

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
НАЦІОНАЛЬНИЙ АВІАЦІЙНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ФАКУЛЬТЕТ МІЖНАРОДНИХ ВІДНОСИН  
Кафедра міжнародного права та порівняльного правознавства

**ДИПЛОМНА РОБОТА**  
ВИПУСКНИКА ОСВІТНЬОГО СТУПЕНЯ «МАГІСТР»  
спеціальності 293 «Міжнародне право»

Тема: **«МІЖНАРОДНО-ПРАВОВЕ РЕГУЛЮВАННЯ В СФЕРІ  
КІБЕРСПОРТУ»**

Виконавець: Іванов Віктор Вікторович

Керівник: к.ю.н., доцент кафедри міжнародного права Драчов О.В.

Нормоконтролер: викладач кафедри Головатенко М.Ю.

Київ — 2019

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	3
<b>РОЗДІЛ 1. ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА КІБЕРСПОРТУ ТА КІБЕРСПОРТИВНОГО ПРАВА</b>	
1.1 Джерела регулювання кіберспортивного права на національному та міжнародному рівнях.....	6
1.2 Юрисдикційні особливості під час проведення кіберспортивної події.....	26
Висновки до розділу 1.....	46
<b>РОЗДІЛ 2. ПРИВАТНО-ПРАВОВІ ПИТАННЯ ПІД ЧАС ОРГАНІЗАЦІЇ ТА ПРОВЕДЕННЯ КІБЕРСПОРТИВНОГО ТУРНІРУ</b>	
2.1 Інституціоналізація кіберспортивного права.....	47
2.2 Захист прав інтелектуальної власності у кіберспорті.....	57
Висновки до розділу 2.....	62
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	65
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b> .....	67

## ВСТУП

**Актуальність** теми полягає у тому що ринок кіберспорту перебуває на значному підйомі протягом останніх кількох років, але, на жаль, чи на щастя, в деяких випадках, правила не в змозі наздогнати цей темп розвитку, тому в юридичній плоскості виникає велика кількість питань та колізій з місцевим законодавством. Закони, які регулюють азартні ігри, спортивні змагання та рекламні правила можуть застосовуватися до кіберспортивних подій, але накладають обмеження або виключення грантів, в залежності від того, де і як вони організовані. Є дійсно багато змінних, які залежать від країни де проводиться подія та учасників цієї події безпосередньо в залежності від їх ролі.

У той же час, існує кілька різних суб'єктів на ринку кіберспорту. Від великих організаторів з мільйонами річних до медіа-компаній, які мають тисячі годин трансляцій щорічно, в тому числі онлайн-платформ, спонсорів та розробників ігор, які безпосередньо мають інтелектуальні права на свої продукти, та можуть вносити свої корективи і обмеження на ринок кіберспортивних подій.

Навіть жорсткі контракти і корпоративні структури не можуть працювати, якщо вони підписуються та мають протиріччя з місцевим законодавством, ставлячи під загрозу рентабельність інвестицій і загалом розвитку ринку у країнах де відсутні регуляції.

І ті ж самі проблеми виникають та обмежують безпосередньо гравців. Ці гравці, які могли б стати надзвичайно популярними в досить короткий період часу також через інтернет, онлайн платформи та інші доступні канали зв'язку, які швидко змінюються та розвиваються у наш час.

На даний момент не існує уніфікованого законодавства або

міжнародного договору між суб'єктами ринку кіберспорту, але основні гравці над цим постійно працюють, створюють нові міжнародні організації, підписують документи, які створюють нові міжнародні регуляції для поліпшення ситуації та більш прозорих зносин між громадянами різних країн та новими міжнародними площадками.

Одні із останніх ініціатив – це створення єдиного регуляторного органу, який би вирішував на міжнародному рівні усі колізії та питання, а також створення окремої візи для окремої групи осіб які задіяні на ринку кіберспорту.

**Мета** дипломної роботи полягає у дослідженні проблеми міжнародно-правового регулювання в сфері кіберспорту та висунування пропозицій щодо вирішення цієї проблеми.

Для досягнення мети даної дипломної роботи поставлені такі **завдання**:

1. дослідити поняття кіберспорту;
2. розглянути теоретичні концепції виникнення кіберспортивного права;
3. проаналізувати роль виникнення кіберспортивного права;
4. дослідити універсальні та регіональні міжнародно-правові акти, що регулюють кіберспортивне право;
5. розглянути основні тенденції міжнародно-правового регулювання кіберспорту;
6. дослідити державне регулювання кіберспорту у країнах-членах ЄС;
7. дослідити державне регулювання кіберспорту в Україні;
8. проаналізувати основні проблеми міжнародно-правового регулювання кіберспортивної діяльності.

**Об'єктом** дослідження виступає феномен розвитку кіберспорту. **Предметом** дослідження є міжнародно-правове регулювання кіберспортивної діяльності.

**Методами** дослідження слугували наступні методи: метод порівняння, метод узагальнення, аналіз, дедукція та індукція.

Робота складається з 2 розділів: «Загальна характеристика кіберспорту та кіберспортивного права» та «Приватно правові питання під час організації та проведення кіберспортивного турніру».

# РОЗДІЛ 1

## ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА КІБЕРСПОРТУ ТА КІБЕРСПОРТИВНОГО ПРАВА

### 1.1 Джерела регулювання кіберспортивного права на національному та міжнародному рівнях

Отже, пропоную розпочати знайомство через з кіберспортом через невеличкого екскурсу та розгляду поняття кіберспорту, тому що можливо взагалі не розуміти популярності відеоігор, проте заперечувати, що це одна з більш успішних індустрій в час технологічного розвитку — неможливо. У цій сфері є чимало «білих плям», що потребують юридичного врегулювання. Однак юристів, що можуть це зробити, не так вже та багато.

Кіберспорт, чи eSports — це загальна назва задля змагань з відеоігор. Змагання проводяться з різних дисциплін: League of Legends, Dota 2, Overwatch, Counter-Strike: Global Offensive та ін. За даними аналітичної компанії ігрової індустрії Newzoo, в 2019 р. глобальний дохід кіберспорту сягне 1,1 млрд доларів США, а загальний обсяг аудиторії зросте до 454 млн глядачів.

Один лише призовий фонд найбільшого турніру з Dota 2, The International 2019, що відбудеться в серпні цього р. у Шанхаї, складатиме близько 25 млн доларів. Зазвичай, порівнюючи з тогорічним призовим фондом задля чемпіонату світу з футболу (400 млн доларів від FIFA), це не виглядає приголомшливо. Однак потенціал розвитку цієї сфери побачити можна.

Зрозуміти, як все це функціонує, можна порівнявши кіберспорт з іншими видами спорту. Наприклад, з футболом. Тут так само є гравці, що тренуються й відшліфовують свої навички, аби брати участь в змаганнях.

Є клуби, що шукають талановитих гравців, навчають їх, об'єднують в команди, від імені котрих ці гравці виступають. Є федерації та асоціації, що

намагаються популяризувати кіберспорт в різних регіонах, надаючи гравцям підтримку. Є такі платформи як Panda.tv, YouTube та Twitch, що транслюють ці змагання. Є фанати, що дивляться все це дійство й вболівають. Є рекламодавці та спонсори, що своїми внесками надають поштовх задля розвитку цієї галузі.

Водночас, на відміну від інших видів спорту, у кожної кіберспортивної дисципліни, тобто у кожної гри, є свій розробник та правовласник. Правовласник контролює процес використання його гри.

За словами Іларіона Томарова, радника ЮФ «Василь Кісіль й Партнери», видавець комп'ютерної гри обирає один зі двох варіантів ставлення до кіберспортивних турнірів. Він чи дозволяє всім охочим безоплатно проводити чемпіонати з дотриманням мінімальних формальностей, чи контролює проведення ігор й дохід від змагань. Контроль полягає у тому, що видавець самостійно влаштовує турніри чи продає право (ліцензію) на їх проведення за винагороду.

Таким чином, правовласники своїми діями можуть чи сприяти розвитку якоїсь дисципліни, чи її стримувати, обмеживши доступ. Ні футбол, ні інші види спорту не мають правовласника, а отже, ніхто не може заборонити людям грати у такі ігри. Така особливість кіберспорту (наявність правовласника) призводить до того, що наразі є певні труднощі з визнанням кіберспортивних дисциплін видами спорту.

Водночас проблемою є те, що наразі немає якоїсь єдиної міжнародної організації/асоціації, авторитет якої дозволив би встановлювати (єдині) правила проведення турнірів та контролювати цей ринок. Наприклад, як футбол на міжнародному рівні регулюється Міжнародною федерацією футбольних асоціацій (FIFA).

Ігри іграми, проте вже зрозуміло, що кіберспорт — це сфера, де заробляють реальні гроші. На кожному етапі юридична допомога — *it's a must*. Укладення контракту із спортсменом (котрий це має бути контракт, а коли спортсмен неповнолітній, то що мають бути умови buyout), проведення турніру (як отримати

ліцензію, як не порушити права інтелектуальної власності), врегулювання спорів, коли дехто порушив якісь умови — все це моменти, де необхідна кваліфікована юридична підтримка.

До того ж в цій сфері немає єдиного регулювання, тому потрібно розуміти, що не кожен юрист дійсно зможе допомогти. «Позаяк у кіберспорті майже відсутнє регулювання з боку спортивних федерацій як на міжнародному, так й на локальному рівні, більшість юридичних питань регулюються національним правом, залежно від того, де знаходиться організація та яке право обрали сторони контракту», — прокоментував Антон Сотір, юрист ЮФ Kellerhals Carrard.

Якщо більшість юридичних аспектів регулюються національним правом, то постає питання, або буде дехто обирати право України задля врегулювання цих стосунків. Експерти одногolosно відзначають, що наразі українське право потребує суттєвих змін, аби привернути увагу кіберспільноти. «Важко уявити застосування Кодексу законів про працю 1971 р. до спору між гравцем та клубом з приводу застосування гравцем забороненого програмного забезпечення під час змагань», — зазначив Олександр Волков, старший юрист ЮФ Asters.

Іларіон Томаров наголосив, що через застарілі норми щодо регулювання праці українська юрисдикція видається зовсім непривабливою, тому лідери українського кіберспорту обирають іноземні юрисдикції задля юридичного оформлення. Натомість коли наша юрисдикція запропонує найбільш гнучкі та вигідні умови, це створить базу задля розвитку кіберспорту у Україні, а отже, потрібно буде більше юристів в цій сфері.

Однак задля того аби законодавець був зацікавлений в регулюванні цих стосунків, необхідно визнати кіберспортивні дисципліни видами спорту. Це зможе змінити ставлення українського суспільства до кіберспорту, збільшити кількість аудиторії, покращити монетизацію цього процесу. Також є додаткові «плюшки» від визнання кіберспорту спортом на рівні держави, а саме: проведення турнірів на



державному рівні, додаткове фінансування, отримання спортсменами таких звань як «майстер спорту України» тощо.

Натомість Антон Сотір відзначає, що за відсутності у Україні деталізованого та збалансованого законодавства про спорт, яке регулювало б юридичні питання, враховуючи спортивну специфіку, визнання кіберспорту спортом у Україні, у аспекті регулювання, не матиме значної практичної користі.

Дійсно, недоцільно врегульовувати всі види дисциплін на національному законодавчому рівні без міжнародної уніфікації. Водночас, коли врегулювати базові проблемні моменти спортивного права, що так само існують в кіберспорті (трансфер гравців тощо), можна було б вирішити одразу декілька проблем й допомогти в розвитку як спортивному праву, так й кіберспорту, прирівнявши кіберспортивні дисципліни до видів спорту.

Зазвичай, ще залишається питання, що дисципліни можна визнавати власне спортом. На рівні олімпійських ігор Міжнародний олімпійський комітет (МОК), зважаючи на зростання популярності кіберспорту, допускає визнання олімпійськими видами спорту тих дисциплін, що не мають насильницького характеру, є широкорозповсюдженими та з правовласниками котрих можна буде домовитися. Наразі під ці критерії найбільш менш підпадають ігри, що симулюють реальні види спорту (зокрема, NBA 2K та FIFA).

Законодавство багатьох країн світу не має специфічних законів притаманних саме ринку кіберспорту та на разі не створює окремих державних механізмів задля його регулювання. Тому насамперед, потрібно розглянути вже існуючі джерела регулювання кіберспортивного права країн світу. Пропоную в цій роботі розпочати з дослідження вже існуючих методів та джерел регулювання ринку кіберспорту саме з України та потім перейти до інших країн світу.

Українське законодавство не має спеціалізованих правил, специфічних задля кіберспортивних турнірів як таких; у той же час, українське законодавство виходячи з практики проведення спортивних змагань, азартних

ігр, лотерей та великої кількості реклами можуть регулювати ринок кіберспорту на основі комплексної інтерпретації такого законодавства, Воно може бути застосоване щодо esports турнірів та управляється через юридичні особи, коли нерезидент: (й) турнір проводиться на території України, та / чи (Б) турнір, навіть коли він функціонує з-за кордону (через онлайн, незалежно від місця розташування сервера), націлене на українських гравців та громадян України.

Українське законодавство не передбачає будь-що вимоги до сертифікації відеоігор як такі. Проте, відеоігри повинні відповідати основним вимогам, встановленим законами України:

Інтерфейс програмного забезпечення, яке розповсюджується у Україні повинен бути на українській мові; обсяг й зміст інтерфейсу українською мовою не повинен містити менше інформації, ніж той, котрий представлений на іноземній мові. На практиці відеоігри необхідно просто дати можливість гравцю змінити частково інтерфейс на українську.

Відеоігри повинні відповідати вимогам суспільної моралі, встановлених Законом України «Про захист суспільної моралі». Якщо найбільш конкретно, то відеоігри повинні бути марковані, аби представляти вікові обмеження, коли вони містять еротику чи насильницьке поведження, відеоігри не можуть містити контент, котрий заборонений у Україні, наприклад, зміст, яке популяризує чи містить символи комуністичної та націонал-соціалістичної (нацист) тоталітарні режими й т.д.

Наступні основні загальні вимоги, встановлені Законом України «Про рекламу» застосовуються щодо спонсорства кіберспортивних турнірів:

- під час спонсорованих заходів дозволено тільки показати ім'я спонсора й його товарний знак, у той час як надання будь-якої інформації рекламного характеру про спонсора та / чи його товарів / послуг заборонено;
- виробників / постачальників товарів / послуг, що заборонені у

Україні не можуть бути спонсорами.

- виробників / постачальників товарів / послуг, що заборонені задля реклами у Україні (наприклад, лотерей організовані за кордоном, деякі лікарські препарати й т.д.) не можуть бути спонсорами.

Гравці можуть заплатити, аби брати участь у змаганнях на основі досвіду У іншому випадку, турніри, засновані на випадковості, що вимагають оплати за участь будуть розглядатися як азартні ігри, що заборонено у Україні.

Закон не розглядає накладення обмежень на гравцях. Будь-що обмеження не повинні порушувати конституційні та інші права, передбачені законодавством України та повинні бути чітко обумовлені у регламенті проведення події. Відповідно до Цивільного кодексу України, положення регламенту повинні бути однаковими та рівними задля всіх учасників.

Відповідно до Цивільного кодексу України, регламент задля змагань на основі навичок:

- стисло доводяться правила до відома учасників, у той же час, коли був оголошений конкурс на публіку;
- регламент повинен містити інформацію про приз, число виграшних місць й тип призу за кожне виграшне місце;
- необхідно визначити термін задля завершення завдання / проведення якої-небудь дії;
- регламент може бути змінений тільки до початку змагань. Зміна умов після початку змагань не допускається.

