

УДК 347.44:[796:004.7]
DOI <https://doi.org/10.32782/lexsportiva/2023.1.6>

Толмачевська Юлія Олегівна,
аспірантка
Національного університету «Одеська юридична академія»
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7964-8875>

ЦИВІЛЬНО-ПРАВОВІ ДОГОВОРИ У КІБЕРСПОРТІ: ПРАВОВИЙ АНАЛІЗ

Стаття є науковим дослідженням цивільно-правових договорів у кіберспорті. Порівняно з традиційним спортом у кіберспорті договори наділені певними особливостями, які пов'язані з об'єктивними умовами діяльності кіберспортсменів. Ключова відмінність кіберспортивних договорів від аналогів у традиційному спорті полягає в особливій ролі прав інтелектуальної власності.

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

Авторка статті дійшла висновку, що для оптимального правового регулювання найкраще сприймати кіберспортсменів в якості незалежних виконавців, а не найманих робітників. Однак, у суді може бути встановлено, що правова природа відносин між сторонами не відповідає встановленому договору, внаслідок чого на сторону, яка фактично здійснювала більший контроль та владні повноваження (відносини підпорядкування і субординації, як між робітником та роботодавцем) над іншою стороною, буде покладена більша відповідальність, як на роботодавця – відповідно до трудового права.

Ключові слова: спорт, кіберспорт, договір, контракт, правове регулювання.

Tolmachevska Yu. O. CIVIL LAW CONTRACTS IN ESPORTS: LEGAL ANALYSIS

The article is a scientific study of civil law contracts in eSports. Compared to traditional sports, contracts in eSports are endowed with certain features that are related to the objective conditions of activity of eSportsmen. The key difference between e-sports contracts and their counterparts in traditional sports lies in the special role of intellectual property rights.

With the help of the legal construction of the contract in e-sports, the legal status of the participants in e-sports relations is fixed. For an e-sportsman, this plays a significant role, because he is endowed with rights and obligations – acquires a legal status. Rookie athletes often become victims of non-compliance with the contractual form, concluding a verbal contract with their counterparties. It is then difficult to refer to the oral agreement in court as a basis for your claims and/or objections to the claim in the dispute. Therefore, the legal status of an e-sportsman can be protected with the help of a well-thought-out, equal and fair contract, where all his rights and interests will be taken into account.

The author of the article came to the conclusion that for optimal legal regulation it is best to perceive e-sportsmen as independent performers, and not hired workers. However, it may be established in court that the legal nature of the relationship between the parties does not correspond to the established contract, as a result of which the party that actually exercised greater control and power (relationship of subordination and subordination, as between an employee and an employer) over the other party will be assigned greater responsibility as an employer - in accordance with labor law.

Key words: sport, eSports, agreement, contract, legal regulation.

Правова конструкція цивільно-правового договору є базовою для кіберспорту, адже тільки так можна упорядкувати різноманітні за своїм характером відносини, що виникають під час організації кіберспортивної діяльності за умови відсутності нормативно-правового регулювання.

Варто зауважити, що офіційні правила з кіберспорту (електронного спорту), не містять жодної згадки про договірні відносини між учасниками кіберспорту. Наприклад, в правилах немає згадок про договір, ані про контракт.

Отже, існує об'єктивна потреба в правовому аналізі цивільно-правових договорів у кіберспорті.

Договори в кіберспорті є односторонніми або двосторонніми. Наприклад, односторонній договір в кіберспорті має на увазі наявність в однієї сторони лише права, а в іншій – лише обов'язку. У такому випадку власник команди зобов'язується платити зарплатню гравцю незалежно від того, чи грає він в основному складі та чи грає взагалі. Двосторонні договори є більш поширеними і стосуються переліку взаємних прав та обов'язків,

які виникають в контрагентів при укладенні договору. Такі договори стосуються спортивної діяльності гравця в команді в цілому, переходу спортсмена з одного клубу в інший, спонсорства команди тощо.

