

Адміністративне право

УДК 342.9:796:004.9

DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.20735117>

Кіберспорт як об'єкт правового регулювання

Сотула Олександр Сергійович,

доктор юридичних наук, професор,

професор кафедри національного, міжнародного права

та правоохоронної діяльності,

Херсонський державний університет, м. Івано-Франківськ, Україна,

<https://orcid.org/0000-0003-4633-4500>

Шперун Христина Всеволодівна,

кандидатка юридичних наук, старша викладачка кафедри національного,

міжнародного права та правоохоронної діяльності, доцентка

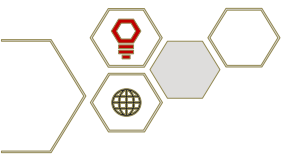
Херсонський державний університет, Україна,

<https://orcid.org/0009-0002-4143-5417>

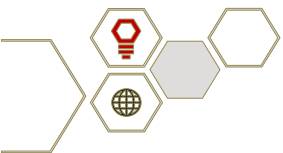
Прийнято: 16.05.2026 | Опубліковано: 30.05.2026

Анотація. Стаття присвячена дослідженню кіберспорту як самостійного об'єкта правового регулювання, визначенню його правової природи, характерних ознак та обґрунтуванню основних напрямів державного впливу на суспільні відносини, що виникають у цій сфері.

Мета статті полягає у визначенні правової природи кіберспорту як специфічного об'єкта правового регулювання, розкритті його характерних



ознак та обґрунтуванні основних напрямів державного впливу на суспільні відносини, що виникають у сфері кіберспортивної діяльності. У процесі дослідження використано загальнонаукові та спеціально-юридичні **методи** пізнання, зокрема системний, формально-юридичний, порівняльно-правовий та метод правового аналізу. **Результати та висновки.** У статті досліджено кіберспорт як специфічний об'єкт правового регулювання в умовах цифрової трансформації суспільних відносин. Виконано аналіз наукових підходів до розуміння сутності кіберспорту та розглянуто основні підходи до визначення його правової природи. Здійснено узагальнення характерних ознак кіберспорту, що відрізняють його від традиційних видів спортивної діяльності, зокрема його функціонування у віртуальному середовищі, поєднання спортивної та технологічної складових, а також тісний зв'язок із правовим режимом об'єктів інтелектуальної власності. Визначено, що кіберспорт являє собою самостійний комплекс суспільних відносин, у межах якого поєднуються елементи спортивної діяльності, підприємництва, цифрових технологій та використання результатів творчої діяльності. Результати дослідження свідчать, що особливості організації та функціонування кіберспорту обумовлюють необхідність формування належного правового механізму його регулювання. Встановлено, що важливими напрямками державного впливу у цій сфері є забезпечення правового захисту кіберспортсменів та врегулювання договірних відносин між учасниками кіберспортивної діяльності. Обґрунтовано значення правових гарантій охорони здоров'я та соціального захисту професійних гравців з урахуванням специфіки їхньої діяльності. Окрему увагу приділено проблематиці забезпечення доброчесності кіберспортивних змагань, протидії недобросовісним практикам та формуванню ефективних механізмів юридичної відповідальності за порушення правил чесної конкуренції. Також розглянуто питання створення сприятливих умов для економічного розвитку кіберспортивної індустрії шляхом удосконалення підходів до правового



регулювання відповідних економічних відносин. У висновках визначено, що кіберспорт є самостійним об'єктом правового регулювання, специфіка якого зумовлена поєднанням спортивних, інформаційно-технологічних та інтелектуально-правових елементів. Доведено доцільність комплексного підходу до формування державної політики у цій сфері, спрямованого на забезпечення прав учасників кіберспортивної діяльності, підтримання доброчесності змагань та створення належних умов для подальшого розвитку кіберспорту.

Ключові слова: кіберспорт, правове регулювання, державна політика, спорт, правовідносини в сфері спорту, публічне адміністрування, адміністративно-правове регулювання.

