

Научная статья
УДК 343.985

ОБНАРУЖЕНИЕ И ИЗЪЯТИЕ ЦИФРОВОЙ ИГРОВОЙ ВАЛЮТЫ ПРИ РАССЛЕДОВАНИИ ЛЕГАЛИЗАЦИИ ДОХОДОВ, ПОЛУЧЕННЫХ ПРЕСТУПНЫМ ПУТЁМ

Халин Владислав Дмитриевич

Краснодарский университет МВД России, Краснодар, Россия

Nonjo33@gmail.com

Аннотация. В данном исследовании рассмотрены проблемные вопросы, связанные с расследованием легализации доходов, полученных преступным путём с использованием цифровой игровой валюты и внутриигровых ценностей; проанализированы особенности оборота внутриигровых ресурсов. С учётом проведённого анализа предложен алгоритм реализации следственных действий, направленных на обнаружение и изъятие подобных игровых ресурсов. Полученные результаты могут быть использованы для оптимизации предварительного расследования по уголовным делам, связанным с легализацией доходов, полученных преступным путём.

Ключевые слова: легализация доходов, полученных преступным путём, отмыwanie денег и иного имущества, цифровая игровая валюта, игровые ценности, интернет, виртуальная валюта.

Благодарности: работа выполнена при поддержке научного руководителя – заместителя начальника кафедры криминалистики Краснодарского университета МВД России кандидата юридических наук, доцента Науменко О. А.

Для цитирования: Халин В. Д. Обнаружение и изъятие цифровой игровой валюты при расследовании легализации доходов, полученных преступным путём // Научный вестник Орловского юридического института МВД России имени В. В. Лукьянова. 2025. № 2(103). С. 321–326.

DETECTION AND SEIZURE OF DIGITAL GAME CURRENCY DURING THE INVESTIGATION OF MONEY LAUNDERING

Vladislav D. Khalin

Krasnodar University of the Ministry of Internal Affairs of Russia, Krasnodar, Russia

Nonjo33@gmail.com

Annotation. This study examines problematic issues related to the investigation of the legalization of proceeds from crime committed using digital in-game currency and in-game valuables, analyzes the features of the turnover of in-game resources. Based on the analysis, an algorithm for conducting investigative actions aimed at detecting and seizing such game resources is proposed. The results obtained can be used to optimize the preliminary investigation of criminal cases related to the legalization of proceeds from crime.

Keywords: money laundering, money laundering and other property laundering, digital game currency, game values, Internet, virtual currency.

Gratitude: the work was carried out with the support of the scientific supervisor – Deputy Head of the Department of Criminology of the Krasnodar University of the Ministry of Internal Affairs of Russia, Candidate of Law, Associate Professor Naumenko O. A.

For citation: Khalin D. V. Detection and seizure of digital game currency during the investigation of money laundering // Scientific Bulletin of the Orel Law Institute of the Ministry of Internal Affairs of Russia named after V.V. Lukyanov. 2025. № 2(103). P. 321–326.

Концепцией развития национальной системы противодействия легализации (отмыванию) доходов, полученных преступным путём, и финансированию терроризма закреплена ведущая роль развития методик выявления, раскрытия и расследования преступлений, связанных с приданием правомерного вида владению, пользованию и распоряжению доходам, полученным в результате совершения преступлений¹. Активная интеграция информационных технологий в преступную деятельность повлекла также изменение механизма совершения легализации доходов, полученных преступным путём. Злоумышленниками разрабатываются всё более новые способы вовлечения денег и иного имущества, полученного посредством преступной деятельности в легальный экономический оборот. Одним из новейших способов легализации доходов, полученных преступным путём, является использование цифровой игровой валюты. Компьютерные игры всё больше проникают в обыденную жизнь многих людей, формируя новую ветвь виртуальных прав собственности. Уже не вызывает удивления разговор о вложении реальной денежной массы в приобретение вещей, которые не имеют материального выражения [1, с. 65].

