

УДК 343.711

Внутриигровой объект как предмет кражи: вопросы квалификации и фактического владения¹

Макаров Тимур Игоревич, магистрант, Санкт-Петербургский государственный университет аэрокосмического приборостроения, tim29603@gmail.com

В статье анализируются теоретические и практические аспекты правового содержания и статуса внутриигровых объектов в контексте уголовно-правового законодательства. Особое внимание уделяется проблемным аспектам понимания внутриигровых объектов как предметов правового регулирования. Указывается на наличие у внутриигровых объектов всех характерных признаков вещи виртуальных объектов, а также на проблему квалификации кражи игрового имущества. Представлены существующие в научной среде подходы к квалификации кражи внутриигровых предметов.

Ключевые слова: внутриигровые предметы, виртуальные объекты, кража, игровое имущество, виртуальные общественные отношения, уголовно-правовая квалификация, вещь.

В настоящее время наблюдается активное развитие информационных технологий и виртуального пространства в целом. Это способствует переносу правонарушений и преступлений из материального мира в цифровую среду [1, с. 30]. Несмотря на нематериальный характер общественных отношений и предметов, по которым они возникают, как уже неоднократно доказывалось, экономические права подвергаются нарушениям и порой такие нарушения носят системный характер. Как верно отмечает И. Н. Мосечкин, «отказ от уголовно-правового регулирования недопустим» [2, с. 188].

Данная проблема широко обсуждается в отечественной научной литературе, что подтверждается наличием среди правоведов нескольких подходов к пониманию виртуального предмета.

Очевидно, что переход общественных отношений в цифровую среду бросает вызов российскому законодательству. Первоочередной задачей становится формирование системы правовых норм, способных эффективно регулировать виртуальные общественные отношения.

Виртуальные предметы в научной среде понимаются по-разному [3, с. 178–181]. По нашему мнению, следует исходить не из теоретических домыслов, а из объективного анализа того, что складывается на практике. На сегодняшний день концептуальный подход законодателя и практика, наработанная судами, свидетельствуют о существующей несогласованности правовых подходов к пониманию виртуальных предметов.

В соответствии с гражданским законодательством любой виртуальный предмет, например какой-либо предмет в видеоигре, которым обладает пользователь и у которого есть рыночная стоимость, принадлежит не игроку, несмотря на то что он фактически им обладает и распоряжается, а разработчику видеоигры, поскольку этот игровой предмет, как и вся видеоигра, является программой, на которую в соответствии с Гражданским кодексом РФ разработчик обладает исключительным правом, т. е. она является его интеллектуальной собственностью.

В связи с этим по воле разработчика может быть создан рынок виртуальных предметов данной видеоигры, что будет приводить к капитализации компании, владеющей исключительным правом на игру. Игровые предметы приобретут двойной правовой статус: один игровой предмет — это и интеллектуальная собственность разработчика, на которую он имеет абсолютные права, и предмет

пользователя (игрока), которым он фактически владеет и распоряжается. Право владения и пользования основывается на лицензионном соглашении [4, с. 125], где владелец исключительных интеллектуальных прав (разработчик) предоставляет особые права пользователю (игроку) на владение и пользование данным игровым предметом.

Таким образом, несмотря на двойной правовой статус виртуального (игрового) предмета, его составляющие не противоречат друг другу, поскольку интеллектуальное право призвано защитить разработчика от незаконного использования им созданных предметов, а лицензионное право — установить правовой баланс во владении и использовании игровых предметов. Причем интеллектуальное право, исходя из практики, защищает не столько имущественное право, сколько авторское право, например интеллектуальное право на особый дизайн персонажа игры (т. н. «скин»), тогда как право владения и распоряжения, передаваемое по лицензионному договору, преследует цель предупредить и предотвратить незаконное использование виртуальными предметами.

Таким образом, внутриигровое имущество, как и иные виртуальные предметы, обладает достаточными признаками для признания их предметом правового регулирования [5]:

- 1) рыночная стоимость — денежный эквивалент;
- 2) право владения и распоряжения (контроля) над предметом;
- 3) возможность отчуждения.

