

УДК 343.1

DOI <https://doi.org/10.32782/lexsportiva/2023.2.2>

Давидова Ірина Віталівна,  
доктор юридичних наук, професор,  
професор кафедри цивільного права  
Національного університету «Одеська юридична академія»  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5622-671X>

Білошкурський Микола Миколайович,  
здобувач I (бакалаврського) рівня вищої освіти  
факультету цивільної та господарської юстиції  
Національного університету «Одеська юридична академія»  
ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-2945-6749>

## ВИКОРИСТАННЯ ПЛАТНИХ ПОСЛУГ У ОНЛАЙН-ВІДЕОІГРАХ ЯК СПОСІБ ПРИХОВАТИ КОРУПЦІЙНІ ЗЛОЧИНИ

*В юридичній практиці існує значна кількість прецедентів приховування факту надання та/або отримання неправомірної вигоди задля уникнення покарання за вчинення корупційного злочину. Необхідність виявлення і аналізу існуючих та потенційно можливих способів приховання корупційних діянь є основою превентивної антикорупційної діяльності, особливо, якщо вона реалізується в контексті цивільного та спортивного права.*

*Метою дослідження є аналіз процесу приховання факту одержання (отримання) неправомірної вигоди шляхом використання онлайн-відеоігор та їх платних послуг у корупційних цілях. У ході аналізу основних проблем щодо запобігання та розслідування злочинів, здійснених у такий спосіб, встановлено відсутність жодних правочинів між сторонами корупційного протиправного діяння під час обміну ігровими предметами в онлайн-сервісі Steam для надання (отримання) неправомірної вигоди.*

*Доведено, що в межах відкритого провадження у справі про корупційне правопорушення, відповідно до українського законодавства, основною проблемою правоохоронних органів стане відсутність доступу до історії обміну підозрюваних у онлайн-сервісі Steam та взаємодія з власником цього сервісу – компанією Valve, що у своїй господарській діяльності керується законодавством штату Вашингтон (США). Виявлено, що існує перешкода для встановлення факту корупційного правопорушення у можливості видалення особистих акаунтів Steam підозрюваними без згоди з власником онлайн-сервісу, в результаті чого повністю видаляється історія обміну як основний доказ, при цьому відновлення усіх операцій можливе лише у випадку, коли компанія Valve буде залучена свідком у кримінальному провадженні, що суттєво ускладнюється через міжнародний характер протиправного діяння.*

*Обґрунтовано складність процедури доведення корупційного злочину в суді, оскільки невідомо, чи будуть прийняті докази у вигляді листування між сторонами правопорушеннями в онлайн-сервісі Steam або будь-якій онлайн-відеоігрі, які не віднесено до соціальних мереж та сервісів електронного листування. Також доведення автентичності таких доказів може бути сумнівним через можливість їх коригування та підробки за допомогою функціоналу онлайн-сервісу Steam.*

*Порушені у статті проблеми відкривають нові горизонти для вдосконалення антикорупційного законодавства та процесу, а тому є перспективою подальших досліджень авторів.*

**Ключові слова:** корупційний злочин, неправомірна вигода, онлайн-відеоігри, онлайн-сервіс, Steam.

## DAVYDOVA I. V., BILOSHKURSKYI M. M. USING PAID SERVICES IN ONLINE VIDEO GAMES AS A WAY TO CONCEAL CORRUPTION OFFENCES

*There are numerous precedents in legal practice of concealing the fact of giving and/or receiving an unlawful benefit in order to avoid punishment for a corruption offence. The need to identify and analyse existing and potentially possible ways of concealing corruption is the basis of preventive anti-corruption activities, especially when implemented in the context of civil and sports law.*

*The purpose of the study is to analyse the process of concealing the fact of obtaining (receiving) an unlawful benefit through the use of online video games and their paid services for corrupt purposes. In the course of the analysis of the main problems related to the prevention and investigation of crimes committed in this way, the author established that there are no transactions between the parties to a corruption-related offence when exchanging game items on the Steam online service for the purpose of providing (receiving) an unlawful benefit.*

*It is proved that within the framework of the open proceedings in the case of a corruption offence, in accordance with Ukrainian legislation, the main problem for law enforcement agencies will be the lack of access to the exchange history of suspects in the Steam online service and interaction with the owner of this service – Valve, which is guided by the legislation of the State of Washington (USA) in its economic activities. A significant obstacle to establishing the fact of a corruption offence was identified in the deletion of personal Steam accounts by the suspects without the*

