

УДК 343.7

Васильев Александр Максимович (Vasilevs96@list.ru)
Студент Института государственного и международного права
Уральского государственного юридического университета
Alexandr M. Vasiliev
Ural State Law University
Institute of State and International Law, Student

Козырин Александр Александрович (alexkozyrin@mail.ru)
Студент Института государственного и международного права
Уральского государственного юридического университета
Alexandr A. Kozyrin
Ural State Law University
Institute of State and International Law, Student

Научный руководитель:
Козаченко Иван Яковлевич
Профессор кафедры уголовного права
Уральского государственного юридического университета
Доктор юридических наук
Academic supervisor:
Ivan Y. Kozachenko
Professor of Criminal Law department
Ural State Law University
Doctor of Juridical Sciences

Научный руководитель:
Сергеев Данил Назипович
Доцент кафедры уголовного права

Уральского государственного юридического университета

Кандидат юридических наук

Academic supervisor:

Danil N. Sergeev

Assistant professor of Criminal Law department

Ural State Law University

Candidate of Juridical Sciences

**УГОЛОВНО-ПРАВОВАЯ ЗАЩИТА ПРАВОМЕРНЫХ ИНТЕРЕСОВ
В ОТНОШЕНИИ ВИРТУАЛЬНЫХ ОБЪЕКТОВ
CRIMINAL LAW PROTECTION OF LEGITIMATE INTERESTS
IN RESPECT TO VIRTUAL OBJECTS**

Аннотация: Анализируется проблема уголовно-правовой охраны виртуальных объектов. Практика судов и наука не дают однозначного ответа касательно правового статуса объектов. Отсутствие уголовно-правовой охраны объектов и необходимость ее введения подтверждаются результатами социологического опроса. Решением проблемы представляются закрепление статуса виртуальных объектов посредством механизмов гражданского права и введение новой уголовно-правовой нормы по ответственности за деяние в виртуальном пространстве.

Ключевые слова: уголовно-правовая охрана, виртуальные объекты, виртуальное пространство, уголовная ответственность.

Annotation: The problem of criminal law protection of virtual objects is analyzed. No particular answers have been given by court practice and legal doctrine with regard to the legal status of virtual objects. The lack of criminal law protection and the necessity of its establishment is confirmed by the results of sociological survey. The solution would be incorporating virtual objects into private law regulation and introducing the new criminal-law rule concerning a crime in virtual space.

Key words: criminal law protection, virtual objects, virtual space, criminal liability.

Введение.

Стремительное развитие компьютерных и телекоммуникационных технологий привело к наступлению информационной эпохи, которая, несомненно, станет новой ступенью развития человечества. Урегулирование изменений требуется в многих сферах жизни. Правообладатели интеллектуальной собственности ищут защиту от интернет-пиратства, распространение механических протезов и имплантатов ставит острый вопрос о равенстве субъектов трудового права и права социального обеспечения [1]. Широкий спектр проблем в настоящее время стоит и перед наукой уголовного права: в рамках настоящей работы нам хотелось бы рассмотреть одну из относительно малоизученных – проблем уголовно-правовую охрану объектов виртуального пространства в Российской Федерации.

Несмотря на то, что терминология, относящаяся к «виртуальному пространству», еще не до конца сформирована в научной среде, уверенно к объектам виртуального пространства (далее «виртуальные объекты») можно причислить страницы в социальных сетях, пользовательские аккаунты, предметы и персонажи игр. Данные объекты объединяет то, что все они 1) предоставляются лицам посредством сети Интернет, 2) обоснованно рассматриваются пользователями-владельцами как благо, имеющее ценность. В настоящее время в отдельных странах мира (США, Республика Корея, КНР, Тайвань, Япония) отношения, связанные с виртуальными объектами, развиваются и организуются в масштабах настоящих экономических систем. Люди получают доход, выпуская видео в жанре летсплей, «прокачивая» и продавая персонажей игр, а часто – предметы для них. Суммы сделок с виртуальными объектами бывают весьма значительными. Так, в Project Entropia виртуальный остров был продан за 30 000 долларов США, а виртуальное представительство Амстердама в Second Life –