Законодавство вимагає, аби інформація про терміни, місце конкуренції й ресурсів, де правила можуть бути знайдені, що будуть включені у рекламі змагань, лотерей й розіграшах призів.

Українське законодавство не містить окремого регулювання задля кіберспортивних турнірів. У той же час, українське законодавство регулює такі види діяльності, що у залежності від їх механік, можуть представляти

кіберспортивні турніри:

Конкурс на основі майстерності - Цивільний кодекс України встановлює, що змагання кваліфікації можуть бути пов'язані з інтелектуальною чи творчою діяльністю, вчинення певної дії, виконання робіт й т.д. Законодавство встановлює деякі вимоги до регламенту проведення змагань, прав переможців.

Гральний - Закон України «Про заборону грального бізнесу у Україні» забороняє азартні ігри діяльності у Україні. Закон визначає азартні ігри у будь-якій грі, котра вимагає від гравця платити за гру (оплата може здійснюватися будь-яким способом, у тому числі через будь-яку електронну / онлайн платіжну систему), що дозволяє гравцеві чи отримати чи не одержати приз (у будь-якій формі ) на основі випадковості. Відповідно до зазначеного Закону, гральний бізнес визначається як діяльність, пов'язана з організацією, проведенням й надання можливості доступу до азартних ігор в казино, ігрові автомати, комп'ютерні тренажери, букмекерських конторах й / чи інтерактивні засоби чи електронні (віртуальні) казино незалежно від сервера Місцезнаходження. Закон передбачає вичерпний перелік видів діяльності, що не розглядаються як азартні ігри у Україні: організація та проведення лотерей, організація та проведення творчих конкурсів; більярд, боулінг та інші ігри, де гравці не отримують призи; приз акції з рекламними цілями; приз акції в формі змагань, що передбачають безкоштовне участь й т.д.

Очікується, що азартні ігри будуть легалізовані у Україні у січні 2020р. Така мета й терміни були повідомлені Президентом України у серпні 2019 г. Обидва парламент й Кабінет Міністрів приступили до розробки відповідного законопроекту.

Лотерея - масова гра незалежно від її назви, умови, що передбачають призовий фонд залучає серед його учасників, у котрих виграш залежить від випадку й коли територія, на якій вона проводиться виходить за межі однієї

будівлі, незалежно від способу прийняття грошей брати участь у такій грі. Закон забороняє проведення лотерей без ліцензії. У даний час процес подачі заявки на отримання ліцензій лотереї блокується через відсутність прийнятих ліцензійних вимог. оператори лотерей працюють на основі відповідних старих ліцензій, виданих їм до прийняття Закону України «Про державні лотереї у Україні», у той час як порядок допуску нових ліцензій, що будуть отримані не були прийняті.

Наступні штрафні санкції можуть мати співвідношення до організації кіберспортивних турнірів:

штраф за недотримання рекламодавцями правил, що стосуються змісту реклами чи додаткової інформації щодо

поширення такої реклами - штрафи становлять п'ять разів дорожче розподіленої реклами;

за порушення вимог Закону України «Про захист від недобросовісної конкуренції» - штраф в розмірі до 5% від прибутку підприємства (групи) за останній р. (коли прибуток господарюючого суб'єкта за останній р. не оголошена - сума доларів США 7,015);

за порушення правил захисту даних - штраф в розмірі близько USD 70 - 210.

Покарання, пов'язані з заборонаю азартних ігор:

Штраф встановлюється Законом України «Про заборону грального бізнесу» за організацію й проведення азартних ігор - штрафи задля організаторів азартних ігор у розмірі близько USD 1,377,660 плюс конфіскація гральних закладів й всієї реалізованої прибутку, котра повинна бути виплачена до державного бюджету України; кримінальна відповідальність за ведення грального бізнесу - штрафи ок. USD 7015 - USD 28061; адміністративна відповідальність за участь у азартних іграх - штраф в розмірі USD 2 - 17 плюс конфіскація гральних закладів й будь-яке майно, яке було колом у азартних іграх діяльності.

Покарання, пов'язані з лотереями:

Закон України «Про державні лотереї у Україні» встановлює штраф в розмірі бл. USD 2755320 плюс конфіскація ігрових засобів задля організації та проведення лотерей без ліцензії.

Особи, що працюють за кордоном, повинні відповідати законодавству Австрії, в випадках кіберспоривних подій чи розташованих й організованих у Австрії чи за адресою австрійських гравців й / чи покупець, навіть коли вони відкриті й задля гравців й / чи покупці інших юрисдикцій.

Австрійський закон, який регулює план і графік кіберспортивної застосовується у разі, коли така подія проводиться у Австрії, чи принаймні така подія є націленою на австрійський ринок. Окрім того, суди будуть застосовувати й використовувати внутрішні положення, що стосуються розіграшів призів, що публікуються зарубіжними ЗМІ.

Застосовність австрійського закону може призвести до значних зобов'язань з адміністративного права, податкового права чи правил захисту прав покупців й молоді згідно з австрійського законодавства.

Кіберспортивні турніри конкретно не регулюються законодавством Австрії. Таким чином, не існує спеціальної сертифікації задля використання відеоігор у кіберспортивних турнірах на федеральному рівні закону.

Там немає ніяких вимог чи правил, у яких розглядаються конкретні угоди спонсорства задля кіберспортивних турнірів.

Проте, у разі, коли учасники зобов'язані заплатити вступний внесок, просування призу повинен ґрунтуватися на навички й не випадково. Будь-яке зобов'язання заплатити вступний внесок задля участі й де призових акцій покладатися на випадковості у певній мірі може спричинити ліцензійні вимоги відповідно до Закону Австрії азартних ігор.

Таким чином, угода з гравцями й турнірним організатором має бути структурованою, аби уникнути ризику ліцензування відповідно до Закону

Австрії Про азартні ігри.

Там немає ніяких вимог чи застосовних правил, що стосуються обмеження участі. У цілому, критерії відбору учасників повинні бути справедливими, об'єктивними, прозорими й недискримінаційними.

Залежно від гри та законодавства Австрії, у якій проходить кіберспортивна подія, державні нормативні акти щодо захисту молоді (Jugendschutzgesetz) можуть застосовуватися. Такі правила, зазвичай, відносяться до зобов'язань на хості організації заходу й можуть містити конкретні вікові обмеження (також у зв'язку з PEGI й ESC класифікації). Це може відноситися до кіберспортивних атлетів, що беруть участь у турнірі, а також до глядачів заходу.

У деяких випадках національні закони матимуть позовну силу проти осіб, що працюють за кордоном - наприклад, датський Закон про захист даних застосовується до суб'єктів, що працюють за кордоном, коли вони обробляють персональні дані суб'єктів даних, розташованих у Данії й діяльності по обробці пов'язані пропозиції товарів чи послуг, таких суб'єкти даних.

Усі закони, що регулюють тим або іншим чином кіберспортивні події у Австралії

1. Австралійський закон Споживчого у Законі про конкуренцію й покупців 2010 года (АС)
2. Закон проти спаму 2003 (Cth)
3. Інтерактивний закон азартних ігор 2001 (Cth)
4. Закон електрозв'язку 1997 роки (АС)
5. Телекомунікації та зв'язок (захист прав покупців й стандарти обслуговування) Закон 1999 р. (АС)
6. Закон про мовлення тисяча дев'ятсот дев'яносто дві Послуги (АС)
7. Закон Радиосвязи тисячі дев'ятсот дев'яносто дві (АС)
8. Broadcasting Services (Online Content Провайдер Rules) 2018 (АС)

9. Австралійська асоціація національних рекламодавців (AANA) Кодекс етики
10. AANA Реклама й ставки маркетингових комунікацій код
11. AANA Код задля розміщення реклами та маркетингових комунікацій  
Задля дітей
12. Класифікація (Публікації, Фільми та Комп'ютерні Ігри) (Enforcement)  
Закон 1995 (ACT)
13. Класифікація публікацій, фільмів й Закону про комп'ютерні ігри 1995  
(NT)
14. Класифікація (Публікації, Фільми та Комп'ютерні Ігри) Закон  
Enforcement 1995 (NSW)
15. Класифікація комп'ютерних ігор й Закон 1995 зображень (КЛД)
16. Класифікація (Публікації, Фільми та Комп'ютерні Ігри) Закон  
Enforcement 1995 (Tas)
17. Класифікація (Публікації, Фільми та Комп'ютерні Ігри) закон 1995  
(SA)
18. Класифікація (Публікації, Фільми та Комп'ютерні Ігри) (Enforcement)  
Закон 1995 (ВІК) Класифікація (Публікації, Фільми та Комп'ютерні Ігри)

Відсутня конкретна сертифікація, тому не потрібна ліцензія задля використання відеоігор у кіберспортивних турнірах. Однак, позаяк відеоігри захищені авторським правом, то організатори кіберспортивних турнірів повинні укласти ліцензійну угоду з відповідним правовласником (розробником ПО).

У даний час не існує конкретних вимог, що можна застосувати до спонсорських угод для кіберспортивних турнірів.

Проте, у Данії кіберспортивні федерації настійно радять дотримуватись кодексу етики залежно від прямого чи непрямого маркетингу, пов'язаного з азартними іграми й енергетичними напоями, коли такий маркетинг



орієнтований на дітей віком до 18 років.

Як правило, спонсорські угоди регулюються не законодавством Данії, а положеннями згідно контракту.

Це залежить від того, якого типу невідповідності, наприклад, недотримання датських маркетингових законів може призвести до адміністративних штрафів, передбаченого регламент виділений у першому розділі.

Фінське правило застосовується до кіберспортивних події на ім'я фінських гравців. Там немає виділеної сертифікації задля використання відеоігор у кіберспортивних турнірах, окрім сертифікацій, необхідні для їх продажу населенню, таких як Закон про аудіовізуальних програм (710/2011, з наступними змінами) та його положення про віковий рейтинг задля відеоігор. При сертифікації рекомендується уникати потенційних суперечок.

Там немає особливих вимог до спонсорських угод про кіберспорте турнірів. Проте, маркетинг повинен бути відповідно до фінського законодавства покупців, так що покупці можуть сказати різницю між рекламою та іншим контентом, що кіберспортивний турніри виробляють такі як живі потоки.

Суворі вимоги пред'являються до змісту регламенту і формальності, що будуть потім, коли кіберспортивний турнір підлягає правила просування призу.

Окрім того, регламенту повинні бути складені відповідно до фінського законодавства покупців, коли турнір не спрямований на професійних гравців, й вводить у оману реклами правила, коли турнір адресовано професійним гравцям.

Окрім того, механіка турніру кіберспортивних повинна бути побудована так, аби уникнути застосування гральних законів й повинна, у будь-якому випадку, дотримуватися правил захисту даних й закони про інтелектуальну

власність.

Там немає ніякого регулювання, характерного задля кіберспорту турнірів. Проте, Фінські правила можуть бути застосовні. Якщо ці положення застосовуються, деякі призи вважаються неправильними, такими як зброя, вибухові речовини, небезпечними хімічними речовинами та живими тварини.

Окрім того, сума призу й шанси на виграш призу, є важливими факторами. Дуже високе значення призи й дуже високі ймовірності виграшу призу можна вважати всупереч звичайно прийнятими ділової практики. Проте, висока вартість призів як таких не вважається непристойним.

Сам приз повинен також існувати насправді. Це строго заборонено на ринок через розіграші призів, де насправді ніякого призу не доступно.

Оператори, проведення фінських загальні азартні ігор й парі ліцензії, а також тих, хто тримає парі магазину ліцензію може запропонувати ставки на кіберспорт події, у межах, встановлених гральних правила й за умови затвердження типу кіберспортивного події й типу ставки по фінський регулятор грати у азартні ігри.

Там не існує спеціальний режим, котрий можна застосовувати до кіберспорту. Esports Федерація Finnish (Seul) опублікувала фінським кіберспорт Кодексу поведінки (доступний тільки на фінською мовою), котрий включає у себе етичні принципи задля обох гравців й організаторів турнірів кіберспорту.

Дозволено займатися питаннями захисту даних (наприклад, забезпеченням належної політики конфіденційності на місці й у тому числі відповідних функціональних віконець задля згод).

У разі порушення грального законодавства, кримінальні санкції можуть застосовуватися. Існує також можливість того, що персональні дані обробки аспектів кіберспорту турнірів можуть порушати закони про захист даних.

Французький закон передбачає загальну заборону на лотереях (тобто всі

операції (у тому числі конкурсів майстерності) (я) запропонував публіку, під будь-яку деномінацією, (б) визначається, навіть частково, випадково, (III) створюючи очікування посилення й (IV), задля якого платіж від учасника Потрібно організатор). Будь-що операції, онлайн або ні, що відповідають вищезгаданим критеріям, забороняється.

Проте, Французьке законодавство передбачає деякі винятки задля цієї заборони, у тому числі виключення, пов'язане з онлайн азартні ігри й азартні ігри й онлайн відеоігор, тобто кіберспортивний турніри. Окрім того, кіберспортивні турніри також можуть бути предметом правил Л.Алєхіна, коли вони розглядаються у якості таких заохочень.

Особи, що працюють за кордоном, повинні відповідати французьким законодавством в випадках кіберспорту події, адресованому французькі гравець й / чи покупець, навіть коли вони відкриті й задля гравців й / чи покупців інших юрисдикцій.

Задля того, аби визначити, або є цільові показники просування французьких покупців, регулюючий орган може приймати до уваги такі фактори, як критерії прийнятності, реклама у місцевих засобах масової інформації, мови й т.д.

Положення статті L. 321-8 й далі французького кодекс внутрішньої безпеки, що відноситься до відеоігри визначається як будь-котрий вільний програмне забезпечення, доступне задля громадськості у фізичному середовищі чи онлайн й у тому числі елементи художньої та технічної творчості, пропонуючи одному чи декільком користувачам взаємодій, що спираються на письмовому кадрі чи змодельованих ситуаціях й у результаті рухомих зображень, з чи без звуків.

Що стосується змагань відеоігор, вони визначаються як змагання, що об'єднують, заснований на відеоігри, по крайній мере, два гравця чи команди гравців за рахунок чи перемогу. Організація таких конкурсів відеоігор не

включає у себе організацію ставка.

Отже немає, там немає спеціальної сертифікації задля використання у відеоіграх змагань, у тому числі кіберспорту турнірів, окрім сертифікатів, необхідних задля їх продажу населенню.

Там немає особливих вимог до Спонсорство угоди задля кіберспорту турнірів.

Проте, тип належного спонсора й послуги, що надаються й спонсор може привести до регуляторного (наприклад, заборони реклами тютюну, алкоголь, інвестиційні послуги, пов'язаним з деякими фінансовими контрактами, медицина) й податковими питаннями.

Різниця має бути зроблено між (I) фізичні Esports турнірів й (II) онлайн Esports турнірів.

Кіберспортивні турніри, що фізично збирають у одному місці всіх учасників, дозволяється відповідно до французького законодавства, за умови, що загальна сума реєстраційного внеску чи фінансового внеску за рахунок учасника не перевищує 100% від загальної вартості організації заходу, у тому числі загальна кількість підсилень чи призів, пропонованих.

Коли загальна сума прибутку чи призи, пропоновані перевищує EUR 10 000, організатори повинні виправдати існування інструменту чи механізму, котрий гарантує, що вигоди й призи повністю перерозподілені. Окрім того, такі змагання повинні бути доведені до відома компетентного органу.