Кіберспортсмен, що уклав контракт, відповідно до якого отримує грошову винагороду, з юридичної точки зору, має гарантії того, що є професійним спортсменом, оскільки цивільно-правовим договором закріплюється його правовий статус. Водночас, з фактичної точки зору, важливим критерієм є час, проведений у грі. У цьому сенсі можна проводити паралелі з часом польоту в професійних пілотах: кваліфікація вища, якщо кількість годин польоту більша. Гравець з показником нижче середнього часу в грі не може в повному сенсі вважатися професіоналом.

Отже, поєднання цих двох факторів створює «профіль» професійного гравця (достатня кількість ігрового часу є тим фактором, на який звертають увагу при розгляді кандидатури для приєднання до команди).

Звичайно, команда може мати юніорський склад, можна мати гравців, які мають менше середнього проведеного часу в грі, наприклад, менше 250 годин, і отримувати винагороду від клубу за тренування та участь в змаганнях. Чи робить це таких юніорів професіоналами?

З юридичної точки зору, спортсмен, для якого заняття спортом є основним джерелом доходу, може вважатися професійним спортсменом, адже це є його фах. Однак, питання кваліфікації є важливим для розуміння якісних характеристик, тому можна стверджувати, що воно йде далі від формально-юридичного визнання спортсмена професіоналом тільки на підставі того, що він має контракт із клубом, відповідно до чого отримує винагороду. Отже, з цієї точки зору, професійний спортсмен у своєму правовому статусі базується на тому, що має укладений з клубом контракт, відповідно до якого отримує винагороду за спортивну діяльність (формально-юридична площина), та має достатню спортивну кваліфікацію (фактична площина). Раціонально, що поєднання цих двох факторів дає нам підстави вважати, що перед нами професійний спортсмен, і відрізнити його таким чином від аматора. При цьому, питання про те, чи можна вважати юніорський склад професійного клубу, гравці якого отримують винагороду, професійними спортсменами в повному сенсі слова, є питанням їх кваліфікації, ігрової майстерності, або фаховості.

Статус професійного спортсмена зобов'язує його до особливого способу життя. Позаяк

спортсмен має постійно підтримувати форму, брати участь в тренуваннях, у договорі з клубом зазвичай містяться й інші вимоги. Серед них можуть бути зобов'язання носити форму команди, представляти командну символіку, інші іміджеві вимоги. До цього також можна додати заборону на ведення перемовин про перехід до іншого клубу без погодження з керівництвом команди. Клуб не може позбавити гравця права на трансфер, однак договором може бути передбачено обов'язкове попередження про такий намір або про отримання пропозиції про перехід.

Якщо гравець сам сплачує суму відступних за контрактом, його можуть певний час не допускати до участі в змаганнях, але якщо він просто залишить команду, то за неписаними правилами в галузі кіберспорту, його не допускать до змагань взагалі.

Сума трансферу залежить від таких характеристик, як заробітна плата за контрактом, строк дії угоди гравця з клубом, «переможність» гравця (коефіцієнт корисної участі в змаганнях, успішність).

Строки в контрактах про кіберспортивну діяльність є більш гнучкими за, наприклад, футбольні або баскетбольні контракти, де є чіткий графік відповідно до сезону, який починається і закінчується у встановлені строки, з періодом, призначеним для переходу гравців з однієї команди в іншу, що спрощує діяльність для агентів та клубів, оскільки саме в цей період (трансферний сезон/трансферне вікно) є всі можливості та час для ведення перемовин.

Подібні строки в кіберспорті не є такими чіткими, а трансфери носять більш договірну природу, оскільки немає загального регулювання, яке, наприклад, встановлюється в футболі національними або міжнародними федераціями. Відповідно до цих актів врегульовано строки та процедури укладення трансферу гравця з одного клубу до іншого. Наприклад, трансфери можливі лише під час трансферного вікна. Крім цього, в американському баскетболі процедура драфту передбачає умови, за яких один клуб не може концентрувати в себе топових гравців, тому топовий гравець змушений підсилувати інші команди.

На даний момент такі підходи лише розвиваються в кіберспорті, отже деякі команди потенційно є набагато сильнішими за всі інші внаслідок скупчення сильних гравців, недоступних для фінансування меншими клубами.