за 50 000 долларов США [2]. Большое внимание в 2013 году привлекла статья BBC «Виртуальное королевство богаче, чем Болгария», где приводились данные о том, что валовой внутренний продукт на персонажа игры Everquest превышал размер среднего дохода граждан реальных восточноевропейских государств [3]. Тенденцию к формированию таких отношений и собственного рынка виртуальных объектов можно наблюдать и в России. Например, многие пользователи онлайн-игр Аллоды Онлайн и World of Tanks осуществляют денежные вложения в сферу виртуального пространства с целью получить преимущества при осуществлении игрового процесса или покупают и продают игровые аккаунты (учетные записи) и закрепленные за ними виртуальные предметы. Но одновременно с вовлечением все большего числа граждан в сделки с виртуальными объектами, правопорядку приходится сталкиваться с различными негативными явлениями. Обратной стороной медали являются учащающиеся случаи хищений предметов и персонажей у игроков, блокировки аккаунтов с последующим причинением его владельцу имущественного вреда в виде изъятия содержимого, за которое были заплачены реальные деньги или затрачено много времени на создание таких объектов или на получение возможности пользоваться ими.

О том, сколь серьезными могут быть последствия покушений на виртуальные объекты, красноречиво свидетельствует история 41-летнего китайского игрока Чоу Ченвея из Шанхая. Заработав в мире онлайн игры Legend of Mir редкий артефакт «Клинок Дракона», Чоу получил как серьезные игровые преимущества, так и дорогой актив – стоимость виртуального предмета в переводе на реальную валюту составляла около 1000 долларов США. Впоследствии геймер на время одолжил артефакт своему другу, тоже игроку Legend of Mir – и тот, злоупотребив доверием, продал «Клинок», никак не посоветовавшись с Чоу, а полученные деньги обратил в свою пользу. Чоу обратился в полицию, но ответом стали объяснения, что кража виртуального

предмета была частью игры – за игровые действия ответственность не может быть назначена. В результате, не получив помощи от правоохранительных органов, геймер пришел в реальное жилище «виновника» и убил его [4, с. 35]. Несмотря на то, что такая ситуация демонстрирует пример крайнего развития конфликта, основания для необходимости защиты владельцев виртуальных объектов механизмами уголовного права выглядят более чем серьезно. Реакцией права, «искусства добра и справедливости» не может быть просто ответ «играйте сами в свои игры» – объемы вложений в виртуальное пространство, внедрение все более длительного виртуального времяпровождения в повседневные привычки граждан показывает, что с данной новой сферой общественной жизни связан огромный экономический, социальный и технологический потенциал. Ценность его отчетлива видна ныне, а значит далее благополучие миллионов пользователей-граждан будет напрямую зависеть от того, насколько оперативно в правовой системе страны будет подобрано адекватное правовое регулирование виртуального пространства.

1. Правовая природа виртуальных объектов.

Так как уголовное право обладает в сравнении с другими отраслями наиболее сильными мерами ответственности, нужно установить, с каким объектом охраны мы имеем дело «в лице» виртуальных объектов. Эмпирические данные (фактически высокая стоимость виртуальных островов и т. д.) свидетельствуют, что экономические отношения по обороту виртуальных объектов фактически сложились и интенсивно развиваются. Но достаточен ли данный уровень развития и вложений для того, чтобы признать отношения соответствующими существующим критериям признания их в качестве объектов уголовно-правовой охраны? Для защиты мира и безопасности человечества как объекта понадобилось признание принципов гуманного ведения войны на уровне ООН, в качестве общепринятой гарантии в ст. 7 Европейской конвенции был внесен принцип невозможности

осуждения за деяние, на момент совершения преступлением не являющегося.¹ Что же касается законодательства Российской Федерации, спектр охраняемых отношений обозначен в ч. 1 ст. 2 УК РФ: **«Задачами Кодекса являются: охрана прав и свобод человека и гражданина, собственности, общественного порядка и общественной безопасности, окружающей среды, конституционного строя РФ, обеспечение мира и безопасности человечества, предупреждение преступлений...»**. Поскольку в задачах указывается направление регулирования (что составляет общий объект охраны уголовным законом), проверим, могут ли отношения по поводу виртуальных объектов быть включены в какой-либо из родовых объектов – в объекты, обозначенные системой глав УК РФ?

