

## ГРАЖДАНСКОЕ ПРАВО И ПРОЦЕСС

УДК 347.774.028:796

### КИБЕРСПОРТ І ПРАВА ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ

Олег ЛАВРЕНЮК,

аспірант кафедри цивільного і господарського права і процесу  
Міжнародного гуманітарного університету

#### АНОТАЦІЯ

У статті розглянуто поняття, історію виникнення і розвитку кіберспорту, його правову природу та види прав інтелектуальної власності, що виникають у цій сфері. Оцінено стан дослідження проблеми правового регулювання кіберспорту і захисту прав інтелектуальної власності.

**Ключові слова:** інтелектуальна власність, історія, розвиток, кіберспорт, правова природа, захист прав інтелектуальної власності, правове регулювання.

#### ESPORTS AND RIGHTS OF INTELLECTUAL PROPERTY

Oleh LAVRENIUK,

Postgraduate Student at the Department of Civil and Economic Law and Process of International Humanitarian University

#### SUMMARY

The article discusses the concept, history and development of eSports, its legal nature and types of intellectual property rights arising in this field. Researched problems of legal regulation of eSports and the protection of intellectual property rights are investigated.

**Key words:** intellectual property, history, development, eSports, legal nature, protection of intellectual property rights, legal regulation.

**Постановка проблеми.** На сучасному етапі розвитку людства інформаційні технології використовуються в усіх сферах життя людини, зокрема в освіті, науці, роботі, повсякденному житті. Процес інформатизації зачепив також ігрову індустрію, адже нині відеоігри позиціонуються як дещо більше, ніж просто складник сфери розваг. Велика різноманітність варіацій проведення дозволя перетворюється на можливість отримання заробітку, трансформуючи улюблене хобі в роботу. Одним із таких шляхів на просторах ігрової арени є кіберспорт [1, с. 63]. Однак питання правового регулювання різноманітних аспектів кіберспорту, зокрема, його поняття, правової природи, складників, суб'єктів та об'єктів є мало дослідженими. Зокрема, це стосується охорони і захисту прав інтелектуальної власності у сфері кіберспорту.

**Стан дослідження.** Дослідженню явища кіберспорту присвячена порівняно невелика кількість наукових праць вітчизняних та зарубіжних науковців. В основному це праці, присвячені аналізу економічних аспектів кіберспорту. Серед вітчизняних досліджень варто назвати роботу К.О. Горової та Д.А. Горового, О. Кіпоренко, присвячену аналізу сучасних тенденцій розвитку саме ринку кіберспорту. Дослідники зазначають, що проведення турнірів із кіберспорту є основним джерелом залучення нових спонсорів та інвесторів, а також популяризації кіберспорту в усьому світі [2, с. 51–55]. Серед нечисленних публікацій юридичного характеру можна назвати праці М. Ткалича [3], наукові розвідки І. Томарова і А. Сотіра [4], здійснюються спроби ввести до юридичного вжитку поняття кіберспорту і кіберспортивної команди. Так, зокрема, 15.01.2018 р. було подано Проект закону 7485 (С.М. Каплін) про розвиток

цифрової економіки. У тексті закону в основному йдеться про регулювання відносин, пов'язаних із функціонуванням ринку криптовалют та їх похідних елементів в Україні. У ст. 1 згадуються категорії «кіберспорт» і «кіберспортивна команда»: «На території України запроваджується спеціальний правовий режим у діяльності юридичних осіб зі збереженням принципу екстериторіальності із правом на здійснення в установленому порядку: 1) освітньої діяльності у сфері інформаційно-комунікаційних технологій; 2) діяльності у сфері кіберспорту, включаючи підготовку кіберспортивних команд, організацію і проведення змагань, організацію їх трансляцій; 3) діяльності у сфері штучного інтелекту, створення систем безпілотного управління транспортними засобами». В експрес-огляді законотворчої діяльності Верховної Ради України зазначено, що з огляду на свій декларативний зміст проект навряд чи може виступати реальним засобом регулювання правовідносин [5].

