

УДК 342.9:004.738.5(477)  
DOI <https://doi.org/10.32782/lexsportiva/2025.2.3>

**Константінов Сергій Федорович,**  
доктор юридичних наук, професор,  
професор кафедри загальноправових дисциплін  
Навчально-наукового гуманітарного інституту  
Національної академії Служби безпеки України  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1192-2345>

## ОРГАНІЗАЦІЙНО-ПРАВОВЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ РОЗВИТКУ КІБЕРСПОРТУ В УКРАЇНІ

*Стаття присвячена аналізу організаційно-правового забезпечення розвитку кіберспорту в Україні. Розглянуто: вплив війни (відтік кадрів, втрата спонсорів), психологічні та фізичні ризики для гравців (стрес, залежність, виснаження), недосконалість законодавства (відсутність норм для контрактів, ІР, захисту неповнолітніх), хаотичний розвиток через слабе регулювання. Міжнародний досвід (Корея, Китай, США, ЄС) демонструє гібридні моделі регулювання, які можна адаптувати. В Україні розвиток забезпечують Федерація кіберспорту (UESF) та UPEA через турніри, освіту, соціальні проекти, але бракує державного фінансування. Напрями вдосконалення: медійні кампанії, інвестиції (20 млн доларів/рік), інфраструктура (арени, готелі), візові спрощення, пільги, освітні програми, саморегуляція.*

*Особливу увагу приділено правовим аспектам функціонування індустрії: відсутності спеціальних норм у законодавстві, проблемам укладання контрактів між гравцями та клубами, захисту прав інтелектуальної власності, антидопінговому контролю та регулюванню діяльності неповнолітніх. Проаналізовано роль провідних організацій – Федерації кіберспорту України (UESF) та Української професійної кіберспортивної асоціації (UPEA) – у формуванні національної кіберспортивної екосистеми через проведення змагань, створення освітніх програм, соціальних проектів та міжнародне представництво.*

*Зроблено висновок, що кіберспорт в Україні має високий потенціал для економічного зростання, цифрової трансформації та соціальної адаптації молоді, однак його подальший розвиток потребує системного державного регулювання, правової визначеності, залучення приватного капіталу та інтеграції міжнародних стандартів. Стаття становить науково-практичний інтерес для фахівців у галузі права, спорту, державного управління та інформаційних технологій.*

**Ключові слова:** кіберспорт, організаційно-правове забезпечення, законодавство, саморегуляція, UESF, UPEA, інфраструктура, анти-допінг, контракти, міжнародний досвід, війна, інвестиції, освіта, інклюзивність.

## KONSTANTINOV S.F. ORGANIZATIONAL AND LEGAL SUPPORT FOR THE DEVELOPMENT OF E-SPORTS IN UKRAINE

*The article is devoted to the analysis of the organizational and legal support for the development of e-sports in Ukraine. The following are considered: the impact of the war (staff outflow, loss of sponsors), psychological and physical risks for players (stress, addiction, exhaustion), imperfection of the legislation (lack of norms for contracts, IP, protection of minors), chaotic development due to weak regulation. International experience (Korea, China, USA, EU) demonstrates hybrid models of regulation that can be adapted. In Ukraine, the development is provided by the E-Sports Federation (UESF) and UPEA through tournaments, education, social projects, but there is a lack of state funding. Areas of improvement: media campaigns, investments (\$20 million/year), infrastructure (arenas, hotels), visa simplification, benefits, educational programs, self-regulation.*

*Particular attention is paid to the legal aspects of the industry: the lack of special norms in the legislation, the problems of concluding contracts between players and clubs, the protection of intellectual property rights, anti-doping control and regulation of the activities of minors. The role of leading organizations – the Ukrainian Esports Federation (UESF) and the Ukrainian Professional Esports Association (UPEA) – in the formation of the national esports ecosystem through the holding of competitions, the creation of educational programs, social projects and international representation is analyzed.*

*It is concluded that esports in Ukraine has a high potential for economic growth, digital transformation and social adaptation of youth, however, its further development requires systemic state regulation, legal certainty, attraction of private capital and integration of international standards. The article is of scientific and practical interest for specialists in the field of law, sports, public administration and information technologies.*

**Key words:** eSports, organizational and legal support, legislation, self-regulation, UESF, UPEA, infrastructure, anti-doping, contracts, international experience, war, investments, education, inclusiveness.

