УДК 343.2/.7+343.9
DOI https://doi.org/10.32844/2618-1258.2025.6.86

**ЦИГАНЮК Ю.В.**

# ПРОТИПРАВНИЙ ВПЛИВ У СФЕРІ КІБЕРСПОРТУ ТА ЕЛЕКТРОННИХ ІГОР: КРИМІНАЛЬНО-ПРАВОВІ Й КРИМІНОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ

# UNLAWFUL INFLUENCE IN ESPORTS AND VIDEO GAMING: CRIMINAL LAW AND CRIMINOLOGICAL ASPECTS

У статті здійснено комплексне дослідження кримінально-правових і кримінологічних аспектів протиправного впливу у сфері кіберспорту та електронних ігор. Актуальність дослідження зумовлена стрімким розвитком цифрових технологій, становленням кіберспорту як організованої змагальної Діяльності, появою нових способів маніпулювання результатами кіберспортивних змагань, а також поширенням різних форм протиправного впливу на учасників цифрового ігрового середовища. У результаті дослідження запропоновано авторське визначення протиправного впливу у сфері кіберспорту та електронних ігор, обґрунтовано доцільність виокремлення трьох його основних форм залежно від спрямованості: на результати кіберспортивних змагань, цифрову інфраструктуру та особу учасника електронних ігор. Розкрито особливості застосування статті 369-3 Кримінального кодексу України до маніпулювання результатами кіберспортивних змагань, визначено критерії відмежування читерства як порушення спортивних правил від кримінально караного втручання в роботу інформаційних систем. Проаналізовано кримінологічне значення психологічного примусу, кібербулінгу, погроз та інших форм протиправної поведінки в цифровому ігровому середовищі. Зроблено висновок, що протиправний вплив у сфері кіберспорту та електронних ігор становить комплексне міжгалузеве явище, кримінально-правова оцінка якого потребує диференційованого підходу з урахуванням об'єкта посягання, способу вчинення діяння та його юридичних наслідків. Кримінологічна оцінка електронних ігор має ґрунтуватися на багатофакторному підході. Наявність агресивного ігрового контенту або конфліктної комунікації не дозволяє без належного емпіричного обґрунтування стверджувати про прямий причинно-наслідковий зв'язок між електронними іграми та насильницькою злочинністю. Наголошено на необхідності багатофакторного дослідження кримінологічної детермінації насильницької злочинності без необґрунтованого встановлення прямого причинно-наслідкового зв'язку між електронними іграми та насильницькою поведінкою.

***Ключові слова:*** *кіберспорт, електронні ігри, протиправний вплив, вплив, кримінальне правопорушення, кримінологічна детермінація, насильницька злочинність, кібербулінг.*

The article provides a comprehensive examination of the criminal law and criminological aspects of unlawful influence in esports and video gaming. The relevance of the study stems from the rapid development of digital technologies, the emergence of esports as an organised form of competitive activity, the development of new methods of manipulating the outcomes of esports competitions, and the increasing prevalence of various forms of unlawful influence on participants in digital gaming environments. The study proposes an original definition of unlawful influence in esports and video gaming and substantiates the need to distinguish three principal forms of such influence

© ЦИГАНЮК Ю.В. – докторка юридичних наук, професорка, професорка кафедри кримінального права та процесу (Хмельницький університет управління та права імені Леоніда Юзькова) https://orcid.org/0000-0002-8495-3583

Стаття поширюється на умовах ліцензії CC BY 4.0

according to their targets: the outcomes of esports competitions, digital infrastructure, and individual participants in video games. The article examines the specific features of applying Article 369-3 of the Criminal Code of Ukraine to the manipulation of esports competition outcomes and establishes criteria for distinguishing cheating as a breach of sporting regulations from criminally punishable interference with information systems. The criminological significance of psychological coercion, cyberbullying, threats, and other forms of unlawful conduct within digital gaming environments is also analysed. It is concluded that unlawful influence in esports and video gaming constitutes a complex, cross-disciplinary phenomenon, the assessment of which under criminal law requires a differentiated approach that takes account of the legally protected interest affected, the manner in which the act is committed, and its legal consequences. Criminological assessment of electronic games should be based on a multifactorial approach. The presence of aggressive game content or conflict communication does not allow us to assert a direct causal relationship between electronic games and violent crime without proper empirical substantiation. The article emphasises the need for a multifactorial examination of the criminological determinants of violent crime, without making unsubstantiated assumptions about a direct causal relationship between video gaming and violent behaviour.