Навіть побіжний огляд здобутків у сфері правового регулювання кіберспорту свідчить про практично повну відсутність відповідних досліджень. Тому з'ясування поняття кіберспорту і об'єктів прав інтелектуальної власності, пов'язаних із ним, є доцільним і актуальним.

**Виклад основного матеріалу.** Є різноманітні класифікації видів спорту. В залежності від особливостей тренувальної та змагальної діяльності спортсменів вони поділяються на шість груп. Перша група – атлетичні види спорту, пов'язані з гранично активною руховою діяльністю спортсмена (легка та важка атлетика, академічне веслування, веслування на байдарках та каное, спортивна та художня гімнастика, різноманітні види спортивних ігор та односторонь та ін.). Друга група – види спорту, в яких

рухова активність спортсмена спрямована на управління засобами пересування (автомобілем, літаком, мотоциклом, яхтою та ін.). Третя група – види спорту з використанням спеціальної спортивної зброї (гвинтівки, лука та ін.). Четверта група – види спорту, засновані на зіставленні результатів конструкторської діяльності (авіа- та судно-моделювання і ін.). П'ята група – види спорту, пов'язані з пересуванням місцевістю (туризм, альпінізм та ін.). Шоста група – види спорту, де діяльність спортсмена має характер абстрактно-композиційного мислення (шахи, шашки та ін.). Можлива, саме до цієї групи може бути зарахований кіберспорт.

Кіберспорт у багатьох країнах світу є розвинутою галуззю, що має власні команди-лідери. Крім того, у 2017 р. відбувся саміт Міжнародного олімпійського комітету, де учасники розглядали питання включення кіберспорту до переліку олімпійських видів спорту. МОК визнав, що кіберспорт демонструє стрімкий розвиток, особливо серед молоді в різних країнах, а також може забезпечити платформу для взаємодії з олімпійським рухом. «Для визнання кіберспорту має існувати організація, що гарантує дотримання правил і положень олімпійського руху, таких як відсутність допінгу і маніпуляцій», – заявили в МОК на зборах у Лозанні у суботу, 28 жовтня. Кіберспорт розглядається як спортивна діяльність, бо гравці готуються і тренуються з інтенсивністю, порівняною з традиційними видами спорту», – йдеться у заяві [6].

Аналітична компанія «Newzoo» прогнозує, що хоча кіберспорт не буде представлений на Зимових та Літніх Олімпійських іграх в їх поточних форматах, проте, скоріше, буде організована спеціальна Олімпіада з кіберспорту.

Кіберспорт, Е-спорт – спортивні змагання з відеоігор. Історія електронного спорту почалася з гри Quake, яка мала режим мережевої гри через LAN, або інтернет. Завдяки популярності гри Doom у 1997 р. в США з'явилася перша ліга електронного спорту – Cyberathlete Professional League (CPL). Відтоді з'явилося багато нових ліг із кіберспорту. Світова аудиторія кіберспорту у 2015 р. становила 226 млн людей. А вже у 2019 р. аудиторія глядачів становить 427 млн [7]. Її порівнюють із шахами та спортивним покером.

Щодо визначення поняття кіберспорту, то пропонуються різні за своїм змістом поняття. Так, зокрема, кіберспорт визначається як змагання з відеоігор – це вид спортивної активності, в якій гравці розвивають і тренують як розумові, так і фізичні навички [8]. Це віртуальне змагання у комп'ютерній грі, де беруть участь команди, або окремі гравці [9]. Вікіпедія скаже нам, що це ігрові змагання з використанням комп'ютерних технологій, де комп'ютер моделює віртуальний простір, всередині якого відбуваються змагання [10].

