

ВИРІШЕННЯ СПОРІВ У СФЕРІ КІБЕРСПОРТУ: ПИТАННЯ ПРАВОВОГО РЕГУЛЮВАННЯ ТА ВИЗНАЧЕННЯ ЮРИСДИКЦІЇ

Гніздовська Г. М., Кирєєва Н. С.

ВСТУП

Змагання з відеоігор, для позначення яких використовується термін «кіберспорт» або «eSport», є альтернативним способом зайняття спортом за допомогою електронних систем і посередництва інтерфейсу «людина-комп'ютер»¹, що сьогодні належить до найшвидше зростаючих секторів в розважальній галузі, поштовхом до появи і популяризації якого став розвиток комп'ютерних технологій та Інтернету. У всьому світі станом на 2019 рік кіберспортом цікавилось близько 500 мільйонів осіб², і він стає все більш поширеним.

У відповідь на дедалі зростаючу популярність кіберспорту з'явилися професійні гравці або геймери, професійні команди та професійні ліги подібно до існуючих традиційних видів спорту, таких як футбол, баскетбол, волейбол та інші, а численні світові компанії почали інвестувати значні кошти в спонсорство³. Протягом 2000-х років кіберспортивні змагання стали складнішими за структурою і організацією. У той же період почалося підписання контрактів з гравцями та трансферних контрактів⁴.

Зі зростанням кіберспорту почали виникати питання та проблеми, основними серед яких вбачаються договірні матчі, допінг, шахрайство в іграх та порушення трудових прав професійних гравців. Крім того, постала необхідність вирішення спорів, що виникають між суб'єктами в сфері кіберспорту.

Окреслені проблеми і необхідність їх ефективного вирішення зумовили потребу в правовому регулюванні сфери кіберспорту, а також визначенні органів, які наділені повноваженнями вирішувати відповідні спори.

¹ J. Hamari, M. Sjöblom What is eSports and why do people watch it? *Internet Res.* 2017, № 27 (2), P. 211–232.

² H. Jalonon The value of E-sports is in the eye of the beholder, but can E-sports operators influence what the spectators see? *AASoci.* 2019, № 9 (7) P. 306–329.

³ W. Jang, K. K. Byon Antecedents and consequence associated with esports gameplay. *Int. J. Sport Market. Sport.* 2019, № 21 (1) P. 1–22.

⁴ T. M. Scholz eSports Is Business: Management in the World of Competitive Gaming Springer International Publishing. 2019.

В Україні дослідження проблематики правового регулювання кіберспорту також є актуальним, оскільки українські гравці активно беруть участь у змаганнях з кіберспорту на міжнародному рівні.

У якості позитивного кроку відзначимо визнання у 2020 році кіберспорту офіційним видом спорту в Україні та створення Української професійної кіберспортивної асоціації⁵. Зауважимо, що ще раніше, в 2018 році, було створено Федерацію кіберспорту України.

У науковій літературі питанням правового регулювання сфери кіберспорту присвячені праці українських вчених М. О. Ткалича, О. Ю. Толмачевської, Є. О. Харитонова. Відзначимо також практикуючих юристів, які займаються окресленими питаннями, а саме Є. Введенського, О. Волкова, Р. Родіна. Наукові розробки питань правового регулювання кіберспорту більш поширені за кордоном і становлять науковий інтерес таких вчених, як Rushabh Gurav, Jeff Benz, D. Burk, H. Hodson, A. Kim, N. Grayson, L. Shmatenko, J. Villanueva, A. Singh Rawat, R. Ahlert, B. Franzen, J. A. Ingram.

Разом з тим, враховуючи відсутність комплексних робіт з дослідження специфіки спорів, які виникають у кіберспортивній сфері, вбачається за необхідне розглянути існуючу проблематику та окреслити основні напрямки досліджень цієї сфери у майбутньому.

1. Проблеми правового регулювання та спори, які виникають у сфері кіберспорту

Правовому регулюванню суспільних відносин, що виникають у сфері кіберспорту, притаманна відсутність єдиних кодифікованих актів. На думку Є. Введенського, відносини, що виникають у сфері кіберспорту, повинні регулюватися національним законодавством різних країн. При цьому в Україні на теперішній час не існує «спеціалізованого законодавства про спорт, яке регулювало б юридичні питання враховуючи, спортивну специфіку кіберспорту»⁶. На відміну від традиційних видів спорту, «кіберспортивна індустрія не регулюється законами, нормативними актами чи правилами спортивних федерацій або асоціацій»⁷.

⁵ А. О. Бойко, О. В. Кузьменко, В. В. Койбічук, О. С. Кушнерьов. Роль та місце українських кібергравців у світовому кіберспорті. *Вісник Хмельницького національного університету. Технічні науки*. 2021, № 4. С. 175–181. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vchnu_tekh_2021_4_29 (дата звернення: 30.12.2022).

⁶ Введенський Є. Esports-актуальність та майбутні перспективи надання юридичних послуг в сфері кіберспорту в Україні. 2020. URL: <https://www.laudis.ua/blog/ua/esports-relevance-and-future-perspective-for-the-provision-of-legal-services-for-esports-in-ukraine-ua/> (дата звернення: 30.12.2022).

⁷ Введенський Є. Esports-актуальність та майбутні перспективи надання юридичних послуг в сфері кіберспорту в Україні. 2020. URL: <https://www.laudis.ua/blog/ua/esports->

Регулювання у сфері кіберспорту здійснюється на підставі відповідної угоди, укладеної між учасниками цієї сфери. Це можуть бути угоди про організацію змагань, ліцензійні угоди на використання ігор, угоди про співпрацю між спортсменом та клубом тощо.

Відсутність ефективного нормативно-правового регулювання сфери кіберспорту призвела до відсутності дієвого механізму вирішення відповідних спорів, що негативно впливає на розвиток кіберспорту в цілому. Не можна не погодитися з Р. Родіним, який вважає, що кіберспорт, як і будь-який інший вид спорту, має бути адекватно врегульованим. Це дозволить зробити кіберспорт більш прозорим та цікавим для інвесторів. При цьому, як слушно стверджує Р. Родін, з метою регулювання кіберспорту доцільно використовувати правила, які позитивно зарекомендували себе в традиційному спорті, зокрема, щодо змісту та правил укладання контрактів, обов'язковості дотримання статутів та регламентів⁸. Додамо, що також до сфери кіберспорту доцільно застосовувати норми щодо боротьби з допінгом, договірними матчами, а також процедурні правила з вирішення спорів.

При розробці рекомендацій щодо правового регулювання кіберспорту доцільно враховувати вже існуючий досвід зарубіжних країн з цього приводу.