***Key words:*** *esports, video games, unlawful influence, influence, criminal offence, criminological determinants, violent crime, cyberbullying.*

**Постановка проблеми.** Розвиток інформаційно-комунікаційних технологій зумовив формування нових суспільних відносин, які поступово виходять за межі традиційного правового регулювання. Одним із проявів відповідних трансформацій є становлення кіберспорту як організованої змагальної діяльності, що поєднує елементи спорту та цифрових технологій. Водночас поширення електронних ігор супроводжується виникненням специфічного соціального середовища, у межах якого можуть реалізовуватися різні форми протиправного впливу.

Якщо у традиційному спорті протиправний вплив переважно асоціюється з підкупом учасників змагань, домовленостями щодо їх результатів або використанням службового становища, то в кіберспорті до зазначених способів додаються потенційні можливості втручання у функціонування програмного забезпечення, використання сторонніх програм, несанкціонованого отримання інформації та технічного маніпулювання ігровими процесами.

О. Шинкарук зазначає: «читерство в кіберспорті, спричинене швидким технологічним прогресом, підриває основи чесної конкуренції та вимагає розробки складних античит-систем» [1, с. 240].

Водночас порушення принципів чесної конкуренції не завжди свідчить про вчинення кримінального правопорушення, оскільки відповідна поведінка може становити лише порушення правил змагань.

Інший аспект проблеми пов'язаний із функціонуванням електронних ігор як середовища міжособистісної взаємодії, у якому можуть виникати кібербулінг, погрози, переслідування, психологічний примус та інші форми протиправної поведінки.

О. В. Топчій звертає увагу на трансформацію ціннісно-смислових та етичних орієнтирів під впливом інформаційних технологій, а також на поширення нових моделей поведінки у віртуальному просторі [2, с. 176].

Отже, актуальність дослідження зумовлена необхідністю комплексного визначення кримінально-правової природи протиправного впливу у сфері кіберспорту та електронних ігор, установлення критеріїв його розмежування з іншими порушеннями та дослідження криміногенних чинників цифрового середовища.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Проблеми кримінальної відповідальності за протиправний вплив на результати офіційних спортивних змагань, забезпечення спортивної доброчесності та протидії правопорушенням у сфері спорту досліджували Д. О. Анісімов, О. С. Бондаренко, О. О. Дудоров, В. І. Дюрдь, А. А. Вознюк, Н. Лащук, А. О. Нікітін, В. С. Павленко, В. В. Сокуренко, О. О. Титаренко, А. В. Титко та інші науковці. Водночас комплексна кримінально-правова та кримінологічна характеристика протиправного впливу у сфері кіберспорту й електронних ігор залишається недостатньо розробленою.

**Мета статті** полягає у визначенні кримінально-правової природи та кримінологічних особливостей протиправного впливу у сфері кіберспорту й електронних ігор, установленні критеріїв

його відмежування від інших порушень цифрової змагальної діяльності та обґрунтуванні напрямів удосконалення механізмів запобігання відповідним правопорушенням.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Дослідження протиправного впливу у сфері кіберспорту та електронних ігор насамперед потребує з'ясування змісту категорії «вплив», багатозначність якої зумовлює складнощі у визначенні юридичної природи відповідних діянь.

У загальному розумінні вплив передбачає здатність певного суб'єкта, явища або процесу спричиняти зміни у поведінці, стані чи функціонуванні іншого суб'єкта або об'єкта. Проте в кримінально-правовому значенні вплив набуває юридичної визначеності лише за умови встановлення конкретного способу його реалізації, спрямованості, об'єкта посягання та інших ознак, передбачених кримінально-правовою нормою.

На нашу думку, доцільно розмежовувати поняття «вплив у сфері кіберспорту та електронних ігор» і «протиправний вплив у сфері кіберспорту та електронних ігор». Перше охоплює будь-які форми взаємодії, здатні змінювати поведінку учасників або результати ігрової діяльності, тоді як друге характеризує лише ті форми впливу, які порушують установлені правові заборони.