Приобретение виртуальных объектов часто происходит за плату. Так онлайн игрок перечисляет правообладателю деньги, взамен ему предоставляются мечи, одежда, дома и т.д. Эти «вещи» можно хранить отдельно от других, использовать, порой даже для получения прибыли – все обстоятельства как будто говорят, что речь идет о чем-то, связанном с главой 21 УК «Преступления против собственности». Тем не менее прямого упоминания виртуальных объектов нет ни в данной, ни в других главах: в законодательстве Российской Федерации в принципе не используются специальные термины «виртуальная собственность», «виртуальные объекты», «виртуальное пространство». В настоящее время на законодательном уровне идет разработка законопроекта «О цифровых правах», в рамках которого, в частности, предполагается внесение в ст. 128 ГК РФ нового объекта – цифрового права и регулирование статуса цифровых денег.² Однако представляется,

1 Конвенция о защите прав человека и основных свобод: Конвенция от 4 ноября 1950 г. ETS № 005 (с изменениями от 21 сентября 1970 г., 20 декабря 1971 г., 1 января, 6 ноября 1990 г., 11 мая 1994 г.). Ст. 7. URL: <http://www.echr.ru/documents/doc/2440800/2440800-002.htm> (дата обращения: 18.10.2017 г.)

2 О внесении изменений в часть первую, вторую и четвертую Гражданского кодекса Российской Федерации: проект федер. закона № 424632-7 (ред., внесенная в ГД СФ РФ, текст по состоянию на 26 марта 2018 г.) // URL: <http://sozd.duma.gov.ru/bill/424632-7> (дата обращения: 18.02.2019 г.)

что данный законопроект будет подвержен серьезным доработкам, так, об этом свидетельствует указание на недостаточное соотнесение новых виртуальных категорий с уже сложившимися механизмами цивилистики: «...Многие экономические и технологические модели отношений не являются еще устоявшимися, появляясь, видоизменяясь и отчасти исчезая из хозяйственной практики. В связи с этим представляется преждевременным установление базовых понятий в кодификационном акте, поскольку они еще не являются устоявшимися не только в науке и юриспруденции, но и в экономике. Возможно именно ввиду этого оба понятия не выдерживают критики...».³ Тем не менее, несмотря на «непризнанность», объекты активно включаются в экономический оборот. Как следствие, мнения по данному вопросу уже сложились в доктрине. Так, в контексте примера виртуальных объектов онлайн-игр А. И. Савельев отмечает четыре возможных подхода к правовому регулированию [5, с. 130–132]. Суть первого подхода заключается в том, что право в принципе не должно вмешиваться в подобные отношения, так как в процессе правового регулирования возникала бы проблема разграничения игровых и неигровых отношений. Второй подход подразумевает возможность распространения на объекты виртуального пространства норм вещного права. Третий подход предполагает квалификацию отношений на основе существующих норм о результатах интеллектуальной деятельности. И четвертый подход, на котором настаивает сам ученый, заключается в квалификации объектов виртуального пространства (виртуальной собственности) в качестве «иного имущества», что обуславливает применение к ним норм о соответствующих видах договоров, деликтах и неосновательном обогащении. Данное мнение также аргументируется тем, что обладающие качеством товара объекты, которые имеют коммерческую ценность и могут приобретаться за деньги, заслуживают

3 Экспертное заключение по проекту федерального закона № 424632-7 «О внесении изменений в часть первую, вторую и четвертую Гражданского кодекса Российской Федерации» // Материалы VIII Международной научно-практической конференции «Гражданское право России. Итоги года». 2018.

причисления к объектам гражданских прав хотя бы в качестве иного имущества [5, с. 131–132].

