

Цивільне право і цивільний процес

УДК 347.9

DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.18035627>

Альтернативне вирішення спорів, які виникають в ігровій індустрії та кіберспорті щодо прав інтелектуальної власності

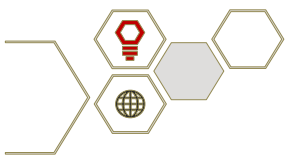
Сергій Юрійович Білоус,

аспірант кафедри цивільного судочинства, арбітражу і міжнародного приватного права Національний юридичний університет імені Ярослава Мудрого, Харків, Україна, <https://orcid.org/0009-0004-9508-7002>

Прийнято: 12.12.2025 | Опубліковано: 23.12.2025

Анотація. Стаття присвячена дослідженню альтернативних способів вирішення спорів (ADR) у сфері ігрової індустрії та кіберспорту. Актуальність теми зумовлена помітним зростанням ігрової індустрії та її ролі в глобальній економіці й суспільному житті. У свою чергу це породжує нову сферу правовідносин, які потребують ефективного нормативного регулювання, а також відповідне збільшення кількості складних, часто транскордонних спорів, для яких класичний судовий розгляд виявляється малоефективним. Метою статті є формування передумов для подальшого дослідження перспектив запровадження в Україні системи альтернативного вирішення спорів на основі досвіду іноземних країн та спеціалізованих міжнародних організацій (WIPO, IGET тощо). У дослідженні використано загальнонаукові (діалектичний та емпіричний) та спеціально-юридичні методи (порівняльно-правовий та формально-юридичний).

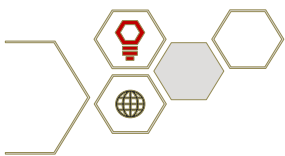
Наукове значення дослідження полягає у визначенні ефективності альтернативних способів вирішення спорів (ADR) у врегулюванні конфліктів щодо прав інтелектуальної власності в ігровій індустрії та кіберспорті, а також



переваг ADR над класичним судовим захистом. Акцентовано, що зазначена проблематика раніше не була предметом ґрунтовного вивчення у вітчизняній правовій доктрині. Практичне значення полягає у можливості використання сформульованих рекомендацій і висновків вітчизняними та зарубіжними суб'єктами ІТ-бізнесу й ігрової індустрії, а також організаціями та установами, що здійснюють діяльність у сфері охорони та захисту прав інтелектуальної власності.

У статті проаналізовано специфіку таких спорів у ігровій індустрії (клонування ігор, неправомірне використання контенту, UGC, моддинг тощо) та показано, що значна їх частина завершується мирним врегулюванням. Розкриваються сутність і переваги ADR (медіація, арбітраж, експертний висновок, ODR, BDR), зокрема їхня гнучкість, нейтральність, швидкість, нижча вартість, конфіденційність і можливість залучення вузькоспеціалізованих експертів. Окрему увагу приділено діяльності Центру арбітражу та медіації BOIB та новоствореного Міжнародного трибуналу у сфері ігор та кіберспорту (IGET), який спеціалізується на спорах щодо доброчесності та комерційних спорах, включно з IP. Підкреслюється тенденція до формування спеціалізованих міжнародних організацій для вирішення таких спорів і можливість подальшої модернізації ADR із використанням технологій штучного інтелекту та блокчейну. Зроблено висновок про доцільність створення в Україні профільних організацій ADR у сфері ігор і кіберспорту, що сприяло б розвитку галузі, водночас наголошено на необхідності вдосконалення законодавства, насамперед у частині забезпечення виконуваності медіаційних угод, укладених поза межами судового чи арбітражного провадження.

Ключові слова: арбітраж, медіація, альтернативне вирішення спорів, всесвітня організація інтелектуальної власності, BOIB спори у сфері інтелектуальної власності, ігрова індустрія, кіберспорт, міжнародний трибунал у сфері ігор та кіберспорту, IGET, ODR, BDR.



Alternative dispute resolution for intellectual property rights in the gaming industry and esports

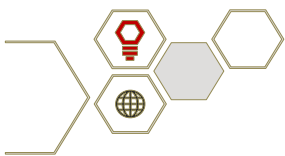
Serhii Bilous,

PhD student of the Department of Civil Procedure, Arbitration and International Private Law Yaroslav Mudryi National Law University, Kharkiv, Ukraine

<https://orcid.org/0009-0004-9508-7002>

Abstract: The article is devoted to the study of alternative dispute resolution (ADR) mechanisms in the field of the gaming industry and esports. The relevance of the topic is driven by the notable growth of the gaming industry and its increasing role in the global economy and social life. This development generates a new domain of legal relations that requires effective regulatory frameworks, as well as a corresponding rise in complex, often cross-border disputes for which traditional litigation proves insufficiently effective. The aim of the article is to establish the foundations for further research into the prospects of introducing an ADR system in Ukraine, based on the experience of foreign jurisdictions and specialized international institutions (WIPO, IGET, etc.). The study employs general scientific methods (dialectical and empirical) and special legal methods (comparative-legal and formal-legal).

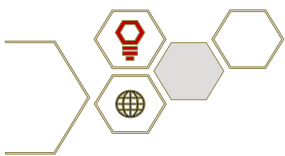
The scientific significance of this study lies in assessing the effectiveness of alternative dispute resolution (ADR) mechanisms in resolving intellectual property disputes within the gaming industry and esports, as well as in identifying the advantages of ADR over traditional litigation. It is emphasized that this issue has not previously been the subject of comprehensive analysis in domestic legal scholarship. The practical significance of the study consists in the potential application of the formulated recommendations and conclusions by domestic and foreign entities in the IT sector and the gaming industry, as well as by organizations and institutions engaged in the protection and enforcement of intellectual property rights.



The article analyzes the specific nature of such disputes in the gaming industry (game cloning, unlawful use of content, UGC, modding, and others) and demonstrates that a significant proportion of them are resolved through amicable settlement. It elaborates on the essence and advantages of ADR—mediation, arbitration, expert determination, ODR, and BDR—highlighting, in particular, their flexibility, neutrality, speed, lower cost, confidentiality, and the ability to engage highly specialized experts. Special attention is given to the activities of the WIPO Arbitration and Mediation Center and the newly established International Gaming and Esports Tribunal (IGET), which focuses on integrity-related and commercial disputes, including those involving intellectual property. The article emphasizes the emerging trend toward the creation of specialized international institutions for resolving such disputes and explores the potential for further modernization of ADR through the use of artificial intelligence and blockchain technologies. It concludes that establishing specialized ADR bodies in Ukraine's gaming and esports sector would be beneficial for the industry's development, while also underscoring the need to improve national legislation, particularly with regard to ensuring the enforceability of mediation agreements concluded outside judicial or arbitral proceedings.

Keywords: arbitration, mediation, alternative dispute resolution, World Intellectual Property Organization, WIPO, intellectual property disputes, gaming industry, esports, International Gaming and Esports Tribunal, IGET, ODR, BDR.