Цікавою вбачається спроба правового регулювання онлайн-ігор та запобігання шахрайству у сфері кіберспорту в Індії. Там розроблений законопроект, але його схвалення рухається доволі повільно. Його прийняття дозволить структурувати відносини, що виникають між організаторами турнірів, спортсменами та компаніями-розробниками ігор⁹. Незважаючи на передбачену місцевим законодавством заборону на будь-які ставки у сфері як традиційного, так і кіберспорту, на практиці існують веб-ресурси, які дозволяють ці ставки робити. Така ситуація призводить до неможливості захисту спортивними командами та організаторами турнірів їх прав законними способами.

М. О. Ткалич та О. Ю. Толмачевська вивчали розвиток кіберспорту у Франції, де він офіційно визнаний згідно з нормативно-правовими актами, прийнятими в складі пакету Цифрова Республіка в 2016 році. До цього кіберспорт фактично прирівнювався до лотерей, які у Франції

relevance-and-future-perspective-for-the-provision-of-legal-services-for-esports-in-ukraine-ua/ (дата звернення: 30.12.2022).

⁸ Родін Р. Молодий і вільний: 5 правових викликів, які потрібно вирішити в кіберспорті. 2020. URL: <https://blog.liga.net/user/rrodin/article/38544> (дата звернення: 30.12.2022).

⁹ Rushabh Gurav , Contemporary Issues in E-sports Law: ADR, Development and Regulation and the E-Sports Bill. 2021, № 4 (5) IJLMH Page 1043–1057. DOI: <https://doi.org/10.1000/00/IJLMH.112003>

були заборонені на підставі Кодексу внутрішньої безпеки¹⁰. З легалізацією кіберспорту змагання з відеоігор, що проводяться в присутності учасників, були виключені з переліку заборонених, якщо вони відповідають певним критеріям. Поняття відеоігор закріплено у ст. 223 Податкового кодексу Франції. Так, відеоігри, як і будь-яке програмне забезпечення для дозвілля, мають такі характеристики: доступні фізично або в Інтернеті; мають елементи художньої чи технологічної творчості; пропонують одному або кільком користувачам взаємодію в рамках сценарію або механіки гри; мають вигляд анімованих (рухомих) зображень зі звуком або без нього¹¹.

Закон, яким було врегульовано сферу кіберспорту в Франції, містить ряд вимог та обмежень, зокрема, заборону робити ставки. Крім того, про організацію змагань обов'язково необхідно повідомляти органи влади. Така вимога є виправданою, якщо вони проводяться офлайн, проте виключення для онлайн змагань не передбачені. На думку М. О. Ткалича та О. Ю. Толмачевської, це ускладнює процес організації та проведення змагань в кіберспорту, а для онлайн змагань взагалі не потрібно¹². Відзначимо, що, на нашу думку, необхідність такого повідомлення, навпаки, вбачається позитивним кроком, адже надає кіберспортивним змаганням офіційного статусу.

Як і в традиційному спорті, в сфері кіберспорту важливо врегулювати питання праці неповнолітніх, адже вони часто беруть участь в змаганнях.

За законодавством Франції, праця неповнолітніх осіб у віці до шістнадцяти років заборонена. Однак у сфері розваг можуть бути винятки з цього правила за дозволом органів влади. Заява про надання такого дозволу подається законним представником дитини. До участі в комерційних конкурсах не допускаються діти до дванадцяти років. Винагорода неповнолітнім кіберспортсменам гарантується шляхом

¹⁰ Ткалич і Толмачевська. URL: <http://dSPACE.onua.edu.ua/bitstream/handle/11300/20122/Tkalych%20M.%2c%20Tolmachevska%20Y.%20Legal%20regulation%20of%20e-sports...pdf?sequence=1&isAllowed=y> (дата звернення: 30.12.2022).

¹¹ Xicluna C. L'e-sport dans la loi pour une république numérique: entre protection accrue des joueurs et encadrement des competitions. 2020. URL: <http://master-ip-it-leblog.fr/le-sport-dans-la-loi-pour-une-republique-numeriqueentre-protection-accrue-des-joueurs-et-encadrement-des-competitions/> (дата звернення: 30.12.2022).

¹² Ткалич і Толмачевська. URL: <http://dSPACE.onua.edu.ua/bitstream/handle/11300/20122/Tkalych%20M.%2c%20Tolmachevska%20Y.%20Legal%20regulation%20of%20e-sports...pdf?sequence=1&isAllowed=y> (дата звернення: 30.12.2022).

перерахування частини доходу в депозитний фонд на рахунок дитини, що є гарантією від зловживань з боку опікунів¹³.

Українським законодавством, а саме ст. 188 Кодексу законів про працю України (далі – КЗпП України), також встановлено заборону прийняття на роботу осіб молодше шістнадцяти років. Осіб старше п'ятнадцяти років дозволено приймати на роботу за згодою батьків чи осіб, що їх замінюють. З чотирнадцяти років дозволяється працювати лише осіб, які здобувають у будь-якій формі початкову, базову середню чи профільну середню освіту для виконання легкої роботи, що не завдає шкоди здоров'ю і не порушує процесу навчання, у вільний від навчання час. При цьому потрібно отримати згоду батьків чи осіб, що їх замінюють¹⁴. Дозволи органів опіки і піклування чи інших органів влади, як у Франції, не вимагаються.

Закріплена у французькому законодавстві гарантія захисту майнових прав неповнолітніх кіберспортсменів шляхом перерахування частини винагороди в депозитний фонд на рахунок дитини, на наш погляд, є слушною.

Перейдемо до розгляду спорів, які найчастіше виникають у сфері правового регулювання суспільних відносин у кіберспорті.

Спори, пов'язані з захистом авторських прав.

В зарубіжній юридичній літературі виникають дискусії з приводу того, як поняття авторського права та інтелектуальної власності застосовуються до віртуальних світів¹⁵. Це пов'язано зі специфікою кіберспорту, який відрізняється від традиційних видів спорту використанням цифрових пристроїв. Основу правового регулювання умов використання кіберспортивних дисциплін складають документи, прийняті компаніями-розробниками. Головною концепцією, на якій базуються норми таких документів, є авторське право на комп'ютерну гру, якою, по суті, є будь-яка кіберспортивна дисципліна. За загальним правилом, права інтелектуальної власності на кіберспортивні дисципліни належать компаніям-розробникам, які зареєстрували ці права належним чином. Наприклад, Dota 2, Counter-Strike, League of

¹³ Ткалич і Толмачевська. URL: <http://dspace.onua.edu.ua/bitstream/handle/11300/20122/Tkalych%20M.%2c%20Tolmachevska%20Y.%20Legal%20regulation%20of%20e-sports....pdf?sequence=1&isAllowed=y> (дата звернення: 30.12.2022).

