

ХАРАКТЕРИСТИКА ЖЕРТВИ ЗЛОЧИНІВ У СФЕРІ ГРАЛЬНОГО БІЗНЕСУ

Стаття присвячена комплексному дослідженню жертви незаконного грального бізнесу на основі наукових положень кримінологічної віктимології і формуванню відповідної кримінологічної характеристики. На основі загальноприйнятого визначення поняття «жертва злочину» та завдань кримінології запропоновано уточнене визначення цієї категорії. Обґрунтовано наявність жертви грального бізнесу не тільки у разі розвитку патологічної схильності до азартних ігор, але й у будь-якому разі за умов відсутності ефективного нормативного регулювання та організації цієї сфери дозвілля. Запропоновано систему чинників віктимізації у цій сфері на основі залучення результатів медичних досліджень патологічної схильності до азартних ігор.

Ключові слова: *незаконний гральний бізнес, жертва злочину, патологічна схильність до азартних ігор.*

Статья посвящена комплексному исследованию жертвы незаконного игорного бизнеса на основе научных положений криминологической виктимологии и формированию соответствующей криминологической характеристики. На основе общепринятого определения понятия «жертва преступления» и задач криминологии предложено уточненное определение этой категории. Обосновано наличие жертвы игорного бизнеса не только в случае развития патологической склонности к азартным играм, но и в любом случае при отсутствии эффективного нормативного регулирования и организации этой сферы досуга. Предложена система факторов виктимизации в этой сфере на основе привлечения результатов медицинских исследований патологической склонности к азартным играм.

Ключевые слова: *незаконный игорный бизнес, жертва преступления, патологическая склонность к азартным играм.*

The article is devoted to a comprehensive study of the victim of illegal gambling business on the basis of the scientific provisions of criminological victimology and to the formation of the appropriate criminological characteristics. Based on the common definition of the concept of “victim of crime” and the tasks of criminology, an improved definition of this category was proposed. The existence of a victim of a gambling business is justified not only in the case of development of a pathological tendency to gambling, but in any case in the absence of effective normative regulation and organization of this sphere of leisure. The system of factors of victimization in this sphere is offered on the basis of engaging the results of medical research of pathological propensity to gambling.

Key words: *illegal gambling business, victim of crime, pathological propensity to gambling.*

Постановка проблеми. У ситуації, коли державний бюджет України потребує нових джерел наповнення багато суспільних та державних діячів стали згадувати про легалізацію грального бізнесу, податки з якого можуть суттєво покращити стан державної скарбниці, що зумовлює необхідність перегляду наукових поглядів на явище грального бізнесу.

Протидія злочинній діяльності в будь-якій сфері не буде ефективною без досконалого кримінального законодавства. Гральний бізнес, незважаючи на заборону, не здає своїх позицій в обсягах та формах, що видно із численних повідомлень ЗМІ, публічної інформації державних ор-

ганів, звітів правоохоронних органів. Ця сфера навіть за умов невизнання зайняття гральним бізнесом злочином є благодатним ґрунтом для вчинення різних видів суспільно небезпечних діянь і здійснення постійної злочинної діяльності. Тому феномен грального бізнесу особливо потребує кримінологічних досліджень для розробки науково обґрунтованої системи заходів зменшення криміногенності цієї сфери як у часи заборони, так і за умов його дозволу з метою поповнення державного бюджету, що не буде шкодити суспільству.

Гральний бізнес, звичайно, не може здійснюватися без учасників азартних ігор, які, з одного боку, є умовними співучасниками цього злочину, оскільки без них його скоєння неможливе, а з іншого, відповідно до Кримінального кодексу України (далі – КК України) отримують певну частину шкоди від злочину як члени суспільства. У будь-якому разі як учасники механізму грального бізнесу вони мають отримати певне місце в кримінологічній його характеристиці. У наукових дослідженнях ці учасники розглядаються як жертви злочину і мають отримати відповідну характеристику.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Значний внесок у дослідження проблем у кримінології, пов'язаних з поняттям жертви злочину, віктимності внесли вчені, серед яких – О.А. Алексєєв, Ю.М. Антонян, А.Б. Блага, С.В. Бородин, В.І. Валицька, В.В. Голіна, П.С. Дагель, О.М. Джу́жа, В.П. Коновалов, В.О. Меркулова, С.В. Нікітенко, В.О. Туляков, Л.В. Франк, Л.М. Щербакова та інші.

