



УДК 343.7



Анна Викторовна ВАНИНА,

аспирантка
Красноярского государственного
аграрного университета
emshanina86@mail.ru

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПРИЗНАКОВ ВИРТУАЛЬНОГО ОБЪЕКТА ПРИ СОВЕРШЕНИИ ПРЕСТУПЛЕНИЙ ПРОТИВ СОБСТВЕННОСТИ

IDENTIFICATION OF SIGNS OF A VIRTUAL OBJECT IN COMMITTING CRIMES AGAINST PROPERTY

Важность классификации виртуальных объектов в контексте уголовно-правовых отношений заключается в определении их юридического статуса при совершении преступлений против собственности. В связи с быстрым развитием виртуального пространства становится целесообразным изучение и внесение в уголовное законодательство изменений в виде определения понятия «виртуальный объект» и его характеризующих признаков, что позволит разграничить виды виртуальных объектов при совершении преступлений против собственности в виртуальном пространстве.

The importance of classifying virtual objects in the context of criminal law relations lies in determining their legal status when committing crimes against property. Due to the rapid development of virtual space, it becomes advisable to study and amend in the criminal legislation the definition of the concept of «virtual object» and its characteristic features, which will allow distinguishing the types of virtual objects when committing crimes against property in virtual space.

Ключевые слова: виртуальный объект, преступления против собственности, признаки виртуальности предмета преступления, цифровое пространство.

Keywords: *virtual object, crimes against property, signs of virtuality of the crime object, digital space.*

Цифровизация охватила все отрасли жизнедеятельности современного человека и привела к новому, информационно-компьютеризированному, развитию всех сфер жизнедеятельности. Расширение сферы использования Интернета и компьютерных технологий также способствует и модернизации методов совершения преступных деяний. Одним из распространенных видов преступности является хищение в виртуальном пространстве.

Виртуальная преступность имеет колоссальный прирост в информационном прогрессирующем обществе. За период с января по июнь 2023 года в России были выявлены 318,5 тысяч киберпреступлений, что на 27,9% больше, чем за тот же период 2022 года. Почти три четверти таких преступлений (70,2%) совершаются путем кражи или мошенничества¹. Несмотря на это, существуют определенные юридические изъяны, которые заключаются в отсутствии официальной

¹ Статистика Министерство внутренних дел России по киберпреступности. URL: <https://cdn1.tenchat.ru/static/vbc-gostinder/2023-09-25/ba13114d-99bb-4797-8988-7f2d45ac0340.pdf>.



дефиниции виртуального объекта в рамках уголовных правоотношений. На трансформацию данных отношений также обращается внимание в специальных исследованиях [напр.: 7, с. 233].

Виртуальное пространство является неотъемлемой частью современного общества, оказывающей существенное влияние на различные сферы человеческой деятельности. По мнению А.М. Васильева и А.А. Козырина: «Терминология, относящаяся к «виртуальному пространству», еще не до конца сформирована в научной среде, но уверенно к объектам виртуального пространства, то есть «виртуальным объектам», можно причислить страницы в социальных сетях, пользовательские аккаунты, предметы и персонажи игр. Следовательно, тема виртуального пространства, и тем более виртуального объекта, является новшеством в научной среде, и находится на начальном этапе исследования» [2, с. 16]. Изучение данного феномена способствует пониманию механизмов его функционирования, а также открывает возможности для разработки инновационных методов и подходов к решению актуальных задач. Одной из таких задач в рамках уголовно-правовых отношений является выделение характеризующих признаков виртуальности предмета преступления и закрепление понятия «виртуальный объект» в Уголовном кодексе Российской Федерации.

Как было отмечено выше, вопросы виртуального имущества изучаются исследователями, но имеют определенные юридические изъяны в формулировках. Так, И.С. Макаров отмечает: «Под виртуальными объектами понимают объекты, возникшие в результате деятельности человека в виртуальном пространстве и способные участвовать в экономическом обороте на правах собственности посредством пользования, владения и распоряжения ими» [3, с. 358]. Такое определение является многогранным, не содержащим в себе отличительные черты виртуального объекта от традиционного объекта преступления.