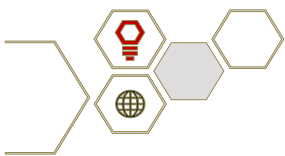
Постановка проблеми. Ігрова індустрія та кіберспорт без перебільшення є найприбутковішими сферами індустрії розваг. З кожним днем кількість гравців у всьому світі дедалі зростає, що стало особливо відчутним з початком пандемії COVID-19, коли відеоігри та кіберспорт стали не тільки розвагою, а справжнім соціальним ліфтом для людей у зв'язку з карантинними обмеженнями та необхідністю самоізоляції. Згідно з даними сайту Statista.com, що акумулює різноманітні статистичні дані з різних соціальних сфер, дохідність ринку кіберспорту на початку пандемії становила більше, ніж 250



мільйонів доларів США, тоді як на початку 2025 року ця цифра зросла вдвічі [1]. А за оцінками, що приведені Всесвітньою організацією інтелектуальної власності, станом на середину 2022 року кількість гравців у відеоігри по всьому світу складала приблизно 3 мільярди людей. При цьому відеоігри користуються популярністю серед представників усіх вікових категорій та будь-якої статі. Так, за статистикою близько 46 % гравців – це жінки [2].

Українська індустрія відеоігор та кіберспорту є не менш розвиненою і глибоко інтегрована в індустрію світову. В Україні представлені і центри розробки великих міжнародних компаній-розробників відеоігор як то Ubisoft, Playtika, Gameloft, Plarium, Playrix, і засновані в Україні ігрові студії, що здобули визнання створивши власні ігрові проєкти світового рівня, як GSC Game World, 4A Games, Frogwares, і десятки невеликих інді-студій, та сервісних компаній, які надаються професійні послуги у сфері розробки відеоігор. У свою чергу, українська кіберспортивна організація NAVI (Natus Vincere) є однією із найбільших та найуспішніших організацій у світі.

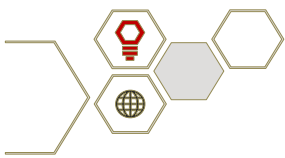
Враховуючи популярність індустрії ігор та кіберспорту, їх дохідність, в практиці на сьогодні зростає кількість різноманітних спорів. Значну частку серед них складають саме спори щодо прав інтелектуальної власності, адже будь-яка відеогра є складним об'єктом права інтелектуальної власності: вона містить і комп'ютерний код, і об'єкти художньої творчості, і графічні елементи, і зображення торгівельних марок тощо. При цьому ці спори вирізняються значною своєрідністю, оскільки часто ускладнені іноземним елементом, стосуються нетипових питань у сфері права інтелектуальної власності, і не завжди порушення прав тієї чи іншої сторони таких спорів є очевидними. Тому класичні форми захисту прав інтелектуальної власності, основним із яких є судовий захист, виявляються не достатньо ефективними, що спонукає пошук альтернатив. Сьогодні цим питанням опікуються провідні міжнародні організації у сфері захисту права інтелектуальної власності, основною з-поміж яких є Всесвітня організація з права інтелектуальної власності (BOIV).



У зв'язку з цим предметом цього дослідження є альтернативні способи вирішення спорів (*alternative dispute resolution, ADR*), які можуть застосовуватися для розгляду спорів, що виникають в ігровій індустрії та кіберспорті та стосуються прав інтелектуальної власності, а також перспективи розвитку таких способів в Україні.

Наукове значення цього дослідження полягає у з'ясуванні ефективності ADR при вирішенні спорів, які виникають в ігровій індустрії та кіберспорті щодо прав інтелектуальної власності, а також переваг цих форм над класичним судовим захистом прав інтелектуальної власності. Звертає на себе увагу, що раніше ці питання у вітчизняній доктрині не досліджувалися. Практичне значення полягає в можливості застосування рекомендацій та висновків, що будуть сформульовані за результатами цього дослідження, вітчизняними й зарубіжними представниками ІТ-бізнесу та ігрової індустрії, а також вітчизняними організаціями й установами у сфері захисту права інтелектуальної власності.

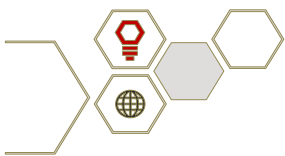
Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблематика альтернативних способів вирішення спорів щодо прав інтелектуальної власності в ігровій індустрії та кібер-спорті є новою темою для наукових досліджень як в Україні, так і за її межами. В зарубіжній літературі можна назвати лише декілька публікацій, присвячених цьому питанню, зокрема, статті Р. Гурава [3] та С. Кайя, Е. Сахін-Сенгула й А. Кескіна (у співавторстві) [4]. Водночас ці публікації фокусуються здебільшого на спорах між учасниками кіберспортивних змагань, а не спорах у сфері інтелектуальної власності. В Україні ж цьому питанню не було присвячено до сьогодні жодної академічної праці. Втім слід відзначити внесок вітчизняних учених у розробку науково-теоретичних засад та прикладних рекомендацій щодо застосування різноманітних альтернативних способів вирішення спорів у комерційній практиці в цілому. Так, питанням медіації присвячені роботи Т. Цувіної [5], Н. Мазаракі [6] та інших дослідників. Проблеми застосування комерційного



арбітражу розкриваються, зокрема, у дослідженнях С. Кравцова [7], К. Пількова [8], Д. Притики [9]. Ці дослідження стосуються ADR загалом. Водночас варто відзначити також роботи вітчизняних дослідників з проблематики ADR саме у сфері інтелектуальної власності. З-поміж них чільне місце посідають дослідження А. Грибовської [10], Т. Коваленко [11] та О. Гумеги [12]. Більшість українських дослідників доходять висновків про великий потенціал розвитку ADR в Україні, а також назрілу потребу розвивати національні інституції медіації та арбітражу з опорою на успішний іноземний та міжнародний досвід. Дослідження вказаних науковців створюють теоретичну базу для розвитку та вдосконалення правового регулювання процедур ADR в Україні. Втім ці публікації не торкаються спорів щодо прав інтелектуальної власності саме в ігровій індустрії, а зосереджуються на спорах щодо таких прав загалом і застосуванні ADR для їх вирішення.

Таким чином, ця стаття є одним із перших досліджень проблематики застосування ADR у спорах щодо прав інтелектуальної власності, що виникають в ігровій індустрії та кіберспорті, у вітчизняній доктрині та одним із перших – у правовій доктрині загалом.

