

Подводя итоги, констатируем такой вывод: в современных реалиях организаторы незаконных азартных игр постоянно совершенствуют способы уклонения от уголовной ответственности, используя возможности телекоммуникационных сетей, пробелы в законодательстве, а также услуги нерадивых сотрудников правоохранительных органов.

Для наиболее эффективной и бескомпромиссной борьбы с незаконными организацией и проведением азартных игр, по нашему мнению, необходимо на постоянной основе анализировать оперативную обстановку в данной сфере, обращая внимание на лиц, ранее привлекавшихся к уголовной ответственности за преступления данной категории, на предмет рецидива, совершенствовать тактические рекомендации и методики выявления, раскрытия и расследования преступлений, связанных с игорным бизнесом, устанавливать всех причастных лиц для привлечения к уголовной ответственности каждого преступника.

1. О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации [Электронный ресурс] : Федер. закон Рос. Федерации, 29 дек. 2006 г., № 244-ФЗ : в ред. от 02.07.2021 г. // Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – URL: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_64924/baabe5b69a3c031bfb8d485891bf8077d6809a94/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_64924/baabe5b69a3c031bfb8d485891bf8077d6809a94/) (дата обращения: 12.09.2022).

2. Уголовный кодекс Российской Федерации от 13.06.1996 г. № 63-ФЗ (ред. от 09.03.2022) [Электронный ресурс] // Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – URL: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_10699/b20820739fab5a2c2645f2c2dba2d73e9025f6e4/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_10699/b20820739fab5a2c2645f2c2dba2d73e9025f6e4/) (дата обращения: 14.09.2022).

3. Гончаров, Д.К. Криминалистические особенности противодействия незаконной деятельности по организации и проведению азартных игр в новых субъектах Российской Федерации / Д.К. Гончаров // Гуманитар., соц.-экон. и обществ. науки. – 2020. – № 9. – С. 108–112.

4. Литвин, А.А. Расследование преступлений, связанных с незаконной организацией азартных игр / А.А. Литвин // Законность. – 2010. – № 5. – С. 60–63.

5. Гончаров, Д.К. Роль компьютерно-технической экспертизы при расследовании незаконной организации и проведения азартных игр / Д.К. Гончаров // Казанские уголовно-процессуальные и криминалистические чтения : материалы Междунар. науч.-практ. конф. (Казань, 28 апр. 2022 г.) : в 2 ч. / Казан. ин-т (фил.) ВГУЮ. – Казань : ЮрЭксПрактик, 2022. – Ч. 1. – 306 с.

6. Белкин, Р.С. Криминалистика: проблемы сегодняшнего дня. Злободневные вопросы российской криминалистики / Р.С. Белкин. – М. : Норма, 2001. – 240 с.

7. Гончаров, Д.К. Криминалистическая характеристика личности организатора незаконных азартных игр / Д.К. Гончаров // Вопр. рос. и междунар. права. – 2022. – Т. 12. – № 7А. – С. 151–162.

8. Официальный сайт Ялтинского городского суда [Электронный ресурс] URL: [https://yalta--krm.sudrf.ru/modules.php?name=sud\\_delo&srv\\_num=1&name\\_or=doc&number=746788&delo\\_id=1540006&new=0&text\\_number=1](https://yalta--krm.sudrf.ru/modules.php?name=sud_delo&srv_num=1&name_or=doc&number=746788&delo_id=1540006&new=0&text_number=1) (дата обращения: 31.10.2022).

9. Гончаров, Д.К. Взаимодействие следователя и специалиста в области компьютерных технологий при изъятии игорного оборудования в местах незаконного проведения азартных игр / Д.К. Гончаров // Гуманитар., соц.-экон. и обществ. науки. – 2021. – № 8. – С. 80–84.

10. Уголовное судопроизводство. Данные о назначенном наказании по статьям УК [Электронный ресурс] // Судебная статистика РФ. – URL: <http://stat.api-пресс.рф/stats/ug/t/14/s/17> (дата обращения: 03.11.2022).

11. Гончаров, Д.К. Коррупция как угроза противодействию незаконным организации и проведению азартных игр / Д.К. Гончаров // Соврем. наука: актуал. проблемы теории и практики. Серия «Экономика и право». – 2022. – № 9. – С. 90–94.