Онлайн кіберспорт турніри, ні у якому разі включати фінансовий внесок. Однак стаття L. 321-11 французького кодексу внутрішньої безпеки передбачає, що задля онлайн-змагань кіберспорт, вартість доступу у Інтернет й потенційна вартість покупки гри, використовуваної у якості основи задля конкуренції кіберспортівної не може розглядатися у якості фінансовий внесок.

Згідно французькому закону № 2016-1321 від 7 жовтня 2016, спеціальні

вимоги повинні бути дотримано, аби найняти професійний кіберспорт гравців. Будь-котра компанія чи асоціація повинна отримати схвалення на рівні міністрів, аби найняти такі професійний кіберспорт гравців.

Трудовий договір, укладений між компанією / асоціацією й гравцем кіберспортивного повинен бути довгостроковим договір фіксований, термін якого не може бути менше, ніж у конкурентному ігровому сезоні (тобто один р.) й не повинен перевищувати п'ять років.

Окрім того, за трудовий договір повинен відповідати вимогам, викладеним в статті 102 закону від 7 жовтня 2016.

Терміни сезонів відеоігор змагань визначені у постанові від 17 квітня 2018.

Час також має бути дозволено, коли організатор ще не зробив відповідні кроки у напрямку стає сумісним з вимогами GDPR й французький

Закону про захист даних, що стосується управління персональних даних, зібраних й оброблюваних у зв'язку з кіберспортивного турнірами, у тому числі, без обмеження, створення й підтримання записи обробки даних заходів, відповідні інформаційні повідомлення надаються суб'єкти даних, а також реалізовані формальні процеси, з тим аби останнім здійснювати свої права (тобто доступ, виправлення й видалення, Дані портативність, заперечення, обмеження обробки, право на цифрове спадок).

У разі, коли обробка персональних даних у контексті кіберспорту турнір, швидше за все, призведе до високих ризиків задля прав й свобод фізичних осіб (наприклад, коли такі дані використовуються задля учасників профільних), організатор повинен також продовжити оцінку впливу персональних даних ,

У цілому, проведення чистих кіберспортивної діяльності на приз, не розглядаються у якості гральної діяльності у Угорщині

(На відміну від кіберспорту ставка). Відповідно, територіальна сфера азартних ігор акту й юрисдикція угорських гральних влади не є релевантними

у цьому співвідношенні.

Проте, щодо питань захисту прав покупців, угорські закони можуть бути здійсненими проти особи, котра працює за кордоном, за умови, що така особа направляє власну діяльність у Угорщину (на основі індикативних факторів, таких як мова, валюта, номер телефону, ім'я домен, посилання на угорські закони й т.д. ).

Учасники віком до 18 років необхідна згода батьків, аби ввести турніри, організовані HUNESZ. На ці події тільки ті гравці можуть насправді вводити у поле, що задовольняють вимогам віку, є членами бази даних HUNESZ через киберспортівної організації чи знаходяться під любительську контракту спортсмена, й фігурують у списку своєї команди.

Esports на даний час не загально визнано у Угорщині, як спорт. Окрім того, не існує спеціальний режим, котрий можна застосовувати до кіберспорту. Як наслідок, найбільш глибокий аналіз механіки кіберспорту турнірів необхідно уникати проблем, наприклад, застосовність азартних ігор правила.

Якщо кіберспорту діяльність розглядаються як незаконна гральна діяльність диференціюється сума штрафів може бути накладена у залежності від виду порушення. Максимальний розмір штрафу (наприклад, у разі гральної діяльності без ліцензії) є додатком. EUR 310000. Проведення граючи у азартні ігри діяльність без ліцензії може включати у себе кримінальні справи, а також.

У Франції, з моменту вступу у силу GDPR 25 травня 2018 р., загальний принцип полягає у тому, що кожна обробка мети, задля якої обробляються персональні дані повинні бути підтвержені з записом даних обробка діяльності.

Таким чином, це не є обов'язковою вимогою, аби зробити запис записи задля кожного турніру киберспортівних, проте мати один вхід записи, що охоплює управління персональних даних, що збираються й обробляються у ході таких операцій (за умови, що кошти обробки й дані, що обробляються

схожі ). Якщо персональні дані передаються за межами Європейської економічної зони, необхідно переконатися, що одержувач перебуває у країні, визнаної Європейською комісією у якості забезпечення належного рівня захисту персональних даних, чи здійснюються належний механізм передачі (наприклад, зв'язування корпоративних правил, Європейська комісія типових положень).

Особи, що працюють за кордоном, повинні відповідати італійським законодавством в випадках міжнародних кіберспортивних подій адресованих італійських гравців й / чи покупців, навіть коли вони відкриті й задля гравців й / чи покупців інших юрисдикцій.

Там немає прецедентів з цього питання. Однак використання претензій по-італійськи, посилення Італії у Регламенту та інших обставин можна було б вважати італійським влади як показники застосовності італійського законодавства.

Застосовність італійського закону може призвести до значного зобов'язання за правилами, у тому числі податкових зобов'язань.

Там немає виділеної сертифікації задля використання відеоігор у киберспорті турнірах, окрім сертифікатів, необхідних задля їх продажу населенню, таких як ті, що передбачені у Італії відеоігор й інтернет-контент вікового рейтингу системи засновані на правилі самосертифікації ,

Там немає особливих вимог до спонсорських угод задля кіберспорту турнірів, відмінних від тих, що передбачені статтею 9 Закону Декретом 12 липня 2018 р., № 87, котрий забороняє будь-яку форму прямого й непрямой реклами, пов'язані з парі, азартні ігри й інші види гри з грошовим виграшем.

Окрім того, тип належного спонсора й послуги, що надаються й спонсор може привести до нормативних й податкових питань.

Декрет 14 квітня 1948 р. № 496 надає монополія держави на «організацію та здійснення ігр майстерності й тоталізатори змагання, задля котрих винагороду будь-якого роду виплачується й участь якого вимагає виплати грошової частки».

У зв'язку з цим, існує ризик, що виплата щорічної плати за реєстрацію на кіберспортивному турнірі або лізі може розглядатися як грошова багаття, проти якого видано винагороду.

Таким чином, угода з гравцями повинно бути структуровано таким чином, що такий ризик можна уникнути.

Особи, що працюють за кордоном, повинні гарантувати, що їх діяльність у Сполучених Штатах й їх діяльність у Інтернеті, що спрямовані на користувачів у Сполучених Штатах відповідають США недоторканність приватного життя, захисту прав покупців та інших законів.

Сертифікації не потрібно використовувати відеоігри у киберспорте турнірах, проте розробник гри й / чи управління задля видавців права на що проводяться без дозволу від власника гри ризику, що порушує авторські права власника ігри та інші права у грі.

Також Entertainment Software Рейтинг ради ( «ESRB») надає рейтинги надати інформацію про те, що це у грі чи додатку, аби батьки й покупці можуть зробити усвідомлений вибір про те, що ігри є правильними задля своєї сім'ї.

Рейтинги мають 3 частини: Рейтинг Категорії, контент дескриптори й інтерактивні елементи. Організація у киберспортивних турнірів за назвою гри, котрий є швидкість задля зрілих може піддати організатор турніру до можливого регуляторного або іншої вимоги, коли турнір відкритий задля молодих гравців, гра вважається непридатною задля.

Особливі вимоги не застосовуються до спонсорських угод кіберспортивних турнірів, проте закон Каліфорнії Talent Agency (Cal. Lab. Код §1700 й сло.) забороняє неліцензійний талант агентів, які закупаються



зайнятості задля художника й можуть бути залучені різними спонсорськими структурами, що вимагають гравців задля виконання певних видів послуг.

Кіберспортивні турніри повинні бути структуровані відповідно до конкурсу й тоталізаторів законів Сполучених Штатів й анти-гральні закони, з довгими форми Офіційних правил, що регулюють участь у турнірі, гра правила гри, що описують, як турнір буде проведено, коротка форма розкриття інформації, що інформують потенційних абітурієнтів про базової інформації турніру й де вони можуть дізнатися всю необхідну інформацію про турнір й податкових законах й правилах, що регулюють інформація й інші особисті дані будуть активно й пасивно зібрані з гравців, що беруть участь у турнірі, державні й федеральні закони про конфіденційність також повинен бути взятий до уваги у офіційних нормативних актах чи іншому регламенту для турніру кіберспортивних, у тому числі будь-котрих кваліфікаційні раундів.

Організатори можуть застосовувати будь-що такі обмеження, викладені у регламенті для участі в турнірі. Ця діяльність може також піддавати осіб чи організації, що беруть участь у такій діяльності потенційного кримінального переслідування із стороною державних органами.

Грошові кошти та негрошові призи можуть бути присуджені у кіберспортивних турнірах, що проводяться у Сполучених Штатах, проте обмеження премії повинні бути описані у Офіційних правилах турніру й податковому законодавстві й правилах та можуть вплинути, на адміністрування виконання призу й, зокрема, або є утримання податки повинні бути вивезені з або інакше оплачуються переможцем перед приз присуджується.

Якщо гравці платять внесок готівки задля участі у турнірі кіберспортивних, необхідно дотримуватися обережності, аби уникнути перетворень призового фонду у незаконний гаманець, яке може спричинити за

перетворення внеску у незаконні ставки, колу чи парі.

## **1.2 Юрисдикційні особливості під час проведення кіберспортивної події**

Через те що кіберспортивні змагання проходять у різних країнах та у них приймає участь велика кількість людей та ще та до того більшість з них має різне підданство, питання юрисдикції під час проведення кіберспортивної події стоїть дуже гостро. Різні експерти у різній мірі оцінюють проблематику цього питання, позаяк нині, під час глобалізації та цифрової еволюції суспільства кордони між країнами розмиваються. Пропоную розглянути джерела, що допомагають зрозуміти природу та правову специфіку правового регулювання кіберспорту в різних країнах. А саме, почати з питання юрисдикції різних учасників таких стосунків.

Особи, що працюють за кордоном, повинні відповідати законодавству Австрії, в випадках міжнародних кіберспортивних подій чи розташованих й організованих у Австрії чи на адресу австрійських гравців й / чи покупець, навіть коли вони відкриті й задля гравців й / чи покупці інших юрисдикцій.

Там немає прецедентів з цього питання. Проте, австрійський закон, котрий регулює набір план події кіберспортивної застосовується у разі, коли така подія проводиться у Австрії, чи принаймні цілей на австрійському ринку. Окрім того, суди будуть застосовувати й використовувати внутрішні положення, що стосуються розіграшах призів, що публікуються на зарубіжні ЗМІ, проте, спрямованих на внутрішній громадськості, особливо, коли вони опубліковані у Інтернеті.

Застосовність австрійського закону може призвести до значних зобов'язань з адміністративного права, податкового права чи правил захисту прав покупців й молоді.

Кіберспортивні турніри конкретно не регулюються законодавством Австрії. Таким чином, не існує спеціальної сертифікації задля використання відеоігор у кіберспорті турнірах на федеральному рівні закону.

Проте, коли кіберспорт подія має бути організовано й проведено у Австрії, необхідно дотримуватися законів про стан конкретних. На рівні державного права вимоги до сертифікації Загальноєвропейська Інформація про гру ( «PEGI») задля відеоігор задля держави Відня й Corinthia й сертифікації самоконтролю розважального програмного забезпечення ( «ESC») вимоги до відеоігор у штаті Зальцбург застосовні.

У деяких випадках національні закони матимуть позовну силу проти осіб, що працюють за кордоном - наприклад, датський Закон про захист даних застосовується до суб'єктів, що працюють за кордоном, коли вони обробляють персональні дані суб'єктів даних, розташованих у Данії й діяльності по обробці пов'язані пропозиції товарів чи послуг, таких суб'єкти даних.

У даний час не існує будь-що конкретні вимоги, що можна застосувати до спонсорських угод задля кіберспорту турнірів. Проте, код Данії кіберспорту Федерації етики настійно радить від прямого чи непрямого маркетингу, пов'язані з парі, азартні ігри й енергетичні напої, коли такий маркетинг орієнтований на дітей віком до 18 років.

Фінське правило застосовується до кіберспортивної події на ім'я фінських гравців й / чи покупця таких послуг. Там немає виділеної сертифікації задля використання відеоігор у кіберспортивних турнірах, окрім сертифікацій, необхідних задля їх продажу населенню, таких як Закон про аудіовізуальних програмах (710/2011, з наступними змінами) та його положення про віковий рейтинг задля відеоігор.

Там немає особливих вимог щодо спонсорських угод про кіберспортивні турніри. Проте, маркетинг повинен відповідати до фінського законодавства покупців, так що покупці можуть сказати різницю між

рекламою та іншим контентом, що кіберспортивний турніри виробляють такі як живі потоки.

Навіть при роботі за кордоном, юридичні особи повинні відповідати німецьким законом у разі кіберспорт подія націлене на ринку Німеччини, наприклад, шляхом вирішення німецьких гравців й / чи покупців, навіть коли вони відкриті й задля гравців й / чи покупців інших юрисдикцій. там немає прецедентів з цього питання.

Однак використання претензій на німецькій мові, посилення на Німеччину у Регламенту та інших обставин може бути розглянута німецькими властями у якості показників застосовності німецького права.

Телекомунікації та радіомовні правила застосовуються на основі принципу країни походження, тобто Німецькі правила не будуть застосовуватися, коли країна-о-походження відповідного середовища не Німеччина.

Немає окремої сертифікації задля використання відеоігор у кіберспорт турнірах, за винятком сертифікатів, необхідних задля їх продажу населенню, таких як ті, що передбачені за віком-рейтинговою системою німецького саморегулювання Організації Entertainment Software (УСК) ,

В Ірландії немає законів спеціалізованих на кіберспорті, що регулюють подібні змагання, хоча змагання буде залежати від загальних законів, таких як закони, що стосуються захисту прав покупців й захисту даних, коли конкуренція працює від Ірландії чи надається споживачам у Ірландії.

Ірландські закони про захист прав покупців й захисту даних підлягає виконанню щодо осіб, що працюють за кордоном, у деяких випадках.

Там немає виділеної сертифікації задля використання відеоігор у кіберспорт турнірах. Ірландія використовує рейтингову систему віку Загальноєвропейської Інформації про гру задля класифікації комп'ютерних ігор задля продажу населенню. Це добровільна система, роздрібні продажі

комп'ютерних ігор, як очікується, слідувати.

Особи, що працюють за кордоном, повинні відповідати італійським законодавством в випадках міжнародних кіберспортивних подій адресованих італійських гравців й / чи покупців, навіть коли вони відкриті й задля гравців й / чи покупців інших юрисдикцій.

Відсутні прецеденти судового врегулювання правових спорів, які були б поєднані з кіберспорту. Однак використання претензій по-італійськи, посилення Італії у регламенту інших обставин можна було б вважати італійським влади як показники застосовності італійського законодавства.

Застосовність італійського закону може призвести до значного зобов'язання за правилами, у тому числі податкових зобов'язань.

Чеські регулятори не діють та не обмежують правилами осіб, що працюють за кордоном, коли такі особи не зосереджені на чеських гравців й / чи покупців в своїй діяльності чи іншим чином здійснювати власну діяльність на території Чеської Республіки.

У таких випадках суб'єкти, що працюють за кордоном, повинні відповідати чеським законодавством, навіть коли вони відкриті й задля гравців й / чи покупців інших юрисдикцій.

Задля того, аби оцінити, або є діяльність зосереджена на чеських осіб, різні обставини варто розглядати (наприклад, мова спілкування, домен сайту, реклама й т.д.).