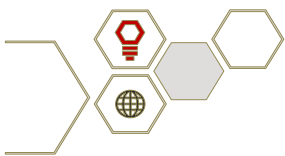
Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Попри стрімке зростання спорів, що виникають в індустрії ігор та кіберспорту, пошук механізмів і способів їх ефективного й швидкого вирішення залишається вельми актуальним питанням. Безумовно сторони таких спорів завжди мають змогу звернутися до класичного судового розгляду (літигації), але в ігровій індустрії цей механізм виявляється малоефективним. Це пов'язано зі складністю цих спорів, їх міжнародним характером, а також із повільністю класичного судового розгляду справ і перешкодами на шляху виконання судових рішень у різних юрисдикціях. Тому сторони таких спорів усе більше надають перевагу ADR – медіації, арбітражу, консиліації тощо. Водночас існуючі ADR також не завжди виявляються достатньо ефективними для вирішення вказаних спорів, оскільки сфера ігрової індустрії є надзвичайно



своєрідною, спори щодо прав інтелектуальної власності – складними й неоднозначними, а тому не всі арбітри, медіатори та експерти володіють достатнім рівнем компетенції для вирішення таких спорів. У зв'язку з цим протягом останніх років міжнародні організації, що спеціалізуються на питаннях права інтелектуальної власності та спорах у кіберспорті, почали активно працювати над створенням організацій, які б спеціалізувалися на розгляді спорів, що виникають в ігровій індустрії та кіберспорті. Першою такою організацією став Міжнародний трибунал у сфері ігор та кіберспорту (англійською - *International Gaming and Esports Tribunal*, скорочено – IGET), заснований спільно Всесвітньою організацією інтелектуальної власності (BOIV) та Комісією з питань доброчесності в кіберспорті (*Esports Integrity Commission*, скорочено – ESIC) [13].

IGET було створено в 2025 році, тому про результативність та ефективність діяльності цієї організації ще рано судити. Проте вже зараз існує необхідність у здійсненні теоретичного й прикладного аналізу переваг і перспектив створення спеціалізованих організацій для альтернативного вирішення спорів, що виникають в ігровій індустрії та кіберспорті, а також можливих недоліків. Тому в цій статті буде послідовно проаналізовано досвід вирішення спорів щодо прав інтелектуальної власності, які виникають в ігровій індустрії та кіберспорті, із застосуванням як класичних, так і альтернативних способів вирішення спорів, виокремлено переваги й недоліки кожного способу, а також змодельовано потенційні переваги й недоліки вирішення таких спорів спеціалізованими організаціями.

Формулювання цілей статті (постановка завдання). Метою цього дослідження є виокремлення найбільш ефективних механізмів вирішення спорів щодо прав інтелектуальної власності, які виникають в ігровій індустрії та кіберспорті. Завданнями цієї статті є: (а) здійснення аналізу особливостей спорів, які виникають в ігровій індустрії та кіберспорті щодо прав інтелектуальної власності; (б) з'ясування переваг і недоліків ADR порівняно з

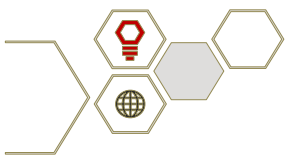


класичним судовим розглядом вирішення таких спорів; (в) з'ясування перспектив створення спеціалізованих організації для розгляду таких спорів.

Виклад основного матеріалу дослідження. Спори щодо прав інтелектуальної власності, які виникають в ігровій індустрії та кіберспорті, мають значну специфіку і вирізняються високим ступенем складності. Це обумовлено низкою факторів.

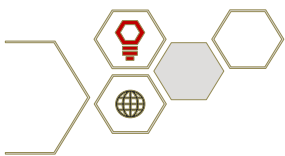
По-перше, відеоігри є особливими і складними об'єктами права інтелектуальної власності, які по-різному характеризуються в праві різних країн. Згідно з дослідженням, що було здійснено ВОІВ у 2013 році, одні країни (зокрема, Канада, Аргентина, Китай) характеризують відеоігри в першу чергу як комп'ютерні програми, інші (країни ЄС, США, Південна Африка тощо) – як комплексний об'єкт права інтелектуальної власності, в деяких країнах окремо захищається кожен елемент гри як самостійний твір, а в декількох юрисдикціях (Кенія та Південна Корея) відеоігри класифікуються як різновид аудіо-візуальних творів [14, с. 11]. У зв'язку з цим одні й ті самі спори можуть бути по-різному вирішені в судах різних країн. По-друге, в сучасному світі відбувається трансформація природи відеоігор, що обумовлено технологічними причинами. Якщо донедавна ігри продавалися переважно на матеріальних носіях (консолях, дисках тощо), то сьогодні дедалі більшого поширення набуває практика продажу ігор як цифрових об'єктів або продажу доступу до ігор через різноманітні ігрові платформи. Це, в свою чергу, ускладнює можливість застосування класичних положень законодавства про право інтелектуальної власності [2, с. 10]. По-третє, спори щодо прав інтелектуальної власності в ігровій індустрії в більшості випадків ускладнені іноземним елементом, а тому їхній розгляд завжди супроводжується проблемами вибору юрисдикції, вибору застосовного права, а також виконання рішень судів однієї країни в інших країнах [2, с. 6].

Згідно з даними аналітичного дослідження ВОІВ, найбільш розповсюдженими видами таких спорів є спори щодо: (а) неправомірного



використання частин однієї гри в іншій (так званий «класичний плагіат»); (б) клонування ігор; (в) продаж ігор або надання доступу до них без належного дозволу (продаж емуляторів, ключів доступу до гри та ігрових акаунтів); (г) моддинг (модифікація гри на базі її оригінальної версії); (д) використання елементів гри у контенті, генерованому гравцями (так званий “*user generated content*”, скорочено – UGC); (е) порушення правил відеогри шляхом використання ботів та інших засобів, щоб знайти слабкі місця гри або недобросовісно пройти певні тури (етапи) гри; (є) зміна мети використання відеогри (лайвстрімінг тощо) [2, с. 35-45].

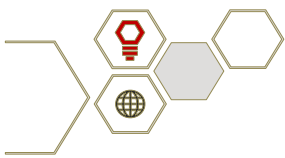
Одними з найбільш складних і неоднозначних спорів є спори, пов’язані з клонуванням ігор, які виникають у випадках, коли конкурент на ринку ігор копіює (повністю або частково) механіку певної гри, тобто, правила, які відповідають за переміщення певних персонажів або об’єктів гри, визначають комбінації клавіш або рухів, які необхідно здійснити гравцям тощо. При цьому сам дизайн гри, вигляд її персонажів чи окремих елементів гри не копіюється. У зв’язку з цим у багатьох юрисдикціях клонування ігор не розглядається як порушення авторського права, адже останнє охороняє саме форму (вигляд) тих чи інших об’єктів, які у випадках клонування не копіюються. До прикладу, у справі *Nova Productions v. Mazooma Games*, яка розглядалася у Великобританії, суд відмовив позивачу (компанії-розробнику відеогри) в задоволенні позову проти компанії, яка скопіювала ігрову механіку. Суд зазначив, що те, як переміщуються зображення по екрану впродовж гри, не охороняється як об’єкт авторського права. Правовій охороні авторським правом підлягають лише ті візуальні елементи відео-гри, які фігурують у грі статично, не переміщуються і не зникають упродовж гри [15]. Водночас подібний спір у справі *Tetris Holding v. Xio Interactive*, де розглядалося питання про клонування механіки популярної гри *Tetris*, у США був вирішений протилежним чином. Суд зазначив, що оскільки компанія-відповідач скопіювала те, в якому вимірі зображено ігрове



поле, як ті чи інші елементи пересуваються по екрану і як з'являються на екрані наступні елементи, порушення авторського права все ж має місце [16].

