

ЦИВІЛІСТИЧНІ ПРОБЛЕМИ ІТ-ПРАВА

УДК 347.122:[351.85:(796:004)]

Харитонов Євген Олегович,

доктор юридичних наук, професор,
член-кореспондент Національної академії правових наук України,
заслужений діяч науки і техніки України,
завідувач кафедри цивільного права
Національного університету «Одеська юридична академія»

Толмачевська Юлія Олегівна,

студентка II курсу магістратури
Національного університету «Одеська юридична академія»

КІБЕРСПОРТ ЯК СФЕРА ЦИВІЛЬНО-ПРАВОВОГО РЕГУЛЮВАННЯ

Постановка проблеми. Перш ніж вести мову про кіберспорт як сферу цивільно-правового регулювання, слід згадати, що перше Міжнародне змагання з кіберспорту відбулося не так давно, а саме 1 серпня 2011 року, де 16 найкращих команд із різних куточків світу взяли участь у даному кіберзмаганні. Тоді турнір транслявався на чотирьох різних мовах, і головний приз за перше місце склав 1 мільйон доларів.

Із того часу сфера кіберспорту (або, як ще її називають більш популярно англійською, – Esports) не показує жодних ознак уповільнення свого розвитку. Фактично кожен рік Esports продовжує рости з величезною швидкістю. І наразі нові кіберспортивні ліги, як-от NBA 2K League та Overwatch League, користуються приголомшливим успіхом. Більш того, наприклад, Amazon купив Twitch за \$ 1 мільярд в 2014 році і продовжує допомагати платформі рости у сфері esports [1].

Слід відзначити, що загальні основи кіберспорту подібні до традиційних видів спорту: кваліфіковані спортсмени (гравці), яких підтримують шанувальники та спонсори, конкурують один з одним у кібертурнірах. Звісно, стала система кіберспорту ще формується, але вже зараз можна виокремити її складові елементи, серед яких такі: кваліфіковані гравці; аматорські та професійні команди, які беруть участь у змаганнях із провідних «видів кіберспорту»; організатори події (переважно – ліги); вболівальники; розробники відеоігор (адже саме вони створюють та поширюють відеоігри, які використовуються в кіберспорті);

транслятори кіберзмагань; і, нарешті, спонсори та інші суб'єкти (зокрема, рекламодавці тощо).

Отже, наразі виникає логічне запитання: яким чином створити міцну структуру регулювання відносин у кіберспорті, яка буде відповідати унікальним особливостям цієї сфери правового регулювання?

Стан дослідження теми. Проблемами, які виникають у сфері спорту загалом та кіберспорту зокрема, вже давно цікавляться такі зарубіжні вчені, як Cem Abanazir [2], Tom Evens [3], Katarina Pijetlovic [4], Brendan Schwab [5], Tom Serby [6]. У вітчизняній цивілістичній науці проблеми цивільно-правового регулювання сфери спорту були проаналізовані А.М. Апаровим, Г.Ю. Бордюговою [7], Л.І. Заїченко [8], О.М. Залізко [9], М.А. Тихоновою [10], М.О. Ткаличем [11, 12], Є.О. Харитоновим [12], О.І. Харитоновою [12]. А що ж стосується дослідження правових проблем цивільно-правового регулювання сфери саме кіберспорту, то наразі наукових праць із даної теми ще немає.

Мета статті. Метою даної статті є характеристика кіберспорту як нової сфери цивільно-правового регулювання та виокремлення її специфічних рис у порівнянні з традиційними видами спорту.

Виклад основного матеріалу дослідження з повним обґрунтуванням отриманих наукових результатів. У 2012 році головний приз за міжнародний кібертурнір склав \$ 1 мільйон. Із того часу Міжнародний банк щорічно з 2014 року побив свій власний рекорд найбільшого призового фонду у всіх кіберзмаганнях: \$ 9 139,002 у 2016 році та \$ 10,862,683 у 2017 році. І це лише головні

призи; загальна сума призових фондів перевищила вказану суму.

У нашій країні кіберспорт також поступово розвивається. Зокрема, в Києві функціонує один із найкращих комп'ютерних центрів в Європі. Він носить назву «Київ Кіберспорт Арена», і в ньому постійно проводяться кіберспортивні змагання різної складності і значущості. В Україні також є своя кіберспортивна ліга «Star Ladder» з «Dota 2» і «C-S: GO» [13].

Більше того, українська кіберкоманда Natus Vincere (скор. – NAVI) наразі входить у трійку кращих команд світу, а кіберспортсмен S1mple Олександр Костильов вважається чи не кращим у світі [14].