Cybersport as an object of legal regulation

Oleksandr Sotula,

Doctor of Law, Professor,

Professor of the Department of National and International Law

and law enforcement activities,

Kherson State University, Ivano-Frankivsk, Ukraine,

<https://orcid.org/0000-0003-4633-4500>

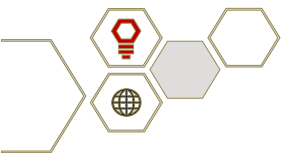
Khrystyna Shperun,

Candidate of Legal Sciences, Senior Lecturer of the Department of National,

International Law and Law Enforcement, Associate Professor

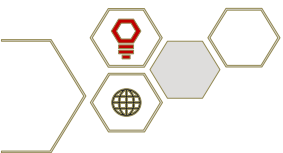
Kherson State University, <https://orcid.org/0009-0002-4143-5417>

Abstract. The article is devoted to the study of e-sports as an independent object of legal regulation, the definition of its legal nature, characteristic features



and justification of the main directions of state influence on social relations arising in this area.

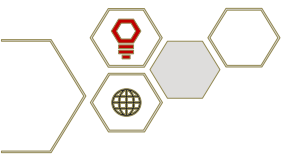
The purpose of the article is to determine the legal nature of e-sports as a specific object of legal regulation, to reveal its characteristic features and to substantiate the main directions of state influence on social relations arising in the field of e-sports activities. In the process of research, general scientific and special legal methods of cognition were used, in particular systemic, formal legal, comparative legal and the method of legal analysis. Results and conclusions. The article examines e-sports as a specific object of legal regulation in the conditions of digital transformation of social relations. An analysis of scientific approaches to understanding the essence of eSports was performed and the main approaches to determining its legal nature were considered. A generalization of the characteristic features of eSports, which distinguish it from traditional types of sports activities, in particular, its functioning in a virtual environment, a combination of sports and technological components, as well as a close connection with the legal regime of intellectual property objects, has been carried out. It was determined that e-sports is an independent complex of social relations, within which the elements of sports activities, entrepreneurship, digital technologies and the use of the results of creative activities are combined. The results of the study indicate that the peculiarities of the organization and functioning of e-sports necessitate the formation of an appropriate legal mechanism for its regulation. It has been established that the important directions of state influence in this area are the provision of legal protection of e-sports athletes and the regulation of contractual relations between participants in e-sports activities. The value of legal guarantees of health and social protection of professional players is substantiated, taking into account the specifics of their activity. Particular attention is paid to the issues of ensuring the integrity of e-sports competitions, countering unscrupulous practices and forming effective mechanisms of legal responsibility for violations of the rules of fair competition. The issue of creating favorable conditions for the economic development of the e-sports industry



by improving approaches to the legal regulation of relevant economic relations was also considered. In the conclusions, it is determined that e-sports is an independent object of legal regulation, the specificity of which is determined by the combination of sports, information-technological and intellectual-legal elements. The expediency of a comprehensive approach to the formation of state policy in this area, aimed at ensuring the rights of participants in e-sports activities, maintaining the integrity of competitions and creating appropriate conditions for the further development of e-sports, has been proven.

Keywords: eSports, legal regulation, state policy, sports, legal relations in the field of sports, public administration, administrative and legal regulation.

Постановка проблеми. Актуальність дослідження зумовлена трансформацією сучасних суспільних відносин під впливом цифрових технологій, наслідком чого стало формування нових сфер діяльності, які потребують належного правового забезпечення. Однією з таких сфер є кіберспорт, який поступово набуває ознак самостійного соціально-економічного та спортивного явища, об'єднуючи професійну змагальну діяльність, цифрові платформи, комерційні механізми та складну систему взаємодії різних суб'єктів. Водночас особливості функціонування кіберспорту не повною мірою узгоджуються з традиційними підходами до правового регулювання спортивної діяльності, що обумовлює необхідність переосмислення існуючих нормативних конструкцій та визначення місця кіберспорту в системі об'єктів державно-правового впливу. Додаткового значення зауважена проблематика набуває у зв'язку з наявністю комплексу правових питань, пов'язаних із договірним забезпеченням діяльності кіберспортсменів, охороною їхніх прав та законних інтересів, захистом здоров'я учасників змагань, запобіганням недоброчесним практикам, а також особливим режимом використання об'єктів інтелектуальної власності, які становлять основу кіберспортивної індустрії. Відсутність комплексного