УДК 343.98

*В.Л. Григорович, А.В. Ходасевич*

#### **ВИРТУАЛЬНОЕ ИГРОВОЕ ИМУЩЕСТВО: ПЕРСПЕКТИВЫ ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ ПО ДЕЛАМ О ХИЩЕНИЯХ ИМУЩЕСТВА ПУТЕМ МОДИФИКАЦИИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИНФОРМАЦИИ**

В эпоху развития информационных технологий хищение имущества путем модификации компьютерной информации получило распространение и становится все более привлекательным для злоумышленников. При совершении указанного хищения предметом преступления может являться как само имущество, так и право на него. Однако при цифровизации процессов, происходящих в обществе и экономике, появляются предметы имущественного оборота, которые обладают ценностью, но в связи с особенностью их характеристик не получили должного правового регулирования. К таким предметам, в частности, можно отнести виртуальное игровое имущество – танки, оружие, снаряжение персонажей компьютерных игр: оно похищается у своих владельцев при совершении тех либо иных действий в аккаунте компьютерного игрока, а затем противоправно используется другими лицами. При рассмотрении заявлений граждан по фактам противоправного завладения виртуальным игровым имуществом нередко возникают вопросы, можно ли виртуальные игровые объекты отнести к понятию «имущество» и может ли такое «имущество» быть предметом хищения имущества путем

модификации компьютерной информации, можно ли квалифицировать так называемое противоправное «завладение» данными предметами по ст. 212 Уголовного кодекса Республики Беларусь (УК)?

Существование большого количества научных точек зрения и отсутствие законодательного закрепления понятий «имущество», «право на имущество» в примечании к гл. 24 УК, диспозиции ст. 212 УК становятся причиной возникающих споров при квалификации действий злоумышленника по аналогичным уголовным делам. В связи с этим считаем, что назрела необходимость системного анализа законодательства и имеющихся подходов для устранения существующих противоречий. С этой целью первоначально следует рассмотреть вопрос, какое именно содержание белорусский законодатель вкладывает в понятия «имущество», «право на имущество».

Так, в комментарии к УК для определения понятия «имущество» как предмета посягательства против собственности принято выделять три признака имущества: физический признак (включает в 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 законодатель отражает полномочия собственника по владению, пользованию и распоряжению имуществом [1, с. 420–421].

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

Гражданское право воспринимает имущество иначе. В ст. 128 Гражданского кодекса Республики Беларусь к объектам гражданских прав помимо вещей законодатель относит иное имущество, имущественные права, нематериальные блага [2]. Такой расширенный подход представляется нам более точным и направленным на защиту прав и законных интересов того либо иного собственника, в том числе собственника, владеющего виртуальным имуществом.

Данный подход (расширенное толкование понятия «имущество») нашел свое отражение у правоприменителей. 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. Так, например, во Фрунзенский (г. Минска) районный отдел Следственного комитета Республики Беларусь из органа дознания в марте 2022 г. поступил материал проверки для решения вопроса о возбуждении уголовного дела. В ходе изучения материала установлено, что у гражданина К. в компьютерной игре «Майнкрафт» имелся аккаунт с игроком и игровыми атрибутами – скинами. При этом часть игровых атрибутов приобреталась заявителем за собственные безналичные денежные средства. Гражданин К., с целью прохождения игрового уровня, передал реквизиты от имеющегося у последнего аккаунта неустановленному виртуальному пользователю (как впоследствии выяснилось – злоумышленнику). Злоумышленник, имея доступ к аккаунту гражданина К., без его разрешения, переслал имеющиеся денежные эквивалент игровые атрибуты персонажа заявителя персонажу другого аккаунта, т. е. своими действиями совершил преступление, предусмотренное ч. 1 ст. 212 УК (хищение имущества гражданина К. путем модификации компьютерной информации).

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.

Однако такая практика существовала не всегда. Например, в 2016 г. житель Кобрин обратился в органы внутренних дел с заявлением, в котором сообщил о краже у него космического корабля, приобретенного в онлайн-игре. Стоимость имущества составила пять миллионов рублей (прим. – неденоминированных). По данному заявлению возбуждено уголовное дело по ст. 349 УК (по факту несанкционированного доступа к компьютерной информации, т. е. к аккаунту заявителя). Дополнительная правовая оценка действиям злоумышленника по факту хищения виртуального космического корабля не дана [3].

Существующий пробел в нормативном правовом регулировании имущественного оборота виртуальных объектов создает почву для нарушения интересов пользователя в обладании игровым атрибутом или в извлечении выгоды от его продажи [4].