*consent of the owner of the online service. As a result, the exchange history is completely deleted as the main evidence, and the restoration of all operations is possible only if Valve is involved as a witness in criminal proceedings, which is complicated by the international nature of the unlawful act.*

*The author substantiates the complexity of the procedure for proving a corruption offence in court, since it is not known whether evidence in the form of correspondence between the parties to an offence in the online service Steam or any other online video game which is not a social network or email service will be accepted. Also, proving the authenticity of such evidence may be questionable due to the possibility of its adjustment and forgery using the functionality of the Steam online service.*

*The issues raised in the article open up new horizons for improving anti-corruption legislation and procedure, and therefore are the prospect of further research by the authors.*

**Key words:** *corruption offence, unlawful benefit, online video games, online service, Steam.*

**Постановка проблеми.** Нині, в умовах європейської інтеграції України та воєнного стану, актуалізується проблема боротьби з корупцією. За даними організації Transparency International, індекс сприйняття корупції в Україні за 2023 рік, склав 36 балів зі 100 можливих і за період російсько-української війни, починаючи з 2014 року, зріс на 10 балів (+27,8 %), в результаті чого наша країна піднялася з 142 до 104 місця, сягнувши найвищого рівня в історії [1]. Наведена позитивна динаміка була забезпечена завдяки ухваленню Державної антикорупційної програми на 2023–2025 рр. [2], активізації розслідувань корупційних справ ТОП-чиновників та проведення переважної більшості державних закупівель у системі Prozorro тощо. Практика реалізації наведених правових заходів доводить, що антикорупційна політика необхідна як на загальнодержавному рівні, так і на рівні юридичних або фізичних осіб. Проте, особливої актуальності набуває превентивна антикорупційна діяльність, насамперед дослідження способів, які використовуються для приховування факту корупційного злочину.

**Аналіз останніх досліджень та публікацій.** Аналіз методів, які використовують правопорушники для того, щоб приховати отримання неправомірної вигоди та уникнути покарання за корупційні злочини, у тому числі в цивільному праві, з ціллю вдосконалення законодавства, унеможливлення подібних способів та розроблення способів протидії корупції, знаходить своє відображення в багатьох дослідженнях учених-правників. Так, В. Пісний та А. Полях дослідили способи приховання отриманої вигоди посадовими особами шляхом легалізації цих доходів різними способами, вказавши на професійне виконання та комплексний підхід до вчинення такого кримінально карного діяння, як відмивання незаконних доходів [3, с. 159]. Н. Кимлик дослідила деякі способи приховати злочини корупційної спрямованості, зокрема, акцентувавши увагу на залученні посадових осіб та зловживанні ними владою, вказавши на конспіративність, фальсифі-

кації обліку та звітності, виготовлення фіктивних документів, внесення змін до документів, приховування документів і подібних вчинків, як діянь, вчинених посадовими особами з ціллю приховати корупційний злочин. Також було виділено службові підроблення, як зловживання владою, що саме по собі є одним із основоположних способів приховання корупційних злочинів [4, с. 68–70].

С. Косаняк вважає, що для того, аби приховати вчинення багатьох злочинів, у тому числі, пов'язаних з корупцією, насамперед, маскується протиправний характер виконуваних дій, використовуються прогалини в нормах права, а також посадовими особами приймаються рішення про внесення до норм права змін, щоб створити сприятливі можливості для корупційних діянь [5, с. 26]. С. Шашрава і К. Чишко провели аналіз протидії та запобігання корупції в країнах Азії, зокрема, Японії, Сінгапурі, Китаї, Південній Кореї, а також навели перспективи застосування набутого досвіду цих країн в Україні [6, с. 348]. О. Запінчанський розглянув деякі психологічні методи виявлення й аналізу поведінки державних службовців, як актуальних методів боротьби та протидії корупційним злочинам у державній службі [7, с. 45].