Застосовність чеського закону може призвести до значного зобов'язання за цими правилами, у тому числі податкових зобов'язань.

У Хорватії не існує будь-котрих конкретних правил, що застосовують безпосередньо до іноземних організацій, що надають послуги кіберспортивних організаторів. Проте, особи, зареєстровані за кордоном, повинні відповідати загальним хорватських законів й норм ЄС при наданні послуг на хорватському ринку.

Варто зазначити, що відповідно до статті 68 хорватського Gambling Act іноземні юридичним особам, у принципі, заборонено надавати у азартних іграх у Хорватії.

Esports прямо не регулюється у Хорватії й, відповідно, не існує будь-котрих правил, що стосуються сертифікації, використовуваних у рамках кіберспорту турнірів.

Навіть при роботі за кордоном, юридичні особи повинні відповідати німецьким законом у разі кіберспорт подія націлене на ринку Німеччини, наприклад, шляхом вирішення німецьких гравців й / чи покупців, навіть коли вони відкриті й задля гравців й / чи покупців інших юрисдикцій.

Там немає прецедентів з цього питання. Однак використання претензій на німецькій мові, посилення на Німеччину у Регламенту та інших обставин може бути розглянута німецькими властями у якості показників застосовності німецького права.

Телекомунікації та радіомовні правила застосовуються на основі принципу країни походження, тобто

Німецькі правила не будуть застосовуватися, коли країна-о-походження відповідного середовища не Німеччина.

Основний законодавчий акт, котрий регулює азартні ігри у Індії Закон про PG. У той час як Закон ПГА у першу чергу регулює азартні ігри, це центральне (чи федеральний) законодавство, й азартні ігри, занесене у якості держави суб'єкта. Отже, окремі держави у Індії утримання влади законодавчих актів з цього питання й деякі держави мають різні законодавства, що регулюють гральний бізнес.

Доречно, навіть коли закон ПГ конкретно не визначають азартні ігри чи її елементи, розділ 12 Закону про ПГ, звільняє його застосовність до ігор майстерності, що включають у себе ігри, що містять елементи чистого мистецтва, а також, ігри, що є переважно гри вміння разом з допоміжними елементами випадковості.

Таким чином, це означає, що заборона на азартні ігри заходів у рамках обмежувально посилається Закон PG до азартних ігор, що включають у азартні ігри, й ігри, що у основному азартні ігри, з допоміжними елементами майстерності.

Окрім того, більшість національних законодавств обмежують можливість застосування до азартних ігор. При цьому, деякі держави, такі як, Ассам й Odisha, заборонити всі види азартних ігор - незалежно від того, або є вони гри майстерності й шанс чи гри тільки випадково.

Дві держави, що надають ліцензії спеціально задля онлайн-ігор є Сіккім й Нагаленд. Відповідно до (регулювання) Правил Сіккім Online Gaming 2009 («Сіккім Правила»).

У цілому, більшість законодавства не має екстериторіальне застосування. Коли, однак, суттєвий зв'язок була встановлено, що щось у порушенні закону робляться, й це впливає на індійські жителя, регулюючі органи можуть розглядати дії проти іногородніх промоутерів кіберспорту.

Закон про IT PC й мають екстериторіальний застосовність. Отже, у разі виявляється стороною діяти у порушенні вищевказаних законодавств, така партія може бути притягнута до відповідальності у зв'язку з ними. Далі, індійські регулятори також мають право блокувати іноземні сайти, що порушують місцеві закони.

Хоча не існує визначення азартних ігор під в індійських законах, як правило, розуміється відіграшу грошей чи щось цінне, на подію з невизначеним результатом, з наміром виграти гроші чи матеріальні блага. Таким чином, азартні ігри вимагають розглядів елементів (кількість виноситься), ризик (шанс), а також приз, бути присутнім.

На цьому принципі, участь гравців у азартні ігри діяльності посилається на гроші, отримані на основі того, що відбувається чи не відбувається під час кіберспортивного турніру.

Таким чином, у той час як немає ніяких обмежень у собі, у тому, аби гравці не платять ціну, аби брати участь, це буде функція, котра може поставити під питання або участь у тому, що з діяльності «грального».

Однак, як уже говорилося вище, кіберспорт не підпадає під егіду гральної діяльності й, таким чином, не існує явного обмеження / заборони брати з гравців кошти, аби заплатити внесок за участь у кіберспорті турніри у Індії.

Варто зазначити, що більшість національних законодавств, а також Закону про ПГЕ, були прийнято задовго до появи онлайн-ігор / кіберспорту, й, отже, у основному відноситься до азартних ігор діяльності, що мають місце у фізичних приміщеннях (наприклад, «загальний гральний дому»), Таким чином, у той час як застосовність такого законодавства на сушу / діяльність фізичної гральних очевидна, її придатність до онлайн-ігор сумнівна. Це, так би мовити, є кілька держав що були прийняті закони, спеціально задля азартних ігор онлайнні спортивні ставки, а саме, Сіккім й Нагаленд.

Окрім усього іншого, такі законодавчі акти регулюють гри, що включають реальні гроші й забезпечують вимоги до ліцензування, аби запропонувати такі ігри онлайн вище Відповідно до Закону PG, покарання призначається в вигляді позбавлення волі, штрафу, чи обох, за порушення. Злочин відкриття / зберігання / с використанням загального ігровим-будинку карається штрафом у розмірі до INR 200 й тюремного ув'язнення до протягом трьох місяців. Особа, визнана у гральний будинок, підлягає штрафу у розмірі до INR 100 чи тюремного ув'язнення до одного місяця.

Додаткові санкції й штрафи можуть застосовуватися, у залежності на оспорюваному порушення, наприклад, штрафи як це передбачено в відповідності з різними законодавствами, як описано вище, й / чи будь-общегражданским / кримінальне порушення, яке може мати місце під час турніру.



Об'єкти, що працюють за кордоном, повинні відповідати норвезькому законодавству в випадках кіберспорту події, адресованому норвезькі гравець й / чи покупець, навіть коли вони відкриті й задля гравців й / чи покупців інших юрисдикцій.

Використання претензій на норвезькому, що приймають платежі у норвезькій валюті, мови веб-сайту, національності спонсора та інших обставин, буде на думку норвезьких властей у якості індикаторів застосовності норвезького законодавства.

Застосовність норвезького законодавства може призвести до значного зобов'язання відповідно до правил, у тому числі податкових зобов'язань.

Особи, що працюють за кордоном, повинні відповідати вимогам іспанського законодавства у разі міжнародних кіберспортивних подій на ім'я іспанського гравці й / чи покупці, навіть коли вони відкриті й задля гравців й / чи покупців інших юрисдикцій.

NLOPD явно розроблені задля запобігання партій, заснованих за кордон від недотримання іспанських правил у цьому співвідношенні. Те ж саме відноситься й до Закону про захист RDL1 іспанських покупці / 2007, коли конкуренція розглядаються у напрямку Іспанія тобто здійснюється фізично у Іспанії чи адресат є споживачем, що базуються у Іспанії.

Використання іспанської редакції, посилання на Іспанію у регламенту інших обставин може бути розглянута іспанськими властями у якості індикаторів застосування іспанського законодавства.

Застосовність іспанського законодавства може призвести до значного зобов'язання відповідно до правил, у тому числі податкових зобов'язань.

Міністерство молоді і спорту Люксембургу чекає висновків Люксембурзької Національної олімпійської чемності (далі «COSL») про те що кіберспорт варто розглядати через призму спортивних законодавчих актів з цього питання. Якщо буде розглядатися як спорт, закон спорту від 17 серпня

2005 з поправками, повинен бути застосований.

Позаяк відповідні правила караються у кримінальному порядку, влади Люксембургу вважають, що можливість закон 1977 повинен застосовуватися до будь-котрих операторам Люксембурзьких, проте й задля іноземних операторів, орієнтованих на житель Люксембургу. Тому, коли гральні закони Люксембургу були звернутися у киберспортивних, суб'єкти, що працюють за кордоном, повинні відповідати закону Люксембурга, у разі міжнародних киберспортивних подій, орієнтованих на Люксембург й / чи покупців, навіть коли вони були відкриті задля гравців й / чи покупців інших юрисдикцій.

Що стосується договірних зобов'язань між суб'єктом, що працюють за кордоном, й польських гравців, положення Рим I Правило буде застосовуватися. Якщо гравець є професійним (грає в професійній команді задля життя), контракт між цим плеєр й киберспортивної організацією, що діє за кордон регулюється законом, обраним боку.

Якщо ви не вкажете один закон, закон, котрий регулює договір, залежить від обставин, проте у цілому договір повинен регулюватися законодавством країни, де киберспорт особа має своє звичайне місце проживання.

Проте, коли контракт (котрий включає у себе положення та умови турніру) укладено між суб'єктом кіберспорту й гравець, котрий не є професійним (Споживач), й що організація спрямовує власну діяльність у Польщі (чи у декількох країнах, включаючи Польщу), за замовчуванням, що договір буде регулюватися польським законодавством. У цих умовах, зазначених вище сторін, але, можуть вибрати право, яке застосовується до договору (наприклад, закон країни, у якій компанія здійснює власну діяльність), але, покупець не може бути позбавлений захисту, що забезпечується йому польськими споживчий закон (як й раніше застосовується тобто споживчого права польського).

Російські закони у цій сфері, як правило, не мають екстериторіальний ефект, проте при певних обставинах, російська влада буде прагнути

стверджувати юрисдикції, де іноземні оператори вести власну діяльність через веб-сайти чи інші засоби, що адресовані спеціально задля російського ринку. Наприклад, мовні сайти російських чітко орієнтовані на російських учасників чи діючи через доменні імена у традиційно російських-орієнтованих діапазонах (.ru, .su, й т.д.).

На практиці, швидше за все, й тільки санкції, що можуть бути застосовані до іноземних киберспортівної діяльності, такими, що порушують громадський порядок "» Росії, є блокування веб-сайту, через котрий порушує діяльність виконується.

Всі види азартних ігор, є незаконними у Китаї (за винятком лотерей, що не є юридично розглядатися як форма азартних ігор). Ми викладені нижче деякі правила, що можуть мати співвідношення до середовищі киберспортівної.

Національні закони КНР, як правило, не підлягає виконанню щодо осіб, що працюють за кордоном. Тим не менш, є

Виняток щодо заходів задля управління Cyber Performance бізнесу-операцій, де іноземні гравці, що беруть участь у транслюється киберспорте турнірах зажадають схвалення з боку Міністерства культури й туризму. Без такого дозволу, іноземні гравці не можуть брати участь у трансльованих турнірах.

У цілому, Гонконг законодавство не надає екстериторіальність застосування. Проте, можуть існувати деякі обмеження, що застосовуються задля зарубіжних осіб, що здійснюють певні види діяльності у Гонконзі.

Наприклад, будь-котра людина, котра хоче провести просування торгівлі з призами у Гонконзі, котрий потрапляє у сферу «лотереї» й / чи «ігор», як визначено відповідно до Указу Gambling (Cap. 148) потрібно задля отримання ліцензії. За кордоном заявник, що не присутності у Гонконгу, призначає й санкціонувати агент, чий бізнес зареєстрований у Гонконзі, аби стати

претендентом на ліцензію.

Основний законодавчий акт, котрий регулює азартні ігри у Індії Закон про PG. У той час як Закон ПГА у першу чергу регулює азартні ігри, це центральне (чи федеральний) законодавство, й азартні ігри, занесене у якості держави суб'єкта. Отже, окремі держави у Індії утримання влади законодавчих актів з цього питання й деякі держави мають різні законодавства, що регулюють гральний бізнес.

Нагаланд заборона азартних ігор й просування й регулювання онлайн-ігор Skill Act, 2016 ( «Закон Нагаланд») передбачає видачу ліцензій на онлайн-ігор, проте тільки задля ігор майстерності.

Що стосується кіберспорту, розуміються як організовані електронних спортивних змагань, наприклад, відео-ігор, фантазії спорту й такі, що були проведені недавніми судовими прецедентами у Індії, аби бути переважний іграми майстерності. Наприклад, Пенджаб й Хар'яна

Високий суд Шрі Varun Gumber проти союзної території Чандігарх й ПРС., Відзначив, що грають фантазії спортивних ігор потрібний такий же рівень майстерності, судження й обачності, як у скачках, й постановив, що такі ігри у основному гри майстерності. Окрім того, Високий суд Бомбея, у Гердіпе Сінгх Сачар v. Союз Індії & Ors., Останнім часом вважав, що онлайн фантазії ігровий є гри майстерності. Зважаючи на вищенаведене, так як кіберспорт не позначений, як азартні ігри, проте конкретно гри майстерності, то це означає, що кіберспорт буде тому, випадають із сфери дії Закону про ПГ й національних законодавств, а не було б заборонено.

Отже, воно може бути законним, аби запропонувати реальні гроші ставки на кіберспорт конкурсах тільки по відношенню до гравець проти гравця й фантазії ставки, пов'язані з моделлю кіберспортівної. Проте, глядач ставка буде те саме що будь-котрий інший формі спортивних ставок, котрий не зважає грою майстерності у суді у Індії. Глядач гра, однак, може бути запропонована у Сіккімі після придбання відповідної ліцензії відповідно до Правил Сіккіму.

Відповідно до політики ПІІ Індії, прямих іноземних інвестицій ( «ПІІ») заборонений особам, що беруть участь у лотерейний бізнес (у тому числі державних, приватних лотерей, інтернет-лотерей), а також азартних ігор / парі (у тому числі казино). Він також забороняє іноземні технології співпраці, такі як, ліцензування задля франшизи, товарний знак, фірмове найменування, контракт на лотерейного бізнесу, азартні ігри й парі.

Варто зазначити, що не існує ніякого центрального законом орган чи рівномірне законодавство, яке регулює рекламу у Індії, у даний час. Проте, реклама у цілому, регулюється нестатутні органом, Рада з рекламних стандартів Індії ( «ASCI»), й ASCI Код. У відповідності з керівними принципами, прийнятими ASCI, будь-котра реклама, котра сприяє незаконної, аморальної та непристойною діяльність була б заборонена. Далі, відповідно до глави III частини ASCI Кодексу, рекламні оголошення задля будь-якого продукту, використання якого заборонено згідно зі законом, чи рекламні оголошення, що присутні Злочинність, як бажані чи спонукає людей наслідувати його, забороняється.

Оголошення, що сприяють незаконні азартні ігри може бути забороненими.

Закон ІТ, зокрема, штрафує передачу будь-котрих непристойного змісту / матеріали сексуального характеру у електронній формі, у тому числі дитячої порнографії. Посередників Правила вимагає «посередників», наприклад, інтернет-провайдерів, постачальників послуг мережі, пошукові системи й оператори зв'язку ні до хосту чи передавати будь-яку інформацію, котра відноситься до, чи заохочує азартні ігри.

Цей закон визначає неприпустиму публікацію в вигляді будь-якого публікації, що зображують будь-котрий акт насильства чи вчинення злочинів, таким чином, аби підбурювати чи порушити молода людина вчинити будь-котрий злочин чи акти насильства або жорстокості. Якщо людина продає,

наймає, розподіляє, виставки, вводять у обіг, відбитки, володіє чи рекламує якусь шкідливу публікацію, така людина буде каратися відповідно до закону.

