

Научная статья
УДК 347.23



ВИРТУАЛЬНОЕ ИГРОВОЕ ИМУЩЕСТВО КАК ПРЕДМЕТ ПРЕСТУПЛЕНИЯ

Ефремова Марина Александровна,

Казанский филиал Российского государственного университета правосудия им. В.М
Лебедева

Аннотация: в статье приподнимается проблема рассмотрения виртуального игрового имущества в качестве предмета преступления. Делается акцент на том, что при неправомерном завладении виртуальным игровым имуществом, пользователю причиняется имущественный ущерб. Хотя оно не обладает вещественным признаком и далеко не всегда обладает признаком юридическим, его экономическая ценность позволяет говорить о том, что неправомерное завладение таковым имеет некоторые сходства с завладением материальной вещью при хищении. Многообразие видов игрового имущества и их растущая стоимость делает их привлекательными для злоумышленников. Судебная практика, сталкиваясь с подобными случаями, достаточно казуистична. Выработать подход к пониманию сущности виртуального игрового имущества еще предстоит. Однако уже сегодня практика (хотя и редко) сталкивается с подобными фактами. В статье приводится имеющейся у правоприменителя арсенал для квалификации подобных деяний.

Ключевые слова: виртуальное имущество, виртуальное игровое имущество, онлайн-игры, хищение, преступление.

Для цитирования: Ефремова М.А. Виртуальное игровое имущество как предмет преступления // Казанский юридический вестник. 2025. №1. С. 21–25.

Scientific article

UDC 347.23

VIRTUAL GAMING PROPERTY AS AN OBJECT OF CRIME

Efremova Marina Alexandrovna,

Kazan branch of the Russian State University of Justice named after V.M. Lebedev

Abstract: the article raises the problem of considering virtual gaming property as the subject of a crime. The emphasis is placed on the fact that in case of illegal acquisition of virtual gaming property, property damage is caused to the user. Although it does not have a material attribute and does not always have a legal attribute, its economic value suggests that the unlawful acquisition of such has some similarities with the acquisition of a material thing during theft. The variety of types of gaming assets and their increasing value makes them attractive to intruders.

Judicial practice, when faced with such cases, is quite casuistic. An approach to understanding the essence of virtual gaming assets has yet to be developed. However, today practice (although rarely) encounters such facts. The article provides the arsenal available to the law enforcement officer for the qualification of such acts.

Keywords: virtual property, virtual gaming property, online games, theft, crime.

For citation: Efremova M.A. Virtual gaming property as an object of crime // Kazan Law Bulletin. 2025. No.1. P. 21–25.

На первый взгляд вселенная виртуального мира с ее множеством виртуальных сфер может показаться ничем иным, как местом для виртуальных игр. Однако многопользовательские компьютерные игры представляют собой интерактивные социальные пространства, доступные через Интернет, и вмещают миллионы пользователей. Пользователи взаимодействуют в этом мире с помощью аватаров, которые являются компьютерными изображениями, и приобретают ту или иную виртуальную собственность с помощью своих аватаров. Количество, сложность и разнообразие этих миров продолжают расти с неуклонной скоростью. В развитии виртуальных миров все еще существует много неопределенностей, однако несомненно то, что они будут продолжать расти и совершенствоваться.

Очевидно, что в эпоху цифровизации компьютерные игры эволюционировали от простых развлечений к сложным виртуальным мирам, где игроки инвестируют время, деньги и эмоции в создание и накопление имущества. Виртуальные предметы, аккаунты, внутриигровая валюта и другие активы часто имеют реальную экономическую ценность, достигающую тысяч долларов. Однако это имущество становится предметом противоправных посягательств, вызывая вопросы о применимости традиционных уголовно-правовых норм к цифровой реальности. Популярные игры, такие как World of Warcraft, Counter-Strike, Fortnite и Roblox, стали ареной для мошенничества, фишинга и хакерских атак. Хищение виртуального имущества не только наносит финансовый ущерб игрокам, но и подрывает доверие к игровой индустрии.

