



Квалификация завладения чужим имуществом в виртуальных мирах

Сергей Николаевич Титов

Ульяновский государственный педагогический университет
имени И. Н. Ульянова, Ульяновск, Российская Федерация
s.n.titov@yandex.ru, <https://orcid.org/0009-0007-5855-673X>

Аннотация

Введение. Статья посвящена уголовно-правовой оценке завладения объектами в метавселенных. Автор дает характеристику метавселенных как одного из самых перспективных направлений развития современных информационно-телекоммуникационных технологий. Метавселенные представляют собой вымышленные миры с многомиллионной аудиторией и собственной экономикой. Неудивительно, что в них все большее распространение получает нарушение прав, в первую очередь экономических. Нарушения прав на чужие объекты в метавселенных регистрируются по всему миру. Распространена такая практика и в Российской Федерации.

Методы. Проблематика завладения объектами в метавселенных исследована автором на основании общего диалектического метода познания с использованием общетеоретических методов (анализ, синтез, дедукция, индукция, логический, системный) и частнонаучных методов (формально-логический, юридический анализ).

Результаты исследования. Возможно несколько подходов к квалификации завладения чужим имуществом в виртуальном мире. Первый заключается в полном отказе государства от регулирования таких отношений. Второй подход признает необходимость регулирования данных отношений, но считается, что в действующем уголовном законе подходящие нормы отсутствуют. Автор разделяет мнение о том, что виртуальные объекты могут быть признаны предметом хищения. Также в практике встречается квалификация описываемых деяний как неправомерного доступа к компьютерной информации.

Обсуждение и заключение. Автор высказывается относительно достоинств и недостатков указанных подходов и обосновывает свою точку зрения, согласно которой присвоение чужого имущества в виртуальном мире должно рассматриваться как нарушение интеллектуальных прав владельца платформы или иного пользователя. При наличии необходимых квалификационных признаков такое завладение должно квалифицироваться как преступление против интеллектуальной собственности.

Ключевые слова: метавселенные, виртуальные миры, интеллектуальная собственность, авторские права, завладение имуществом

Для цитирования: Титов С. Н. Квалификация завладения чужим имуществом в виртуальных мирах // Правосудие/Justice. 2025. Т. 7, № 2. С. 128–143. DOI: 10.37399/2686-9241.2025.2.128-143.

Original article

Qualification of Taking Possession of Someone Else's Property in Virtual Worlds

Sergey N. Titov

*Ulyanovsk State University of Education, Ulyanovsk,
Russian Federation*

s.n.titov@yandex.ru, <https://orcid.org/0009-0007-5855-673X>

Abstract

Introduction. The article is devoted to the criminal-legal assessment of the seizure of objects in metaverses. The author characterizes metaverses as one of the most promising areas of development of modern information and telecommunication technologies. Metaverses are fictional worlds with a multi-million audience and their own economy. It is not surprising that violations of rights, primarily economic ones, are becoming increasingly widespread in them. Violations of rights to other people's objects in metaverses are registered all over the world. This practice is also widespread in the Russian Federation.

Methods. The problem of taking possession of objects in metauniverses is investigated by the author on the basis of the general dialectical method of cognition using general theoretical methods (analysis, synthesis, deduction, induction, logical, systemic) and specific scientific methods (formal-logical, legal analysis).

Results. There are several possible approaches to the qualification of seizure of someone else's property in the virtual world. The first is a complete refusal to regulate such relations by the state. Some experts recognize the need to regulate these relations, but believe that the current criminal law does not contain suitable provisions. There is an opinion that virtual objects can be recognized as the subject of theft. Also in practice, there is a qualification of the described acts as unauthorized access to computer information.

Discussion and Conclusion. The author expresses his opinion on the advantages and disadvantages of the above approaches and substantiates his point of view that the appropriation of someone else's property in the virtual world should be considered as a violation of the intellectual rights of the platform owner or another user. If the necessary qualifying features are present, such appropriation should be qualified as a crime against intellectual property.

Keywords: metaverses, virtual worlds, intellectual property, copyright, property seizure

For citation: Titov, S. N. Qualification of taking possession of someone else's property in virtual worlds. *Pravosudie/Justice*. 2025;7(2):128-143. (In Russ.) DOI: 10.37399/2686-9241.2025.2.128-143.

Введение

По данным ООН, сегодня на Земле проживает 8,1 млрд человек¹. Согласно исследованию компании GSMA Intelligence 69,4% из них используют мобильные устройства. Более 66% всех жителей нашей планеты пользуются интернетом, общее число интернет-пользователей в мире составляет 5,35 млрд².

Компания по исследованию аудитории GWI объявила, что среднестатистический интернет-пользователь в 2024 г. проводил онлайн 6 часов и 40 минут каждый день. Это почти на 1% больше по сравнению с прошлым годом. Россияне совсем немного отстают от лидеров рейтинга: в 2024 г. житель России проводил в интернете в среднем 8 часов 21 минуту в день³.

Неудивительно поэтому, что в сети все более распространяется преступность. По данным Генеральной прокуратуры Российской Федерации, на преступления, совершенные с использованием информационно-телекоммуникационных технологий или в сфере компьютерной информации, приходится около четверти (25,8 %) всех зарегистрированных преступлений⁴.