Враховуючи наявні дефініції категорії «кіберспорт», запропонуємо таке визначення категорії: кіберспорт – це вид інтерактивної спортивної діяльності, результатом якої є спортивні змагання в комп'ютерній грі, в яких гравці розвивають свої фізичні та інтелектуальні навички.

Формується також поняття «кіберспортсмен». Кіберспортсмени навіть проживають на спеціально облаштованих базах відповідно до спортивного режиму. Тобто це не просто геймери, а спортсмени віртуального виду спорту. А сам кіберспорт вирізняється масовістю, видовищністю, популярністю мультимідеєрних комп'ютерних ігор, залученням широкої публіки, інтересом до нього світових брендів тощо.

Кіберспорт – це не тільки новий вид спорту, популярний серед сучасної молоді, але й великий медійний ринок. Його обсяг, за різними оцінками, становить 1–1,5 млрд дол. При цьому експерти зазначають, що ринок кіберспорту

зростає на 20–30% щорічно, а повністю проявить себе через 5–10 років. Реклама і маркетинг у галузі мають величезні перспективи, адже кіберспорт – це відмінна сфера для просування різних продуктів.

Комітет із питань телекомунікацій, інформаційних технологій та інтернету АПУ та Комітет зі спортивного права нещодавно організував засідання з метою обговорення юридичних особливостей у сфері кіберспорту. В Україні створена Федерація кіберспорту України, проходять змагання, відкриваються кіберспортивні бари.

Далеко не кожна гра може стати однією з дисциплін кіберспорту. Наприклад, такі популярні ігри, як Minecraft чи GTA, не мають чітких правил, на основі яких у певний проміжок часу можна виявити переможця: математична модель гри має бути вільна від раптових подій, всі учасники змагань мають бути в однакових умовах.

Під час великих змагань учасникам забезпечують абсолютно рівні умови як у самому віртуальному просторі, так і щодо технічних можливостей: всі комп'ютери та програмне забезпечення однакові. З власного спорядження гравець може використовувати лише комп'ютерну мишу та клавіатуру.

Зазвичай кіберспортивні ігри – це шутери від першої особи, стратегії реального часу і спортивні симулятори. Подібно до звичайного спорту, конкретні ігри називаються дисциплінами.

– First Person Shooting (FPS) – симуляція ведення бою від першої особи, стрілялка між групами – командами гравців. При цьому одна з команд виконує певне завдання, а інша намагається цю завдати. Найбільш відомі дисципліни в цій категорії – Counter-Strike, Call of Duty.

– Real Time Strategy (RTS) – стратегія в реальному часі. У грі відбуваються бої між арміями гравців, при одночасному розвитку сторін – зведенні бази, «прокачки» армії і видобутку ресурсів. Мета гри – розгромити армію супротивника. Популярними під час таких змагань є ігри StarCraft і Warcraft.

– Multiplayer online battle arena – багатокористувачка онлайн бойова арена. В грі проводяться командні бої 5:5 людей. Тут кожен гравець керує одним героєм і розвиває його для досягнення спільної мети – пробитися на ворожу базу і знищити її. Представниками цієї категорії є Dota2, League of Legends.

Ігри-симулятори, в яких треба керувати військовою та звичайною технікою, наприклад World of Tanks, World of Warships. Та, власне, симулятори інших спортивних ігор: футболу, хокею, баскетболу [11].

Країни з розвинутою економікою активно підтримують кіберспорт, будуючи арени, запроваджуючи стипендії для кібератлетів в університетах і коледжах. У США таких налічується 64. Це стратегічні кроки, спрямовані на розвиток індустрії, довгострокові інвестиції, котрі принесуть прибуток у недалекому майбутньому.

В Україні децю інша ситуація, оскільки у нас кілька аматорських федерацій кіберспорту і федерацій з окремих кібердисциплін. Однак працюють вони поки що без підтримки з боку держави.