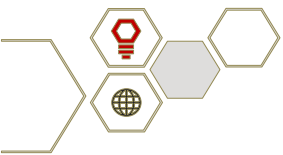
підходу до врегулювання зазначених відносин може негативно впливати на стабільність функціонування цієї сфери, що актуалізує потребу у дослідженні кіберспорту як специфічного об'єкта правового регулювання та визначенні ключових напрямів удосконалення державної політики у відповідній сфері.

Аналіз останніх досліджень. Окремі аспекти функціонування та розвитку кіберспорту стали предметом дослідження вітчизняних і зарубіжних науковців. Зокрема, Ю.О. Толмачевська досліджує особливості цивільно-правового регулювання кіберспортивних відносин, С.Ф. Константінов визначає організаційно-правові засади розвитку кіберспорту в Україні, С.І. Курдас і С. Кот приділяють увагу економічним аспектам функціонування галузі, а Є. Імас, Т. Петровська та О. Ганага охарактеризовують кіберспорт як сучасний соціокультурний феномен. Питання забезпечення доброчесності кіберспортивної діяльності висвітлюються у матеріалах ESIC, тоді як вплив професійної участі у кіберспорті на фізичний стан спортсменів досліджували С. Tholl, M. Soffner та I. Froböse. Водночас у науковій літературі недостатньо уваги приділено комплексному осмисленню кіберспорту як самостійного об'єкта правового регулювання, що зумовлює необхідність подальшого дослідження його правової природи та основних напрямів державно-правового впливу у відповідній сфері.

Мета статті полягає у визначенні правової природи кіберспорту як специфічного об'єкта правового регулювання, розкритті його характерних ознак та обґрунтуванні основних напрямів державного впливу на суспільні відносини, що виникають у сфері кіберспортивної діяльності.

Методи дослідження. У процесі дослідження використано загальнонаукові та спеціально-юридичні методи пізнання, зокрема системний, формально-юридичний, порівняльно-правовий та метод правового аналізу.

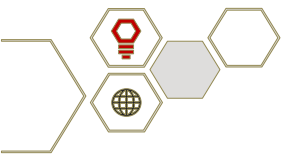
Виклад основного матеріалу. Сучасне суспільство функціонує в умовах цифрової трансформації, що зумовлює зміни в діяльності традиційних соціальних інститутів і виникнення нових форм суспільних та економічних



відносин. Одним із яскравих результатів цих процесів стало формування кіберспорту (електронного спорту) як самостійного напрямку спортивної діяльності, який поєднує в собі елементи змагання, професійної підготовки, цифрових технологій та комерції. За таких умов особливої наукової актуальності набуває визначення правової природи кіберспорту як специфічного об'єкта державно-правового регулювання та реалізації державної політики у відповідній сфері.

Аналіз наукових підходів до розуміння сутності кіберспорту свідчить про відсутність єдиного визначення кіберспорту, який розглядається як поєднання інформаційних технологій і спортивної змагальності (С.Ф. Константінов) [1], змагальне використання відеоігор як окремий сегмент індустрії розваг (С.І. Курдас) [2], комп'ютерно-ігрова змагальна діяльність із високими вимогами до когнітивного та психофізичного потенціалу гравця (Є. Імас, Т. Петровська, О. Ганага) [3]. Зокрема, Ю.О. Толмачевська зазначає, що кіберспорт є унікальним різновидом людської індивідуальної або командної змагальної діяльності, яка виникла «внаслідок поєднання досягнень у сфері інноваційних технологій і традиційного спорту» [4, с. 3], що дозволило створити новий різновид спорту в цифровому середовищі.