Оскільки кіберспортсмени є кваліфікованими комп'ютерними користувачами, для них не є проблемою застосування криптовалют для укладання смарт-контрактів. Смарт-контракти є алгорит-

мом, який задіюють для здійснення транзакції криптовалюти. Наприклад, команда-переможець турніру може укласти договір з організатором, договір про зарахування коштів у випадку перемоги. Кошти будуть зараховані автоматично поперед встановлених реквізітам. Перевагами смарт-контрактів є автоматизованість процесу, надійність переказу коштів, швидкість та зручність, оскільки транзакцію можна здійснити не виходячи з дому. Її гарантування та підтвердження також не потребує фізичної присутності і може здійснюватися дистанційно. Недоліками смарт-контрактів є те, що вони не є повним аналогом договорів у реальному житті, адже створені таким чином, щоб гарантувати операцію, яка умовно проходить за принципом «якщо А, то В надходить до В», тобто, якщо команда перемагає на турнірі, то винагорода надходить на рахунок переможця. Для того, щоб транзакція відбулася, організатор вводить дані в ланцюжок, що команда дійсно перемогла, чим здійснює транзакцію. Тобто, принцип дії смарт-контрактів доволі простий і передбачає переказ криптовалюти з одного рахунку на інший, якщо виконано умову для здійснення переказу, що підтверджує сторона договору, яка здійснює переказ. Сторона, яка переказує кошти, володіє власним «ключем», що верифікує її особу при здійсненні транзакції, гарантуючи її правомірність. Смарт-контракти можуть використовуватися не тільки для виплати призових за перемогу в змаганнях. Їх також можуть застосовувати при угодах щодо спонсорства, реклами.

Важливі зауваження стосовно договорів у кіберспорті наводить в своїй публікації R. Quiles. За його словами, договір між клубом і гравцем є найважливішим у кіберспорті [1]. У цій галузі склалася практика вважати спортсменів незалежними виконавцями (англ. «independent contractors») відповідно до договорів про (професійну) (спортивну) діяльність в кіберспорті, однак неоднозначний вибір моделі правового регулювання в договорів може мати наслідком підвищену відповідальність для клубу відповідно до трудового права – як роботодавця перед робітником, якщо не додержано форми договору, а також поставлено гравця в значне підпорядкування клубові з великою кількістю елементів контролю відповідно до (трудоного) договору. З цієї точки зору, це лише підвищує актуальність правильної регламентації укладення договорів у кіберспорті, щоб як клуби так і гравці не потрапляли у відносини, які є не вигідними для обох сторін, коли одна сторона не має достатньої свободи, а інша наражається на відповідальність, на яку не роз-

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

R. Quiles зазначає, що команди можуть укласти з гравцями договір в усній формі, однак це залишається неефективною формою договору, оскільки вимагає значних зусиль у випадку, якщо спір між сторонами дійде до суду. Автор наводить приклад, відповідно до якого, в разі, коли за один турнір гравець отримав 80% призових, а наступного разу – 60%, суд може зробити висновок, що попередні 80% були встановленими відповідно до договору між сторонами процентами виплат від призових на турнірах, – якщо стосовно 80% спору не було, а стосовно 60% він виник.

R. Quiles вказує, що в такому випадку мова йде про з'ясування «established pattern of practice», тобто, усталеної практики відносин між сторонами – поняття, аналог якого ми можемо зустріти в ч. 4 ст. 213 Цивільного кодексу України [2] поряд з іншими обставинами, які мають істотне значення при тлумаченні правочину, наприклад, мета укладення, зміст попередніх переговорів, подальша поведінка сторін, звичаї ділового обороту тощо.

Зауважимо, однак, що ці обставини беруться до уваги тоді, коли не вдається встановити справжню волю сторони відповідно до буквального або системного тлумачення, вказаного у правилах ч. 3 ст. 213 кодексу.

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

Отже, як було вказано вище, встановлення дійсної волі сторін усного договору в кіберспорті може стати неспід'ємним тягарем в судовому процесі, через що рекомендованою є письмова форма договору в кіберспорті.