Помимо плюсов с точки зрения гражданского права, позиция А. И. Савельева позволяет взглянуть на виртуальные объекты как на возможный предмет хищения. Учитывая, что примечание к статье 158 УК РФ связывает хищение с «изъятием и обращением имущества», признание объектов иным имуществом имело тот большой плюс, что регулирование можно было бы установить на основании правил о составах хищения. Примеры решения проблемы подобным образом уже встречаются в зарубежных правовых порядках. В Южной Корее за отъем чужих виртуальных объектов в компьютерных играх правонарушитель несет ответственность по составу кражи – именно так было разрешено дело четырнадцатилетнего игрока Lineage, который совершил около 128 эпизодов отъема виртуальных объектов в игре [6]. Отдельного внимания заслуживает и уголовное дело, возбужденное в Нидерландах, в отношении нескольких подростков. Узнав, что их товарищ получил в онлайн-игре RuneScape «ценные маску и амулет», они применили насилие с целью заставить жертву передать виртуальные товары своим персонажам. Рассмотрев дело, суд пришел к выводу, что можно квалифицировать деяние подростков как ограбление, поскольку данные виртуальные объекты соответствуют критериям имущества: они имеют экономическую значимость и реальную ценность для владельца, нематериальны (имущество может быть таковым) и перешли в фактическое обладание преступников (нахождение на чужом аккаунте значит, что доступ ограничен).⁴ Несмотря на то, что корейский подход предполагает распространение на виртуальные объекты вещных прав, основная идея едина и здесь, и в Нидерландах, и у А. И. Савельева. Признание имуществом позволит защитить интересы тех, кто вкладывает в объекты деньги, время и силы – не для того ли общество

4 Решение районного суда города Леувардена от 21.10.2008 г. по делу № 17 / 676123-07 // Архив Верховного суда Нидерландов: заявления и новости. URL: <http://deerlink.rechtspraak.nl/uitspraak?id=ECLI:NL:R>. (дата обращения: 11.02.2019 г.)

испокон веков сурово карало совершивших кражи, чтоб обеспечить возможность воспользоваться плодами труда, поощрить в гражданах активность и предприимчивость? Стоит отметить, что непосредственно аргумент о защите вложений в объекты приводился в Китае. В приговоре от 3 апреля 2006 г. Народный суд высшей инстанции провинции Гуанчжоу подтвердил приговор суда нижестоящей инстанции, в котором У, участник компьютерной игры, был осужден за кражу виртуального оружия и снаряжения со счетов нескольких игроков. Суд аргументировал это следующим образом: игроки отдали время, энергию и деньги, чтобы получить оружие и снаряжение, а преступник заработал на их продаже [7, с. 45–49].

Следуя логике нидерландских и китайских юристов, можно действительно наделить виртуальные объекты статусом имущества исходя из их потенциальной ценности. Но является ли данное решение однозначно правильным? Пример еще одного интересного подхода к пониманию виртуальных объектов был продемонстрирован в споре между ООО «Мэйл.Ру Геймз» и Инспекцией Федеральной налоговой службы № 14 по г. Москве.⁵ Суть заключалась в том, что налоговый орган, «заметив», что по условиям лицензий на многопользовательские онлайн-игры игрокам предоставляется бесплатный доступ к самой программе игры, решил лишить ООО льготы по освобождению от налогов «деятельностью по реализации исключительных прав» – такой деятельностью ООО называло предоставление дополнительных персонажей, артефактов, вещей, то есть всего, за что, получив игру бесплатно, игроки в дальнейшем несут реальные денежные затраты. «Мэйл.Ру Геймз» в обосновании позиции настаивало на рассмотрении виртуальных объектов как результатов интеллектуальной деятельности: если само программное обеспечение, передано бесплатно, почему потом

5 Решение Арбитражного суда города Москвы и Ленинградской области от 24 ноября 2014 г. по делу № А40-91072/14-90-176 // Электронное правосудие: система электронного документооборота для судов и участников судебного процесса. URL: http://kad.arbitr.ru/PdfDocument/773baf5c-4c12-44c4-840e-d46d4aaf7adb/%D0%9040-91072-2014__20141124.pdf (дата обращения: 11.02.2019 г.)

пользователю нельзя продать авторское «дополнение» на иных условиях? Суд счел данные доводы неверными и склонился к позиции налоговой службы: после бесплатного допуска к игровому пространству вся дальнейшая деятельность ООО – оказание услуг по организации игрового процесса. Фактически, в судебной практике был сделан вывод о правовой природе виртуальных объектов. Объекты как бы остаются в виртуальном мире и связи с реальным не получают. «Оборот виртуальных объектов» – это продукт дополнительных услуг, оказываемых правообладателем.