В уголовном праве имущество как предмет хищения рассматривается через призму совокупности трех признаков: вещного, экономического и юридического. Как известно виртуальное имущество лишено вещной формы. Завладение такими нематериальными активами как игровое имущество и NFT осуществляется бесконтактными или дистанционными способами, что закономерно поднимает вопрос о возможности применения статей главы 21 Уголовного кодекса РФ в подобных ситуациях.

В самом общем виде виртуальное имущество можно определить как цифровые объекты, существующие в виртуальной среде игр, но обладающие экономической ценностью. К нему относятся:

- Внутриигровые предметы: оружие, доспехи, скины (внешний вид персонажей) в играх вроде Counter-Strike или Dota 2. Например, редкий нож в Counter-Strike может стоить до 100 тыс. рублей на вторичном рынке.

- Аккаунты и аватары: прокачанные аккаунты учетные записи с прокачанными персонажами, как в World of Tanks или Genshin Impact, где аккаунт с премиум-техникой оценивается в десятки тысяч рублей.

- Внутриигровая валюта и ресурсы: золото в массовых многопользовательских онлайн играх, криптовалюта в блокчейн-играх типа Axie Infinity.

- NFT и блокчейн-активы: в играх на базе Web3, такие как The Sandbox, виртуальная земля или предметы, подтвержденные невзаимозаменяемыми токенами, которые имеют реальную стоимость на криптобиржах.

Виртуальное имущество отличается от реального имущества отсутствием физической формы, но оно может быть объектом гражданского оборота, когда осуществляется его продажа на платформах вроде Steam Marketplace или FunPay. Виртуальное имущество будет обладать юридическим признаком имущества если оно

является «чужим» для похитителя. Однако в лицензионном соглашении с разработчиками игр (End User License Agreement — EULA) последние часто защищают права на все активы, что не позволяет говорить о наличии юридического признака.

Если обратиться к способам завладения виртуальным имуществом, то они сочетают в себе, с одной стороны, чисто технические приемы, а с другой — методы социально инженерии.

Так, первый из них предполагает неправомерный доступ к аккаунту, в том числе путем рассылки вредоносного программного обеспечения и в таком случае содеянное может быть квалифицировано по статьям главы 28 УК РФ. Например, С., будучи системным администратором и обладая навыками пользователя в области компьютерной техники и программного обеспечения, в целях удалённого доступа к чужим серверам и использования их мощностей для получения преимущества в онлайн-игре World of Tanks, в целях обеспечения круглогодичное нахождение своего аккаунта в игре, приобретал и использовал в сети «Интернет» вредоносные программы для подбора аутентичных пар логин-пароль и нейтрализации средств защиты компьютерной информации¹¹. Его действия были квалифицированы по совокупности ч. 1 ст. 272 УК РФ и ч. 1. ст. 273 УК РФ.

Еще одним способом следует признать фишинг и социальную инженерию, когда злоумышленники создают фальшивые сайты или сообщения, обманом получая логины/пароли.

Нельзя не сказать и о сугубо техническом способе — поиске багов и эксплойтов, то есть уязвимостей, позволяющих получить доступ к виртуальным активам.

Во всемирной сети можно встретить множество объявлений о продаже или обмене виртуального имущества или аккаунта пользователя целиком. Так, например гражданин Н. с целью повышения активности участников группы в социальной сети «ВКонтакте», используя учетную запись с вымышленным именем разместил ложное объявление о продаже виртуального ножа для компьютерной игры Counter-Strike, хотя знал и осознавал о невозможности его продажи в связи с его фактическим отсутствием. Заинтересовавшийся покупкой обратился к нему с вопросом о приобретении указанного в объявлении ножа, после чего перечислил на банковские реквизиты Н. денежные средства в сумме 28 478 рублей¹².

И хотя виртуальное имущество, как было сказано выше, в настоящее не может рассматриваться в качестве предмета хищения, вопрос о признании его таковым в будущем остается открытым. Полагаем, что виртуальные активы имеют некое сходство с вещами материального мира не только в силу своей экономической ценности. Фактически игровое имущество находится во владении игрока, который пользуется им по своему усмотрению. Он может распорядится таким имуществом: продать, обменять, израсходовать. Пользователь виртуальной игры предпринимает меры по защите своего виртуального имущества.