Важливо, що у 2017 році Міжнародний олімпійський комітет визнав масову популярність кіберспорту в усьому світі і відкрив можливість того, що одного дня кіберспорт може стати олімпійським видом спорту. Кіберспорт із кожним днем продовжує рости і отримувати повагу як справжній вид спорту серед більшості організацій у всьому світі.

Як слушно зауважив вітчизняний науковець-цивіліст М.О. Ткалич, «характерною рисою сучасного спорту є його суцільна комерціалізація, відповідно, переважна більшість суспільних відносин у сфері спорту є приватними. Приватні відносини у сфері спорту – це переважно майнові відносини, засновані на юридичній рівності, вільному волевиявленні, майновій самостійності їх учасників, які виникають у зв'язку зі здійсненням спортивної діяльності, і врегульовані нормами приватного права» [12].

Наразі Esports вступає в нову фазу, стає повноцінним зрілим ринком. Наступні два роки будуть вирішальними в тому, наскільки швидко він переростає в багатомільярдний бізнес, що саме і визначає його приватну природу. Ключовими визначальними факторами є успіх місцевих ліг та підхід до франчайзингу, впровадження нових нормативно-правових актів для регулювання даної сфери, поява нових ігрових форматів та кіберзмагань, поширення продажів прав на склад команди, вплив на зближення промисловості з традиційними медіа, телекомунікаційними та спортивними компаніями.

У деяких провідних країнах світу, таких як Китай, Японія, США та Франція, кіберспорт вже набув офіційного статусу виду спорту і перетворився на унікальну потужну індустрію. Наприклад, Франція нещодавно прийняла низку законів, спрямованих на регулювання сфери цифрових

технологій, відомих під назвою «Цифрова республіка». Кіберспорт також став об'єктом правового регулювання зазначених нормативно-правових актів [15]. Натомість, наприклад, у Німеччині на державному рівні немає єдності навіть щодо визнання кіберспорту окремим видом спорту.

Більш того, слід додати, що, наприклад, головне місце в системі спорту США посідають спортивні ліги, які й визначають основні принципи регулювання взаємовідносин між відповідними суб'єктами спортивної діяльності, використовуючи приватно-правові механізми (переважно контракти) [12].

Отже, очевидним є той факт, що як США, так і країни ЄС розглядають кіберспорт як різновид бізнесу і, відповідно, – як сферу приватноправового регулювання.

Професійні види спорту, як правило, мають національний керівний орган, який захищає інтереси команд і гравців. Проте на сьогодні, на жаль, лиш у деяких країнах тільки почали утворюватися національні організації, які захищають учасників кіберспортивних відносин. Але, наприклад, Асоціація електронного спорту Кореї (скорочено АЕСК, на англ. – The Korea e-Sports Association («KeSPA»)) з'явилася у 2012 році як керівний орган для 25 кібергравців, що досягли значних результатів у кіберспорті. KeSPA вже встановила певні норми, включаючи систему рейтингів, мінімальну заробітну плату для кібергравців, а також сприяння переходу кібергравців у вищі ліги.

І таким чином, ще раз підтверджується, що в даній сфері правового регулювання, безперечно, наразі домінує приватно-правове регулювання.

Нагадаємо, що у травні 2016 року розпочала роботу Всесвітня асоціація кіберспорту (WESA). Метою WESA є об'єднання eSports професіоналів з усього світу для «подальшої професіоналізації eSports шляхом введення механізму представництва гравців, стандартизації правил проведення кіберзмагань».

Цікавим також є те, що WESA створила свій арбітражний суд для вирішення спорів у сфері кіберспорту. Але наразі не до кінця представила механізм роботи арбітражу, та існує дефіцит фахівців, які б були обізнані і в арбітражі, і в тонкощах кіберспортивних відносин.

Багато непорозумінь виникає і в договірних відносинах у сфері кіберспорту. Наприклад, нещодавно деякі корейські організації були звинувачені в тому, що вони відмовлялися платити зарплати кіберспортсменам, що призвело до повільного відтоку корейських гравців на інші ринки. В інтерв'ю гравець League of Legends Baе

«Dade» Eo-jin повідомив, що «корейські гравці прокидаються в 1 ночі і грають до 5 ранку», і висловив думку, що 16-годинний графік тренування був важливим фактором у формуванні емоційного вигорання. Саме тому важливо правильно сформулювати та закріпити певні нормативи, гарантії, права та обов'язки в контракті.