Стосовно досліджень антикорупційної діяльності в спорті слід відзначити працю Б. Коуфалова та Я. Пінкава, в якій вони дослідили можливі протиправні дії у спорті та необхідність гармонізації правових норм кримінального та спортивного права [8]. Т. Сербі розглядає принцип «верховенства права» щодо розгляду корупційних справ, у яких фігурують спортсмени, а також конкуруючі вимоги приватного спортивного права та національних правових систем щодо регулювання корупції серед спортсменів [9]. С. Гардінер, Дж. Паррі та С. Робінсон доводять, що основою попередження корупції у спорті є доброчесність самих спортсменів і спортивних менеджерів [10]. Х. Філіппу та Т. Хайнс за матеріалами управлінських документів провели аналіз найкращих практик боротьби з хабарництвом і корупцією,

які існують у міжнародних спортивних керівних органах і виявили відсутність адекватної антикорупційної політики [11]. Проте, проблема уникнення покарання або приховання корупційного злочину за допомогою легальних механізмів, що розпочата авторами у [12, с. 18–22], на прикладі спортивного права залишається недостатньо розвиненою, особливо в Україні. Тим більше, використання функціоналу онлайн-відеоігор у частині платних послуг як способу приховати отримання неправомірної вигоди, а, відповідно, уникнути покарання за корупційні злочини, досліджується вперше.

**Мета статті** полягає в детальному аналізі використання онлайн-відеоігор та їх платних послуг у корупційних цілях, зокрема, задля того, щоб приховати факт одержання неправомірної вигоди, а, відповідно, корупційного злочину.

**Виклад основного матеріалу.** Нині відома значна кількість способів, якими активно користуються в Україні та світі задля того, аби приховати факт корупційних злочинів. Так, в корупційних цілях злочинці часто укладають договори, наприклад, договір дарування, який допомагає або зовсім приховати факт корупції, або, щонайменше, уникнути покарання за неї [12].

Окрім договорів, сьогодні, в умовах інформаційного суспільства, набуває актуальності й велика кількість інших, більш прогресивних та менш відомих правоохоронним органам засобів для приховання факту корупційних злочинів. З розвитком інформаційних технологій і появою інтернету, соціальних мереж, велика кількість злочинців почала використовувати їх у своїх цілях. Так, з'явилися додаткові шляхи отримання неправомірної вигоди, корупціонери почали використовувати соціальні мережі для зв'язку та обговорень умов отримання чи розмірів хабарів, що значно ускладнило їх викриття. Інші злочинці теж почали використовувати соціальні мережі для продажу нелегальних неконтрольованих речовин, зброї, комунікації зі спільниками, чи потенційними клієнтами, контрабанди; крім того, особливого розповсюдження набуло кібершахрайство, кібернасилля і подібне.

З використанням соціальних мереж у злочинних цілях правоохоронці навчилися швидко та ефективно боротися, знаходити правопорушників та притягувати їх до відповідальності. Крім того, судова практика показала, що повідомлення (з додатками), відправлені через електронну пошту або застосунки-месенджери, є електронним доказом, а отже, якщо вони мають відношення до справи, розглядаються судом, – таке рішення

ухвалила Велика Палата Верховного Суду України у справі № 916/3027/21 від 21 червня 2023 року [13], що буде важливим правовим інструментом у процесі притягнення до відповідальності підозрюваних як у корупційних, так і в інших злочинах осіб, які в процесі правопорушення використовували соціальні мережі чи електронні пошти. Законодавча політика теж почала спрямовуватися на запобігання кіберзлочинами, зокрема з прийняттям Закону України «Про основні засади кібербезпеки в Україні» від 5 жовтня 2017 року [14] та внесенням змін до Кримінального Кодексу України [15], але через подальший розвиток інформаційних технологій з'являлися нові способи використання інформаційних технологій з мінімальними ризиками для злочинців, внаслідок чого проблема суттєво загострилася. Як зазначає О. Бодунова, кібершахрайство, яке є лише одним із видів злочинів з використанням інформаційних технологій, нині досі виходить на міжнародний рівень, що ускладнює виявлення та запобігання таких злочинів [16].

Так, одним із менш ризикових способів використання інформаційних технологій, який зародився не так давно та який достатньо активно почали використовувати у злочинних цілях, стали онлайн-відеоігри. Є підстави вважати, що цей спосіб можна також використовувати в корупційних цілях. Онлайн-відеоігри, де можлива комунікація з іншими гравцями, стали досить популярними впродовж останніх десятиліть. За підрахунками Дж. Ховарта, кількість гравців в онлайн-відеоіграх з 2015 по 2023 рік збільшилася з 2,03 мільярдів до 3,22 мільярдів осіб. А станом на 2024 рік, ця кількість може сягнути 3,32 мільярдів [17].

Наведена статистика в табл. 1 дає розуміння, що встановити контроль правоохоронних органів за діями понад 3 млрд гравців неможливо, так само як попередити та запобігти потенційним злочинам, які здійснюються у ході використання онлайн-відеоігор. При цьому правопорушникам досить легко схилити третіх осіб до скоєння злочину.

