

этих преступлений был казнен. За невиновное отбывание наказания законодательством предусмотрена материальная компенсация. Однако никакое денежное возмещение родственникам не может заменить человека.

Еще одной из отрицательных черт смертной казни является появление в обществе палачей, а именно людей, которые приводят приговор в исполнение. Иными словами, они тоже убивают, но в отличие от тех же преступников, для них это является работой.

Таким образом, сохранение смертной казни имеет место быть, поскольку ее назначают людям, совершившим преступления с особой жестокостью. Люди, которые совершили такого рода преступления, не должны находиться в обществе, так как являются угрозой стабильности и безопасности в обществе.

Ходасевич А. В.

ВИРТУАЛЬНОЕ ИГРОВОЕ ИМУЩЕСТВО КАК ПРЕДМЕТ ПРЕСТУПНОГО ПОСЯГАТЕЛЬСТВА ПО ДЕЛАМ О ХИЩЕНИЯХ ИМУЩЕСТВА ПУТЕМ МОДИФИКАЦИИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИНФОРМАЦИИ

*Ходасевич Анна Вячеславовна, аспирант юридического факультета
Белорусского государственного университета, г. Минск, Беларусь,
khodasevich_a@mail.ru*

Научный руководитель: канд. юрид. наук, доцент Григорович В. Л.

В настоящее время – в эпоху развития информационных технологий, такой состав преступления, как хищение имущества путем модификации компьютерной информации, получил распространение и не теряет своей актуальности у злоумышленников. При совершении указанных хищений предметом преступления, как отмечает белорусский законодатель, может являться как имущество, так и право на имущество. Однако при цифровизации процессов, происходящих в обществе, экономике, появляются предметы имущественного оборота, которые обладают экономической ценностью, но в связи с особенностью их характеристик не имеют должного правового регулирования.

В сложившейся практике сотрудников органов внутренних дел, Следственного комитета появились случаи обращения физических лиц с заявлением о совершении противоправных действий, когда предметом разбирательства становится виртуальное игровое имущество – танки, оружие, снаряжение персонажей, а именно: хищение указанных цифровых предметов. Последние похищаются у своих владельцев при совершении тех либо иных действий в компьютерной игре, а затем противоправно используются другими пользователями. При рассмотрении вышеуказанных обращений нередко возникает вопрос, может ли виртуальное игровое имущество быть предметом хищения имущества путем модификации компьютерной информации и можно ли квалифицировать так называемое

противоправное «завладение» данными предметами по ст. 212 Уголовного кодекса Республики Беларусь (далее – УК)?

Так, в уголовном праве для определения понятия «имущество» как предмета посягательства против собственности принято выделять три признака имущества: физический признак (включает себя такую характеристику предмета, как материальность, т. е. вещи, деньги, ценные бумаги и иные предметы материального мира, не лишенные своей вещной субстанции), экономический признак (вещь должна иметь стоимостной эквивалент), юридический признак (имущество должно быть чужое – принадлежать иному лицу, которое, соответственно, приобрело его и является собственником). Под правом на имущество белорусский законодатель отражает полномочия собственника по владению, пользованию и распоряжению имуществом.

Исходя из вышеизложенного следует, что к категории «имущество» виртуальное игровое имущество не относимо в связи с отсутствием у последнего вещной составляющей, т. е. физического признака. Однако у собственника такого имущества есть как право владения, так и право пользования и распоряжения последним.

Важно отметить, что универсальное определение понятия «имущество» в белорусском законодательстве отсутствует: его содержание и объем отличаются в зависимости от конкретной отрасли права. Это обстоятельство порождает возникновение множества концепций насчет самого понятия «имущество» и его признаков.

Относительно квалификации подобного рода деяний в Республике Беларусь сложилась практика, при которой ответственность злоумышленника за хищение виртуального игрового имущества путем модификации компьютерной информации наступает по ст. 212 УК. Данная практика, на наш взгляд, является верной в силу того, что виртуальное игровое имущество не может рассматриваться исключительно как средство развлечения, если приобретается усилиями пользователя и имеет реальный денежный эквивалент. Такое имущество обладает экономической ценностью и способно обращаться на рынке.

На основании изложенного стоит отметить, что белорусским законодателем не в полной мере учтена специфика предмета посягательства по делам о хищениях имущества, в том числе хищениях имущества путем модификации компьютерной информации, подверженного изменению вследствие развития компьютерных технологий. Существующий подход, который приравнивает понятия «имущество» и «вещь» не соответствует реалиям и требует внесения изменений, направленных в первую очередь на закрепление понятия «имущество» в уголовном законодательстве Республики Беларусь.