Не менш складними є спори щодо використання елементів гри у контенті, генерованому гравцями (UGC). Таке використання, з одного боку, може кваліфікуватися як неправомірне, оскільки зазвичай гравці не питають дозволу у розробників відеоігор на використання тих чи інших зображень у якості аватарок у соціальних мережах чи під час гри в інші ігри. З іншого ж боку такі дії гравців часто мають для розробників ігор позитивний ефект, адже допомагають популяризувати їхній продукт. Крім цього, для компаній не вигідно судитися безпосередньо з гравцями, а значно перспективніше позиватися до тих суб'єктів, що надали своїм користувачам можливість використовувати елементи тієї чи іншої гри на своїй платформі (зокрема, до інших розробників відеоігор). Одним із найвідоміших спорів у цьому контексті є кейс, пов'язаний із використанням зображення *Super Mario* (протагоніста однойменної гри компанії *Nintendo*) одним із гравців у грі *Dreams*, розповсюджувачем якої виступала компанія *Sony*. Помітивши, що це зображення використовується в цій грі, *Nintendo* звернулася зі скаргою до *Sony*, вказуючи, що у такий спосіб відбувається порушення авторських прав *Nintendo*, і *Sony* фактично надає можливість для такого порушення, а тому несе відповідальність за нього як особа, що створює умови для здійснення порушень у сфері інтелектуальної власності. Справа не дійшла до суду, оскільки *Sony* вирішила видалити відповідні зображення з власної ініціативи у відповідь на отриману скаргу [17].

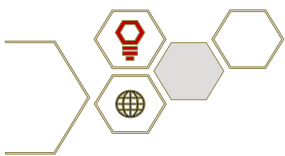
Примітно, що значна частина спорів щодо прав інтелектуальної власності, що виникають в ігровій індустрії та кібер-спорті, вирішуються за допомогою мирної угоди та інших видів мирного врегулювання. До прикладу, мирною угодою завершився спір у справі *Marvel Enterprises Inc, v NCSoft Corporation*, який стосувався використання зображень супер-героїв гравцями однієї із ігор, розроблених компанією-відповідачем, яку позивач звинувачував



у створенні умов для порушення його прав інтелектуальної власності за допомогою функціоналу відповідної гри [18]. Так само мирною угодою завершився спір між компанією *Riot Games* та *Netease*, в якому позивач уважав, що його авторські права на елементи гри *Valorant* (включаючи персонажів гри та загальний дизайн) були порушені відповідачем шляхом неправомірного їх копіювання і використання в іграх, розробником яких був відповідач [4 с. 6].

Той факт, що серед спорів, які виникають в ігровій індустрії, значна частина вирішується шляхом примирення сторін, свідчить про те, що класичний судовий розгляд, що завершується винесенням рішення на користь одного з учасників спору, не є тим, що насправді цікавить сторін таких спорів. Ця обставина та інші особливості таких спорів, про які згадувалося вище (їхня складність, міжнародний характер тощо) підтверджують, що літигація не є оптимальним способом їх вирішення і не користується достатнім попитом серед їх сторін. Натомість усе більшої популярності набувають різноманітні альтернативи.

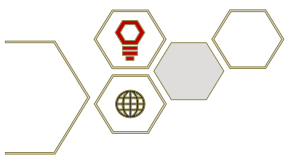
Альтернативними способами вирішення спорів є система неформальних позасудових процедур, спрямованих на вирішення або врегулювання спорів (конфліктів) без залучення державних юрисдикційних органів, що існують як альтернатива судовій формі захисту [19, с. 84]. До їх числа прийнято відносити, зокрема, переговори, медіацію, консиліацію, арбітраж, незалежний експертний висновок та інші способи [20, с. 74]. З поглибленням цифровізації комерційних відносин дедалі більшої популярності набуває також онлайн вирішення спорів (*online dispute resolution*, скорочено – *ODR*), який найчастіше розуміється як різновид ADR, що полягає у використанні онлайн технологій для вирішення спорів і не вимагає фізичної присутності їх учасників [21, с. 66]. З появою нових технологій розвиваються новітні види способів вирішення спорів, чільне місце серед яких сьогодні займає вирішення спорів з використанням технології блокчейн (*Blockchain Dispute Resolution*, скорочено – *BDR*). Цей спосіб полягає в автоматизованому вирішенні спорів, що виникають між користувачами



блокчейну, яке реалізується завдяки смарт-контрактам, що дозволяють передати спір на розгляд децентралізованому арбітражу [22, с. 1373]. Виконання рішень, прийнятих у рамках BDR, також є автоматичним, адже таку опцію можна вмонтувати в код смарт-контракту.

ADR дійсно має низку переваг для спорів, що стосуються прав інтелектуальної власності, про що неодноразово зазначали як представники академічної спільноти, так і профільні міжнародні організації. Як зазначає Центр арбітражу та медіації BOIB, перевагами таких способів є: (а) незалежна поглиблена експертиза - ADR передбачає залучення висококваліфікованих спеціалістів саме у сфері інтелектуальної власності, чого може бракувати класичним судам; (б) процедурна простота – процес звернення до компетентної установи, а також процес безпосередньо розгляду спору є простішим за класичну літигацію, і часто передбачає широкі можливості по використанню онлайн-систем; (в) економія часу – як правило, розгляд спору із застосуванням ADR є швидшим за розгляд справи в класичних судах; (г) конфіденційність – на відміну від класичного судового розгляду, який побудований на принципі гласності і результати якого публікуються у відкритих реєстрах, ADR не передбачає розголошення ані процесу розгляду спору, ані прийнятих за його результатами рішень [23].

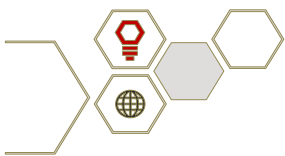
У спорах щодо прав інтелектуальної власності, що виникають в ігровій індустрії та кіберспорті, ADR так само має низку переваг. Дослідники з BOIB виокремлюють вісім основних переваг: 1) нейтральність – вибір ADR замість класичного судочинства убезпечує сторін потенційного спору від випадків, коли одна із них ініціює розгляд справи в своїй «рідній» юрисдикції, яка водночас є незнайомою для іншої сторони спору; 2) можливість вибору найбільш компетентного посередника для врегулювання спору (арбітра, медіатора тощо); 3) гнучкість – ADR є менш формалізованим за класичний судовий розгляд; 4) оперативність і можливість заощадження коштів – у рамках ADR спори розглядаються швидше і розгляд є дешевшим; 5) конфіденційність



процедури та результатів розгляду; 6) можливість об'єднання спорів, що виникли в різних юрисдикціях, в одне провадження в рамках ADR замість звернення до судів кожної країни, де сталося правопорушення; 7) можливість зберегти партнерські бізнес-відносини, оскільки більшість процедур ADR спрямовані на пошук дружніх варіантів вирішення спору; 8) можливість примусового виконання рішень за допомогою міжнародних інструментів у різних юрисдикціях [24, с. 50].

