

<https://doi.org/10.15407/econlaw.2024.03.049>

УДК 343.24:343.72/.74

Дмитро КУЦЕВОЛ, здобувач вищої освіти ступеня доктора філософії
ДУ «Інститут економіко-правових досліджень
імені В.К. Мамутова Національної академії наук України» м. Київ, Україна
[ID orcid.org/ 0009-0008-0504-8130](https://orcid.org/0009-0008-0504-8130)

ПРАВОВА КВАЛІФІКАЦІЯ АЗАРТНИХ ІГОР ЯК ОБ'ЄКТА ГОСПОДАРСЬКО-ПРАВОВОГО РЕГУЛЮВАННЯ

Ключові слова: азартні ігри, об'єкт господарсько-правового регулювання, лутбокси, кейси, суспільні відносини.

Предметом дослідження в межах наукової розвідки стали теоретичні і практичні моменти правової кваліфікації азартних ігор як об'єкта господарсько-правового регулювання. Показано, що на сьогодні оцінка грального бізнесу як негативного соціального явища не є однозначною, оскільки в умовах лібералізації суспільних поглядів на азартні ігри їх перестали сприймати як суттєві негативне явище, про що свідчать різні підходи держав світу щодо нормативно-правового регулювання організації та участі в азартних іграх. Зроблено висновок, що азартні ігри можна розглядати як об'єкт господарсько-правового регулювання у широкому та вузькому розумінні. У першому під азартними іграми слід розуміти сукупність суспільних відносин щодо організації та проведення азартних ігор незалежно від ступеня урегульованості і законодавчого підходу до визначення їхнього змісту. У вузькому розумінні азартні ігри охоплені безпосередніми господарськими правовідносинами щодо азартних ігор та суміжними правовідносинами, які виникають у цій сфері та на які поширюється режим правового регулювання азартних ігор.

Вступ. На сучасному етапі розвитку суспільства індустрія розваг, елементом якої є азартні ігри (далі AI), є невід'ємною складовою цивілізації [1, с. 254]. AI, або гемблінг як культурний феномен мають довгу історію свого становлення та розвитку. Виникнення суспільних відносин, пов'язаних з улаштуванням ігор та участю в них, де виграшем слугуватиме цінна річ або гроші, пояснюється природною людською потребою відчувати азарт і з бажанням без особливих зусиль отримати матеріальні цінності. Як відзначають В.В. Манзюк та В.В. Заборовський, історично азартні ігри уособлювали порок, девіантну, кримінальну або криміногенну діяльність. Поряд з існуванням AI ширився й осуд такої діяльності, що постійно кидало тінь на їхню популярність [2, с. 237].

Оцінка грального бізнесу як негативного соціального явища не є однозначною, адже в умовах лібералізації суспільних поглядів на AI їх більше не сприймають як суттєві негативне явище, про що свідчать

Цитування: Куцевол Д. Правова кваліфікація азартних ігор як об'єкта господарсько-правового регулювання. *Економіка та право*. 2024. № 3. С. 49–57.
<https://doi.org/10.15407/econlaw.2024.03.049>

різні підходи держав світу щодо нормативно-правового регулювання організації та участі в AI: від повної заборони на проведення до стимулювання розвитку індустрії AI як одного з основних джерел бюджетних надходжень [3, с. 78].

На сьогодні в більшості розвинених країн діяльність з організації AI легалізована, а участь в AI стала цілком адекватним способом дозвілля. Однак така згубна властивість людської природи, як неконтрольована пристрасть до AI, що призводить до появи ігрової залежності, зумовлює підвищений публічний інтерес до цієї проблеми з метою подолання цього небезпечного соціального явища. Саме тому в більшості розвинених країн не просто легалізовано гемблінг, а й передбачено жорсткий режим його регулювання з метою зменшення негативних наслідків для споживачів і суспільства [4].

Визначення AI та відокремлення їх від суміжних явищ викликало багато питань. В умовах зміни підходів до розуміння меж суб'єктивного права на участь в AI та враховуючи тенденцію стійкого динамічного розвитку інформаційних технологій в суспільстві, правова кваліфікація AI як об'єкта господарсько-правового регулювання набуває рис актуальності для вивчення в межах юридичної науки. До того ж необхідно зазначити, що AI як об'єкт господарсько-правового регулювання піддається значному впливу з боку владних інституцій, що зумовлено реакцією останніх на негативні процеси, пов'язані із поширенням лудоманії в суспільстві.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питання визначення специфіки відносин щодо здійснення діяльності з організації AI в межах адміністративно- та господарсько-правового регулювання досліджували такі вчені: В.В. Логвиненко, В.С. Макаренко, К.В. Профатіло, З.М. Топорецька, С.О. Шатрава, Д.О. Гетьманцев.

У публіцистичних матеріалах Д.О. Гетьманцева йдеться про моделі державного регулювання грального бізнесу, виходячи із розвитку нормативно-правових і соціальних реалій суспільства.

С.О. Шатрава відмічає, що правове регулювання грального бізнесу завжди було нестійким та мінливим і зазвичай залежало як від моральних цінностей суспільства, так і від економічної політики держави [1, с. 78].

