 25.09.2022).
178. Tkalych M.O. Legal characteristics of sports transfers. *Вісник Запорізького національного університету*, 2016, № 3. С. 129-135.
179. Храпицька М.О., Завертнева-Ярошенко В.А. Цивільно-правове регулювання трансферних контрактів в сфері спорту. 2019. URL: <http://dspace.onu.edu.ua:8080/bitstream/123456789/24195/1/43-45.pdf> (дата звернення: 25.09.2022).
180. Чепис О.І., Кекерчень М.І. Трансферний контракт як непоіменований договір у цивільному праві України. *Порівняльно-аналітичне право*, 2018, № 1. С. 118-122.
181. Вінніченко Т.А., Іванов А.М. Трансферні договори у цивільному праві. *Міжнародний науковий журнал «Інтернаука»*, 2018, № 9/3 (49). С. 15-17.
182. Sacco D. Riot to change League of Legends esports player transfer rules after G2 block Perkz from joining Fnatic via contract clause, legal expert says ‘there may be an arguable breach of EU law’. 11.11.2021. URL: <https://esports-news.co.uk/2021/11/11/riot-change-lol-esports-player-transfer-rules-g2-block-perkz-fnatic-contract-clause/> (дата звернення: 25.09.2022).
183. Witkowski M. Esports’ transfer agreements – can a player be barred from joining certain team based on a contractual clause between transferring clubs? 21.12.2021. URL: <https://bit.ly/3Unc52o> (дата звернення: 25.09.2022).
184. Das A. Riot Games Restricts Transfers for Valorant Teams in 2023. 23.09.2022. URL: <https://afkgaming.com/esports/news/riot-games-restricts-transfers-for-valorant-teams-in-2023> (дата звернення: 25.09.2022).
185. Case C-415/93. Judgment of the Court of 15 December 1995. URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal->

content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A61993CJ0415&qid=1667703179489#SM (дата звернення: 06.11.2022).

186. Arbitration CAS 2013/A/3411. URL: <https://jurisprudence.tas-cas.org/Shared%20Documents/3411.pdf> (дата звернення: 06.11.2022).

187. Ткалич М.О. До питання про правову природу договору про перехід професійного спортсмена з одного спортивного клубу до іншого (трансферного контракту). «Актуальні питання реформування правової системи України»: мат. 12-ої міжн. наук.-практ. конф. (м. Луцьк, 26-27 червня 2015 р.). Сумський національний університет ім. Л. Українки. Луцьк: Вежа-Друк, 2015. С. 133-135. URL: https://www.law.vnu.edu.ua/_files/ugd/65dd18_bed556f7a6cb4987878e8d4d1d4a9095.pdf#page=133 (дата звернення: 06.11.2022).

188. Волков О. Гроші за футбольну волю – історія про звільнення від контракту. 04.09.2017. *Юридична Газета*. URL: <https://yur-gazeta.com/publications/practice/sportivne-pravo/groshi-za-futbolnu-volyu--istoriya-pro-zvilnennya-vid-kontraktu.html> (дата звернення: 06.11.2022).

189. Dobson S., Gerrard B. The Determination of Player Transfer Fees in English Professional Soccer. *Journal of Sports Management*, 1999, № 13. P. 259-279.

190. Taylor R.B. A Study of the Determinants of Transfer Fees For French Ligue 1 Soccer Players. Undergraduate Theses and Capstone Projects, 2012. 36 p. URL: <https://digitalshowcase.lynchburg.edu/utcp/132> (дата звернення: 06.11.2022).

191. Phillips L. The history of eSports. 01.04.2020. URL: <https://www.hotspawn.com/other/guides/the-history-of-esports> (дата звернення: 06.11.2022).

192. FIFA. Regulations on the Status and Transfer of Players (as of March 2022). URL: <https://digitalhub.fifa.com/m/1b47c74a7d44a9b5/original/Regulations-on-the-Status-and-Transfer-of-Players-March-2022.pdf> (дата звернення: 06.11.2022).