С ростом числа виртуальных сообществ (онлайн-игр, платформ, социальных сетей и др.) и благодаря развитию технологий стали множиться случаи создания и распространения своих собственных виртуальных валют в рамках различных виртуальных сообществ. Внутриигровая валюта представляет собой платёжное средство, используемое в рамках конкретной виртуальной среды. Виртуальная валюта (игровая валюта) – нефинансовые электронные деньги, то есть формально частные деньги, которые используются для приобретения и продажи виртуальных товаров в различных сетевых сообществах: социальных сетях, виртуальных мирах и онлайн-играх. Подобная валюта может быть использована для приобретения и продажи виртуальных товаров в различных сетевых сообществах, в том числе в социальных сетях, онлайн- и офлайн-играх [2, с. 89]. Фактически виртуальные товары и виртуальные деньги не имеют ценности для каждого субъекта гражданского оборота, но нельзя говорить о том, что они не имеют материальной ценности [3, с. 135]. Так, например, на данный момент имеется возможность купить «виртуальное имущество» за реальные деньги и свободно распоряжаться им в ходе игры. Речь в данном случае идёт о больших суммах, например: в сообществе виртуальных трейдеров главным событием 2020 года стала покупка винтовки «Вой» с редким скином и наклейками за 100 000 долларов [4, с. 111]. Использование цифровой игровой валюты и игровых ресурсов для совершения преступлений с каждым годом всё чаще встречается как в мировой, так и в национальной правоприменительной практике. В 2023 году федеральным судом Сан-Франциско было рассмотрено дело о легализации преступных активов при помощи цифровой игровой валюты и игровых ценностей в игре «Roblox». Группой более чем 300 человек использовалась игровая валюта «Robux» для придания правомерного вида владению, пользованию и распоряжению более 300 тысячам долларов США². Генеральной прокуратурой Турции был выявлен случай отмывания денег или иного имущества с использованием цифровой платформы «Twitch» и представленной в ней

¹Концепция развития национальной системы противодействия легализации (отмыванию) доходов, полученных преступным путем, и финансированию терроризма [Электронный ресурс]: утв. Президентом Рос. Федерации 30 мая 2018 г. Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс».

² Hundreds Of Roblox Users May Be 'Engaged In Money Laundering'. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.forbes.com/sites/cyrusfarivar/2023/03/30/hundreds-of-roblox-users-may-be-engaged-in-money-laundering-court-filing-says/?sh=30c64038381c> (дата обращения: 20.03.2025).

валютой «Bits». Группа из 40 стримеров получала пожертвования в виде данной валюты и впоследствии обменивала их на фиатные денежные средства и криптовалюту¹. В 2022 году Верх-Исетский районный суд города Екатеринбурга вынес приговор по делу № 1-382/2022, признав Кирсанова А. Ю. виновным в создании вредоносных компьютерных программ для автоматической добычи внутриигровой валюты в онлайн-играх². В период с 2021 по 2024 год различными судами был рассмотрен ряд уголовных дел, в которых фигурируют цифровые площадки, одним из основных направлений деятельности которых является оборот игровой валюты и внутриигровых ценностей³.

Проведение поисковых следственных действий, направленных на обнаружение и изъятие цифровой игровой валюты и игровых ценностей при расследовании легализации доходов, полученных преступным путём, во многом зависит от способа хранения, выпуска и оборота подобных игровых ресурсов и отдельных характеристик цифрового пространства, в рамках которого функционирует та или иная валюта. Рассмотренные в рамках исследования игровые пространства функционируют на основе цифровых платформ. Цифровая платформа – представляет собой программную среду, на основе которой функционируют инструментальные (например, *JAVA*, *Android OS*, *IOS*), инфраструктурные (например, ЭРА-ГЛОНАСС) или прикладные (*Uber*, *PayPal*, *Avito*) аппаратные комплексы, обеспечивающие реализацию функций виртуальных систем [5, с. 78]. Так, были изучены особенности оборота цифровой игровой валюты и игровых ценностей в рамках наиболее распространённых игровых экосистем, среди которых платформа «*Steam*», разработанная компанией «*Valve*», платформа «*BattleNet*» разработанная компанией «*Activision Blizzard*», онлайн-сервис «Леста Игры», биржа игровых ценностей «*FunPay*», биржа игровых ценностей «*G2G*» и другие.