Питання правового регулювання AI є частиною ширшого кола відносин, охоплено державним регулюванням господарської діяльності і має свої характерні риси, засоби, методи і методологію, що було предметом дослідження Я.В. Петруненко [5, с. 201–204].

Аналіз публікацій і літератури свідчить про наявність наукового інтересу до вивчення AI, насамперед їх операторів і регулятора як суб'єктів правового регулювання та дослідження соціально-економічних проєкцій, які є похідними такої діяльності. Проте питання визначення AI як об'єкта господарсько-правового регулювання залишено поза межами сучасного наукового дискурсу, а тому, зважаючи на сучасний стан нормативно-правової еволюції цієї сфери суспільних відносин, робить цей напрям своєчасним для подальших досліджень.

Виділення невирішених раніше частин загальній проблеми. Здійснений огляд та вивчення наукових праць засвідчили відсутність належної систематизації підходів до визначення AI як об'єкта господарсько-правового регулювання. Крім того, потребують розвитку наукові доктрини у сфері правового регулювання AI.

Результати дослідження. С. Шатрава, аналізуючи регулятивний потенціал сфери AI, доходить висновку, що для цієї бізнес-галузі властиві прибутковість і певна суспільна шкідливість. Виходячи з досвіду розвинених країн, правове регулювання сфери AI потребує збалансованого та комплексного підходу [1, с. 254]. На сьогодні процес розбудови моделі адміністративно-правового регулювання проведення AI в нашій державі перебуває на початковій стадії [6, с. 281].

Вивчення питання ідентифікації AI як об'єкта господарсько-правового регулювання неможливе без визначення самого об'єкта правового регулювання. У розумінні філософії об'єктом є те, що існує поза нами і незалежно від нашої свідомості, а також предмет або явище, на які спрямована певна діяльність людини [1, с. 464]. А. Пєтухов, який дотримується аналогічної наукової позиції, дійшов висновку, що об'єкт права, на відміну від об'єкта у філософії, виконує мобільну, активну роль, а будь-який вид правового регулювання має свої об'єкти, на які спрямовано регулювальний вплив [7, с. 99].

Г. Красноступ аргументує позицію, що об'єкт правового регулювання є умовним виділенням

визначеного відособленого кола суспільних відносин, які мають єдину якість. На думку дослідника, визначення об'єкта правового регулювання дає змогу узагальнити норми права, що регулюють коло суспільних відносин, у таку нормативну спільність як галузь права [8].

Аналогічну позицію щодо визначення об'єкта правового регулювання займають Н. Бортник та С. Єсімов, які на прикладі інформаційних правовідносин доходять висновку, що об'єктом правового регулювання є саме суспільні відносини [9, с. 149].

В. Юрівська зазначає, що правовідносини в загальному розумінні — це специфічні суспільні відносини, учасники яких є носіями прав і обов'язків, урегульованих нормами права, і потребують державного контролю та управління. Вони закріплюють коло осіб, на яких зараз поширюється дія юридичних норм, та певну поведінку, якої повинні дотримуватись особи [10, с. 69]. А Н. Бортник та С. Єсімов вважають, що суспільні відносини — це різноманітні зв'язки між індивідами та соціальними групами. Суспільні відносини є способом об'єднання спільнот і націй у процесі економічної, соціальної, політичної культурної життєдіяльності. Основною складовою суспільних відносин дослідники називають зв'язок [9, с. 148].

Крім того, у літературі знаходимо згадки щодо провідного або безпосереднього об'єкта правового регулювання [8]. Так, К. Токарєва вважає, що в контексті адміністративно-правового регулювання слід відзначати його принципову особливість — власний предмет, особливу групу суспільних відносин, які виникають, розвиваються та припиняються у сфері державного управління [11, с. 116].

Важливо у цьому контексті визначити, до якої галузі суспільних відносин належать ті, що виникають у сфері AI. Так, дослідники зазвичай виділяють господарські [12], адміністративно-правові [1], а також цивільно-правові та кримінально-правові правовідносини, що становлять об'єкт правового регулювання законодавства в сфері AI.

Отже, під об'єктом правового регулювання треба розуміти певне коло суспільних відносин, що об'єднані спільними ознаками. У контексті ж господарсько-правового регулювання галузі AI таким об'єктом є суспільні відносини в сфері організації та проведення AI.

Повертаючись до безпосереднього предмета дослідження, слід відзначити, що сфера суспільних відносин традиційно номінується гральним бізнесом або сферою AI. В іноземних юрисдикціях поширеним є синонімічний термін «гемблінг», що відсилає до дещо іншої термінологічної логіки — слово *gambling* буквально означає «гру в ігри». У контексті проблематики дослідження очевидною є перевага англомовного терміна, адже семантично він є близчим до процесу, тобто пов'язаний із реалізацією поведінки, а отже є формальним виявом суспільних відносин.

