

**УДК 004.056.53**

**Даніїл Сергійович Бєлік,**  
студент Національного аерокосмічного  
університету ім. М. Є. Жуковського  
«Харківський авіаційний інститут»

**Михайло Віталійович Цуранов,**  
старший викладач кафедри комп'ютерних систем, мереж та  
кібербезпеки Національного аерокосмічного  
університету ім. М. Є. Жуковського  
«Харківський авіаційний інститут»

## **Методи боротьби з кібершахраями в магазинах цифрової дистрибуції**

З розвитком телекомунікаційних мереж більшість звичайних магазині перейшли у онлайн режим роботи, це дозволило клієнтам не йти до магазина, а обирати потрібну їм річ у інтернет-магазині. В цей час почали набирати популярність такі магазини, як Aliexpress, Amazon (магазини, які продають звичайні речі, які потрібні для повсякденного користування), Apple Store, Google Play Market (магазини для мобільних додатків), Steam, Epic Games Store (магазини, які продають комп'ютерні ігри).

У зв'язку з тим, що компанія Apple, задала тенденцію що гарні мобільні ігри можуть коштувати не більше 30 грн, велика частина населення почала покупати ігри в онлайн магазині Apple Store, що і вплинуло і на інші компанії, які почали відкривати свої інтернет-магазини для продажу ліцензійних копій ігор. Магазини також почали надавати різні акційні пропозиції, що збільшило кількість активних користувачів. У Steam це традиційні розпродажі та різноманітні акційні пропозиції щодо ігор. У Epic Games Store безкоштовні ігри щотижня та тематичні розпродажі. А у Google Play Market великі знижки на ігри та акційні пропозиції на ігри.

Згідно з даних Steam, щоденно магазин відвідує близько 11 000 000 користувачів, у той час як у Epic Games Store приблизно 3 500 000 [1].

Магазини дозволяють не тільки проводити час за грою але отримати і зберігати різноманітні ігрові трофеї, які з часом можна буде продати на торговій площаці самого магазину. Спочатку це було маркетинговим

ходом ігрових магазинів, а з часом це набуло комерційної привабливості. Завдяки чому і виники, люди які заробляють на перепродажі ігрових речей та обмінюються речами з іншими у вигоду собі. Така тенденція не могла, не зацікавити шахраїв, тому що в інвентарі деяких користувачів вартість трофеїв може досягати десятки тисяч доларів.

Зазвичай такі магазини мають недоліки у системі захисту. Наприклад, корпорація Valve (компанія, що створила сервіс Steam), опублікувала звіт, згідно якого майже 77 тисяч користувачів Steam, щомісяця втрачають гроші, ігрові предмети та навіть облікові записи, а також корпорація повідомляє, що ці жертви – далеко не завжди новачки або наївні користувачі, навпаки, від атак хакерів часто страждають професійні гравці, учасники спільнот на вебресурсі Reddit і торговці ігровими предметами [2].

Steam визнає, що торгівля краденими ігровими товарами і аккаунтами перетворилася в новий, вельми прибутковий підпільний бізнес. З кожним роком число таких кібершахраїв росте.

Існують наступні види шахрайств:

1. Фішинг – вид шахрайства, метою якого є виманювання у користувачів мережі персональних даних інтернет-магазинів. Шахраї вивчають профіль користувача та відправляють потенційній жертві повідомлення в якому міститься посилання, яке і повинен відкрити користувач [3].

2. Шкідливе ПЗ, найбільш поширені – кейлоггери. Кейлоггери запам'ятовують все, що ви вводите з клавіатури, і передають цю інформацію зловмисниківі. Природно, серед усього, що ви друкуєте, рано чи пізно опиняться і пароль з логіном. Подібного роду програми поширюються в середовищі геймерів під виглядом додаткових програм для ігор.

3. Уразливості клієнтів. Навіть у великих магазинах захист не є досконалим. Наприклад, у 2018 через проблеми з кешем Steam можна було випадковим чином потрапити в чужий аккаунт.

Останній скандал навколо платформи Steam розгорівся в лютому 2019 року – через некоректний XSS файл. Зловмиснику досить було залишити на своїй сторінці повідомлення з командою, наприклад, на JavaScript. Клієнт Steam виконував її автоматично, без будь-яких повідомлень – і міг перенаправити на сторінку, яка містить небезпечні віруси [4].

На сьогоднішній день проблема з крадіжкою цифрових аккаунтів є актуальною. Розвивається як засоби захисту цифрових магазинів, так

і можливі способи злому аккаунтів. Кожний магазин має засоби захисту від шахрайів, однак користувачі не завжди знають про їх наявність, тому магазинам треба більш активно інформувати своїх клієнтів про наявні засоби. Через неувагу користувачів та закордонної юрисдикції усіх цифрових-магазинів правоохоронним органам України дуже важко розслідувати такі порушення [5].

#### **Список бібліографічних посилань**

1. По данным Epic, количество ежемесячных игроков Fortnite достигло 78,3 млн // 3DNews : сайт. 21.09.2018. URL: <https://3dnews.ru/975745> (дата звернення: 23.10.2019).
2. Valve раскрыла статистику кражи аккаунтов Steam и объяснила ужесточение правил обмена // 3DNews : сайт. 11.12.2015. URL: <https://3dnews.ru/924979> (дата звернення: 23.10.2019).
3. Как крадут аккаунты Steam и как от этого защититься? // Pikabu : сайт. URL: [https://pikabu.ru/story/kak\\_kradut akkauntyi\\_steam\\_i\\_kak\\_ot\\_yetogo\\_zashchititsya\\_2437942](https://pikabu.ru/story/kak_kradut akkauntyi_steam_i_kak_ot_yetogo_zashchititsya_2437942) (дата звернення: 19.10.2019).
4. З легким паром: как шахраи заробляют на геймерах. URL: <https://www.kaspersky.ru/blog/steam-scam/10879/> (дата звернення: 20.10.2019).
5. Против взлома есть приемы: как защитить игровой аккаунт от хакеров // PDA : сайт. 18.05.2017. URL: <http://4pda.ru/2017/05/18/342232/> (дата звернення: 22.10.2019).

*Одержано 25.10.2019*