



УДК 343.71

Кузнецов Сергей Карлович

Уральский государственный юридический университет им. В. Ф. Яковлева

Институт прокуратуры

Россия, Екатеринбург

s.k.kuznetsov@uslu.su

Kuznetsov Sergey

Ural State Law University named after V. F. Yakovlev

Institute of Prosecutor's Office

Russia, Ekaterinburg

ИГРОВОЕ ИМУЩЕСТВО КАК ПРЕДМЕТ ХИЩЕНИЯ

Аннотация: в данной статье раскрывается понятие и признаки игрового имущества, осуществляется анализ существующих доктринальных подходов к правовой квалификации игрового имущества и отношений, которые возникают по поводу игрового имущества, а также предлагаются способы переосмысления понимания такой правовой конструкции, как предмет хищения с учётом современных особенностей правоприменительной практики.

Ключевые слова: предмет преступления, хищение, игровое имущество, виртуальное имущество, кража, нематериальные блага.

GAMING PROPERTY AS A SUBJECT OF THEFT

Annotation: this article reveals the concept and characteristics of gaming property, analyzes existing doctrinal approaches to the legal qualification of gaming property and the relationships that arise regarding gaming property, and also suggests ways to rethink the understanding of such a legal structure as the subject of theft, taking into account modern features of law enforcement practice.

Key words: subject of crime, theft, game property, virtual property, theft, intangible goods.



Ни для кого не секрет, что игры сейчас занимают одно из главенствующих положений на рынке развлекательных услуг. Всё больше и больше девушек и юношей погружаются с головой в мир виртуальных приключений. Однако для некоторых игры выступают не только лишь в качестве способа развлечься, но и возможностью для инвестиций.

Тенденции развития сферы игрового имущества набирают обороты. И действительно - некоторые игровые позиции, такие, как, например, раскраска ружья или раритетный танк, могут достигать десятков, сотен тысяч, а иногда и миллионов рублей. Известный прецедент баснословной цены на игровой лот - ружьё «AWP» в раскраске «Dragon Lore» из игры «Counter Strike: Global Offensive», стоимость которого может достигать до \$226 тысяч долларов США.

Игровое имущество, как и любое другое имущество, также может выступать в качестве объекта внутриигрового оборота и, как следствие, выступать предметом преступления. Любой правосознательный гражданин, несущий ответственность за сохранность своего имущества, в том числе игрового, должен задуматься о том, как обезопасить своё богатство. Однако правовое регулирование игрового имущества пока не нашло свое отражение в действующем российском законодательстве и, к большому сожалению, не является объектом охраны уголовного права. И как быть?

Прежде чем определить, что понимать под игровым имуществом, необходимо разобраться, что такое имущество в классическом его понимании

Итак, гражданское законодательство, а именно - статья 128 Гражданского кодекса Российской Федерации [7] (далее - ГК РФ), которая включает в себя перечень объектов гражданских прав, определяет их, как движимые и недвижимые вещи, имеющие стоимостную оценку, количественные и качественные характеристики, а также нематериальные блага, которые допустимы к гражданскому обороту.



Уголовно-процессуальное законодательство, а именно - пункт 13.1 статьи 5 Уголовно-процессуального кодекса Российской Федерации [8] (далее - УПК РФ), даёт определение того, что понимать под имуществом в целях уголовного и уголовно-процессуального законодательства и, в отличие от гражданского законодательства, отмечает необходимость материального признака имущества.

Как было отмечено ранее, понятие игрового имущества не закреплено в действующем законодательстве. Итак, чтобы определить, что такое игровое имущество, необходимо отметить его существенные признаки:

1) Игровое имущество - не право собственности. Зачастую, атрибутика, которую игроки покупают за внутриигровую валюту или настоящие деньги, неразрывно связана с игровым процессом, то есть, находится в прямой зависимости от компьютерной игры. Необходимо отметить, что сама компьютерная игра - это результат интеллектуальной деятельности разработчика, то есть, осуществлять правомочия собственника игры (а именно - владеть, пользоваться и распоряжаться) будет именно разработчик, а не игрок. Отсюда вытекает следующее - игрок, учитывая, что он приобретает право пользования игрой, а также учитывая, что внутриигровая атрибутика находится в прямой зависимости от самой игры, приобретает внутриигровую атрибутику лишь во владение;

2) Игровое имущество обладает признаком стоимостной оценки;

3) Игровое имущество может выступать объектом внутриигрового оборота. Игроки, приобретая во владение ту или иную атрибутику за реальные деньги, располагают возможностью распорядиться ею, например - продать на внутриигровых платформах.