Розробка певних аспектів відповідальності за гральний бізнес, і зокрема проблемних питань його суспільної шкоди та осіб, що її отримують, велася в багатьох сферах наукових досліджень, більш активно в рамках досліджень незаконних азартних ігор. Такі вчені, як: М.О. Бондаренко, О. І. Гуров, В.Т. Дзюба, В.М. Дорогих, В.Д. Леготкін, Г.Ф. Лук'яниця, А.В. Савченко, М.І. Хавронюк та інші, в своїх працях торкалися проблем протидії цьому негативному явищу з позицій різних наук, в тому числі і кримінально-правового блоку. Останнє комплексне дослідження кримінологічних та кримінально-правових аспектів незаконних азартних ігор нещодавно було здійснене Н.О. Петричко (2010 р.). Крім того, цікавим є дослідження складу злочину, передбаченого ст. 203-2 КК України, проведене В.В. Висоцькою (2016 р.).

Проте, незважаючи на значний науковий доробок досліджень у цій сфері, вони в більшості своїй є односторонніми стосовно жертв грального бізнесу і розглядають крайні випадки формування патологічної залежності від азартної гри. До того ж дослідники часто зупиняються на констатації статистичних спостережень та досліджень, не докладаючи певних зусиль щодо їх критичного аналізу. Водночас комплексно з точки зору наукових положень кримінологічної віктимології цей аспект кримінологічної характеристики незаконного грального бізнесу не вивчався. Залишається багато невирішених питань стосовно можливості визнання жертвою незаконного грального бізнесу його учасника – гравця, який не має патологічної схильності, а грає добровільно, усвідомлюючи, що відбувається; процесу віктимізації таких осіб та умов, які призвели до високого ступеня їх віктимності; проблем опосередкованих жертв грального бізнесу – родичів та близьких учасників гри тощо.

Отже, **метою цієї статті** є комплексне дослідження жертви незаконного грального бізнесу на основі наукових положень кримінологічної віктимології і формування відповідної кримінологічної характеристики.

Виклад основного матеріалу дослідження. В одному з недавніх досліджень дається визначення, яке в принципі є визнаним серед більшості вчених: жертва у віктимології – це особа або певна спільнота людей, якій прямо чи опосередковано завдано будь-якої шкоди від злочинного посягання. За переконанням кримінологів, таке широке трактування особи потерпілого надає можливість комплексно дослідити всі її ознаки [1].

З іншого боку, автори наведеної роботи вказують, що у загальних рисах кінцевою метою вивчення жертв злочинів є підвищення ефективності запобігання конкретним злочинам і злочинності загалом шляхом провадження цілеспрямованого впливу як на злочинців, так і на потенційних жертв злочинів [1]. Виходячи з цього, на нашу думку, жертвою злочинів з кримінологічної точки зору слід вважати не просто особу, якій заподіяно шкоду злочином, з цього боку це жертва в кримінально-правовому та кримінально-процесуальному сенсі. Жертвою в кримінологічному сенсі слід вважати особу, яка має певні особисті якості чи особливості поведінки, які сприяють її неправильній, провокуючій поведінці під час злочину, що і призводить до завдання їй шкоди.

Узагальнивши можливі інваріанти віктимної поведінки, Б.М. Головкін пропонує розглядати дві найбільш поширені на практиці моделі поведінки жертв злочинів: 1) що призводить до потрапляння у криміногенні ситуації з необережності; 2) що створює такі ситуації умисними діями.

Друга модель віктимної поведінки, на його думку, полягає у провокативній поведінці. При цьому виділяються активна та пасивна провокації. Зокрема, до пасивної провокації Б.М. Головкін відносить ігрову залежність як причину насильницьких злочинів проти особи, яка на неї страждає [2].

Отже, якщо говорити про незаконний гральний бізнес, можна виділити два типи осіб, які беруть у ньому участь як гравці і є потенційними жертвами: звичайна особа та особа із патологічною схильністю до азартних ігор.

У другому випадку заперечень немає, а в першому, з огляду на загальне поняття жертви, виникає запитання: чи можна вважати жертвою особу, яка прийшла в гральний заклад, ставила свої гроші і програла, і все це добровільно?

Адже будь-яка більш-менш доросла особа розуміє, що постійно у виграші бути не можна, хоча б з тієї логічної причини, що гральний заклад має отримувати прибуток, отже, в будь-якому разі в середньому програтися більше, ніж вигратися. Таким чином, особа з власної волі віддає цю частину грошей та погоджується на негативні емоції з приводу їх втрати. То про яку завдану зайняттям гральним бізнесом шкоду для такої особи може йтися?