¹⁴ Кодекс законів про працю України : Кодекс України від 10.12.1971 р. № 322-VIII : станом на 11 груд. 2022 р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/322-08#Text> (дата звернення: 20.12.2022).

¹⁵ Jason G. Reitman; Maria J. Anderson-Coto; Minerva Wu; Je Seok Lee; Constance Steinkuehler. Esports Research: A Literature Review. *Games and Culture*. 2020, Vol. 15. P. 32–50. DOI: 10.1177/1555412019840892 (дата звернення: 20.12.2022).

Legends були розроблені та належать компаніям Valve і Riot Games. Ці компанії встановлюють правила використання вказаних ігор, додають нові можливості та вирішують, на яких умовах проводяться змагання.

Обсяг об'єктів права інтелектуальної власності, якими володіє відповідна компанія-розробник, залежить від того, який саме продукт створюється. При прийнятті участі у кіберспортивній дисципліні, спортсмени автоматично погоджуються, що знайомі з правилами компанії-розробника. Правила публікуються на офіційних сайтах і найчастіше представляють собою сукупність різних правових документів (зокрема, положення та умови гри, правила надання послуг, правила вирішення спорів тощо), що регулюють відносини, які виникають при використанні гри. У правилах компанії-розробника визначають, що відноситься до їх прав інтелектуальної власності, та розмежують вказані права з правам спортсменів та організаторів турнірів. Зокрема, у своїх документах Riot Games закріплює, що має виключні права на матеріали ігор, до яких відносяться API Riot Games, ключі API, інформація про гру, специфікації (включно з будь-якими копіями, частинами, витягами та похідними з них документами) та будь-які пов'язані матеріали (за винятком Riot Marks), що надаються компанією Riot Games користувачам їх продуктів¹⁶. Тобто, компанія-розробник самостійно окреслює елементи об'єктів права інтелектуальної власності, які вона створює.

Спортсмени у свою чергу або погоджуються з запропонованим обсягом прав та не порушують їх, або, якщо не згодні, повинні утриматись від участі у змаганнях з відповідної кіберспортивної дисципліни.

Для проведення спортивного турніру з відповідної кіберспортивної дисципліни організатори повинні отримати відповідну ліцензію. Без цього проведення змагань буде вважатись порушенням прав інтелектуальної власності розробників гри.

Найчастіше організатори турнірів можуть отримати ліцензію для проведення спортивних змагань автоматично, виконавши умови правил компаній. Наприклад, Riot Games у своїй «Політиці проведення турнірів» перераховує вимоги, яким повинні відповідати змагання та які повинен виконати організатор. Відповідно до умов «Правил організаторів турнірів у Північній Америці», організатори можуть отримувати автоматичну ліцензію на використання гри без ліцензійної плати або ліцензію з відповідною платою. Це залежить від цілі змагань, кількості гравців та охопту трансляції¹⁷.

¹⁶ Riot Games. API TERMS & CONDTIONS. 2013. URL: <https://developer.riotgames.com/terms#definitions> (дата звернення: 30.12.2022).

¹⁷ Riot Games. NA TOURNAMENTS. 2022. URL: <https://developer.riotgames.com/policies/na-tournaments> (дата звернення: 30.12.2022).

Компанія Valve дозволяє проведення великих онлайн-турнірів на підставі обмеженої ліцензії на ігрові турніри (Limited Game Tournament Licenses). Основною вимогою отримання такої ліцензії є заповнення та подання до Valve форми із загальною інформацією про турнір. Компанія залишає за собою право запросити додаткову інформацію про турнір, умови його проведення, кількість спортсменів тощо. У разі відповідності турніру вимогам документів Valve, організатору направляють схвальний лист, який, по своїй правовій природі, і є обмеженою ліцензією на проведення змагань¹⁸.

Доволі проблематичним питанням є визначення юрисдикції для захисту прав інтелектуальної власності у кіберспорті, оскільки кожна компанія-власник ігор встановлює можливість звернення до того чи іншого суду на свій розсуд. Це пов'язане з тим, що, на думку Ден Л. Берк, авторське право є основою у будь-якому кіберспорті¹⁹. Власники цього права встановлюють правила гри та свого максимального захисту при використанні їх інтелектуальної власності. Зокрема, з метою запобігання порушенню прав як власників ігор, Riot Games визначили порядок розв'язання спорів, вибір юрисдикції, застосовне право, можливість проведення переговорів шляхом медіації, звернення сторін до арбітражу та лише після вичерпання вказаних способів захисту – ініціювання судового процесу²⁰. Основним способом вирішення спорів є переговори (медіація), незалежно від того, де знаходиться особа, з якою у Riot Games виникає спір. У разі неефективності переговорів, сторони повинні звертатись до арбітражу.

При цьому при порушенні прав інтелектуальної власності Riot Games необхідність проведення переговорів (медіації) не застосовується²¹. У цьому випадку сторони мають право діяти або відповідно до вимог Арбітражного регламенту судового арбітражу та медіації (JAMS Streamlined Arbitration Rules and Procedures), м.Нью-Йорк (далі за текстом – JAMS), або одразу звернутись до суду, розташованому в окрузі Лос-Анджелес, штат Каліфорнія. Тобто, у разі порушення прав інтелектуальної власності спортсменів з боку Riot Games, вони не мають можливості звертатись до захисту своїх прав у національні суди, оскільки при участі у кіберспортивній дисципліні, власником якої є Riot

¹⁸ Valve Corporation. Limited Game Tournament Licenses. 2020. URL: https://store.steampowered.com/tourney/limited_license (дата звернення: 30.12.2022).

¹⁹ Burk D. Owning E-Sports: Proprietary rights in professional computer gaming. University of Pennsylvania. *Law Review*. 2013. 161 p. (UC Irvine School of Law Research Paper № 2014-12).

²⁰ Riot Games® Terms of Service. 2021. URL: <https://www.riotgames.com/en/terms-of-service#id.fibpksp3vnx7> (дата звернення: 30.12.2022).

²¹ Ibid.

Games, спортсмени повинні дотримуватись правил, розроблених Riot Games. В юридичній літературі досі тривають дискусії, що авторське право компаній-розробників порушує права спортсменів на створені ними аватари, ігрові стратегії проходження гри. Внески гравців наразі класифікуються як адаптації або створення похідних робіт, що призводить максимум до виникнення у них суміжних прав²².

Більшість компаній доволі суворо регулюють питання розмежування своїх прав інтелектуальної власності та суміжних прав спортсменів, що виникають під час проходження кіберспортивних дисциплін. Фактично, закріплюється принцип того, що право на аватар спортсмена, його фішки при проходженні гри, стратегії та здобутки – це право інтелектуальної власності компанії розробника та може бути у будь-який момент відтворено іншою особою за дозволом компанії²³. Це негативно впливає на зацікавленість потенційних спонсорів саме у конкретних спортсменах, як це відбувається у традиційних видах спорту.