Исходя из вышперечисленного, можно вывести дефиницию игрового имущества. Итак, игровое имущество - это нематериальные блага, приобретаемые субъектами виртуального мира в рамках той или иной



компьютерной игры, имеющие стоимостную оценку и выступающие объектом внутриигрового оборота.

Существует несколько основных подходов к пониманию игрового имущества как явления. Так, например, Мартьянова Е. Ю. выделяет следующие 5 подходов деления правового режима виртуальных объектов [2, с. 98-105]:

- 1) вещно-правовая концепция;
- 2) признание виртуальных объектов интеллектуальной собственностью;
- 3) применение режима, аналогичного оказанию услуг;
- 4) применение положений ГК РФ об играх и пари (отказ от применения какого-либо правового режима, оставление виртуальных объектов вне правового поля);
- 5) отнесение виртуальных объектов к иному имуществу в порядке статьи 128 ГК РФ.

Вкратце рассмотрим каждую из них.

Первая - вещно-правовая концепция. Основывается на сопоставлении трёх основных признаков вещи - телесности, ценности для её обладателя и служения ему, а также несовпадения объекта с личностью, с признаками игрового имущества, а соответственно - признания такового вещью.

Вторая - концепция признания виртуальных объектов интеллектуальной собственностью. Видится в следующем - необходимо признать игровое имущество в качестве интеллектуальных цифровых прав разработчика либо путём признания такового, как интеллектуального цифрового права (посредством внесения изменений в статью 128 ГК РФ), либо позиционирования такового, как частью программ для электронно-вычислительных машин. В таком случае разработчику будет предоставлена свобода саморегулирования игрового пространства, разработчик сможет устанавливать права и обязанности для игроков, определять их объём, устанавливать случаи, когда на выполнение определённых действий в рамках игры будет необходимо согласие разработчика и так далее.



Третья - концепция применения режима, аналогичного оказанию услуг. Под ней следует понимать следующее - ситуация, когда приобретение игровых объектов выступает в качестве оказания услуги, сторонами которой выступают разработчик (как правообладатель игры) в качестве исполнителя и игрок (как пользователь игры) в качестве заказчика.

Четвертая - концепция применения положений ГК РФ об играх и пари. Состоит она в том, чтобы применять к отношениям, возникающим по поводу игрового имущества, главу 58 ГК РФ, регулиющую игры и пари, которая предполагает, что данные объекты гражданских прав не могут выступать объектом судебной защиты.

Пятая - концепция отнесения виртуальных объектов к иному имуществу в порядке статьи 128 ГК РФ. Предполагает отнесение виртуального имущества в категорию «иного имущества», либо внесение изменений в настоящую статью путём добавления отдельной категории объектов гражданских прав - виртуального имущества.

Для того, чтобы признать игровое имущество предметом хищения, необходимо выделить признаки такового.

В учебнике «Уголовное право. Особенная часть в 2 Т.» под реакцией Козаченко И. Я. и Новоселова Г. П. [6, с. 155-156], предложены следующие признаки предмета хищения.

Экономический признак - предполагает наличие стоимостной оценки похищаемого имущества, а также необходимость человеческого труда с целью вычленения предмета хищения из естественного состояния.

Юридический признак - предполагает законность нахождения предмета хищения во владении, пользовании либо распоряжении потерпевшего, а также акцентирует внимание на том, что похищаемое имущество должно быть чужим для виновного.

Физический - предполагает объективное существование предмета хищения в реальном мире, а также акцентирует внимание на том, что предмет



хищения должен обладать количественными (вес, объём, число) и качественными (отличительные свойства) признаками.

На первый взгляд, все признаки предмета хищения присущи игровому имуществу, кроме одного - физического. И действительно - объекты игрового мира не имеют физического обличия. Исходя из этой точки зрения, в условиях действующего на данный момент законодательства, объекты игрового мира невозможно признать предметом преступления, соответственно - уголовно-правовая охрана отношений, возникающих по поводу данного вида имущества просто невозможна.

В связи с этим, назрела необходимость корректировки уголовно-правовой доктрины и содержания главы 21 УК РФ.

Обратимся к опыту зарубежных государств, а именно - к законодательным подходам и судебной практике.