Також у контрактах слід приділити особливу увагу медичному страхуванню, оскільки більшість ігор у сфері кіберспорту вимагають швидкого здійснення багатьох дій за хвилину, тому деякі гравці можуть отримати травми, що спричиняють перенапруження, викликаючи біль у руці або зап'ясті, а також емоційний стрес [16].

Слід зауважити, що велика кількість спорів у сфері кіберспорту виникає через недотримання спортсменами вимог, які встановлюють організатори того чи іншого кібертурніру. Наприклад, у 2010 році одинадцять гравців StarCraft: Brood War були визнані винними у фіксації матчів із метою отримання прибутку, потім вони були оштрафовані та отримали заборону брати участь у майбутніх кібертурнірах.

У 2014 році чотири високопосадовці із північноамериканського об'єднання iBuyPower, а саме Sam «DaZeD» Marine, Braxton «swag» Pierce, Joshua «steel» Nissan and Keven «AZK» Lariviere були відсторонені від участі в офіційних турнірах після того, як вони були визнані винними в незаконній фіксації кібертурнірів [16].

Усі ці порушення виникали через недостатню обізнаність у правилах, умовах та інструкціях про-

ведення кіберспортивних змагань через те, що немає єдиних стандартів проведення такого роду турнірів і немає централізованого управління даною сферою, тому кожна організація встановлює свої правила гри.

Тим не менш, особливості сфери кіберспорту через його віртуальний елемент, засоби виробництва на основі інтелектуальної власності та різноманітні способи гри повинні бути враховані, коли настає час зробити висновок про статус кіберспорту як нової сфери цивільно-правового регулювання [2].

Висновки. Наразі можна констатувати, що кіберспорт є новою потужною індустрією, яка потребує належного правового регулювання як на національному, так і на міжнародному рівні.

За відсутності єдиних підходів до правового регулювання кіберспорту його розвиток відбувається дещо хаотично, з логічним запозиченням деяких моделей регулювання із «традиційних» видів спорту. Утім, урахувавши міжнародні тенденції, те, що вже найближчим часом ми будемо спостерігати вироблення та запровадження життєздатної концепції регламентації більшості істотних аспектів кіберспортивної діяльності на наднаціональному рівні, сумнівів не викликає.

А тому робиться висновок, що кіберспорт доцільно розглядати як сферу саме приватноправового регулювання, яка має свій предмет, передусім майнові відносини, що складаються у зв'язку зі здійсненням кіберспортивної діяльності.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Consolazio D. The History Of Esports. 2018. URL : <https://www.hotspawn.com/the-history-of-esports/>.
2. Abanazir C. E-sport and the EU: the view from the English Bridge Union. *Int Sports Law J.* 2019. URL : <https://link.springer.com/article/10.1007/s40318-018-0139-6#citeas>.
3. Evens T. Katrien Lefever: New Media and Sport-International Legal Aspects. *Int Sports Law J.* 2013. URL : <https://link.springer.com/article/10.1007/s40318-013-0023-3>.
4. Pijetlovic K. EU sports law: a uniform algorithm for regulatory rules. *Int Sports Law J.* 2017. URL : <https://link.springer.com/article/10.1007/s40318-017-0114-7>.
5. Schwab B. Correction to: Embedding the human rights of players in world sport. *Int Sports Law J.* 2018. URL : <https://link.springer.com/article/10.1007/s40318-018-0133-z>.
6. Serby T. The state of EU sports law: lessons from UEFA's "Financial Fair Play" regulations. *Int Sports Law J.* 2016. URL : <https://link.springer.com/article/10.1007/s40318-016-0091-2>.
7. Бордюгова Г.Ю. Міжнародне спортивне право як основа для формування національної галузі права «Спортивне право України»: автореф. дис ... канд. юрид. наук. Київ : Інститут законодавства Верховної Ради України, 2009.
8. Заїченко Л.І. Спортивний клуб в системі господарсько-правових відносин : автореф. дис ... канд. юрид. наук. Харків : НУ ім. Я. Мудрого, 2015.
9. Залізко О.М. Вирішення спорів, що виникають з міжнародних приватних спортивних відносин Спортивним арбітражним судом : автореф. дис ... канд. юрид. наук. Київ : КНУ, 2018.
10. Тіхонова М.А. Непідприємницькі фізкультурно-спортивні організації як суб'єкти цивільного права : автореф. дис ... канд. юрид. Харків : ХНУВС, 2009.
11. Ткалич М.О. Спортивні клуби, як учасники спортивних правовідносин : автореф. дис ... канд. юрид. наук. Одеса : ОНЮА, 2010.
12. Спортивне право: актуальні проблеми : монографія / С.О. Харитонов, О.І. Харитонova, Н.Ю. Голубсва та ін. ; голов. ред. С.О. Харитонов ; НУ ОЮА. Одеса : Юридична література, 2018. 240 с.