Прикладом застосування онлайн-відеоігор у злочинних цілях є випадок використання гри Fortnite для розповсюдження наркотичних речовин у Великій Британії [18]. У 2021 році, під час шаленої популярності цієї онлайн гри деякі злочинні угруповання використовували її для комунікації з дітьми від 12 років (саме цей вік є мінімальним порогом для входження в дану гру) та використовували їх як кур'єрів наркотичних речовин, або ж просто вмовляли їх зберігати в себе наркотичні речовини в обмін на ігрову

Таблиця 1

## Динаміка чисельності гравців онлайн-відеоігор у 2015–2024 рр.

Рік	Кількість гравців, млрд осіб	Щорічний приріст гравців (+/-), млн осіб	Зростання у % до минулого року (+/-)
2015	2,03	–	–
2016	2,17	+140	+6,90
2017	2,33	+160	+7,37
2018	2,49	+160	+6,87
2019	2,64	+150	+6,02
2020	2,81	+170	+6,44
2021	2,96	+150	+5,34
2022	3,09	+130	+4,39
2023	3,22	+130	+4,21
2024	3,32	+100	+3,11

Джерело: сформовано за даними, наведеними у [17].

валюту (ігрова валюта у грі Fortnite – V-buck – 1000 одиниць якої коштувала 8 фунтів стерлінгів, більшість же інших ігрових товарів, які теж пропонувалися дітям, вартували приблизно від 7 до 16 фунтів стерлінгів). Крім того, злочинці, які торгують наркотичними засобами, переконували дітей-гравців онлайн гри, стати їх клієнтами.

Власники та менеджери Fortnite заявили, що почали співпрацю з правоохоронними органами для вжиття необхідних заходів [18].

З цього випливає один із можливих варіантів отримання неправомірної вигоди посередництвом онлайн-відеоігор – отримання хабаря у вигляді ігрової валюти, послуг чи ігрових речей. Згідно ст. 364.1, під неправомірною вигодою розуміються грошові кошти, або інше майно, переваги, пільги, послуги, нематеріальні активи чи будь-які інші активи немайнового чи негрошового характеру, які пропонують, обіцяють, надають або одержують без законних на те підстав [15]. Отже, ігрова валюта, послуги, речі тощо, які до того ж, вартують реальних грошей, цілком підпадають під визначення «неправомірна вигода» та можуть вважатися нею.

Але такий варіант не передбачає виведення з гри реальних коштів, тобто, неправомірна вигода, одержана в такий спосіб, залишиться у грі. Саме тому таке застосування онлайн-відеоігор у корупційних цілях можливе, але малоймовірно через свою невідповідність для корупціонера.

Слід детально розглянути можливі варіанти використання онлайн-відеоігор у цілях приховання факту одержання неправомірної вигоди, завдяки яким неправомірну вигоду можна буде одержати не тільки у онлайн-відеоіграх, а й вивести реальними коштами. Пропонуємо розібрати це на прикладі платформи Steam та онлайн-відеоігор – Counter-Strike 2 [19] та Dota 2 [20], що задіяні у кіберспорті, а тому перебувають в орбіті спортивного права.

Steam є онлайн-сервісом від компанії Valve, який пропонує всім охочим з 13 років зареєструватися підписниками, попередньо уклавши угоду встановленого зразка, якою декларуються права та обов'язки підписників [21].

Після реєстрації підписник матиме доступ як до безкоштовних ігор, наприклад, Counter-Strike 2 [19] чи Dota 2 [20], так і платних. Слід зазначити, що у безкоштовних іграх також передбачені деякі платні послуги, зокрема зовнішній вигляд ігрових персонажів, ігрової зброї тощо.

Кожен підписник може поповнити свій гаманець Steam та витратити гроші на платний контент. За угодою підписника, а саме, пункту 3, підпункту А, при поповненні свого гаманця Steam, підписник гарантує, що він є законним власником карти, ПІН-кода, ключа або облікового запису, пов'язаних з цим платежем і уповноважує Valve на списання коштів зі своєї кредитної (дебетової) картки або на обробку свого платежу за допомогою стороннього платіжного оператора для оплати, передплати, поповнення гаманця Steam, купівлі віртуального товару або оплати інших витрат [21].

Тобто перевести гроші на чужий гаманець Steam, а також вивести кошти зі свого гаманця Steam на карту не можна. Але в цьому онлайн-сервісі існує торговельний майданчик. Будь-який підписник може виставити на цьому майданчику внутрішні ігрові предмети, зокрема від ігор Counter-Strike 2 та Dota 2, а також кожен підписник має змогу витратити гроші зі свого гаманця Steam та купити у іншого підписника на торговельному майданчику будь-який віртуальний предмет для гри.