В Україні ж укоренився саме термін «азартна гра» для позначення гри на грошовий чи інший матеріальний приз, у якій виграш повністю або значною мірою залежить не від майстерності гравців, а від випадку. Цей термін походить з французької мови: *jeu de hasard* буквально означає «гра випадку» [13, с. 11].

К. Рохслер зазначає, що сфера AI охоплює різні форми розваг, пов'язані із отриманням прибутку і втратами на основі ризику. На думку дослідника, сфера AI є частиною ширшої сфери діяльності, яка охоплює фінансові операції, контракти, суперечки, спорт та інші види діяльності [14].

Традиційно AI вважають ризиковим бізнесом, який є нерідко задіянням у схемах відмивання доходів, отриманих незаконним шляхом. А відповідно до основ державної політики гемблінг є ризиковим видом послуг, до яких має доступ необмежене коло споживачів і теоретично можуть мати доступ неповнолітні особи. Як відзначають дослідники проблем правового регулювання грального бізнесу, супкупність цих факторів ризику зумовлює запровадження жорсткого регулювання з сувереними вимогами до організаторів AI [15].

Р. Хорольський доходить висновку, що сфера дій законодавства про AI насамперед визначається формулюванням поняття AI, а також тим, які саме різновиди AI дозволені в конкретній державі та в якому режимі можуть надаватися гральні послуги з позиції конкретного виду гри (офлайн — через гральні установи чи онлайн — через мережу Інтернет) [13, с. 10].

Окремо необхідно зупинитись на тому, що преамбула Закону України від 14.07.2020 № 768-IX «Про державне регулювання діяльності щодо організації та проведення азартних

ігор» (далі Закон про AI) містить посилання на те, що останній визначає правові засади здійснення державного регулювання господарської діяльності у сфері організації та проведення AI в Україні, визначає правові, економічні, соціальні та організаційні умови функціонування AI.

Тобто, підсумовуючі аналіз вказаних вище наукових розвідок та профільного нормативно-правового акта, можна дійти проміжного висновку, що прерогативою спрямованості нормативного впливу законодавця з регулювання організації та здійснення діяльності в сфері AI є саме господарський та адміністративний аспект такої діяльності, зокрема економічна та соціальна складова.

Відповідно до п. 1 ч. 1 ст. 1 Закону про AI азартною грою визнається будь-яка гра, умовою участі в якій є внесення гравцем ставки, що дає право на отримання виграшу (призу), імовірність отримання і розмір якого повністю або частково залежать від випадковості, а також знань і майстерності гравця. Проте законодавства деяких країн ЄС у сфері AI не передбачають єдиного розуміння поняття азартної гри. Загалом законодавчий підхід до визначення азартної гри в державах ЄС виходить з позицій, що азартною визнається гра, в якій пропонується можливість вибороти виграш. Водночас виграш залежить повністю або переважно від збігу обставин або від невідомої майбутньої події, яка не залежить від гравця; у цьому випадку принаймні один із гравців утрачає свою ставку [13, с. 12]. Загальнопоширений перелік характерних ознак AI охоплює такі: внесення гравцем ставки; імовірність отримання і розмір виграшу хоча б частково залежать від випадковості [14]. Т. Пелконен наводить такі ознаки азартної гри: винагорода, приз у грошовій вартості та шанс [16].

Дослідники законодавства ЄС у сфері AI виділяють три сутнісні ознаки азартної гри: внесення ставки, що має грошову цінність (ігри «на інтерес» чи заради розваги не є азартними); виграш повинен визначатися повністю чи переважно випадковістю, але не здібностями чи вміннями гравця; у випадку виграшу гравець отримує матеріальний приз [13, с. 12].

За положеннями ч. 3 ст. 2 Закону про AI, не вважається азартною грою будь-яка гра, де відсутня принаймні одна з таких ознак: наявність ставки; можливість отримання або неотримання виграшу; імовірність виграшу та його роз-

мір повністю або частково залежить від випадковості. Analogічний підхід до визначення азартної гри представлений і в роз'яснені Мін'юсту [17].

З.М. Топорецька, аналізуючи діяльність з організації AI як об'єкта публічного управління, звертає увагу на запропонований у літературі поділ ігор на азартні та комерційні. Відмінність між двома історичними формами гри полягає в тому, що участь в азартній грі дає можливість гравцю отримувати майно або майнові права за результатами дій, заснованих на випадку, а учасник ризикує позбавитися ставки, внесеної за право участі у грі; тоді як участь у комерційній грі дає змогу отримувати майно або майнові права за результатом дій, заснованих на вміннях учасника [18, с. 106].

Крім того, у літературі виділяють поняття геосоціальних ігор, під яким розуміється різновид інтелектуальних ігор, основою яких є стратегія, математичний розрахунок, психологія, інші індивідуальні здібності, а не випадок. Цей вид ігор не відноситься до азартних.

Згідно ч. 5 ст. 2 Закону про AI до таких ігор не належать:

- організація та проведення творчих конкурсів, спортивних змагань і схожих заходів, не зважаючи на грошовий або майновий виграш;
- гра в більярд, боулінг та інші ігри, що проводяться без одержання гравцем призу (виграшу);
- гра на автоматах типу «кран-машина», де як виграш (приз) гравець отримує винятково матеріальні речі (іграшки, гаджети тощо);
- випуск і проведення лотерей (але тут діють інші правила регулювання);
- організація та проведення спортивного покеру.