Учитывая, что задача уголовного закона сводится к защите прав и свобод человека и гражданина, полагаем, что отсутствие законодательного закрепления статуса виртуального игрового имущества недопустимо. Очевидно, что расширение представлений о предмете преступного

посягательства в преступлениях против собственности социально обусловлено и необходимо не только с позиций защиты законных интересов граждан от посягательств на принадлежащие им блага (пусть даже и виртуальные) [5]. Таким образом, нами поддерживается позиция, согласно которой предметом преступлений как против собственности в целом, так и в частности предметом хищения имущества путем модификации компьютерной информации может быть любое благо, которое имеет экономическую ценность, признается объектом экономического оборота – принимает товарную форму и имеет стоимостное выражение. При этом под виртуальным имуществом следует понимать совокупность объектов виртуального мира, имеющих реальное стоимостное выражение, которые находятся в собственности какого-либо лица, а также права имущественного характера на такие объекты.

По нашему мнению, данное определение строится на наличии такого обязательного составляющего признака у понятия «виртуальное имущество», как стоимость. В том случае, когда виртуальный объект не будет иметь стоимостного выражения, он не будет признаваться предметом хищения.

Можно отметить, что законодатель и исследователи при определении понятия «имущество» не могли предвидеть саму возможность существования имущества в каком-то нематериальном, отличном от предметов внешнего мира виде. При этом все приведенные позиции, относительно сути определения «имущество», актуальны до настоящего времени, устарело только лишь содержание физического признака.

Подводя итог, мы приходим к выводу, что 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 современным реалиям и требует внесения изменений, направленных в первую очередь на закрепление понятия «имущество» в уголовном законодательстве Республики Беларусь.

Поскольку на сегодня в Республике Беларусь не определен статус виртуального имущества, что создает сложности при квалификации хищений вышеуказанных объектов, следует внести соответствующие изменения в примечание к гл. 24 УК, где необходимо конкретизировать такие понятия, как «имущество», «право на имущество». При этом под имуществом необходимо понимать любое благо, которое имеет экономическую ценность, признается объектом экономического оборота –

принимает товарную форму, имеет стоимостное выражение, может выражаться в электронном цифровом виде.

1. Научно-практический комментарий к Уголовному кодексу Республики Беларусь / Н.Ф. Ахраменка [и др.] ; под общ. ред. А.В. Баркова, В.М. Хомича. – Минск : ГИУСТ БГУ, 2007. – 1007 с.

2. Гражданский кодекс Республики Беларусь [Электронный ресурс] : принят Палатой представителей 28 окт. 1998 г. : одобрен Советом Респ. 19 нояб. 1998 г. : с изм. и доп. // КонсультантПлюс. Беларусь / ООО «ЮрСпектр», Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. – Минск, 2022.

3. Боевой космический корабль украли у мужчины из Кобрина // Вечерний Брест [Электронный ресурс]. – 2016. – Режим доступа: <https://vb.by/society/incidents/boevoj-kosmicheskij-korabl-ukrali-u-muzhchiny-iz-kobrina.html>. – Дата доступа: 04.10.2022.

4. Перепелкина, Я.А. Виртуальное игровое имущество: перспективы правового регулирования [Электронный ресурс] / Я.А. Перепелкина // Журн. суда по интеллект. правам. – 2020. – № 3. – Режим доступа: <http://ipcmagazine.ru/legal-issues/virtual-gaming-property-prospects-for-legal-regulation>. – Дата доступа: 05.10.2022.

5. Барчуков, В.К. Предмет мошенничества в сфере компьютерной информации [Электронный ресурс] / В.К. Барчуков // Бизнес в законе. Экон.-юрид. журн. – 2016. – № 5. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/predmet-moshennichestva-v-sfere-kompyuternoy-informatsii>. – Дата доступа: 05.10.2022.

УДК 343.98

*Т.Н. Данькова*

### **СЛЕДОВАЯ КАРТИНА ЗЛОУПОТРЕБЛЕНИЯ ВЛАСТЬЮ ИЛИ СЛУЖЕБНЫМИ ПОЛНОМОЧИЯМИ КАК ЭЛЕМЕНТ КРИМИНАЛИСТИЧЕСКОЙ ХАРАКТЕРИСТИКИ**

Отображение следов совершения злоупотребления властью или служебными полномочиями обусловлено общими закономерностями возникновения следов преступной деятельности с учетом особенностей совершения рассматриваемого преступного деяния. По уголовным делам исследуемой категории следовая картина представлена различного рода материальными и идеальными следами. Вместе с тем, на наш взгляд, исследование идеальных следов совершения злоупотребления властью или служебными полномочиями (отражающихся в памяти участников и свидетелей преступной деятельности) представляется более оптимальным в ходе рассмотрения отдельного вопроса, посвященного тактиче-