

## РОЗДІЛ 3

# ЦИВІЛЬНЕ ПРАВО І ЦИВІЛЬНИЙ ПРОЦЕС; СІМЕЙНЕ ПРАВО; МІЖНАРОДНЕ ПРИВАТНЕ ПРАВО

УДК 347.122

DOI <https://doi.org/10.32782/2524-0374/2023-7/19>

### ДО ПИТАННЯ РОЗВИТКУ ДОГОВІРНИХ ПРАВОВІДНОСИН У СФЕРІ КІБЕРСПОРТУ

#### TO THE ISSUE OF THE DEVELOPMENT OF CONTRACTUAL LEGAL RELATIONS IN THE FIELD OF E-SPORTS

**Берназ-Лукавецька О.М., к.ю.н., доцент,  
доцент кафедри цивільного права**

*Національний університет «Одеська юридична академія»*

Стаття присвячена розвитку договірних правовідносин у сфері кіберспорту, який є достатньо популярним останні роки. Кіберспорт постійно вдосконалюється та розвивається та є вагомим сильним конкурентом для звичайних видів спорту. Так, наразі, з'явилась навіть спеціальна «кіберспортивна освіта», яку можуть отримати усі бажаючі в спеціалізованих навчальних закладах. Дана освіта забезпечує абсолютно кардинально нове, нестандартне, інформативне навчальне середовище.

Особлива увага приділена порівняльному аналізу спорту та кіберспорту, виділяються окремі проблеми інтелектуальної власності в сфері кіберспорту.

На сьогоднішній момент ми бачимо, що гравці у сфері кіберспорту заробляють достатньо високі гонорари, тому важливим, на нашу думку, є правильне юридичне оформлення правовідносин між гравцями та третіми особами. У статті розглядаються основні види контрактів, які застосовуються у сфері кіберспорту. Серед основних з них можна виділити наступні: індивідуальні спонсорські угоди, цивільні договори про продаж товарів, кіберспортивні контракти, контракти з організацією про отримання призових винагород, а також інші види контрактів, які сторони можуть обрати при їх укладанні для своєї зручності.

Окрема увага у статті присвячена змісту кіберспортивних контрактів, в яких визначаються окремі умови роботи гравця, його права та обов'язки та все, що від нього вимагається за період дії такого контракту. Також такий контракт може містити інформацію про: робочі години гравця, його розмір винагороди чи заробітної плати, відсоток, який бере організація від будь-яких майбутніх вигравів у турнірах, вимоги до спонсорства, окремі інструкції організації, інформацію про відпустку та хворобу кібергравця. Особливим моментом є форма укладення кіберспортивного контракту, яка не завжди дотримується сторонами контракту.

**Ключові слова:** договір, контракт, цивільні договори, договори у сфері кіберспорту, кіберспорт, гравці, кіберспортивні контракти, ІТ технології, спорт, освіта.

The article is devoted to the development of contractual legal relations in the field of eSports, which has become quite popular in recent years. E-sports is constantly improving and developing and is a significant and strong competitor for conventional sports. So, currently, there is even a special "cybersports education", which anyone can get at specialized educational institutions. This education provides a completely new, non-standard, informative learning environment.

Special attention is paid to the comparative analysis of sports and e-sports, individual problems of intellectual property in the field of e-sports are highlighted.

At the moment, we see that players in the field of eSports earn quite high fees, therefore, in our opinion, it is important to have the correct legal registration of legal relations between players and third parties. The article considers the main types of contracts used in the field of eSports. Among the main ones, the following can be distinguished: individual sponsorship agreements, civil contracts for the sale of goods, e-sports contracts, contracts with an organization for receiving prizes, as well as other types of contracts that the parties can choose when concluding them for their convenience.

Special attention in the article is devoted to the content of e-sports contracts, which define the specific conditions of the player's work, his rights and obligations, and everything that is required of him during the period of validity of such a contract. Also, such a contract may contain information about: the player's working hours, the amount of his reward or salary, the percentage that the organization takes from any future winnings in tournaments, sponsorship requirements, specific instructions of the organization, information about the cyberplayer's vacation and illness. A special point is the form of concluding an e-sports contract, which is not always followed by the parties to the contract.