На эту острую проблему обратил внимание Президент России, выступая на расширенном заседании коллегии МВД России 3 марта 2021 г., отметив, что за последние 6 лет число преступлений в сфере информационных технологий возросло более чем в 10 раз⁵. На расширенном заседании коллегии ведомства по итогам 2022 г. Президент также назвал борьбу с преступлениями с использованием информационных технологий одним из безусловных приоритетов работы МВД России⁶, а по итогам

¹ World Population Dashboard. Сайт Фонда ООН в области народонаселения. URL: <https://www.unfpa.org/data/world-population-dashboard> (дата обращения: 18.01.2025).

² Статистика интернета и соцсетей на 2024 год – цифры и тренды в мире и в России // web-canape.ru : [сайт]. URL: https://www.web-canape.ru/business/statistika-interneta-i-socsetej-na-2024-v-mire-i-v-rossii/?utm_referrer=https%3a%2f%2fwww.google.com%2f (дата обращения: 17.01.2025).

³ Статистика интернета и соцсетей на 2024 год – цифры и тренды в мире и в России.

⁴ Состояние преступности в России за январь – ноябрь 2022 года // Портал правовой статистики Генеральной прокуратуры Российской Федерации. URL: <http://crimestat.ru/analytics> (дата обращения: 27.07.2024).

⁵ Владимир Путин принял участие в ежегодном расширенном заседании коллегии Министерства внутренних дел Российской Федерации // Портал Президента Российской Федерации. 03.03.2021. URL: <http://kremlin.ru/events/president/news/65090> (дата обращения: 27.07.2024).

⁶ Президент принял участие в ежегодном расширенном заседании коллегии Министерства внутренних дел России // Портал Президента Российской Федера-

2023 г. указал, что число таких преступлений вновь возросло на 30%, их совершено порядка 680 тыс., а ущерб превысил 156 млрд руб. Президент отметил, что нужно серьезно совершенствовать механизмы борьбы с правонарушениями в этой сфере, работать на опережение⁷.

Относительно новым направлением развития информационных технологий является появление так называемых *метавселенных*. Термин *metaverse* (метавселенная) образован от лат. *metā* – «следующее», «за», «после», «через» и др. и англ. *universe* – «вселенная»⁸. Впервые попытка описать метавселенную предпринята в романе Нила Стивенсона «Лавина» 1992 г. Эта идея получила распространение в различных жанрах культуры.

В произведениях литературы и кино социальные основания распространения метавселенных различны. У Стивенсона они предстают средством «убежать от мрачной реальности». В 1999 году вышел в свет фильм братьев Вачовски «Матрица»: здесь люди погружаются в виртуальный мир уже не добровольно, их подключают к нему господствующие в реальном мире машины. В 2010-х годах концепция метавселенной получила подробное описание в книгах русского писателя Виктора Пелевина, где виртуальный мир является местом вечной жизни наиболее состоятельных людей планеты.

В настоящее время характеристики метавселенных, их задачи и перспективы развития являются дискуссионными. Не существует и общепринятого определения термина «метавселенная». Последнюю определяют как слияние физической, дополненной и виртуальной реальности в общем онлайн-пространстве⁹; масштабируемую и совместимую сеть трехмерных виртуальных миров и сред, визуализируемых в реальном времени, которые могут синхронно и постоянно восприниматься фактически неограниченным числом пользователей с индивидуальным чувством присутствия и с непрерывностью данных, таких как идентификация, история, права, объекты, коммуникации и платежи¹⁰. Одно из

ции. 20.03.2023. URL: <http://kremlin.ru/events/president/news/70744> (дата обращения: 27.07.2024).

⁷ Президент принял участие в ежегодном расширенном заседании коллегии Министерства внутренних дел России // Портал Президента Российской Федерации. 02.04.2024. URL: <http://kremlin.ru/events/president/news/73770> (дата обращения: 16.08.2024).

⁸ WorldSense English dictionary. Metaverse. URL: <https://www.wordsense.eu/metaverse/> (дата обращения: 18.01.2025).

⁹ Newton C. Mark in the metaverse. Facebook's CEO on why the social network is becoming "a metaverse company". URL: <https://www.theverge.com/22588022/mark-zuckerberg-facebook-ceo-metaverse-interview> (дата обращения: 25.12.2024).

¹⁰ Ball M. Framework for the Metaverse // The Metaverse Primer. Jun 29, 2021. URL: <https://www.matthewball.co/all/forwardtothemetaverseprimer> (дата обращения: 25.12.2024).

определений – это среда виртуальной реальности, в которой пользователи взаимодействуют с аватарами друг друга¹¹.

В 1980-е годы в отечественной философии появилось направление, получившее название «виртуалистика». В соответствии с ним неверно понимать виртуальность как нереальность (возможность, иллюзорность, потенциальность, воображение и т. п.), виртуальность есть другая реальность. В виртуалистике полагается существование двух типов реальности – виртуальной и константной, каждая из которых одинаково реальна [1, с. 1].