Спори, пов'язані з допінгом, впливом на результати змагань та порушенням трудових справ.

Найбільш поширеними спорами, які виникають в сфері кіберспорту, є допінгові спори, шахрайство, договірні матчі та спори щодо трудових прав гравців.

Допінг, зокрема, вживання заборонених речовин, є серйозною проблемою в кіберспорті. Професійні кіберспортсмени вживають препарати для підвищення продуктивності, такі як метилфенідат і амфетаміни, які можуть значно підвищити концентрацію, покращити час реакції та запобігти втомі. Гравці також використовують препарати, що покращують настрій та мотивацію, а також мають заспокійливий ефект²⁴. Як стверджує Б. Франзен, професійні гравці приймають щонайменше три різні препарати перед змаганнями²⁵.

Використання заборонених речовин не лише порушує принципи справедливої гри, чесної конкуренції та спортивної доброчесності, а й несе істотну загрозу для здоров'я спортсменів. У зв'язку з цим їх

²² Burk D. *Owning E-Sports: Proprietary rights in professional computer gaming*. University of Pennsylvania Law Review, 2013. 161 p. (UC Irvine School of Law Research Paper № 2014-12).

²³ Riot Games® Terms of Service. 2021. URL: <https://www.riotgames.com/en/terms-of-service#id.fibpksp3vnx7> (дата звернення: 30.12.2022).

²⁴ Hodson H. 'Esports: Doping is rampant, industry insider claims', New Scientist, 2014. № 13. URL: <https://www.newscientist.com/article/dn26051-esports-doping-is-rampant-industry-insider-claims/#.U-x...> (дата звернення: 30.12.2022).

²⁵ Franzen B. 'Doping in eSports-The almost invisible Elephant in the room'. 2014. № 14. URL: <https://bjoernfranzen.com/doping-in-esports-the-almost-invisible-elephant-in-the-room/>. (дата звернення: 30.12.2022).

використання має бути забороненим, а спеціально уповноважені органи мають контролювати дотримання такої заборони кіберспортсменами.

Якщо у класичному спорті антидопінгова боротьба належним чином організована, в сфері кіберспорту вона є фрагментарною.

Наприклад, Electronic Sports League, яка є одним з найбільших організаторів змагань з кіберспорту, встановила свою Антидопінгову політику і з метою дотримання її вимог проводить вибіркові тести на наркотики на своїх заходах²⁶.

Р. Родін не безпідставно припускає, що в майбутньому професійні змагання з кіберспорту будуть включати обов'язкову процедуру проходження тестування гравців на допінг і її відсутність буде сприйматися учасниками та організаторами вкрай негативно²⁷.

Однак на сьогодні проблема допінгу в кіберспорті полягає також у тому, що не кожен випадок може бути виявлений та покараний, адже організатори змагань не можуть перевірити кожного гравця на наркотики внаслідок відсутності необхідних ресурсів та організованої системи допінг-контролю. У зв'язку з цим в сфері кіберспорту доцільно запровадити систему боротьби з допінгом, аналогічну до такої системи в класичному спорті. Додамо, що для ефективності такої системи необхідними є органи, які мають повноваження розглядати спори в сфері кіберспорту, і юрисдикція та рішення яких визнавалися б усіма учасниками та організаторами змагань з кіберспорту.

Наступна проблема – технічне шахрайство (чігерство), яке іноді називають електронним допінгом, – характерна саме для сфери кіберспорту і використовується гравцями для досягнення перемоги на змаганнях шляхом використання механіки гри. Кіберспортсмени з метою чігерства використовують помилки, збої, пропуски в іграх, а також експлойти – помилки, ігрові системи, швидкість, дизайн тощо, які створені гравцями і не передбачені розробниками гри. До методів програмного шахрайства відносять також «швидку стрільбу», яка автоматизує процес пострілів; використання «ботів-тригерів», які дозволяють робити вистріл автоматично, коли противник з'являється в полі зору; «прицілюючі боти», які призначені для автоматичного наведення на ціль. З шахрайською метою гравці також можуть використовувати спеціальне обладнання, як от комп'ютерні миші або клавіатури, які підключаються до USB-роз'єму та містять «приховану»

²⁶ Ingram J. A. Kicking it new school: Applying the FIFA regulatory model to the esports industry. *Geo. Wash. Int'l L. Rev.*, 2019, № 51. P. 483.

²⁷ Родін Р. Молодий і вільний: 5 правових викликів, які потрібно вирішити в кіберспорті. 2020. URL: <https://blog.liga.net/user/trodin/article/38544> (дата звернення: 30.12.2022).

USB-пам'ять усередині, яка надає можливість автоматично інсталювати необхідні хаки в операційну систему²⁸.

Договірні матчі/ігри, під якими розуміють нечесне визначення результату гри або матчу до їх початку, як і в традиційних видах спорту, є постійною проблемою в сфері кіберспорту²⁹. Складність боротьби з договірними матчами/іграми полягає в тому, що довести факт такого порушення досить складно. За відсутності спеціально уповноважених органів, які мають чіткі правила та професіоналів, що проводять розслідування та розглядають справу, довести факт договірного матчу практично неможливо.

Ще однією вагомою проблемою в кіберспорті є експлуатація гравців. Ускладнюється все тим, гравці часто є неповнолітніми, а тому не мають важелів впливу, щоб протистояти спонсорам, видавцям ігор та керівникам команд. Наприклад, незважаючи на те, що LoL Championship Series та LoL Champions Korea пропонують гарантовану зарплату для гравців, поведження з гравцями під час вказаних чемпіонатів було неналежним, зокрема, відмова виплачувати конкурентоспроможну зарплату, погані умови проживання, 16-годинні ігрові дні, що спричинило виснаження та навіть спроби самогубства серед гравців. Відсутність медичного страхування професійних кіберспортсменів, різні форми дискримінації, жорсткі контракти з гравцями та інші проблеми³⁰ є прямим наслідком відсутності законодавчого врегулювання сфери кіберспорту та невизнання її на державному рівні в більшості країн. Зауважимо, що не лише відсутність законодавчого регулювання, а й відсутність конкретно визначених органів, уповноважених розглядати спори і юрисдикція яких визнається всіма суб'єктами сфери кіберспорту, є фактором, який не дозволяє захищати права гравців. Тоді як трудові контракти професійних спортсменів дозволяють передавати спори на вирішення арбітражу, зокрема, Спортивного арбітражного суду (м. Лозанна) (далі – САС) як органу апеляційної інстанції, кіберспортсмени не мають конкретно визначеного органу, до якого можуть звернутися і юрисдикцію якого б однозначно визнала друга сторона у спорі.