13. Киберспорт и Украина: самые известные достижения украинцев. *Obozrevatel*. 2017. URL : <https://www.obozrevatel.com/tech/news/82071-kibersport-i-ukraina-samyie-izvestnyie-dostizheniya-ukraintsev.htm>.
14. Natus Vincere. *Natus Vincere*. 2019. URL : <https://navi.gg/>.
15. French government announces plans to legalize and regulate esports industry. *Venturebeat*. 2016. URL : <https://venturebeat.com/2016/05/03/french-government-announces-plans-to-legalize-and-regulate-esports-industry/>.
16. Esports. *Wikipedia*. 2018. URL : https://en.wikipedia.org/wiki/Esports#Ethics_and_legal_problems.

Харитонов Євген Олегович, Толмачевська Юлія Олегівна
КІБЕРСПОРТ ЯК СФЕРА ЦИВІЛЬНО-ПРАВОВОГО РЕГУЛЮВАННЯ

У даній статті розглядається нова, не врегульована вітчизняним законодавством сфера цивільного правового регулювання – кіберспорт. Метою даної статті є аналіз цивільно-правових відносин, які виникають у сфері кіберспорту, та пошук відповіді на питання, чи відноситься дана сфера до приватно-правової та чи необхідно здійснювати законодавче регулювання кіберспортивних відносин.

На підставі одержаних результатів зроблено висновок про те, що наразі відсутні єдині підходи до правового регулювання кіберспорту, і, як наслідок, його розвиток відбувається дещо хаотично, але між тим можна спостерігати логічне запозичення деяких моделей регулювання із «традиційних» видів спорту з урахуванням специфіки кіберспортивних відносин.

Ключові слова: кіберспорт, сфера правового регулювання, приватні відносини, спортивне право, правове регулювання.

Харитонов Евгений Олегович, Толмачевская Юлия Олеговна
КИБЕРСПОРТ КАК СФЕРА ГРАЖДАНСКО-ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ

В данной статье рассматривается новая, не урегулированная отечественным законодательством сфера гражданского правового регулирования – киберспорт. Целью данной статьи является анализ гражданско-правовых отношений, возникающих в сфере киберспорта, и поиск ответа на вопрос, относится ли данная сфера к частно-правовой, необходимо ли осуществлять законодательное регулирование киберспортивных отношений.

На основании полученных результатов сделан вывод о том, что на сегодня отсутствуют единые подходы к вопросу правового регулирования киберспорта, и, следовательно, его развитие происходит несколько хаотично. Между тем можно наблюдать логическое заимствование некоторых моделей регулирования из «традиционных» видов спорта с учетом специфики киберспортивных отношений.

Ключевые слова: киберспорт, сфера правового регулирования, частные отношения, спортивное право, правовое регулирование.

Kharitonov Evgen, Tolmachevskaya Yuliia
ESPORT AS A SPHERE OF CIVIL LAW REGULATION

This article considers a new, not regulated by national legislation sphere of civil legal regulation – eSports. The purpose of this article is to analyze the civil law relations which arise in the field of eSports and the search for an answer to the question whether this sphere is private law and whether it is necessary to carry out legislative regulation of cyber relations.

It should be noted that the general foundations of eSports are similar to traditional sports: skilled players, supported by fans and sponsors, compete with each other in eTournament. Of course, the system of cyberculture has been formed, but now it is possible to isolate its constituent elements, among which are: skilled players; amateur and professional teams that take part in competitions on leading “types of cyber sport”; organizers of the event (mainly – the league); fans; videogame developers (because they create and distribute videogames that are used in cybersports); translators; and, finally, sponsors and other actors (in particular, advertisers), etc.

Nevertheless, the peculiarities of cybersport through its virtual element, the means of production on the basis of intellectual property and various ways of playing should be taken into account when it comes time to draw a conclusion on the status of cybersports as a new sphere of civil law regulation.

Based on the obtained results, it was concluded that today there are no common approaches to the issue of legal regulation of eSports and, therefore, its development is somewhat chaotic, but, meanwhile, one can observe the logical borrowing of some models of regulation from “traditional” sports, taking into account the specifics eSports relations.

Key words: eSports, legal regulation, private relations, sports law, legal regulation.