

Секция «Юридическая наука в Мордовском государственном университете»

**Криминалистическая характеристика хищений виртуального имущества:
цифровые следы и способы их обнаружения**

Ревин Владимир Викторович

Студент (магистр)

Мордовский государственный университет им. Н.П. Огарёва, Юридический факультет,
Кафедра теории и истории государства и права, Саранск, Россия

E-mail: vladimir.revin36@yandex.ru

В отечественной криминалистике идея рассмотрения определенного вида преступлений через систему устойчиво взаимосвязанных криминалистически значимых признаков была сформулирована Л.А. Сергеевым и А.Н. Колесниченко [1], и впоследствии развита в фундаментальных работах Р.С. Белкина, Н.П. Яблокова, А.Г. Филиппова и др.

Р.С. Белкин рассматривает механизм преступления как сложную динамическую систему, включающую, помимо субъекта и предмета посягательства, способ совершения и сокрытия, обстановку, преступный результат, а также поведение иных лиц, оказавшихся вовлеченными в происшествие [2]. Применительно к хищениям виртуального имущества наполнение каждого из указанных элементов приобретает специфическое содержание, обусловленное нематериальной природой предмета посягательства и средой его существования (кибернетическое пространство) [3].

В качестве предмета посягательства в данных преступлениях выступает виртуальное имущество (игровые предметы, внутриигровая валюта, NFT, «скины»), существующее только в программно формируемой среде цифровых платформ, но фактически обладающее всеми ключевыми признаками имущества в уголовно-правовом смысле: экономической ценностью и способностью участвовать в гражданском обороте. По данным МВД России, за десять месяцев 2025 г. в игровых онлайн-сообществах зафиксировано около 1000 имущественных преступлений [6]. В ряде исследований виртуальное имущество обоснованно рассматривается как разновидность цифрового объекта преступления, приобретающего свойства товара на семантическом уровне представления информации. Криминалистически значимыми его свойствами являются нематериальный характер, высокая скорость оборота, зависимость от инфраструктуры используемой платформы, а также возможность трансграничного оборота без физического перемещения.

Как справедливо отмечают Н.П. Яблоков и А.Г. Филиппов, в криминалистической характеристике решающая роль принадлежит способу совершения и сокрытия преступления, поскольку именно он в наибольшей степени предопределяет типичную следовую картину [4; 5]. Р.С. Белкин определял способ как «систему объединенных единым замыслом действий по подготовке, совершению и сокрытию преступления, детерминированных объективными и субъективными факторами». В сфере кибернетического пространства способы традиционно классифицируются по характеру воздействия на информацию: уничтожение, неправомерное завладение, модификация, блокирование и создание информации с заданными свойствами. Для хищений виртуального имущества наибольшее значение имеют неправомерное завладение и модификация информации на семантическом уровне, когда изменение записей в базе данных фактически означает переход права распоряжения виртуальными объектами к преступнику.

Механизм слеодообразования при хищениях виртуального имущества подчиняется общим закономерностям, сформулированным Р.С. Белкиным, но реализуется в информационной среде.

Под виртуальным следом в данном контексте понимается изменение состояния автоматизированной информационной системы, обусловленное событием преступления и зафиксированное в форме компьютерной информации на материальном носителе.

Предлагается рассматривать такие следы на трех уровнях: физическом, логическом и семантическом. Для хищений виртуального имущества наибольшее значение имеют логический и семантический уровни, где изменение записей об аккаунте или балансе внутриигровой валюты фактически фиксирует преступный результат.

Специфика виртуальных следов обуславливает особые требования к их обнаружению, фиксации и сохранению. Многие из них крайне неустойчивы: они могут исчезнуть при выключении питания, автоматической перезаписи журналов или обычной эксплуатации системы. В этой связи В.А. Мещеряков обоснованно указывает на необходимость обязательного привлечения специалистов при проведении первоначальных следственных действий, использования специализированных программно-технических средств и фиксации не только результатов, но и параметров примененных программных средств. Поскольку виртуальные следы в строгом смысле нельзя «изъять», а можно лишь копировать, особое значение приобретает обеспечение их целостности и воспроизводимости.

Обстановка совершения рассматриваемых преступлений обладает чертами, принципиально отличающими ее от физической среды (в дополнение к ранее выделенным – использование игрового контекста как инструмента доверия и манипуляции). Личность преступника, как правило, характеризуется цифровой компетентностью, рациональностью поведения и ориентацией на минимизацию риска выявления; личность потерпевшего – доверительным отношением к игровому сообществу и недостаточной осведомленностью о методах социальной инженерии.

Таким образом, опора на классические положения криминалистики и разработки в сфере компьютерной информации позволяют сформировать целостную криминалистическую характеристику хищений виртуального имущества. Нематериальный характер объекта посягательства, многоуровневый механизм образования виртуальных следов и их распределенность в инфраструктуре цифровой платформы обуславливают приоритетные задачи расследования: оперативное закрепление серверной информации, проверку целостности цифровых доказательств и широкое привлечение возможностей судебной компьютерно-технической экспертизы.

Источники и литература

- 1) Абрамова П.В. К вопросу о структуре криминалистической характеристики преступлений, совершенных против правосудия // Научный журнал КубГАУ. 2014. №104.
- 2) Криминалистика: учебник / Т.В. Аверьянова, Р.С. Белкин, Ю.Г. Корухов, Е.Р. Россинская. 4-е изд., перераб. и доп. М.: Норма; ИНФРА-М, 2026. 928 с.
- 3) Мещеряков В.А. Основы методики расследования преступлений в сфере компьютерной информации: дис. . . . д ра юрид. наук. Воронеж, 2001. 387 с.
- 4) Криминалистика: учебник / под ред. Н.П. Яблокова, И.В. Александрова. 5 е изд., перераб. и доп. М.: Норма; ИНФРА М, 2025. 752 с.
- 5) Филиппов А.Г. О понятии и содержании криминалистической характеристики преступлений // Проблемы криминалистики. Избранные статьи. М., 2007. 352 с.
- 6) Ведомости. МВД зафиксировало в онлайн-играх около 1000 преступлений за 2025 год. 19.01.2026. URL: <https://www.vedomosti.ru/society/articles/2026/01/19/1170047-mvd-zafiksirovalo-v-onlain-igrah-okolo-1000-prestuplenii> (дата обращения: 01.04.2026).