²⁸ Ruef M. 'Esports-Professionelles Cheating in Computerspielen. 2018. URL: <https://www.scip.ch/?labs.20180906> (дата звернення: 30.12.2022).

²⁹ Rushabh Gurav. Contemporary Issues in E-sports Law: ADR. *Development and Regulation and the E-Sports Bill*. 2021, № 4 (5) IJLMH. P. 1043–1057. DOI: <https://doi.org/10.1000/IJLMH.112003>

³⁰ Shmatenko L. eSports – 'It's in the Game': The Naissance of a new Field of International Arbitration (April 29, 2021). 40 under 40 International Arbitration 2021, González-Bueno, Carlos (ed.), 393–410. URL: <https://ssrn.com/abstract=3836741> (дата звернення: 30.12.2022).

Таким чином, проаналізувавши наявні проблеми в сфері кіберспорту, відзначимо, що для їх вирішення необхідні, по-перше, належне нормативно-правове регулювання законами, підзаконними актами та правилами, регламентами, резолюціями тощо кіберспортивної федерації чи асоціації. При цьому вкрай важливо, щоб така федерація чи асоціація була одна, інакше уникнути протиріч буде неможливо і ситуація на краще не зміниться. По-друге, необхідно чітко визначити орган/органи, уповноважені розглядати спори в сфері кіберспорту.

2. Органи, уповноважені вирішувати спори в сфері кіберспорту: система та повноваження

Особливістю вирішення спорів в сфері кіберспорту є відсутність уніфікованості. Організатори різних змагань – з певної комп'ютерної гри чи в певному регіоні – обирають органи, що мають повноваження вирішувати спори, на власний розсуд.

Наприклад, Riot Games, організатори Північноамериканського чемпіонату з МОБА гри LoL, у 2016 році почали співпрацювати з JAMS (Judicial Arbitration and Mediation Services, Inc.), яка надає послуги з альтернативного вирішення спорів (медіація чи арбітраж), з метою організації незалежного розгляду та вирішення спорів щодо будь-яких порушень правил у ході чемпіонату. Фактично розгляд спору зводився до того, що Riot Games та команди наводили свої аргументи, а JAMS після ґрунтовного розгляду питання надавав висновок по суті спору, який приймався сторонами. У такий спосіб, наприклад, можуть розглядатись спори, що виникають з порушення прав інтелектуальної власності. З метою вирішення більш серйозних спорів, наприклад, щодо дискваліфікації команди зі змагань, Riot Games пропонували звертатися до традиційного арбітражу³¹.

Кожна з компаній-розробників ігор самостійно вирішує питання відшкодування витрат, пов'язаних з розглядом спорів у JAMS. Зокрема, Riot Games визначили, що вони сплачують усі збори та витрати за подання, адміністрування та працю арбітрів за користувача (спортсмена або іншу особу) гри, якщо сума спору становить менше 10 000 доларів США та арбітр визнає спір обґрунтованим. У разі перемоги у такому спорі Riot Games, усі витрати залишаються на них і вони зобов'язуються нічого не стягувати з сторони, що програла³².

³¹ Kim A. 'Major takeaways from the 2017 EU and NA LCS changes, Slingshot eSports', 2016.

³² Riot Games® Terms of Service. 2021. URL: <https://www.riotgames.com/en/terms-of-service#id.fibpksp3vnx7> (дата звернення: 30.12.2022).

У 2014 році на чемпіонаті з FPS гри CS:GO “Majors” відбувся один з перших великих скандалів з договірними матчами, коли команда “iBuyPower” навмисно програла матч проти “NetCodeGuides.com”³³. Спів фактично розглянули Valve – видавець гри CS:GO та організатор змагань. Згідно з правилами чемпіонату, дискваліфікувати команду та заборонити її участь в “Majors” має право саме Valve³⁴. Таким чином, органом, уповноваженим вирішувати спори, є організатор змагань. На наш погляд, такий підхід є недосконалим, адже якщо при вирішенні спорів між командами чи гравцями Valve може зберігати об’єктивність, то у разі виникнення спору між самим Valve як організатором змагань та командою або гравцем про жодну об’єктивність мова не йде. У такому разі кіберспортсмени фактично позбавлені можливості захистити свої права.

Так, у 2020 році фінський кіберспортсмен Еліас «Джампі» Ойкконен, якого Valve довічно дискваліфікували з “Majors” за шахрайство, звернувся до Стокгольмської торгової палати, вимагаючи зобов’язати Valve відшкодувати збитки у розмірі 250 000 євро та скасувати його довічну дискваліфікацію з “Majors”³⁵. Valve при цьому стверджували, що є неналежним відповідачем у справі³⁶. Відзначимо, що при розгляді спортивних спорів САС як судом апеляційної інстанції, коли оскаржуються відповідні рішення спортивних федерацій, асоціацій чи інших організацій про відсторонення, дискваліфікацію, скасування результатів тощо, відповідачами є саме такі організації, уповноважені розглядати спортивні спори як органи першої інстанції. У зв’язку з цим у справі Еліаса «Джампі» Ойкконена проти Valve є правова невизначеність, адже Valve, з однієї сторони, прийняв рішення про дискваліфікацію як орган, уповноважений розглянути спір, а з іншого – заперечує залучення його до участі у справі у якості відповідача. Наведений приклад підтверджує висуну тезу щодо несправедливості системи вирішення спорів чемпіонаті з FPS гри CS:GO “Majors”.

У 2010 році у Південній Кореї на кіберспортивних змаганнях з RTS ігор стався гучний скандал, пов’язаний з шахрайством та договірними матчами. Південнокорейські гравці з команди StarCraft умисно

³³ Grayson N. ‘Pro Teams Implicated In Huge Counter-Strike Match Fixing Scandal’, Kotaku. 2015. URL: <https://www.kotaku.com.au/2015/01/pro-teams-implicated-in-hugecounter-strike-match-fixing-scandal/> (дата звернення: 30.12.2022).

³⁴ Villanueva J. ‘Swag, DaZeD, and azk to join forces following ESL unban, Dot Esports’. 2017.

³⁵ Singh Rawat A. ‘Valve’s Email to Jamppi Regarding his VAC Ban goes Public’, AFK Gaming. 2020.

³⁶ Ahlert R. ‘Spieler verklagt falschen Publisher’, Sport1. 2020.