Для відповіді на це запитання розглянемо суть грального бізнесу і його (так би мовити) «суспільну користь» та «суспільну шкідливість». У цьому плані логічним буде звернутися до кримінально-правових досліджень.

Ще в XIX ст. О.В. Лохвицький вказував, що поширення в народі азартних ігор завжди вело до загальної бідності та деморалізації, збільшувало число злочинів. Надія зробитися багатим у кілька годин затягує людей переважно неспроможних; залишається трудове життя, чесний спосіб заробити достаток; тисячі людей розоряються, один збагачується, але і йому, певно, йде не в запас випадково придбане багатство. Навіть принцип власності коливається азартними іграми: як тільки багатство є результатом випадку, воно втрачає всяке моральне значення [3, с. 455].

А.С. Політова вважає, що поряд з іншими факторами руйнівний вплив на суспільну моральність, здатність викликати в осіб психічну залежність (ігроманію) також вказують на характер суспільної небезпечності цього злочину [4].

Слід також погодитися із О.В. Гладуном у тому, що шкода від грального бізнесу вимірюється не лише економічними втратами (відволікання гравців від суспільно корисної праці, погіршення їх матеріального стану через програти в азартних іграх), а й впливає на психічне здоров'я населення, підриває моральні засади життєдіяльності [5, с. 78].

Підтримуючи ці висновки, В.В. Висоцька вказує, що мораль є категорією історично мінливою, залежною від конкретної соціально-економічної ситуації. Крім того, різні люди можуть мати різні моральні орієнтири. Однак, незважаючи на це, завжди існують постійні загальнолюдські моральні цінності. А в основі відношення до азартних ігор лежить стале переконання більшої частини людства про те, що засоби для існування потрібно заробляти своєю працею [6, с. 73].

Сучасні дослідники, аналізуючи додатковий об'єкт зайняття гральним бізнесом, виділяють у ньому моральність (залежність від азартних ігор призводить до складнощів у міжособистісних стосунках, виникнення думок про суїцид, зловживань алкоголем, розлучень, вчинення правопорушень тощо), здоров'я населення (потреба повсякчас відчувати азарт призводить до психічного захворювання під назвою ігроманія), нормальний розвиток неповнолітніх [7, с. 196]; здоров'я населення та суспільна моральність [8, с. 17–18].

Очевидно, що порушення будь-якого з цих об'єктів пов'язане зі шкодою конкретній особі (особам), що вказує на наявність жертви від цього злочину.

Як не дивно, але висновки вчених підтверджуються судовою практикою. Нам не вдалося знайти випадків нормативного закріплення статусу жертви у справах щодо зайняття гральним бізнесом. Але В.В. Висоцька наводить приклад кримінального провадження, в якому суд визнав потерпілими трьох гравців в азартні ігри, хоча вони й не заявляли жодних матеріальних претензій до обвинуваченого [9]. Тобто фактично суд визнав, що шкода нанесена здоров'ю потерпілих [6, с. 74].

Щодо інших об'єктивних ознак складу цього злочину науковці йдуть ще далі, зокрема, на думку М.А. Погорєцького та З. М. Топорєцької, людину (гравця) слід вважати предметом злочинного посягання зайняття гральним бізнесом. Вони вказують, що організатор грального закладу діє на психіку гравця (його свідомість) з тим, щоб змусити його більше часу проводити за грою, чим завдає шкоди його психічному здоров'ю. Тобто, усвідомлюючи, що азартні ігри формують стійку психічну залежність гравця від гри, організатор грального бізнесу створює спеціальні умови для того, щоб гравець більше часу проводив за грою і витрачав більше коштів. Такий вплив на психіку (свідомість) гравця здійснюється організатором свідомо винятково з метою отримання

більшого прибутку від такої незаконної діяльності. Отже, отримання прибутку відбувається не шляхом створення нових благ (продукції, робіт чи послуг), а шляхом добровільного перерозподілу грошових коштів між гравцями та організатором азартних ігор, заволодінням грошовими коштами гравця з його волі [10, с. 12].

Таким чином, у кримінально-правових дослідженнях чітко обґрунтовується наявність жертви в механізмі зайняття гральним бізнесом. Проте, на нашу думку, з точки зору кримінології не слід робити такі однозначні висновки.

Фактично гральний бізнес є однією з галузей індустрії дозвілля, одним із видів розважальних підприємств [11, с. 342], для розуміння його суспільного значення необхідно чітко визначитися з відповідними поняттями.