Законодавства, що застосовуються до кіберспорту задля захисту прав інтелектуальної власності, відображаються таким чином:

У Індії Правила SPDI є основним законодавством, що регулюють збір, обробку та передачу персональної інформації / SPDI. З точки зору SPDI, коли це необхідно задля передачі (наприклад, задля цілей оплати) третіх осіб може бути зроблений з попередньою згодою від постачальника інформації та за умови правонаступника (будь то всередині чи за межами Індії), забезпечуючи такий же рівень захисту, як це передбачено відповідно до Правил SPDI. Кіберспорт організатори турніру також зобов'язані мати політику конфіденційності й здійснювати розумні методи безпеки (родинним міжнародного стандарту IS / ISO / IEC 27001 на «Методи-інформаційні Інформаційні технології-Security Management Security System-вимоги») й процедур задля підтримки захисту даних гравців.

Загальне припущення у Бразилії проти екстериторіальності своїх законів тобто мається на увазі, що, коли закон не дає чітку вказівку екстериторіального застосування, він не має.

Проте, деякі бразильські закони містять екстериторіальні наслідки, такі як бразильські Спільного положення про захист даних ( «LGPD»), котра поширюється на персональні дані, зібраних від осіб, що перебувають у Бразилії, ні у процесі обробки даних здійснюється у Бразилії, й у пропозицію товарів й послуг задля осіб, що перебувають у Бразилії.

Особи, що працюють за кордоном, повинні відповідати канадськими законами, де існує «реальна й суттєвий зв'язок» у Канаді, котра є визначення фактів специфічні. Хоча Верховний суд Канади заявив, що федеральне законодавство, імовірно не мають екстериторіальний ефект при відсутності чітких слів чи необхідно мається на увазі протилежного, він також виявив, що у

найменш деякі канадські закони, такі як Закон про авторське право, буде застосовуватися, коли існує реальна й істотна зв'язок з Верховним судом Канади також встановив, що Кримінальний кодекс застосовуватиметься там, де існує реальна й суттєвий зв'язок між злочином.

Такі закони регулюють кіберспортивні турніри та різні аспекти діяльності кіберспорту в Канаді

1. Закон Cannabis Gaming Liquor й, RSA 2000, с G-1
2. Закон про контроль над Gaming, SBC 2002, с 14
3. Закон про контроль над Cannabis Liquor, Ігри таCM 2013, з 51 Sch B
4. Закон Корпорація Лотереї Манітоба Liquor іCM 2013, з 51 Sch A
5. Закон про Лотереї, ПЗСЗТ 1988, с L-11
6. Західний Закон Канади Лотереї, SNWT 2018, з 5
7. Закон про контроль над Gaming, SNS 1994-95, з 4
8. Закон Gaming Control, 1992, SO 1992, с 24
9. Ontario Lottery й Gaming Corporation Act, 1999., SC 1999, с 12 л Sch
10. Закон Поважаючи Сосьете де Loteries Квебекський, CQLR 1990, с S-13.1
11. Закон облюденіє Лотереї, Publicity Конкурси та ігрові автомати, CQLR 1990, с L-6
12. с L-6
13. Алкоголь й Gaming Regulation Act, 1997., С. 1997, с A-18,011
14. Закон Саскачеван Gaming Corporation, CC 1994 р., з S-18.2

Закон сприятиме ефективності та адаптивності канадської економіки шляхом регулювання певних видів діяльності, що перешкоджають залежності від електронних засобів проведення комерційної діяльності, а також про внесення змін до телевізор

Канадський закон Про Радіотехніку та Закон телекомунікаційної Комісії, Закон про конкуренцію, про захист персональної інформації та закон Електронні документи й закон про телекомунікації, SC 2010 р., з 23 ( «Canadian Anti-Spam Законодавство») забороняє відправку комерційних електронних повідомлень, коли

одержувач не дав згоду на прийом повідомлення й повідомлення Відповідає вимогам до вмісту. Є деякі обмежені винятки.

CASL також забороняє встановлювати комп'ютерні програми у комп'ютерній системі іншої особи без його згоди.

Закон про конкуренцію забороняє вводить у оману рекламу й говорить, що жодна людина не повинен свідомо чи необачно робити представлення громадськості, що є помилковою чи що вводить у оману у матеріальному співвідношенні з метою сприяння харчування чи використання продукту чи будь-котрий комерційний інтерес.

Особи, що працюють за кордоном, повинні гарантувати, що їх діяльність у Сполучених Штатах й їх діяльність у Інтернеті, що спрямовані на користувачів у Сполучених Штатах відповідають США недоторканність приватного життя, захисту прав покупців та інших законів.

Чилійський законодавство не підлягає виконанню щодо осіб, що працюють за кордоном. Окрім того, уряд робить не допустити людей від азартних ігор через міжнародні сайти.

Там немає сертифікації специфічні задля використання відеоігор у киберспорте турнірах. Проте, Закон про захист прав покупців вимагає відеоігри класифікувалися від насильства його змісту. Ця інформація повинна бути включена у упаковці відеоігри й повинна займати 25% від нього.

Позаяк кіберспорт не регулюються у Мексиці, не існує ніяких правил, що держави такого вимоги. Проте, зверніть увагу, що відеоігри можуть бути предмет дотримання певних положень, що містяться у мексиканських стандартах Офіційних ( «Nomas Oficiales Mexicanas») до їх комерціалізації, у якому ми у основному знайти вимога до маркування, серед інших.

Там немає всеосяжного регулювання кіберспорту у Аргентині. На федеральному рівні, Кримінальний кодекс - стаття 301-біс - передбачає покарання задля тих, хто використовує чи організовувати азартні ігри без відповідної



юридичної дозволу. Проте, у рамках конституційної системи Аргентини, регулювання кіберспорту підпадає під юрисдикцію різних провінцій, деякі з котрих видавали закони з цього питання.

Наприклад, у провінції Буенос-Айрес прийняла Закон 15,079, котрий регулює азартні ігри онлайн-ігор, у тому числі ті, що засновані на здатності гравців, а також ті, що засновані на чистій випадковості.

Постанова 274 від 2019 р. забороняє пропозицію участі у азартних іграх, де така участь підлягає умові, що певні товари чи послуги повинні бути купленим учасником. Ця заборона поширюється на онлайн-ігри.

Відповідні провінційні закони й правила включають обмеження на рекламні оголошення, пов'язані з несанкціонованим кіберспорту. Ці обмеження, як правило, застосовується, коли реклама спрямована на клієнтів, розташованих в відповідній області.

Окрім того, федеральні правила про рекламу – зокрема постанова 274 від 2019 р. - можуть звернутися до Рекламу у кіберспорті пов'язана з діяльністю турнірів, особливо коли така реклама вводить у оману, помилкові чи інакше має на увазі недобросовісну конкуренцію. Аргентинські права інтелектуальної власності, у повній мірі застосовні до кіберспорту.

Розмах таких прав залежить від типу права брати участь. Патентний закон чітко регламентує типи поведінки, де ефекти у Аргентині складають порушення патентів Аргентини.

У разі порушення авторського права, принцип захисту, заснований на Бернській конвенції, як правило, застосовується, таким чином, поширюється на всі кіберспортивні турніри, що відбуваються на території Аргентини чи конкретно направлені на ринок Аргентини.

Закон про товарні знаки не містить явних правил з цього питання, проте у цілому вона буде застосовуватися при використанні товарного знака відбувається у Аргентині чи коли маркетинг спеціально спрямований на ринок

Аргентини. Закон про захист особистих даних - Закон 25326 - й його становище у повній мірі застосовні до кіберспортівної діяльності. Зокрема, ці правила будуть застосовуватися до персональних даних, отриманих в зв'язку з особами, що перебувають у межах території Аргентини.

Там немає всеосяжного регулювання кіберспорту у Аргентині. На федеральному рівні, Кримінальний кодекс - стаття 301-біс - передбачає покарання задля тих, хто використовує чи організовувати азартні ігри без відповідної юридичної дозволу. Проте, у рамках конституційної системи Аргентини, регулювання кіберспорту підпадає під юрисдикцію різних провінцій, деякі з котрих видавали закони з цього питання.

Наприклад, у провінції Буенос-Айрес прийняла Закон 15,079, котрий регулює азартні ігри онлайн-ігор, у тому числі ті, що засновані на здатності гравців, а також ті, що засновані на чистій випадковості.

Постанова 274 від 2019 р. забороняє пропозицію участі у азартних іграх, де така участь підлягає умова, що певні товари чи послуги повинні бути куплений учасником. Ця заборона поширюється на онлайн-ігри.

Відповідні провінційні закони й правила включають обмеження на рекламні оголошення, пов'язані з несанкціонованим кіберспорту. Ці обмеження, як правило, застосовується, коли реклама спрямована на клієнтів, розташованих в відповідній області.

Окрім того, федеральні правила про рекламу - зокрема, Постанова 274 від 2019 р. - можуть звернутися до аргентинського законодавства можуть мати позовну силу проти осіб, що працюють за кордоном. Проте, можливість екстериторіальних позовної сили відрізняється у залежності від типу права брати участь.

Каральні закони, такі як стаття 301-біс Кримінального кодексу, на незаконні азартні ігри, застосовуються до проводити відбуваються у Аргентині чи мати наслідки у Аргентині, наприклад, що ці ефекти є

складовими елементами злочинного порушення.

Аналогічні правила по екстериторіальності застосовні до регулюючих законів. закони про інтелектуальну власність застосовується екстериторіально на основі принципу захисту, відповідно до якого різними статути інтелектуальної власності чи прецедентне право, розроблене у рамках таких законодавчих актів визначають міжнародне охоплення права інтелектуальної власності регулюється відповідним законом.

Аргентинські суди, як правило, безпосередньо не застосовувати їх юрисдикційної силу екстериторіально; скоріше, вони будуть діяти у рамках відповідних іноземних судів, як це передбачено діючими договорами чи за загальними правилами про міжнародне співробітництво судових органів.

Особи, що працюють за кордоном, повинні відповідати канадськими законами, де існує «реальна й суттєвий зв'язок» у Канаді, котра є визначення фактів специфічні. Хоча Верховний суд Канади заявив, що федеральне законодавство, імовірно не мають екстериторіальний ефект при відсутності чітких слів чи необхідно мається на увазі противного, він також виявив, що у

Найменш деякі канадські закони, такі як Закон про авторське право, буде застосовуватися, коли існує реальна й істотна зв'язок з .16 Верховним судом Канади також встановив, що Кримінальний кодекс застосовуватиметься там, де існує реальна й суттєвий зв'язок між злочином й .17

Окрім того, деякі з положень Кримінального кодексу, що передбачає кримінальну відповідальність за лотерей й азартних ігор відносяться до подій, що відбуваються як у й з Канади.

Наприклад, у Кримінальному кодексі конкретно вказується, що положення, що створюють злочини, пов'язані з лотереями й азартні іграми ставляться до реклами іноземної лотереї, продаж квитків у іноземній лотереї та управління операцією задля визначення переможців іноземні лотереї. Кримінальний кодекс також говорить, що він є злочином надати інформацію,

призначену задля використання у зв'язку з парі на будь-яку азартну гру чи змішаного шанс й майстерність, або приймає гра місце у чи з .

Entertainment Software Рейтинг Рада ( «ESRB») є саморегульованим органом, котрий присвоює рейтинги комп'ютер й відеоігри контенту й нав'язує галузі прийняла керівні принципи реклами. Видавці фізичних (штучної) ігор, що несуть рейтинг ESRB за контрактом зобов'язані дотримуватися галузі прийняті Принципи та керівні принципи задля відповідальних Реклама Practices.<sup>20</sup> Видавців в цифровій формі доставлених ігор й додатків, настійно рекомендується, аби забезпечити покупців з чітким й видного розкриття рейтингу ESRB інформації, а також виконувати з рекламою ESRB й маркетингу.

Якщо азартні ігри будуть частина турніру киберспортівних, ліцензія буде необхідна відповідно до провінційними азартними іграми законодавства з питань регулювання.

Закон Продукти Vaping, SC 1997, с 13 забороняє вживання тютюну й vaping пов'язаних з продуктом елементів бренду у рекламних матеріалах, пов'язане з організацією чи event.<sup>22</sup> Табака й

Закон Cannabis, SC 2018, з 16 забороняє посилення на канабіс, марихуана приналежності чи послуги, пов'язані з каннабісом, й ім'я виробника, продавця чи дистриб'ютора конопель, марихуана приналежності чи послуги, пов'язані з каннабісом у акції використовуються у якості спонсорської.

Кожна провінція має також законодавство щодо захисту прав покупців, що повинні бути переглянуті задля задоволення потреб конкретних меж цієї провінції. Наприклад, як вже зазначалося вище, Закон про захист прав покупців Quebec забороняє комерційну рекламу, спрямовану на осіб в віці до 13 років, й Закон про захист прав покупців Онтаріо забороняє рекламу веб-сайтів, що приймають ставки через Інтернет, що працюють всупереч Кримінальному кодексу.

Там немає ніяких законів, що регулюють спонсорство кіберспорту

турнірів спеціально, проте Кримінальний кодекс передбачає кримінальну відповідальність за рекламу чи публікацію плану задля розміщення будь-якого майна будь-якого видом chance.

Суб'єкт повинен також переглянути умови й умови їх провінційної ліцензії на азартні ігри, аби визначити, або є що-небудь обмеження щодо спонсорства.

Закордонний бізнес-суб'єкти, що діють за кордон, повинні відповідати корейському законодавству, пропонуючи ігрові сервіси чи турніри задля корейських користувачів.

Чи є послуга даної гри призначеною для корейських користувачів вирішується шляхом всебічного розгляду, або гра обслуговується на корейській мові; або є оплата у корейських вонах доступною задля цієї гри; або є корейські користувачі гео-заблоковані; або є рекламні заходи, спрямовані на корейські користувач; або має гра веб-сайт на корейській мові, й , є корейські користувачі за допомогою служби гри без будь-котрих особливих обмежень.

Якщо послуга гри призначена задля корейських користувачів, проте провайдер ігрового сервісу не відповідає корейськи закон, Комісія по зв'язку Кореї ( «КСС») може блокувати й заблокував такі невідповідні гри.

Існує процедура сертифікації може бути застосована тільки до кіберспорту турнірів. Проте, всі ігри повинні бути оцінені по Gtas, й коли є спекулятивні елементи у будь-якому турнірі, наприклад, дуже високий вступний внесок чи приз, гра може бути оцінена 18+. Якщо кіберспортивний турніру вважається азартними іграми, то ККГП може відмовитися рейтинг гри чи мати КСС блокувати доступ корейських користувачів (наприклад, онлайн покер турнірів з реальними грошима).

## **Висновки до розділу 1**

На даний момент не існує специфічного законодавства задля регуляції таких стосунків, проте на національному рівні країни використовують вже існуюче законодавство, яке можна задіяти до кіберспортивних подій. Це можна назвати й плюсом, й мінусом подібної регуляції, позаяк регуляція є як така, проте не покриває більшості актуальних питань, що стосуються саме кіберспорту.

Правове регулювання кіберспорту має багато змінних та через це виникає багато особливостей й проблем. Усі аспекти діяльності таких подій та явища у цілому покривають закони країн в котрих проходить така подія, проте коли громадяни інших країн приймають участь в турнірах, то у деяких випадках юрисдикція інших країн може поширюватися на домашні турніри, що проходять тільки у одній країні без залежності від геолокації.

## **РОЗДІЛ 2.**

# ПРИВАТНО ПРАВОВІ ПИТАННЯ ПІД ЧАС ОРГАНІЗАЦІЇ ТА ПРОВЕДЕННЯ КІБЕРСПОРТИВНОГО ТУРНІРУ

## 2.1 Інституціоналізація кіберспортивного права

У кіберспорті також існує проблема інституціоналізації, позаяк на даний момент там задіяна велика кількість різних країн, учасників в котрих різні ролі, тому пропонуємо дослідити саме питання інституціоналізації на прикладі України та інших країн.