193. ESL Pro Tour CS:GO. 2022. General Rules. URL: <https://drive.google.com/file/d/1wcWNdn5YJT0pS8UqquBFR-xYCOVSWaHd/view> (дата звернення: 06.11.2022).
194. Li N. Nike Becomes the Official & Exclusive Sponsor of the 'League of Legends' Pro League. 28.02.2019. URL: <https://hypebeast.com/2019/2/nike-league-of-legends-pro-league-sponsorship-announcement> (дата звернення: 06.11.2022).
195. WESA. Transfer Regulations (as of February 19, 2019). URL: https://pro.eslgaming.com/csgo/proleague/wp-content/uploads/2019/05/WESA_Transfer_Regulations.pdf (дата звернення: 06.11.2022).
196. Koh W. Valorant partnered teams are only allowed to sign one import player. 23.09.2022. URL: <https://www.oneesports.gg/valorant/vct-2023-roster-rules-partnered-teams/> (дата звернення: 06.11.2022).
197. Ashton G. Honor of Kings Pro League Player Signed in \$1.2 Million Transfer Deal. 07.02.2018. *The Esports Observer*. URL: <https://archive.esportsobserver.com/honor-of-kings-record-transfer/> (дата звернення: 06.11.2022).
198. Lietuvos Respublikos sporto įstatymas [Закон Литовської Республіки «Про спорт»]. URL: <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalActEditions/lt/TAD/TAIS.23317> (дата звернення: 06.11.2022).
199. Українська асоціація футболу. Регламент зі статусу і трансферу футболістів. 2021. URL: <https://bit.ly/3UMeVyd> (дата звернення: 06.11.2022).
200. Горова К.О., Горовий Д.А., Кіпоренко О.В. Основні тенденції розвитку ринку кіберспорту. *Проблеми і перспективи розвитку підприємництва*, 2016, № 4 (2). С. 51-55. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/piprp_2016_4%282%29__12 (дата звернення: 06.11.2022).

201. Задерейко Є.О. Спонсорство як фактор розвитку виду спорту. Маг. роб. К.: НУФВСУ, 2021. 74 с. URL: <https://bit.ly/3GR9Ujq> (дата звернення: 06.11.2022).
202. Про благодійну діяльність та благодійні організації. Закон України від 05.07.2012 № 5073-VI. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/5073-17#Text> (дата звернення: 06.11.2022).
203. Про благодійництво та благодійні організації. Закон України від 16.09.1997 № 531/97-ВР. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/531/97-%D0%B2%D1%80#Text> (дата звернення: 06.11.2022).
204. Олефір В. Дуалізм правової природи спонсорства: проблеми теорії та практики. *Підприємництво, господарство і право*, 2013, № 1. С. 52-55. URL: http://pgp-journal.kiev.ua/archive/2013/01_2013.pdf#page=52 (дата звернення: 06.11.2022).
205. Recipient. Douglas Harper Online Etymology Dictionary. URL: <https://www.etymonline.com/word/recipient> (дата звернення: 06.11.2022).
206. Beneficiary. Douglas Harper Online Etymology Dictionary URL: <https://www.etymonline.com/word/beneficiary> (дата звернення: 06.11.2022).
207. Про рекламу. Закон України від 03.07.1996 № 270/96-ВР. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/270/96-%D0%B2%D1%80#Text> (дата звернення: 06.11.2022).
208. Сисоєнко І.В. Використання спонсорства як нестандартного засобу просування торговельної марки та один із доказів її широкої відомості. *Часопис Київського університету права*, 2011, № 3. С. 214-219.
209. Schultz E. How an Esports League is Changing to Lure Brand Sponsors, 01.06.2017. URL: <https://adage.com/article/cmo-strategy/esports-league-changing-lure-brand-sponsors/309241> (дата звернення: 06.11.2022).
210. Swant M. Miller Lite Sponsors Its First Esports Team as More Big Brands Support Competitive Gaming. 15.05.2019. URL:

<https://www.adweek.com/digital/miller-lite-sponsors-its-first-esports-team-as-more-big-brands-support-competitive-gaming> (дата звернення: 06.11.2022).