Поняття дозвілля, відповідно до тлумачного словника, тісно пов'язане із поняттям «відпочинок», а розвагу можна розглядати як один із видів дозвілля, що полягає у відволіканні від чогось гнітючого, важкого, неприємного (якоїсь дії, руху тощо) для відновлення сил [12, с. 177, 312, 1233].

У спеціальній літературі вказується, що дозвілля – це сукупність занять у вільний час, за допомогою яких задовольняються безпосередні фізичні, психічні і духовні потреби, в основному відновлювального характеру. На відміну від природної основи відновлення сил людини, дозвілля є специфічним, соціальним способом регенерації цих сил. При цьому дозвілля можна поділити на такі групи: дозвілля як рекреація, коли воно сприймається винятково як діяльність, що допомагає людині зрівноважувати організм; дозвілля як задоволення, коли основною мотивацією дозвілльєвої діяльності є отримання щастя і радості; дозвілля як відновлення сил, коли дозвілля вважається засобом відновлення здоров'я людини, її духовних та фізичних сил; засіб лікування та реабілітації; дозвілля як стан буття – сфера життєдіяльності людини, в якій вона може самореалізуватися та розвинути свої здібності; дозвілля як соціальна стратифікація – дозвілля залежить від того, виразником якого соціального класу є така особа; дозвілля як вільний час – час, що залишається для людини після виконання нею робочих обов'язків [11, с. 340].

Роль дозвілля полягає у відновленні психологічних і фізичних сил людини, підвищенні її освітнього та духовного рівня, здійсненні лише тих занять у вільний час, що відповідають потребам та бажанням людини і приносить їй задоволення у процесі самої діяльності. Завданнями дозвілля є: відновлення духовних та фізичних сил; розвиток культури людини; виховання; формування оптимістичного настрою; формування і розвиток особистості [11, с. 339–340].

Виходячи з цього, і прибуток розважальні підприємства мають отримувати за вирішення вказаних вище завдань для кожного клієнта, а не просто від його програшу.

На характер організації відпочинку, дозвілля, розваг впливають такі чинники, як менталітет процесу відновлення фізичних, духовних і нервово-психічних сил тощо. До факторів, що зумовлюють вибір розваг, відносять: демографічні, психологічні особливості людини; наявність вільного часу; рівень розвитку індустрії дозвілля; рівень доходів населення; спосіб життя людини; соціально-групові; рівень культури людини; рівень інформованості населення [11, с. 346].

Неважко зробити висновок, що в нашій країні сукупність цих факторів вказує на неготовність суспільства до вибору для розваг грального бізнесу.

У нормальній ситуації, коли в суспільстві здійснення грального бізнесу ефективно врегульоване, людина йде до грального закладу не тому, що хоче отримати гроші, а для того, щоб розважитися і є готовою до програшу та втрати певної суми своїх статків, чітко розуміючи, що таким чином вона платить за отримане дозвілля для відпочинку.

Відповідно, у всіх інших ситуаціях особу треба вважати жертвою грального бізнесу, оскільки вона отримує від участі в азартних іграх у гральному бізнесі тільки шкоду.

З цього боку законодавча заборона грального бізнесу в Україні є правильним рішенням і він може бути дозволений тільки за створення умов для досягнення ним рівня повноцінної галузі індустрії розваг у зазначеному вище смислі.

Аналізуючи суспільно шкідливі наслідки грального бізнесу, доходимо висновку, що, крім прямих (безпосередніх) жертв цього злочину, які беруть участь у його механізмі і своїми діями сприяють нанесенню собі ж шкоди, існують непрямі (опосередковані) жертви – фактично отримують шкоду від шкоди, яка нанесена прямій жертві, тому що вони певним чином пов'язані із основною жертвою.

Справді, побічним ефектом грального бізнесу є розвиток психічної залежності (ігроманії) у осіб, які долучилися до азартних ігор. За наявності такої залежності гравець не здатен керувати своїми бажаннями (розлад звичок та потягів) і контролювати своє бажання грати. У такому стані

особа здатна здійснити будь-які вчинки, зокрема й злочинні діяння, лише з метою роздобути грошові кошти для продовження гри. Нерідкі випадки, коли гравці в азартні ігри програвали як чуже майно чи позичені грошові кошти, так і вчиняли діяння, спрямовані на незаконне заволодіння чужим майном – крадіжки, грабежі, шахрайства тощо [13].