На думку R. Quiles, у кіберспорті команда вимушена кожен раз укладати особливий контракт, узгоджуючи всі умови з конкретним гравцем, тому кожен контракт буде відрізнятися в своїх деталях від усіх інших, зважаючи на час, місце,

предмет, мету, особисті преференції сторін. Втім, існують і випадки типових договорів, наприклад, які встановлені кіберспортивною лігою і вимагаються до укладення з усіма гравцями з необхідним мінімумом однакових умов, наприклад, стосовно мінімальної винагороди, медичного та соціального страхування, відповідальності за вживання допінгу, умов відпочинку тощо. Для юридичної науки, однак, важливо, щоб кіберспортивна галузь в підсумку прийшла до спільного знаменника стосовно характеристики цивільно-правового договору та його типових умов, що дає можливість унормувати практику укладення таких договорів.

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

Внаслідок такої різниці в правовому регулюванні відносин між командою (клубом) і незалежним виконавцем – з одного боку, – і командою (клубом) і найманим працівником – з іншого, – суди в США застосовують тестовий підхід для встановлення характеру правовідносин між сторонами в кіберспорті (R. Quiles в своїй роботі пояснює це на прикладі договору між командою і спортсменом, суд у м. Нью-Йорк).

Перший називається Economic Realities Test. Він визначає наступні критерії відносин між сторонами і порівнює їх:

- 1) ступінь контролю (команди над спортсменом);
- 2) ступінь інвестування та отримання дивідендів;
- 3) ступінь навичок та незалежності/ініціативності, необхідних для виконання роботи;

- 4) постійність, тривалість відносин;
- 5) ступінь невід'ємності роботи однієї сторони (спортсмена) для бізнесу іншої (команди).

Другим є Common Law Test. Він співставляє наступні характеристики:

- 1) як виконується робота: за вказівками команди чи на власний розсуд спортсмена;
- 2) вступ в аналогічні договірні відносини: чи міг спортсмен укладати договори про спортивну діяльність з іншими особами;
- 3) чи отримував спортсмен додаткові виплати (від команди або інших суб'єктів), окрім основної винагороди за предметом договору (англ. fringe benefits – додаткові пільги) ;
- 4) чи є в команди обов'язок (борги, заборгованості) із нарахування заробітної плати (англ. payroll);
- 5) чи існував у спортсмена чіткий робочий графік (англ. "fixed schedule").

В обох цих тестах, суди вивчають усі відповіді, щоб визначити, як класифікувати трудові відносини сторін. Варто зазначити, що суди також можуть застосовувати додаткові фактори на свій розсуд. Прикладом додаткового фактору в контексті кіберспорту може бути те, чи зобов'язаний гравець носити уніформу чи жити в будинку команди.

Результати тестів залежать від того, скільки контролю має команда над своїми гравцями: чим його більше, тим вища ймовірність, що гравець виступає не як незалежний виконавець, а як найманий працівник. Команда (клуб) в такому випадку є роботодавцем. Як зазначає R. Quiles, оскільки відповідальність за стосунки між працівником і роботодавцем може бути значною для команди, особливо якщо ця відповідальність не передбачається договором або не є бажаною, контракт гравця має бути ретельно продуманим, щоб уникнути таких небажаних ситуацій.

Як вказує J. M. Jacobson, типові умови договору про спортивну діяльність професійного геймера (кіберспортсмена) включають [3]:

1. Строк дії договору, можливості подовження або оновлення.
2. Організація діяльності кіберспортсмена. Управління, графік виступів.
3. Трансферна політика. Умови ведення переговорів. Трансферні бонуси. Відступні.
4. Спортивний гонорар. Заробітна плата. Розподіл призових у команді. Доходи спортсмена від стримінгу, реклами, спонсорства.
5. Зобов'язання. Години стримінгу. Реклама команди або мерчендайзинг. Поява в медіа. Інтерв'ю. Пости в соцмережах. Інформаційна політика.

6. Інтелектуальна власність гравця. Бренд спортсмена.

7. Клубні витрати. Поїздки. Участь в турнірах. Підвищення кваліфікації. Бут-кемпи (тренувальний табір).

8. Умови зміни, розірвання або призупинки договору.

