

ПРЕДМЕТ ХИЩЕНИЯ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ ОБЩЕСТВА: ПРОБЛЕМЫ КВАЛИФИКАЦИИ

Е. С. Яколцевич

Белорусский государственный университет, г. Минск;

katya.yakoltsevich@mail.ru;

науч. рук – А. Л. Савенок, д-р юрид. наук, проф.

В условиях развития современных технологий актуальным является вопрос определения предмета хищения. Автор раскрывает вопрос о квалификации действий виновного лица по неправомерному завладению имуществом многопользовательских онлайн-игр. В связи с этим в статье анализируются признаки имущества как предмета хищения в отношении данных виртуальных объектов. Приводятся примеры судебной практики по вопросу квалификации случаев неправомерного завладения виртуальных (цифровых) объектов, а также анализируются имеющиеся в доктрине мнения по вопросу признания данных объектов предметом хищения. Автором для формирования единообразного подхода правоприменительной практики по вопросу квалификации хищения виртуальных (цифровых) объектов многопользовательских онлайн-игр, а также для ликвидации противоречий в толковании норм уголовного закона предлагаются соответствующие изменения в нормативные правовые акты Республики Беларусь.

Ключевые слова: хищение; предмет хищения; признаки предмета хищения; имущество игр; виртуальные объекты.

Информационные технологии, цифровизация, переход от индустриального к информационному обществу, очевидно, видоизменяют общественные отношения, складывающиеся в нем. Быстрый доступ в Интернет, возможность мгновенного и дистанционного доступа к информации не только предоставляют широкие возможности, но также и порождают возникновение новых видов преступности, в частности, связанных с информационно-коммуникационными технологиями.

На сегодняшний день существует широкий список виртуальных объектов, приобретаемых за фиатные деньги в национальной валюте. Так, например, в компьютерных играх пользователи могут приобрести игровую валюту за реальные деньги. Примечательно, что такая валюта не может быть использована нигде, кроме как в самой игре для приобретения различного рода бонусов.

Таким образом, эти виртуальные бонусы имеют ценность в финансовом выражении. Отсутствие правового регулирования, а также высокая распространенность видеоигр приводят к росту посягательств на виртуальные объекты многопользовательских компьютерных игр.

В Республике Беларусь в правоприменительной практике были случаи противоправного завладения виртуального танка «ИС-8» в игре World of Tanks. Так, в органы внутренних дел обратился гражданин г. Пружаны и

сообщил, что некто завладел доступом к его аккаунту в игре и завладел его игровым транспортным средством, на которой мужчина потратил не только большое количество времени, но также около 1 200 000 неденоминированных белорусских рублей. Правоохранительные органы квалифицировали действия правонарушителя по ч. 2 ст. 349 УК (несанкционированный доступ к компьютерной информации) [1].

Кроме того, в начале 2016 г. был случай хищения виртуального космического корабля. Потерпевший сообщил правоохранительным органам о том, что злоумышленник завладел его аккаунтом в сетевой игре DarkOrbit и похитил виртуальный космический корабль на сумму 5 000 000 неденоминированных рублей. По данному факту 11 февраля 2016 г. было возбуждено уголовное дело, а указанные действия правонарушителя квалифицировали как несанкционированный доступ к компьютерной информации, т. е. совершило преступление, предусмотренное ч. 2 ст. 349 УК [2].

Считаем, что в данном случае при квалификации действий виновного по ч. 2 ст. 349 как несанкционированный доступ к компьютерной информации, правоприменитель оставляет за рамками уголовно-правовой оценки суть объекта посягательства. На наш взгляд, в первую очередь виновный посягает непосредственно на отношения собственности, завладение информацией является способом достижения преступного умысла. Получается, «основное» деяние виновного остается за рамками квалификации. Вместе с тем, уголовное право призвано защищать собственность физических и юридических лиц.

В связи с этим вопросы квалификации неправомерного завладения игровым имуществом являются актуальным направлением деятельности уголовно-правовой науки. Следовательно, необходимо рассмотреть вопросы отнесения игровой валюты, а также виртуальных транспортных средств к предмету хищения с точки зрения уголовного законодательства Республики Беларусь.