211. Stubbs M. Complexity Gaming Expands Esports Partnership With Miller Lite. *Forbes*. 20.10.2020. URL: <https://www.forbes.com/sites/mikestubbs/2020/10/20/complexity-gaming-expands-esports-partnership-with-miller-lite/?sh=29e976db510e> (дата звернення: 06.11.2022).

212. Miesner A. Complexity Gaming & Miller Lite to release limited edition merchandise, support minority voices in eSports. 10.04.2022. URL: <https://complexity.gg/complexity-gaming-and-miller-lite-to-release-limited-edition-merchandise-support-minority-voices-in-esports/> (дата звернення: 06.11.2022).

213. Complexity Gaming Official Website. Partners of CG. URL: <https://complexity.gg/about/partners/> (дата звернення: 06.11.2022).

214. Dr. Pepper & TSM. URL: <https://tsm.gg/news/dr-pepper-and-tsm> (дата звернення: 06.11.2022).

215. Luqman H. Team SoloMid Suspends Partnership with Cryptocurrency Company FTX. 17.11.2022. URL: <https://sea.ign.com/team-solomid-tsm/192525/news/team-solomid-suspends-partnership-with-cryptocurrency-company-ftx> (дата звернення: 06.11.2022).

216. Team SoloMid strikes \$210 million naming rights deal with FTX. 07.06.2021. URL: <https://www.sportspromedia.com/news/team-solomid-naming-rights-ftx-cryptocurrency-esports-league-of-legends/> (дата звернення: 06.11.2022).

217. TSM Partners. URL: <https://tsm.gg/partners/> (дата звернення: 06.11.2022).

218. Fitch A. T1 Finds Exclusive Apparel Partner in Nike. *The Esports Insider*. 16.01.2020. URL: <https://esportsinsider.com/2020/01/t1-nike-partnership> (дата звернення: 06.11.2022).

219. Ashton G. Misfits Gaming Group & Matrix Keyboards to Build Custom Player Products. *The Esports Observer*. 10.04.2020. URL:

<https://esportsobserver.com/misfits-gaming-matrix-keyboards> (дата звернення: 06.11.2022).

220. Tong L. Sponsorship in eSports: look before you leap. 05.06.2019. URL: <https://www.nortonrosefulbright.com/es-es/inside-sports-law/blog/2019/06/sponsorship-in-esports-look-before-you-leap> (дата звернення: 06.11.2022).

221. Партнери Na'Vi. URL: <https://navi.gg/ua/company/partners> (дата звернення: 06.11.2022).

222. Партнери Team Liquid. URL: <https://www.teamliquid.com/partners> (дата звернення: 06.11.2022).

223. Meola A. The Biggest Companies Sponsoring eSports Teams and Tournaments. *Business Insider*. 12.01.2019. URL: <https://www.businessinsider.com/top-esports-sponsors-gaming-sponsorships-2018-1> (дата звернення: 06.11.2022).

224. Про охорону прав на знаки для товарів і послуг. Закон України від 15.12.1993 № 3689-XII. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3689-12#Text> (дата звернення: 06.11.2022).

225. Goldiner D. Tiger Woods' mistress scandal costs shareholders of sponsors like Nike, Gatorade \$12 billion. 29.12.2012. *Daily News*. URL: <http://www.nydailynews.com/news/tiger-woods-mistress-scandal-costs-shareholders-sponsors-nike-gatorade-12-billion-article-1.432269> (дата звернення: 06.11.2022).