Як зазначає І. Галицький, механізм проведення державних лотерей суттєво відрізняється від механізму проведення AI, адже лотереї та AI використовують різні юридичні й технічні категорії. Так, на думку дослідника одним із важливих факторів їх розподілення є той, що, на відміну від AI, лотереї не викликають ігрової залежності [19].

В. Туманов зазначає, що законодавство фактично не вбачає майже ніяких відмінностей між лотереєю та іншими видами AI, виводить на перший план ті її властивості, які забезпечують переважно фіскальний інтерес держави. Дослідник стверджує, що поняття лоте-

рея й AI співвідносяться між собою як часткове та ціле. Тобто лотерея, будучи азартною грою з погляду її суті й визначення, є лише різновидом AI, і її властиві особливості, що відрізняють її від інших, зокрема: статус гри, вимоги до суб'єктів господарювання, порядок розігрування призу, правила проведення, можливість їх зміни, строк проведення, підстава проведення, ставка (сплата) та її розмір, підстава участі, місце одержання виграшу, формування призового фонду, джек-поту, соціальне призначення [20, с. 10].

Однак, за законодавством, лотереї виведені за межі правового режиму AI. Крім того, у літературі зустрічаємо концепцію призу як кваліфікуальну ознаку азартної гри. Так, під призом у широкому сенсі розуміють по суті будь-що цінне. Проте, як відзначають дослідники, існують деякі винятки ігрових автоматів, де передбачено нагороду гравцям у вигляді можливості розширити ігровий досвід, який сам по собі вважається недостатніми, щоб характеризувати його як приз. Саме за цим критерієм виділяють так звані соціальні ігри, які не можуть бути формою AI [14].

В. Макаренко, аналізуючи поняття незаконного грального бізнесу, пропонує під останнім розуміти діяльність, пов'язану з організацією, проведенням та наданням можливості доступу до AI, зокрема з організацією та проведенням лотерей суб'єктом без отримання статусу оператора державних лотерей з метою отримання прибутку [3, с. 80]. Вчена констатує віднесення лотерей до AI, що є конверсійною тезою, з огляду на законодавчий підхід до визначення лотерей.

Важливим питанням у контексті проблематики теми дослідження залишається визначення кола суспільних відносин, що підпадають під поняття «азартні ігри». Так, вітчизняні та зарубіжні дослідники відзначають, що з розвитком інформаційних технологій поняття гри, азартної гри, ставки й виграшу суттєво розмиваються. Наприклад, в індустрії онлайнових ігор натрапляємо на приклади розробки соціальних онлайнових ігор, яким надано форми AI з метою забезпечення інтересу до таких ігор та збереження здатності залучати нових гравців за допомогою взаємодії один з одним. Крім того, додавання активності всередині онлайнової гри, що є віртуальною копією AI з реального життя, може бути продик-

товано самим сюжетом рольової онлайнової гри [21, с. 194].

До найпоказовіших аналогій з AI можна віднести так звані лутбокси або кейси, які існують у багатьох онлайнових іграх і працюють за принципом випадкового випадання віртуального контейнера, усередині якого міститься невідомий ігровий предмет. Відкрити відповідний контейнер можливо за ігрову валюту або ж реальні гроші. Відкриття відповідного кейсу активує «колесо фортуни», що допомагає гравцю отримати цінний ігровий об'єкт, який дає перевагу в грі або може бути проданим на віртуальному маркетплейсі за ігрові або реальні гроші [22].

Питання правої ідентифікації подібних ігрових активностей немає однозначного вирішення. Щодо правої природи лутбоксів точиться запеклі дебати як в науковому середовищі, так і серед практичних правозастосовників. Хоча в більшості світових юрисдикцій немає чіткого правового консенсусу щодо ідентифікації сутності лутбоксів, нещодавні судові справи та заяви уповноважених органів у сфері AI містять цінну інформацію про те, які типи лутбоксів безпечно для розробників і видають ігор, а які пов'язані з юридичними ризиками [16].

Закон про AI та вітчизняне нормативно-правове поле взагалі не розглядає питання лутбоксів та подальший виграш у разі його реалізації як азартну гру, що зумовлює виведення такої категорії з предмета й об'єкта правового регулювання.

Так, наприклад, серія ігор *FIFA* від канадських розробників *EA Sports* неодноразово була предметом спорів щодо можливості віднесення відкриття наборів ігрових карток, вміст яких заснований на удачі, до AI. Рішенням австрійського Регіонального суду у Хемагорі від 26.02.2023 пакети *FIFA Ultimate Team* були визнані «незаконними азартними іграми», оскільки вміст пакету базується на випадковості і потенційно може бути перепроданий на зовнішньому ринку з метою отримання прибутку [23].