Порядок оборота цифровой игровой валюты предусмотрен правилами функционирования конкретного цифрового пространства и регулируется пользовательским (лицензионным) соглашением. Так, например, обмен внутриигровыми ценностями в одних из самых популярных на территории СНГ играх «*DOTA 2*» и «*Counter-Strike 2*» производится на базе «*Steam*», а не в игровых клиентах напрямую. В онлайн-играх, издаваемых компанией «*Blizzard*», например «*World of Warcraft*», обмен внутриигровыми ресурсами происходит в рамках пользовательского клиента без использования отдельных сервисов. Иной порядок оборота игровой валюты и внутриигровых ценностей предусмотрен в таких играх, как «Мир танков», и других играх, издаваемых «Леста Игры». Данный издатель ограничил обмен внутриигровыми ресурсами между игроками, несмотря на это открытыми остаются возможности для легализации доходов, полученных преступным путём посредством бирж игровых ценностей. Вышеупомянутые интернет-сервисы «*Funpay*» и «*G2G*» содержат тысячи предложений по покупке и продаже игровых аккаунтов, цифровой игровой валюты и игровых ценностей.

¹ Fenomenler serbest 2 dolandırıcı tutuklu. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.milliyet.com.tr/gundem/fenomenler-serbest-2-dolandırıcı-tutuklu-6677222> (дата обращения: 20.03.2025).

² Приговор Верх-Исетского районного суда города Екатеринбурга по уголовному делу № 1-382/22. [Электронный ресурс]. URL: [https://verhisetskysvd.sudrf.ru/modules.php?name=sud_delo&srv_num=2&H_date=\(дата обращения: 20.03.2025\)](https://verhisetskysvd.sudrf.ru/modules.php?name=sud_delo&srv_num=2&H_date=(дата обращения: 20.03.2025)).

³ Приговор Центрального районного суда г. Калининград по уголовному делу № 1-263/2022; приговор Курганинского городского суда г. Курганинск по уголовному делу № 1-15/2023 [Электронный ресурс]. URL: <https://xn--90afdbaav0bd1afy6eub5d.xn--p1ai/66162650>; приговор Советского районного суда г. Липецк по уголовному делу № 1-64/2022 [Электронный ресурс]. URL: <https://xn--90afdbaav0bd1afy6eub5d.xn--p1ai/64088597>; приговор Няганского городского суда г. Югры по уголовному делу № 1-219/2024 [Электронный ресурс]. URL: <https://xn--90afdbaav0bd1afy6eub5d.xn--p1ai/86163879> (дата обращения: 20.03.2025).

В зависимости от особенностей конкретной игровой экосистемы при поиске цифровой игровой валюты и игровых ценностей объектом осмотра выступают: техническое устройство, используемое для доступа к цифровому игровому пространству, как правило, таковым является персональный компьютер или мобильный телефон; учётная запись пользователя на сайте издателя (дистрибьютора); сетевая платформа, на базе которой функционирует игра; клиент игры; внутриигровой аккаунт пользователя; учётная запись бирж игровых ценностей. Осмотру также подлежат служебные журналы системных и прикладных программ, которые могут содержать информацию о сделках, IP-адресах, с которых производились транзакции, а также временные метки, позволяющие установить последовательность действий при обороте цифровой игровой валюты [6, с. 294].

В рамках расследования данной категории преступлений особую результативность могло бы иметь следственное действие «Осмотр электронного объекта». В рамках следственного действия «Осмотр электронного объекта» возможно выделение следующих подвидов: осмотр локального устройства, сетевой осмотр, осмотр распределённого объекта (файлы, хранящиеся в облачных сервисах и блокчейны), осмотр мобильного устройства [7, с. 260]. Промедление с осмотром может привести к невозможной утрате следов и вещественных доказательств, невозможности восстановления объективной картины произошедшего, своевременного установления и задержания совершивших преступление лиц [8, с. 31].

При осмотре учётных записей цифровых игровых платформ необходимо выяснить уточняющие сведения об аккаунте: регистрационные данные (имя профиля (никнейм), настоящее имя пользователя, местоположение, привязанный электронный почтовый ящик). Важно получить информацию о состоянии денежного счёта (сумма фиатной валюты или криптоактивов, история пополнения, снятия, покупок и переводов). Так, протоколом осмотра предметов и документов (по делу № 1-15/2023 (1-300/2022;)) установлено, что денежные средства, поступающие на страницу «Сильвестр» на торговой площадке «*Steam*» (Стим) от продажи виртуальных предметов, выводятся на киви кошелек с номером ***5130. При просмотре истории операций установлено, что на данный номер денежные средства переводятся при помощи зашифрованного номера ***6078¹. Большинство цифровых игровых платформ предполагает хранилище арендованных или находящихся в собственности игровых ценностей, например «инвентарь» или «сумка». Необходимо зафиксировать наличие данных предметов на конкретный период времени, их стоимость и изучить историю обмена, историю «инвентаря» и историю «обмена». Если цифровая игровая платформа предполагает функцию отложенного обмена, то необходимо также изучить и её. Многие цифровые игровые платформы сочетают в себе функции социальных сетей и мессенджеров и предполагают функции размещения постов, отправки сообщений и участия в сообществах, созданных внутри данной системы. Важно обратить внимание на переписки, посты и иные формы взаимодействия подозреваемого с другими пользователями.