**Key words:** agreement, contract, civil contracts, eSports contracts, eSports, players, eSports contracts, IT technologies, sport, education.

**Вклад основного матеріалу.** Кіберспорт або організовані онлайн-ігри існують вже півстоліття з першою відомою подією, Міжгалактичною олімпіадою космічної війни, яка відбулася в лабораторії штучного інтелекту Стенфордського університету в жовтні 1972 року [1]. Відтоді ігри стали на порядок складнішими.

На сьогоднішній день кіберспорт – це багатомільярдна професійна діяльність із півмільярдами шанувальників, які дивляться на таких сайтах, як YouTube або Twitch. Сама назва кіберспорт викликає суперечки, оскільки опоненти стверджують, що відеоігри не пов'язані з фізичною підготовкою і є просто змаганням. Прихильники вказують на інтенсивні тренування та зосередженість, необхідні для досягнення успіху, як доказ його права називатися спортом. І, як і в інших видах спорту, низка кіберспортив-

них ліг зайняли позицію щодо поточної ситуації в Україні, багато хто з них заборонив запрошувати гравців з рф та виходять з їх команд [2].

Молодь всього світу дуже активно використовують кіберспорт. Так, індустрія кіберспорту керується демографічною групою людей молодше 35 років та їх дедалі більшою залученістю та зануренням у цифровий світ. За даними міжнародної статистики:

- 81% дітей віком від 12 до 15 років грають у відеоігри в середньому близько 12 годин на тиждень
- 49% дівчаток віком від 5 до 15 років грають у відеоігри, порівняно з 38% у попередніх роках.

Ця цифра збільшується кожного року тому, що кіберспорт – це захоплююча командна діяльність, яка залучає ширшу демографію молодих людей, ніж традиційні

командні види діяльності, такі як спорт, музика, мистецтво чи драма, включаючи, але не обмежуючись, тих, хто не «захоплюється» цими видами діяльності.

Якщо кіберспортом займатися поступово як частиною збалансованого способу життя, то він також є корисною альтернативою пасивному перегляду медіа (телебачення), або використанню соціальних мереж. Він чітко пов'язаний з комп'ютерною освітою, предметами STEAM та розвитком навичок ведення бізнесу та підприємництва, цифрових навичок, кібернавички та цифрової грамотності. Це також сприяє розвитку характеру так само, як і традиційні командні дії.

Можна виділити позитивні риси кіберспорту. Серед них:

- сприяння розвитку лідерських якостей та командної роботи
- підвищення соціальних та комунікативних навичок
- розвиток здібностей до вирішення проблем, прийняття рішень і багатозадачності
  - покращення кібер-, цифрових та інших навичок, які можна передавати
  - покращення часу для реакції, спритності та концентрації
  - підвищення сприйняття та когнітивних навичок
  - покращення координації рук і очей
  - поліпшення уваги та гостроти зору
  - вирішення проблем і розвиток навичок стратегії
  - підвищення впевненості у собі та соціалізацію гравців
- покращення стійкості до перемог та поразок, тощо [3].

Дослідження показали, що кіберспорт надає багато тих же переваг, що й звичайний спорт «на траві», за винятком фізичного навантаження. Таким чином ми бачимо, що у гравців є командна робота, спілкування, стратегія та спортивна майстерність, набуті завдяки заняттям кіберспортом.

У світі з кожним роком з'являється все більше можливостей для молоді щодо отримання знань у сфері кіберспорту. Так, в коледжі Барнслі вже закінчили навчання 36 студентів, зарахованих на повну програму навчання кіберспорту, які отримали новий диплом національного фонду Pearson VTES рівня 3 з кіберспорту разом із нашим новим набором учнів кіберспорту.

Також, понад 280 коледжів сьогодні пропонують програми стипендій для кіберспорту. Ці програми діють подібно до традиційних програм і іноді працюють за межами спортивних відділів коледжу [4].