Це необхідно тому, що кіберспорт є потенційним активом не лише для гравців галузі, але й для економіки загалом. Зокрема, перспективним для України називають кіберспортивний туризм і вважають, що у цьому напрямі наша країна може стати головним європейським хабом [12]. Варто зазначити, що у Національному університеті фізичного виховання і спорту України з наступного навчального року планується розпочати підготовку магістрів фізичної культури і спорту за спеціалізацією «Кіберспорт (e-Sport)». Необхідні компетентності здобувачів зазначеного ступеня вищої освіти будуть формуватися у процесі вивчення

таких дисциплін: комп'ютерна техніка; система підготовки та змагань у кіберспорті; жанри комп'ютерних ігор; стратегія і тактика команди у кіберспорті; стратегічний менеджмент у кіберспорті; основи ергономіки у кіберспорті, психологічний супровід спортивної діяльності в кіберспорті; інфраструктура кіберспорту; професійний геймінг. Завдяки вибірковому блоку дисциплін передбачаються такі професійні спрямування: коучинг у кіберспорті; психологія кіберспорту; івент-менеджмент у кіберспорті [13].

Кіберспорт поступово «обростає» притаманними популярним змаганням атрибутами. Йому присвячені окремі рубрики на великих спортивних сайтах, букмекерські контори приймають на турніри ставки, а телебачення веде прямі трансляції найбільших турнірів.

Кіберспортивні змагання показують такі впливові канали, як німецький Sport1 та американський ESPN. Лише цьогорічний фінальний матч The International у світі на різних платформах переглянуло 5,5 млн глядачів. А у майбутньому аудиторія обов'язково зростатиме, адже комп'ютерні ігри стали невід'ємною частиною життя. Так, професійними гравцями стають одиниці, але мільйони геймерів із захопленням спостерігають за змаганнями професіоналів.

Найпотужніші виробники комп'ютерної техніки та програмного забезпечення, які й так є головними спонсорами кіберспорту, не залишають таку аудиторію поза увагою. Тож щороку у кіберспорті обертаються дедалі більші гроші.

Кіберспорт досить тісно пов'язаний із правами інтелектуальної власності, оскільки він є чудовою сферою, як і будь-який спорт, для промоуту різноманітних продуктів. Є різні види монетизації, але в основному це недорогі або free-to-play ігри, в яких людина стежить за своєю улюбленою командою і може, наприклад, купити за 1–2 долари віртуальну наклейку з логотипом або автографом гравця. Таких фанатів мільйони, і в сумі це складається у великі гроші.

Науковці зазначають, що гра в гральний контент (включаючи ігрові артефакти) юридично є інтелектуальною власністю розробника цієї гри. Це може привести до проблем ліцензування, коли професійні ліги і організатори турнірів використовують гру на публічному заході. Ті, хто хочуть скористатися грою, мають отримати ліцензію в розробника. Гравці, які транслюють свою гру через YouTube з метою отримання прибутку, так само мають отримати дозвіл в розробника гри. Користування відеогрою, яка є спортивним інвентарем, передбачає укладання ліцензійних угод із правовласником [14].

**Висновки.** Підсумовуючи проведене дослідження, варто зробити висновок, що кіберспорт, за відсутності його легального визначення, слід розуміти як вид інтерактивної спортивної діяльності, результатом якої є спортивні змагання в комп'ютерні ігри, в яких гравці розвивають свої фізичні та інтелектуальні навички. Назріла нагальна необхідність визнання кіберспорту одним із видів спорту із закріпленням його правового статусу. Це має велике значення і для дотримання прав інтелектуальної власності, котрі використовуються в процесі кіберспортивної діяльності. Залишається сподіватися на позитивне вирішення цього питання, оскільки питання кіберспорту вже є у центрі уваги громадськості, в тому числі юридичної. Так, у процесі підписання перебуває петиція «Кіберспорт як офіційний вид спорту, для розвитку молоді й підтримання молоді ІТ-молоді», автором (ініціатором) якої є

М.І. Юрчишин. Дата початку збору підписів – 11 березня 2019 р. Дата завершення збору підписів – 11 червня 2019 р.