М.П. Бикмурзин предлагает расширить «перечень форм предмета преступления за

счет включения в него не вещественных явлений материального мира – всех видов газов, энергии и полей, которые не являются вещами, однако подвергаются физическому воздействию и обладают способностью удовлетворять человеческие потребности, допускают учет количественных параметров и качественных свойств» [1, с. 17]. Данный перечень можно дополнить определением «виртуального объекта», так как он не относится к предметам материального мира из-за специфики своего существования.

Виртуальный объект как предмет посягательств при преступлениях против собственности имеет ряд отличий от обычного физического объекта и в связи с отсутствием пояснения и конкретизирующих признаков трактуется в основных трех правовых сегментах.

Виртуальный объект – как объект гражданского права.

Как справедливо отмечает О.В. Сальникова: «Для существования виртуальным объектам требуется определенная «среда выполнения» (execution environment), то есть такие условия, при которых возможно функционирование программы, например наличие подключения к электрической сети, работающего компьютера или иной ЭВМ, доступа к сети Интернет» [5, с. 174]. Действительно, для любых действий, даже преступного характера, совершаемых с виртуальными объектами, необходимы определенные условия, описанные выше. Объекты гражданского права имеют материальную форму и существуют в реальном мире, в то время как виртуальные объекты существуют только в цифровом пространстве.

Когда речь идет об уголовных посягательствах, к примеру о хищении виртуального объекта, то он не может попадать под определение и классификацию, применяемую в гражданском праве, так как обладает специфическими отличительными чертами, которые необходимо учитывать в рамках уголовных дел.

Виртуальный объект – как игровой объект.

Компьютерная игра является одной из самых распространенных игровых плат-



форм, в которой можно выделить игровые объекты, имеющие номинальную стоимость, значимость для правообладателя (атрибуты, персонаж и т.д.) и становящиеся предметом преступлений.

Как отмечает М.А. Рожкова: «Какими бы замечательными свойствами ни обладало игровое имущество, оно не может рассматриваться в качестве материальной вещи и, кроме того, «живет» только в самой игре – вне игры игровое имущество не существует» [4]. По ее мнению, игровое имущество не обладает правовой защитой и не является объектом для защиты нарушенных прав, с чем смеем не согласиться, так как многие игровые объекты, несмотря на свою виртуальность, имеют номинальную стоимость, которая иногда достигает большого денежного значения, и если в отношении такого игрового объекта происходит, к примеру, хищение, то собственник данного игрового объекта несет материальный ущерб, а значит, имеет право на защиту своих прав и интересов.

К примеру, самой рекордной, причем официально, согласно книге Гиннеса, можно назвать сделку по продаже планеты Калипсо в игре Entropia Universe. По действующему курсу – это без малого полмиллиарда рублей¹. Несмотря на виртуальное существование, игровые объекты имеют номинальную стоимость, так как для «прокачивания» персонажа игры или его атрибутов требуются денежные вложения. Соответственно, любые преступные посягательства должны быть квалифицированы согласно УК РФ, а права собственника такого имущества защищены, но отсутствие законодательной нормы, в данном случае квалифицирующей преступные действия, связанные с игровым и виртуальными объектами, препятствует этому. Так, в гражданском деле от 03.07.2008 N 02-3433/2018 Савеловский районный суд города Москвы отказал в удовлетворении иска гражданину А. в защите нарушенных прав

в отношении игрового объекта, ссылаясь на п. 1 ст. 1062 ГК РФ, то есть приравняв компьютерную игру к азартной. Гражданин А. в исковом заявлении пояснил, что не смог использовать все функции своего игрового персонажа в полном объеме в онлайн игре из-за наложенных наказаний и ограничений доступа администрацией, в связи с чем понес материальный ущерб, который хотел возместить². При вынесении решения суд счел, что компьютерная игра основана на риске и считается азартной, тем самым не подлежит защите, что является некорректным по отношению к пользователям игры, которые несут материальные реальные затраты и приобретают различные функции и атрибуты для своих персонажей. Данный пример показывает, что понятия «игровой объект» не отражен в законодательстве Российской Федерации, а значит, защита прав на такие объекты невозможна.

Виртуальный объект – это компьютерная информация.