Показовим є зміст Правил спортивних змагань з кіберспорту (електронного спорту), у розділі 4 яких передбачено заборону протиправного впливу на результати спортивних змагань та визначено окремі способи його здійснення [3, с. 7-9]. Зокрема, йдеться про підкуп учасників змагань, спортивних суддів, тренерів та інших визначених осіб, отримання неправомірної вигоди, а також інші дії, спрямовані на неправомірне досягнення результату.

Водночас наявність відповідних заборон у спортивних правилах не означає автоматичного виникнення кримінальної відповідальності за їх порушення.

Вважаємо, що протиправний вплив у сфері кіберспорту та електронних ігор у широкому міжгалузевому значенні можна визначити як умисну поведінку, що здійснюється з використанням організаційних, інформаційних, психологічних, технічних або інших засобів, порушує встановлені правові заборони та спрямована на неправомірну зміну результатів кіберспортивних змагань, поведінки їх учасників або функціонування цифрового ігрового середовища.

Залежно від безпосередньої спрямованості доцільно виокремлювати три основні форми такого впливу: вплив на результати кіберспортивних змагань, вплив на цифрову інфраструктуру та вплив на особу учасника електронних ігор.

Запропонована класифікація дозволяє розмежувати об'єкти правової охорони та уникнути необґрунтованого поширення спеціальних кримінально- правових норм на відносини, які ними не охоплюються.

Однією з найбільш актуальних проблем є визначення можливості застосування положень кримінального законодавства України, які передбачають відповідальність за протиправний вплив на результати офіційних спортивних змагань, до відповідних діянь у сфері кіберспорту.

Стаття 369-3 Кримінального кодексу України (далі – КК України) встановлює відповідальність за протиправний вплив на результати офіційних спортивних змагань. Особливість цієї норми полягає в тому, що її застосування пов'язане не з будь-якою змагальною діяльністю, а саме з офіційними спортивними змаганнями.

Відтак кримінально-правова оцінка маніпулювання результатами кіберспортивних турнірів потребує попереднього встановлення правового статусу відповідного змагання. Визнання кіберспорту видом спорту не означає, що кожний турнір, організований приватною компанією або цифровою платформою, автоматично набуває статусу офіційного спортивного змагання.

Важливими для дослідження є положення Конвенції Ради Європи проти маніпулювання спортивними змаганнями, яка закріплює міжнародний підхід до протидії умисному неправомірному впливу на перебіг або результат спортивних змагань. А. В. Титко, аналізуючи співвідношення національного законодавства та Конвенції, звертає увагу на такі ознаки маніпулювання результатами спортивних змагань, як умисна домовленість, дія чи бездіяльність, неналежне використання інформації та порушення встановлених заборон щодо ставок на спорт [4, с. 303].

Зазначений підхід має особливе значення для кіберспорту, оскільки цифровий характер змагальної діяльності створює додаткові можливості прихованого впливу на результати. Наприклад, учасник кіберспортивного турніру може умисно програти матч за попередньою домовленістю з іншою особою. В іншому випадку особа, яка має доступ до технічних засобів проведення змагання, може втрутитися у функціонування відповідної системи з метою створення переваг одному з учасників.

Хоча обидва випадки можуть призводити до спотворення результату, їх кримінально-правова характеристика не обов'язково буде однаковою. У першому випадку визначальними можуть

бути ознаки маніпулювання результатами спортивних змагань, у другому – характер доступу до інформаційної системи, спосіб втручання та інші юридично значущі обставини.

Особливу увагу необхідно приділити читерству як специфічному способу впливу на кіберспортивні змагання. О. Шинкарук виокремлює його серед основних проблем розвитку кіберспорту поряд із допінгом, емоційним перевантаженням, токсичністю, стигмацією, впливом видавців ігор та екологічними викликами [1, с. 239-240].

У кримінально-правовому аспекті принципове значення має відмежування читерства як порушення спортивних правил від кримінально караного втручання в роботу інформаційних систем.

Так, використання стороннього програмного забезпечення, яке надає учаснику неправомірні переваги, може становити дисциплінарне порушення. Однак для встановлення кримінальної відповідальності необхідно довести всі обов'язкові ознаки відповідного складу кримінального правопорушення.

