

3. Постанова Кабінету Міністрів України № 585 «Деякі питання оптимізації діяльності центральних органів виконавчої влади державної системи правової охорони інтелектуальної власності», прийнята 23.08.2016 р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/585-2016-%D0%BF#Text>.
4. Наказ Міністерства освіти і науки України № 175 від 07 червня 2000р. «Про створення державного підприємства «Український Інститут промислової власності». URL: <https://ukrpatent.org/uk/articles/about>.
5. URL: <https://patent.km.ua/ukr/pages/i163>.
6. Розпорядження Кабінету Міністрів України від 1 червня 2016 р. № 402-р «Про схвалення Концепції реформування державної системи правової охорони інтелектуальної власності в Україні». URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/402-2016-%D1%80#Text>.
7. Розпорядження Кабінету Міністрів України від 28 жовтня 2022 року № 943-р «Деякі питання Національного органу інтелектуальної власності». URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/943-2022-%D1%80#Text>.
8. Меморандум про взаєморозуміння між Міністерством економіки України та Всесвітньою організацією інтелектуальної власності щодо співробітництва у сфері інтелектуальної власності. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/999_001-23#Text.

О.Е. Федорина

магістрант

Черкаський національний університет ім. Богдана Хмельницького

КІБЕРСПОРТ І ПРАВА ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ

Постановка проблеми. Реалії сьогодення вказують нам на неосяжний розвиток кіберспортивної індустрії. Останні роки можна прослідкувати той факт, що відеоігри вже не займають лише розважальну

нішу в житті людини, а також просунулись до світового суперництва, де кожен гравець проявляє свій талант та навички в тій грі яка є частиною його життя. Звісно, дана діяльність щедро нагороджує гравця як матеріально так і ментально, оскільки на разі кіберспорт володіє великою фан-базою по всьому світу. Проте не дивлячись на розвиток самої кіберспортивної сфери залишається питання про правовий захист інтелектуальної власності цієї ніші.

Формулювання цілей. Будь-яка сфера яка відома нам на сьогодні, будь то юриспруденція, спорт чи медицина не мають свого розвитку без науковців які доводять чи спростовують те чи інше. З цього ми можемо зрозуміти, що кіберспорт також є тією сферою якою цікавляться науковці та транслюють свої думки щодо нього. Звісно, кіберспорт немає чималу наукову базу, але виділити О.В. Копіренка та Д.А. Горového повинен кожен, оскільки ці люди стоять на початку становлення та вивчення ринку e-Sports [1, с. 51–55].

Тому на нашу думку є доцільним та актуальним розкриття такого поняття як кіберспорт в сфері інтелектуальної власності для прискорення правового регулювання в Україні.

Виклад основного матеріалу. Якщо говорити про кіберспорт, то буде не правильно не зазначити те, що на сьогодні він входить до шостої групи класифікації видів спорту, а саме де особа характеризується абстрактним мисленням та уміло використовує його в своїй діяльності.

E-sports набрав такий високий темп в своєму розвитку, що наразі має такий самий контроль за споживанням гравцями фармацевтичних субстанцій які штучно поліпшують стан гравця та впливають на кінцевий результат. Саме це стало поштовхом для Міжнародного олімпійського комітету, про долучення e-sports до однієї із ніш Олімпійських ігор, котрі вже провів 22 по 25 червня 2023 року де до Олімпійської кіберспортивної серії-2023 спочатку увійшли автоспорт, бейсбол, вітрильний спорт, стрільба з лука, теніс і тхеквондо. Пізніше додалися змагання у шахах,

танцях, велосипедному спорті та спортивній стрільбі та пройшли в Сінгапурі [2].

E-sports які і все на цьому світі має свою історію. Шлях цього вида спорту в Україні почався з всіма улюбленої гри Counter Strike 1.6 та Dota які і по сей день є лідерами кіберспортивних дисциплін. Також слід зазначити те, що України на сьогодні вже отримала такі трофеї як Чемпіон світу з дисциплін Counter Strike 1.6, Dota 2 та Counter Strike Global Offensive.

З глобальним розвитком e-sport у світі всі згодом почали розуміти, що без певного регулювання можна прослідкувати зловживання цією сферою для нечесного та свавільного отримання коштів. Саме тому кіберспорт почали визначати як об'єкт, а кіберспортсмена суб'єктом e-sports. Сьогодні поняття «кіберспортсмен» – це професійний гравець в комп'ютерні ігри. Середній вік кіберспортсмена 22-25 років. Як правило, у кожного є своя улюблена гра, в якій він вдосконалюється і роками відточує свою майстерність [3].