Пристрасть до ризику, до гострих відчуттів, у концентрації емоцій (саме цим привабливі і небезпечні азартні ігри) настільки сильна, що її можна порівняти з потягом до наркотиків, коли людина забуває про розсудливість, обережність, не бере до уваги навіть небезпеку для власного життя, прирікає на бідність рідних і близьких, примушуючи їх працювати в двох-трьох місцях, щоб розрахуватися з боргами азартного гравця (існують непоодинокі випадки, коли родичі такого гравця змушені відпрацьовувати його борги). Така статистика свідчить про те, що гральний бізнес завдає серйозної шкоди як потерпілим, так і іншим особам [10, с. 23].

Отже, з точки зору криминології слід вивчати не тільки безпосередніх жертв грального бізнесу, але й опосередкованих. Опосередковані жертви мають цікавити криминологічну науку з точки зору сприяння формуванню у прямої жертви якостей, які її такою роблять, та профілактики такого сприяння.

Характеристикою жертви з криминологічного боку є набір типових рис особистості, які сприяють, підвищують імовірність вказаної поведінки особи. Таку характеристику називають віктимністю.

Віктимність визначається як можливість особи стати жертвою злочину в ситуації, коли такі наслідки могли б і не наступати, якби жертва проявила здоровий глузд, обережність та обачність у вирішенні тих чи інших проблем. Віктимність, на думку О.М. Джужи, – це здатність людини ставати жертвою злочину, що безпосередньо пов'язана з будь-якими особливостями особи й поведінки самого потерпілого, або виниклими на цій основі специфічними взаєминами зі злочинцем [14, с. 60].

І.Г. Богатирьов доходить висновку, що віктимність особи – це сукупність уроджених або соціально набутих нею властивостей чи життєвих обставин, які привертають увагу злочинця та формують у нього злочинний намір скоїти злочин саме стосовно цієї особи [15].

Слід погодитися із О.М. Литвиновим, що характеристика та аналіз механізму протидії злочинності є неможливими без докладних відомостей про якісні та кількісні параметри віктимізації. Ці відомості можуть стосуватися як власних (внутрішніх) якостей потерпілих, так і їх оточення, зв'язків, відносин зі злочинцями тощо [16, с. 5].

З іншого боку, це є цілком справедливим для очевидних злочинів, зокрема, насильницьких. Що ж стосується грального бізнесу, то здебільшого інформація щодо жертв цих злочинів є латентною, оскільки фактично у разі виявлення грального закладу в поле зору слідства попадають лише ті гравці, які безпосередньо були присутні на той момент у приміщенні, більшість з яких відпускають, оскільки юридично вони не є ні учасниками злочину, ні потерпілими від нього, а використання їх свідками має малу ефективність, оскільки вони фактично також порушують закон, беручи участь в азартних іграх. А тому виявити та проаналізувати повні дані щодо віктимізації в сфері грального бізнесу проблематично. Але науково достовірні висновки можна робити і на інших даних, які мають схожі ознаки із відсутніми, поширюючи результати таких досліджень на факти, які дослідити не вдалося.

Зазвичай жертва не знає, що є жертвою, і її дії хоч і можуть безпосередньо бути частиною механізму злочину, але не пов'язані зі злочинним умислом. Але не є рідкістю ситуації, коли особа припускає або навіть знає, що стане жертвою злочину, але не може протистояти внутрішньому бажанню вчинити дії, які ймовірно чи точно призведуть до цього.

Для грального бізнесу саме такі ситуації є типовими. Сам смисл незаконного грального бізнесу полягає в тому, щоб використовувати для отримання незаконних доходів від такого внутрішнього бажання, яке в цьому разі називається «азарт».

Внутрішнє бажання може носити різний ступінь інтенсивності: від простого бажання отримати певні емоції до хворобливої тяги до гри, і якщо в першому випадку ще здатні працювати певні внутрішні стримуючі механізми або обмеження чи заборони в доступі до гри, то у другому внутрішні механізми вже не діють, а будь-які перепони можуть стати навіть каталізатором бажання їх подолати. І в цьому разі особа може не тільки стати частиною механізму злочину, але прямо вчинити провокацію злочину, тобто умисно створити бажання на його скоєння у особи, у якої його не було.

Звичайно, в психологічному плані азартні ігри небезпечні тим, що тяжіння до них виникає за будь-якого результату участі в них: програш не призводить до логічного уникнення таких

ситуацій у майбутньому, а сприймається як разова невдача, збіг обставин, що можна виправити, якщо відігратися; виграш же не приносить певного стабільного задоволення, як від результатів певного зайняття чи діяльності, яких особа добивається своїми зусиллями, а навпаки, примушує особу постійно думати про те, що виграти можна ще, оскільки є цілком випадковим.