Іншою може бути правова оцінка ситуації, коли особа здійснює несанкціоноване втручання в роботу інформаційної системи, змінює або знищує інформацію, порушує функціонування серверів чи вчиняє інші дії, які містять ознаки кримінальних правопорушень у сфері використання електронно- обчислювальних машин, систем і комп'ютерних мереж.

У такому випадку кримінально-правова оцінка має здійснюватися з урахуванням відповідних положень розділу XVI Особливої частини КК України.

Потрібно також вести мову і про комплексність загроз цифровій інфраструктурі кіберспорту, включаючи атаки на інфраструктуру (як програмні, так і фізичні) та загрози змагальній доброчесності.

Отже, технічні засоби протиправного впливу можуть одночасно створювати загрози для спортивної доброчесності, інформаційної безпеки та майнових інтересів. Проте це не означає автоматичної необхідності кваліфікації відповідних діянь за сукупністю складів кримінальних правопорушень.

Не менш важливим є кримінологічний аспект досліджуваної проблематики, пов'язаний із необхідністю встановлення умов, за яких цифрове ігрове середовище може використовуватися для здійснення протиправного впливу на особу.

Особливість електронних ігор полягає в поєднанні змагальної діяльності, комунікації, психологічної взаємодії та цифрових технологій. Водночас принципово важливо уникати спрощеного підходу, відповідно до якого участь в електронних іграх розглядається як самостійна причина насильницької злочинності. Наявність агресивного змісту в електронній грі або конфліктної поведінки її учасників не є достатньою підставою для висновку про існування прямого причинно-наслідкового зв'язку між ігровою діяльністю та вчиненням насильницьких кримінальних правопорушень.

Важливим є розмежування агресії, агресивності та насильницької злочинності. Агресія може характеризувати певну поведінкову реакцію особи, агресивність – її індивідуально-психологічні особливості, тоді як насильницька злочинність є кримінологічною категорією, що охоплює сукупність кримінально караних насильницьких діянь. Ототожнення зазначених категорій призводить до методологічних помилок, зокрема необґрунтованого перенесення результатів психологічних досліджень на сферу кримінологічної детермінації.

У контексті електронних ігор доцільно виокремлювати такі потенційно криміногенні обставини, як тривала конфліктна взаємодія, систематичне психологічне переслідування, використання анонімності для вчинення протиправних дій, поширення погроз та неправомірне використання персональної інформації.

Особливого значення набувають кібербулінг, психологічний примус і погрози, що реалізуються під час комунікації між учасниками електронних ігор.

О. В. Топчій у дослідженні інформаційної безпеки неповнолітніх розглядає, зокрема, проблеми булінгу, кібербулінгу, доведення до самогубства та захисту персональних даних [2, с. 175-181]. На нашу думку, зазначені явища набувають особливої актуальності в середовищі електронних ігор, оскільки цифрові засоби комунікації можуть використовуватися для систематичного переслідування особи, психологічного тиску, погроз або примушування до певної поведінки.

Водночас кібербулінг не слід ототожнювати з будь-якою конфліктною взаємодією між учасниками електронних ігор. Негативні висловлювання, образи або агресивна комунікація можуть мати різну юридичну оцінку залежно від змісту, систематичності, спрямованості та інших

обставин. Зокрема, погроза фізичною розправою, висловлена під час електронної гри, потребує оцінки з урахуванням її змісту, реальності сприйняття потерпілою особою та інших юридично значущих ознак. За наявності передбачених законом умов така поведінка може отримувати кримінально-правову оцінку відповідно до ст. 129 КК України.

Іншим прикладом є використання персональної інформації учасника електронної гри з метою залякування або примушування до певних дій. Залежно від фактичних обставин така поведінка може порушувати суспільні відносини у сфері охорони приватного життя, власності або особистої безпеки.

Особливої кримінологічної уваги потребують ситуації, коли протиправний вплив здійснюється щодо неповнолітніх учасників електронних ігор, з огляду на їхню потенційно підвищену вразливість до окремих форм психологічного впливу.

Таким чином, спільність цифрового середовища, у якому реалізуються відповідні діяння, не означає тотожності їх кримінально-правової природи. Маніпулювання результатами кіберспортивних змагань пов'язане передусім із порушенням спортивної доброчесності, несанкціоноване втручання в роботу ігрових платформ – з інформаційною безпекою, а погрози, примус і переслідування – з особистою безпекою та іншими охоронюваними законом інтересами.