226. Кінець легенди. Армстронга позбавили усіх титулів. *Euronews*. 22.10.2012. URL: <https://web.archive.org/web/20121026023818/http://ua.euronews.com/2012/10/22/armstrong-has-no-place-in-cycling/> (дата звернення: 06.11.2022).

227. Graham B. Anti-doping in eSports: World's largest gaming organization will test for PEDs *The Guardian*. 24.07.2015. URL:

<https://www.theguardian.com/technology/2015/jul/23/anti-doping-in-e-sports-worlds-largest-gaming-organization-will-test-for-peds> (дата звернення: 06.11.2022).

228. Про антидопінгову діяльність у спорті. Закон України від 26.01.2022 № 2011-IX. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2011-20#top> (дата звернення: 06.11.2022).

229. WADA. Anti-Doping Code 2021. URL: https://www.wada-ama.org/sites/default/files/resources/files/2021_wada_code.pdf (дата звернення: 06.11.2022).

230. Міжнародна конвенція про боротьбу з допінгом у спорті. Конвенція ЮНЕСКО від 18.11.2005. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/952_007#Text (дата звернення: 06.11.2022).

231. Антидопінгова конвенція Ради Європи від 16 листопада 1989 року. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/994_228#top (дата звернення: 06.11.2022).

232. ESIC. The Integrity Program. Regulatory acts. URL: <https://esic.gg/codes/> (дата звернення: 06.11.2022).

233. ESIC. Anti-Doping Code (ADC). URL: <https://esic.gg/codes/anti-doping-code/> (дата звернення: 06.11.2022).

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А

Публікації, в яких опубліковано основні результати дисертації:

1. Харитонов Є.О., Толмачевська Ю.О. Кіберспорт як сфера цивільно-правового регулювання. *Часопис цивілістики*. 2019. № 32. С. 72-75. URL: <http://clj.nuoua.od.ua/archive/32/15.pdf>

2. Kharytonov, E., Kharytonova, O., Kostruba, A., Tkalych, M., & Tolmachevska, Y. (2020). Las peculiaridades de la regulación legal y no legal de las relaciones sociales en el ámbito del deporte (To the Peculiarities of Legal and Non-Legal Regulation of Social Relations in the Field of Sport). *Retos*. 41. 131-137. URL: <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/84178>

3. Ткалич М.О., Толмачевська Ю.О. Санкції у спорті: міжнародно-правовий досвід. *Lex Sportiva*. 2021. № 1. С. 34–37. URL: <http://lexsportiva.in.ua/index.php/main/article/view/8>

4. Харитонов Є.О., Харитонova, О.І., Толмачевська Ю.О. Використання штучного інтелекту у спорті: проблеми і перспективи. *Lex Sportiva*. 2021. № 1. С. 38–45. URL: <http://lexsportiva.in.ua/index.php/main/article/view/9>

5. Толмачевська Ю.О. правове регулювання сфери кіберспорту: загальні положення. *Lex Sportiva*. 2021. № 2. С. 27-31. <http://lexsportiva.in.ua/index.php/main/article/view/16>

6. Kharytonov, E., Kharytonova, O., Tkalych, M., Bolokan, I., Samilo, H., & Tolmachevska, Y. (2021). Intellectual property law in the field of sports: specifics of manifestations and features of legal regulation. *Cuestiones Políticas*. 39 (69), 530-546. <https://produccioncientificaluz.org/index.php/cuestiones/article/view/36253>

7. Kolomoiets, T., Tkalych, M., Melnyk, P., Panchenko, B., & Tolmachevska, Y. (2021). Combating Corruption in Sport: Legal Aspect. *Retos*. 41. 746-755. URL: <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/86975>

8. Федосов Д.В., Толмачевська Ю.О. Особливості оподаткування кіберспортивної діяльності в Україні. *Lex Sportiva*. 2022. № 1. С. 25–29. URL: <http://lexsportiva.in.ua/index.php/main/article/view/21>