програвали ігри³⁷. У зв'язку з тим, що в Південній Кореї кіберспортивні змагання з RTS ігор є популярними, гравці мають статус знаменитостей, а матчі транслюються по телебаченню, у вказаній країні прийнято спеціальні правові норми з регулювання відносин у сфері кіберспорту, а спори розглядаються в національних судах. Тому всім кіберспортсменам, причетним до шахрайства та участі в договірних матчах, було висунуто кримінальне обвинувачення, а також пред'явлено до них цивільні позови³⁸.

Корпорація Electronic Arts володіє правами на одну з найпопулярніших кіберспортивних дисциплін в жанрі Sport Sim – FIFA Football, розроблену студією EA Canada. Для кожного з спортивних турнірів з цієї кіберспортивної дисципліни розробляються «Правила та умови», які передбачають можливість розв'язання спорів виключно у арбітражі. Наприклад, відповідно до Правил та Умов проведення «Інтерактивного чемпіонату світу з футболу FIFA 2012 (FIWC12)», вирішувати спори можна було тільки в арбітражному суді, що складався трьох (3) арбітрів під егідою та відповідно до законодавства Швейцарії та Правил міжнародного арбітражу Швейцарської торгової палати. Містом проведення арбітражу повинен був бути Цюрих, Швейцарія, а мова арбітражного розгляду – англійська³⁹.

Що стосується арбітражу, то варто зазначити, що в Офіційних правилах і умовах змагань StarCraft® II World Championship Series 2017 Blizzard передбачено арбітражне застереження, згідно з яким будь-який спір, який виникає з або стосується чемпіонату чи порушень правил чемпіонату розглядається JAMS відповідно до її правил і процедур арбітражу⁴⁰. Проте, наприклад, на змаганнях з StarCraft®, організованих Tesra у 2018 році, було передбачено, що вирішення спорів здійснюється згідно з Правилами Міжнародної торгової палати (ICC) з місцем

³⁷ BBC, South Korea Starcraft gamers accused of match rigging. 2010. URL: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/8623514.stm>. (дата звернення: 30.12.2022).

³⁸ The Economist, For the win-Match-fixing goes digital. 2017. URL: <https://www.economist.com/international/2017/09/21/match-fixing-goes-digital> (дата звернення: 30.12.2022).

³⁹ Terms and conditions for the FIFA Interactive World Cup 2012 (“FIWC12”). 2012. URL: <https://digitalhub.fifa.com/m/23746cf97931fc13/original/ezbhxhruyootfy1bqh9k-pdf.pdf> (дата звернення: 30.12.2022).

⁴⁰ See Section 9 of the 2017 StarCraft® II World Championship Series Official Competition Rules, Terms and Conditions. 2017. URL: <http://sc2.nos.netease.com/2/pic/201701/T6NP61HOJTHR1486493787514.pdf>. (дата звернення: 30.12.2022).

розташування в Лос-Анджелесі, і справи розглядатимуться арбітром одноособово⁴¹.

Наведений вище огляд органів, які мають повноваження розглядати і вирішувати спори в сфері кіберспорту, свідчить про необхідність уніфікації арбітражних застережень в правилах різних змагань з кіберспорту. На наш погляд, існує два найбільш виправдані варіанти вирішення вказаної проблеми.

Перший варіант – це розширення юрисдикції САС на спори в сфері кіберспорту. З цією метою необхідно залучити до роботи в САС арбітрів, які спеціалізуються в кіберспорті і мають належну кваліфікацію, як, наприклад, наразі в САС діють арбітри, які спеціалізуються на вирішенні футбольних спорів. Перевагами такого варіанту вбачається те, що робота САС вже належним чином організована, розгляд справ здійснюється за чітко врегульованою процедурою, САС має хорошу репутацію.

Кіберспорт є комплексною сферою, яка поєднує багато різних ігрових жанрів і істотно відрізняється від традиційних видів спорту. Проте спори, які виникають в цій сфері, є дуже подібними до спорів в традиційному спорті і включають ті ж проблеми, серед яких допінг, договірні матчі та трудові спори.

Другий варіант – створення нового арбітражного суду, який буде спеціалізуватися лише на вирішенні спорів у сфері кіберспорту і юрисдикція якого буде обов'язково поширюватися на всі кіберспортивні змагання. Даний варіант вимагатиме більше зусиль, матеріальних витрат та часу.

Відзначимо, що спроби створити такі інституції вже були. На даний момент існує принаймні декілька організацій, які відносять до арбітражних органів з вирішення спорів в сфері кіберспорту.

Розглянемо кожен з таких інституцій та види спорів, які вони розглядають.

Арбітражний суд при World Esports Association (WESA) (Всесвітній асоціації кіберспорту).

Арбітражний суд WESA був створений як спеціальна незалежна установа, до якою можуть звертатися члени WESA, команди та спортсмени, які визнають діяльність WESA⁴². Регламент арбітражного суду при WESA застосовується у тих випадках, коли сторони у

⁴¹ See Section 12.2 of the 2018 StarCraft® II Collegiate 1v1 Rules. 2018. URL: https://bnetcmsus-a.akamaihd.net/cms/content_entry_media/XL4NLFY1FRNO1534746437761.pdf. (дата звернення: 30.12.2022).

⁴² Wesa. World Esports Association Arbitration Rules. 2016. URL: <https://wesa.gg/wp-content/uploads/2016/12/WESA-Arbitration-Rules-2016.pdf> (дата звернення: 30.12.2022).

відповідних документах (угодах, регламентах, арбітражних угодах тощо) визначають можливість звернення до цього арбітражу та визнають його юрисдикцію.

Створення вказаного арбітражного суду від початку викликало критику серед учасників суспільних відносин у сфері кіберспорту. Науковці-правознавці не заперечують, що Арбітражний суд WESA є хорошим кроком у правильному напрямку, оскільки відкриває спеціальний форум для спорів, пов'язаних з кіберспортом, зокрема, забезпечуючи екстрене арбітражне провадження. Однак Регламент арбітражного суду WESA та сам суд мають два серйозних недоліки⁴³.

Перш за все, Арбітражний суд WESA не є незалежним арбітражним судом, а чимось, що можна назвати «кишеньковим арбітражним судом» зі значним конфліктом інтересів між усіма залученими сторонами. Тобто він не відділений від WESA настільки, наскільки потрібно для того, щоб говорити про «незалежний арбітраж»⁴⁴.

По-друге, існує проблема щодо процедури призначення арбітрів. Регламент арбітражного суду WESA не передбачає інституційного призначення арбітрів. На практиці це призводить до того, що, коли одна з сторін арбітражу умисно ухиляється від призначення арбітра, інша сторона повинна звернутися до національного суду або компетентного органу (відповідно до закону місця арбітражу) для призначення такого арбітра. Вказаний недолік регулювання призводить до затягування розгляду спорів та порушує права сумлінної сторони⁴⁵.