Значение «виртуального предмета». По нашему мнению, особое внимание следует уделить терминологии, поскольку только после выработки адекватного понятийного аппарата станет возможным проведение глубоких научных изысканий. Так, В. В. Денисович считает, что с юридической точки зрения под термином «виртуальный» следует понимать «вполне реальные материальные объекты» [6, с. 55]. В рамках нашего исследования представляется необходимым прежде всего дать определение понятию «виртуальные общественные отношения материального характера».

С юридической точки зрения указанное понятие можно объяснить следующим образом: если объектом регулирования являются отношения, осуществляющиеся в цифровой среде, то его предметом выступают объекты цифрового пространства, обладающие рыночной стоимостью и способные выступать предметом права собственности. Точнее говоря, предметом регулирования здесь являются имущественные права на соответствующие виртуальные активы.

¹ Научный руководитель: Сафонов Владимир Николаевич — доцент кафедры публичного права, Санкт-Петербургский государственный университет аэрокосмического приборостроения, кандидат юридических наук, доцент.

Вопрос квалификации. Одним из наиболее трудных вопросов в рассматриваемой теме является вопрос квалификации внутриигрового имущества как предмета правового регулирования. Трудность преимущественно заключается не только в правоприменительном толковании, но и в законодательном формулировании — к чему относятся виртуальные предметы? На данный вопрос ни законодательство, ни суды не могут предоставить ответ, но в научной среде сложилось несколько подходов, отражающих эволюцию цифрового права.

Так, сторонники условного информационного подхода настаивают на нематериальной природе игрового объекта, рассматривая его исключительно как совокупность строк программного кода и аудиовизуальных эффектов, что *de iure* исключает возможность применения к нему уголовно-правовых норм о краже имущества. Посягательство на виртуальный предмет является лишь неправомерным доступом к компьютерной информации или ее модификацией, поскольку у объекта отсутствует физическая оболочка. Таким образом, юридическая оценка действий по изъятию внутриигровых объектов смещается в сторону ст. 272 УК РФ [7], где ответственность наступает не за факт хищения виртуального предмета как такового, а за противоправный процесс получения доступа к нему.

Однако наиболее востребованным, как ранее было продемонстрировано, в современной доктрине становится т. н. имущественный подход, сторонники которого проводят прямую аналогию между виртуальными предметами и безналичными денежными средствами или бездокументарными ценными бумагами. Такой подход поддерживает и большинство из опрошенных респондентов, которые высказались за установление соразмерной юридической ответственности за виртуальные преступления [8, с. 40–43]. В рамках данной концепции признается: игровой объект, обладающий признаками экономической ценности, ликвидности и технической отчуждаемости от одного пользователя к другому, фактически трансформируется в «иное имущество». Большинство исследователей склоняются к выводу, что при наличии устойчивого вторичного рынка и рыночной цены такие объекты должны признаваться полноценным предметом хищения.

Следует отметить, что данным концепциям противостоит строгий гражданско-правовой подход, согласно которому состав преступления (хищения) фактически отсутствует. Основываясь на нормах ГК РФ об интеллектуальной собственности [9], суды зачастую констатируют, что внутриигровые объекты принадлежат на праве собственности не пользователю, а правообладателю (разработчику), наделенному исключительными правами на программный код. С этой позиции переход контроля над объектом от одного игрока к другому не может рассматриваться как хищение имущества, поскольку сам объект (код) физически остается на сервере право-

обладателя, а происходит лишь несанкционированная смена фактического лицензиата. В рамках данной логики действия злоумышленника квалифицируются не как посягательство на собственность, а как нарушение условий лицензионного соглашения или гражданско-правовой деликт, что выводит конфликт из сферы действия уголовного закона и лишает потерпевшего возможности государственной защиты его экономических интересов.

Научное сообщество разделилось на несколько лагерей, посвященному определяющим правовой статус виртуальных предметов и внутриигровых объектов. Однако каждый, кто исследует сущность данной проблемы в динамике развития технологий с их различными проявлениями «вещности», неминуемо приходит к выводу о необходимости уголовно-правового регулирования, поскольку такие технологии становятся предметом сложных для квалификации преступлений. Как верно отметил И. Н. Мосечкин, необходимы «дополнения уголовного законодательства комплексом взаимосвязанных норм, предусматривающих ответственность за посягательства» [2, с. 204] на внутриигровые объекты.