Водночас Вищим судом Нідерландів було винесене рішення, згідно з яким придбання та відкриття карткових пакетів у віртуальній грі *FIFA* не може вважатися азартною грою саме по собі, згідно із заявою, адже ця діяльність є частиною гри на майстерність і додає до грі

елемент випадковості. Крім того, судді відмітили, що переважна більшість наборів отримується та використовується для участі в грі, а торгівля картковими пакетами на чорному ринку є відносною, адже ринок в основному зосереджений на торгівлі повними обліковими записами, а не окремими пакетами чи їхнім вмістом [24].

К. Рохслер вважає, що внутрішньоігріві призи або лутбокси не підпадають під визначення AI, якщо гравець платить за можливість їх виграти і вони розподіляються випадково, за умови, що отриманий покращений досвід не може бути перетворено в цінність реального світу (на відміну від ігрової) (наприклад, завдяки можливості продавати предмети іншим гравцям) [14].

У січні 2019 р. рішенням бельгійського суду було визнано незаконним і скасовано нарахування поїнтів *FIFA*, які гравці мали змогу купувати за реальні гроші. Крім того, у вересні 2018 р. бельгійські регулятори оголосили, що лутбокси в іграх *Overwatch*, *Counter-Strike: Global Offensive* і *FIFA 18* визнаються «незаконною азартною грою», а продаж «небажаних» ігривих предметів у відповідних іграх був заборонений у Бельгії [25].

Одним із виходів виведення системи лутбоксів за межі правового режиму AI є розголошення коефіцієнтів лутбоксів, що є нормою в ігрівій індустрії вже кілька років, оскільки три основні виробники ігривих консолей і всі великі видавці ігор погодились 2019 р. вимагати розкриття інформації про лутбокс, щоб захищати інтереси геймерів [26].

Гральний бізнес як вид господарської діяльності передовсім орієнтований на отримання прибутку його операторами через участь у цих процесах споживачів послуг і регулятора, в особі держави. Отже, загальний об'єкт правового регулювання діяльності з організації та проведення AI знаходиться в умовному «трикутнику суспільних взаємовідносин»: суб'єкти господарювання, що є операторами такої господарської діяльності; суспільство, що є споживачем цього виду господарських послуг; держава, що здійснює адміністративне регулювання цієї діяльності.

Наведені приклади різновидів здійснення діяльності з організації і проведення AI свідчать про багатогранність і різноманіття можливих кваліфікацій останніх саме за ознаками родового об'єкта господарсько-правового ре-

гулювання з подальшим його можливим поділом на видові об'єкти.

Як родові об'єкти, пов'язані з правовим регулюванням діяльності суб'єктів грального бізнесу, пропонується виділити такі:

- безпосередньо господарські правовідносини у сфері організації та проведення AI, які, зокрема, охоплюють питання внутрішнього господарської організації у суб'єктів, що здійснюють діяльність на ринку AI;

- суміжні правовідносини в сфері AI (адміністративні, податкові, кримінальні), які охоплюють правовідносини, що виникають у сфері державного регулювання і державного контролю AI; правовідносини що виникають у сфері оподаткування AI; правовідносини щодо захисту інтересів держави і суспільства від негативного впливу AI.

Висновки. 1. Обґрунтовано, що гральний бізнес як вид господарської діяльності насамперед орієнтований на отримання прибутку його операторами через участь у цих процесах споживачів послуг і регулятора. Прерогативою спрямованості нормативного впливу законодавця з урегулювання організації та здійснення діяльності у сфері азартних ігор є саме господарський та адміністративний аспект такої діяльності, зокрема економічна та соціальна складова. Тож загальний об'єкт господарсько-правового регулювання діяльності з організації та проведення AI знаходиться в умовному «трикутнику суспільних взаємовідносин»: суб'єкти господарювання, що є операторами такої господарської діяльності; суспільство, що є споживачем цього виду господарських послуг; держава, що здійснює адміністративне регулювання такої господарської діяльності.

2. Установлено, що азартні ігри можна розглядати як об'єкт господарсько-правового регулювання у широкому та вузькому розумінні. У широкому розумінні під об'єктом у сфері азартних ігор слід розуміти сукупність суспільних відносин щодо організації та проведення азартних ігор незалежно від ступеня урегульованості і законодавчого підходу до визначення видів і форм азартних ігор (родовий об'єкт правового регулювання). У вузькому сенсі об'єкт у сфері азартних ігор охоплює суспільні відносини, на які поширюється режим господарсько-правового регулювання азартних ігор (безпосередній об'єкт правового регулювання).