В силу того, что оценка виртуальной реальности в философии и науке осуществляется на таком высоком уровне обобщений, следует точно определить предмет исследования в настоящей статье. В связи с этим в статье нами предлагается считать «виртуальные миры» и «метавселенные» синонимичными понятиями, означающими вымышленные пространства, существующие благодаря функционированию компьютерных программ.

Современные виртуальные миры развились из ролевых игр. Прототипы современных массовых многопользовательских ролевых онлайн-игр были созданы в конце 1970-х – начале 1980-х гг. В 1990-х годах начали формироваться современные принципы многопользовательских ролевых онлайн-игр, включавшие социальный интерактивный компонент в реальном времени [2, с. 117].

На сегодняшний день функционируют десятки метавселенных: Second Life, Horizon, the Sandbox, Axie, Fortnite, Earth 2, Decentraland, Wave, Altspace VR, Roblox, Somnium Space, Cryptovoxels и многие другие. Их статистика впечатляет: совокупное число активных пользователей составляет в настоящее время 400 млн человек в месяц. Это приблизительно население США и Великобритании вместе взятых¹². По оценкам, к 2030 г. объем мирового рынка метавселенных достигнет 1,5 трлн долл. Только в январе 2023 г. Google зарегистрировала в среднем 1,9 млн поисковых запросов по всему миру по термину «метавселенная»¹³.

¹¹ В 2022 году Оксфордским словарем слово «метавселенная» было признано вторым словом года, что ярко показывает распространенность термина и актуальность обсуждения самого явления. См.: Оксфордский словарь опубликовал слово года // Годлитературы.рф : [сайт]. URL: <https://godliteratury.ru/articles/2022/12/06/oksfordskij-slovar-opublikoval-slovo-goda> (дата обращения: 25.12.2024).

¹² The Metaverse Reaches 400m Monthly Active Users // Metaversed : [website]. URL: <https://www.metaversed.consulting/blog/the-metaverse-reaches-400m-active-users> (дата обращения: 18.01.2025).

¹³ Статистика Метавселенной 2023: все факты и цифры, которые вам нужно знать // Bybit : [сайт]. URL: <https://learn.bybit.com/ru/metaverse/metaverse-statistics/> (дата обращения: 18.01.2025).

Значительное число пользователей метавселенных – россияне. Например, ежемесячная российская аудитория Minecraft составляет 20 млн человек, Roblox – 8,5 млн человек, Fortnite – 3 млн человек¹⁴.

В метавселенных используется множество разнообразных технологий: иммерсивные технологии, 5G, блокчейн, ИИ, облачные технологии, интернет вещей. Это позволяет реализовывать в виртуальных мирах масштабные проекты. Например, правительство Сеула запустило новый амбициозный проект под названием Metaverse Seoul, направленный на предоставление гражданам виртуального доступа к широкому спектру городских услуг¹⁵.

Распространяются и отечественные разработки в области метавселенных. В частности, в середине мая 2024 г. МТС объявила о запуске своей метавселенной Verse. Как сообщает пресс-служба телеком-оператора, игровое 3D-пространство предполагает новый формат взаимодействия пользователей с продуктами цифровой экосистемы МТС¹⁶. ВТБ тестирует собственную метавселенную – трехмерное интерактивное пространство для виртуального взаимодействия пользователей. Проект обладает потенциалом для реализации нового формата предоставления услуг, в том числе открытия банковских киберофисов. Об этом банк сообщил 17 апреля 2024 г.¹⁷

Экспертами прогнозируется дальнейший рост аудитории метавселенных до полумиллиарда к 2040 г.¹⁸

Как свидетельствуют специалисты, первые виртуальные миры создавались частными игровыми компаниями для своих подписчиков и полностью контролировались дизайнерами посредством всеохватывающих лицензионных соглашений с конечными пользователями. По мере возникновения новых ролевых онлайн-игр некоторые из таких лицензионных соглашений перестали быть всеохватывающими, а игроки получают

¹⁴ Целевая аудитория метавселенных: кто в них сидит? // SBlogs : [сайт]. 24.03.2024. URL: <https://www.sostav.ru/blogs/269127/44906> (дата обращения: 18.01.2025).

¹⁵ Seoul opens city's Metaverse Seoul project to the public // Forbesindia : [website]. URL: <https://www.forbesindia.com/article/cryptocurrency/seoul-opens-citys-metaverse-seoul-project-to-the-public/82637/1> (дата обращения: 18.01.2025).

¹⁶ 2024: Запуск метавселенной // Tadvizer : [сайт]. URL: https://www.tadviser.ru/index.php/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D0%B4%D1%83%D0%BA%D1%82:%D0%9C%D0%A2%D0%A1_Verse (дата обращения: 18.01.2025).

¹⁷ 2024: Тестирование метавселенной // Tadvizer : [сайт]. URL: https://www.tadviser.ru/index.php/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D0%B4%D1%83%D0%BA%D1%82:%D0%92%D0%A2%D0%91:_%D0%9C%D0%B5%D1%82%D0%B0%D0%B2%D1%81%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D0%B0%D1%8F (дата обращения: 18.01.2025).