В качестве законодательного решения существующей коллизии предлагается внесение изменений в ст. 128 ГК РФ [10], расширяющих перечень объектов гражданских прав. Дополнение данной нормы указанием на права пользования виртуальными объектами в цифровой среде позволит окончательно закрепить их имущественный статус. Данная мера устраним терминологическую неопределенность, при которой цифровые активы пользователя квалифицируются лишь как элементы программного кода разработчика. Установление прямой связи между цифровым объектом и категорией «иного имущества» создаст необходимую преюдицию для органов следствия, позволяя квалифицировать тайное изъятие таких активов по ст. 158 УК РФ, обеспечивая тем самым реальную защиту экономических интересов граждан в цифровом пространстве. Так будет осуществлен первый шаг в сторону внедрения игрового рынка и операций с внутриигровым имуществом в правовое поле. Внедрение указанного изменения естественно потребует корректировок и иных правовых норм (в т. ч. ст. 158 УК РФ).

В заключение можно резюмировать, что тайное изъятие контроля над внутриигровым объектом без ведома фактического владельца по своей социально-правовой опасности и негативным экономическим последствиям идентично хищению имущества — краже. Существующая законодательная неоднозначность, вызванная нематериальной природой таких объектов, требует изменения как гражданского законодательства, так и адаптации диспозиции ст. 158 УК РФ. Признание за виртуальными предметами официального статуса предмета преступления против собственности позволит устранить дискриминацию владельцев виртуальных активов и обеспечит государственную защиту их законных имущественных интересов.

Примечания

1. Рудова А. А. Тенденции виртуализации общественных институтов и трансформации общественных отношений // Гуманитарные и социальные науки. 2023. Т. 98. N 3.
2. Мосечкин И. Системные проблемы уголовно-правовой защиты виртуальных объектов // Право. Журнал Высшей школы экономики. 2024. N 4.
3. Ванина А. В. Определение признаков виртуального объекта при совершении преступлений против собственности // Вестник Сибирского юридического института МВД России. 2024. N 2.
4. Нуждин Д. В. Вещные права на виртуальные объекты // Legal Bulletin. 2023. Т. 8. N 1.
5. Федеральный закон от 20.02.2026 N 38-ФЗ «О внесении изменений в статью 104.1 Уголовного кодекса Российской Федерации и Уголовно-процессуальный кодекс Российской Федерации» // Российская газета. 2026. N 42.
6. Денисович В. В. Виртуальные миры как объект уголовно-правовой охраны // Проблемы права. 2025. N 1.
7. Уголовный кодекс Российской Федерации от 13.06.1996 N 63-ФЗ // Собрание законодательства РФ. 1996. N 25. Ст. 2954.
8. Васильев А. М., Козырин А. А. Уголовно-правовая защита правомерных интересов в отношении виртуальных объектов // Уральский журнал правовых исследований. 2019. N 1.

9. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая) от 18.12.2006 N 230-ФЗ // Собрание законодательства РФ. 2006. N 52 (ч. 1). Ст. 5496.
10. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть первая) от 30.11.1994 N 51-ФЗ // Собрание законодательства РФ. 1994. N 32. Ст. 3301.

English version

In-game objects as the subject of theft: issues of qualification and factual possession

Makarov Timur Igorevich, master's student, Saint Petersburg State University of Aerospace Instrumentation

This article analyzes the theoretical and practical aspects of the legal nature and status of in-game objects in the context of criminal law. Particular attention is paid to problematic issues related to understanding in-game objects as objects of legal regulation. The author points to the presence of all characteristic features of property in virtual objects, as well as to the problem of qualifying the theft of in-game property. The paper presents existing approaches in legal scholarship to the qualification of theft of in-game items.

Keywords: in-game items, virtual objects, theft, in-game property, virtual social relations, criminal law qualification, property nature.