

НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
«ОДЕСЬКА ЮРИДИЧНА АКАДЕМІЯ»

**ІТ-ПРАВО
ПІД ЧАС ГІБРИДНОЇ ВІЙНИ:
ВІД ПОШУКУ ПАРАДИГМИ
ДО ПРАГМАТИЧНИХ РІШЕНЬ**

Колективна монографія

*За редакцією
Є. Харитонова, О. Харитонової, І. Давидової*

Одеса
Фенікс
2025

*Рекомендовано рішенням вченої ради
Національного університету «Одеська юридична академія»
(протокол № 9 від 30 червня 2025 р.)*

Рецензенти:

Майданик Р. А. – академік НАПрН України, доктор юридичних наук, професор, професор кафедри цивільного процесу Навчально-наукового інституту права Київського національного університету імені Тараса Шевченка;

Соколов А. В. – доктор технічних наук, професор, професор кафедри кібербезпеки Національного університету «Одеська юридична академія»;

Маковій В. П. – кандидат юридичних наук, професор, завідувач кафедри цивільно-правових дисциплін Одеського державного університету внутрішніх справ.

I-87 **ІТ-право під час гібридної війни: від пошуку парадигми до практичних рішень** : кол. монографія / за заг. ред. проф.: Є. Харитонов, О. Харитонов, І. Давидової. – Одеса : Фенікс, 2025. – 588 с.
ISBN 978-617-8430-70-2

Монографія є продовженням циклу праць колективу кафедри цивільного права Національного університету «Одеська юридична академія», присвячених результатам досліджень цивілістичних шкіл університету від часу їхнього формування до гібридної війни, що триває нині. У третьому томі аналізуються в контексті гібридної війни: проблеми визначення концепту «ІТ-право», особливості правового регулювання відносин, що виникають у зв'язку з використанням інформаційних технологій, особливості механізму цивільно-правового регулювання у сфері ІТ, чинник симулякру, значення та роль інформаційного середовища як стратегічного ресурсу, правові рамки для цифрових активів і перспективи цифрової власності, ІТ-правочини, порушення прав інтелектуальної власності в Інтернет, протидія кіберзагрозам у гібридній кібервійні, загрози вербування неповнолітніх через соцмережі та месенджери та юридичні заходи запобігання таким загрозам, правове регулювання стартапів, е-кредитування, цивільно-правова відповідальність за шкоду, завдану кібератаками, забезпечення інформаційної безпеки електронного судочинства в умовах гібридної війни в Україні та ін.

Авторський колектив концентрував увагу на обґрунтуванні необхідності комплексного вирішення практичних питань впорядкування інформаційно-технологічні відносини в умовах гібридної російсько-української війни. Автори прагнули розкрити особливості правового регулювання цих відносин і запропонувати власне бачення шляхів вирішення проблем, що виникають у цій сфері. Усвідомлюючи спірність низки висновків і пропозицій, автори розраховують на продовження плідних дискусій з проблем правового регулювання інформаційних технологій, зокрема в умовах гібридної війни.

Монографія може бути цікавою науковцям, практикуючим юристам, викладачам, аспірантам, здобувачам вищої освіти, а також широкому загалу небайдужих українців, які цікавляться проблемами правового регулювання у сфері ІТ, зокрема під час гібридної війни.

УДК 340:004:327:355

ЗМІСТ

Авторський колектив	5
Розділ 1. Прагматична (соціологічна) школа «ІТ-права» – відповідь цивілістики на виклики інформаційного суспільства (Євген Харитонов, Олена Харитонova, Ірина Давидова)	7
Розділ 2. Концепт ІТ-права (Євген Харитонов, Олена Харитонova)	30
Розділ 3. Гібридна інформаційна війна та інформаційні технології (Євген Харитонов, Олена Харитонova)	65
Розділ 4. ШІ як бінарна категорія ІТ (Євген Харитонов, Олена Харитонova)	93
Розділ 5. Симулякр, гібридна (інформаційна) війна і потенціал ІТ (Євген Харитонов, Олена Харитонova)	119
Розділ 6. Інформаційне середовище як стратегічний ресурс у гібридних конфліктах (Оксана Калітенко)	143
Розділ 7. Правові рамки для цифрових активів: перспективи цифрової власності (Катерина Некіт)	175
Розділ 8. Захист немайнових прав у медіапросторі в період гібридної війни (Алла Кирилюк, Лариса Галупова)	203
Розділ 9. ІТ-правочини в умовах гібридної війни (Ірина Давидова)	250
Розділ 10. Порушення прав інтелектуальної власності в мережі інтернет під час гібридної агресії в умовах воєнного стану (Наталія Бааджи)	279
Розділ 11. Кіберзагрози у гібридній кібервійні: дія і протидія (Євген Харитонов, Олена Харитонova)	323
Розділ 12. Етико-юридичні аспекти використання штучного інтелекту в мережі інтернет в умовах гібридної війни (Олександр Омельчук)	351
Розділ 13. Застосування систем автоматизованого прийняття рішень під час збройного конфлікту (Віра Токарева)	378