Но если предположить, что объектом уголовно-правовой охраны являются общественные отношения по поводу предоставления услуг, возникает вопрос: будут ли виртуальные объекты предметом хищения? В теории уголовного права преобладает устоявшаяся точка зрения о том, что работы и услуги не могут выступать в качестве предмета хищения, поскольку не имеют вещного элемента – физической формы и осязаемости [8, с. 211]. По этому же принципу составы хищения не применяется к интеллектуальной собственности и информации, однако стоит отметить, что в данном случае речь не о «полностью не имеющем форму» предмете. Через посягательство в форме хищения воздействие может происходить не на саму оказываемую услугу, а непосредственно на результат ее оказания: например, на уже предоставленные игроку виртуальные объекты. В свою очередь, похитив виртуальный объект, злоумышленник «прерывает» процесс оказания услуг и тем самым лишает конкретного игрока возможности обладать вполне определенным объектом. Таким образом, нельзя ли подвергнуть положение о вещном элементе пересмотру, ведь в данном случае форма объектов определена весьма четко?

Как китайские, так и нидерландские юристы признали, что виртуальные объекты обладают экономической ценностью без полного вещного элемента. Более того, на основании ценности оборота и вложений труда они признали объекты имуществом – в России такое решение автоматически

сделает их предметом хищения и даст возможность задействовать механизм уголовно-правовой защиты, предусмотренный в главе 21 УК РФ. Пожалуй, стоит подумать, не последовать ли примеру зарубежных правоприменителей, но брать в расчет при этом нужно все имеющиеся пути. Кроме признания имуществом, виртуальные объекты можно признать предметом хищения как результат услуг. Возможно, вообще стоит сделать вывод о том, что виртуальный объект не является предметом хищения, и тогда необходимо сконструировать новый состав преступления.

С целью произвести выбор наиболее оптимального, обозначим все возможные варианты:

- 1) виртуальные объекты = имущество;
- 2) виртуальные объекты = результат оказания услуг и предмет хищения;
- 3) виртуальные объекты = результат оказания услуг, но не предмет хищения;

Рассмотрим, с какими механизмами регулирования в законодательстве Российской Федерации каждый из них может быть соотнесен.

2. Регулирование виртуальных отношений: механизмы российского и международного законодательства.

В соответствии со сложившейся в Российской Федерации законодательной практикой механизм уголовно-правовой охраны любого объекта выстраивается следующим образом:

- Меры уголовно-правового характера (средства защиты объекта) и основания применения таких мер закрепляются в УК РФ;
- Перечень мер помещается в Общую часть УК РФ, основания и конкретные меры, применяемые при возникновении каждого основания – в Особенную часть;
- Порядок применения детализируется в законах и разъясняется в актах высших судов.

Стоит отметить, что при отсутствии легального определения виртуальных объектов, проблемным элементом является Особенная часть УК РФ,

а именно, **отсутствие в ней специальных составов, предназначенных для защиты отношений по поводу виртуальных объектов.** Исходя из выявленных в предыдущей главе подходов к рассмотрению отношений как объекта охраны, видно, что такие составы могли бы находиться в главах 21 «Преступления против собственности», 22 «Преступления в сфере экономической деятельности» и 28 «Преступления в сфере компьютерной информации». Рассмотрим подробнее, есть ли в этих главах составы, которые могут быть расширены с целью обеспечить охрану виртуальных отношений.

В главах 21 и 22 можно выделить группу составов, которые будут применимы, если виртуальные объекты признают «иным имуществом». Речь идет о статьях 158, 159, 159.6, 163, 175 УК РФ. Во всех данных составах предмет преступления должен подпадать под признаки предмета хищения: как уже было упомянуто выше это вещный и экономический признаки, также юридический признак, по которому предмет не является изъятым или ограниченным в обороте и является для виновного чужим [9, с. 224–225]. Что же касается возможного признания виртуальных объектов продуктом услуг, с подбором средств защиты ситуация много труднее. Если не рассматривать результат услуг как предмет хищения, единственным потенциально применимым составом может быть ст. 272 УК РФ «Неправомерный доступ к компьютерной информации». В качестве деяния в данной статье предусматривается «неправомерный доступ», то есть получение возможности изменять, перемещать, удалять информацию в отсутствие законно полученных прав на такие действия. Безусловно, значительная часть случаев отъема у пользователей их объектов происходит через взлом аккаунта – так, действия злоумышленника, получившего пароль посредством хакерской атаки, в чистом виде являют собой деяние, предусмотренное в этой статье. С другой стороны, доступ к виртуальным объектам осуществляется не только через аккаунт. В виртуальном пространстве, где бытие объекта поддерживается и для других пользователей, вполне возможна ситуация, когда