Суспільні трансформації, що не втрачають ваги в сучасному українському соціумі, пов'язані з процесами становлення нових соціальних інститутів, реформування діючих та занепаду тих, що зі закладенням нових принципів суспільного ладу виявилися непотрібними.

Тобто суспільні трансформації тісно пов'язані з різними інституціоналізаційними діями, що робить дослідження процесів інституціоналізації особливо актуальним.

Зважаючи на це, вивчення та концептуалізація самого поняття “інституціоналізація” є важливим не лише в теоретичному плані, проте та має практичне значення, позаяк дасть змогу доповнити дослідження тих або інших інституціоналізаційних процесів, що відбуваються в сучасному українському соціумі.

Дискусії навколо поняття інституціоналізації, що велися ще соціологами класичного періоду, зокрема М. Вебером й Т. Парсонсом, активізувалися в другій половині ХХ ст. Одні дослідники, як-от С. Гантінгтон, Г. Коупланд, А. Панебіанко, С. Петтерсон, Н. Ползбі, К. Строем та інші, трактують інституціоналізацію як процес становлення та кристалізації соціальних інститутів, задля якого властиві й внутрішні (комплексність, узгодженість між компонентами тощо), й зовнішні (вміння пристосовуватися, диференціюватися й т. д.) ознаки.

Друга група авторів, серед котрих П. Бергер, Т. Лукман, А. Селінгман, М. Сміт, Л. Форбес тощо, описує інституціоналізацію через складові цього процесу, зокрема нормативну й рольову системи, легітимацію та легалізацію.

Важливе значення задля дослідження процесу інституціоналізації та її продуктів, тобто соціальних інститутів, має також інституціональна соціологія, у ділянці якої працюють Р. Бендікс, П. Блау, Дж. Ландберг, С. Ліпсет, Ч. Міллз, Б. Мур та ін.

Новий поштовх до вивчення інституціоналізації дали представники такого напрямку, як неоінституціоналізм, зокрема Р. Джефферсон, П. Ді Маджіо, Дж. Мейєр, Л. Лонглі, Д. Норт, У. Пауелл та ін.

Вони підкреслюють динамічний характер інституціоналізації, відповідно до якого вона не закінчується моментом створення соціального інституту, а триває впродовж усього періоду його існування, тобто передбачає його постійну трансформацію.

Попри важливість адаптації закордонного досвіду таких досліджень, специфіка соціальних трансформацій у Україні вимагає вироблення особливих підходів до вивчення інституціоналізації у українських умовах.

Різні аспекти інституціоналізації висвітлювали такі українські соціологи, як Є. Головаха, О. Іващенко, С. Катаєв, Н. Паніна, А. Ручка, О. Стегній, У. Танчер, Ю. Чернецький та ін. У контексті соціальних інститутів інституціоналізацію розглядають С. Войнович, С. Макєєв, У. Матусевич та ін.

Серед перелічених вище досліджень не було знайдено роботи, котра б запропонувала комплексну інтерпретацію процесів інституціоналізації, конструювання такої інтерпретації є метою цієї статті.

Відповідно до зазначеного, в роботі представлено систематизацію основних теоретичних положень концепцій інституціоналізації, розроблено низку критеріїв класифікації цих концепцій, а також запропоновано авторську теоретичну інтерпретацію поняття “інституціоналізація”.



Як й більшість соціогуманітарних й, зокрема, соціологічних термінів, поняття “інституціоналізації” не має єдиного та однозначного тлумачення. Такі вчені, як Р. Гантер та Дж. Гопкін, називають концепцію “інституціоналізації” мультिवаріантною, складною задля операціоналізації й такою, що іноді включає тавтологію, традиційно у соціології склалося два підходи до визначення інституціоналізації.

Перший підхід бере початок зі соціологічного вчення М. Вебера. Він називає інституціоналізацію процесом творення легально-раціональної системи інститутів, що включає як індивідуальний рівень, на якому творяться норми, так й системний, на якому формується структура.

У концепції М. Вебера важливе значення мають психологічний та інтерактивно-динамічний аспекти; у ній індивіди безпосередньо впливають на процес інституціоналізації. Цей напрямок згодом продовжили вчені-соціологи Ф. Селжнік, Дж. Колеман, Дж. Гоманс, Г. Блумер, П. Блау та ін.

Другий підхід започаткував представник структурного функціоналізму – Т. Парсонс, котрий виключив індивідуалістичні аспекти й цілковито звернув увагу на інтеракцію та соціальну систему.

Задля нього інституціоналізація – це інтеграція очікувань акторів, що складають релевантну інтерактивну систему ролей, об’єднану спільними цінностями. Тобто, згідно з цим положенням, індивіди можуть впливати на процес інституціоналізації лише через систему ролей й норм, що зумовлюють їхню поведінку.

Дискусія між цими двома підходами, представники котрих намагаються з’ясувати, хто ж впливає на формування інститутів – індивіди як такі або індивіди, включені в систему норм й ролей (чи актори), займає вагоме місце в світовій соціологічній науці. Кожен зі зазначених підходів зазнав критики: перший вважають доцільним лише задля дослідження малих груп або організацій; другий критикують за перебільшення безконфліктності та суцільного консенсусу.

З'явилась навіть проміжна позиція, котра певною мірою синтезує аргументи двох вказаних вище напрямків.

Тобто поняття “інституціоналізація” розглядається як на макрорівні, так й на мікрорівні, а також виходить на мезорівень, що свідчить про його важливість в соціологічних студіях.

Продовженням ідей структурного функціоналізму можна вважати працю

С. Гантінгтона (1968), у якій він визначає інституціоналізацію як процес, внаслідок котрого інститути отримують свої цінності та стабільність. Він виділяє чотири критерії визначення рівня інституціоналізації того або іншого соціального інституту (тобто необхідні чотири елементи інституціоналізованого утворення).

С. Гантінгтон в своїй роботі аналізує передусім політичні інститути. Окрім нього питанням інституціоналізації політичних утворень займаються інші вчені. Три характеристики інституціоналізації, тобто процесу заміни неформальних моделей формально керованими процедурами, пропонує також Н. Ползбі (1968) в контексті дослідження американського Конгресу, зокрема.

На думку А. Панебіанко (1988), інституціоналізація, зокрема політичних партій, починається тоді, коли складається ситуація стабільної кооперації між ключовими акторами й групами, що мають більшість необхідних задля функціонування організації ресурсів. Він зосереджує увагу на проблемі того, що, сильні або слабкі, соціальні інститути продукує процес інституціоналізації, наголошуючи на слабкості, зокрема, політичних інститутів в Східній Європі.

Натомість С. Петтерсон й Г. Коупланд (1994) наголошують, що інституціоналізація – це процес досягнення еквілібріуму.

Окрім вказаних вище, вивченням проблем процесу інституціоналізації займалися С. Айзенштадт, Р. Брайбанті, Р. Сиссн, Дж. Гаан, К. Строем та інші. Поняття “інституціоналізації” також викликало зацікавлення й серед українських дослідників. У українському соціологічному словнику за редакцією У. Пічі інституціоналізація тлумачиться як процес, в ході якого соціальні практики стають

регулярними й довго- тривалими, так що їх можна представити як соціальні інститути.

Українські вчені Є. Головаха та Н. Паніна бачать інституціоналізацію як процес становлення нових соціальних інститутів в трьох аспектах:

Процес становлення й прийняття суспільством нових соціальних правил (законів, нормативних структур, традицій та ритуалів);

Створення організаційних структур, що відповідають за артикуляцію й порядок дотримання цих правил й становлять соціальну структуру інституціоналізованої поведінки;

Формування ставлення масових суб'єктів до соціальних правил й організованих структур, що відбиває погодженість людей зі цим інституціональним порядком.

Натомість Н. Черниш вважає інституціоналізацію процесом створення соціального інституту, заміну спонтанної та експериментальної поведінки передбачуваною поведінкою, котра очікується, моделюється, регулюється через визначення й закріплення норм, правил, статусів й ролей, приведення їх в систему, здатну діяти у напрямі задоволення певної суспільної потреби.

Отже, інституціоналізація – це процес становлення та кристалізації соціальних інститутів.

Кожне зі поданих визначень є особливим й окреслює суть інституціоналізації із свого боку – через внутрішні ознаки соціального інституту, зокрема, комплексність, узгодженість тощо, чи зовнішні риси, такі як уміння пристосовуватися, відрізнятися від інших.

Тому можна погодитися з Ф. Кжеллбергом, котрий стверджує, що задля інституційного процесу необхідними є як внутрішня, так й зовнішня диференційованість.

Усі вказані твердження є цілком справедливими, але дещо статичними. Динамічний бік процесу інституціоналізації, котрий не обмежується виникнен-

ням інституту, а розглядає його подальший розвиток, що також передбачає певні інституціоналізаційні процеси, на нашу думку, потребує додаткової уваги та найбільш конкретного висвітлення в самих визначеннях. Адже будь-що соціальні інститути не можна вважати чимось абсолютно сталим й незмінним. Як стверджує Д. Норт, інститути ніколи не є статичними. Вони змінюються в відповідь на нові можливості.

Динамічні аспекти інституціоналізації розглядає неoinституціоналізм, одним з ключових представників якого є, власне, Д. Норт [13]. У своїх дослідженнях нові інституціоналісти намагаються більше пояснювати інститути, а не просто вказувати на факт їхнього існування. Вони зазначають, що інститути пов'язані з діяльністю індивідів, котра відбувається у умовах неповної й неточної інформації, що вимагає додаткових витрат на її проведення, а отже, забезпечує динамічність цього процесу.

Такі представники неoinституціоналізму, як П. Ді Маджіо й У. Пауелл (1991), на противагу деяким інституційним теоріям, підкреслюють, що інститути, що впродовж свого життя не розвиваються й не змінюються, зустрічаються досить рідко. Вони розглядали інституціоналізацію як процес формування інституту, звертаючи особливу увагу на “раціональних акторів” (еліту), що зумовлюють цей процес відповідно до своїх інтересів.

За визначенням іншого представника неoinституціоналізму Дж. Мейєра (1994), інституціоналізація – це процес, упродовж якого визначені зразки діяльності стають прийнятними в нормативному та когнітивному плані, а також, будучи відповідними закону, застосовуються на практиці.

Інший учений, Р. Джефферсон, підкреслює, що інституціоналізація – це процес створення соціального порядку, котрий здатний саморепродукуватися. А це означає, що історія того або іншого соціального інституту не закінчується моментом його інституціоналізації, бо здатність до саморепродукування передбачає розвиток й зміни.

Своє визначення інституціоналізації як динамічного процесу, впродовж якого інститути набувають таких правил й процедур, що дають їм перспективи й забезпечують незалежність від інших соціальних утворень, у 1996 р. запропонував Л. Лонглі.

Інституціоналізацію як динамічний процес розглядають також представники пост- модерного крила організаційної теорії (на відміну від модерної організаційної теорії, котра зосереджувала увагу на статичній – структурі, ієрархії тощо). Вони наголошують на організаційних змінах, що стають швидшими й частішими, а самі організації, відповідно, найбільш гнучкими. Такі організаційні трансформації, як стверджують постмодерністи, є відповіддю на непевність сучасного світу, котра постійно зростає. У контексті аналізу різних дискурсів інституційні проблеми розглядають П. Дрю й М. Л. Сорджонен [18], Д. Мамбі й Р. Клер [19].

Український соціолог С. Катаєв стверджує, що інституціоналізація є процесом розвитку, зміни соціальних інститутів, процесом, котрий приводить до закріплення певного кола соціальних стосунків в вигляді соціальної норми, закону, прийнятого порядку.

Серед українських дослідників в галузі вивчення інституціоналізації різноманітних сфер суспільного життя також працюють Л. Аза, О. Злобіна, У. Королько та О. Некрасова, О. Стегній, У. Степаненко, Є. Суїменко та ін. У руслі дослідження інституціоналізму та неінституціоналізму, а також іншої інституціональної проблематики варто відзначити таких вчених, як І. Бекешкіна, О. Беєленок, У. Ворона, Т. Єфременко, О. Іващенко, Л. Кондратик, У. Резнік, О. Резнік, А. Ручка, У. Тарасенко, Ю. Чернецький та ін.

Отже, дослідників, що давали означення інституціоналізації, можна поділити на дві групи: “статичне” та “динамічне” крило. Перші фокусують власну увагу на створенні соціального інституту, другі підкреслюють здатність інституту до змін.

Ще одним критерієм диференціації визначень інституціоналізації є внутрішні чи зовнішні ознаки, що творять суть цього процесу.

Отже, теоретичне поле, у якому розглядаються питання інституціоналізації, виглядає досить неоднорідно. У ньому, відповідно до особливостей визначення цього процесу, можна виокремити шість підгруп, зокрема:

Представники “статичного” крила, що вважають важливішою внутрішню сторону результату інституціоналізації, тобто соціального інституту (структуру, набір соціальних статусів й ролей, систему норм й правил, комплексність, внутрішню узгодженість тощо);

Представники “статичного” крила, що надають перевагу зовнішнім ознакам інституціоналізованого утворення (здатності до адаптації, автономності, масовому визнанню тощо);

Прихильники статичного визначення інституціоналізації, яке поєднує внутрішні й зовнішні ознаки;

Представники “динамічного” крила, що підкреслюють вагу внутрішніх ознак (наприклад, здатності до саморепродукування);

Прихильники “динамічного” крила, що зосереджують власну увагу на зовнішніх ознаках (наприклад, застосування на практиці певних зразків діяльності, наявність перспектив розвитку);

Представники динамічного підходу до визначення інституціоналізації, у якому присутні як внутрішні, так й зовнішні ознаки.

На нашу думку, важливими є як внутрішні, так й зовнішні ознаки соціального інституту, котрий формується в процесі інституціоналізації.

А зважаючи на те, що зміни, що постійно відбуваються в суспільстві, можуть спричинити реформування існуючих соціальних інститутів, а також сприяти виникненню нових або зумовлювати занепад старих, авторка відносить себе до тієї частини “динамічного” крила, котра поєднує в визначеннях інституціоналізації внутрішні та зовнішні ознаки.

Відповідно до наявності постійних змін в сфері соціальних інститутів, з нашої точки зору, доцільно розмежувати процес інституціоналізації на дві частини чи виділити у ньому два рівні інституціоналізації:

первинну інституціоналізацію, тобто таку, що розпочинається з “чистої дошки” – це процес, котрий включає створення соціального інституту й закінчується моментом його легалізації;

вторинну інституціоналізацію – таку, котра продовжується на існуючій базі в процесі розвитку соціального інституту з метою його вдосконалення або реорганізації.

Якщо первинна інституціоналізація завжди передбачає створення чогось нового, то вторинна може відбуватися в трьох проявах: власне інституціоналізації, коли у її результаті виникає щось нове; реінституціоналізації, коли те, що вже існує, реформується; деінституціоналізації, коли те, що існує, припиняє своє існування.

Окрім цього, деінституціоналізація, коли відбувається руйнування інституціональних утворень, змінюються соціальні норми й чітко вираженим стає неприйняття інституціональних вимог до соціальної поведінки [9, с. 6], може вийти за рамки процесу вторинної інституціоналізації й стати окремим етапом у історії того або іншого соціального інституту – етапом цілковитого розпаду.