«Кіберспортивна» освіта забезпечує абсолютно нове, креативне, цифрове навчальне середовище, де студенти перевершують очікування, досягають високих оцінок і розвиваються особисто, соціально та цілісно, щоб стати більш впевненими людьми, готовими до працевлаштування з додатковими можливостями.

Зайняття кіберспортом може зробити студентів розумнішими та більш придатними для працевлаштування в широкому спектрі професій, включаючи медичну сферу, інженерну справу, авіацію, дистанційні польоти, комп'ютерні науки тощо [3].

Ще одна дедалі актуальніша правова проблема, яка поєднує світ спорту та кіберспорту, – це азартні ігри. У травні 2018 року Верховний суд США визнав Закон про захист професійного та аматорського спорту (PASPA) неконституційним, оскільки наказує державам розробляти власні закони. Протягом п'ятнадцяти років, поки закон був чинним, ставки на спорт – за межами колишніх штатів Невада, Делавер, Орегон і Монтана – були фактично незаконними або принаймні серйозно обмежені. У справі Мерфі проти NCAA суд нарешті дозволив кожному штату самостійно вирішувати, легалізувати чи ні ставки на спорт. У результаті багато штатів США поспішили легалізувати

спортивні ставки з надією отримати доступ до величезного нового джерела податкових надходжень.

Одночасно з цим новим розширенням у багатьох штатах США у сфері спортивних ставок також спостерігається поштовх до легалізації онлайн-ставок на кіберспорт. В Європі такі країни, як Велика Британія, Мальта, Іспанія, Італія та Данія, створили правила, які дозволяють легалізувати азартні ігри в кіберспорті.

У Канаді, нещодавно було розширено букмекерську діяльність на спортивні ставки, хоча, як повідомляється, немає законних операцій з кіберспортивними ставками, закон дозволяє канадцам робити ставки на регульованих офшорних сайтах.

Існує ряд суттєвих відмінностей між спортом і кіберспортом. Наприклад, спортивні ліги мають потужні захисні профспілки гравців, щоб захистити своїх гравців від примх власників команд. Навпаки, нещодавно повідомлялося, що до гравців, багато з яких є неповнолітніми, ставляться особливо погано, з грабіжницькими контрактами з обтяжливими умовами, включаючи можливість обмінювати гравців з однієї команди в іншу навіть за кордоном, і все без їхньої згоди. Стандартні спортивні ліги давно відмовилися від подібних експлуатаційних контрактів, і кіберспорт докладав небагато зусиль для встановлення необхідних внутрішніх правил для того ж.

На додаток до цих контрактних проблем, існують також проблеми інтелектуальної власності в сфері кіберспорту, наприклад характер ігор, які частково створені штучним інтелектом, включаючи, головним чином, нейрових персонажів (NPC), які все частіше анімуються двигунами штучного інтелекту [5].

Штучний інтелект ще має бути юридично визнано авторами авторського права. Без авторів, пов'язаних із певними аспектами їхніх ігор, компанії-розробники ризикують тим, що частини їхніх ігор стануть незахищеними законами про авторське право та стануть частиною суспільного надбання для всіх.

Але більше, ніж ті очевидні проблеми інтелектуальної власності, які стосуються всіх передових відеоігор, кіберспорт викликає особливе занепокоєння через все більш популярний запис онлайн-ігор. На відміну від стандартних видів спорту, у які грають на відкритих майданчиках, у кіберспорт грають на чужій інтелектуальній власності, тобто на їх програмному забезпеченні. Таким чином, ліги, гравці та команди повинні запитувати дозвіл у власників програмного забезпечення, щоб записувати та рекламувати свій ігровий процес на таких платформах, як Twitch або YouTube. Без такого дозволу вони ризикують подати позови за порушення авторських прав [6].

Цікавим моментом є те, що у сфері кіберспорту існує велика кількість різноманітних контрактів завдяки яким регулюються взаємовідносини між гравцями та третіми особами. Розглянемо основні з них.

Зараз існує дві основні платформи, на яких професіонали кіберспорту монетизують свій контент: YouTube і Twitch.

На YouTube професійні гравці можуть показувати рекламу у своїх відео, що приносить дохід. Для цього вони укладають відповідні контракти, договори, угоди, тощо. Бренди також часто спонсорують відео, за що вони платять автору винагороду.