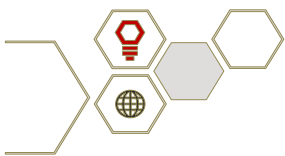
З-поміж усіх існуючих ADR деякі дослідники спеціально виокремлюють ті способи, які є найбільш ефективними при вирішенні спорів, що виникають в ігровій індустрії та кіберспорті. Так, на думку С. Кайя, Е. Сахін-Сенгула й А. Кескіна очевидні переваги має ODR, оскільки ці способи здатні заощадити час і кошти сторін спору, є достатньо гнучкими, доступними для застосування та оперативними. Водночас основним недоліком ODR часто є відсутність механізмів їх примусового виконання в різних юрисдикціях, що, втім, компенсується альтернативами цьому: автоматизованим виконанням, репутаційними стимулами, рейтинговими системами тощо [4, с. 6]. Окремо дослідники звертають увагу на перспективність застосування BDR, адже це дозволяє автоматизувати і спростити не лише процес розгляду спору, а й процес виконання рішень, прийнятих у результаті такого розгляду, за допомогою смарт-контрактів. Водночас недоліком цього способу є те, що він є ефективним переважно в спорах щодо різноманітних віртуальних активів (токенів), які існують на блокчейні. Його застосування в спорах щодо оффчейн активів може зіштовхнутися зі складнощами примусового виконання [4, с. 9].

Втім центральне місце серед ADR, що застосовуються при вирішенні спорів в ігровій індустрії, продовжують займати найбільш «класичні» їх види – арбітраж та медіація. Однією із провідних організацій, що забезпечує застосування цих видів ADR, є BOIB, у якій створено Центр арбітражу та медіації. Цей Центр приділяє окрему увагу саме спорам в ігровій індустрії та кіберспорті, про що свідчать огляди справ, що розглядалися ним протягом



останніх років [26]. У Центрі арбітражу та медіації VOIB створено Комісію з вирішення спорів для сфери відеоігор та кіберспорту, до складу якої входять фахівці, що спеціалізуються саме на цих спорах. Завданням Комісії є надання допомоги учасникам ринку відеоігор з вирішення дрібних та більш серйозних спорів [27]. Допомога Комісії полягає у складанні висновка (*determination*) з приводу того чи іншого спору, що виникає між сторонами, який може бути обов'язковим або необов'язковим для сторін (залежно від змісту їх домовленості з цього приводу) [27]. Комісією розроблені типові умови договорів між учасниками ринку відеоігор, на підставі яких ці суб'єкти можуть обрати Комісію в якості особи, що здійснює юридичний супровід їхніх відносин, та допомагає врегулювати спори на ранніх стадіях. У разі незгоди сторін спору із рішенням, прийнятим Комісією, вони можуть звернутися до Центру арбітражу та медіації VOIB, ініціювавши арбітражну процедуру [28]. Комісія з вирішення спорів для сфери відеоігор та кіберспорту також готує висновки (*determination*) у разі недосягнення сторонами примирення за результатами медіації. У цих випадках після завершення процедури медіації спір передається Комісії, яка складає відповідний висновок, а в разі незгоди сторін із цим висновком вони можуть звернутися до Центру арбітражу та медіації VOIB, так само ініціювавши арбітражний розгляд [29]. Однак основною організацією у структурі VOIB, що спеціалізується на альтернативному вирішенні спорів у сфері інтелектуальної власності, є Центр арбітражу та медіації (далі – Центр VOIB). Центр практикує чотири способи альтернативного вирішення спорів: медіація, арбітраж, експертний висновок та вирішення спорів щодо доменних імен [30]. Останній спосіб у цій статті розглядатися не буде, оскільки він не є специфічним саме для ігрової індустрії, а застосовується загалом у разі вирішення спорів щодо доменних імен.

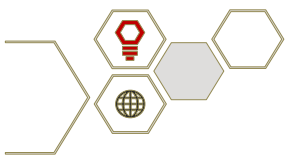
Застосування *медіації* Центром VOIB регулюється Правилами медіації VOIB, згідно з якими існує два варіанти звернення до цієї процедури: (а) на підставі договору про медіацію, укладеного між сторонами, або (б) на запит



однієї зі сторін спору - у разі відсутності такого договору [31]. Медіація закінчується в один із трьох способів: 1) підписання сторонами угоди про врегулювання спору; 2) рішення медіатора про недоцільність подальшого проведення медіаційної процедури через малоймовірність досягнення згоди; 3) надання однією зі сторін письмової заяви про її вихід із медіаційної процедури [24, с. 53].

Арбітражна процедура застосовується тоді, коли дружнє врегулювання спору є малоймовірним чи неможливим, і полягає в прийнятті рішення по суті справи. Вона регламентується Правилами арбітражу ВОІВ, які передбачають два її варіанти: 1) прискорений арбітраж та 2) звичайна арбітражна процедура [32]. Основна відмінність між ними полягає в швидкості розгляду спорів: якщо звичайна процедура може займати до дев'яти місяців, то прискорений арбітраж повинен займати не більше трьох місяців від моменту подання заперечень відповідача або призначення арбітра [24, с. 56]. В усьому іншому процедури є аналогічними: підставою звернення до арбітражу є арбітражна угода між сторонами спору, розгляд спору здійснюється Арбітражем (Tribunal), який може бути одноосібним або складатися з декількох арбітрів, і завершується прийняттям арбітражного рішення більшістю арбітрів, а в разі її відсутності - рішення головуючого арбітра має перевагу [32].

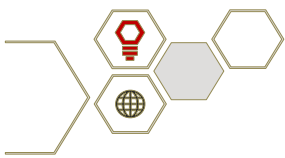
Експертний висновок (Expert Determination) є процедурою, в якій технічне, наукове або інше питання, що стосується бізнесу сторін спору, передається на розгляд одному або декільком експертам для прийняття ними рішення з цього питання [23]. Зазвичай ця процедура застосовується в тих справах, які стосуються технічних питань (як от оцінки об'єктів інтелектуальної власності, тлумачення обсягу прав, що надаються за ліцензією тощо) [33]. Підставою для застосування цієї процедури є угода про звернення до експертного висновку (*Expert Determination Agreement*). Водночас ініціювання такої процедури можливе і без такої угоди за умови наявності згоди обох сторін спору на її застосування [34]. Порядок розгляду спору визначається експертом



на власний розсуд. Висновок експерта складається на підставі даних, наданих сторонами, знань експерта або іншої інформації, яку експерт вважає за доцільне використати. Цей висновок є обов'язковим для сторін спору, якщо сторони не погодять між собою іншого. При цьому фактично обов'язковість цього висновку забезпечується лише зобов'язуючою силою договору між сторонами, однак висновок експерта не підлягає примусовому виконанню із застосуванням національних механізмів виконавчого провадження [24, с. 58].