Якщо говорити про підтримку кіберспорту з боку держави, то можна зазначити, що Комітет зі спортивного права не рідко створює засідання на яких йде вивчення правового регулювання e-sports в Україні, але не дивлячись на це, кіберспорт регулюється загальними нормами права які не входять в порівняння із спеціальними.

Беручи до уваги вище сказане запізнення національного та міжнародного законодавства не тільки створює можливості для порушників чесного суперництва, а і затримує самий розвиток кіберспорту.

Не дивлячись на певні проблеми, можна з впевненістю сказати, що Україна та всі цивілізовані країни сьогодні прикладають багато зусиль для підтримки гравців та покращення умов їхнього розвитку в тій чи іншій дисципліні. Сполучені Штати Америки розробили певну освітню програму яка буде надавати всі потрібні умови для комфортного та прогресивного розвитку студента, а також стипендії які будуть

виплачуватися студентам які хочуть розвиватися саме в e-Sports. Україна також не ігнорує велику частину свого населення якій цікавий кіберспорт і тому українські кіберспортні організації кожен рік виділяють кошти для пошуку та мотивації молодих талантів, але на жаль поки, що тільки за свій кошт, оскільки на території України в даний момент йде війна[4].

Так як кіберспорт охоплює величезну кількість аудиторії всі ми розуміємо, що такий шанс для мерчендайзингу та рекламних контрактів ніхто не захоче втратити. Тепер ми можемо зрозуміти, що кіберспорт стає невід'ємною частиною права інтелектуальної власності. Що тільки коштує внутрішньоігрові транзакції на ті самі об'єкти авторського права, а саме «скіни».

Монетизація в кіберспорті набрала таких же обертів як і в футболі чи в іншому популярному виді спорту. Мільйонні контракти товарів які є об'єктами промислової власності та авторського права вже є в цій ніші, але правового регулювання на жаль ми не можемо прослідкувати чим і користуються особи які не поважають право інтелектуальної власності та можуть плагіати тактики тренувань команди з той чи іншої кіберспортивної дисципліни і т.д.

На сьогодні також постала проблема для турнірних операторів які проводять кіберспортивні змагання в грі яка їм не належить і монетизують контент в якому використовують гру без отримання ліцензії на дану діяльність.

Висновки. Отже, якщо підбити підсумки щодо всього вище сказаного можна зробити висновок, що кіберспорт це дійсно сфера майбутнього яка обігнала наш час. Також можна побачити, що e-Sports в Україні та в світі вже налічує великою аудиторію та приносить дохід які учасникам цієї сфери так і державам, але також прослідковуються певні негативні якості які звісно не пов'язані із існування кіберспорту як такого, а пов'язані із неготовністю права із-за швидкого розвитку кіберспорту. Проблеми які були зазначені вище це тільки маленька частинка айсбергу

яка лежить на поверхні і їх звісно набагато більше чим зазначено тут, але право є гнучкою галуззю яка може і буде регулювати дану сферу для зручного та безпечного перебування в ній. Тому ми вже бачимо кропітку роботу в Україні та за її межами.

Список використаних джерел:

1. Горовий Д.А., Кіпоренко О.В. Основні тенденції розвитку ринку кіберспорту. *Проблеми і перспективи розвитку підприємництва*. 2016. № 4 (2). С. 51–55.
2. МОК анонсував створення Олімпійських кіберспортивних ігор. URL: <https://sportarena.com/uk/more-sports/cybersport/mok-anonsuvav-stvorennya-olimpijskih-kibersportivnih/>.
3. Кіберспортсмен URL: <https://poprofessii.in.ua/uk/kibersportsmen>
4. Особливості правового регулювання кіберспорту URL: https://ukrainepravo.com/scientific-thought/legal_analyst/osoblyvosti-pravovogo-regulyuvannya-kibersportu-/

В.М. Щокань

магістрантка

Черкаський національний університет ім. Богдана Хмельницького

ЮРИСДИКЦІЙНА ФОРМА ЗАХИСТУ АВТОРСЬКОГО ПРАВА ТА СУМІЖНИХ ПРАВ

У сучасних умовах занепокоєння щодо захисту авторського права та суміжних прав на результати інтелектуальної творчості у сфері літератури, мистецтва та наукових досліджень набувають підвищеної значущості та актуальності. Захист авторського права та суміжних прав відіграє важливу роль у встановленні балансу між винагородою творців та їх зусиллями, забезпеченні доступу до культурних та освітніх ресурсів і сприянні економічному та культурному розвитку.