3. Запропоновано поділ загального об'єкта правового регулювання господарської діяльності у сфері організації і проведення азартних ігор на родові об'єкти, які залежать від галузей

права, що є дотичними до їх регулювання, а саме: безпосередньо господарські правовідносини у сфері організації та проведення АІ та суміжні правовідносини у сфері АІ.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Шатрава С.О. Адміністративно-правові засади контролю за дотриманням законодавства про азартні ігри та лотереї. *Наукові записки. Сер.: Право.* 2022. Вип. 13. С. 254—258.
2. Манзюк В.В., Зaborовський В.В. Динаміка становлення грального бізнесу в Україні. *Порівняльно-аналітичне право.* 2020. № 1. С. 118—122.
3. Макаренко В.С. Поняття та соціальна небезпека грального та незаконного грального бізнесу. *Наукові записки. Серія: Право.* 2019. Випуск 7. С. 78—84.
4. Гайдай Ю. Чому гральний бізнес працює в тіні навіть після легалізації. *Економічна правда.* 2023. URL: <https://www.epravda.com.ua/columns/2023/02/15/697061/> (дата звернення: 21.08.2024).
5. Петруненко Я.В. Методологія державного регулювання господарської діяльності. Inovácia právne veda v procese európskej integrácie: Medzinárodná vedecko-praktická konferencia 10—11 marca 2017. Sládkovičovo, Slovenská republika: Vysoká škola Danubius, Fakulta práva Janka Jesenského, 2017. Р. 201—204.
6. Сердюков О. Вимоги до організаторів азартних ігор: зарубіжний та вітчизняний досвід. *Наукові записки. Серія: Право.* 2022. № 12. С. 281—286.
7. Петухов А.Ю. Бізнес як об'єкт адміністративно-правового регулювання. *Адміністративне право та процес: актуальні проблеми та шляхи вирішення: тези доповідей учасників науково-практичного семінару* (м. Харків, 21 лют. 2020 р.). Харків: НДІ ППСН, 2020. С. 99—101.
8. Красноступ Г.М. Проблема визначення об'єкта та предмета інформаційного права. *Офіційний сайт Міністерства юстиції України.* URL: https://minjust.gov.ua/m/str_7949 (дата звернення: 21.08.2024).
9. Бортник Н., Єсімов С. Відносини в мережі Інтернет як об'єкт правового регулювання. *Вісник Національного університету «Львівська політехніка».* 2019. Вип. 6, № 22. С. 147—153.
10. Юрівська В.В. Поняття та ознаки трудових правовідносин. *Право та інновації.* 2016. № 1. С. 67—72.
11. Токарєва К. Питання об'єкта адміністративно-правового регулювання медіації. *Часопис Київського університету права.* 2020. № 1 (3). 115—120.
12. Драчевський Є.Ю. Кримінально-правова охорона господарських відносин у сфері організації і проведення азартних ігор та лотерей: дис. ... д-ра філософії: 081. Вінниця, 2021. 276 с.
13. Правове регулювання грального бізнесу: європейський досвід, практика в пострадянських країнах, перспективи України / за заг. ред. І.В. Сергієнко, І.Ю. Фоміна, Р.Б. Хорольського. Київ: Юридична компанія «Фомін, Сергієнко та партнери», 2015. 136 с.
14. Rohsler C. A general introduction to gambling law in United Kingdom. *Lexology.* 2023. URL: <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=c34ba0e2-a0b0-49d4-889d-df9e39c4f4d4> (дата звернення: 21.08.2024).
15. Онлайн-гемблінг і правове регулювання. URL: <https://legal-support.top/online-gambling/> (дата звернення: 21.08.2024).
16. Pelkonen T. Gaming Loot Boxes. *NORDIA Law.* 2021. URL: <https://nordialaw.com/gaming-loot-boxes/> (дата звернення: 21.08.2024).
17. В Мін'юсті розповіли, що таке азартні ігри: в переліку відсутні лотереї, спортивний покер та більярд. *Судово-юридична газета.* 2020. URL: https://sud.ua/ru/news/publication/177038-v-minyusti-rozpovali-scho-take-azartni-igri-v-pereliku-vidsutni-lotereyi-sportivnyi-poker-ta-bilyard#google_vignette (дата звернення: 21.08.2024).
18. Топорецька З.М. Види грального бізнесу як об'єкта публічного управління. *Юридична наука.* 2020. № 12 (114). С. 103—114.
19. Галицький І. Чому редакція закону про азартні ігри не зможе регулювати лотереї. *УНІАН.* 2019. URL: https://www.unian.ua/economics/finance/10743909-chomu-redakciya-zakonu-pro-azartni-igri-ne-zmozhe-regulyuvati-lotereji.html?_gl=1*7iim85*_ga*MTc2MzEzNTI3MS4xNzA3NjMxNDU4*_ga_TE CJ2YKWSJ*MTcwODQ4NzM1My4yLjAuMTcwODQ4NzM1My42MC4wLjA.*_ga_DENC12J6P3*MTcwODQ4NzM1My4yLjAuMTcwODQ4NzM1My42MC4wLjA (дата звернення: 21.08.2024).
20. Туманов В.В. Адміністративно-правове регулювання господарської діяльності з проведенням лотерей: автореф. дис. ... канд. юрид. наук: 12.00.07. Київ, 2011. 20 с.
21. Lortrakul S. Enforcement of Online Gambling Laws. *International Journal of Sociologies and Anthropologies Science Reviews.* 2023. № 3 (6). Р. 191—200.
22. Мірошніченко Б. Віртуальна залежність: як з підлітків виманюють гроші в інтернеті та що робити батькам. *Економічна правда.* 2021. URL: <https://www.epravda.com.ua/publications/2021/11/26/680153/> (дата звернення: 21.08.2024).