28 глава УК РФ посвящена различным манипуляциям (неправомерный доступ, удаление, блокировка и др.), применимым только к компьютерной информации, а под компьютерной информацией мы не сможем рассматривать ряд виртуальных объектов (цифровую валюту или компьютеризированные персональные данные, такие как электронная трудовая книжка, электронный личный кабинет и т.д.).

Виртуальные объекты имеют собственные уникальные характеристики и свойства, значительную ценность и могут использоваться в различных сферах, включая финансы, развлечения, образование и другие отрасли.

Как справедливо заметил В.В. Хилюта, виртуальное имущество (собственность, актив, ценность), по сути, представляет собой выражение ценности в цифровой форме [6, с. 70]. Поэтому они не могут рассматриваться только как компьютерная информация.

1 Михеев В. Геймеры жалуются на кражи игровых артефактов и аккаунтов // Новости. 2023. URL: <https://www.5-tv.ru/news/424798/virtualnye-vory-gejmery-zaluutsa-nakrazi-igrovyyh-artefaktov-idaze-akkauntov/?ysclid=ltjz4fnvn2817433315.N>

2 Официальный портал судов общей юрисдикции г. Москвы, информация по делу N 02-3433/2018. URL: <https://mos-gorsud.ru/rs/savyolovskij/services/cases/civil/details/4abd0ebe-6488-4d5a-a272-2f4d3eadf4db?category=fd-6051b&formType=fullForm>.



Наблюдается тенденция и модернизация видов виртуальных объектов в связи с активной компьютеризацией всех областей жизнедеятельности современного человека. Однако ни определения, ни характеризующие признаки, ни виды виртуальных объектов не отображены в законодательстве, а значит, любые действия преступного характера, связанные с ними, могут происходить безнаказанно или квалифицироваться по существующим нормам закона, зачастую с искажением объективной стороны преступления.

Существующие правовые нормы, разработанные для описания и защиты материальных объектов, часто оказываются несостоятельными в отношении виртуальных объектов и преступлений, связанных с ними.

Так, в Конвенции о преступности в сфере компьютерной информации ETS N 185 (Будапешт, 23 ноября 2001 г.), которую Российская Федерация не ратифицировала, нет определения и понятия виртуального объекта, и приближенные к этому понятию объекты трактуются как компьютерные данные или компьютерная информация, хотя речь идет о международных договорах, которые носят рекомендательный характер, но тем не менее дают юридическое начало рассматриваемому нами вопросу.

В постановлении Пленума Верховного Суда Российской Федерации от 15 декабря 2022 года N 37 «О некоторых вопросах судебной практики по уголовным делам о преступлениях в сфере компьютерной информации, а также иных преступлениях, совершенных с использованием электронных или информационно-телекоммуникационных сетей, включая сеть "Интернет"» речь идет о пояснении предмета хищения как компьютерной информации и не более того.

В ст. 2 Федерального закона от 27 июля 2006 года N 149 «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» дана основная терминология, относящаяся к преступлениям, связанным с компьютерной информацией, которая рассмотрена выше. В аналогичных нормативных правовых актах также нет легальной дефиниции, что говорит о том, что на сегодняшний день виртуальное имущество не имеет юридического определения.

Можно сделать вывод о том, что с развитием информационных технологий и цифрового пространства возникают новые виды преступлений, связанных с виртуальными объектами, которые не отображаются в законодательстве и не характеризуются традиционным пониманием материальных ценностей. Обновление законодательства в этой области является необходимым для того, чтобы гарантировать эффективное преследование и наказание преступников, занимающихся незаконной деятельностью в виртуальном пространстве, а также для защиты прав и интересов граждан и организаций, становящихся жертвами таких преступлений. Необходимо четко определить понятие виртуального объекта и его статус в уголовном праве, чтобы обеспечить эффективное противодействие нарушениям виртуальных прав и предотвратить возможные негативные последствия, связанные с их использованием в преступной деятельности.

В связи с этим допустимо сформулировать некоторые признаки, раскрывающие понимание виртуальности предмета преступлений.

1. Компьютеризированная визуализация – обязательное воспроизведение при помощи компьютерной и приравненной к ней техники.

2. Интернет-воспроизведение. Это означает, что любая виртуальная информация и любое действие с ней осуществляется при помощи Сети Интернет или мобильной сети.

3. Номинальная стоимость (виртуальный объект обладает какой-либо стоимостью или имеет ценность для обладателя).