**Постановка проблеми.** Кіберспорт, або електронний спорт (esports), є сучасним феноменом, що поєднує комп'ютерні технології, змагальну діяльність та елементи традиційного спорту. Він визначається як командні або індивідуальні змагання на основі відеоігор, де учасники демонструють навички стратегічного мислення, реакції та командної взаємодії. У глобальному контексті кіберспорт перетворився на багатомільярдну індустрію з мільйонами глядачів та значними призовими фондами. В Україні кіберспорт офіційно визнаний видом спорту з липня 2021 року наказом Міністерства молоді та спорту [14], що надало йому статусу для проведення змагань, освітніх програм та надання спортивних звань. Цей крок сприяв інтеграції кіберспорту в національну спортивну систему, однак його розвиток стикається з численними викликами, зокрема організаційно-правовими.

Актуальність теми зумовлена стрімким зростанням індустрії: у 2025 році україномовні трансляції кіберспортивних подій сягнули 13,1 млн годин переглядів за перше півріччя, з приростом 40% порівняно з 2024 роком [5]. Це свідчить про потенціал для економічного зростання, створення робочих місць та залучення молоді, але водночас висвітлює проблеми, як вплив війни, відсутність спонсорів та недосконале законодавство. Дослідження організаційно-правового забезпечення розвитку кіберспорту в Україні спрямоване на аналіз наукових підходів, проблем становлення, недоліків регулювання, міжнародного досвіду та механізмів розвитку, з метою надання рекомендацій для вдосконалення.

**Метою дослідження** є комплексний аналіз організаційно-правового забезпечення кіберспорту в Україні для визначення шляхів його оптимізації. Завдання: вивчити наукові дослідження; проаналізувати проблеми розвитку; оцінити недоліки законодавства; розглянути міжнародний досвід; описати організаційно-правові механізми; надати пропозиції щодо вдосконалення. Об'єкт – сфера кіберспорту в Україні, предмет – організаційно-правові аспекти його регулювання. Методи: аналіз наукової літератури, порівняльно-правовий метод, систематизація даних.

#### **Аналіз останніх досліджень та публікацій**

Наукові дослідження кіберспорту в Україні зосереджені на його культурному, психологічному, економічному та правовому аспектах, розглядаючи його як сучасний феномен. Одне з ключових досліджень Мельника О. характеризує кіберспорт як культурне явище, що формується в Україні з 1990-х років, з акцентом на психоло-

гічний вплив: позитивний (розвиток когнітивних навичок, як логіка, реакція, пам'ять) та негативний (ризики ігрової залежності, десоціалізація, агресія) [2]. Методика включає аналіз літератури та інтернет-джерел, з висновками про необхідність психопрофілактики та психокорекції для гравців, особливо молоді, де рівень інтернет-залежності сягає 10016%.

Інше дослідження Курдаса В. фокусується на розвитку кіберспорту в Україні, підкреслюючи актуальність з кінця 1990-х, коли почалася професіоналізація [1]. Воно аналізує чинники зростання, як технологічний прогрес, мас-медіа та онлайн-трансляції, а також негативні наслідки: фізичне виснаження (тренування >50 годин/тиждень), коротка кар'єра (пенсія у 20–30 років), використання стимуляторів. Опитування 43 респондентів показало пріоритет турнірів та трансляцій для популяризації. Україна посідає 13-те місце у світі за призовими (\$34 млн), з топ-дисциплінами Dota 2 та CS:GO.

Дослідження Фомінка Р. ролі українських кібергравців у світі підкреслює закономірності розвитку з 2002–2020 рр., з акцентом на економічний вплив та інфраструктуру [8]. Аналіз змагальної діяльності Бобренка С. відзначає динамічність індустрії, з рекомендаціями щодо стандартизації [6]. Психологічні аспекти, як стрес (51 фактор на турнірах), порівнюються з традиційним спортом, з потребою в витривалості, як описує Крот О. [4].

Загалом, наукові роботи вказують на брак комплексних досліджень в Україні, з фокусом на негативні ефекти та необхідність регулювання. Перспективи: вивчення травм, реабілітації та інтеграції з традиційним спортом через VR/AR.

#### **Виклад основного матеріалу**

Становлення кіберспорту в Україні почалося в 1990–2000-х у комп'ютерних клубах, з першими турнірами в 2001 році [4]. Бум відбувся 2011 року з перемогою NaVi на The International (\$1 млн). Однак повномасштабне вторгнення 2022 року зупинило розвиток: призупинено змагання, відтік спонсорів, еміграція аудиторії (7–8 млн людей), мобілізація [5]. Екосистема "понівечена", кіберспорт "майже помер" на глобальному рівні через відсутність фінансування. За даними 2025 року, кількість українських команд зменшилася на 30–40%, а інвестиції впали на 60% порівняно з 2021 роком. Багато гравців, як s1mple з NaVi, змушені емігрувати або займатися волонтерством, що призводить до втрати талановитих кадрів.