Биржи игровых ценностей не являются банками или иными финансовыми организациями, не обладают собственной платёжной системой и не ведут расчётные счета пользователей, выступая лишь посредником между пользователями. Тем не менее на таких биржах можно получить существенное количество информации о действиях подозреваемого в рамках биржи. Осмотр биржи игровых ценностей предполагает изучение учётной записи, видов валют, используемых пользователем, историю покупок и продаж, переписки с другими пользователями. Наиболее популярные биржи игровых

¹ Приговор Курганского городского суда Курганской области от 30.05.2023 №1-15/2023 [Электронный ресурс]. URL: <https://xn--90afdbaav0bd1afybeub5d.xn--p1ai/66162650> (дата обращения: 20.03.2025).

ценностей требуют прохождения отдельной регистрации для доступа к функции продажи/перепродажи игровой валюты, игровых ценностей, ключей доступа и иных объектов, относящихся к онлайн-играм и имеющих меру стоимости. Данная анкета содержит такие сведения, как личная характеристика пользователя; никнейм; реальные фамилия, имя, отчество; средняя сумма оборота денежных средств на аккаунте; игры, в которых пользователь осуществляет торговлю; профили пользователя в социальных сетях, маркетплейсах, цифровых игровых платформах.

В ряде многопользовательских онлайн-игр внутриигровое имущество не отображается в учётной записи цифровой платформы. В таком случае необходимо осмотреть пользовательский аккаунт внутри игры. При осмотре такого аккаунта необходимо уточнить наличие тех или иных игровых ценностей и предметов, следы взаимодействия между пользователями внутри игры, просмотр истории переписки и обмена между игроками. Ввиду того что многопользовательские онлайн-игры обладают разной спецификой и могут быть разнообразны по внутреннему содержанию, целесообразно привлечение специалиста для осмотра внутриигрового профиля с учётом особенностей того или иного игрового пространства.

Изъятие цифровой игровой валюты и игровых ценностей может происходить несколькими способами в зависимости от того, на каком этапе легализации доходов, полученных преступным путём, они были обнаружены. Так, если внутриигровые ресурсы были обнаружены на этапе размещения и находятся на внутриигровом аккаунте, то целесообразным будет направление запроса компании-издателю (дистрибьютору) о наложении ограничений на проведение операций по передаче или продаже внутриигровой валюты. В случае когда нет возможности оперативного направления и рассмотрения такого запроса (например, когда издатель игры находится вне правового поля Российской Федерации или не имеет постоянного представительства на территории государства), целесообразно ограничение физического доступа к устройству, которое использовалось для совершения преступления. В тех случаях, когда игровое имущество выведено за пределы конкретного игрового пространства, но ещё не конвертировано в фиатные денежные средства или децентрализованную цифровую валюту (например, когда внутриигровая валюта передана бирже игровых ценностей, но ещё не была реализована и находится на учётном балансе злоумышленника), целесообразным является их передача на специально созданную подконтрольную учётную запись.

Изъятие цифровой игровой валюты предполагает следующие действия:

- 1) направление запроса компании-издателю (дистрибьютору) или бирже игровых ценностей с целью дальнейшего ограничения операций по передаче и продаже цифровой игровой валюты;
- 2) ограничение физического доступа к техническому устройству, используемому для совершения преступления, и учётной записи в игровой экосистеме или бирже игровых ценностей путём смены данных для авторизации и аутентификации;
- 3) передача цифровой игровой валюты из учётных записей цифровой платформы и биржи игровых ценностей, а также внутриигрового аккаунта на специально созданные учётные записи;
- 4) принятие мер к обеспечению сохранности подконтрольной учётной записи.