Розділ 14. Гібридна війна і кіберзброя (Євген Харитонов, Олена Харитонova)	388
Розділ 15. Вербування неповнолітніх через соцмережі та месенджери в умовах гібридної війни: загрози, механізми та заходи запобігання (Вікторія Рябченко).	420
Розділ 16. Правове регулювання діяльності стартапів в умовах гібридної війни: виклики, можливості та перспективи (Дмитро Розумейко).	435
Розділ 17. Е-кредитування у період воєнного стану (Олена Берназ-Лукавецька)	453
Розділ 18. Цивільно-правова відповідальність за шкоду, завдану кібератаками (Богдан Фасій)	483
Розділ 19. Сімейні правовідносини в сфері інформаційних технологій в умовах гібридної війни (Оксана Сафончик)	514
Розділ 20. Забезпечення інформаційної безпеки електронного судочинства в умовах гібридної війни в Україні (Крістіна Дрогозюк)	545
Розділ 21. Кіберспортивна дипломатія: перспективи для України (Максим Ткалич, Юлія Толмачевська)	557
Список основних праць представників школи	565

Авторський колектив

Харитонов Євген (ORCID ID: 0000-0001-5521-0839), доктор юридичних наук, професор, член-кореспондент НАПрН України, зав. кафедри цивільного права НУ «ОЮА»: розділ 1 (у співав. з О. Харитоновою, І. Давидовою); розділ 2 (у співав. з О. Харитоновою); розділ 3 (у співав. з О. Харитоновою); розділ 4 (у співав. з О. Харитоновою); розділ 5 (у співав. з О. Харитоновою); розділ 11 (у співав. з О. Харитоновою); розділ 14 (у співав. з О. Харитоновою);

Харитонova Олена (ORCID ID: 0000-0002-9681-9605), докторка юридичних наук, професорка, членкиня-кореспондент НАПрН України, зав. кафедри права інтелектуальної власності і патентної юстиції НУ «ОЮА»: розділ 1 (у співав. з Є. Харитоновим, І. Давидовою); розділ 2 (у співав. з Є. Харитоновим); розділ 3 (у співав. з Є. Харитоновим); розділ 4 (у співав. з Є. Харитоновим); розділ 5 (у співав. з Є. Харитоновим); розділ 11 (у співав. з Є. Харитоновим); розділ 14 (у співав. з Є. Харитоновим);

Давидова Ірина (ORCID ID: 0000-0001-5622-671X), докторка юридичних наук, професорка, професорка кафедри цивільного права НУ «ОЮА»: розділ 1 (у співав. з Є. Харитоновим, О. Харитоновою); розділ 9;

Некіт Катерина (ORCID ID: 0000-0002-3540-350X), докторка юридичних наук, професорка, професорка кафедри цивільного права НУ «ОЮА»: розділ 7;

Сафончик Оксана (ORCID ID: 0000-0001-6781-8219), докторка юридичних наук, професорка, професорка кафедри цивільного права НУ «ОЮА»: розділ 19;

Бааджи Наталія (ORCID ID: 0000-0002-9889-4879), кандидатка юридичних наук, доцента, доцентка кафедри права інтелектуальної власності та патентної юстиції НУ «ОЮА»: розділ 10;

Берназ-Лукавецька Олена (ORCID ID: 0000-0002-2133-1672), кандидатка юридичних наук, доцента, доцентка кафедри цивільного права НУ «ОЮА»: розділ 17;