Відповідно до цієї моделі процес первинної інституціоналізації, котрий завершується створенням конкретного соціального інституту, є цілісним (проте не безконфліктним), а процес вторинної інституціоналізації розбивається на три зазначені вище напрямки.

Такою, з нашої точки зору, є історія чи “життєвий цикл” (термін запроваджений Л. Грайнером в 1970-х рр. [17, с. 88]) будь-якого соціального інституту.

Отже, можна запропонувати авторське визначення інституціоналізації. У вузькому й досить спрощеному розумінні інституціоналізація – це процес станов-

лення й трансформації соціального інституту. У найбільш широкому й деталізованому розумінні інституціоналізацію треба трактувати в троякий спосіб – відповідно до субстанціональних, дескриптивних й функціональних характеристик.

Інституціоналізація – це процес, упродовж якого відбувається перетворення аморфного соціального утворення в структуровану одиницю з певними властивостями.

Інституціоналізація – це процес, в результаті якого відповідно до тих або інших дій або бездіяння в суспільстві з'являється новий чи починає діяти оновлений (реформований) соціальний інститут, здатний як до самовідтворення та

внутрішньої узгодженості, зокрема, за рахунок певного набору соціальних норм та ролей, якими він володіє, так й до гнучкості, взаємодії зі зовнішнім середовищем, яке приймає факт існування цього інституту, одночасно не створюючи перешкод задля його незалежності.

Інституціоналізація – це такий процес, котрий сприяє консолідації суспільства чи спричиняє його деконсолідацію, це процес, що, з одного боку, забезпечує суспільний розвиток й трансформацію, а з іншого – є їхнім наслідком.

Зазначена вище модель, на нашу думку, більш повно ілюструє процеси інституційного розвитку в сучасному суспільстві. Відповідно до компонентів, передбачених в вказаній схемі, ми пропонуємо розглядати процеси інституціоналізації в тих або інших сферах.

Найбільш детальне вивчення процесів становлення й трансформації будь-якого соціального інституту можливе за рахунок дослідження перебігу його первинної й вторинної інституціоналізації, виокремлення джерел та індикаторів кожного з інституціоналізаційних рівнів, з'ясування характерних ознак соціального інституту як продукту інституціоналізаційних процесів тощо.

Саме у цьому, а також у адаптації вищезазначеної моделі до вивчення інституціоналізації того або іншого соціального інституту, котрий функціонує в



сучасних умовах, полягають подальші перспективи дослідження подібної тематики.

## **2.2 Захист прав інтелектуальної власності в кіберспорті**

Захист прав інтелектуальної власності – відповідальний етап у управлінні нею. Без наявності ефективної системи захисту всі результати попередніх дій, що пов'язані з її створенням, правовою охороною й використанням можуть бути зведені нанівець. У наш час фактор захисту прав набуває ширшого значення ще та тому, що в зв'язку із швидким розвитком технологій виникла можливість порушення прав в таких обсягах, що були неможливими кілька десятиліть тому.

Порушення прав, тобто їх використання без дозволу правовласника, може відбуватися як в рамках договору, укладеного між правовласником й користувачем, так й у разі позадоговірного використання прав. Порушником прав найчастіше буває недобросовісний конкурент. Проте у окремих випадках ним може бути держава та навіть колега-співавтор.

Типовими порушеннями авторського права та суміжних прав, відповідно [23 ст. 50], що дають підстави до судового захисту, є вчинення будь-якою особою дій, що порушують особисті немайнові права суб'єктів авторського права та (чи) суміжних прав; піратство у сфері авторського права та (чи) суміжних прав; плагіат; ввезення на митну територію України без дозволу осіб, що мають авторське право та (чи) суміжні права, примірників творів (зокрема та комп'ютерних програм й баз даних), фонограм, відеограм, програм мовлення; вчинення дій, що створюють загрозу порушення авторського права та (чи) суміжних прав; будь-що дії, свідомо спрямовані на обхід технічних засобів захисту авторського права й (чи) суміжних прав, зокрема виготовлення, розповсюдження, ввезення з метою розповсюдження та застосування засобів задля такого обходу; підроблення, зміна або вилучення інформації, зокрема у

електронній формі, про управління правами без дозволу суб'єктів авторського права та (чи) суміжних прав або особи, котра здійснює таке управління; розповсюдження, ввезення на митну територію України з метою розповсюдження, публічне сповіщення об'єктів авторського права та (чи) суміжних прав, з котрих без дозволу суб'єктів авторського права та (чи) суміжних прав вилучено або замінено інформацію про управління правами, зокрема у електронній формі.

Щодо об'єктів права промислової власності порушенням прав визнаються такі дії, що вчинені без дозволу правовласника. Стосовно винаходів, корисних моделей й промислових зразків це: виготовлення продукту зі застосуванням запатентованого винаходу (корисної моделі), застосування такого продукту, пропонування задля продажу, зокрема та через інтернет, продаж, імпорт (ввезення) та інше введення його у цивільний обіг чи зберігання такого продукту у зазначених цілях; застосування процесу, що охороняється патентом, чи пропонування його задля застосування у Україні, коли особа, котра пропонує цей процес, знає про те, що його застосування забороняється без згоди власника патенту чи, зважаючи на обставини, це та так є очевидним.

Продукт визнається виготовленим зі застосуванням запатентованого винаходу (корисної моделі), коли при цьому використано кожну ознаку, внесену до незалежного пункту формули винаходу (корисної моделі), чи ознаку, еквівалентну їй.

Процес, що охороняється патентом, визнається застосованим, коли використано кожну ознаку, внесену до незалежного пункту формули винаходу, чи ознаку, еквівалентну їй.

Будь-котрий продукт, процес виготовлення якого охороняється патентом, через брак доказів протилежного вважається виготовленим зі застосуванням цього процесу за умови виконання принаймні однієї з двох вимог:

Продукт, виготовлений зі застосуванням процесу, що охороняється патентом, є новим; є підстави вважати, що зазначений продукт виготовлено зі

застосуванням цього процесу й власник патенту не у змозі шляхом прийнятних зусиль визначити процес, що застосовувався при виготовленні цього продукту.

У такому разі обов'язок доведення того, що процес виготовлення продукту, ідентичного тому, що виготовляється зі застосуванням процесу, котрий охороняється патентом, відрізняється від останнього, покладається на особу, щодо якої є достатні підстави вважати, що вона порушує права власника патенту.

Порушенням прав визнається виготовлення виробу зі застосуванням запатентованого промислового зразка, застосування такого виробу, пропонування задля продажу, зокрема та через Інтернет, продаж, імпорт (ввезення) та інше введення його у цивільний оборот чи зберігання такого виробу у зазначених цілях.

Виріб визнається виготовленим зі застосуванням запатентованого промислового зразка, коли при цьому використано всі суттєві ознаки промислового зразка.

Вказані далі дії, вчинені без дозволу власника свідоцтва про реєстрацію права на використання зареєстрованого кваліфікованого зазначення походження товару, визнаються порушенням його прав:

нанесення його на товар чи на етикетку;

нанесення його на упаковку товару, застосування у рекламі;

запис на бланках, рахунках та інших документах, що супроводжують товар.

Окрім того, порушенням прав власника свідоцтва на використання зареєстрованого кваліфікованого зазначення походження товару є: використання зареєстрованого кваліфікованого зазначення походження товару особою, котра не має свідоцтва про право на його використання; використання зареєстрованого зазначення географічного походження товару, коли цей товар не походить зі зареєстрованого задля цього зазначення географічного місця, навіть коли справжнє місце походження товару чи географічне зазначення його походження використовується у перекладі чи супроводжується словами: «вид», «тип», «стиль», «марка», «імітація» тощо; використання зареєстрованого кваліфікованого

зазначення походження товару чи подібного до нього позначення задля відмінних від описаних в реєстрі однорідних товарів, коли таке використання вводить у оману покупців щодо походження товару та його особливих властивостей чи інших характеристик, а також задля неоднорідних товарів, коли таке використання завдає шкоди репутації зареєстрованого зазначення чи є неправомірним використанням його репутації; використання зареєстрованого кваліфікованого зазначення походження товару як видової назви.

Вказані далі дії, вчинені без дозволу власника свідоцтва на торговельну марку (знак задля товарів й послуг), визнаються порушенням його прав: нанесення знака на будь-котрий товар, задля якого знак зареєстровано, упаковку, у якій міститься такий товар, вивіску, пов'язану з ним, етикетку, нашивку або інший прикріплений до товару предмет, зберігання такого товару зі зазначеним нанесенням знака з метою пропонування задля продажу, пропонування його задля продажу, продаж, імпорт (ввезення) та експорт (вивезення); застосування його під час пропонування та надання будь-якої послуги, задля якої знак зареєстровано; застосування його у діловій документації або у рекламі та у мережі Інтернет, зокрема та в доменних іменах.

Знак визнається використаним, коли його застосовано в формі зареєстрованого знака, а також в формі, що відрізняється від зареєстрованого знака лише окремими елементами, коли це не змінює загалом відмітності знака.

Виявивши факт порушення своїх прав, правовласник повинен передовсім звернутися до конкурента, вказавши йому на наявність своїх прав.

Задля цього можна направити конкурентові лист, задля того аби порушник не зміг згодом посилатися на своє незнання. Дійовим засобом запобігання судовому розгляду є переговори.

Цілком можливо, що у процесі переговорів вдасться переконати порушника змінити своє поведження. Компроміс, досягнутий на переговорах, в багатьох випадках краще, ніж судовий розгляд.

Якщо переговори не приведуть до позитивного результату, можна передати розв'язання питання до третейського суду.

У цьому разі обидві сторони повинні попередньо підписати відповідний документ про згоду визнати рішення третейського судді.

Інша можливість запобігти порушенню прав міститься у попередженні потенційного порушника про свої права шляхом нанесення на товарі чи його упаковці попереджувальних надписів й знаків.

Наприклад, можна проставити номери патентів на винахід, що були використані під час виготовлення цієї продукції. Можна також нанести на книги, що є носієм авторських прав, знак копірайта. Задля об'єктів суміжних прав таким знаком є (P), задля незареєстрованої торговельної марки – ™, а задля зареєстрованої – ®. Це відносно слабкий захист прав. Тим не менше, порушник не може у подальшому посилаючись на те, що він не знав, що права на ці об'єкти охороняються.

З іншого боку, такі позначення виконують інформаційну функцію, тому що дають змогу ідентифікувати правовласника та провести з ним переговори щодо законного використання прав на ці об'єкти.

Якщо ці заходи не досягли позитивного результату, правовласник може вдатися до захисту своїх прав в судовому порядку.

Судовий розгляд повинен використовуватися як останній засіб в розв'язанні суперечки. Судовий процес зазвичай пов'язаний з великими витратами часу та засобів. Окрім того, вирок суду може мати серйозні наслідки задля порушника.

Саме тому більшість конкурентів прагнуть уникнути ризику судових вироків, що можуть зупинити підприємницьку діяльність, й тому намагаються не порушувати наявного права.

Практика показує, що переважна кількість спорів про інтелектуальну власність не доходить до суду.

Зокрема, судова практика США свідчить, що більшість спорів щодо порушення прав інтелектуальної власності просто не доходить до суду. Сторони, домовившись, приймають рішення про зняття справ зі судочинства.

Тим не менш, усі національні системи охорони інтелектуальної власності мають бути підкріплені сильною правоохоронною інфраструктурою задля забезпечення розгляду як цивільно-правових, так й кримінально-правових порушень, укомплектованою необхідною кількістю суддів з відповідною підготовкою та досвідом.

Судова система має забезпечувати справедливий й оперативний розгляд спорів. Без належної правоохоронної інфраструктури, що забезпечує як захист прав, так й обмеження можливості незаконного одержання аналогічних прав іншими, система охорони інтелектуальної власності не може бути ефективною

## **Висновки до розділу 2**

Права інтелектуальної власності - це кровноносна система ігрової індустрії. Вони пов'язані як зі засобами розробки ігор, так й з містяться у грі контентом.

Наприклад, авторським правом охороняються результати творчої діяльності й художнього самовираження, що використовуються у комп'ютерній програмі (код), а також графічне, звукове й музичне оформлення гри.

У разі створення нового твору (похідного продукту) на основі існуючого об'єкта авторського права розробники повинні отримати відповідні ліцензії в власників таких прав.

Прикладом похідного продукту є гра Shrek, створена за мотивами однойменного фільму.

Цей процес може працювати й у зворотному напрямку. Знімаючи фільм на основі сюжетної лінії популярної гри, його творці теж повинні отримувати права від власників прав на оригінальні твори: так, фільм «Doom» був екранізацією гри.

Товарні знаки захищають найменування та логотипи, пов'язані з грою й її персонажами, й можуть використовуватися задля диференціації даної компанії й що випускаються нею ігор.

Патенти поширюються на апаратне забезпечення нового покоління (й особливо важливі задля його виробників), нові технічні рішення, а також новаторські елементи процесу чи дизайну гри.

А комерційна таємниця може використовуватися задля закріплення конкурентних переваг компанії шляхом захисту її конфіденційної інформації ділового характеру, наприклад, контактних даних, розсильних списків передплатників чи власних інструментальних засобів розробки.

При відсутності належних прав й ліцензійних угод розробники можуть зіткнутися з неможливістю продажу гри й отримання повноцінного доходу від своєї роботи. Все, чим володіють розробники й все, що вони продають (у вигляді ліцензій), є інтелектуальною власністю. По суті, права ІВ - це все, що в них є, а значить, вони вимагають охорони.

Швидкість змін у самій індустрії відеоігор може створювати проблеми у ситуації, коли чинне законодавство, покликане охороняти інновації й стимулювати творчість, відстає від часу й не забезпечує рішення задля нових чи непередбачених ситуацій.

Ці проблеми ще більше ускладнюються тим, що закони, що регулюють сектор відеоігор у одних країнах, не мають аналогів у інших.

Вартість розробки гри може значно варіюватися у залежності від платформи, графічного оформлення, складності гри й необхідності отримання ліцензій на існуючі права ІВ. Як правило, у разі консольних й онлайнних ігор витрати на розробку досягають мільйонів доларів, а задля ігор блокбастерів сотень мільйонів.

Традиційно залученням коштів задля розробки ігор займалися видавці, проте з появою нових форм дистрибуції та альтернативних механізмів

фінансування (таких як краудфандінг) функції видавців й розробників стали змінюватися.

Як наслідок, права ІВ, що раніше належали видавцям, тепер можуть розподілятися між учасниками чи цілком відходити розробнику чи інвестиційної компанії. Ця зміна структури власників ще більше вимагає від розробників обізнаності про права інтелектуальної власності.

З часів зародження галузі розробники включали у ігри ліцензійні матеріали, прагнучи не тільки виділитися з натовпу, проте й залучити ширшу аудиторію за допомогою відомих брендів й за рахунок технологій, що роблять процес гри найбільш реалістичним.

Базове знання основ ІС дозволяє розробникам найбільш ефективно вирішувати різноманітні проблеми у стосунках з власниками ліцензій, що виникають на різних етапах виробничо-збутового ланцюжка - будь то при придбанні проміжного програмного забезпечення (інтегровального у ігровій движок задля роботи із спеціальними елементами, такими як графіка чи підключення до мережі ), залучення спеціалістів чи отриманні ліцензій на сторонні об'єкти ІВ, що стосуються, наприклад, до музики, спортивних змагань чи кінофільмів (все найбільш важлива сфера інтересів).