Після списання обумовленої суми коштів (вартість предмету, комісії онлайн-сервісу Steam та податку) з гаманця Steam, предмет опиняється в інвентарі підписника. Підписник не купує безпосередньо предмет чи права на володіння ним, а купує або обмінює лише підписку на право користуватися таким предметом. Деталі щодо обмінів чи купівель на торгівельному майданчику зазначено в пункті 3 підпункту D угоди підписника [21].

Підписник, після купівлі ігрового предмету в іншого підписника, може користуватися ним, але не може продавати його на торгівельному майданчику або обмінювати в обмінах з іншими підписниками впродовж наступних 14 днів.

Після того, як з моменту купівлі або обміну ігрового предмета минуло 14 днів, підписник може продавати його на торгівельному майданчику або обмінюватися з іншими підписниками.

Щодо продажу ігрових предметів та одержання за них реальних коштів – норми поведінки у Steam, на які автоматично погоджується кожний підписник цього ігрового онлайн-сервісу, забороняють займатися будь-якою комерційною діяльністю, а, відповідно, і обмінювати ігрові предмети на реальні гроші, а дозволяють лише на валюту в гаманці Steam чи бартером на інші предмети. Також ці правила забороняють займатися незаконною діяльністю, відповідно, корупційними злочинами теж [22].

Та існує велика кількість сторонніх сервісів, які дозволяють обмінювати на реальні гроші ігрові предмети з різних ігор, зокрема з Counter-Strike 2 та Dota 2. Відповідно, користуючись саме такими сервісами, а також функціоналом онлайн-сервісу Steam, виникає можливість замаскувати одержання неправомірної вигоди.

Тобто особа може вносити на свій гаманець Steam кошти (згідно з угодою підписника, не більше 2000 доларів США на добу або суму, еквівалентну цій сумі в іншій валюті). Далі особа може витратити внесені кошти для купівлі ігрових предметів на торгівельному майданчику. Коли з моменту обміну минує 14 днів, особа може здійснити обмін з особою, якій дає хабар. Особа, яка отримала неправомірну вигоду у вигляді ігрових предметів, коли з моменту обміну минує 14 днів, матиме змогу, користуючись сторонніми сервісами, продати отримані предмети за реальні кошти саме на сторонніх сервісах. Такі дії суттєво ускладнюють доведення отримання неправомірної вигоди та притягнення винних у корупційних злочинах до відповідальності.

По-перше, під час обміну ігровими речами, не залежно від того, чи це обмін між особою, що надає хабар та особою, що приймає хабар у вигляді ігрових речей, чи між особою, яка отримала хабар та стороннім сервісом, якому вона продає отриману неправомірну вигоду у вигляді ігрових речей за реальні кошти. При цьому сторони не заключають між собою жодних правочинів. А тому довести, що обмінні речі були хабарем, а не, наприклад, подарунком, важко.

По-друге, хоч історію обміну і не можна видалити, доступ до історії обмінів мають лише сторони обміну та сам онлайн сервіс Steam, що працює відповідно до законів штату Вашингтон (США) [21]. Виникає питання, чи буде згаданий онлайн-сервіс співпрацювати з правоохоронними органами України за українським законодавством, а якщо буде, то скільки це займе часу.

По-третє, будь-який підписник Steam має змогу подати заявку про видалення акаунта до служби підтримки онлайн-сервісу та, якщо доведе, що він є власником акаунта, акаунт буде видалено разом з історією обміну [23]. Якщо такі дії зроблять обидві сторони корупційного правопорушення, єдиним, хто матиме доступ до історії такого обміну – онлайн-сервіс Steam, співпраця якого з правоохоронними органами під питанням.

По-четверте, листування між отримувачем та надавачем хабаря за допомогою онлайн-сервісу Steam, чи в будь-якій онлайн-відеогрі – не є листування в соціальній мережі чи електронній пошті, а тому, постає питання, чи будуть прийматися в суді докази у вигляді, наприклад, фото екрану (скріншотів) з листуванням, яке відбувалося в онлайн-відеогрі або за допомогою онлайн-сервісу. А якщо навіть такі фото екрану (скріншоти) і будуть визнані доказами, постає проблема доведення їх автентичності. Адже кожен підписник онлайн-сервісу Steam може поставити будь-яке ім'я і фото свого профілю, у тому числі, майстерно підробивши чужий профіль.