Twitch – найпопулярніший додаток для прямих трансляцій для геймерів. Як і YouTube, автори на платформі можуть розмішувати рекламу. Якщо шанувальник хоче підписатися на свій улюблений стример Twitch, він повинен заплатити, а творець отримує частину винагороду. Стримери так само отримують грошові пожертви від глядачів. Тут також важливо укласти відповідну угоду щодо отримання винагороду гравцем. Гравці також можуть вести пряму трансляцію на YouTube, але для них частіше транслюватимуть на Twitch.

Крім того, деякі кіберспортивні гравці продають власні товари. Популярний гравець League of Legends Карл Мартін Ерік Ларссон, він же Рекклз, має власний веб-сайт, де він продає такі речі, як толстовки та футболки. Тут ми бачимо класичний приклад застосування публічної оферти. Так, будь яка особа може зайти на сайт, ознайомитись з умовами договору та придбати певну річ.

Також дуже популярним серед кіберспортсменів є укладання індивідуальних спонсорських угод. Можливо, найкращим прикладом такої угоди є угода, укладена між Finalmouse і Тайсоном "TenZ" [7].

Була випущена ігрова миша на тему TenZ, яку розкупили за кілька годин. Співпраця принесла 7,6 мільйона доларів США (~6,1 мільйона фунтів стерлінгів), з яких TenZ отримав нерозголошену суму. TenZ грає за Sentinels, але зміг укласти цю угоду окремо. Іноді здатність гравця зробити це залежить від бажання його організації. Залежно від контракту між командою та гравцем, деякі організації мають право накласти вето на таку угоду, особливо якщо гравець буде просувати бренд, який є конкурентом партнера організації.

Звісно, що найпоширенішим і найприбутковішим джерелом доходу для гравців є зарплата чи винагорода, яку їм платять команда, за яку вони грають. Ця сума змінюється залежно від розміру команди, здібностей гравця, у якій грі він бере участь, у яких змаганнях бере участь команда та інших факторів. На найвищому рівні кіберспортсменам їхня організація може платити мільйони на рік. Ці взаємовідносини регулюються контрактом з гравцем, в якому чітко передбачені усі основні умови та відповідальність сторін. Наприклад, у Counter-Strike Робін 'topz' Кул, який грає за FaZe Clan, заробив приблизно 800 000 євро у 2022 році.

Також є гравці з якими не підписують контракти та вони мають змогу заробляти іншим шляхом, наприклад, призові виграші. Призові виграші – це грошові кошти, які команди отримують за хороші місця в змаганнях з кіберспорту.

Призові фонди кіберспорту значно відрізняються залежно від назви. Більшість гравців, які заробили найбільше призових грошей, – це гравці Dota 2, наприклад Йохан "N0tail" Сундштайн, який заробив 7,1 мільйона доларів США призових за даними Esports Earnings. Це пов'язано з тим, що найбільша подія року Dota 2, The International, збирає свій призовий фонд, який зазвичай становить десятки мільйонів доларів. У результаті успішні гравці Dota 2 часто стають багатими: призовий фонд 2021 року становив приголомшливі 40 мільйонів доларів США.

Якщо групою гравців підписано контракт з організацією, призові зазвичай спочатку надсилаються команді. Гравці, як правило, мають пункт у своєму контракті, який обумовлює, який відсоток призових грошей дістанеться саме їм. Гравці зазвичай мають вагомий відсоток, коли справа доходить до розподілу призових грошей. Загальний розподіл між сторонами контракту: 80% для гравців, 20% для організації, але це залежить від контрактів між гравцями та командами. Деякі організації віддають усі виграші своїм гравцям. Саме тому гравцям необхідно звертати увагу на цю умову контракту [8].