На нормативному рівні поняття кіберспорту закріплено в Правилах спортивних змагань з кіберспорту (електронного спорту) затверджених Наказом Міністерства молоді та спорту України №33/5.3./21 від 25.01.2021 р. У відповідності до наказу «кіберспорт (електронний спорт) – це індивідуальний та/або командний вид спорту з регламентованими правилами, заснований на взаємодії спортсмена з повністю або частково штучним простором (відеогра, мобільна гра, віртуальна та/або доповнена реальність тощо), його об'єктами та елементами через використання інноваційних та/або цифрових технологій і технічних засобів, у якому досягнення, майстерність, підготовленість спортсменів виявляються та уніфіковано порівнюються



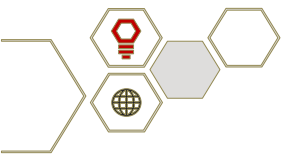
шляхом проведення навчально-тренувального процесу та змагань з різних дисциплін» [5].

Узагальнюючи можемо визначити, що кіберспорт (електронний спорт) – це унікальний соціально-економічний феномен та специфічний вид змагальної діяльності дуалістичної природи, що виник унаслідок органічного поєднання інформаційних технологій і принципів традиційного спорту. Специфічними ознаками кіберспорту є дуалістична природа поєднання технологій і спорту, специфіка змагального віртуального середовища, самостійна бізнес-екосистема яка регулюється приватноправовими інструментами, зокрема такими, як цивільно-правові контракти гравців, трансферні і спонсорські угоди та ін.

Необхідність державного регулювання кіберспорту обумовлена комплексом правових, економічних, соціальних та організаційних чинників, що виникають у процесі його функціонування як самостійної сфери суспільних відносин, серед ключових аспектів яких виокремлюють такі:

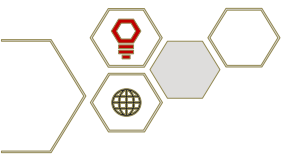
1. Захист прав кіберспортсменів та врегулювання договірних відносин.

Чинне законодавство України не містить спеціальних норм в сфері захисту трудових права учасників кіберспорту, а намагання врегулювати контракти гравців нормами трудового права суперечить комерційній та підприємницькій природі кіберспортивної діяльності. Зокрема, значна частина договірних відносин у цій сфері, за оцінками дослідників, характеризується відсутністю належного формалізованого оформлення, оскільки до 20% контрактів укладаються в усній формі («за оцінками, до 20% контрактів в Україні є неформальними, що призводить до втрат для гравців у разі конфліктів» [1, с. 20]). Так, за даними моніторингу Асоціації гравців кіберспорту (Counter-Strike Professional Players' Association), понад 65% молодих гравців у віці до 18 років укладали свої перші угоди з організаціями взагалі без попередньої юридичної консультації батьків або адвокатів, а близько 15–20% стикалися із затримкою або невиплатою призових коштів через розмиті умови у контрактах. Така



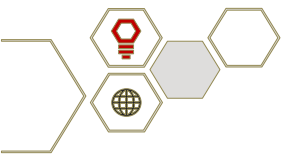
практика істотно послаблює правові гарантії захисту кіберспортсменів, ускладнює доведення умов домовленостей та створює дисбаланс у взаємовідносинах між гравцями і клубними організаціями. Особливо вразливою категорією у цьому контексті виступають неповнолітні учасники кіберспортивної діяльності, які в умовах недостатнього нормативного контролю можуть опинитися в ситуації фактичної правової незахищеності та нерівності сторін. У науковій літературі такі явища інколи характеризуються як «контрактне пекло», що відображає надмірну обтяжливість умов договорів, обмеження прав гравців та ризики їхньої експлуатації з боку більш сильних економічних суб'єктів індустрії. Тому, державне регулювання відносин в сфері кіберспорту необхідне для чіткої кваліфікації кіберспортивних і трансферних угод як цивільно-правових договорів.