¹⁸ Анализ развития трендов НКИТ в 2022–2023 годах. Брошюра 3 / Фонд развития интернет-инициатив. С. 19. URL: <https://www.iidf.ru/>.

больший объем прав, чем ранее, что порождает ряд чрезвычайно интересных проблем, относящихся как к праву интеллектуальной собственности, так и к иным правовым институтам [2, с. 117].

Неудивительно, что многие государства обращают внимание на эти проблемы. В частности, стратегический подход к развитию метавселенных демонстрирует Китай. Власти этой страны анонсировали создание стандарта метавселенных и дорожную карту по их развитию¹⁹.

Президент России В. В. Путин отметил, что в настоящее время речь должна идти об обеспечении кибербезопасности не только самого человека, но и его виртуального двойника – аватара, который будет находиться внутри формирующихся сейчас метавселенных. Это вызов для юристов, которым предстоит разработать нормы регулирования экономических и общественных отношений в принципиально новом мире²⁰.

С повышением популярности виртуальных миров вокруг них стали складываться экономические отношения. В виртуальных играх персонажи имеют возможность совершенствоваться, приобретая определенные свойства, способности или даже виртуальные предметы за деньги. Стоимость отдельных внутриигровых объектов²¹ (элементов экипировки героя, модели танка и т. п.) может варьироваться от нескольких сотен рублей до десятков тысяч долларов США [3, с. 129]. Возможны сделки как с отдельными виртуальными предметами, так и с аккаунтами. Существует множество так называемых бирж, посредством которых игроки совершают сделки друг с другом. Объявления содержат цены от нескольких рублей до сотен тысяч²². Создатели метавселенных предусматривают специальные сервисы, которые позволяют приобретать и продавать объекты внутри метавселенных²³.

¹⁹ Китай берет контроль над метавселенной: стандартизация или цензура? // SecurityLab : [сайт]. 19.09.2023. URL: <https://www.securitylab.ru/news/541937.php> (дата обращения: 18.01.2025).

²⁰ Путин В. В. Выступление на конференции «Путешествие в мир искусственного интеллекта». 12.11.2021. URL: <https://aij.ru/archive?albumId=4&topic=NaN&videoId=213> (дата обращения: 02.01.2025).

²¹ В СМИ публикуют рейтинги самых дорогих игровых предметов: Топ 10 Самые дорогие виртуальные игровые предметы в мире // Дзен : [сайт]. 21.12.2017. URL: <https://dzen.ru/a/WjvYW4MJBQuPVoRN> (дата обращения: 18.01.2025); *Сотскова М.* Шесть миллионов за воздух. Безумно дорогие покупки в играх – за реальные деньги // цифровойокеан.рф : [сайт]. 25.08.2021. URL: <https://digitalocean.ru/n/velikolepnaya-shesterka> (дата обращения: 18.05.2025).

²² См., например: <https://funpay.com/>; <https://steamcommunity.com/>.

²³ *Silberling A.* Meta's Horizon Worlds is testing in-app purchases and creator bonuses // techcrunch.com : [website]. 11.04.2022. URL: <https://techcrunch.com/2022/04/11/meta-horizon-worlds-creator-monetization-in-app-purchases/?guccounter=1> (дата обращения: 18.01.2025). С 21 марта 2022 г. компания Meta официально запрещена на территории России.

Зачастую для получения аватаром новых способностей требуется провести много времени за игрой. В связи с этим существует целая категория людей («фермеров»), как правило молодых студентов, которые проводят в виртуальной среде по 12–14 часов в день, а затем продают полученные предметы или аватары целиком²⁴.

Часто в метавселенных имеется и собственная валюта. Так, Second Life образует свою собственную виртуальную экономику, использующую для расчетов виртуальную валюту Линден Доллар²⁵.

Распространены в виртуальных мирах и сделки с недвижимостью, а также деятельность риелторских фирм. Еще в 2006 г. стало известно, что созданная игроком Анши Чанг компания по торговле внутриигровой недвижимостью принесла ее владелице капитал, эквивалентный реальному миллиону долларов²⁶.

Сейчас уже никому не кажется нелепым приобретать виртуальную недвижимость вместо реальной. Дело в том, что объемы виртуальной недвижимости неограничены, ее обладатель получает определенные права, например, на строительство, добычу полезных ископаемых, перепродажу полностью или по частям и т. д., что делает покупку таких объектов выгодной инвестицией. Известны и рекордные покупки такого рода. Например, инвестиционная компания Curzio Research приобрела 19 объектов коммерческой недвижимости в метавселенной TCG World за 5 млн долл.²⁷

Из-за роста аудитории и возможностей метавселенных становится актуальной проблема преступности с использованием аватаров. С начала 2020-х гг. в средствах массовой информации прошла серия сообщений об изнасиловании женщин в виртуальном мире²⁸. 1 января 2024 г.

²⁴ Wu S. Virtual Goods: the next big business model // techcrunch.com : [website]. URL: <https://techcrunch.com/2007/06/20/virtual-goods-the-next-big-business-model/> (дата обращения: 18.01.2025).

²⁵ Second Life. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Second_Life (дата обращения: 18.01.2025).