У разі, коли доступ до азартних ігор суттєво спрощено і можливий поряд із місцем проживання, по дорозі додому чи на роботу тощо, ймовірність того, що особа піддається такій спокусі набагато більше, ніж якщо доступ до азартних ігор буде суттєво ускладнено великою відстанню та жорстким контролем.

У цьому плані стан особи, яка попадає під такий вплив азартних ігор, межує із патологічним і має такий же характер, але невеликий ступінь прояву. Отже, віктимологічні ознаки таких осіб схожі на осіб, які мають патологічну схильність до азартних ігор. Оскільки такі особи виявляються частіше, ніж прості гравці, то інформацію щодо їх кількісних та якісних характеристик можна використовувати для певних кримінологічних висновків щодо латентної частини жертв грального бізнесу.

Залежність від азартних ігор внесена в усі медичні довідники під назвою «лудоманія». Всесвітня організація охорони здоров'я присвоїла їй міжнародний код F63.0 та віднесла до розладів звичок і потягів, визнавши такою ж небезпечною як, наприклад, піроманія, клептоманія. Патологічний потяг до азартних ігор віднесений до переліку психічних розладів і розладів поведінки, згідно з Міжнародною статистичною класифікацією хвороб Десятого перегляду (МКХ-10), патологічна схильність до азартних ігор відноситься до хвороби, що полягає в частих повторних епізодах участі в азартних іграх, що домінує в житті суб'єкта та веде до зниження соціальних, професійних, матеріальних і сімейних цінностей, втрати належної уваги до своїх обов'язків [17; 18].

Отже, така патологія відноситься до компетенції медицини, а тому вважаємо доцільним залучення для досягнення мети нашого кримінологічного дослідження медичних знань, а саме із галузі психоневрології.

Нещодавно К.В. Аймедовим було проведено фундаментальне дослідження [19] пов'язаних із досліджуваною проблематикою питань, за результатами якого зроблені висновки, що можуть бути використані для лікування осіб із ПСАІ (патологічною схильністю до азартних ігор). Цікавими для кримінологічного дослідження є чинники, що сприяють формуванню ПСАІ, виділені у вказаній праці.

Серед біологічних чинників дуже вагомий вплив мають вік та спадковість (генетична обтяженість). Основними психосоціальними та соціальними чинниками є порушення соціально-ціннісної спрямованості батьківської родини, наявність контекстуальних факторів (труднощі організації життєдіяльності, образ життя, первинна підтримка у родині). Психологічними чинниками є низький й/або недостатній рівень загального розвитку особистості, індивідуально-особистісні особливості, недостатній рівень критики, наявність аутоагресивних тенденцій.

До загальних чинників, які призводять до розвитку адиктивної поведінки у вигляді ПСАІ, віднесено: а) неправильне виховання у родині; б) участь в іграх батьків, знайомих, часті ігри у домашній обстановці на очах у дитини або підлітка; в) створення у родині культу «речей», переоцінки значення матеріальних благ, на яких фіксована увага в родині.

Провокуючими мікро- та макросоціальними чинниками розвитку лудоманії у психологічному контексті їх дії у обстежених здебільшого були сімейні конфлікти, відсутність перспектив у власному житті й безробіття. В усіх обстежених відзначався вплив усіх макро- і мікрофакторів на формування ПСАІ на психологічному рівні, проте дія цього впливу відрізнялася інтенсивністю. Так, провокуючими чинниками ризику формування ПСАІ були: екзистенціальні, тривала відсутність роботи, розлучення батьків, сімейні конфлікти, позбавлення можливості реалізувати власні бажання; підтримуючими чинниками: переживання неможливості досягнути бажаного (найчастіше сфантазованого) соціального статусу й положення у суспільстві, розрив соціальних зв'язків, знижена самооцінка із можливістю її компенсації у процесі гри.

Чинник схильності до особистих форм адиктивної поведінки виявлено на генетичному рівні. Вплив біологічних чинників на патогенетичний розвиток у пацієнтів провокував унікальний відбір засобу реагування саме у вигляді азартної гри, яка за своєю дією найбільш комфортно дозволяла змінювати психічний стан.