23. Wutz M. FIFA Ultimate Team packs are “illegal gambling”, Austrian court rules. URL: <https://videogames.si.com/news/fifa-lootboxes-illegal-gambling-fut-packs-austria> (дата звернення: 21.08.2024).
24. Uitspraak 202005769/1/A3. URL: <https://www.raadvanstate.nl/uitspraken/@130150/202005769-1-a3/> (дата звернення: 21.08.2024).
25. Good O.S. FIFA Ultimate Team cards aren’t gambling, Dutch court says. URL: <https://www.polygon.com/22972744/fifa-ultimate-team-gambling-dutch-fine-overruled-electronic-arts> (дата звернення: 21.08.2024).
26. Pelkonen T. Legal risks of loot boxes — part II. *NORDIA Law*. 2023. URL: <https://nordialaw.com/legal-risks-of-loot-boxes/> (дата звернення: 21.08.2024).

Надійшла 03.06.2024

REFERENCES

1. Shatrava S.O. Administrativno-pravovi zasady kontroliu za dotrymanniam zakonodavstva pro azartni ihry ta loterei. *Naukovi zapysky. Ser.: Pravo*. 2022. Vyp. 13. P. 254–258 [in Ukrainian].
2. Manziuk V.V., Zaborovskyi V.V. Dynamika stanovlennia hralnoho biznesu v Ukraini. *Porivnialno-analitychnye pravo*. 2020. No. 1. P. 118–122 [in Ukrainian].
3. Makarenko V.S. Poniattia ta sotsialna nebezpeka hralnoho ta nezakonnoho hralnoho biznesu. *Naukovi zapysky. Seriia: Pravo*. 2019. Vyp. 7. P 78–84. [in Ukrainian].
4. Haidai Yu. Chomu hralnyi biznes pratsiuie v tini navit pislia lehalizatsii. *Ekonomichna pravda*. 2023. URL: <https://www.epravda.com.ua/columns/2023/02/15/697061/> [in Ukrainian].
5. Petrunenko Ya.V. Methodology of state regulation of economic activity. Inovácia právne veda v procese európskej integrácie: Medzinárodná vedecko-praktická konferencia 10–11 marca 2017. Sládkovičovo, Slovenská republika: Vysoká škola Danubius, Fakulta práva Janka Jesenského, 2017. P. 201–204 [in Ukrainian].
6. Serdiukov O. Vymohy do orhanizatoriv azartnykh ihor: zarubizhnyi ta vitchyzniyanyi dosvid. *Naukovi zapysky. Seriia: Pravo*. 2022. No. 12. P. 281–286 [in Ukrainian].
7. Pietukhov A.Iu. Biznes yak obiekt administrativno-pravovoho rehuliuvannia. Administrativne pravo ta protses: aktualni problemy ta shliakhy vyrishehnia: tezy dopovidei uchasnyciy naukovo-praktychnoho seminaru (m. Kharkiv, 21 liut. 2020 r.). Kharkiv: NDI PPSN, 2020. P. 99–101 [in Ukrainian].
8. Krasnostup H.M. Problema vyznachennia obiekta ta predmeta informatsiinoho prava. *Oftsiiniyi sait ministerstva yustysii Ukrayiny*. URL: https://minjust.gov.ua/m/str_7949 [in Ukrainian].
9. Bortnyk N., Yesimov S. Vidnosyny v merezhi Internet yak obiekt prawovoho rehuliuvannia. *Visnyk Natsionalnoho universytetu «Lvivska politekhnika»*. 2019. Vyp. 6, No. 22. P. 147–153 [in Ukrainian].
10. Iurovska V.V. Poniattia ta oznaky trudovykh pravovidnosyn. *Pravo ta innovatsii*. 2016. No. 1. P. 67–72 [in Ukrainian].
11. Tokarieva K. Pytannia obiekta administrativno-pravovoho rehuliuvannia mediatsii. *Chasopys Kyivskoho universytetu prava*. 2020. No. 1 (3). P. 115–120 [in Ukrainian].
12. Drachevskyi Ye.Iu. Kryminalno-pravova okhorona hospodarskykh vidnosyn u sferi orhanizatsii i provedennia azartnykh ihor ta loterei: dys. ... d-ra filosofii: 081. Vinnytsia, 2021. 276 p. [in Ukrainian].
13. Pravove rehuliuvannia hralnoho biznesu: yevropeiskyi dosvid, praktyka v postradianskykh kraiakh, perspektyvy Ukrayiny / za zah. red. I.V. Serhiienko, I.Iu. Fomina, R.B. Khorolskoho. Kyiv: Yurydychna kompaniia “Fomin, Serhiienko ta partnery”, 2015. 136 p. [in Ukrainian].
14. Rohsler C. A general introduction to gambling law in United Kingdom. Lexology. 2023. URL: <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=c34ba0e2-a0b0-49d4-889d-df9e39c4f4d4>
15. Onlain-hemblinh i pravove rehuliuvannia. URL: <https://legal-support.top/online-gambling/> [in Ukrainian].
16. Pelkonen T. Gaming Loot Boxes. *NORDIA Law*. 2021. URL: <https://nordialaw.com/gaming-loot-boxes/>
17. V Miniusti rozpovaly, shcho take azartni ihry: v pereliku vidsutni loterei, sportyvnyi poker ta biliard. *Sudovo-yurydychna gazeta*. 2020. URL: https://sud.ua/ru/news/publication/177038-v-minyusti-rozpovali-scho-take-azartni-igri-v-pereliku-vidsutni-lotereyi-sportivnyi-poker-ta-bilyard#google_vignette [in Ukrainian].
18. Toporetska Z.M. Vydy hralnoho biznesu yak obiekta publichnoho upravlinnia. *Yurydychna nauka*. 2020. No. 12 (114). P. 103–114 [in Ukrainian].
19. Halytskyi I. Chomu redaktsiya zakonu pro azartni ihry ne zmozhe rehuliuvaty loterei. *UNIAN*. 2019. URL: https://www.unian.ua/economics/finance/10743909-chomu-redakciya-zakonu-pro-azartni-igri-ne-zmozhe-regulyuvati-lotereji.html?_gl=1*7iim85*_ga*MTc2MzEzNTI3MS4xNzA3NjMxNDU4*_ga_TE CJ2YKWSJ*MTcwODQ4NzM1My4yLjAuMTcwODQ4NzM1My42MC4wLjA.*_ga_DENC12J6P3*MTcwODQ4NzM1My4yLjAuMTcwODQ4NzM1My42MC4wLjA [in Ukrainian].
20. Tumanov V.V. Administrativno-pravove rehuliuvannia hospodarskoi diialnosti z provedennia loterei: avtoref. dys. ... kand. yuryd. nauk: 12.00.07. Kyiv, 2011. 20 p. [in Ukrainian].
21. Lortrakul S. Enforcement of Online Gambling Laws. *International Journal of Sociologies and Anthropologies Science Reviews*. 2023. No. 3 (6). P. 191–200.
22. Miroshnichenko B. Virtualna zalezhnist: yak z pidlitkiv vymaniuiut hroshi v interneti ta shcho robyty batkam. *Ekonomichna pravda*. 2021. URL: <https://www.epravda.com.ua/publications/2021/11/26/680153/> [in Ukrainian].