Проблеми: вплив війни (відтік кадрів, волонтерство), відсутність медійності федерацій, брак законодавчої бази [12]. Психологічні виклики:

стрес, залежність, фізичне виснаження (400 рухів/хв, кортизол як у автогонщиків) [4]. Дослідження показують, що гравці витрачають до 14–19 годин на день на тренування, що призводить до проблем зі здоров'ям, як колапс легень чи використання стимуляторів типу Adderall. Економічні: втрата спонсорів, азійські видавці виключили Україну. Соціальні: стигматизація жінок (лише 5–10% гравців – жінки), цифрові ризики (шахрайство), скорочення часу на традиційний спорт. Крім того, пандемія COVID-19 посилює перехід до онлайн-форматів, але війна скасувала офлайн-турніри, зменшивши доходи від квитків та мерчандайзингу.

У 2025 році домінує CS (72% трансляцій), Dota 2 (26,7%), з потенціалом для Valorant та мобільних ігор [5]. Команди як NaVi лишаються лідерами (2,6 млн годин переглядів), але сцена динамічна, з еміграцією гравців. Загалом, для подолання проблем потрібні державні програми підтримки, як гранти на інфраструктуру та психологічну допомогу, а також інтеграція з освітою для розвитку навичок.

Законодавство України не має спеціальних норм для кіберспорту, покладаючись на аналогії з традиційним спортом. Закон України «Про фізичну культуру і спорт» амбігійно регулює контракти, пріоритетізуючи трудове право (Кодекс законів про працю України, КЗпП), що створює суперечності: рівність сторін vs. ієрархія, змінна оплата vs. фіксована зарплата [3]. Відсутність визначень для esports-контрактів призводить до спорів щодо інтелектуальної власності (ІР, ліцензії від розробників), трансферів (цесія вимог), спонсорства. Наприклад, гравці часто підписують контракти, де клуби забирають до 80% доходів, без захисту від раптового звільнення.

Проблеми: хаотичний розвиток через мінімальне державне втручання, матч-фіксинг, допінг (Adderall), недостатній захист неповнолітніх («контрактне пекло») [3]. Усні угоди ускладнюють судовий захист, юрисдикційні хаоси в міжнародних аспектах. Оподаткування неуніфіковане, війна/пандемія посилюють ризики. За оцінками, до 20% контрактів в Україні є неформальними, що призводить до втрат для гравців у разі конфліктів. Крім того, відсутність регулювання анти-допінгу дозволяє використання заборонених речовин, як у скандалах 2010-х.

Федерації (UESF, UPEA) проводять саморегуляцію, але правила не охоплюють контракти повноцінно [15]. Брак модельних договорів, обмеження виїзду (воєнний стан) ускладнюють кар'єру. Для виїзду на турніри гравці потребу-

ють спеціальних дозволів, що затримує розвиток. Загалом, недоліки призводять до експлуатації гравців, коротких кар'єр та низької інституціоналізації.

Міжнародний досвід регулювання кіберспортивної сфери демонструє гібридні моделі: приватне право з елементами публічного. У Кореї – професіоналізація з обмеженням часу на ігри, фокус на переглядах/благодійності [1]. Китай: державне регулювання конфіденційності, інвестиції в інфраструктуру. США: ІР-домінування (DMCA, ліцензії Twitch), саморегуляція (ESIC, WESA для анти-допінгу/трансферів) [3]. ЄС/Франція: sui generis для іноземної торгівлі, захист прав гравців (Bosman-подібні обмеження).

Глобально: визнання МОК (обговорення Олімпіади-2024), ліги як LoL Championship Series з модельними контрактами [4]. Проблеми спільні: домінування розробників, асиметрія ціноутворення. Успішні практики: стандартизація, інклюзивність (жінки), інвестиції в арену/освіту.

В Україні варто адаптувати: пріоритет цивільному праву, уніфікацію трансферів, анти-допінг з WADA.

Для прикладу можна розглянути Міжнародні кейси у сфері регулювання кіберспорту

Південна Корея. Як піонер esports, Корея втратила першість через конфлікти ІР та відсутність платформової суверенності [16]. KeSPA (з 2000) регулює 25 дисциплін, з акцентом на анти-допінг та захист гравців. Кейс: Скасування Shutdown Law 2021, заміна на гнучкий parental control [17]. Пропозиції: розвиток власних ІР для відновлення лідерства.