В науке уголовного права принято считать, что имущество как предмет хищения должно обладать рядом признаков: юридическим (оно принадлежит другому лицу), экономическим (оно обладает ценностью) и физическим (оно материально выражено).

Говоря о научном подходе к определению виртуальной валюты, Э. Л. Сидоренко отмечает, что «игровая валюта – это цифровая форма выражения оказанной игроку услуги, а оборот такой валюты в игре – это переуступка права требования» [3].

Так, рассмотрим юридический признак игровой валюты. Зачастую виртуальные объекты описываются как отдельные объекты лицензионного права, которое в свою очередь является составной частью исключи-

тельного права. В многопользовательских играх посредством сети Интернет гражданин приобретает внутриигровые денежные средства, а также иные объекты. После приобретения гражданин становится обладателем всех правомочий собственника: он вправе владеть, пользоваться и распоряжаться данными вещами. В таком случае, для иных пользователей игры данное имущество становится чужим. В таком случае можно сделать вывод о том, что виртуальные объекты обладают юридическим признаком хищения.

Что касается экономического признака, то стоит сказать, что данные объекты (поскольку они приобретаются за национальную или иностранную валюту) обладают потребительской стоимостью и их стоимость подлежит оценке.

Иной вопрос обстоит с физическим признаком. Рассматриваемые виртуальные объекты не имеют физического аналога в материальном мире и существуют лишь в рамках игры. Таким образом, имуществом в рамках современной науки уголовного права Республики Беларусь они не являются. Следовательно, действия правонарушителей не попадают в правовое поле действия норм о преступлениях против собственности.

Однако при традиционном понимании физического признака имущества как предмета хищения безналичные денежные средства также не будут являться предметом хищения, хотя признаются таковыми в правоприменительной практике.

Таким образом, предлагается при определении предмета хищения определяющим признаком должен стать экономический признак, а содержание физического признака должно заключаться не только в материальном выражении имущества, но также включить в качестве содержательной характеристики физического признака возможность нахождения имущества в электронном виде.

Исходя из этого, на наш взгляд, действия виновного по умышленному неправомерному завладению валют виртуальных многопользовательских игр, а также бонусов, приобретаемых за них, следует квалифицировать по как хищение, поскольку объектом посягательства являются общественные отношения, обеспечивающие право собственности и его защиту, а сам предмет посягательства обладает экономическим, юридическим и физическим признаками имущества как предмета хищения.

В связи с этим предлагается дополнить Постановление Пленума Верховного Суда от 21 декабря 2011 г. № 15 «О применении судами уголовного законодательства по делам о хищениях имущества» разъяснением: «К имуществу по смыслу п. 1 примечания к главе 24 Уголовного кодекса Республики Беларусь также относятся виртуальные объекты, обладаю-

щие экономической ценностью и принадлежащие другому лицу (электронные, безналичные деньги, бездокументарные ценные бумаги, токены, криптовалюты, платежные средства веб-сайтов, онлайн-сервисов, виртуальных многопользовательских игр, иные виртуальные объекты, приобретаемые за национальную валюту)».

На наш взгляд, такой подход является прогрессивным, отражающим специфику общественных отношений, складывающихся в современном обществе.

Библиографические ссылки

1. За угон виртуального танка на Брестчине возбудили уголовное дело [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://brestcity.com/blog/za-ugon-virtualnogo-tank-na-brestchine-vozbudili-ugolovnoe-delo>. – Дата доступа: 03.04.2022.
2. *Борисова, Ж. А.* Вопросы квалификации хищения электронно-цифровых (виртуальных) объектов путем использования компьютерной техники / Ж. А. Борисова // Вестник Академии МВД Республики Беларусь. – № 2. – С. 71–76.
3. *Сидоренко, Э. Л.* Криптовалюта как предмет хищения: проблемы квалификации / Э. Л. Сидоренко // Мировой судья. – № 6, 2018. – С. 20–22.