именно в отношении владельца объекта будет применено насилие или угроза его применения, или его заставят передать виртуальное имущество обманным путем. Именно в подобной ситуации оказался Чоу Ченвэй, утративший объект по причине действий его друга. Еще один яркий пример можно увидеть в деле, получившем название «Кража в стиле фэнтези». В данном кейсе подростки использовали программно-технический недостаток игры с целью хищения ценных виртуальных объектов других игроков. В силу особенностей игры получилась ситуация, при которой похитить виртуальные объекты у других можно было, не взламывая аккаунты, а изымая их в самом виртуальном мире и перемещая в такую локацию, чтобы владелец не мог вернуть контроль над этим объектом.

Приведенные примеры показывают, что проблема охраны виртуальных объектов не рассматривалась законодателем при конструировании статьи 272 УК РФ. Причины этого вполне ясны. Дело в том, что международным ответом на относительно новую угрозу киберпреступности стала Европейская Конвенция по киберпреступлениям, принятая 2001 году в Будапеште. Данный документ, предусматривающий установление на уровне национальных законодательств специальных составов преступлений, не был подписан Россией – таким образом, на уровне отечественного законодательства был установлен лишь узкий механизм, отвечающий потребностям 2000-ых годов, но никак не последующих лет.

Что касается мер, предложенных Конвенцией, более подходящая для защиты виртуальных объектов формулировка предложена для состава «Компьютерное мошенничество». Формулировка мошенничества предусматривает привлечение лица к уголовной ответственности за «любое вмешательство в функционировании компьютерной системы, с обманным или нечестным намерением, противоправного получения экономической выгоды для себя самого или для другого лица».⁶ В данном случае состав

6 Европейская Конвенция по киберпреступлениям (преступлениям в киберпространстве) Будапешт: Конвенция от 23 ноября 2001 г. Ст. 8. URL: <http://mvd.gov.by/main.aspx?guid=4603> (дата обращения: 11.02.2019 г.)

совмещает два существующих в УК РФ в ст. 159.6 и ст. 272: отсутствует привязка к неправомерности доступа и вещному признаку предмета хищения. Фактически конструкция объективной стороны позволяет квалифицировать как мошенничество любые обманные действия, совершенные с корыстной целью. Что же касается ответственности за такие действия именно в виртуальном пространстве, данного определения в Конвенции нет, но законодатель мог бы конкретизировать состав, исходя из того, что определение «компьютерная система» как совокупность устройств в настоящий момент отражает регулируемое явление гораздо уже.

Чтобы понять, каким образом состав может быть сформулирован, рассмотрим пример Великобритании. Согласно английскому Закону о мошенничестве 2006 г., лицо несет ответственность за мошенничество при предоставлении сведений несоответствующих действительности с целью получения выгоды или причинения ущерба другому лицу.⁷ При этом, под объектами, применимыми к выгоде и ущербу понимается как материальное, так и «нематериальное имущество». В качестве примера последнего прямо указано право требования.⁸ Таким образом, данный состав можно было бы использовать при признании виртуальных объектов услугами – категория «intangible property» достаточно широка. Что же касается ситуации с изъятием объектов через правомерный доступ, как и в российском составе ст. 272 УК РФ, британский Закон «О злоупотреблении компьютером» 1990 г. дает защиту лишь в случаях неправомерного доступа к информации.⁹

Учитывая, что терминология по поводу виртуального пространства не закреплена как в российских, так и не во всех зарубежных нормативно-правовых актах, вывод о том, что к проблеме охраны виртуальных объектов не выработано системных подходов, однозначен. Таким образом,

7 Fraud Act: act 08.11.2006 г. // URL: <http://www.legislation.gov.uk/ukpga/2006/35> (дата обращения: 11.02.2019 г.)

8 Fraud Act: act 08.11.2006 г. // URL: <http://www.legislation.gov.uk/ukpga/2006/35> (дата обращения: 11.02.2019 г.)

9 Computer Misuse Act: act 29.06.1990 г. // URL: <http://www.legislation.gov.uk/ukpga/1990/18> (дата обращения: 11.02.2019 г.)