²⁶ «Вторая жизнь» приносит миллионы // cnews.ru : [сайт]. 01.12.2006. URL: https://www.cnews.ru/news/line/vtoraya_zhizn_prinosit_millions (дата обращения: 18.05.2025).

²⁷ Снуп Догг в соседях и дом на Марсе. 8 самых дорогих сделок с недвижимостью в метавселенных // incrussia.ru : [сайт]. 16.08.2022. URL: <https://incrussia.ru/switch/metaverse-lands/> (дата обращения: 18.01.2025).

²⁸ Metaverse: another cesspool of toxic content. URL: https://www.sumofus.org/images/Metaverse_report_May_2022.pdf; Мамиконян О. Исследовательница рассказала об изнасиловании ее аватара в метавселенной // Forbes : [сайт]. 30.05.2022. URL: <https://www.forbes.ru/forbes-woman/467175-issledovatel-nica-rasskazala-ob-iznasilovanii-ee-avatara-v-metavselennoj> (дата обращения: 18.01.2025); Ломоносов А. Американка заявила, что ее изнасиловали в метавселенной // газета.ru : [сайт]. URL: <https://www.gazeta.ru/social/news/2022/02/02/17228203.shtml> (дата обращения: 18.01.2025).

британское издательство Daily Mail сообщило, что полиция расследует первый случай изнасилования в метавселенной после того, как ребенок подвергся «нападению» в видеоигре виртуальной реальности²⁹.

Все большее распространение получают экономические преступления в виртуальном мире. В научной литературе указывается, что в Китае сейчас наблюдается высокая статистика преступлений с виртуальной валютой. Разработаны даже специальные инструкции по расследованию таких дел. В Тайване расследованы уже сотни дел о краже виртуальной собственности. В Южной Корее ежегодно регистрируются десятки тысяч заявлений по поводу кражи объектов виртуальной собственности [3, с. 139].

На постсоветском пространстве такие случаи пока довольно редки, но они есть. Сообщения о преступлениях с виртуальными предметами стали появляться здесь с 2010-х гг.

Так, в 2013 г. сотрудники белорусской милиции установили личность злоумышленника, который подозревался в хищении виртуального танка у участника компьютерной игры. В связи с тем, что школьнику 15 лет, к его родителям было применено административное наказание в виде штрафа³⁰.

Складывается судебная практика по данной категории дел и в Российской Федерации.

Так, в 2011 г. 20-летнему обвиняемому из Волгодонска было предъявлено обвинение по уголовному делу за кражу виртуальных персонажей у другого гражданина России в популярной ролевой онлайн-игре Lineage 2. Уголовное дело было возбуждено по ст. 272 УК РФ³¹.

В целом обстоятельства таких дел можно разделить на три группы.

К первой группе относятся деяния, в ходе которых человек в реальном мире с помощью незаконных действий склоняет другого человека к передаче виртуального имущества.

В литературе описывается следующий пример из практики.

15 октября 2016 г. в Красноярске два участника турнира по игре в Counter-Strike заманили потерпевшего в машину, применили к нему насилие, угрожали

²⁹ Camber R. British police probe VIRTUAL rape in metaverse: Young girl's digital persona 'is sexually attacked by gang of adult men in immersive video game' – sparking first investigation of its kind and questions about extent current laws apply in online world // dailymail : [website]. 01.01.2024. URL: <https://www.dailymail.co.uk/news/article-12917329/Police-launch-investigation-kind-virtual-rape-metaverse.html> (дата обращения: 18.01.2025).

³⁰ Белорусская милиция нашла угнанный виртуальный танк // Интерфакс : [сайт]. 06.05.2013. URL: <https://www.interfax.ru/world/305208> (дата обращения: 18.02.2025).

³¹ Российский хакер украл персонажа компьютерной игры // Аргументы и факты : [сайт]. 10.10.2011. URL: <https://aif.ru/incidents/265409> (дата обращения: 18.02.2025).

пистолетом и требовали передать в их распоряжение инвентарь для виртуальных героев. Потерпевший с помощью приложения на телефоне передал им «Керамбит-Градиент» стоимостью 20 000 руб. и «Складной нож – Градиент» стоимостью 9000 руб. Было возбуждено уголовное дело по ч. 2 ст. 162 УК РФ, но оно было прекращено на основании п. 2 ч. 1 ст. 24 УПК РФ за отсутствием состава преступления. В постановлении было указано, что «виртуальные предметы не являются имуществом, так как не являются объектом материального мира, в связи с чем отсутствует предмет преступного посягательства [4, с. 50].

Ко второй группе деяний можно отнести неправомерное завладение чужим аккаунтом на той или иной платформе.

Примером может служить уголовное дело 2020 г., фигурант которого Д. четыре раза входил в аккаунт потерпевшего в игре World of Tanks и использовал возможности этого аккаунта. Далматовским районным судом Курганской области Д. признан виновным в совершении четырех преступлений, предусмотренных ч. 2 ст. 272 Уголовного кодекса Российской Федерации³².

К третьей группе деяний относятся действия виновного, связанные с неправомерным использованием объектов в виртуальном мире, когда виновный находится в своем аккаунте. Можно привести следующий пример.

