

Секция «Юриспруденция: актуальные вопросы правотворчества и правоприменения (СИУ РАНХиГС)»

### **Виртуальное игровое имущество как предмет преступления: проблемы квалификации хищения в цифровой среде**

*Метелькова А.С.<sup>1</sup>, Лансер О.А.<sup>2</sup>*

1 - Новосибирский государственный университет экономики и управления «НИИХ», Новосибирск, Россия, *E-mail: alexandrametelkova@yandex.ru*; 2 - Новосибирский государственный университет экономики и управления «НИИХ», Новосибирск, Россия, *E-mail: alisslanser@yandex.ru*

Виртуальное игровое имущество: внутриигровые предметы, валюты, аккаунты и прочие цифровые объекты онлайн-игр имеют экономическую ценность и являются предметами реального оборота. Однако правовой статус подобных объектов российское законодательство до сих пор чётко не определило, поэтому возникают трудности с уголовно-правовой квалификацией посягательств на такое имущество. Хищение виртуальных предметов зачастую квалифицируется не как преступление против собственности, а как неправомерный доступ к компьютерной информации или мошенничество, хотя причинённый ущерб реален и измерим в деньгах.

С точки зрения гражданского права виртуальное имущество не вписывается в категорию вещей в её классическом понимании и не охватываются понятием «имущества», закреплённым в ст. 128 ГК РФ.

Бруньковский Н.Н. указывает, что для обеспечения надлежащей правовой охраны игровые предметы целесообразно квалифицировать как «иное имущество» применительно к ст. 128 ГК РФ [1].

Мосечкин И.Н. отмечает: неопределённость правового статуса виртуальных объектов приводит к тому, что споры между пользователями нередко остаются за пределами традиционных механизмов судебной защиты [2]. Хилюта В.В., анализируя процессы дематериализации предмета хищения, указывает на несоответствие - классическая конструкция кражи исторически выстраивалась вокруг материального объекта, тогда как цифровая среда предполагает иной тип имущественного блага [4].

Неопределённость правовой природы виртуального имущества порождает целый перечень квалификационных трудностей. Отсутствие физического носителя «ломает» привычную логику, поскольку объект существует лишь в цифровой среде; доказывание самого факта хищения усложняется, ведь необходимо разграничивать незаконный доступ к аккаунту, фишинг, обман пользователя; в цифровой среде нет вещественных следов в привычном смысле, а значит, доказательственная база формируется иначе и куда сложнее; не определен юридический статус потерпевшего; затруднена оценка ущерба. Между тем посягательство на собственность остаётся посягательством на собственность, вне зависимости от того, где именно она хранится [3].

Российская судебная практика долгое время шла по одному пути: посягательства на виртуальные предметы квалифицировались либо по ст. 272 УК РФ, либо в отдельных случаях по ст. 159.3 УК РФ. Суды и следствие усматривали в таких ситуациях прежде всего неправомерный доступ к компьютерной информации, а не изъятие имущества. Правда, в свежих правоохранительных материалах прослеживается иная тенденция. Например, в 2025 году МВД сообщало о возбуждении дела по ст. 158 УК РФ в связи с хищением виртуального имущества, оценённого в десятки тысяч рублей [5]. В одном из регионов было возбуждено уголовное дело после того, как у игрока похитили около 250 виртуальных предметов – ущерб составил порядка 90 тысяч рублей. МВД зафиксировало, что за

10 месяцев прошлого года в игровых сообществах было зарегистрировано около тысячи имущественных преступлений [6].

Таким образом, в российской правоприменительной практике посягательства на игровые предметы квалифицируются непоследовательно.

Пути решения обозначенной проблемы, на наш взгляд, сводятся к двум взаимосвязанным направлениям. Необходимо первоначальное признание цифровых (виртуальных) объектов самостоятельным объектом гражданских прав, поскольку без этого любые уголовно-правовые механизмы защиты окажутся недостаточно эффективными. В этой связи представляется обоснованным внесение изменений в ст. 128 ГК РФ посредством прямого включения таких объектов в перечень объектов гражданских прав.

На основании вышеизложенного, предлагаем внести в ст. 128 ГК РФ изменения и изложить ее в следующей редакции:

«К объектам гражданских прав относятся вещи (включая наличные деньги и документарные ценные бумаги), иное имущество, в том числе цифровые (виртуальные) объекты, имущественные права (включая безналичные денежные средства, в том числе цифровые рубли, бездокументарные ценные бумаги, цифровые права); результаты работ и оказание услуг; охраняемые результаты интеллектуальной деятельности и приравненные к ним средства индивидуализации (интеллектуальная собственность); нематериальные блага».

Параллельно требуется реакция уголовного закона, которая должна учитывать специфику посягательств на виртуальные игровые активы. В этой связи представляется обоснованным введение самостоятельной статьи 158.2 УК РФ непосредственно для случаев хищения виртуального имущества.

Диспозицию статьи 158.2 предлагаем изложить следующим образом:

«Хищение чужого виртуального имущества, то есть противоправное безвозмездное изъятие и (или) обращение в пользу виновного или иных лиц внутриигровых объектов, виртуальной валюты, а равно иных цифровых (виртуальных) объектов, закреплённых за пользователем в информационной системе и имеющих имущественную ценность».

В рамках настоящего исследования мы ограничились формулированием диспозиции нормы без закрепления конкретной санкции. Это обусловлено тем, что вопрос о мере уголовной ответственности за хищение виртуального имущества требует более детальной и самостоятельной проработки с учётом как специфики предмета посягательства, так и иных факторов: мелкие эпизоды с символической стоимостью предмета не должны автоматически влечь уголовное преследование в той же мере, что и крупные хищения.

В заключение хотелось бы отметить, что предложенные нами решения могут изменить ситуацию сразу в нескольких отношениях. Квалификация деяний станет точнее, участники цифровой игровой среды получат реальную правовую защиту, а предсказуемость судебной практики заметно вырастет.

### Источники и литература

- 1) Бруньковский Н.Н. Актуальные проблемы правового регулирования индустрии компьютерных игр // Евразийская адвокатура. 2024. № 2 (67). С. 86–90.
- 2) Мосечкин И.Н. Системные проблемы уголовно-правовой защиты виртуальных объектов // Право. Журнал ВШЭ. 2024. Т. 17. № 4. С. 185–209.
- 3) Лифанова М.В., Корнелюк О.В. Кража в отношении электронных денежных средств: проблемы квалификации // Право и государство: теория и практика. 2025. № 7. С. 594-596.
- 4) Хилюта В.В. Дематериализация предмета хищения и вопросы квалификации посягательств на виртуальное имущество // Журнал российского права. 2021. № 5. С. 68–82.

- 5) Ведомости: <https://www.vedomosti.ru/society/articles/2026/01/19/1170047-mvd-zafiksirovalo-v-onlain-igrah-okolo-1000-prestuplenii>
- 6) Пресс-служба УМВД России по Кировской области: <https://mvdmedia.ru/news/operativnye-novosti/krazhu-u-igroka-onlayn-shutera-virtualnogo-imushchestva-na-90-000-realnykh-rublej-raskryla-politsiya/>