Поставлені у статті проблеми, відсутність судової практики, новизна способу приховати корупційні злочини шляхом використання відеоігор та платних послуг в ігрових онлайн-сервісах, значно ускладнюють не тільки заходи запобігання корупційним злочинам, а й виявлення та притягнення до відповідальності правопорушників, які використовують платні послуги в онлайн-відеоіграх з метою приховання фактів надання та отримання неправомірної вигоди.

**Висновки.** Провівши детальний аналіз способів приховати надання та отримання неправомірної вигоди, а, відповідно, уникнути покарання

за корупційні злочини, можна дійти висновку, що такий спосіб, в силу новаторства, відсутності судової практики та новизни, має обширний перелік проблемних аспектів, особливо в питаннях запобігання та протидії корупційним економічним злочинам, здійсненим у такий спосіб. Так, до головних проблем в боротьбі та запобіганню злочинам, здійсненим в такий спосіб можна віднести:

– відсутність факту укладання будь-яких правочинів між сторонами корупційного правопорушення під час надання неправомірної вигоди, шляхом обміну ігровими предметами в онлайн-сервісі Steam;

– відсутність доступу до історії обміну у правоохоронців та питання взаємодії онлайн-сервісу Steam та компанії Valve, які здійснюють свою діяльність відповідно до законодавства штату Вашингтон (США) з українськими правоохоронцями, в межах відкритої справи, що проводиться відповідно до українського законодавства.

– можливість учасниками злочину, як особою, яка надає неправомірну вигоду, так і особою, яка приймає неправомірну вигоду, видалити свої акаунти Steam, за власним бажанням, а, відповідно, і видалити історію обміну, залишивши її тільки у компанії Valve та онлайн-сервісі Steam, співпраця яких з правоохоронними органами досі під питанням.

Обґрунтовано складність проблеми доведення злочину в судовому порядку, а саме, проблема прийняття доказів у вигляді листування між особами правопорушеннями в онлайн-сервісі Steam, чи будь-якій онлайн-відеогрі, які не є ні соціальною мережею, ні електронною поштою, а також доведення їх автентичності з причини можливості легкої підробки, в силу функціональності та можливостей онлайн-сервісу Steam. Поставлена у статті проблематика набуває своєї актуальності в умовах диджиталізації правовідносин і започатковує новий цикл подальших досліджень авторів.

#### ЛІТЕРАТУРА:

1. Corruption Perceptions Index – 2023. *Transparency International Ukraine*. URL: <https://ti-ukraine.org/en/research/corruption-perceptions-index-2023>
2. Про затвердження Державної антикорупційної програми на 2023–2025 роки : Постанова Кабінет Міністрів України від 4 березня 2023 р. № 220. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/220-2023-%D0%BF#Text>
3. Пісний В. І., Полях А. М. Спосіб вчинення легалізації (відмивання) майна, одержаного службовою особою у вигляді неправомірної вигоди. *Juris Europensis Scientia*. 2023. Вип. 1. С. 159–164. DOI: <https://doi.org/10.32782/chern.v1.2023.30>
4. Кимлик Н. В. Злочини корупційної спрямованості: способи їх приховування. *Вісник Академії адвокатури України*. 2014. Т. 11. № 3. С. 64–72. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/vaau\\_2014\\_11\\_3\\_9](http://nbuv.gov.ua/UJRN/vaau_2014_11_3_9)
5. Косаняк С. С. Способи готування, способи вчинення зловживання повноваженнями особами, які надають публічні послуги та способи маскуванню злочинних дій. *Південноукраїнський правничий часопис*. 2019. Вип. 1. С. 23–27. DOI: <https://doi.org/10.32850/sulj.2019.1-6>
6. Шаграва С. О., Чишко К. О. Зарубіжний досвід запобігання та протидії корупції в країнах Азії та перспективи його використання в Україні. *Держава та регіони. Серія: Право*. 2023. № 1(79). С. 348–353. DOI: <https://doi.org/10.32840/1813-338X-2023.1.57>
7. Зарічанський О. А. Психологічні методи виявлення й аналізу корупційної поведінки у державних структурах. *Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія: Психологія*. 2023. № 4. С. 45–50. DOI: <https://doi.org/10.32782/psy-visnyk/2023.4.9>
8. Coufalová V., Pinkava J. Corruption in sports environment. *International and Comparative Law Review*. 2013. Vol. 13. No. 2. P. 97–110. DOI: <https://doi.org/10.1515/iclr-2016-0073>
9. Serby T. Sports corruption: Sporting autonomy, Lex Sportiva and the rule of law. *Entertainment and Sports Law Journal*. 2017. Vol. 15. No. 1. P. 1–9. DOI: <https://doi.org/10.16997/eslj.204>
10. Gardiner S., Parry J., Robinson S. Integrity and the corruption debate in sport: Where is the integrity? *European Sport Management Quarterly*. 2017. Vol. 17. No. 1. P. 6–23. DOI: <https://doi.org/10.1080/16184742.2016.1259246>
11. Philippou C., Hines T. Anti-bribery and corruption policies in International Sports Governing Bodies. *Frontiers in Sports and Active Living*. 2021. No. 3. 649889. DOI: <https://doi.org/10.3389/fspor.2021.649889>
12. Давидова І. В., Білошкурський М. М. Договір дарування як спосіб уникнути покарання за корупційні злочини. *Часопис цивілістики*. 2023. Вип. 50. С. 18–23. DOI: <https://doi.org/10.32782/chc.v050.2023.3>
13. Постанова Верховного суду від 21.06.2023 р., судова справа № 916/3027/21. *Єдиний державний реєстр судових рішень*. URL: <https://reyestr.court.gov.ua/Review/112088045>
14. Про основні засади забезпечення кібербезпеки України : Закон України від 05.10.2017 р. № 2163-VIII. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2163-19#Text>
15. Кримінальний кодекс України : Закон України від 05.04.2001 р. № 2341-III. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2341-14#Text>