Большинство разработчиков игр заключают лицензионные соглашения с конечным пользователем. Лицензионное соглашение с конечным пользователем — это соглашение и совокупность условий, с которыми игрок должен согласиться и соблюдать, прежде чем он сможет вступить в игру. Например, разработчики World of Warcraft подготовили лицензионное соглашение для определения статуса виртуальной собственности и решения потенциально возможных проблем. Так, им принадлежат не только все компоненты для разработчиков игр, но и любой контент, созданный игроками внутри или за пределами игры [2]. Интересен в связи со сказанным опыт Китая, где один из пользователей игры Red Moon компании Beijing Arctic Ice Technology провел два года и потратил более 10 000 юаней (1 205 долларов США), играя в эту игру, покупая виртуальное оружие, позволившее ему

¹¹ Апелляционное постановление Костромского областного суда № 22-1154/2019 от 23 декабря 2019 г. // <https://sudact.ru/regular/doc/7T7dESK1Y5dL/>

¹² Постановление Багратионовского районного суда Калининградской области № 1-40/2020 от 26 февраля 2020 г. по делу № 1-40/2020 // <https://sudact.ru/regular/doc/4MVHqpjICN6t/>

одерживать победы в игре. Однако вскоре он обнаружил, что лишился своего оружие и она используется другим пользователем. Пользователь обратился в суд, который постановил, что серверные программы имели лазейки, облегчающие работу хакеров взломать, поэтому компания должна взять на себя ответственность за утерянное имущество¹³.

Следует сказать, что Китай одним из первых столкнулся с проблемой экономической ценности виртуального игрового имущества, а именно в 2005 г. произошел беспрецедентный для того периода случай убийства из-за утраты виртуальных активов. Пользователь игры The Legend of Mir 3 был очень раздосадован из-за виртуальной кражи, что совершил убийство в реальном мире. Он одолжил ценный игровой меч - «драконью саблю» своему знакомому, но вскоре узнал, что тот продал его, после чего ударили потерпевшего несколько раз ножом в грудь. «Оружие» было продано за 7200 юаней (около 870 долларов США). Виновный был приговорен к пожизненному лишению свободы¹⁴.

Мировая практика все чаще и чаще сталкивается с неправомерным завладением виртуальными активами, при этом «стоимость похищенного» иногда достигает внушительных сумм. Например, в 2022 г. Ronin Network, блокчейн-система, на которой работает популярная NFT-игра Axie Infinity от Sky Mavis, была взломана, в результате чего были украдены средства на сумму около 625 миллионов долларов¹⁵.

В Нидерландах был осужден несовершеннолетний, которых похитил амулет и маску другого несовершеннолетнего пользователя в игре RuneScape. Подросток избил другого, угрожая ножом потребовал передать ему эту атрибутику в игре. Адвокат обвиняемого настаивал на том, что амулет и маска не были осозаемыми и лишены материальной формы, а их кража не является хищением в традиционном его понимании. Однако суд посчитал, что они имели ценность для потерпевшего ввиду вложенных в них времени и сил¹⁶.

Многие игровые платформы запрещают продавать аккаунты другим пользователям. Однако количество объявлений об их продаже в популярных социальных сетях, мессенджерах и даркнете показывает, что пользователи пренебрегают этим запретом. Например, Ц. был осужден за то, что, обнаружив на сайте игры World Of Tanks объявление о продаже игрового аккаунта, размещенное ранее незнакомым гражданином, связался с последним и под предлогом покупки данного аккаунта визуально обнаружив через демонстрацию экрана данные о банковской карте потерпевшего похитил с нее денежные средства. Подобные действия о совершил еще в отношении нескольких потерпевших, желавших продать аккаунты. Его действия были квалифицированы по п. «г» ч. 3 ст. 158 и ч. 2 ст. 272 УК РФ¹⁷.

Развитие виртуальной экономики основано на виртуальных активах как носителе, масштаб виртуальных активов тесно связан с развитием виртуальной экономики, чем больше масштаб виртуальных активов, тем активнее развивается виртуальная экономика. Ожидается, что в период с 2025 по 2037 год объем рынка онлайн-игр вырастет на \$821,31 млрд, при среднегодовом темпе роста 17,5%¹⁸. Что касается Российской Федерации, то свыше 11,5 млн наших граждан увлечены многопользовательскими онлайн-играми, а объем рынка составляет \$3,1 млрд. Россия занимает седьмое место в рейтинге стран по объему вложений, затраченных пользователями на игры, уступая США, Китаю, Японии, Южной Корее, Великобритании и Франции¹⁹.