Галупова Лариса (ORCID ID: 0000-0001-6263-2773), кандидатка юридичних наук, доцентка кафедри права інтелектуальної власності та патентної юстиції НУ «ОЮА»: розділ 8 (у співав. з А. Кирилюк);

Дрогозюк Крістіна (ORCID ID: 0000-0001-9254-9575), кандидатка юридичних наук, доцента, доцентка кафедри цивільного, нотаріального та виконавчого процесу НУ «ОЮА»: розділ 20;

Калітенко Оксана (ORCID ID: 0000-0003-1001-3561), кандидатка юридичних наук, доцентка, професорка кафедри цивільного права НУ «ОЮА»: розділ 6;

Кирилюк Алла (ORCID ID: 0000-0002-3051-6599), кандидатка юридичних наук, доцентка, доцентка кафедри права інтелектуальної власності та патентної юстиції НУ «ОЮА»: розділ 8 (у співав. з Л. Галуповою);

Омельчук Олександр (ORCID ID: 0000-0002-0082-3619), кандидат юридичних наук, доцент, доцент кафедри цивільного права НУ «ОЮА»: розділ 12;

Ткалич Максим (ORCID ID: 0000-0003-4224-7231), кандидат юридичних наук, доцент, доцент кафедри цивільного права Запорізького національного університету: розділ 21 (у співав. з Ю. Толмачевською);

Токарева Віра (ORCID ID: 0000-0002-8409-1477), кандидатка юридичних наук, доцентка, доцентка кафедри цивільного права НУ «ОЮА»: розділ 13;

Толмачевська Юлія (ORCID ID: 0000-0002-7964-8875), докторка філософії (081 право): розділ 21 (у співав. з О. Ткаличем);

Фасій Богдан (ORCID ID: 0000-0002-8715-930X), кандидат юридичних наук, доцент, декан факультету судового та міжнародного права НУ «ОЮА»: розділ 18;

Розумейко Дмитро (ORCID ID: 0000-0001-8206-1031), аспірант кафедри цивільного права НУ «ОЮА»: розділ 16;

Рябченко Вікторія (ORCID ID: 0009-0007-1542-6492), аспірантка кафедри цивільного права НУ «ОЮА»: розділ 15.

Розділ 21

КІБЕРСПОРТИВНА ДИПЛОМАТІЯ: ПЕРСПЕКТИВИ ДЛЯ УКРАЇНИ

DOI

Максим Ткалич

кандидат юридичних наук, доцент

Юлія Толмачевська

докторка філософії (081 право)

Сучасні реалії світової політики, зокрема повномасштабне вторгнення Російської Федерації в Україну у 2022 році, істотно трансформували підходи до міжнародної дипломатії. Традиційні інструменти, як-от класична дипломатія та міждержавні переговори, доповнюються новими формами м'якої сили – культурною, спортивною та, як демонструє практика останніх років, кіберспортивною дипломатією. У цьому контексті Україна опинилася в унікальному становищі: з одного боку, вона веде боротьбу за свою територіальну цілісність, а з іншого – активно просуває власний імідж на міжнародній арені через інноваційні гуманітарні інструменти.

У цьому контексті важливо дослідити, яким чином правове забезпечення може підтримати дипломатичний потенціал кіберспорту в Україні, зокрема через приклад гри S. T. A. L. K. E. R. 2, створеної українською студією GSC Game World.

S. T. A. L. K. E. R. 2: Heart of Chornobyl – це не лише чергова відеогра в жанрі survival horror, а важливий вияв українського культурного спротиву в умовах війни. Розроблена компанією GSC Game World, яка була змушена евакуюватися з Києва до Праги внаслідок вторгнення Російської Федерації, гра стала потужним міжнародним меседжем: український геймінг не лише вижив у часи війни, але й зберіг креативність, якість і здатність до глобального впливу. У березні 2022 року компанія офіційно припинила діяльність у Росії, тим самим підтвердивши проукраїнську позицію та солідарність зі світовою спільнотою.

Сама гра глибоко вкорінена в український наратив. Постапокаліптична тематика Чорнобиля тут виконує не лише роль антуражу, а й виступає як символ загроз, що стали реальністю – зокрема екологічних і геополітичних. Гасло “Made in Ukraine during the war”, що супроводжує рекламні кампанії S. T. A. L. K. E. R. 2, перетворює гру на акт цифрового спротиву, який доносить до мільйонів гравців у всьому світі реалії української боротьби.