2. *Охорона здоров'я гравців та соціальний захист.* Професіоналізація кіберспорту супроводжується низкою суттєвих ризиків для фізичного та психічного здоров'я учасників, що обумовлює необхідність належного державного регулювання цієї сфери. Інтенсивний характер тренувального процесу, призводить до хронічного перевантаження організму, нервового виснаження, підвищеного рівня стресу, а також формування ознак ігрової залежності, що негативно впливає на загальний стан здоров'я спортсменів [2, с. 13-14]. Додатковою специфічною ознакою кіберспорту є надзвичайно короткий професійний життєвий цикл гравців, оскільки більшість із них завершує активну кар'єру у віці 24-25 років. За даними масштабного дослідження німецького спортивного університету в Кельні (Deutsche Sporthochschule Köln), професійні гравці проводять у грі від 8 до 12 годин на день (що сумарно становить до 60–70 годин на тиждень), а рівень гормону стресу (кортизолу) під час важливих матчів у них прирівнюється до показників пілотів перегонів Формули-1. Зокрема, науковці дійшли висновку, що тривала участь у змагальних відеоіграх зумовлює поступове погіршення фізичного стану кіберспортсменів та істотне зростання суб'єктивного відчуття



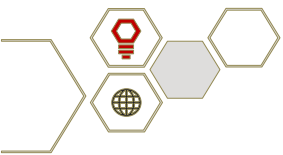
перевтоми і психоемоційного напруження, що за відсутності належного регуляторного та медичного контролю створює значні ризики для здоров'я і довгострокової ефективності спортивної діяльності [6]. Така особливість зумовлює потребу у формуванні комплексного підходу до державного регулювання, спрямованого не лише на організацію змагальної діяльності, але й на захист соціальних прав учасників. У зв'язку з цим актуалізується необхідність запровадження нормативно визначених вікових обмежень, обов'язкових вимог щодо психологічного та медичного супроводу професійних кіберспортсменів, а також розроблення та впровадження державних програм соціальної адаптації молоді після завершення активної спортивної кар'єри, що дозволить мінімізувати негативні наслідки професійної діяльності у сфері електронного спорту.

3. Проблематика протидії допінгу та маніпулюванню результатами спортивних змагань (матч-фіксингу) у кіберспорті набуває особливої актуальності в умовах стрімкої професіоналізації цієї сфери та зростання її комерційної значущості. Сучасна наукова доктрина виокремлює два основні виміри нечесної конкуренції: по-перше, фармакологічний допінг, що полягає у використанні стимулюючих речовин (зокрема препаратів типу Adderall) з метою підвищення концентрації уваги, швидкості реакції та когнітивної продуктивності; по-друге, технічний допінг, який проявляється у застосуванні стороннього програмного забезпечення, так званих «читів» (aimbot, wallhack тощо), що забезпечують неправомірну конкурентну перевагу [1, с. 20]. Водночас стан правового регулювання зазначених явищ в Україні залишається недостатньо сформованим і характеризується фрагментарністю нормативного забезпечення. Зокрема, відсутність спеціалізованих правових механізмів протидії договірним матчам у кіберспорті істотно ускладнює ефективне реагування на випадки маніпулювання результатами змагань та не дозволяє сформувати єдину правозастосовну практику у цій сфері. За таких умов обґрунтованою є необхідність посилення державного регулювання шляхом



імплементції міжнародних стандартів у сфері спортивної доброчесності (WADA, ESIC, IESF), запровадження уніфікованих протоколів контролю та тестування учасників змагань, а також нормативного закріплення чітких механізмів юридичної відповідальності за вчинення шахрайських дій у кіберспорті, що сприятиме підвищенню прозорості та довіри до індустрії.