Вважаємо, що є необхідність комплексного дослідження кримінологічного забезпечення доброчесності у сфері спорту. Розвиваючи зазначену позицію, зазначимо, що кримінологічне забезпечення безпеки кіберспорту повинно охоплювати не лише протидію маніпулюванню результатами змагань, але й запобігання протиправному використанню цифрової інфраструктури та захист учасників від кримінально караних форм впливу.

Перспективними напрямами вдосконалення відповідних механізмів є уточнення критеріїв офіційного статусу кіберспортивних змагань, розвиток технічних засобів виявлення маніпуляцій, забезпечення захисту персональних даних, запобігання кібербулінгу та формування культури відповідальної цифрової комунікації.

Водночас удосконалення кримінально-правового регулювання має здійснюватися з дотриманням принципів законності, правової визначеності та пропорційності, що виключає необґрунтоване розширення меж кримінальної відповідальності.

Проведене дослідження дозволяє сформулювати такі **висновки.**

Протиправний вплив у сфері кіберспорту та електронних ігор є комплексним міжгалузевим явищем, яке характеризується різноманітністю способів реалізації, об'єктів посягання та юридичних наслідків. Запропоновано розглядати його як умисну поведінку, що здійснюється з використанням організаційних, інформаційних, психологічних, технічних або інших засобів, порушує встановлені правові заборони та спрямована на неправомірну зміну результатів кіберспортивних змагань, поведінки їх учасників або функціонування цифрового ігрового середовища.

Обґрунтовано доцільність виокремлення трьох основних форм протиправного впливу: впливу на результати кіберспортивних змагань, впливу на цифрову інфраструктуру та впливу на особу учасника електронних ігор. Така класифікація дозволяє розмежувати об'єкти кримінально-правової охорони та визначити особливості юридичної оцінки відповідних діянь.

Встановлено, що застосування статті 369-3 КК України до маніпулювання результатами кіберспортивних змагань потребує встановлення офіційного статусу конкретного змагання та всіх обов'язкових ознак складу кримінального правопорушення. Визнання кіберспорту видом спорту саме собою не є достатньою підставою для поширення зазначеної норми на будь-які змагання з електронних ігор.

Кримінологічна оцінка електронних ігор має ґрунтуватися на багатофакторному підході. Наявність агресивного ігрового контенту або конфліктної комунікації не дозволяє без належного емпіричного обґрунтування стверджувати про прямий причинно-наслідковий зв'язок між електронними іграми та насильницькою злочинністю.

Особливого кримінологічного значення набувають погрози, психологічний примус, кібербулінг, переслідування та неправомірне використання персональної інформації учасників електронних ігор. їх кримінально-правова оцінка повинна здійснюватися відповідно до конкретних ознак діяння, а не лише способу його реалізації через цифрове середовище.

Перспективними напрямами вдосконалення механізмів протидії протиправному впливу є уточнення правового статусу кіберспортивних змагань, розвиток засобів виявлення технічних маніпуляцій, забезпечення захисту учасників цифрової комунікації та проведення міждисциплінарних кримінологічних досліджень.

**Список використаних джерел:**

1. Шинкарук О. Сучасні проблеми розвитку кіберспорту. *Спортивний вісник Придніпров'я*. 2024. № 1. С. 239-250. DOI: 10.32540/2071-1476-2024-1-239.

2. Топчій О. В. Юридична характеристика новітніх тенденцій у сфері порушення інформаційної безпеки неповнолітніх. *Право і суспільство*. 2018. № 1. Ч. 2. С. 175-181.

3. Правила спортивних змагань з кіберспорту (електронного спорту). 54 с. URL: https://mms.gov.ua/storage/app/sites/16/Sport/Pravyla_zmagan/2021/pravila-kibersport.pdf

4. Титко А. В. Адміністративна відповідальність за правопорушення, передбачене ст. 172-9-1 Кодексу України про адміністративні правопорушення. *Порівняльно-аналітичне право*. 2019. № 5. С. 302-305. URL: https://pap-journal.in.ua/wp-content/uploads/2020/08/PAP_5_2019.pdf

*Дата першого надходження статті до видання: 09.10.2025*
*Дата прийняття статті до друку після рецензування: 10.11.2025*
*Дата публікації (оприлюднення) статті: 24.11.2025*