Виновный наделил своего персонажа в игре King of kings 3 возможностью создавать внутриигровые предметы. Он создавал и продавал за реальные денежные средства иным участникам внутриигровые предметы: «фиолетовый осколок камня», «кованую сталь пятого уровня» и т. д. Хорошевский районный суд г. Москвы признал, что виновный причинил имущественный ущерб, равный стоимости созданных виртуальных объектов, и квалифицировал деяние по ч. 2 ст. 146, ч. 2 ст. 272 УК РФ³³.

Между тем констатируем, что теория и практика привлечения к уголовной ответственности за подобные деяния находятся на этапе становления и научного осмысления.

Обзор доктрины и практики правоприменения по данному вопросу позволяет выделить пять возможных подходов к оценке завладения чужим имуществом в виртуальном мире.

³² Приговор Долматовского районного суда Курганской области от 20 апреля 2020 г. по делу № 1-40/2020. Другие примеры: постановление Калининского районного суда г. Новосибирска от 14 мая 2015 г. по делу № 1-260/2015; апелляционное постановление Нижегородского городского суда от 22 марта 2018 г. по делу № 22-1216/2018; приговор Одинцовского городского суда Московской области от 23 мая 2014 г. по делу № 1-394/2014; апелляционное постановление Костромского областного суда от 24 декабря 2019 г. по делу № 22-1154/2019. Доступ из справочной правовой системы «КонсультантПлюс».

³³ Приговор Хорошевского районного суда г. Москвы от 17 июня 2014 г. по делу № 1-260/2014. Доступ из справочной правовой системы «КонсультантПлюс».

Согласно *первому подходу* нормы закона не должны регулировать отношения в виртуальном мире. Нужно разделять реальность и виртуальный мир. Все, что происходит в метавселенной, по большому счету представляет собой игру, окружено так называемым «магическим кругом» и не является настолько серьезным, чтобы выступать предметом правового регулирования.

Проявлением такой позиции является пример из практики, рассмотренный выше, когда участники турнира по игре Counter-Strike под угрозой насилия заставили человека передать им предметы оснащения персонажей этой игры.

Представляется, что такой подход не должен быть приоритетным. Несмотря на то что речь идет о виртуальных, вымышленных предметах, описываемые деяния могут иметь последствия в реальном мире. Виртуальная валюта конвертируется в рубли, виртуальные предметы покупаются за реальные деньги. Поэтому в определенных случаях государство, несомненно, должно реагировать на нарушение прав граждан в многопользовательских играх.

Второй подход заключается в том, что завладение чужим имуществом в виртуальном мире при определенных условиях имеет признак общественной опасности и должно караться по закону. Однако в настоящее время Уголовный кодекс Российской Федерации в этой части имеет пробел.

Такой позиции придерживаются, например, авторы законопроекта, согласно которому в Уголовном кодексе должна появиться специальная норма о краже виртуальных активов. Нужно это для того, чтобы без достаточных оснований не плодить уголовно-правовые нормы и не допустить казуистичности уголовного закона³⁴.

Представляется, что такой подход имеет право на существование, но все же хотелось бы оценить возможность квалификации описываемых деяний по действующим нормам уголовного закона.

Третий подход заключается в квалификации описываемых деяний как неправомерного доступа к компьютерной информации. Такая позиция имеет под собой основания. Во-первых, виртуальные объекты можно признать компьютерной информацией. Во-вторых, виновный в большинстве случаев нелегально получает доступ к аккаунтам иных пользователей. В-третьих, такая квалификация встречается в правоприменительной практике [5, с. 103].

Однако такой подход вызывает возражения. Первое: объектом преступления, предусмотренного ст. 272 УК РФ, являются общественные от-

³⁴ В РФ введут уголовное наказание за кражу предметов в компьютерных играх // Российская газета : [сайт]. 2019. 16 сент. URL: <https://rg.ru/2019/09/16/v-rf-vvedut-ugolovnoe-nakazanie-za-krazhu-predmetov-v-kompiuternyh-igrah.html?ysclid=m626i1pq7y269133340> (дата обращения: 18.02.2025).

ношения, обеспечивающие правомерный доступ, создание, хранение, модификацию, использование компьютерной информации. Однако виртуальные объекты, как показано выше, обладают самостоятельной ценностью и участвуют в реальном рыночном обороте. Потеря таких объектов наносит имущественный вред владельцу. В связи с этим квалификация такого деяния по ст. 272 УК РФ не отражает основной сущности деяния.

Права специалисты, которые сравнивают это с квалификацией кражи с проникновением в жилище [6, с. 104]. В таком преступлении отношения по поводу неприкосновенности жилища не могут рассматриваться как основной объект. Так и отношения, связанные с правомерным доступом к информации, не могут быть основным объектом присвоения виртуального имущества.

Второе: объекты в виртуальном мире могут быть присвоены и без неправомерного доступа к компьютерной информации. Примером может быть упомянутый выше случай с участниками турнира по игре Counter-Strike, когда потерпевший сам передал виновным виртуальные предметы.