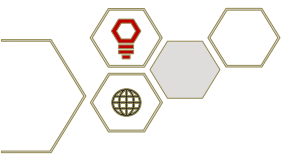
4. *Оподаткування та стимулювання економічного розвитку.* Кіберспорт як динамічно зростаючий сегмент цифрової економіки відіграє дедалі важливішу роль у формуванні сучасних ринків розваг та спортивних послуг, водночас його подальший розвиток значною мірою стримується недостатньою адаптованістю національного податкового законодавства до специфіки цієї індустрії. Як зауважує С. Кот «Світовий ринок кіберспорту у 2025 році оцінюється в понад \$11,94 млрд, зі зростанням у понад 27% щороку. Тому, це не лише індустрія розваг, а й важливий сегмент цифрової економіки... За оцінками, до 2030 р. глобальна індустрія esports створить сотні тисяч робочих місць у сфері організації подій, трансляцій, аналізу даних, геймдизайну, маркетингу та технічної підтримки» [7]. Особливі труднощі виникають у сфері оподаткування доходів професійних кіберспортсменів, які є резидентами України та отримують призові виплати в іноземній валюті під час участі у міжнародних змаганнях. Така практика ускладнює процедури належного декларування доходів, а також створює ризики виникнення ситуацій подвійного оподаткування, що негативно впливає на фінансову стабільність учасників ринку та знижує інвестиційну привабливість галузі. У зв'язку з цим обґрунтовується необхідність формування уніфікованого та прозорого механізму податкового регулювання доходів кіберспортсменів і організаторів змагань, включно з доходами від спонсорських та комерційних контрактів. Окремого значення набуває запровадження податкових стимулів і пільгових режимів, спрямованих на залучення інвестицій у розвиток кіберспортивної інфраструктури, зокрема будівництва спеціалізованих арен, тренувальних центрів і освітніх платформ. Реалізація зазначених заходів сприятиме



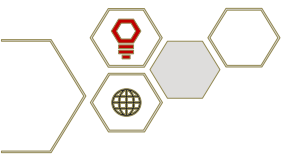
формуванню конкурентоспроможного та економічно сталого кіберспортивного середовища в Україні.

5. Змагальна діяльність в межах кіберспорту полягає у проведенні регламентованих індивідуальних або командних змагань у повністю чи частково штучному (віртуальному) середовищі відеоігор, яка характеризується визначальною роллю інституту інтелектуальної власності та генерує комплекс специфічних приватноправових і публічно-правових відносин. Специфіка кіберспорту визначається не лише його цифровою природою, але й особливостями правового режиму об'єктів, на основі яких здійснюється змагальна діяльність і на відміну від класичних видів спорту, правила та умови проведення яких не перебувають під контролем конкретних приватних суб'єктів, кіберспорт безпосередньо пов'язаний з використанням комп'ютерних програм, що охороняються законодавством про інтелектуальну власність. Саме тому важливою особливістю кіберспорту є поєднання спортивних правовідносин із відносинами у сфері авторського права та суміжних прав, адже, компанії-розробники і видавці відеоігор фактично здійснюють контроль над використанням відповідних програмних продуктів, визначають умови проведення турнірів, порядок використання брендів та інтелектуальних активів. Зазначена обставина суттєво впливає на механізм державного регулювання, який повинен забезпечувати баланс між публічними інтересами розвитку спорту та приватними майновими правами правовласників.

Висновки і подальші перспективи дослідження. Кіберспорт як об'єкт правового регулювання являє собою самостійний різновид змагальної діяльності, що сформувався на перетині спортивної сфери, цифрових технологій та індустрії інтелектуальної власності. Його специфіка обумовлена функціонуванням у віртуальному середовищі, поєднанням спортивних і технологічних елементів, а також залежністю від правового режиму програмних продуктів, які становлять основу змагального процесу. Така