DOI: <https://doi.org/10.32782/lexsportiva/2022.1.4>

9. Толмачевська Ю. О. Цивільно-правові договори у кіберспорті: правовий аналіз. *Lex Sportiva*. 2023. № 1. С. 28–34. <http://lexsportiva.in.ua/index.php/main/article/view/36>

DOI: <https://doi.org/10.32782/lexsportiva/2023.1.6>

Публікації, що засвідчують апробацію матеріалів дисертації та додатково відображають її наукові результати:

1. Толмачевська Ю.О. Кіберспорт у період пандемії COVID-19: правові аспекти вирішення спорів. *Правове життя сучасної України: у 3 т. : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф. (м. Одеса, 15 трав. 2020 р.) / відп. ред. М. Р. Аракелян. Одеса: Видавничий дім «Гельветика». 2020. С. 482-485.*

2. Толмачевська Ю.О., Ткалич М.О. Правові основи регулювання відносин у сфері кіберспорту. *Інформаційні технології в умовах оновлення цивільного законодавства: матер. Всеукр. круглого столу (12 червня 2020 р.) / За заг. ред. д.ю.н., проф. Є. О. Харитонова. Одеса: Фенікс. 2020. С. 58-60.*

3. Толмачевська Ю.О. ESPORT у період пандемії COVID-19: правові аспекти. *Проблеми правового регулювання цивільних відносин в умовах COVID-19: матер. Всеукр. науково-практичної онлайн-конференції (23 квітня 2020 р.) / За заг. ред. д.ю.н., проф. Є. О. Харитонова. Одеса : Фенікс. 2020. С. 105-108.*

4. Толмачевська Ю.О., Ткалич М.О. Спорт і кіберспорт в умовах COVID-19: між приватним і публічним інтересом. *Приватні та публічні інтереси в умовах пандемії COVID-19: колізії та правові шляхи вирішення: монографія. Одеса: Видавничий дім «Гельветика». 2021. С. 268-279.*

5. Толмачевська Ю.О. Legal aspects of compulsory vaccination in e-sports. *Спорт в умовах пандемії: цивілістичні проблеми: матер. Всеукр. наук.- практ.*

конференції (м. Одеса, 05 листопада 2021 р.) / за заг. ред. Є. О. Харитонова. Одеса : Фенікс. 2021. С 44-46.

6. Толмачевська Ю.О., Панченко Б.В. Контракти кіберспортсменів: правові питання. *Сучасна цивілістика: тенденції розвитку права в умовах пандемії*: матеріали XVI Міжнародної науково-практичної конференції (23 квітня 2021 р., м. Одеса). Одеса: Юридична література. 2021. С. 135-137.

7. Толмачевська Ю.О., Ткалич М.О. Право інтелектуальної власності та кіберспорт: точки дотику. *Актуальні проблеми інтелектуальної власності в Україні та європейському союзі*. Матеріали VI Міжнародної науково-практичної конференції 01-02 жовтня 2022. Будапешт. 2022. С. 87-90.

8. Толмачевська Ю.О., Ткалич М.О. Кіберспорт і війна: правові аспекти. *Приватне право в умовах війни*: матер. Всеукр. наук. конф. / за заг. ред. д.ю.н., проф. Є. Харитонова, д.ю.н., проф. І. Давидової. Одеса : Фенікс. 2022. С. 109-111.

9. Харитонов Є.О., Б.В. Фасій. Словник по ІТ: довідник для юриста і не тільки / Є.О. Харитонов, О.І. Харитонova, Б.В. Фасій, Ю.О. Толмачевська; за ред. Є.О. Харитонova; упоряд. Б.В. Фасій; НУ ОЮА. Одеса: Юридична література, 2019. 136 с.