До основних умов контракту гравця з електронних видів спорту (кіберспорту) у всьому світі можна віднести:

– інформацію про дату укладення та припинення контракту

– вимоги про обов'язок носити офіційний одяг чи одяг, що надав спонсор

– вимоги про дотримання кодексу поведінки на турнірі гравцем, а у випадку такого порушення з боку гравця – його можливо замінити іншим

– умови про розподіл винагороди

– умови про штрафні санкції та відсторонення на певний проміжок часу за певні порушення, узгоджені між сторонами контракту

– підстави визнання даного контракту недійсним

– умови пролонгації контракту

– застосоване право, яке регулює умови контракту

– форс-мажорні обставини

– підстави розірвання контракту

– умови про персональні дані сторін та їх обробку

– підписи сторін [9].

Таким чином ми бачимо, що у кіберспортивному контракті, як і в будь-якому трудовому контракті, визначаються умови роботи гравця, його обов'язки та все, що від нього вимагається.

Зазвичай він має обмежений період, це може бути рік або навіть кілька місяців – наприклад, для конкретного турніру.

Варто зазначити, що даний цивільний договір технічно не обов'язково повинен бути письмовим – коли гравець приймає пропозицію про роботу, він може бути укладений і усно. Звичайно, краще укласти письмовий контракт між сторонами, тому що він більше захистить гравця на професійному рівні Esports.

Однак, на аматорському рівні контракти – чи найменш професійні, юридично обов'язкові контракти із зарплатою – все ще не є нормою. Наприклад, У ESL UK Premiership контракт гравця не є обов'язковою умовою для участі ним у грі.

У деяких кіберспортивних іграх існують спеціальні правила щодо контрактів. Наприклад, Riot Games наразі має трирічне обмеження на контракти для гравців, які беруть участь у League of Legends Championship Series (LCS), оскільки сказано, що «довгострокові контракти відкриті для зловживань, коли команди не зобов'язані платити або зберігати їх в активному списку».

Riot також гарантує, що гравців не прив'язують умовою про заборону змагань. Розробник також дозволяє гравцям розірвати контракт, якщо їхня команда порушила правила. Це зроблено для того, щоб уникнути можливих ситуацій, коли команду вилучено з LCS, але вона намагається заблокувати своїх гравців від приєднання до інших команд [10].

**Висновки.** Підсумовуючи вищезазначене можна дійти висновку, що за кіберспортом наше майбутнє. Саме кіберспорт може розвивати у молоді стратегічне мислення, командну роботу, навички комунікації, лідерства, виконання та зміцнення впевненості у собі, а головне стабільний дохід. Тому дуже важливим є правильне оформлення правовідносин сторін кіберспортивних контрактів з урахуванням усіх істотних умов та особливостей.

Таким чином ми бачимо, що основні умови контрактів гравця з електронних видів спорту (кіберспорту) у всьому світі співпадають з загальними умовами цивільних договорів в Україні, але мають свої специфічні моменти. Для зручності сторін договору більшість кіберспортивних контрактів укладається за допомогою ІТ технологій, які є такими важливими у сучасному світі.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Stewart Brand Recalls First 'Spacewar' Video Game Tournament <https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/stewart-brand-recalls-first-spacewar-video-game-tournament-187669/>
2. Navi breaks from Russian esports organisation ESForce <https://www.eurogamer.net/navi-breaks-from-russian-esports-organisation-esforce>
3. How esports helps your learners <https://qualifications.pearson.com/en/subjects/esports/btec-esports/how-will-esports-help-my-learners.html>

4. Benefits of esports <https://www.montanayouthsoccer.com/esports/benefits-of-esports/>.
5. Berkeley Law. Library Catalog <https://lawcat.berkeley.edu/record/1207817>.
6. The legal implications of esports' ever-growing popularity <https://www.calcalistech.com/ctechnews/article/s1eb3ps11q>
7. TenZ's Finalmouse collab made over \$7m in sales in one day <https://www.dexerto.com/tech/tenz-finalmouse-collab-7m-sales-1878831/>
8. How do esports players make money – and how much? <https://esportsinsider.com/2023/04/how-do-esports-players-make-money>
9. Electronic Sports (eSports) Player Contract (EU) <https://contractbook.com/templates/electronic-sports-esports-player-information-eu>
10. Esports player contracts <https://britishesports.org/news/esports-player-contracts-basic-info-on-how-they-work/>