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

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

Чіткий розподіл зобов'язань та їх деталізація в контракті є запорукою успішної взаємодії між гравцем та клубом. Клуб має діяти в найкращих інтересах гравця, що бажано прямо передбачити в договорі. Для ефективної взаємодії між сторонами, у договорі мають бути чітко передбачені наслідки невиконання або недобросовісного виконання зобов'язання.

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

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

Кіберспортсмени є медійними персонами. Вони є активними користувачами соцмереж, беруть участь в дискусіях, перевіряють новини та відео інших гравців. У них підвищена активність на платформах, які надають доступ до переглядів ігрового контенту, наприклад, YouTube або

Twitch. Це допомагає бути в курсі подій ігрових подій, використовувати перегляд не тільки для розваги, але й для підвищення кваліфікації.

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

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

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

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

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

Вирішення спорів у договорах в кіберспорті передбачає арбітражну угоду. Відповідно до цього розділу, сторони погоджуються, що не звертатимуться до суду, поки не буде вичерпано арбітражний спосіб вирішення спору. Залучення

експертів, конфіденційність, гнучкість – переваги, через які в кіберспорті прийнято звертатися саме до арбітражу для вирішення суперечок за договорами.

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

Договір у кіберспорті може передбачати зобов'язання не розповсюджувати інсайдерську інформацію стосовно команди/клубу, процесу тренування тощо. Його забезпеченням виступає санкція у вигляді грошового стягнення в разі порушення цієї умови.

Міжнародний вимір кіберспорту, коли кожен етап участі в змаганні проходить в різних частинах світу, додає певної правової невизначеності галузі. Наприклад, коли корейський клуб підписує контракт з командою, яка має інтернаціональний склад, перебуває в європейській країні, а виступати за контрактом треба в Південній Америці. У разі виникнення спору між цими суб'єктами в них мав би бути алгоритм вибору юрисдикції для його вирішення, однак на практиці «міжнародність» кіберспорту часто призводить до правового хаосу в умовах відсутності регулятивної бази по цьому питанню.

Вирішити цю задачу можливо, зазначивши відповідний алгоритм визначення юрисдикції для вирішення спору в договорі. Іншим глобальним способом вирішення цієї проблеми є створення міжнародного фреймворку з правового регулювання кіберспорту, яким би було передбачено процедуру визначення юрисдикції, що в подальшому було би закріплено на рівні національного законодавства.

Висновки.

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

У галузі кіберспорту договори володіють своїми особливостями, які пов'язані з об'єктивними

умовами діяльності кіберспортсменів. Договори в кіберспорті відрізняються від договорів у класичному спорті, однак ці відмінності не є значними, оскільки це стосується матеріально-технічної сторони договірних відносин між сторонами, як-то забезпечення комп'ютерною технікою, зв'язком, участь в житті команди, PR, реклама та спонсорство. Відмінність кіберспортивних договорів від аналогів у класичному спорті полягає, перш за все, в увазі до прав інтелектуальної власності, отже, особливій ролі ліцензійних угод в кіберспорті.

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

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

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

ЛІТЕРАТУРА:

1. Quiles, R.R. (2019) The Little Legal Handbook for Esports Teams. Second Edition. URL: <https://www.esports.law/ebook.html>
2. Цивільний кодекс України : Кодекс України від 16.01.2003 р. № 435-IV : станом на 10.06.2023 р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/435-15#Text> (дата звернення: 30.06.2023).
3. Jacobson, J. M. (2021). The Essential Guide to the Business & Law of Esports & Professional Video Gaming. URL: <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.1201/9781003143963/essential-guide-business-law-esports-professional-video-gaming-justin-jacobson>

REFERENCES:

1. Quiles, R.R. (2019) The Little Legal Handbook for Esports Teams. Second Edition. Retrieved from <https://www.esports.law/ebook.html>
2. Tsyvilnyi kodeks Ukrainy [Civil Code of Ukraine], Code of Ukraine № 435-IV(2023) (Ukraine). Retrieved from <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/435-15#Text> [in Ukrainian].
3. Jacobson, J. M. (2021). The Essential Guide to the Business & Law of Esports & Professional Video Gaming. Retrieved from <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.1201/9781003143963/essential-guide-business-law-esports-professional-video-gaming-justin-jacobson>