относительно наличия конструкций в законодательстве для каждого из трех вариантов рассмотрения виртуальных объектов, можно описать положение дел следующим образом:

- 1) для виртуальных объектов – имущества найти существующие конструкции проще всего: это составы, связанные с хищением;
- 2) по виртуальным объектам – результату оказания услуг и предмету хищения есть некоторая судебная практика и теоретически подходящие формулировки в зарубежных законодательствах;
- 3) для виртуальных объектов – результата оказания услуг, но не предмета хищения необходимо формировать новые составы, исходя из ныне предназначенных для защиты компьютерной информации.

Важно понять, какой из подходов все-таки принесет российскому правопорядку больше пользы. Для этого рассмотрим в рамках каждого возможность бороться с конкретными посягательствами на виртуальные объекты и сделаем вывод об эффективности подходов.

3. Пути решения проблемы.

Существует два разных случая совершения изъятия объектов виртуального пространства. Первый – это хищение, сопряженное с незаконным доступом к аккаунту пользователя, а второй, тогда, когда хищение происходит с использованием программно-технических недостатков программы без доступа к чужому аккаунту.

Рассмотрение конкретики следует начать с варианта, когда в целях защиты виртуальные объекты будут признаны предметом хищения с применением норм глав 21 и 22 УК.

Воспользуемся примером наиболее распространенного хищения виртуальных объектов при наличии доступа к аккаунту игрока онлайн-игры. Аккаунт – это учетная запись, состоящая из логина и пароля, а также персональных данных пользователя. С его помощью пользователь присоединяется к игровому процессу, управляет и распоряжается персонажем и его атрибутами.

Отсюда можно сделать вывод, что учетная запись является защитным барьером, преодолев который, злоумышленник получает возможность распоряжаться виртуальными объектами игрока как будто он и есть сам игрок. Затем происходит продажа аккаунта со всеми его объектами третьим лицам, либо продажа самих объектов в виртуальном пространстве другим игрокам.

Для того чтобы применять к виртуальным отношениям составы, подобные содержащемуся в ст. 158 УК РФ, конструкции, охватывающие действия по поводу вещей, придется адаптировать под новый предмет. Так, с содержащимся в п. б ч. 2 ст. 158 УК РФ понятием «помещение» возможно соотнести аккаунт. Речь идет о схожих случаях дополнительного посягательства на правомерный интерес при незаконном проникновении, истекающем из неприкосновенности жилища, в случае аккаунта – как минимум из конституционного права на тайну переписки и иных сообщений. Можно ли при схожем функционале аккаунта и «помещения-хранилища», но их очевидно разной природе, применить аналогию и использовать здесь п. б ч. 2 ст. 158 УК РФ? Учитывая то, что цена вопроса – увеличение наказания вплоть до лишения свободы на срок до пяти лет, это вызывает серьезные сомнения.

Подобные проблемы адаптации обнаруживаются не только в ст. 158 УК РФ. В качестве квалифицирующих признаков незаконное проникновение в помещение также закреплено в ст. 161 «Грабеж» УК РФ. Как при наличии, так и отсутствии квалифицирующих признаков меры ответственности выглядят неоднозначно сурово. При квалификации хищения как открытого «виртуальному нарушителю» может грозить до четырех лет лишения свободы безотносительно стоимости объектов. Поскольку в Постановлении Пленума Верховного Суда Российской Федерации «О судебной практике по делам о краже, грабеже и разбое» открытым признается в том числе хищение, совершенное на виду у посторонних, при том что присутствующие лица понимают противоправный характер действий,¹⁰ под действие

¹⁰ О судебной практике по делам о краже, грабеже и разбое: Постановление Пленума Верховного Суда Российской Федерации от 27 декабря 2002 г. № 29 // Российская газета. 2003. № 9.