16. Бодунова О. М. Запобігання злочинності у сфері інформаційних технологій в умовах воєнного стану в Україні. *Науковий вісник Ужгородського Національного Університету. Серія: Право*. 2023. Том 2. № 75. С. 83–87. DOI: <https://doi.org/10.24144/2307-3322.2022.75.2.13>
17. Howarth J. How Many Gamers Are There? (New 2024 Statistics). *Exploding Topics*. URL: <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers>
18. Donnelley P. Fortnite ‘used by crime gangs’ to groom kids to become their drug mules. *Daily Star*. 21.03.2021. URL: <https://www.dailystar.co.uk/news/latest-news/fortnite-used-crime-gangs-groom-23770218>
19. Counter-Strike 2. *Steam*. URL: [https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike\\_2/?](https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike_2/?)
20. Dota 2. *Steam*. URL: [https://store.steampowered.com/app/570/Dota\\_2/?](https://store.steampowered.com/app/570/Dota_2/?)
21. Steam Subscriber Agreement. *Steam*. URL: [https://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/english/](https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/english/)
22. Steam Online Conduct. *Steam*. URL: [https://store.steampowered.com/online\\_conduct/](https://store.steampowered.com/online_conduct/)
23. AccountDeletion–CommonQuestions. *Steam*. URL: <https://help.steampowered.com/uk/faqs/view/21A6-7C93-6CFE-100B>