4. Информационные данные (виртуальный объект обладает определенными данными), а именно:

а) компьютерные данные: код, шифр для считывания в компьютерной программе;

б) личные данные: право обладающие, профессиональные, финансовые и т.д.

5. Виртуальность, то есть виртуальные объекты не могут быть материальными и обладать физическими признаками вещи.

6. Электронный оборот, то есть любые действия: модификация, хищение, передача в пользование и прочее происходят при помощи специализированных электронных площадок.



На основании вышеизложенных рассуждений становится логичным предложение о закреплении понятий «виртуальное преступление» и «виртуальный объект» в Общей части Уголовного кодекса Российской Федерации путем добавления изменений в раздел 2 «Преступление», главу 3 «Понятие преступления и виды преступлений», статью 14.1 «Преступления в сфере виртуального пространства» со следующей формулировкой:

«1. Преступлением в сфере виртуального пространства признается общественно опасное деяние, совершенное при помощи компьютерной и приравненной к ней техники, реализованное посредством информационно-телекоммуникационных систем, в том числе сети Интернет, предметом посягательства в котором является виртуальный объект.

2. Виртуальный объект – элемент нематериального мира, созданный при помощи компьютерного кодирования, визуализация которого возможна только при помощи компьютерного (и приравненного к нему) устройства.

3. Видами виртуального объекта являются:

- а) цифровая валюта;
- б) игровые объекты;
- в) личные персональные данные;
- г) цифровые объекты».

При такой формулировке квалификация преступлений, относящихся к главе 21 УК РФ, уже не вызовет существенных трудностей, так как уголовно-правовая оценка будет опираться на легальную дефиницию.

Развитие виртуального пространства означает, с одной стороны, постоянный рост и модернизацию видов виртуальных объектов, с другой – развитие преступных посягательств в отношении этих объектов. Соответственно, классификация виртуальных объектов в рамках уголовно-правых отношений необходима для определения их правового статуса при совершении преступлений против собственности, так как виртуальное пространство имеет колоссальное развитие, а значит, необходимо обеспечить защиту прав и интересов граждан в цифровом пространстве.

Библиографический список

1. Бикмурзин, М.П. Предмет преступления: теоретико-правовой анализ : автореф. дис. ... канд. юрид. наук / М.П. Бикмурзин. – Башкортостан: Башкирский государственный университет, 2005. – 32 с.
2. Васильев, А.М. Уголовно-правовая защита правомерных интересов в отношении виртуальных объектов / А.М. Васильев, А.А. Козырин // Уральский журнал правовых исследований. – 2019. – N1 (2). – С. 14-43.
3. Макаров, И.С. Виртуальные объекты как новый предмет взяточничества: проблемы и перспективы развития уголовно-правового регулирования / И.С. Макаров, А.В. Кулаков // Молодой ученый. – 2023. – N 3 (450). – С. 358-360.
4. Рожкова, М.А. Цифровые активы и виртуальное имущество: как соотносится виртуальное с цифровым / М.А. Рожкова // Закон.ру. 2018. 13 июня. – URL: https://zakon.ru/blog/2018/06/13/cifrovye_aktivy_i_virtualnoe_imuschestvo_kak_sootnos.
5. Сальникова, О.В. Правовая природа объектов виртуальной реальности / О.В. Сальникова // МНСК-2018: Государство и право : материалы 56-й международной научной студенческой конференции, Новосибирск, 22-27 апреля 2018 года. – Новосибирск: Новосибирский национальный исследовательский государственный университет, 2018. – С. 174-175.
6. Хилюта, В.В. Дематериализация предмета хищения и вопросы квалификации посягательств на виртуальное имущество / В.В. Хилюта // Журнал российского права. – 2021. – Т. 25. – N 5. – С. 68-82.
7. Штангауэр, И.С. Криминологические проблемы предупреждения преступности в сфере высоких технологий / И.С. Штангауэр, А.В. Карелина, П.В. Тепляшин // Стратегия противодействия преступлениям как элемент международной и национальной безопасности : сборник научных трудов / под ред. Н.С. Расуловой. – Екатеринбург: Уральский юридический институт Министерства внутренних дел Российской Федерации, 2021. – С. 231-237.