Варто зазначити, що серія S. T. A. L. K. E. R. уже має культовий статус у глобальному геймерському середовищі – перші частини стали бестселерами, сформували численні фан-спільноти та навіть надихнули на створення модифікацій, коміксів і документальних проєктів. У цьому контексті S. T. A. L. K. E. R. 2 розглядається не просто як комерційний продукт, а як платформа для стратегічної комунікації, яка поєднує ігрову індустрію, культурну ідентичність та елементи кібердипломатії.

Хоча гра формально не є дисципліною кіберспорту, її вплив відчувається на екосистему геймерського ком'юніті, до якого належать і професійні гравці, стримери, аналітики та креатори контенту. Рекламні ролики, фанатські проєкти, колаборації з іншими брендами й платформами трансформують S. T. A. L. K. E. R. 2 на інформаційний хаб української культури в цифровому середовищі.

З огляду на це, гра виконує функцію не лише культурної, а й кіберспортивної дипломатії, адже вона:

- просуває український бренд на глобальних ігрових платформах (Steam, Xbox, Epic Games);
- формує позитивний імідж країни, що здатна виробляти контент світового рівня навіть в умовах війни;
- слугує майданчиком для неформальної дипломатії – через співпрацю з блогерами, стримерами, геймерами;
- відкриває нові формати гуманітарної підтримки – через продаж ігрових бонусів, NFT, тематичних мерчів, кошти з яких спрямовуються на допомогу ЗСУ або гуманітарні ініціативи.

Гра набуває особливого значення з огляду на трагедію Володимира Єжова (псевдонім «Fresh») – дизайнера гри, який загинув 22 грудня 2022 року під Бахмутом, у складі добровольчого корпусу. Його подвиг став символом героїзму української культури та посилив дипломатичний імпульс проєкту.

Таким чином, S. T. A. L. K. E. R. 2: Heart of Chornobyl є прикладом того, як геймінг може стати каналом для формування політичного меседжу, мобілізації міжнародної підтримки та конструювання цифрової суб'єктності держави на тлі глобальних загроз.

Отже, кіберспорт, як динамічна сфера, що поєднує технології, молодіжну культуру та глобальні комунікації, стає важливим засобом репрезентації національних інтересів. Після початку війни багато українських кіберспортсменів стали не лише представниками своєї країни на змаганнях, а й символами стійкості, волі до перемоги та захисниками цифрового культурного фронту. У зв'язку з цим актуалізується потреба в правовому осмисленні кіберспортивної діяльності – як у межах національного правового поля, так і на міжнародному рівні.

Крім суто дипломатичних аспектів кіберспорту дослідження механізмів правового регулювання, договірних зобов'язань, міжнародного партнерства у сфері кіберспорту, а також аналіз потенціалу кіберспортивної дипломатії становлять наукову та практичну цінність в умовах нової геополітичної реальності. Особливої ваги це набуває для України, яка прагне інтегруватися до європейського правового простору та водночас протистоїть гібридним викликам з боку держави-агресора.

Варто нагадати, що кіберспорт (англ. esports) – це форма змагальної діяльності у відеоіграх, яка має ознаки спортивного змагання: чіткі правила, системи ліг, команди, тренерів і фанатів. Відповідно до рішення Міністерства молоді та спорту України від 2018 року, кіберспорт визнано офіційним видом спорту в Україні. Водночас українське законодавство досі не містить спеціального закону про кіберспорт.

У міжнародній площині регулювання здійснюється переважно приватноправовими актами розробників ігор (наприклад, EULA – End User License Agreement) та організаторів змагань. У Європейському Союзі відсутня уніфікована правова база щодо кіберспорту, однак низка держав (Франція, Німеччина, Іспанія) мають власні акти, які регулюють діяльність кіберспортсменів, контракти, оподаткування тощо.

Нормативно-правове регулювання кіберспорту в Україні базується на загальних положеннях Закону України «Про фізичну культуру

і спорт», а також на наказах Міністерства молоді та спорту. Водночас відсутність спеціального закону створює низку правових прогалин:

- не врегульовано статус кіберспортсмена;
- відсутній механізм ліцензування турнірів;
- невизначені вимоги до контрактів між гравцями й організаціями;
- слабе податкове регулювання діяльності кіберспортивних клубів.