#### REFERENCES:

1. Transparency International Ukraine. (2024, January 30). *Corruption Perceptions Index – 2023*. <https://ti-ukraine.org/en/research/corruption-perceptions-index-2023>
2. On Approval of the State Anti-Corruption Programme for 2023–2025 Resolution of the Cabinet of Ministers of Ukraine of 2023, No. 220 (2023). <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/220-2023-%D0%BF#Text> [in Ukrainian]
3. Pисnyi, V. I., & Poliakh, A. M. (2023). Sposib vchynennia lehalizatsii (vidmyvannia) maina, oderzhanoho sluzhbovoiu osoboio u vyhliadi nepravomirnoi vyhody [Method of performing legalization (laundering) of property received by an official person as an unlawful benefit]. *Juris Europensis Scientia*, (1), 159–164. <https://doi.org/10.32782/chern.v1.2023.30> [in Ukrainian]
4. Kymlyk, N. V. (2014). Zlochyny koruptsiinoi spriamovanosti: sposoby yikh prykhovuvannia [Crime corruption orientation: Ways of hiding]. *Bulletin of the Academy of Advocacy of Ukraine*, 11(3), 64–72. [http://nbuv.gov.ua/UJRN/vaau\\_2014\\_11\\_3\\_9](http://nbuv.gov.ua/UJRN/vaau_2014_11_3_9) [in Ukrainian]
5. Kosaniak, S. S. (2019). Sposoby hotuvannia, sposoby vchynennia zlozhyvannia povnovazhenniamy osobamy, yaki nadaiut publichni posluhy ta sposoby maskuvannia zlochynnykh dii [Ways of preparation, abuse by authorized persons, who provide public services, and ways of criminal actions camouflage]. *The South Ukrainian Law Journal*, (1), 23–27. <https://doi.org/10.32850/sulj.2019.1-6> [in Ukrainian]
6. Shatrava, S. O., & Chyshko, K. O. (2023). Zarubizhnyi dosvid zapobihannia ta protydi koruptsii v krainakh Azii ta perspektyvy yoho vykorystannia v Ukraini [Features of state anti-corruption policy in Eastern Countries]. *States and Regions. Series: Law*, 1(79), 348–353. <https://doi.org/10.32840/1813-338X-2023.1.57> [in Ukrainian]
7. Zarichanskyi, O. A. (2023). Psykholohichni metody vyavlennia y analizu koruptsiinoi povedinky u derzhavnykh strukturakh [Psychological methods of detecting and analyzing corruptive behavior in state structures]. *Scientific Bulletin of Uzhhorod National University. Series: Psychology*, (4), 45–50. <https://doi.org/10.32782/psy-visnyk/2023.4.9> [in Ukrainian]
8. Coufalová, B., & Pinkava, J. (2013). Corruption in sports environment. *International and Comparative Law Review*, 13(2), 97–110. <https://doi.org/10.1515/iclr-2016-0073>
9. Serby, T. (2017). Sports corruption: Sporting autonomy, Lex Sportiva and the rule of law. *Entertainment and Sports Law Journal*, 15(1), 1–9. <https://doi.org/10.16997/eslj.204>
10. Gardiner, S., Parry, J., & Robinson, S. (2017). Integrity and the corruption debate in sport: Where is the integrity? *European Sport Management Quarterly*, 17(1), 6–23. <https://doi.org/10.1080/16184742.2016.1259246>
11. Philippou, C., & Hines, T. (2021). Anti-bribery and corruption policies in International Sports Governing Bodies. *Frontiers in Sports and Active Living*, (3), 649889. <https://doi.org/10.3389/fspor.2021.649889>
12. Davydova, I. V., & Biloskurskyi, M. M. (2023). Dohovir daruvannia yak sposib unyknyty pokarannia za koruptsiini zlochyny [A donation contract as a way to avoid punishment for corruption offenses]. *Journal of Civil Studies*, (50), 18–23. <https://doi.org/10.32782/chc.v050.2023.3> [in Ukrainian]
13. Ruling of the Supreme Court in court case No. 916/3027/21 (2023). <https://reyestr.court.gov.ua/Review/112088045> [in Ukrainian]
14. On the Basic Principles of Ensuring Cybersecurity of Ukraine Law of Ukraine of 2017, No. 2163-VIII (2017). <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2163-19#Text> [in Ukrainian]
15. Criminal Code of Ukraine of 2001, No. 2341-III (2001). <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2341-14#Text> [in Ukrainian]
16. Bodunova, O. (2023). Zapobihannia zlochynnosti u sferi informatsiinykh tekhnolohii v umovakh voiennoho stanuv Ukraini [Prevention of crime in the field of information technologies in the conditions of martial law in Ukraine]. *Uzhhorod National University Herald. Series: Law*, 2(75), 83–87. <https://doi.org/10.24144/2307-3322.2022.75.2.13> [in Ukrainian]
17. Howarth, J. (2024, January 29). *How Many Gamers Are There? (New 2024 Statistics)*. Exploding Topics. <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers>
18. Donnelley, P. (2021, March 21). Fortnite ‘used by crime gangs’ to groom kids to become their drug mules. *Daily Star*. <https://www.dailystar.co.uk/news/latest-news/fortnite-used-crime-gangs-groom-23770218>
19. Steam. (2023). *Counter-Strike 2*. [https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike\\_2/?](https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike_2/?)
20. Steam. (2023). *Dota 2*. [https://store.steampowered.com/app/570/Dota\\_2/?](https://store.steampowered.com/app/570/Dota_2/?)
21. Steam. (2023). *Steam Subscriber Agreement*. [https://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/english/](https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/english/)

22. Steam. (2023). *Steam Online Conduct*. [https://store.steampowered.com/online\\_conduct/](https://store.steampowered.com/online_conduct/)

23. Steam. (2023). *Account Deletion – Common Questions*. <https://help.steampowered.com/uk/faqs/view/21A6-7C93-6CFE-100B>