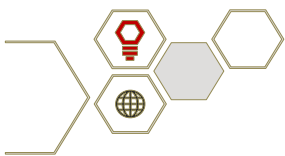
Останнім часом питання альтернативних способів вирішення спорів для учасників ринку відеоігор активно обговорювалося як у BOIB, так і в академічній спільноті. Зважаючи на значну специфіку цих спорів проводилася активна робота над створенням нових організацій, що спеціалізувалися б на їх вирішенні. В результаті цієї роботи було створено Міжнародний трибунал у сфері ігор та кіберспорту (*International Gaming and Esports Tribunal*, скорочено – IGET). Як уже зазначалося, він був заснований спільно BOIB та Комісією з питань доброчесності в кіберспорті (скорочено – ESIC) [13]. Незважаючи на те, що IGET був створений у 2025 році, великі компанії-розробники відомих відеоігор уже уклали з цією організацією меморандуми про співпрацю або обрали IGET у якості установи, якій будуть передані на розгляд спори за участю цих компаній, що будуть виникати в майбутньому. З-поміж таких компаній ESL FACEIT Group (EFG) [35], NODWIN Gaming [36], Gamercraft, Inc. [37] та MOONTON Games [38].

IGET спеціалізується на розгляді двох категорій спорів: спори щодо доброчесності (*Integrity Disputes*) та комерційні спори (*Commercial Disputes*). До першої категорії належать, зокрема, спори, що стосуються правил і кодексів поведінки кіберспортивних організацій, спори щодо дисципліни й поведінки гравців кіберспорту тощо. До комерційних спорів відносяться спори, пов'язані з: (а) укладенням, виконанням або розірванням договорів; (б) використанням, захистом і порушенням прав інтелектуальної власності; (в) наданням спонсорської підтримки, франшизи або ліцензії; (г) використанням відеоігор



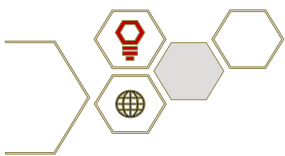
або їх елементів тощо (стаття 2 Правил IGET) [39]. Організацією розгляду спорів щодо доброчесності IGET займається у співпраці з Комісією з питань доброчесності в кіберспорті, тоді як організацією розгляду комерційних спорів – у співпраці з BOIB [40]. Водночас безпосереднім розглядом комерційних спорів займається сама організація IGET, хоча й керується при цьому процедурними правилами Центру BOIB, а саме Правилами арбітражу BOIB, Правилами медіації BOIB та Правилами щодо надання експертного висновку. Про це прямо зазначається в статтях 53-56 Правил IGET [41].

Таким чином, можна констатувати, що на сьогодні простежується тенденція до створення спеціалізованих організацій (або структурних одиниць при вже існуючих організаціях), які фокусуються на альтернативних способах вирішення спорів, що виникають в ігровій індустрії та кіберспорті та стосуються інтелектуальної власності. Примітно, що такі організації створюються на міжнародному рівні й покликані в першу чергу розглядати саме ті спори, які ускладнені іноземним елементом. Така тенденція є закономірною і обумовлена об'єктивними перевагами, які мають ADR для цієї категорії спорів, а саме: гнучкість, наднаціональний характер розгляду, високий рівень експертності, конфіденційність процесу та прийнятих за його результатами рішень, швидкість і простота процедури. Зважаючи на швидкі темпи розвитку індустрії ігор та кіберспорту, створення саме спеціалізованих організацій є цілком виправданим. При цьому назвати або змодельовати недоліки в роботі таких організацій станом на сьогодні доволі важко. По-перше, до їх складу входять провідні фахівці у галузі права інтелектуальної власності, що спеціалізуються саме на ігровій індустрії. По-друге, правила, що регулюють їхню діяльність, а також сама організація їхньої діяльності убезпечує сторін спорів від корупційних ризиків або упереджених рішень. По-третє, конфіденційний характер процедури розгляду та її результатів знижують репутаційні ризики для сторін спору та ризики, пов'язані з розголошенням комерційних таємниць чи ноу-хау.



Водночас, можливо, цим організаціям варто розширити коло тих альтернативних способів вирішення спорів, які вони пропонують, або до певної міри модернізувати їх. Медіація, арбітраж та експертний висновок належать до класичних видів ADR, однак із появою нових технологій з'являється можливість для удосконалення існуючих видів ADR, а також для розвитку нових. На сьогодні справді проривними технологіями є штучний інтелект (ШІ) та блокчейн. Тому в перспективі організації, що спеціалізуються на розгляді спорів щодо прав інтелектуальної власності у сфері ігрової індустрії та кіберспорту, могли б залучати ці технології в якості допоміжних при застосуванні існуючих видів ADR або для розробки нових видів. До прикладу, доцільним було б упровадження систем ШІ, які б навчалися на даних, що генеруються в процесі розгляду спорів у сфері права інтелектуальної власності Центром BOIB та IGET (фактично, на практиці цих організацій), і використовувалися б медіаторами, арбітрами чи експертами в якості помічників при розгляді ними нових спорів. У перспективі таким системам ШІ можна було б делегувати незначні спори, якщо на те є згода їх сторін. Блокчейн є технологією, яку можна було б використовувати для автоматизації виконання рішень, прийнятих, до прикладу, арбітражами.

Вивчення сучасних тенденцій розвитку ADR в ігровій індустрії та кіберспорті є корисним для започаткування й упровадження таких процедур в Україні для учасників відповідного ринку. Оскільки в Україні існує чимало великих ігрових компаній, це питання є доволі актуальним: існування профільних організацій, які б спеціалізувалися на розгляді спорів у цій сфері, надало б можливість вітчизняним та зарубіжним компаніям обирати саме українські організації для розгляду потенційних спорів, що, в свою чергу, сприяло б подальшому розвитку ігрової індустрії в Україні в цілому. Водночас запровадження подібних практик може зіштовхнутися в Україні із певними складнощами. Так, застосування медіації, яка є основним і, за статистикою, найбільш ефективним альтернативним способом вирішення спорів щодо прав

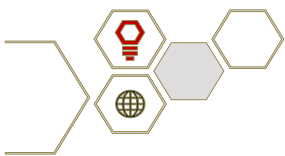


інтелектуальної власності, може виявитися безуспішним. Причина цього полягає в недосконалості вітчизняного законодавства, яке не передбачає можливості примусового виконання медіаційних угод, підписаних за результатами приватної (зовнішньої) медіації. Примусове виконання можливе лише щодо угод, підписаних за результатами медіації, що мала місце під час провадження в суді або арбітражі, якщо їх затверджено відповідним судом [5, с. 120]. Тому для послідовного впровадження ADR для ігрової індустрії та кіберспорту в Україні необхідним є удосконалення законодавчого регулювання окремих видів ADR, зокрема, медіації.