¹³ https://www.chinadaily.com.cn/en/doc/2003-12/19/content_291957.htm дата обращения 10.09.2025)

¹⁴ <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2005/jun/09/chinesegamers> дата обращения 10.09.2025)

¹⁵ <https://www.gamespot.com/articles/axie-infinity-nft-network-hacked-625-million-stolen-in-massive-digital-heist/1100-6501995/> дата обращения 10.09.2025)

¹⁶ <https://www.cbsnews.com/news/teen-steals-virtual-items-gets-real-punishment/> дата обращения 10.09.2025).

¹⁷ Приговор Сафоновского районного суда Смоленской области от 08.02.2024 N 1-48/2024(1-265/2023 // СПС «Консультантплюс»

¹⁸ <https://www.researchnester.com/ru/reports/online-gaming-market/6503> (дата обращения 10.09.2025)

¹⁹ <https://www.forbes.ru/tehnologii/495084-igra-voobrazenia-kak-rynok-sorevnovatel-nyh-onlajn-igr-v-rossii-prevyshil-3-mlrd?ysclid=mfmq1zqhau486284402> дата обращения 10.09.2025)

Растущий объем экономики виртуальных игр уже вынудил законодателей ряда зарубежных стран задуматься о налогообложении виртуальных активов. Решение вопроса о том, признавать ли таковые в качестве предмета преступлений против собственности еще предстоит. Имеющиеся дискуссии в юридической науке подчеркивают, что уголовно-правовая защита виртуального игрового имущества часто зависит от регулирования его оборота в рамках гражданского права [1]. Однако эта взаимосвязь не является абсолютной. В условиях цифровизации появляется все больше доводов в пользу того, что уголовное право может выйти за рамки вторичности по отношению к гражданскому (подтверждением сказанного является признание криптовалюты «иным имуществом»). Для этого необходимо разработать специальные правила квалификации посягательств на виртуальное игровое имущество, которые позволяют рассматривать такие объекты как предмет конкретных преступлений.

В настоящее время содеянное может быть квалифицировано по ст. 159 УК РФ как мошенничество, по ст. 159.6. УК РФ как Мошенничество в сфере компьютерной информации, по ст. 272 как неправомерный доступ к компьютерной информации, либо же по совокупности указанных статей (исходя из обстоятельств дела).

Список источников:

1. Ображиев К.В. Преступные посягательства на цифровые финансовые активы и цифровую валюту: проблемы квалификации и законодательной регламентации // Журнал российского права. 2022. Т. 26. № 2. С. 71-87.
2. DaCunha N.S. Virtual Property, Real Concerns. ExpressO, 2009 // http://works.bepress.com/nelson_dacunha/1/

References

1. Obrazhiev K.V. Prestupnye posjagatel'stva na cifrovye finansovye aktivy i cifrovuju valjutu: problemy kvalifikacii i zakonodatel'noj reglamentacii [Criminal encroachments on digital financial assets and digital currency: problems of qualification and legislative regulation]. Zhurnal rossijskogo prava. 2022. T. 26. № 2. pp. 71-87.
2. DaCunha N.S. Virtual Property, Real Concerns. ExpressO, 2009 // http://works.bepress.com/nelson_dacunha/1/

Информация об авторе:

Ефремова Марина Александровна, доктор юридических наук, профессор, заведующий кафедрой уголовно-правовых дисциплин Казанского филиала Российского государственного университета правосудия им. В.М. Лебедева
E-mail: crimlaw16@gmail.com
ORCID: 0000-0001-6037-6921

About the author:

Efremova Marina Alexandrovna, Doctor of Law, Professor, head of the Department of Criminal Law Disciplines Kazan Branch of the Russian State University of Justice named after V.M. Lebedev, 420088, Kazan, 2nd Azinskaya, 7a
E-mail: crimlaw16@gmail.com
ORCID: 0000-0001-6037-6921

Против размещения полнотекстовой версии статьи в открытом доступе в сети Интернет не возражаю.