Знайомство з різними правовими й комерційними питаннями, розглянутими у публікації «Mastering the Game», допоможе розробникам попередити виникнення проблем, уникнути дорогих помилок й розібратися у ключових умов договорів, характерних задля даного сектора.

## **ВИСНОВКИ**

1. На даний момент не існує специфічного законодавства задля регуляції таких стосунків, проте на національному рівні країни використовують вже



існуюче законодавство, яке можна задіяти до кіберспортивних подій. Це можна назвати й плюсом, й мінусом подібної регуляції, позаяк регуляція є як така, проте не покриває більшості актуальних питань, що стосуються саме кіберспорту.

2. Правове регулювання кіберспорту має багато змінних та через це виникає багато особливостей й проблем. Усі аспекти діяльності таких подій та явища у цілому покривають закони країн в котрих проходить така подія, проте коли громадяни інших країн приймають участь в турнірах, то у деяких випадках юрисдикція інших країн може поширюватися на домашні турніри, що проходять тільки у одній країні без залежності від геолокації.

3. Швидкість змін у самій індустрії відеоігор може створювати проблеми у ситуації, коли чинне законодавство, покликане охороняти інновації й стимулювати творчість, відстає від часу й не забезпечує рішення задля нових чи непередбачених ситуацій. Ці проблеми ще більше ускладнюються тим, що закони, що регулюють сектор відеоігор у одних країнах, не мають аналогів у інших.

4. Права ІВ, що раніше належали видавцям, тепер можуть розподілятися між учасниками чи цілком відходити розробнику чи інвестиційної компанії. Ця зміна структури власників ще більше вимагає від розробників обізнаності про права інтелектуальної власності.

5. Базове знання основ ІС дозволяє розробникам найбільш ефективно вирішувати різноманітні проблеми у стосунках з власниками ліцензій, що виникають на різних етапах виробничо-збутового ланцюжка - будь то при придбанні проміжного програмного забезпечення (інтегровального у ігровій движок задля роботи із спеціальними елементами, такими як графіка чи підключення до мережі ), залучення спеціалістів чи отриманні ліцензій на сторонні об'єкти ІВ, що стосуються, наприклад, до музики, спортивних змагань чи кінофільмів (все найбільш важлива сфера інтересів).

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Paul Chaloner C. У. Talking Esports / A Guide To Becoming A World-Class Esports Broadcaster, 2013. - 90 с.
2. Shannon Webster, Game On: How I Became a Nintendo World Championships Finalist 2015. - 36 с.
3. T.L.Taylor, Raising The Stakes 2014. - 115 с.
4. Аракелян М. Р. Право Європейського Союзу : підручник / М. Р. Аракелян, М. Д. Василенко. – Одеса : Фенікс, 2012. – 390 с.
5. Lerche Ch. Politics Concepts of International in Global Perspctive / Ch. Lerche, A. Said. - USA, 1979. - 263 с.
6. Про основи національної безпеки України : Закон України від 19 черв. 2003 р. No 964-IV // Відом. Верхов. Ради України. - 2003. - No 39. - Ст. 351.
7. Малинина О. Конструирование идентичности: возможности и ограничения / О. Малинина // Pro et Contra. - 2007. - No 3. - С. 60-65.
8. Про засади внутрішньої й зовнішньої політики : Закон України // Уряд. кур'єр. - 2010. - 1 верес.
9. Потульницький У. А. Історія української політології / У. А. Потульницький. - К., 1992. - 231 с.
10. Яворницький Д. І. Історія запорозьких козаків : в 3 т. / Д. І. Яворницький. - К., 1990. - Т. 2. - 558 с.
11. Бжезинський З. Велика шахівниця. Американське панування та його геостратегічні імперативи / З. Бжезинський. - Львів ; Івано-Франківськ : Лілея - НВ, 2000. - 236 с.
12. Андрущенко (Гринько) С. У. Україна у сучасному геополітичному середовищі : монографія / С. У. Андрущенко (Гринько). - К. : Логос, 2005. - 286 с.

13. Американская социологическая мысль / Р. Мертон, Дж. Мид, Т. Парсонс, А. Шюц ; У. И. Добренков (ред.), Е. И. Кравченко (сост.). - М. : Международный Ун-т Бизнеса и Управления, 1996. - 560 с.
14. Андресюк Б. П. На шляху до громадянського суспільства: європейський контекст суспільно-політичного розвитку України / Б. П. Андресюк. - К. : Вид-во "Політ. думка", 2000. - 136 с.
15. Андрущенко У. П. Організоване суспільство. Проблема організації та суспільної самоорганізації у період радикальних транс- формацій у Україні на рубежі століть: досвід соціально-філософського аналізу / У. П. Андрущенко. - К. : Атлант ЮЕМСі, 2006. - 498 с.
16. Анисимов Е. У. История России от Рюрика до Путина: Люди. События. Даты / Е. У. Анисимов. - СПб. ; М. ; Нижний Новгород ; Воронеж : Питер, 2008. - 587 с.
17. Аристотель. Политика / Аристотель // Платон, Аристо- тель. Наука об управлении государством : [Сборник]. - М. : Эксмо, 2003. - 860
18. Атаманчук Г. У. Теория государственного управления : курс лекций / Г. У. Атаманчук. - 3-е изд., доп. - М. : Омега-Л, 2005. -
19. 579с.
20. Ачкасов У. А. Институты западной представительской демократии у сравнительной перспективе / У. А. Ачкасов, Б. У. Грыз- лов. - СПб., 2006. - 276 с.
20. Бабенко С. С. Неформальное общество: жизненные стра- тегии и социальные практики у институциональном пространстве трансформирующегося общества / С. С. Бабенко // Матеріали нау- кової конференції "Проблеми розвитку соціологічної теорії. Транс- формація суспільних інститутів та інституціональні структури суспільства". - К., 2003. - С. 106-110.
21. Бергер П. Социальное конструирование реальности: трак- тат по социологии знания / П. Бергер, Т. Лукман ; Е. Руткевич (пер.). - М. : Медиум, 1995. - 333 с.

22. Бердяев Н. А. Смысл истории. Новое средневековье / А. Н. Бердяев ; У. У. Сапов (сост. и коммент.). - М. : Канон+, 2002. -
23. Борисова Т. Ф. Связь с общественностью - "публик рилейшнз" - государственной власти и управления : учеб.-метод. пособие для вузов, курсов повышения квалификации, органов гос. власти и управления / Т. Ф. Борисова, Н. М. Казанцев, У. С. Комаровский. - 2-е изд. - Алматы : Гылым, 1997. - 176 с.
24. Браун П. Посібник з аналізу державної політики : пер. з англ. / П. Браун. - К. : Основи, 2000. - 243 с.
25. Вебер М. Соціологія. Загальноісторичні аналізи. Політика / Макс Вебер ; Олександр Погорілий (пер.). - К. : Основи, 1998. - 534 с.
26. Вільямсон О. Е. Економічні інститути капіталізму: фірми, маркетинг, укладання контрактів / О. Е. Вільямсон. - К. : Вид-во "АртЕк", 2001. - 472 с.
27. Габермас Ю. Структурні перетворення у сфері відкритості: дослідження категорії громадянське суспільство / Ю. Габермас. - Львів : Вид-во "Літопис", 2000. - 315 с.
28. Гаєвський Б. А. Політичне управління : навч. посіб. / Б. А. Гаєвський, У. А. Ребкало, М. У. Туленков ; Укр. акад. держ. упр. при Президентіві України. - К. : Вид-во УАДУ, 2001. - 160 с.
29. Гаєвський Б. А. Культура державного управління: організаційний аспект : монографія / Б. А. Гаєвський, У. А. Ребкало. - К. : Вид-во УАДУ, 1998. - 144 с.
30. Гегель Г. У. Ф. Основи філософії права, чи природне право й державознавство / Георг Вільгельм Фрідріх Гегель ; Петро Соколовський (ред.) ; Роман Осадчук (пер. з нім.), Микола Кушнір (пер. з нім.). - К. : Юніверс, 2000. - 329 с.
31. Гидденс Э. Социология / Э. Гидденс, К. Бердсолл. - 2-е изд., вып. по 4-му англ. изд., полн. перераб. и доп. - М. : Эдиториал УРСС, 2005. - 629 с.

32. Грицяк І. А. Право та інституції Європейського Союзу : навч. посіб. / І. А. Грицяк ; Нац. акад. держ. упр. при Президентові України ; Центр правових підприємниц. дослідж. - К. : К.І.С., 2004. - 260 с.
33. Гоббс Т. Левіафан, чи Суть, будова й повноваження держави церковної та цивільної / Т. Гоббс ; Т. Польська (наук. ред.), Р. Димерець (пер. з англ.). - К. : Дух й Літера, 2000. - 600 с.
34. Дарендорф Р. Элементы теории социального конфликта / Р. Дарендорф // Социс (Социол. исслед). - 1994. - No 5. - С. 142-147.
35. Дюверже М. Политические партии / М. Дюверже ; Л. А. Зимина (пер.). - М. : Академ. Проект, 2000. - 558 с.
36. Дюркгейм Э. Социология. Ее предмет, метод, предназначение /
37. Дюркгейм ; А. Б. Гофман (пер.). - М. : Канон, 1995. - 352 с.
38. Ентін Л. М. Інституційна структура й механізм прийняття рішень у ЄС / Л. М. Ентін ; КІМВ КНУ ім. Тараса Шевченка, 2004. - 134 с.
39. Загальна декларація прав людини: основа міжнародних стандартів в галузі прав людини : зб. наук. пр. / Нац. ун-т кораблебудування ім. адмірала Макарова. Гуманітарний ін-т ; І. У. Дмитриченко (ред.). - Миколаїв : ІЛІОН, 2008. - 200 с.
40. Игошин И. Н. Институциональные искажения у российском обществе / И. Н. Игошин. - М. : ДиректМедиа, 2003. - 151 с. 31. Инглхарт Р. Постмодерн: меняющиеся ценности и изменяющиеся общества / Р. Инглхарт // Полис. - (Полит. исслед.). 1997. - No 4.
41. Інститути та інструменти розвитку територій. На шляху європейських принципів / Ін-т Схід-Захід ; Київ. центр Ін-ту Схід-Захід / Сергій Максименко (ред.). - К. : Міленіум, 2001. - 244 с.
42. Gunther R. A Crisis of Institutionalization: The Collapse of the UCD in Spain / R. Gunther, J. Hopkin // Political Parties. Old Concepts and New Challenges. - NY : Oxford University Press, 2002. - P. 191-232.

43. Welfling M. Political Institutionalization: Comparative Analysis of African Party Systems / M. Welfling. – NY : Sage Publications Inc., 1973. – 63 p.
44. Perlmutter A. Anatomy of Political Institutionalization: The Case of Israel and Some Comparative Analyses. Occasional Papers in International Affairs / A. Perlmutter. – Boston : Harvard University, Center for International Affairs, 1970. – No 25. – 60 p.
45. Ware A. The American Direct Primary. Party Institutionalization and Transformation in the North / A. Ware. – Cambridge : University Press, 2002. – 270 p.
46. Lewis P. Political Parties in Post-Communist Eastern Europe / P. Lewis. – London – New York : RoutledgeCurzon, 2004. – 202 p.
47. Whitmore S. State-building in Ukraine. The Ukrainian Parliament 1990–2003 / S. Whitmore. – London – NY : RoutledgeCurzon, 2004. – 222 p.
48. Powell W. The New Institutionalism in Organizational Analysis / W. Powell, P. DiMaggio. – NY, 1991. – 478 p.
49. Соціологія. Терміни. Поняття. Персоналії : навчальний словник-довідник / [заг. ред. Пічі У.М.]. – Львів : Новий світ – 2000, 2004. – 476 с.
50. Головаха Є. Пострадянська деінституціоналізація й становлення нових соціальних інститутів у українському суспільстві / Є. Головаха, Н. Паніна // Соціологія: теорія, методи, маркетинг. – 2001. – №4. – С. 5–22.
51. Черниш Н. Соціологія : курс лекцій / Н. Черниш. – Львів : Кальварія, 2003. – 540 с.
52. Kjellberg F. Political Institutionalization. A Political Study of Two Sardinian Communities / F. Kjellberg. – London – NY – Sidney – Toronto : John Wiley & Sons, 1975. – 146 p.
53. Raiser M. Informal Institutions, Social Capital and Economic Transition: Reflections on a Neglected Dimension / M. Raiser // Working Papers No25. European

Bank for Reconstruction and Development. – London : One Exchange Square, 1997. – 32 p.

54. Норт Д. Институты, институциональные изменения и функционирование экономики / Д. Норт. – М. : Начало, 1997. – 190 с.

55. Чернецкий Ю. Сучасний інституціоналізм як напрям соціологічного теоретизування / Ю. Чернецкий // Соціологія: теорія, методи, маркетинг. – 2003. – №3. – С. 33–45.

56. Colignon R. Critical Events in the Institutionalization of the Tennessee Valley Authority / R. Colignon. – Albany : State University of New York Press, 1997. – 367 p.

57. Kopecký P. Parliaments in the Czech and Slovak Republics. Party Competition and Parliamentary Institutionalization / P. Kopecký. – Burlington : Ashgate Publishing Company, 2001. – 262 p.

58. Lewis D. The Management of Non-Governmental Development Organizations. An Introduction / D. Lewis. – London – NY : Routledge, 2001. – 242 p.

59. Drew P. Institutional Dialogue / P. Drew, M. L. Sorjonen // Discourse as Social Interaction. Discourse Studies: A Multidisciplinary Introduction. – Vol. 2. – London, 1997. – P. 92–118.

60. Mumby D. Organizational Discourse / D. Mumby, R. Clair // Discourse as Social Interaction. Discourse Studies: A Multidisciplinary Introduction. – Vol. 2. – London, 1997. – P. 181–205

61. Катаев С. Механизмы институционализации у условиях социальных преобразований / С. Катаев // Социальные технологии. Актуальные проблемы теории и практики. Международный межвузовский сборник научных работ. – Вип. 37. – К. – М. – Одесса – Запорожье, 2008. – С. 150–156.

62. Покровский И. А. Основные проблемы гражданского права. - М., 1998. - 358 с.

63. Право інтелектуальної власності: академ. курс / за заг. ред. О. А. Підпригори, О. Д. Святоцького. - К., 2004. - 672 с.
64. Пиленко А. А. Право изобретателя. - М., 2001. - 688 с.
65. Правова система України: історія, стан та перспективи: в т. / за ред. Н. С. Кузнецової. - Х., 2008. - Т. 3. Цивільно-правові науки. Приватне право. - 640 с.
66. Володимир Сиденко. Охорона інтелектуальної власності у Україні: проблеми та розв'язання. - С., 2008. - 256 с.
67. Олександр Бернатович. Проблеми захисту інтелектуально власності та шляхи їх вирішення. - Р., 2010. - 351 с.
68. Головкова О.М. Генезис правової охорони інтелектуальної власності. // «Форум права (електронне наукове фахове видання)». - Харківський національний університет внутрішніх справ, 2008. - № 1. - Режим доступу: [www.nbu.gov.ua/e-journals/FP/2008-1.htm](http://www.nbu.gov.ua/e-journals/FP/2008-1.htm)
69. Гура Максим. Система правової охорони об'єктів права інтелектуальної власності. - «ЮрГазета», № 7 (19), 8.04.2004.
70. Дахно І.І. Міжнародне приватне право. - К., 2004.
71. Кожарська І.Ю. Право промислової власності: винаходи, корисні моделі, промислові зразки. - К: ЗАТ «Інститут інтелектуальної власності й права», 2006.