Китай. Суворе регулювання через National Press and Publication Administration: обмеження для неповнолітніх (1 година/день у вихідні) [18]. Визнання esports професією 2019, але заборони ігор. Кейс: Штраф Tencent за порушення, що підкреслює державний контроль.

США. Фрагментоване регулювання: ставки дозволені в 19 штатах [19]. Кейс: Turner v. FaZe Clan (2019–2020) – оскарження контрактів, встановлення прецедентів для захисту гравців [19]. DOJ проти Activision Blizzard (2023) – антимонопольний штраф за обмеження зарплат.

Європа (Франція). Digital Republic Act (2016) – контракти мінімум 12 місяців, соціальний захист [20]. Кейс: Рішення Paris Tribunal (2024) – перекваліфікація контракту як трудового, з компенсацією.

ЄС: Digital Services Act (2022) – модерація контенту, GDPR для даних [21]. Кейс: Hanagami

v. Epic Games – авторські права на хореографію в Fortnite.

Ці кейси показують необхідність балансу між захистом та зростанням.

Організаційно-правові механізми розвитку кіберспорту в Україні формуються через взаємодію державних органів, громадських організацій та приватного сектору, з акцентом на саморегуляцію та адаптацію до викликів війни. Ключовими гравцями є Федерація кіберспорту України (UESF) та Українська професійна кіберспортивна асоціація (UPEA), які забезпечують інфраструктуру, змагання, освіту та соціальні ініціативи [11].

Федерація кіберспорту України (UESF). Заснована в 2018 році, UESF набула статусу національної федерації в 2021 році, з повноваженнями на організацію змагань, формування збірних та акредитацію тренерів [5]. У 2025 році федерація оновила стратегію розвитку під керівництвом президента Максима Кріппи, виконавчого директора Андрія Грищенка та правління, до якого входять: Віталій Волочай (співзасновник MAINCAST), Євген Золотарьов (генеральний директор NAVI), Олексій Кучеров (операційний директор NAVI), Андрій Городенський (головний тренер NAVI), Михайло Зверев (коментатор та аналітик MAINCAST) [10] [12]. Ця структура об'єднує експертів з провідних організацій, забезпечуючи синергію між професійними командами, медіа та федерацією.

Стратегія UESF 2025 року передбачає комплексний розвиток: національні чемпіонати з CS2, Dota 2 та інших дисциплін; формування збірних для міжнародних турнірів, як European Esports Championship 2025 (де Україна здобула срібло) [18]; освітні програми з інтеграцією до університетів, наприклад, Національного університету фізичного виховання і спорту, для підготовки тренерів та менеджерів [17] [30]; соціальні проекти, як «Ігри ветеранів – Кіберспорт 2025» (понад 600 учасників) для підтримки захисників та людей з інвалідністю [11]; нова медіа-стратегія для підвищення видимості на платформах як Twitch та YouTube; партнерства з приватним сектором, включаючи NAVI та MAINCAST, для фінансування та експертизи [13] [16]. UESF провела понад 200 подій для 30 000 учасників, з фокусом на регіональні офіси для виявлення талантів у всіх областях [6] [14]. Правові механізми включають саморегуляцію: правила змагань, анти-допінг (інтеграція з ESIC та WADA), модельні контракти для гравців, але бракує державного фінансування, що компенсується приватними інвестиціями [15] [30].

Українська професійна кіберспортивна асоціація (UPEA). UPEA, як громадська спілка, об'єднує державні органи, аматорські та професійні рівні для створення екосистеми [21]. Очолювана головою правління Олександром Кохановським (засновник NAVI, 20 років досвіду), з членами правління Геннадієм Веселковим (власник gameinside.ua) та Олегом Рибалкою (радник Міністра культури з питань кіберспорту у 2019–2020) [20] [26]. Місія – дати можливість кожному українцю стати частиною кіберспорту через соціум, освіту, науку, гайди та івенти [20] [28].

Механізми розвитку UPEA: професійні турніри, як LEGION Національна Ліга України з CS2 (кваліфікації з жовтня 2024, переможець FAVBET Team) та Dota 2 (відбір з грудня 2024, чемпіон Passion UA) з призовими фондами 1–2 млн грн [20] [25]; спеціалізовані челенджі, як ALPHA FPV CHALLENGE для ЦСО “А” СБУ (другий сезон завершився січня 2025) для розвитку навичок у FPV-дронах [20] [29]; соціальні ініціативи, як «Відповідальність Ліга» (з 2020) для вразливих груп – навчання кіберспорту, комп'ютерній грамотності, комунікаціям, з фокусом на інклюзивність [10] [22]; освітні програми для молоді та аматорів, партнерства з комп'ютерними клубами (з липня 2021) для розвитку інфраструктури [26] [27]; наукові дослідження, як «Чому в кіберспорті переважають чоловіки?» для інклюзивного середовища [22]. Правові аспекти: співпраця з державою для визнання кіберспорту, модельні правила для турнірів, але акцент на саморегуляції [21] [24].