Висновки

Дослідження підтвердило, що альтернативні способи вирішення спорів (ADR) є концептуально та функціонально краще адаптованим механізмом врегулювання спорів щодо прав інтелектуальної власності, які виникають в ігровій індустрії та кіберспорті. Встановлено, що технологічна складність, транснаціональний характер і динамічний розвиток відповідних правовідносин знижують ефективність традиційного судового розгляду та водночас підвищують значення конфіденційних, гнучких і орієнтованих на експертні знання процедур ADR. Крім того, дослідження поглиблює теоретичне розуміння процесу інституціоналізації ADR у сфері ігрової індустрії та кіберспорту на міжнародному рівні. Функціонування спеціалізованих механізмів, зокрема Міжнародного трибуналу у сфері ігор та кіберспорту (IGET) і Центру арбітражу та медіації BOIB, свідчить про формування окремого сегмента альтернативного вирішення спорів у межах сучасного права інтелектуальної власності.

Отримані результати мають низку практичних імплікацій. По-перше, суб'єктам ігрової індустрії та кіберспорту доцільно надавати пріоритет альтернативним способам вирішення спорів під час захисту прав інтелектуальної власності, зокрема шляхом системного включення ADR-



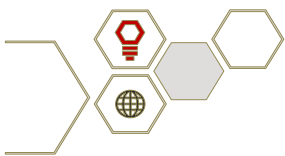
застережень до договірних відносин. По-друге, міжнародним і галузевим організаціям рекомендовано подальший розвиток спеціалізованих ADR-механізмів, адаптованих до особливостей спорів у сфері відеоігор та кіберспорту.

У національному контексті результати дослідження свідчать про доцільність створення спеціалізованого органу або відповідного структурного підрозділу в межах уже існуючих інституцій, зокрема при Державній організації «Український національний офіс інтелектуальної власності та інновацій» (УКРНОІВІ), на базі якого вже функціонує Центр медіації. Реалізація такого підходу має супроводжуватися цілеспрямованими змінами законодавства, спрямованими на забезпечення ефективного застосування ADR у цій сфері.

Для подальших досліджень доцільно сфокусувати увагу на порівняльно-правовому аналізі функціонування спеціалізованих ADR-інституцій у різних юрисдикціях з метою виявлення кращих практик та оцінки можливостей їх імплементації в національну правову систему України. Окремої уваги потребують дослідження процесуальних гарантій справедливості, прозорості та легітимності ADR-процедур у цифровому середовищі. Ще одним перспективним напрямком для подальших досліджень може стати проблематика інтеграції у механізми альтернативного вирішення спорів новітніх цифрових технологій, зокрема штучного інтелекту та блокчейну.

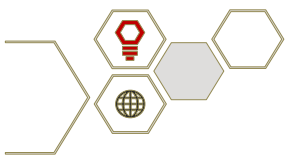
Обмеження дослідження

Аналіз зосереджено переважно на нормативних та інституційних аспектах застосування ADR у сфері ігрової індустрії та кіберспорту без проведення емпіричного дослідження результатів розгляду конкретних спорів або оцінки практичного досвіду учасників відповідних процедур. Крім того, стрімкий розвиток технологій і правового регулювання в цій сфері може впливати на довгострокову актуальність окремих висновків, що зумовлює необхідність подальших досліджень.



Список використаних джерел

1. eSports Market Revenue Worldwide from 2020 to 2025 [Електронний ресурс]. *Statista*. URL: <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/> (дата звернення: 19.10.2025).
2. Copyright infringement in the video game industry : Fifteenth Session, Geneva, August 31 – September 2, 2022 [Електронний ресурс]. Женева : Всесвітня організація інтелектуальної власності (WIPO), 2022. URL: https://www.wipo.int/edocs/mdocs/enforcement/en/wipo_ace_15/wipo_ace_15_4.pdf (дата звернення: 19.10.2025).
3. Gurav R. Contemporary Issues in E-sports Law: ADR, Development and Regulation and the E-Sports Bill. *International Journal of Law Management & Humanities*. 2021. Т. 4, № 5. С. 1043–1057. URL: <https://doi.org/10.10000/IJLMH.112003> (дата звернення: 19.11.2025).
4. Kaya S., Şahin-Şengül E., Keskin A. The elephant in the room: A global mechanism for E-Sport disputes. [Електронний ресурс]. *Computer Law & Security Review*. 2025. Т. 57. С. 106128. URL: <https://doi.org/10.1016/j.clsr.2025.106128> (дата звернення: 19.10.2025).
5. Цувіна Т. А. Національні механізми виконання угод за результатами медіації: досвід країн ЄС та українські перспективи. *Проблеми законності*. 2022. Вип. 158. С. 110–123. DOI: 10.21564/2414-990X.158.264998.
6. Мазаракі Н. А. Медіація в Україні: теорія та практика : монографія. Київ : Київський нац. торг.-екон. ун-т, 2018. 276 с.
7. Кравцов С. О. Міжнародний комерційний арбітраж та національні суди: монографія. Харків : Право, 2014. 232 с.
8. Пільков К. М. Теорія і практика доказування у міжнародному комерційному арбітражі : монографія. Київ : Освіта України, 2016. 240 с.
9. Prytyka Y., Komarov V., Kravtsov S. Reforming the Legislation on the International Commercial Arbitration of Ukraine: Realities or Myths. *Access to*



Justice in Eastern Europe. 2021. Т. 4, № 3. С. 117–128.
URL: <https://doi.org/10.33327/ajee-18-4.3-n000074> (дата звернення: 19.11.2025).

10. Грибовська А. Медіація у сфері інтелектуальної власності та ІР офіс України. *Сучасні аспекти модернізації науки: стан, проблеми, тенденції розвитку* : Матеріали XXXVIII-ої Міжнар. науково-практ. конф., м. Брно, 7 листоп. 2023 р. С. 60–69. URL: <https://doi.org/10.52058/38> (дата звернення: 19.10.2025).

11. Коваленко Т. Медіація: процедура врегулювання спорів за взаємною згодою сторін. *Теорія і практика інтелектуальної власності*. 2017. № 1. С. 16–23.

12. Гумега О. Досвід європейських країн у процесі удосконалення цивільно-правового захисту прав інтелектуальної власності. *Теорія і практика інтелектуальної власності*. 2015. № 6. С. 87–95.

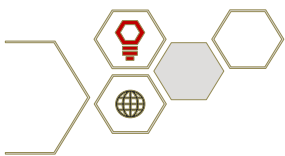
13. IGET: About Us [Електронний ресурс].
URL: https://www.iget.gg/about_us.html (дата звернення: 19.10.2025).