Достаточно яркий пример, демонстрирующий необходимость уголовно-правовой охраны отношений, возникающих по поводу игрового имущества - уголовное дело «RuneScape» в отношении нескольких подростков, возбуждённое в Нидерландах в 2012 году [11]. Подростки, узнав о том, что у их товарища появились дорогостоящие игровые объекты, совершили разбойное нападение на последнего. Судья квалифицировал действия подростков, как разбой, то есть, применение насилия к потерпевшему с целью изъятия имущества. Интересна мотивировка суда - судья сопоставил признаки игрового имущества с признаками имущества в классическом цивилистическом его понимании. То есть, объективная экономическая ценность (игровые объекты действительно имели стоимость, выраженную в реальных деньгах), ценность имущества для его владельца, а отнесение игровых объектов к предмету преступного посягательства, несмотря на признак нематериальности, был обоснован тем, что в классическом цивилистическом понимании имущество может быть нематериальным.



Также регулирование отношений, возникающих по поводу игрового имущества, нашло свое отражение в законодательстве ряда азиатских стран. Так, например, в Тайване установлена уголовная ответственность за кражу игрового имущества, поскольку та, в понимании законодательства Тайваня, является собственностью игрока.

Американская концепция регулирования отношений, возникающих по поводу игрового имущества, предлагает так называемый Magic Circle [14], суть которой заключается в следующем - всякое действие в «виртуальном» мире, вызвавшее последствия в «реальном» мире, надлежит квалифицировать согласно законодательству «реального» мира, и правовые последствия в «реальном» мире будут иметь те действия игрока, которые выходят за рамки игрового процесса.

Однако не стоит думать, что в российском законодательстве вовсе отсутствует упоминание игрового имущества.

Ярким примером действительно рабочего механизма защиты отношений, возникающих по поводу игрового имущества, выступает статья 272 УК РФ [9], которая устанавливает ответственность за неправомерный доступ к компьютерной информации. В частности Постановление Пленума Верховного Суда РФ от 15.12.2022 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" [10] в пункте 21 настоящего акта даёт разъяснения по поводу того, что понимать под средством, обеспечивающим завладение доступом к компьютерной информации. К таковым относятся в том числе онлайн-игры, как программы, с использованием которых можно завладеть доступом к компьютерной информации.

Судебная практика показывает, что виновные в хищении игрового имущества действительно могут понести наказание. Подтверждением тому



выступает Апелляционное постановление Нижегородского областного суда от 22.03.2018 по делу № 22-1216/2018 [13]. По обстоятельствам данного дела следует, что в сети «Интернет» были размещены логины и пароли от почтовых ящиков игроков. Виновный, будучи игроком в «LineAge 2», заинтересовавшись возможностью взлома аккаунтов игроков данной игры, осуществил взлом и неправомерное присвоение одного из аккаунтов себе, вследствие чего понёс наказание в виде выплаты штрафа в размере 100 тысяч рублей в порядке статьи 272 УК РФ. Украденные вследствие неправомерного присвоения аккаунта злоумышленником игровые объекты потерпевшего были в полном объёме возмещены технической поддержкой игры. Примечательно то, что потерпевший, до момента взлома его аккаунта, вложил в своего персонажа около 2 тысяч рублей.

Итак, мы разобрались в подходах к пониманию игрового имущества в доктрине, рассмотрели правовую практику зарубежных стран, а также российскую правовую практику.

Исходя из всего вышеперечисленного, предлагаю следующий вариант урегулирования вопросов о признании игрового имущества в качестве предмета хищения, а именно - введение в российскую правовую действительность аналогию концепции Magic Circle [14], разработанной американцами, суть которой, напомню, в том, чтобы обеспечивать законодательной защитой лишь те действия игроков, которые выходят за рамки игрового процесса и имеют последствия в реальном мире. Почему?

Во-первых, отношения, возникающие по поводу игрового имущества, имеют свою классификацию, которая является достаточно внушительной. Исходя из этого, чтобы урегулировать их, необходимо фундаментально перестраивать всю законодательную систему, регулиующую отношения, возникающие по поводу нематериальных благ. В этом смысле концепция Magic Circle позволит оптимизировать действующее законодательство под специфику отношений по поводу игрового имущества, не прибегая к фундаментальному



перестроению системы законодательства, поскольку последствия, возникающее в рамках реального мира и имеющие значение именно для реального мира, возможно урегулировать в порядке действующего законодательства без серьёзного его перестроения.