Четвертый подход заключается в том, что предметы виртуального мира могут быть признаны предметом хищения. Такой вывод делается исходя из того, что подобные виртуальные ценности обладают реальной экономической стоимостью и вполне ликвидны.

В данном вопросе можно сослаться на опыт ряда восточно-азиатских государств (Китая, Южной Кореи, Тайваня), где виртуальные объекты рассматриваются как реальная собственность и преступные посягательства на такое виртуальное имущество оцениваются по правилам квалификации преступлений против собственности (как кража, мошенничество, вымогательство) [7, с. 72].

Между тем виртуальные объекты не имеют материальной основы и не поименованы в гражданском законодательстве [8, с. 131]. В этой части уголовное право зависит от положений цивилистики. Сложился устойчивый формат соотношения регулятивных отраслей права и уголовного права. Последнее не создает правоотношений, а лишь принимает под охрану уже существующие правоотношения в том виде и объеме, в котором они существуют в иных отраслях. Верно в этой связи указание, что невозможно украсть то, что не принадлежит потерпевшему [3, с. 139].

В связи с этим стоит обратить внимание на то, что отношения участников многопользовательских игр регулируются правилами, разработанными создателями таких игр. Сама метавселенная и предметы в ней являются объектами интеллектуальной собственности. Каждый участник при регистрации своего аккаунта подписывает соглашение, принимая правила использования этих объектов.

Исследования показывают, что среднее число документов, в которых содержатся условия участия в игре, составляет 3,6, хотя некоторые миры

имеют 9 (EVE Online), 10 (World of Warcraft) и большее число источников существенной информации (Dark Age of Camelot) [9].

Примерами таких документов могут служить «Условия обслуживания Linden Lab (Terms of Service)», раздел 2³⁵; «Правила и условия Second Life (Second Life Terms and Conditions)», раздел 1³⁶; «Политика в отношении снимков и машинимы (Snapshot and Machinima Policy)»³⁷. Схема использования интеллектуальных прав следующая. В ней присутствуют три субъекта: владелец сервиса, пользователь, иные пользователи. Существует два вида контента: контент Сервиса и Пользовательский контент. Контент Сервиса принадлежит владельцу Сервиса, пользователям предоставляется на него весьма ограниченная лицензия. В отношении Пользовательского контента владелец Сервиса получает практически неограниченную лицензию. Что касается прав на Пользовательский контент иных пользователей, возможны два варианта. Если контент расположен в общедоступном месте, все иные пользователи получают на него ограниченную лицензию. Если контент располагается в недоступном, закрытом месте, пользователи не получают на него прав.

Таким образом, злоумышленник, заведая виртуальным имуществом, нарушает интеллектуальные права, принадлежащие либо создателю платформы, либо иному пользователю, т. е. нарушает ст. 1229 ГК РФ, что при наличии крупного размера может быть квалифицировано по ч. 2 ст. 146 УК РФ.

При совершении таких преступлений возможен и неправомерный доступ к компьютерной информации. Однако вопрос о квалификации незаконных действий в отношении интеллектуальной собственности, сопряженных с преступлениями в сфере компьютерной информации, решен в п. 16 Постановления Пленума Верховного Суда Российской Федерации от 15 декабря 2022 г. № 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”»³⁸ следующим образом. Пленум рекомендует в данном случае осуществлять квалификацию по совокупности преступлений.

³⁵ Условия предоставления услуг Linden Lab (Terms of Service). URL: <https://lindenlab.com/tos#section3> (дата обращения: 05.01.2025).

³⁶ Правила и условия Second Life. Second Life Terms and Conditions. URL: <https://secondlife.com/app/tos/tos.php> (дата обращения: 05.01.2025).

³⁷ Политика в отношении снимков и машинимы. Snapshot and Machinima Policy. URL: https://wiki.secondlife.com/wiki/Linden_Lab_Official:Snapshot_and_machinima_policy (дата обращения: 05.01.2025).

³⁸ Верховный Суд Российской Федерации : [сайт]. URL: https://vsrf.ru/documents/own/?category=resolutions_plenum_supreme_court_russian&year=2022 (дата обращения: 17.08.2024).

Представляется, что квалификация завладения чужим виртуальным имуществом как преступлений против интеллектуальной собственности обладает целым рядом достоинств:

1) снимает межотраслевой разрыв в подходе к таким деяниям, поскольку отношения пользователей метавселенных являются отношениями по использованию объектов интеллектуальной собственности;

2) соответствует характеру описываемых общественно опасных деяний;

3) не требует включения в уголовный закон новой категории преступных деяний;

4) позволяет учесть особенности функционирования различных многопользовательских игр для исключения избыточной криминализации. В настоящее время существуют компьютерные игры, в которых виртуальное воровство (хищение ценных предметов) вполне допустимо (Ultima Online). Игрок может беспрепятственно завладеть ценными предметами менее опытного игрока и тем самым совершить хищение. Правилами такой игры разрешено совершать подобные хищения и противоправным образом завладевать ценными предметами иных игроков, хотя эти предметы некогда приобретались ими за реальные деньги. Представляется, что при совершении таких действий права участников не нарушаются и преступление отсутствует. Оценка отношений внутри игры как отношений интеллектуальной собственности позволяет учесть такие особенности. Если же мы признаем виртуальные объекты имуществом, учитывать такие особенности будет сложнее.