10. Харитонов Є.О. (пп. 1.1-1.2, 1.3-1.4 (у спів. з М.О. Ткалич, Ю.О. Толмачевською) розд. 3). Спортивне право України: навчальний посібник / За ред. Є.О. Харитонova. Одеса: Фенікс, 2019. 330 с.

11. Ткалич М.О., Толмачевська Ю.О. Права спортсменів і кіберспортсменів в умовах пандемії. Права приватної особи в умовах пандемії COVID-19: проблеми здійснення і захисту. Одеса: ВД «Гельветика», 2020. С. 276-286.

12. Ткалич М.О., Толмачевська Ю.О. Пошук місця спортивного права в системі права в контексті ре кодифікації цивільного законодавства. Рекодифікація цивільного законодавства України: монографія. Київ: Норма права, 2021. С. 222-238.

13. Харитонов Є.О., Толмачевська Ю.О. Тема 6. Цивільне право України:

посібник для підготовки до зовнішнього незалежного оцінювання. Одеса: ВД «Гельветика». 2021. 388 с. С. 49-58.

14. Толмачевська Ю.О. (у співавт. з Ткаlichem М.О.) Спорт і вакцинація: правові аспекти. Вакцинація від COVID-19: соціальні та правові проблеми: монографія. Одеса: ВД «Гельветика», 2022. 374 с. С. 282-293.

ВІДОМОСТІ ПРО АПРОБАЦІЮ МАТЕРІАЛІВ ДИСЕРТАЦІЇ

Дисертацію підготовлено та обговорено на кафедрі цивільного права Національного університету «Одеська юридична академія». Основні результати дисертаційного дослідження доповідалися та обговорювалися на науково-практичних конференціях й круглих столах, зокрема на: Міжнародній науково-практичній конференції «Правове життя сучасної України» (м. Одеса, 15 травня 2020 р.); Всеукраїнському круглому столі «Інформаційні технології в умовах оновлення цивільного законодавства» (м. Одеса, 12 червня 2020 р.); Всеукраїнській науково-практичній онлайн-конференції «Проблеми правового регулювання цивільних відносин в умовах COVID-19» (м. Одеса, 23 квітня 2020 р.); Всеукраїнській науково-практичній конференції «Спорт в умовах пандемії: цивілістичні проблеми» (м. Одеса, 05 листопада 2021 р.); XVI Міжнародній науково-практичній конференції «Сучасна цивілістика: тенденції розвитку права в умовах пандемії» (23 квітня 2021 р., м. Одеса); VI Міжнародній науково-практичній конференції «Актуальні проблеми інтелектуальної власності в Україні та Європейському союзі» (м. Будапешт, 01-02 жовтня 2022 р.); Всеукраїнській науковій конференції «Приватне право в умовах війни» (м. Одеса, 15 листопада 2022 р.).

ПРОПОЗИЦІЇ З УДОСКОНАЛЕННЯ ЦК УКРАЇНИ ТА ІНШИХ НОРМАТИВНО-ПРАВОВИХ АКТІВ УКРАЇНИ ЗА РЕЗУЛЬТАТАМИ ДОСЛІДЖЕННЯ	
Чинна редакція	Пропонована редакція
Цивільний кодекс України	
ч. 2 ст. 38 ЦК України «Діяльність у професійному спорті спортсменів, тренерів та інших фахівців, яка полягає у підготовці та участі у спортивних змаганнях серед спортсменів-професіоналів і є основним джерелом їх доходів, провадиться відповідно до цього Закону, Цивільного кодексу України, Кодексу законів про працю України та інших нормативно-правових актів, а також статутних та регламентних документів відповідних суб'єктів сфери фізичної культури і спорту та міжнародних спортивних організацій».	ч. 2 ст. 38 ЦК України «Діяльність у професійному спорті спортсменів, тренерів та інших фахівців, яка полягає у підготовці та участі у спортивних змаганнях серед спортсменів-професіоналів і є основним джерелом їх доходів, провадиться відповідно до цього Закону, <i>Цивільного кодексу України</i>, Кодексу законів про працю України та інших нормативно-правових актів, а також статутних та регламентних документів відповідних суб'єктів сфери фізичної культури і спорту та міжнародних спортивних організацій».
Закону України «Про авторське право і суміжні права»	
п. 16 ч. 1 ст. 6 «комп'ютерні програми»	п. 16 ч. 1 ст. 6 «комп'ютерні програми, зокрема – відеоігри»