1. Еремченко В. И., Сафронкина О. В. Проблемные вопросы определения суммы материального ущерба и пути их решения при расследовании мошенничества в сфере компьютерной информации в области индустрии компьютерных игр // Общество и право. 2019. № 4(70). С. 64–68.

2. Халин В. Д. Использование цифровой игровой валюты как способ легализации доходов, полученных преступным путем // Российское правосудие. 2024. № 2. С. 86–93.

3. Васильев Д. Н., Николаев П. Д. Обзор проблем регулирования виртуальных ценностей // Экономика и социум. 2013. № 3(8). С. 135–137.
 4. Науменко О. А. Криминалистические аспекты исследования цифровых объектов при расследовании преступлений // Общество и право. 2023. № 3(85). С. 76–81.
 5. Латыпова Э. Ю. Роль правоохранительных органов и специальных служб в борьбе с преступлениями, совершаемыми в сфере компьютерных игр, и технические решения для их предотвращения // Правопорядок: история, теория, практика. 2024. № 2(41). С. 109–114.
 6. Пырьева Е. И., Черепков Р. А., Попова Н. В. Теоретические аспекты расследования преступлений, связанных с использованием криптовалют // Научный вестник Орловского юридического института МВД России имени В. В. Лукьянова. 2025. № 1(102). С. 289–297.
 7. Смушкин А. Б. Онлайн-игры как пространство совершения преступлений // Вестник Томского государственного университета. 2021. № 468. С. 259–264.
 8. Осипенко А. Л. Особенности расследования преступлений, совершаемых в компьютерных сетях // Криминалистика. 2008. № 1. С. 30–36.
1. Eremchenko Vladimir Igorevich, Safronkina Oksana Vladimirovna Problemny`e voprosy` opredeleniya summy` material`nogo ushherba i puti ix resheniya pri rassledovanii moshennichestva v sfere komp`yuternoj informacii v oblasti industrii komp`yuterny`x igr // Obshhestvo i pravo. 2019. № 4 (70). S. 64–68
 2. Xalin V. D. Ispol`zovanie cifrovoj igrovoj valyuty` kak sposob legalizacii dohodov, poluchenny`x prestupny`m putem // Rossijskoe pravosudie. 2024. № 2. S. 86–93.
 3. Vasil`ev D. N., Nikolaev P. D. Obzor problem regulirovaniya virtual`ny`x cennostej // E`konomika i socium. 2013. № 3 (8). S. 135–137
 4. Naumenko O. A. Kriminalisticheskie aspekty` issledovaniya cifrovny`x ob`ektov pri rassledovanii prestuplenij // Obshhestvo i pravo. 2023. № 3(85). S. 76–81.
 5. Laty`pova E`. Yu. Rol` pravooxranitel`ny`x organov i special`ny`x sluzhb v bor`be s prestupleniyami, sovershaemy`mi v sfere komp`yuterny`x igr, i texnicheskie resheniya dlya ix predotvrashheniya // Pravoporyadok: istoriya, teoriya, praktika. 2024. № 2(41). S. 109–114.
 6. Pyr`eva E. I., Cherepkov R. A., Popova N. V. Teoreticheskie aspekty` rassledovaniya prestuplenij, svyazanny`x s ispol`zovaniem kriptovalyut // Nauchny`j vestnik Orlovskogo yuridicheskogo instituta MVD Rossii imeni V. V. Luk`yanova. 2025. № 1(102). S. 289–297.
 7. Smushkin, A. B. Onlajn-igry` kak prostranstvo soversheniya prestuplenij // Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. 2021. № 468. S. 259–264.
 8. Osipenko A. L. Osobennosti rassledovaniya prestuplenij, sovershaemy`x v komp`yuterny`x setyax // Kriminalist`. 2008. № 1. S. 30–36.

Информация об авторе

Халин Владислав Дмитриевич. Адъюнкт.
Краснодарский университет МВД России.
350005, Россия, г. Краснодар, ул. Ярославская, 128.

Information about the author

Khalin Vladislav Dmitrievich. Adjunct.
Krasnodar University of the Ministry of Internal Affairs of Russia
350005, Russia, Krasnodar, Yaroslavskaya Str., 128

Статья поступила в редакцию 21.04.2025; одобрена после рецензирования 23.05.2025; принята к публикации 17.06.2025.

The article was received in the editorial office on 21.04.2025; approved after review on 23.05.2025; accepted for publication on 17.06.2025.