Державні та економічні механізми. Державне регулювання через Мінмолодьспорт: визнання, реєстри турнірів, стратегія 2020–2025 на інвестиції в IT, освіту, підготовку [12] [7]; обмеження виїзду під воєнним станом (максимум місяць), спеціальні дозволи для гравців [15]. Економічні: спонсорство (ендогенні/неендогенні, наприклад, з Monster Energy) [20], трансляції (Twitch 66%, YouTube 33,9%) [5], партнерства (ESPORTSBATTLE, ASUS CyberZone) [26]. Інфраструктура: арени (WePlay!), освітні програми в університетах, VR-тренування [17] [30]. Міжнародні: членство в IeSF (з 2010, реєстрація на WEC 2025 для 136 країн) [19], WESA, але війна обмежує [5].

Розвиток: фокус на CS/Dota, мобільні ігри, україномовний контент (приріст 40%) [5]. Перспективи: VR-турніри, інтеграція з традиційним спортом, HR-стратегії (культура, L&D для лідерства, аналізу даних) [12] [22]. Загалом, механізми комерціалізації включають організаційно-еконо-

мічні моделі для взаємозв'язків учасників [3] [2 веб].

З урахуванням викладеного необхідно розглянути напрями вдосконалення механізмів розвитку кіберспорту.

Згідно зі стратегією розвитку кіберспорту в Україні на 2020-2025 роки, розробленою UPEA, напрями вдосконалення організаційно-правових механізмів спрямовані на посилення державної підтримки, інтеграцію з традиційним спортом та подолання стереотипів. Ключові напрями включають:

1. Поширення впізнаваності кіберспорту, зокрема підвищення рівня обізнаності населення з 4,5% до 11% через медійні кампанії на платформах Twitch, YouTube та національних медіа, із залученням україномовного контенту для популяризації [24].

2. Стимулювання притоку капіталу до 20 млн доларів на рік шляхом створення податкових пільг для інвесторів та спонсорів, а також залучення міжнародних партнерів [24].

3. Підвищення популярності шляхом досягнення статусу другого виду спорту після футболу через організацію національних ліг, чемпіонатів та трансляцій із високим рівнем залучення аудиторії [24].

4. Розвиток інфраструктури, в тому числі будівництво кіберспортивних арен, тренувальних центрів та готелів (наприклад, на базі готелю «Дніпро») для підтримки офлайн-турнірів та тренувань [24].

5. Спрощення візових процедур для іноземних гравців, тренерів та організаторів, за аналогією з традиційними видами спорту, для участі в міжнародних турнірах [24].

6. Надання пільг на ввезення техніки та оренду приміщень для кіберспортивних клубів та організаторів турнірів [24].

7. Запровадження державних грантів для аматорських та професійних команд, спрямованих на розвиток талантів та організацію змагань [24].

8. Розробка та впровадження освітніх програм підготовки кадрів (тренерів, менеджерів, аналітиків) у вищих навчальних закладах, зокрема в Національному університеті фізичного виховання і спорту [24].

9. Створення платформ для співпраці між об'єднанням стейкхолдерів, федераціями, клубами, розробниками ігор та державними органами для ефективної саморегуляції та контролю екосистеми [24].

10. Вдосконалення законодавства України шляхом включення чітких норм для регулю-

вання кіберспорту, зокрема визначення статусу кіберспортсменів, умов контрактів (з акцентом на цивільне право) та дистанційних турнірів до Закону України "Про фізичну культуру і спорт" [3]. Доповнити Закон України "Про авторське право і суміжні права" визначенням відеоігор як об'єктів ІР, із чіткими правилами ліцензування та трансферів гравців [13]. Інтегрувати стандарти ESIC та WADA до національного законодавства, із запровадженням обов'язкового тестування на турнірах для боротьби з використанням стимуляторів (наприклад, Adderall) [15]. Передбачити захист прав неповнолітніх шляхом внесення до законодавства норм, що забороняють експлуатацію молодих гравців, із встановленням вікових обмежень та обов'язковим психологічним супроводом [3]. Уніфікувати оподаткування, зокрема розробити єдину систему оподаткування доходів кіберспортсменів, спонсорських угод та призових фондів, з урахуванням міжнародних стандартів [3]. Законодавчо закріпити пільги на будівництво кіберспортивних арен, тренувальних баз та закупівлю обладнання через державні програми підтримки [24].