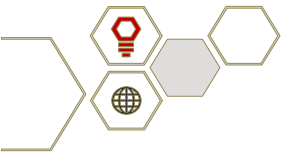


природа кіберспорту зумовлює виникнення комплексу суспільних відносин, що виходять за межі традиційного спортивного регулювання та потребують формування спеціалізованих правових механізмів. Особливої уваги потребують питання визначення правового статусу учасників кіберспортивної діяльності, належного оформлення договірних відносин між гравцями, командами та організаторами змагань, а також забезпечення балансу між інтересами суб'єктів кіберспортивної індустрії та правовласників цифрових продуктів. Правове регулювання кіберспорту повинно охоплювати не лише організацію змагальної діяльності, а й створення належних гарантій захисту прав та законних інтересів його учасників. Важливими складовими такого регулювання є забезпечення охорони здоров'я та соціального захисту кіберспортсменів, запобігання проявам недоброчесної поведінки під час змагань, формування ефективних механізмів юридичної відповідальності за порушення правил чесної конкуренції, а також удосконалення підходів до оподаткування та економічного стимулювання розвитку галузі. Комплексне нормативне врегулювання зазначених питань створює передумови для інтеграції кіберспорту до національної системи спортивних і суспільних відносин, забезпечуючи його стабільний розвиток та належне функціонування в умовах цифровізації сучасного суспільства. Перспективи подальших наукових досліджень доцільно пов'язати з розробленням теоретико-правових засад формування спеціального правового режиму кіберспорту, визначенням оптимальної моделі співвідношення державного та саморегульовного впливу на відповідні суспільні відносини, а також удосконаленням механізмів правового забезпечення статусу кіберспортсменів. Особливої уваги потребують питання гармонізації національного законодавства з міжнародними стандартами регулювання кіберспортивної діяльності, захисту прав учасників цифрового спортивного середовища та правового врегулювання відносин, пов'язаних з використанням об'єктів інтелектуальної власності у сфері кіберспорту.



Список використаних джерел:

1. Константінов С. Ф. Організаційно-правове забезпечення розвитку кіберспорту в Україні. *Lex Sportiva*. 2025. Вип. 2. DOI: <https://doi.org/10.32782/lexsportiva/2025.2.3> (дата звернення: 14.04.2026)
2. Курдас С. І. Розвиток кіберспортивної індустрії в Україні : кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня магістра : 017 Фізична культура і спорт / Нац. ун-т фізичного виховання і спорту України. Київ, 2023. 67 с. URL: <http://reposit.uni-sport.edu.ua/server/api/core/bitstreams/40f85e80-4a3c-4193-8a5a-ebce12f6c989/content> (дата звернення: 06.04.2026)
3. Імас Є., Петровська Т., Ганага О. Кіберспорт в Україні як сучасний культурний феномен. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*. 2021. № 1. С. 75–81. URL: <http://tmfvs-journal.uni-sport.edu.ua/article/view/236424> (дата звернення: 22.04.2026)
4. Толмачевська Ю. О. Цивільно-правові договори в сфері кіберспорту: дис. ... доктора філософії : 081 Право / Нац. ун-т «Одеська юридична академія». Одеса, 2023. 240 с. URL: <https://dspace.onua.edu.ua/server/api/core/bitstreams/f1e453ed-73cf-4b6d-9128-2dfc2e76f932/content> (дата звернення: 22.04.2026)
5. Правила спортивних змагань з кіберспорту Електронного спорту (нвоа редакція): Наказ Міністерства молоді та спорту України №33/5.3./21 від 25.01.2021 р. URL: https://mms.gov.ua/storage/app/sites/16/Sport/Pravyla_zmagan/2021/pravila-kibersport.pdf (дата звернення: 22.04.2026)
6. How strenuous is esports? Perceived physical exertion and physical state during competitive video gaming / Chuck Tholl, Markus Soffner, Ingo Froböse. *Deutsche Sporthochschule Köln*. 2026. URL: <https://fis.dshs-koeln.de/de/publications/how-strenuous-is-esports-perceived-physical-exertion-and-physical/> (дата звернення: 14.04.2026)



7. Кот С. Кіберспорт у світі та в Україні: легалізація, державна підтримка та економічний вплив. *Comments.ua*. 2025. 12 травня. URL: <https://sport.comments.ua/ua/article/other-sports/kibersport-u-sviti-ta-v-ukraini-legalizaciya-derzhavna-pidtrimka-ta-ekonomichniy-vpliv-769799.html> (дата звернення: 18.04.2026)