У 2022 – 2023 роках у Верховній Раді лунали пропозиції щодо розробки спеціального закону про кіберспорт, однак наразі вони не реалізовані. Перспективним напрямом є гармонізація українського законодавства із практиками ЄС у межах Угоди про асоціацію.

Повертаючись до дипломатичних аспектів гри, слід зазначити, що за аналогією зі спортивною дипломатією (наприклад, Олімпійськими іграми, де держави просувають свою культурну ідентичність), поняття «кіберспортивної дипломатії» передбачає використання кіберспорту як платформи для посилення міжнародної суб'єктності держави, формування позитивного іміджу та культурного обміну. Механізмами є:

- участь національних команд у міжнародних турнірах;
- проведення великих івентів в Україні;
- підтримка власних розробників і гравців як культурних амбасадорів;
- створення державної програми підтримки кіберспорту на міжнародному рівні.

Прикметно, що Україна за останні роки стала одним із лідерів світової кіберспортивної сцени. Розвинена інфраструктура, висококваліфіковані гравці та міжнародні команди з українськими спортсменами сприяють формуванню позитивного іміджу країни в глобальному інформаційному просторі.

Однією з найвідоміших і найуспішніших команд у світі є український клан Natus Vincere (Na'Vi). Упродовж останніх трьох років Na'Vi продовжує утримувати високі позиції у дисциплінах Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), Dota 2 та Rainbow Six Siege, демонструючи стабільність, професіоналізм і спортивний дух.

PGL Major Antwerp 2022 (CS:GO): Na'Vi посіла друге місце, програвши у фіналі лише команді FaZe Clan, але підтвердила свій статус

однієї з найкращих у світі. Турнір транслювався мільйонами глядачів, що стало ефективним майданчиком для просування України на світовій арені.

The International 2021 (Dota 2): Хоча Na'Vi не змогла повторити триумф 2011 року, команда увійшла до топ-8, демонструючи високий рівень гри та українську майстерність у світовому кіберспорті.

BLAST Premier Spring Finals 2023: Команда Na'Vi виборола титул чемпіонів, що стало яскравим сигналом про відродження їх домінування у CS:GO після кількох років поступового спадання.

На Європейському чемпіонаті з кіберспорту 2025 року (European Esports Championship 2025), який відбувся з 9 по 13 липня в Пріштіні, Косово, під егідою Європейської федерації кіберспорту (EEF) та Федерації кіберспорту Косова, українська змішана збірна дійшла до фіналу гри CS-2.

У контексті війни, в якій перебуває Україна, кожен міжнародний виступ українських кіберспортсменів набуває подвійного значення. Вони стають не лише змаганнями за трофеї, а й формою міжнародної дипломатії, що:

- поширює знання про Україну у світі, демонструючи її національну стійкість;
- формує образ України як сучасної, технологічно розвиненої країни, яка успішно конкурує у сфері цифрових технологій;
- сприяє консолідації української діаспори і прихильників у різних країнах;
- забезпечує додаткову увагу до гуманітарних проблем через прямі звернення гравців і команд до аудиторії.

Особливої ваги цьому надають участь українських команд у глобальних турнірах з великими трансляціями (наприклад, PGL Major, The International), де аудиторія сягає десятків мільйонів.

З точки зору правового аналізу, участь українських команд і гравців у міжнародних турнірах супроводжується низкою правовідносин:

- договірні зобов'язання між гравцями та клубами;
- ліцензійні угоди з власниками ігор;
- трудові відносини у частині контрактів, зарплат і соціальних гарантій;
- оподаткування призових і доходів;

- захист прав інтелектуальної власності, зокрема ніків, логотипів і трансляцій.

Європейська практика надає приклади нормативного регулювання: у Франції введено статус «професійного кіберспортсмена», а у Німеччині кіберспорт визнаний спортивною діяльністю, що дає змогу залучати іноземних гравців на пільгових умовах. Україні доцільно запозичити такі підходи, адаптуючи їх до національного контексту.

Щодо перспектив правового регулювання кіберспорту в Україні, то було б доцільно розробити спеціальний закон «Про кіберспорт», який включав би:

- визначення понять (кіберспортсмен, організатор турніру, кіберспортивний клуб);
- регулювання статусу учасників та їхньої правової відповідальності;
- процедуру реєстрації, ліцензування та контролю за кіберспортивними організаціями;
- захист прав учасників, зокрема неповнолітніх гравців;
- запобігання шахрайству, допінгу, маніпуляціям результатами.