До родинного чинника, який безпосередньо пов'язаний із вихованням, віднесено наявність фактів вчинення пацієнтами правопорушень, уживання психоактивних речовин. Основою такої поведінки є соціально дезадаптована батьківська родина із глибоким дефектом соціалізації

та відсутністю психологічного блокування раннього вживання психоактивних речовин, скоєння асоціальних дій та правопорушень. Такими дисфункціональними та неблагополучними родинами є: псевдоблагополучна, неповна, проблемна, аморальна та криминогенна.

Психологічною передумовою виникнення залежності від азартних ігор, тобто провокуючим чинником адиктивної поведінки, є нервово-психічна нестійкість, наявність акцентуацій характеру (гіпертимної, емотивної, збудливої, демонстративної, циклотимної), реакції емансипації, групування, захоплення. Провідними мотивами адиктивної поведінки є: втеча від «тяжкої» реальності, переживання невдач у школі, конфлікти з батьками, вчителями, однолітками, почуття самотності, втрата сенсу життя, незатребуваність у майбутньому.

Внутрішніми психологічними поведінковими паттернами ПСАІ є думки, образи, почуття, а зовнішніми – власне гра. Компульсивна поведінка надає можливість імітації гарного самопочуття на короткий період, не вирішуючи внутрішньоособистісні конфлікти та проблеми. Така поведінка є єдиним засобом оволодіння пацієнтами стресом, набуваючи патологічного сенсу у вигляді розвитку ПСАІ [20].

На наш погляд, ці знання слід використовувати і для вирішення криминологічних завдань: як для профілактики віктимізації осіб, які можуть стати безпосередніми жертвами гравального бізнесу, так і для усунення умов для такої віктимізації, які створюються потенційними опосередкованими жертвами (рідними та близькими гравця).

Висновки. Жертвою з точки зору криминології слід вважати особу або певну спільноту людей, якій прямо чи опосередковано завдано будь-якої шкоди від злочинного посягання та яка має певні особисті якості чи особливості поведінки, які сприяють їй неправильній, провокуючій поведінці під час злочину, що і призводить до завдання їй шкоди.

Особу гравця слід вважати жертвою гравального бізнесу в ситуації невідповідності нормативного регулювання та організації цієї діяльності нормальним умовам функціонування сфери дозвілля з урахуванням багатьох факторів: демографічних, психологічних особливостей гравців; рівня розвитку індустрії дозвілля; рівня доходів населення; способу життя гравців; рівня культури гравців; рівня інформованості населення.

Кількісні та якісні характеристики віктимізації в сфері гравального бізнесу в більшості своїй є латентними. Але стан звичайного учасника азартних ігор межує із патологічним, отже, віктимологічні характеристики гравців схожі на осіб, які мають патологічну схильність до азартних ігор. З цієї точки зору в криминології доцільно використовувати досвід психоневрологічних досліджень патологічної схильності до азартних ігор для систематизації та мінімізації чинників віктимізації в сфері незаконного гравального бізнесу.

Список використаних джерел:

1. Долгий О.А., Мудряк Т.О., Омельчук Л.В. Жертва злочину як головний елемент віктимології. Міжнародний юридичний вісник: актуальні проблеми сучасності (теорія та практика). Вип. 1 (5). 2017. С. 28–33.
2. Головкин Б.М. Віктимна поведінка жертв злочинів. Проблеми законності. 2016. Вип. 135. С. 124–135. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Pz_2016_135_15.
3. Лохвицкий А.В. Курс русского уголовного права. 2-е изд. С.-Петербург: Скоропечатня Ю.О. Шрейера, 1871. 704 с.
4. Політова А.С. Соціальна зумовленість криміналізації злочину, передбаченого ст. 203-2 КК України щодо зайняття гравальним бізнесом. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Юриспруденція. 2013. Вип. 6-2(2). С. 95–98. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvmgu_jur_2013_6-2\(2\)_27](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvmgu_jur_2013_6-2(2)_27).
5. Гладун О. Протидія зайняттю гравальним бізнесом в Україні. Вісник Національної академії прокуратури України. 2014. № 3 (36). С. 78–85.
6. Висоцька В.В. Зайняття гравальним бізнесом: кримінально-правовий аналіз складу злочину: дис. ... канд. юрид. наук : 12.00.08. К., 2016. 236 с.
7. Кримінальне право (Особлива частина): підручник. 2-ге вид. / А.С. Беніцький, В.П. Бодаєвський, Г.Є. Болдарь та ін.; за ред. О.О. Дудорова, Є.О. Письменського. К.: ВД «Дакор», 2013. 786 с.
8. Лихолетов А.А. Уголовно-правовые и криминологические проблемы противодействия незаконному игорному бизнесу: автореф. дис. ... канд. юрид. наук: 12.00.08. Саратов, 2013. 26 с.
9. Вирок у справі № 0304/557/12 від 31 травня 2012 року Камінь-Каширського районного суду Волинської області / Єдиний державний реєстр судових рішень. URL: <http://reyestr.court.gov.ua/Review/24384136>