«ЗАТВЕРДЖУЮ»
 Ректор Національного університету
 «Одеська юридична академія»,
 _____ Олег ТОДОЩАК
 « 02 » _____ 2023 р.



АКТ

про впровадження наукових розробок дисертаційного дослідження Толмачевської Юлії Олегівни на тему: «Цивільно-правові договори в сфері кіберспорту» в навчальну та науково-дослідну діяльність Національного університету «Одеська юридична академія»

Комісія у складі: *голови* – проректора Національного університету «Одеська юридична академія», професора М. Аракеляна, *членів комісії*: проректора з навчальної роботи Національного університету «Одеська юридична академія», професора Г. Ульянової, начальника навчально-методичного відділу Національного університету «Одеська юридична академія», асистента Л. Кузнецової, декана факультету цивільної та господарської юстиції Національного університету «Одеська юридична академія», доцента Д. Колодіна, завідувача кафедри цивільного права Національного університету «Одеська юридична академія», професора Є. Харитонова, склала цей акт про те, що результати дисертаційного дослідження Толмачевської Юлії Олегівни на тему: «Цивільно-правові договори в сфері кіберспорту» на здобуття ступеня доктора філософії за спеціальністю 081 «Право» використовуються у навчальному процесі Національного університету «Одеська юридична академія» при викладанні навчальних дисциплін «Спортивне право», «Цивільне право», «Цивільне та сімейне право», «Цивільне право: теорія і практика», «Сучасні проблеми цивільного права та цивільно-процесуального права», «Практичні аспекти договірних права», «Цивільне право в сучасних умовах», «Актуальні питання адаптації цивільного законодавства України до права ЄС», а також у науково-дослідній роботі студентів, аспірантів, науковців.

Так, були враховані положення дисертації про необхідність розширення обсягу матеріалу, що викладається у рамках навчальних дисциплін «Спортивне право», «Цивільне право», «Цивільне та сімейне право», «Цивільне право: теорія і практика», «Сучасні проблеми цивільного права та цивільно-процесуального права», «Практичні аспекти договірних права», «Цивільне право в сучасних умовах», «Актуальні питання адаптації цивільного законодавства України до права ЄС», зокрема, включити питання, що стосується використання непоіменованих договорів у сфері кіберспорту,

до яких належать договори про кіберспортивну діяльність, про перехід кіберспортсменів з однієї команди до іншої, спонсорські контракти тощо; щодо правової природи приватноправових відносин у сфері кіберспорту; щодо особливостей правового і квазіправового регулювання відносин у сфері кіберспорту.

При розробці програми навчальних дисциплін «Спортивне право», «Цивільне право», «Цивільне та сімейне право», «Цивільне право: теорія і практика», «Сучасні проблеми цивільного права та цивільно-процесуального права», «Практичні аспекти договірної права», «Цивільне право в сучасних умовах», «Актуальні питання адаптації цивільного законодавства України до права ЄС» були враховані висновки дисертаційної роботи, зокрема, питання особливої ролі інституту інтелектуальної власності для кіберспорту, оскільки ключові права на організацію кіберспортивних змагань належать розробникам відеоігор; питання визначення способів захисту прав інтелектуальної власності на комп'ютерну гру, до яких належать реєстрація програмного коду гри, як літературного твору – об'єкта авторського права; реєстрація аудіовізуальних ефектів або іншого аспекту гри, як аудіовізуального твору – об'єкту авторського права; реєстрація прав на всю відеогру, як об'єкт авторського права; реєстрація ігрового дизайну, як об'єкта патентного права, реєстрація торговельних марок, наприклад, ігрової назви, логотипу, персонажів; комерційної таємниці, наприклад, інсайдерської інформації стосовно гравців та клієнтів, їх переваг тощо; питання встановлення пріоритету приватного права над трудовим при регулюванні відносин у сфері кіберспорту; питання визначення ролі саморегулювання в механізмі правового регулювання відносин у сфері кіберспорту; питання визначення правової природи кіберспортивного контракту, предметом якого виступає послуга, що надається команді (клубу) кіберспортсменом тощо.