Во-вторых, разработчикам будет предоставлен достаточно широкий простор для саморегулирования платформ. Таким образом, отношения, возникающие в рамках сугубо игрового процесса, будут регулироваться самими разработчиками игр, а также операторами игровых платформ, на которых они размещены, путём пользовательских соглашений, а отношения, имеющие последствия в реальном мире, будут разрешаться согласно законодательству.

В-третьих, необходимо переосмыслить понимание предмета хищения, как уголовно-правовой конструкции. Считаю необходимым включение в предмет хищения нематериальных благ.

Учитывая высокий темп всеобщей глобализации и компьютеризации повседневных отношений, дел, возникающих по поводу игрового имущества будет все больше и больше, что вызывает объективную необходимость переосмысления понимания предмета хищения.

Список литературы:

1. Рожкова М. А. Имущественные права на новые нематериальные объекты в системе абсолютных прав // Анализ современного права / IP & Digital Law, 2020. № 16. С. 5-78.
2. Мартянова Е. Ю. Договоры, опосредующие использование объектов онлайн игр // Хозяйство и право, 2019. № 7 (510). С. 97-106.
3. Гаразовская Н. В. Виртуальное имущество в играх: перспективы правового регулирования // E-Scio, 2020. № 4 (43). С. 276–290.
4. Васильев А. М., Козырин А. А. Уголовно-правовая защита правомерных интересов в отношении виртуальных объектов // Уральский журнал правовых исследований, 2019. №. 1. С. 14–44



5. Хилюта В. В. Дематериализация предмета хищения и вопросы квалификации посягательств на виртуальное имущество // Журнал российского права, 2021. № 5. С. 68-82.

6. Уголовное право. Особенная часть: учебник. В 2 т. / под ред. И. Я. Козаченко, Г. П. Новоселов. Т. 1. 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Юрайт, 2024. 351 с.

7. "Гражданский кодекс Российской Федерации (часть первая)" от 30.11.1994 N 51-ФЗ (ред. от 24.07.2023) (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.10.2023) // «Собрание законодательства РФ», 05.12.1994, № 32, С. 3301.

8. "Уголовно-процессуальный кодекс Российской Федерации" от 18.12.2001 N 174-ФЗ (ред. от 14.02.2024) // «Собрание законодательства РФ», 24.12.2001, № 52 (ч. 1), С. 4921.

9. "Уголовный кодекс Российской Федерации" от 13.06.1996 N 63-ФЗ (ред. от 23.03.2024) // «Собрание законодательства РФ», 17.06.1996, № 25, С. 2954.

10. Постановление Пленума Верховного Суда РФ от 15.12.2022 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" // «Бюллетень Верховного суда», № 3, март, 2023.

11. [Zakon.ru](https://zakon.ru) [Электронный ресурс]. Дело о волшебной маске, или можно ли украсть несуществующее? // URL: https://zakon.ru/blog/2017/5/10/delo_o_volshebnoj_maske_ili_mozhno_li_ukrast_nesuschestvuyushee. (дата обращения: 15.03.2024)

12. [Stopgame.ru](https://stopgame.ru) [Электронный ресурс]. Внутриигровое имущество пользователей в онлайн-играх: особенности правового регулирования // URL: https://stopgame.ru/blogs/topic/109695/vnutriigrovoe_imuschestvo_polzovateley_v



onlayn_igrah_osobennosti_pravovogo_regulirovaniya. (дата обращения:
15.03.2024)

13. Sudact.ru [электронный ресурс]. Апелляционное постановление № 22-1216/2018 от 22 марта 2018 г. по делу № 22-1216/2018 // URL: https://sudact.ru/regular/doc/QZbcQM3R4XIJ/?regular-txt=®ular_case_doc=%E2%84%96%E2%80%AF22-1216%2F2018®ular_lawchunkinfo=®ular-date_from=®ular-date_to=®ular-workflow_stage=20®ular-area=1007®ular-court=®ular-judge=&_=1710521035033. (дата обращения: 15.03.2024)

14. Roni Linser, Nina Ree-Lindstad, Tone Vold. The Magic Circle - Game Design Principles and Online Role-play Simulations // URL: <https://www.simplay.net/papers/MagicCircle-Linser-Lindstad-Vold08.pdf>. (дата обращения: 15.03.2024)