МКMediation (розв'язання спорів шляхом медіації)

З метою онлайн-розв'язання суперечок у сфері кіберспорту був створений МКMediation. Цей орган використовує передові технології для швидкого, економічного та неупередженого вирішення договірних спорів за допомогою посередництва та/або арбітражу⁴⁶.

Можливість застосування арбітражних послуг МКMediation повинна бути зазначена в угодах, які укладаються учасниками в сфері кіберспорту. Діяльність МКMediation поширюється на територію Канади та Сполучених Штатів Америки. У цій спосіб можуть розглядатись спори про відшкодування грошових збитків, отримання грошової допомоги та

⁴³ Shmatenko, Leonid, eSports – 'It's in the Game': The Naissance of a new Field of International Arbitration (April 29, 2021). 40 under 40 International Arbitration 2021, González-Bueno, Carlos (ed.), 393–410. URL: <https://ssrn.com/abstract=3836741> (дата звернення: 30.12.2022).

⁴⁴ Ibid.

⁴⁵ Ibid.

⁴⁶ МКMediation Rules and Fees. 2020. URL: <https://mkmesports.com/rules-and-fees/> (дата звернення: 30.12.2022).

спори, що впливають з ситуацій, коли вимагається грошова компенсація та компенсація справедливості⁴⁷. Аналіз вказаних положень дозволяє дійти висновку, що через цю інституцію можуть бути розглянуті лише окремі спори у сфері кіберспорту. Наприклад, питання щодо допінгу, договірних матчів навіть при бажанні сторін урегулювати їх шляхом медіації розглянути у МКMediation неможливо. Крім того, його юрисдикція не розповсюджується на європейські країни та Китай, де дуже багато кіберспортивних турнірів та команд.

JAMS (Judicial Arbitration and Mediation Services, Inc.).

Вище ми вже декілька разів наводили особливості розгляду окремих спорів у сфері кіберспорту у цій інституції. Цей комерційний арбітражний суд діє у м. Нью-Йорк на підставі Арбітражного регламенту судового арбітражу та медіації (JAMS Streamlined Arbitration Rules and Procedures). JAMS був створений у 1979 році і вважається найбільшим у світі приватним постачальником послуг з альтернативного вирішення спорів (ADR). Більшість компаній-розробників комп'ютерних ігор визнають у своїх правилах саме його як арбітражний орган для розгляду спорів. Зокрема, це Riot Games. Таке визнання пов'язане з багаторічної історією та доволі широкою юрисдикцією, яка не обмежується країнами Америки та діє майже у всьому світі. Майже бездоганна репутація JAMS дозволяє вирішувати багатомільйонні спори щодо прав інтелектуальної власності у кіберспорті, оскільки учасники таких спорів шукають насправді незалежний орган, чия юрисдикція визнається національними судами.

Треба відмітити, що компанії-розробники ігор обирають також інші арбітражні інституції. Наприклад, Valve обирає розгляд спорів відповідно до Правил споживчого арбітражу (або Правил комерційного арбітражу, якщо правила споживчого арбітражу не застосовуються) Американської арбітражної асоціації (AAA). І таких прикладів існує велика кількість, що призводить до постійних суперечок щодо обрання юрисдикції між учасниками відносин, які виникають у кіберспорті.

ВИСНОВКИ

Відсутність комплексного правового регулювання у сфері кіберспорту призводить до виникнення різноманітних спорів, розгляд та вирішення яких на практиці викликає певні труднощі. Це пов'язано з обранням юрисдикції органу, який буде подібні спори слухати. За загальним правилом, компанії-розробники самостійно вирішують, куди

⁴⁷ МКMediation Rules and Fees. 2020. URL: <https://mkmesports.com/rules-and-fees/> (дата звернення: 30.12.2022).

можуть звертатись учасники змагань при виникненні суперечок та встановлюють орган, до якого повинні подаватись претензії.

Винятком є можливість застосування національних судів, але й у цьому випадку правила та умови використання кіберспортивних дисциплін містять або посилання на конкретну судову установу, або посилання на місто, у якому можна обирати суд.

На нашу думку, створення єдиного арбітражного органу для вирішення спорів у кіберспорті могло б вирішити низку проблем та надати сторонам більш дієві механізми захисту їх порушених прав. У такому випадку спори зможуть розглядати арбітри, які мають знання та практику розгляду суперечок саме у кіберспорті, та будуть розуміти специфіку відносин між сторонами справи.

Вважаємо, що для подальшого розвитку сфери потрібен компроміс між регулюванням та можливістю учасників вступати у відносини на підставі відповідних угод. І створення єдиного арбітражного органу розгляду спорів у кіберспорті бачиться нам як певний компроміс, який міг би задовольнити інтереси як великих корпорацій-розробників, так і гравців та команд.

АНОТАЦІЯ

Стрімкий розвиток сфери віртуального світу давно вже призвів до створення окремого напрямку спорту, кіберспорту, який відрізняється від традиційних видів. Регулювання відносин, що виникають між учасниками змагань з кіберспорту, характеризується відсутністю єдиних кодифікованих нормативно-правових актів. Тому вирішення спорів, які стосуються проведення змагань з кіберспорту, захисту прав інтелектуальної власності компаній-розробників, допінгу спортсменів, договірних матчів та інших суперечок, носить доволі проблематичний характер.

У дослідженні автори виявили особливості спорів, інструменти їх вирішення, які застосовуються різними правласниками, можливості та особливості звернень до арбітражних інституцій. Зроблений відновник щодо необхідності створення єдиного арбітражного органу, який би мав спеціалізацію розгляду саме кіберспортивних спорів.

Література

1. Hamari J., Sjöblom M. What is eSports and why do people watch it? *Internet Res.* 2017. № 27 (2). P. 211–232.
2. Jalonen H. The value of E-sports is in the eye of the beholder, but can E-sports operators influence what the spectators see? *AASoci.* 2019. № 9 (7). P. 306–329.

3. Jang W., Byon K. K. Antecedents and consequence associated with esports gameplay. *Int. J. Sport Market. Sport.* 2019, № 21 (1). P. 1–22.

4. T. M. Scholz eSports Is Business: Management in the World of Competitive Gaming Springer International Publishing. 2019.

5. Бойко А. О., Кузьменко О. В., Койбічук В. В., Кушнерьов О. С. Роль та місце українських кібергравців у світовому кіберспорті. *Вісник Хмельницького національного університету. Технічні науки.* 2021. № 4. С. 175–181. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vchnu_tekh_2021_4_29 (дата звернення: 30.12.2022).

6. Введенський Є. Esports-актуальність та майбутні перспективи надання юридичних послуг в сфері кіберспорту в Україні. 2020. URL: <https://www.laudis.ua/blog/ua/esports-relevance-and-future-perspective-for-the-provision-of-legal-services-for-esports-in-ukraine-ua/> (дата звернення: 30.12.2022).