Крім того, рекомендовано до використання у навчальному процесі 9 наукових праць:

1. Харитонов Є.О., Толмачевська Ю.О. Кіберспорт як сфера цивільно-правового регулювання. Часопис цивілістики, 2019. № 32. С. 72-75. <http://clj.nuoua.od.ua/archive/32/15.pdf>
2. Kharytonov, E., Kharytonova, O., Kostruba, A., Tkalych, M., & Tolmachevska, Y. (2020). Las peculiaridades de la regulación legal y no legal de las relaciones sociales en el ámbito del deporte (To the Peculiarities of Legal and Non-Legal Regulation of Social Relations in the Field of Sport). Retos, 41, 131-137. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i41.84178>
3. Ткалич М.О., Толмачевська Ю.О. Санкції у спорті: міжнародно-правовий досвід. Lex Sportiva, 2021. № 1. С. 34–37. <http://lexsportiva.in.ua/index.php/main/article/view/8>
4. Харитонов Є.О., Харитонova, О.І., Толмачевська Ю.О. Використання штучного інтелекту у спорті: проблеми і перспективи. Lex

Sportiva, 2021. № 1. С. 38–45. <https://doi.org/10.32782/lexsportiva/2021.1.7>
<http://lexsportiva.in.ua/index.php/main/article/view/9>

5. Толмачевська Ю.О. правове регулювання сфери кіберспорту: загальні положення. Lex Sportiva, 2021. № 2. С. 27-31.
<http://lexsportiva.in.ua/index.php/main/article/view/16>

6. Kharytonov, E., Kharytonova, O., Tkalych, M., Bolokan, I., Samilo, H., & Tolmachevska, Y. (2021). Intellectual property law in the field of sports: specifics of manifestations and features of legal regulation. Cuestiones Políticas, 39 (69), 530-546.

<https://produccioncientificaluz.org/index.php/cuestiones/article/view/36253>

7. Kolomoiets, T., Tkalych, M., Melnyk, P., Panchenko, B., & Tolmachevska, Y. (2021). Combating Corruption in Sport: Legal Aspect. Retos, 41, 746-755. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/86975>

8. Федосов Д.В., Толмачевська Ю.О. Особливості оподаткування кіберспортивної діяльності в Україні. Lex Sportiva, 2022. № 1. С. 25–29.
<http://lexsportiva.in.ua/index.php/main/article/view/21>

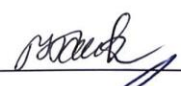
DOI: <https://doi.org/10.32782/lexsportiva/2022.1.4>

9. Толмачевська Ю. О. Цивільно-правові договори у кіберспорті: правовий аналіз. Lex Sportiva, 2023. № 1. С. 28–34.
<http://lexsportiva.in.ua/index.php/main/article/view/36>

DOI: <https://doi.org/10.32782/lexsportiva/2023.1.6>

Використання зазначених результатів дозволило більш повно та ґрунтовно викласти матеріали вказаних навчальних дисциплін та надати студентам Національного університету «Одеська юридична академія» відомості про договірне регулювання відносин у сфері кіберспорту.

Голова комісії:  М. Аракелян

Члени комісії:  Г. Ульянова

 Л. Кузнецова

 Д. Колодін

 Є. Харитонов