Україна має всі передумови стати центром кіберспортивного розвитку в Східній Європі, а належне правове регулювання здатне стимулювати як внутрішній ринок, так і зміцнити міжнародну присутність.

Висновки

Упродовж останнього десятиліття кіберспорт поступово трансформувався з нішового хобі у глобальне явище, яке охоплює мільйони гравців, глядачів і спонсорів у всьому світі. Цей розвиток відкрив новий вимір публічної дипломатії – кіберспортивну дипломатію – яка дедалі частіше використовується як інструмент м'якої сили, зокрема в контексті гібридних загроз, культурної боротьби та просування національного іміджу. В умовах повномасштабної збройної агресії росії проти України кіберспорт набув не лише соціокультурного, але й геополітичного виміру, а українські гравці, розробники та команди почали відігравати роль цифрових амбасадорів своєї держави.

Глобальною тенденцією стало залучення кіберспорту до національних стратегій публічної дипломатії. Держави, як-от Південна Корея, Китай, США та Франція, активно фінансують розвиток кіберспортивної інфраструктури, підтримують участь у міжнародних турнірах, укладають стратегічні партнерства з провідними кіберспортивними організаціями. У деяких випадках (як у Франції чи ОАЕ) уряди виступають співорганізаторами кіберспортивних чемпіонатів світового рівня, які слугують майданчиком для просування іміджу країни, обміну технологіями та залучення іноземних інвестицій. Така стратегія відповідає сучасним вимогам цифрової дипломатії, де кіберпростір і віртуальні спільноти стають не менш впливовими за традиційні ЗМІ чи класичну культуру.

В Україні кіберспортивна дипломатія розвивається на тлі складної безпекової ситуації, але демонструє стійку позитивну динаміку. Гучні перемоги українських команд NAVI, Monte та гравців у дисциплінах CS:GO, Dota 2, Valorant стали важливими інформаційними приводами для зміцнення авторитету України на міжнародній арені. Завдяки участі в престижних світових турнірах, українські гравці не лише здобувають визнання, але й популяризують українську мову, символіку, патріотичну позицію. Це дозволяє формувати нові форми культурної присутності України у світовому медіапросторі, особливо серед молоді.

Ключову роль у формуванні іміджу України як цифрової нації відіграють також українські розробники, зокрема студія GSC Game World, яка створює гру S. T. A. L. K. E. R. 2: Heart of Chornobyl. Унікальність цього кейсу полягає в поєднанні культурної, технологічної та дипломатичної складових. Гра, створена в умовах війни, позиціонується як символ незламності та водночас – як витвір української ідентичності, спрямований на західного споживача. Вона виступає інструментом цифрової дипломатії, де гравець мимоволі занурюється в наративи, близькі українському досвіду спротиву, втрати й надії.

Перспективи подальшого розвитку кіберспортивної дипломатії в Україні залежать від кількох факторів:

Інституціоналізація. Потрібна державна стратегія підтримки кіберспорту як частини цифрової та культурної дипломатії. Зокрема, доцільно включити його до культурної політики, сприяти формуванню прозорої нормативної бази, підтримувати освітні програми та ініціативи на місцевому рівні;

Міжнародне партнерство. Важливо укласти меморандуми про співпрацю з провідними кіберспортивними організаціями світу, розвивати публічно-приватні партнерства, просувати участь українських гравців і команд у міжнародних лігах.

Символічний капітал. Україна повинна системно працювати над створенням нових ігрових продуктів на кшталт S. T. A. L. K. E. R., які просувають українську культурну спадщину, історичну пам'ять і сучасну реальність у привабливому форматі.

Отже, кіберспорт став не просто елементом розваг чи спортивного змагання, а справжнім інструментом дипломатичної взаємодії. Україна вже успішно використовує його у боротьбі за інформаційний простір, і має всі підстави для подальшого закріплення своїх позицій як цифрової культурної держави в сучасному світі.

Ключові слова: IT-право, інформаційне суспільство, кіберспорт, спортивна дипломатія, національна стратегія, збройна агресія, гібридна війна.