С учетом изложенного квалификация завладения имуществом в виртуальном мире как преступления против интеллектуальной собственности представляется на сегодняшний день наиболее обоснованной.

Список источников

1. Носов Н. А. Манифест виртуалистики. М. : Путь, 2001. 17 с.
2. Дюранске Б. Т., Кейн Ш. Ф. Виртуальные миры, реальные проблемы // Правоведение. 2013. № 2 (307). С. 115–134.
3. Савельев А. И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014. Т. 14, № 1. С. 127–150.
4. Хромов Е. В., Зябликов В. Ю. Хищение бестелесного имущества // Уголовное право. 2024. № 8. С. 46–67. DOI: 10.52390/20715870_2024_8_46.
5. Воропаев С. А., Выгузова Е. В. Общественные отношения в сфере массовых многопользовательских ролевых онлайн-игр как объект уголовно-правовой охраны // Вестник Уральского юридического института МВД России. 2019. № 4. С. 101–104.

6. Кучина Я. О. Основные проблемы в доктринальном подходе к криминализации преступлений в цифровом пространстве // Вестник Гродненского государственного университета имени Янки Купалы. Сер. 4. Правоведение. 2019. Т. 9, № 3. С. 101–109.
7. Хилjuta В. В. Дематериализация предмета хищения и вопросы квалификации посягательств на виртуальное имущество // Журнал российского права. 2021. Т. 25, № 5. С. 68–82. DOI: 10.12737/jrl.2021.061.
8. Барчуков В. К. Предмет мошенничества в сфере компьютерной информации // Бизнес в законе. 2016. № 5. С. 130–132.
9. Батурин Ю. М., Полубинская С. В. Что делает виртуальные преступления реальными // CYBERPSY : [сайт]. 08.10.2021. URL: <https://cyberpsy.ru/articles/virtualnye-prestupleniya/> (дата обращения: 18.02.2025).

References

1. Nosov, N. A. [*Manifesto of virtualistics*]. M. : Put'; 2001. 17 p. (In Russ.)
2. Duranske, B. T., Kane, Sh. F. [Virtual worlds, real problems]. *Pravovedenie* = [*Jurisprudence*]. 2013;(2):115-134. (In Russ.)
3. Saveliev, A. I. [Legal nature of virtual objects purchased for real money in multiplayer games]. *Vestnik grazhdanskogo prava* = [*Bulletin of Civil Law*]. 2014;14(1):127-150. (In Russ.)
4. Khromov, E. V., Zyablikov, V. Yu. [Theft of incorporeal property]. *Ugolovnoe pravo* = [*Criminal Law*]. 2024;(8):46-67. (In Russ.)
5. Voropaev, S. A., Vygzova, E. V. [Public relations in the sphere of massively multiplayer online role-playing games as an object of criminal law protection]. *Vestnik Ural'skogo yuridicheskogo instituta MVD Rossii* = [*Bulletin of the Ural Law Institute of the Ministry of Internal Affairs of Russia*]. 2019;(4):101-104. (In Russ.)
6. Kuchina, Ya. O. [Main problems in the doctrinal approach to the criminalization of crimes in the digital space]. *Vestnik Grodnenskogo gosudarstvennogo universiteta imeni Yanki Kupaly. Ser. 4. Pravovedenie* = [*Bulletin of the Yanka Kupala State University of Grodno. Series 4. Jurisprudence*]. 2019;9(3):101-109. (In Russ.)
7. Khilyuta, V. V. Dematerialization of the subject of theft and the issues of qualification of encroachments on virtual property. *Journal of Russian Law*. 2021;25(5):68-82. (In Russ.) DOI: 10.12737/jrl.2021.061.
8. Barchukov, V. K. Subject of fraud in the sphere of computer information. *Biznes v zakone* = [*Business in Law*]. 2016;(5):130-132. (In Russ.)
9. Baturin, Yu. M., Polubinskaya, S. V. [What makes virtual crimes real]. *CYBERPSY*. [Website]. 10.08.2021. URL: <https://cyberpsy.ru/articles/virtualnye-prestupleniya/> (Accessed: 18.02.2025). (In Russ.)

Информация об авторе / Information about the author

Титов Сергей Николаевич, кандидат юридических наук, доцент, проректор по учебно-методической работе, доцент кафедры права Ульяновского государственного педагогического университета имени И. Н. Ульянова (Российская Федерация, 432071, Ульяновск, пл. Ленина, д. 4/5).

Sergey N. Titov, Cand. Sci. (Law), Associate Professor, Vice-Rector for Academic and Methodological Work, Associate Professor at the Law Department, Ulyanovsk State University of Education (Russian Federation, 432071, Ulyanovsk, Lenin Sq., 4/5).

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

The author declares no conflict of interests.

Статья поступила в редакцию 18.02.2025; одобрена после рецензирования 10.03.2025; принята к публикации 03.04.2025.

The article was submitted 18.02.2025; approved after reviewing 10.03.2025; accepted for publication 03.04.2025.