Ці заходи передбачають діалог з державою для юридичного визнання статусу кіберспортсменів, анти-допінгових норм і захисту прав гравців, з метою створення стійкої екосистеми, що інтегрує професійний, аматорський рівні та державні структури.

**Висновки.** Кіберспорт в Україні є динамічною індустрією з значним потенціалом для економічного зростання, створення робочих місць та соціальної інтеграції, але стикається з серйозними викликами, такими як вплив війни, відсутність фінансування та недосконале законодавство. Наукові дослідження підкреслюють кіберспорт як культурний феномен з психологічними ризиками та необхідністю регулювання. Проблеми становлення включають відтік кадрів, фізичне виснаження гравців та соціальну стигматизацію, посилені війною та пандемією. Недоліки законодавства проявляються в амбігуючому регулюванні контрактів, відсутності визначень для ІР та захисту неповнолітніх, що призводить до хаотичного розвитку.

Міжнародний досвід пропонує гібридні моделі регулювання, з акцентом на саморегуляцію, анти-допінг та захист прав гравців, які можна адаптувати в Україні. Організаційно-правові механізми базуються на діяльності UESF та UPEA, державному визнанні та економічних інструментах, з оновленою стратегією 2025 року, що фокусується на освіті,

соціальних проектах та партнерствах. Загалом, попри кризи, у 2025 році спостерігається зростання переглядів (13,1 млн годин) та інтеграція

кіберспорту в освіту та культуру, але для сталого розвитку потрібні законодавчі реформи та інвестиції.