10. Погорецький М.А., Топорецька З.М. Розслідування зайняття гральним бізнесом: теорія і практика: монографія. К.: Алерта, 2015. 250 с.
11. Головка О.М., Кампов Н.С., Махлинець С.С., Симочко Г.В. Організація готельного господарства: навч. посібник. / за ред. О.М. Головка. К.: Кондор, 2011. 410 с.
12. Великий тлумачний словник сучасної української мови (з дод. і допов.) / Уклад. і голов. ред. В.Т. Бусел. К.; Ірпінь: ВТФ «Перун», 2005. 1728 с.
13. Звіт FATF: Слабкі сторони сектору казино та грального сектору (березень 2009 року). / Азіатсько-тихоокеанська група по боротьбі з відмиванням грошей; Групи з розробки фінансових заходів боротьби з відмиванням коштів. URL: http://www.sdfm.gov.Ua/content/file/Site_docs/2009/8.07.09/c.pdf
14. Кримінологічна віктимологія: навч. посіб. / Є.М. Моїсєєв, О.М. Джужа, В.В. Василевич та ін.; за заг. ред. проф. О.М. Джужі. К.: Атіка, 2006. 352 с.
15. Богатирьов І.Г. Вчення про жертву злочину в кримінологічній науці. Право і суспільство. 2016. № 1. С. 194–197.
16. Литвинов О.М. Віктимізація: фактори, аналіз, заходи протидії: навч. посіб. Х.: Харк. нац. ун-т внутр. справ, 2009. 71 с.
17. Про підготовку до введення Міжнародної статистичної класифікації хвороб Десятого перегляду (МКХ-10): Наказ Міністерства охорони здоров'я України від 18 серпня 1998 р. № 255 / Міністерство охорони здоров'я України. URL: <http://mozdocs.kiev.ua/view.php?id=1214>
18. МКХ-10: Клас V. Розлади психіки та поведінки / Вікіпедія – вільна енциклопедія. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/МКХ-10:_Клас_V._Розлади_психіки_та_поведінки#\(F60-F69\)_Розлади_зрілої_особистості_та_поведінкові_розлади](https://uk.wikipedia.org/wiki/МКХ-10:_Клас_V._Розлади_психіки_та_поведінки#(F60-F69)_Розлади_зрілої_особистості_та_поведінкові_розлади).
19. Аймедов К.В. Патологічна схильність до азартних ігор (клініка, терапія та реабілітація): автореф. дис. ... д-ра мед. наук: 14.01.17. К., 2011. 32 с.
20. Аймедов К.В. Комплексний аналіз біологічних, соціальних та психологічних чинників ризику та антиризиків формування та вираженості патологічної схильності до азартних ігор. Український вісник психоневрології. 2011. Т. 19, вип. 2. С. 86–91. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Uvr_2011_19_2_24.

УДК 343

ВОЛКОВА Т.І.

ВІДМЕЖУВАННЯ ЗЛОЧИНУ «НЕЗАКОННЕ ЗАЙНЯТТЯ РИБНИМ, ЗВІРИНИМ АБО ІНШИМ ВОДНИМ ДОБУВНИМ ПРОМИСЛОМ» ВІД СУМІЖНИХ ЗЛОЧИНІВ

У статті досліджується відмежування злочину «Незаконне зайняття рибним, звіриним або іншим водним добувним промислом» від суміжних злочинів.

Висловлено позицію щодо аналізу співвідношення статей 248, 249 і 250 КК України. Автором здійснено кваліфікацію дій за ознаками об'єкта, об'єктивної сторони, суб'єкта і суб'єктивної сторони цих злочинів.

Ключові слова: злочин, відмежування, порівняння, об'єкт, об'єктивна сторона, суб'єкт, суб'єктивна сторона, рибний, звіриний, водний добувний промисел.

В статье исследуется отграничение преступления «Незаконное занятие рыбным, звериным или другим водным добывающим промыслом» от смежных преступлений.

Высказана позиция относительно соотношения статей 248, 249 и 250 УК Украины. Автором осуществлена квалификация действий по признакам объекта, объективной стороны, субъекта и субъективной стороны указанных преступлений.