14. Ramos A. та ін. The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches [Електронний ресурс]. Geneva : World Intellectual Property Organization (WIPO), 2013.
URL: <https://www.wipo.int/publications/en/details.jsp?id=4130> (дата звернення: 19.11.2025). С. 11.

15. Nova Productions Ltd v Mazooma Games Ltd : рішення Високого суду Англії та Уельсу [2006] EWHC 24 (Ch) ; рішення Апеляційного суду [2007] EWCA Civ 219.

16. Tetris Holding, LLC v Xio Interactive, Inc. : рішення Окружного суду округу Нью-Джерсі (США) 863 F. Supp. 2d 394 (D.N.J. 2012).

17. Piechówka A. When video games meet IP law [Електронний ресурс]. *WIPO Magazine*. 2021. URL: <https://www.wipo.int/en/web/wipo-magazine/articles/when-video-games-meet-ip-law-41991> (дата звернення: 19.10.2025).



18. Marvel Enterprises Inc. v NCSoft Corporation : справа № CV 04-9253-RGK (PLAx) ; рішення Окружного суду Центрального округу Каліфорнії (США), 2005.

19. Медіація у професійній діяльності юриста : підручник. Одеса : Екологія, 2019. 456 с. С. 84.

20. Альтернативні способи вирішення цивільних спорів за законодавством України : навч. посіб. Львів : Львівський державний університет внутрішніх справ, 2021. 416 с. С. 72–74.

21. Цувіна Т. А. Онлайн суди та онлайн вирішення спорів у контексті міжнародного стандарту доступності правосуддя: міжнародний досвід. *Проблеми законності*. 2020. Вип. 149. С. 62–79.

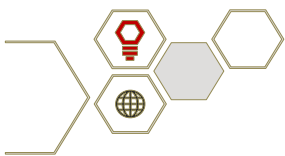
22. Buchwald M. Smart Contract Dispute Resolution: The Inescapable Flaws of Blockchain Based Arbitration. *The University of Pennsylvania Law Review*. 2020. Vol. 168, No. 5. P. 1373.

23. WIPO Guide on Alternative Dispute Resolution (ADR) Options for Intellectual Property Offices and Courts [Електронний ресурс]. Geneva : World Intellectual Property Organization (WIPO), 2018. С. 17–21. URL: https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_guide_adr.pdf (дата звернення: 19.10.2025).

24. Білоус С. Ю. Система альтернативного вирішення спорів у сфері інтелектуальної власності Всесвітньої організації інтелектуальної власності. *Проблеми законності*. 2024. Вип. 166. С. 43–68.

25. Suarez Bohorquez O. Resolving video games and esports disputes: how can WIPO's alternative dispute resolution options help? [Електронний ресурс]. *WIPO Magazine*. 2021. URL: <http://wipo.int/en/web/wipo-magazine/articles/resolving-video-games-and-esports-disputes-how-can-wipos-alternative-dispute-resolution-options-help-56293> (дата звернення: 19.10.2025).

26. Summary of WIPO Video Games and Esports Case Examples [Електронний ресурс]. Geneva : World Intellectual Property Organization



(WIPO). URL: <https://www.wipo.int/amc/en/center/specific-sectors/videogames> (дата звернення: 19.10.2025).

27. WIPO Dispute Resolution Board for Video Games and Esports Disputes [Електронний ресурс]. Geneva : World Intellectual Property Organization (WIPO). URL: <https://www.wipo.int/amc/en/center/specific-sectors/videogames> (дата звернення: 19.10.2025).

28. WIPO Model Dispute Resolution Board Clause for the Resolution of Video Games and Esports Disputes [Електронний ресурс]. Geneva : World Intellectual Property Organization (WIPO). URL: <https://www.wipo.int/amc/en/center/specific-sectors/videogames/clauses/#1clau> (дата звернення: 19.10.2025).

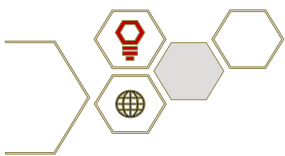
29. WIPO Model Mediation Clause followed, in the absence of settlement, by a Dispute Resolution Board Clause for Video Games and Esports Disputes [Електронний ресурс]. Geneva : World Intellectual Property Organization (WIPO). URL: <https://www.wipo.int/amc/en/center/specific-sectors/videogames/clauses/#1clau> (дата звернення: 19.10.2025).

30. WIPO Arbitration and Mediation Center [Електронний ресурс]. Geneva : World Intellectual Property Organization (WIPO). URL: <https://www.wipo.int/amc/en/center/background.html> (дата звернення: 19.10.2025).

31. WIPO Mediation Rules, Schedule of Fees and Costs. July 2021. URL: https://www.wipo.int/export/sites/www/amc/en/docs/mediation_rules_and_fees_2021.pdf (дата звернення: 19.10.2025).

32. WIPO Arbitration Rules, Schedule of Fees and Costs. July 2021. URL: https://www.wipo.int/export/sites/www/amc/en/docs/arbitration_rules_and_fees_2021.pdf (дата звернення 19.11.2025)

33. Why Expert Determination in Intellectual Property? [Електронний ресурс]. URL: <https://www.wipo.int/amc/en/expert-determination/why-is-exp.html> (дата звернення 19.10.2025)



34. WIPO Expert Determination Rules, Schedule of Fees and Costs. July 2021.

https://www.wipo.int/export/sites/www/amc/en/docs/expert_determination_rules_and_fees_2021.pdf (дата звернення 19.10.2025)

35. ESL FACEIT Group adopts IGET's framework as alternative dispute resolution service for owned and operated competitions [Електронний ресурс]. URL: <https://iget.gg/news/esl-faceit-group-adopts-igets-framework-as-alternative-dispute-resolution-service-for-owned-and-operated-competitions/> (дата звернення: 19.10.2025).

36. IGET chosen as Nodwin Gaming's dispute resolution partner for global operations [Електронний ресурс]. URL: <https://iget.gg/news/iget-chosen-as-nodwin-gamings-dispute-resolution-partner-for-global-operations/> (дата звернення: 19.10.2025).

37. GAMERCRAFT adopts IGET as dispute resolution framework of choice [Електронний ресурс]. URL: <https://iget.gg/news/gamercraft-adopts-iget-as-dispute-resolution-framework-of-choice/> (дата звернення: 19.10.2025).

38. Moonton Games adopts IGET as its dispute resolution framework of choice [Електронний ресурс]. URL: <https://iget.gg/news/moonton-games-adopts-iget-as-its-dispute-resolution-framework-of-choice/> (дата звернення: 19.10.2025).

39. IGET Rules — Rule 65 [Електронний ресурс]. URL: <https://iget.gg/rules.php?ruleid=65> (дата звернення: 19.10.2025).

40. IGET Dispute Resolution Services [Електронний ресурс]. URL: https://iget.gg/dispute_resolution_services.html (дата звернення: 19.10.2025).

41. IGET Rules [Електронний ресурс]. URL: <https://iget.gg/rules.php> (дата звернення: 19.10.2025).