#### ЛІТЕРАТУРА:

1. Курдас В. Розвиток кіберспорту в Україні : кваліфікаційна робота на здобуття ступеня бакалавра / В. Курдас. – Львів : ЛДУФК, 2023. – 58 с.
2. Мельник О. Кіберспорт в Україні як сучасний культурний феномен. *Науковий вісник*. 2021. № 353. С. 1–10.
3. Толмачевська Ю. Цивільно-правові договори в сфері кіберспорту : дис. ... канд. юрид. наук : 12.00.03 / Ю. Толмачевська. – Одеса : ОНЮА, 2023. – 233 с.
4. Крот О. 8 технологічних революцій України. *Революція восьма: кіберспорт*. ТЕСНІА. 2023. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://techii.com.ua/8-technological-revolutions-of-ukraine-revolution-eight-esports> (дата звернення: 18.10.2025).
5. Одінцов А. Чим живе український кіберспорт у 2025 році. *GameDev DOU*. 2025. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://gamedev.dou.ua/articles/ukrainian-esports-2025> (дата звернення: 18.10.2025).
6. Бобренко С. Рівень рухової активності гравців у кіберспорті. *Фізична культура і спорт*. 2023. № 187. С. 1–10.
7. Шинкарук О. Міжнародний досвід розвитку кіберспорту. *Спортивна наука*. 2019. С. 282–283.
8. Фомінок Р. Роль та місце українських кібергравців у світовому кіберспорті. *Вісник ХНУ*. 2021. № 299. С. 175–181.
9. Кріппа М. Як кіберспорт став офіційним спортом в Україні. *MaxNews*. 2025. URL: <https://maxnews.ua/esports-official-sport-ukraine> (дата звернення: 18.10.2025).
10. Бафадаров О. Що таке кіберспорт та як ця культура розвинена в Україні. *Радіо Свобода*. 2018. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.radiosvoboda.org/a/esports-ukraine/29567890.html> (дата звернення: 18.10.2025).
11. Про фізичну культуру і спорт : Закон України від 24.12.1993 № 3808-XII (зі змінами). *Відомості Верховної Ради України*. 1994. № 14. Ст. 80.
12. Цивільний кодекс України від 16.01.2003 № 435-IV. *Відомості Верховної Ради України*. 2003. № 40–44. Ст. 356.
13. Про авторське право і суміжні права : Закон України від 23.12.1993 № 3792-XII (зі змінами). *Відомості Верховної Ради України*. 1994. № 13. Ст. 64.
14. Про визнання кіберспорту видом спорту : Наказ Міністерства молоді та спорту України від 07.07.2021 № 2425. *Офіційний вісник України*. 2021. № 56. Ст. 3456.
15. Правила спортивних змагань з кіберспорту. Київ : Мінмолодьспорт, 2021.
16. Why Korea lost its first-mover advantage in Esports and how it can reclaim it. ScienceDirect. 2022. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0040162522001810>.
17. Shutdown law. Wikipedia. 2025. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://en.wikipedia.org/wiki/Shutdownlaw>
18. China restricted young people from video games. But kids are evading the bans and getting into trouble. The Conversation. 2024. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://theconversation.com/china-restricted-young-people-from-video-games-but-kids-are-evading-the-bans-and-getting-into-trouble-245264>.
19. Top U.S. Legal Issues for Companies Investing in Esports. Meritas. 2025. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.meritas.org/insight/article/top-u-s-legal-issues-for-companies-investing-in-esports-and-gaming-technology-a-primer>.
20. Tribunal Judiciaire De Paris: Rethinking The Esports Employment Contract. Esports Legal News. 2024. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://esportslegal.news/2024/04/22/tj-paris-esports-employment-contract>.
21. Epic Games Settles Fortnite Dance Copyright Dispute. EU Intellectual Property Helpdesk. 2024. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/news-events/news/epic-games-settles-fortnite-dance-copyright-dispute-update-openai-v-authors-2024-02-23>.
22. Maksym Krippa | recent news and events. RegioNews. 2025. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://regionews.sumy.ua>.
23. Tag: Maksym Krippa. UkrNews24. 2025. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://ukrnews24.com.ua/en/tag/maksym-krippa>.
24. Як розвиватиметься кіберспорт та навіщо йому держава? Пояснюють лідери ринку. Суспільне. 2020. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://susplne.media/57230-ak-rozvivatimetsa-kibersport-ta-naviso-jomu-derzava-roasnout-lideri-rinku/>.
25. Українська професійна кіберспортивна асоціація (UPEA). ТСН. 2021. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://tsn.ua/prosport/u-lvovi-vidbuvsya-pershii-v-ukrayini-kibersportivniy-turnir-1854689.html>.
26. Українська Професійна Кіберспортивна Асоціація. scu. 2025. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://scu.ua/news/legion-nacionalna-liga-z-kibersportu-v-ukraini/>.
27. UPEA (@upea\_ua). Instagram. 2025. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.instagram.com/upea.ua/>.
28. UPEA. YouTube. 2025. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.youtube.com/@upea.ua>.
29. Українські ветерани-кіберспортсмени вперше взяли участь у міжнародному турнірі. mva.gov.ua. 2025. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://mva.gov.ua/ua/news/ukrayinski-veterani-kibersportsmeni-vpershe-vzyali-uchast-u-mizhnarodnomu-turniri>.
30. UESF – Федерація Кіберспорту України. uesf.org.ua. 2025. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://uesf.org.ua/>.