#### Список використаної літератури

1. Лазнева І.О., Цараненко Д.І. Кіберспорт та його вплив на зміну структури світового ринку комп'ютерних ігор. *Науковий вісник Ужгородського національного університету*. 2018. Вип. 22, част. 2. С. 63–67.
2. 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](http://nbuv.gov.ua/UJRN/piprp_2016_4%282%29_12).
3. Ткалич М. Спорт на часі? Тенденції в законодавстві на 2019 рік. URL: <http://jur-gazeta.com/publications/practice/sportivne-pravo/sport-na-chasi-tendenciyi-v-zakonodavstvi-na-2019-rik.html>.
4. Українське право. URL: <http://www.ukrainepravo.com/events/conference/zasidannya-yurydychni-osoblyvosti-v-sferi-kibersportu/>.
5. Експрес-огляд законотворчої діяльності Верховної Ради України Бюлетень № 159 Законопроекти, зареєстровані в парламенті за період 15.01.2018 – 19.01.2018 р. URL: <http://khpg.org/en/index.php?id=1519802954>.
6. До програми Олімпійських ігор можуть додати кіберспорт. URL: [https://espresso.tv/news/2017/10/29/do\\_programy\\_olimpiyskykh\\_igor\\_mozhut\\_dodaty\\_kibersport57](https://espresso.tv/news/2017/10/29/do_programy_olimpiyskykh_igor_mozhut_dodaty_kibersport57).
7. Кіберспорт. *Вікіпедія*. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D1%96%D0%B1%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BF%D0%BE%D1%80%D1%82>.
8. Савчук Т. Що таке кіберспорт та як ця культура розвинулася в Україні. URL: <https://www.radiosvoboda.org/a/29189982.html>.
9. Марценишин Д. Кіберспорт. Як українці заробляють мільйони, граючи у комп'ютерні ігри. URL: [https://espresso.tv/article/2017/01/05/kibersport\\_yak\\_zarobyty\\_milyony\\_grayuchy\\_u\\_kompyuterni\\_igry](https://espresso.tv/article/2017/01/05/kibersport_yak_zarobyty_milyony_grayuchy_u_kompyuterni_igry).
10. Гурська М. Заробляти мільйони «граючи». Хто такі кіберспортсмени і як у них все влаштовано. URL: <https://espresso.tv/article/2018/08/15/kibersport>.
11. Гонка развлечений: как киберспорт может перезагрузить экономику. URL: <https://www.epravda.com.ua/rus/publications/2018/08/7/639373/>.
12. Всеукраїнські змагання з електронного спорту «Ukrainian University Open 2018». URL: <https://uni-sport.edu.ua/content/vseukrayinski-zmagannya-z-elektronno-go-sportu-ukrainian-university-open-2018>.
13. Марценишин Д. Кіберспорт. Як українці заробляють мільйони, граючи у комп'ютерні ігри. URL: [https://espresso.tv/article/2017/01/05/kibersport\\_yak\\_zarobyty\\_milyony\\_grayuchy\\_u\\_kompyuterni\\_igry](https://espresso.tv/article/2017/01/05/kibersport_yak_zarobyty_milyony_grayuchy_u_kompyuterni_igry).
14. Доиграться до Олимпиады: киберспорт обретает официальный статус. URL: <https://habr.com/ru/company/digitalrightscenter/blog/416947/>.

#### ІНФОРМАЦІЯ ПРО АВТОРА

**Лавренюк Олег Юрійович** – аспірант кафедри цивільного і господарського права і процесу Міжнародного гуманітарного університету

#### INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

**Lavreniuk Oleh Yuriiovich** – Postgraduate Student at the Department of Civil and Economic Law and Process of International Humanitarian University