7. Родін Р. Молодий і вільний: 5 правових викликів, які потрібно вирішити в кіберспорті. 2020. URL: <https://blog.liga.net/user/rrodin/article/38544> (дата звернення: 30.12.2022).

8. Rushabh Gurav, Contemporary Issues in E-sports Law: ADR, Development and Regulation and the E-Sports Bill. 2021, № 4 (5) IJLMH Page 1043 – 1057. DOI: <https://doi.org/10.10000/IJLMH.112003>

9. Ткалич і Толмачевська URL: <http://dspace.onua.edu.ua/bitstream/handle/11300/20122/Ткаlych%20M.%2c%20Tolmachevska%20Y.%20Legal%20regulation%20of%20e-sports...pdf?sequence=1&isAllowed=y> (дата звернення: 30.12.2022).

10. Xiçluna C. L'e-sport dans la loi pour une république numérique: entre protection accrue des joueurs et encadrement des competitions. 2020. URL: <http://master-ip-it-leblog.fr/le-sport-dans-la-loi-pour-une-republique-numeriqueentre-protection-accrue-des-joueurs-et-encadrement-des-competitions/> (дата звернення: 30.12.2022).

11. Кодекс законів про працю України : Кодекс України від 10.12.1971 р. № 322-VIII : станом на 11 груд. 2022 р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/322-08#Text> (дата звернення: 20.12.2022).

12. Jason G. Reitman; Maria J. Anderson-Coto; Minerva Wu; Je Seok Lee; Constance Steinkuehler. Esports Research. *A Literature Review. Games and Culture.* 2020, Vol. 15. P. 32–50. DOI: 10.1177/1555412019840892 (дата звернення: 20.12.2022).

13. Riot Games. Api terms & condtions. 2013. URL: <https://developer.riotgames.com/terms#definitions> (дата звернення: 30.12.2022).

14. Riot Games. Na tournaments. 2022. URL: <https://developer.riotgames.com/policies/na-tournaments> (дата звернення: 30.12.2022).

15. Valve Corporation. Limited Game Tournament Licenses. 2020. URL: https://store.steampowered.com/tourney/limited_license (дата звернення: 30.12.2022).
16. Burk D. Owing E-Sports: Proprietary rights in professional computer gaming. *University of Pennsylvania Law Review*. 2013. 161 p. (UC Irvine School of Law Research Paper No. 2014-12).
17. Riot Games® Terms of Service. 2021. URL: <https://www.riotgames.com/en/terms-of-service#id.fibksp3vnx7> (дата звернення: 30.12.2022).
18. Hodson H. Esports: Doping is rampant, industry insider claims. *New Scientist*. 2014. № 13. URL: <https://www.newscientist.com/article/dn26051-esports-doping-is-rampant-industry-insider-claims/#.U-x...> (дата звернення: 30.12.2022).
19. Franzen B. Doping in eSports-The almost invisible. *Elephant in the room*. 2014. № 14 URL: <https://bjoernfranzen.com/doping-in-esports-the-almost-invisible-elephant-in-the-room/>. (дата звернення: 30.12.2022).
20. Ingram, J. A. Kicking it new school: Applying the FIFA regulatory model to the esports industry. *Geo. Wash. Int'l L. Rev.* 2019. № 51. P. 483.
21. Ruef M. *Esports-Professionelles Cheating in Computerspielen*. 2018. URL: <https://www.scip.ch/?labs.20180906> (дата звернення: 30.12.2022).
22. Shmatenko, Leonid, eSports – 'It's in the Game': The Naissance of a new Field of International Arbitration (April 29, 2021). 40 under 40 International Arbitration. 2021. González-Bueno. Carlos (ed.). P. 393–410, URL: <https://ssrn.com/abstract=3836741> (дата звернення: 30.12.2022).
23. Kim A. Major takeaways from the 2017 EU and NA LCS changes. *Slingshot eSports*. 2016.
24. Grayson N. Pro Teams Implicated In Huge Counter-Strike Match Fixing Scandal. *Kotaku*. 2015. URL: <https://www.kotaku.com.au/2015/01/pro-teams-implicated-in-hugecounter-strike-match-fixing-scandal/> (дата звернення: 30.12.2022).
25. Villanueva J. Swag, DaZeD, and azk to join forces following ESL unban. *Dot Esports*. 2017.
26. Rawat Singh. Valve's Email to Jamppi Regarding his VAC Ban goes Public. *AFK Gaming*. 2020.
27. Ahlert R. Spieler verklagt falschen Publisher. *Sport1*. 2020.
28. BBC. South Korea Starcraft gamers accused of match rigging. 2010. URL: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/8623514.stm>. (дата звернення: 30.12.2022).
29. *The Economist*. For the win-Match-fixing goes digital. 2017. URL: <https://www.economist.com/international/2017/09/21/match-fixing-goes-digital> (дата звернення: 30.12.2022).

30. Terms and conditions for the FIFA Interactive World Cup 2012 (“FIWC12”). 2012. URL: <https://digitalhub.fifa.com/m/23746cf97931fc13/original/ezbhxhruyoofy1bqh9k-pdf.pdf> (дата звернення: 30.12.2022).

31. See Section 9 of the 2017 StarCraft® II World Championship Series Official Competition Rules, Terms and Conditions. 2017. URL: <http://sc2.nos.netease.com/2/pic/201701/T6NP61HOJTHR1486493787514.pdf>. (дата звернення: 30.12.2022).

32. See Section 12.2 of the 2018 StarCraft® II Collegiate 1v1 Rules. 2018. URL: https://bnetcmsus-a.akamaihd.net/cms/content_entry_media/XL4NLFY1FRNO1534746437761.pdf. (дата звернення: 30.12.2022).

33. Wesa. World Esports Association arbitration rules. 2016. URL: <https://wesa.gg/wp-content/uploads/2016/12/WESA-Arbitration-Rules-2016.pdf> (дата звернення: 30.12.2022).

34. МКMediation Rules and Fees. 2020. URL: <https://mkmesports.com/rules-and-fees/> (дата звернення: 30.12.2022).

Information about the authors:

Kyreieva Natalia Serhiivna,

Attorney-at-law

JURIS FERRUM AO

62, Velyka Arnautska str., office 101, Odesa, 65045, Ukraine

Gnizdovska Ganna Mykhailivna,

Candidate of Legal Sciences, Attorney-at-law,

managing partner of the JURIS FERRUM AO,

member of the Appeals Commission

of the National Anti-Doping Agency

62, Velyka Arnautska str., office 101, Odesa, 65045, Ukraine