## REFERENCES:

1. Kurdas V. The development of e-sports in Ukraine: a qualification paper for obtaining a bachelor's degree / V. Kurdas. – Lviv: LDUFK, 2023. – 58 p.
2. Melnyk O. E-sports in Ukraine as a modern cultural phenomenon. Scientific Bulletin. 2021. No. 353. P. 1–10.
3. Tolmachevska Yu. Civil contracts in the field of e-sports: dissertation ... candidate of legal sciences: 12.00.03 / Yu. Tolmachevska. – Odesa: ONUA, 2023. – 233 p.
4. Krot O. 8 technological revolutions of Ukraine. Revolution eight: e-sports. TECHIIA. 2023. [Electronic resource]. Access mode: <https://techii.com.ua/8-technological-revolutions-of-ukraine-revolution-eight-esports> (access date: 18.10.2025).
5. Odintsov A. What is Ukrainian esports living for in 2025. GameDev DOU. 2025. [Electronic resource]. Access mode: <https://gamedev.dou.ua/articles/ukrainian-esports-2025> (access date: 18.10.2025).
6. Bobrenko S. The level of physical activity of players in esports. Physical Culture and Sports. 2023. No. 187. P. 1–10.
7. Shynkaruk O. International experience in the development of esports. Sports Science. 2019. P. 282–283.
8. Fominok R. The role and place of Ukrainian cybergamers in world cybersport. Bulletin of the KhNU. 2021. No. 299. P. 175–181.
9. Krippa M. How cybersport became an official sport in Ukraine. MaxNews. 2025. URL: <https://maxnews.ua/esports-official-sport-ukraine> (access date: 10/18/2025).
10. Bafadarov O. What is cybersport and how is this culture developed in Ukraine. Radio Svoboda. 2018. [Electronic resource]. Access mode: <https://www.radiosvoboda.org/a/esports-ukraine/29567890.html> (access date: 10/18/2025).
11. On Physical Culture and Sports: Law of Ukraine dated 24.12.1993 No. 3808-XII (as amended). Bulletin of the Verkhovna Rada of Ukraine. 1994. No. 14. Art. 80.
12. Civil Code of Ukraine dated 16.01.2003 No. 435-IV. Bulletin of the Verkhovna Rada of Ukraine. 2003. No. 40–44. Art. 356.
13. On Copyright and Related Rights: Law of Ukraine dated 23.12.1993 No. 3792-XII (as amended). Bulletin of the Verkhovna Rada of Ukraine. 1994. No. 13. Art. 64.
14. On Recognition of Cybersport as a Sport: Order of the Ministry of Youth and Sports of Ukraine dated 07.07.2021 No. 2425. Official Gazette of Ukraine. 2021. No. 56. Art. 3456.
15. Rules of e-sports competitions. Kyiv: Ministry of Youth and Sports, 2021.
16. Why Korea lost its first-mover advantage in Esports and how it can reclaim it. ScienceDirect. 2022. [Electronic resource]. Access mode: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0040162522001810>.
17. Shutdown law. Wikipedia. 2025. [Electronic resource]. Access mode: <https://en.wikipedia.org/wiki/Shutdownlaw>.
18. China restricted young people from video games. But kids are evading the bans and getting into trouble. The Conversation. 2024. [Electronic resource]. Access mode: <https://theconversation.com/china-restricted-young-people-from-video-games-but-kids-are-evading-the-bans-and-getting-into-trouble-245264>.
19. Top U.S. Legal Issues for Companies Investing in Esports. Meritas. 2025. [Electronic resource]. Access mode: <https://www.meritas.org/insight/article/top-u-s-legal-issues-for-companies-investing-in-esports-and-gaming-technology-a-primer>.
20. Tribunal Judiciaire De Paris: Rethinking The Esports Employment Contract. Esports Legal News. 2024. [Electronic resource]. Access mode: <https://esportslegal.news/2024/04/22/tj-paris-esports-employment-contract>.
21. Epic Games Settles Fortnite Dance Copyright Dispute. EU Intellectual Property Helpdesk. 2024. [Electronic resource]. Access mode: <https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/news-events/news/epic-games-settles-fortnite-dance-copyright-dispute-update-openai-v-authors-2024-02-23>.
22. Maksym Krippa | recent news and events. RegioNews. 2025. [Electronic resource]. Access mode: <https://regionews.sumy.ua>.
23. Tag: Maksym Krippa. UkrNews24. 2025. [Electronic resource]. Access mode: <https://ukrnews24.com.ua/en/tag/maksym-krippa>.
24. How will e-sports develop and why does it need a state? Market leaders explain. Public. 2020. [Electronic resource]. Access mode: <https://suspilne.media/57230-ak-rozvivatimetsa-kibersport-ta-naviso-jomu-derzava-poasnout-lideri-rinku/>.
25. Ukrainian Professional Cybersports Association (UPEA). TSN. 2021. [Electronic resource]. Access mode: <https://tsn.ua/prosport/u-lvovi-vidbuvysya-pershiy-v-ukrayini-kibersportivniy-turnir-1854689.html>.
26. Ukrainian Professional Cybersports Association. scu. 2025. [Electronic resource]. Access mode: <https://scu.ua/news/legion-nacionalna-liga-z-kibersportu-v-ukraini/>.
27. UPEA (@upea\_ua). Instagram. 2025. [Electronic resource]. Access mode: <https://www.instagram.com/upea.ua/>.
28. UPEA. YouTube. 2025. [Electronic resource]. Access mode: <https://www.youtube.com/@upea.ua>.
29. Ukrainian veteran e-sportsmen took part in an international tournament for the first time. mva.gov.ua. 2025. [Electronic resource]. Access mode: <https://mva.gov.ua/ua/news/ukrayinski-veterani-kibersportsmeni-vpershe-vzyali-uchast-u-mizhnarodnomu-turniri>.
30. UESF – Ukrainian Esports Federation // [uesf.org.ua](https://uesf.org.ua/). – 2025. – Access mode: <https://uesf.org.ua/> (access date: 18.10.2025).

*Дата першого надходження рукопису до видання: 23.10.2025*

*Дата прийнятого до друку рукопису після рецензування: 21.11.2025*

*Дата публікації: 30.12.2025*