23. Wutz M. FIFA Ultimate Team packs are “illegal gambling”, Austrian court rules. URL: <https://videogames.si.com/news/fifa-lootboxes-illegal-gambling-fut-packs-austria>
24. Uitspraak 202005769/1/A3. URL: <https://www.raadvanstate.nl/uitspraken/@130150/202005769-1-a3/>
25. Good O.S. FIFA Ultimate Team cards aren't gambling, Dutch court says. URL: <https://www.polygon.com/22972744/fifa-ultimate-team-gambling-dutch-fine-overruled-electronic-arts>
26. Pelkonen T. Legal risks of loot boxes — part II. NORDIA Law. 2023. URL: <https://nordialaw.com/legal-risks-of-loot-boxes/>

Received 03.06.2024

Dmytro KUTSEVOL,
Postgraduate State Organization “V. Mamutov
Institute of Economic and Legal Research of the
National Academy of Sciences of Ukraine”
orcid.org/0009-0008-0504-8130

LEGAL QUALIFICATION OF GAMBLING AS AN OBJECT OF ECONOMIC AND LEGAL REGULATION

The theoretical and practical points of the legal qualification of gambling as an object of economic and legal regulation became the subject of research within the scope of scientific intelligence. It is noted that today the assessment of the gambling business as a negative social phenomenon is not unambiguous, since in the conditions of the liberalization of public views on gambling, they have ceased to be perceived as a purely negative phenomenon, as evidenced by the different approaches of the countries of the world regarding the regulatory and legal regulation of the organization and participation in gambling.

It was concluded that the study of the question of the qualification of gambling as an object of economic and legal regulation is impossible without determining the object of legal regulation itself, which in the context of the field of gambling, social relations in the field of organization and conduct of gambling.

The possibility of identifying game activities similar to gambling, which have a controversial legal nature, is noted. The most revealing analogies with gambling include “loot boxes” or “cases”, which exist in many online games and work on the principle of randomly dropping a virtual container inside which an unknown game item is contained. It was determined that there is no clear solution to the issue of legal identification of such gaming activities. However, recent court cases and statements from gambling authorities provide valuable insight into which types of loot boxes are safe for game developers and publishers, and which ones carry legal risks. It is emphasized that the relationship of loot boxes, in the context of a means of monetization of winnings, is outside the boundaries of legal regulation.

It was concluded that gambling can be considered as an object of economic and legal regulation in a broad and narrow sense. In the first, gambling should be understood as a set of social relations regarding the organization and conduct of gambling, regardless of the degree of regulation and the legislative approach to determining their content. In a narrow sense, gambling is covered by direct economic legal relations related to gambling and related legal relations that arise in this area and are covered by the regime of legal regulation of gambling.

Keywords: gambling, object of legal regulation, loot boxes, cases, social relations.