ст. 161 УК РФ попадет большая часть игровых хищений. В онлайн играх всегда найдутся наблюдатели происходящего.

Безусловно, решение с признанием виртуальных объектов предметом хищения не лишено плюсов. Судебная практика по ст. 158 и 161 УК РФ складывалась значительное количество времени, возможно, следует получить инструменты, а вопросы вроде соотношения аккаунта и помещения в ст. 158 УК РФ разрешить путем изменений в законодательстве. Но может быть, решение, свободное от перечисленных недостатков, можно найти в случае, когда охрана объектов будет осуществляться через состав о защите информации?

В случае хищения, сопряженного с незаконным доступом к аккаунту пользователя, в разработке новой уголовно-правовой нормы для защиты виртуальных объектов нет необходимости. Действия в отношении них полноценно охватываются статьей 272 УК РФ, предусматривающей уголовную ответственность за неправомерный доступ к компьютерной информации. На сегодняшний день практики по подобным делам очень мало. В качестве примера можно привести дело 20-летнего жителя Волгодонска [10]. Получив доступ к аккаунту другого игрока, он совершил хищение игрового персонажа. Сумма денежных средств, затраченных потерпевшим на улучшение данного персонажа, составила более пяти тысяч рублей. Последнее обстоятельство еще раз демонстрирует наличие экономической ценности объектов виртуального пространства.

Стоит отметить, что в действующей редакции состав статьи 272 УК РФ может применяться для борьбы с различными способами изъятия через аккаунт. Уместно привести некоторые из них в качестве примеров. Наиболее распространенным является «Фишинг». Суть данного способа заключается в том, что злоумышленники отправляют игроку сообщение по электронной почте якобы от администрации того или иного сервиса, размещают в письме ссылку на свой поддельный сайт, который копирует содержание сайта

администрации игры, социальной сети или иного сервиса. Целью преступников в данном случае является получение реквизитов доступа или данных кредитной карты, что в итоге приводит к противоправному доступу к данным игрока или к изъятию денежных средств. Данный способ очень эффективен при посягательстве на игроков онлайн-игр. Злоумышленники создают поддельный сайт популярной онлайн-игры и заманивают на него геймеров, предлагая им «сменить пароль» или «подтвердить регистрацию», угрожая в противном случае заблокировать игровой аккаунт. Получив через поддельный сайт реквизиты доступа к учетной записи игрока, они изменяют на ней пароль и продают «изъятый» игровой аккаунт на черном рынке [11, с. 71–75].

В деле, произошедшем в Нидерландах в ноябре 2007 года, семнадцатилетний подросток отправлял другим игрокам сообщение со ссылкой на вход в игру «Хаббо». Игроки, переходя по ссылке и вводя пароли и логины для входа в учетную запись, неосознанно раскрывали их злоумышленнику. Затем он входил в учетную запись и переводил игровые объекты (в данном случае это была игровая мебель) за деньги другим игрокам на их учетные записи. Стоимость мебели, украденной таким образом, оценивалась в пять тысяч долларов США предположительно потому, что данная сумма была еще до кражи внесена игроками за приобретение данной мебели [12, с. 122].

Еще одним способом является применение метода «социальной инженерии». Почти в каждой онлайн-игре содержится система, при помощи которой игроки осуществляют общение в виртуальном пространстве. В некоторых играх предусмотрена возможность голосового общения, а в других – электронные сообщения. Общение между членами команды критически важно и, возможностью общаться часто пользуются не по назначению. Так, в игре или на форуме игрового сервера игрокам злоумышленники открытым текстом предлагают раскрыть свои пароли с целью оказания им помощи в игре или получения каких-либо бонусов. В результате,

воспользовавшись паролями, злоумышленник лишает потерпевших их виртуальных объектов, а то и вовсе без доступа к учетной записи [13, с. 74].

Однако наличие статьи 272 в УК РФ современной редакции не позволяет обеспечить защиту в целом ряде случаев. В диспозиции данной статьи говорится, что неправомерный доступ осуществляется к охраняемой законом информации: это означает, что защита аккаунта игрока должна обеспечиваться специальными законами, например, Федеральным законом «О персональных данных», Федеральным законом «Об информации» или Федеральным законом «О коммерческой тайне» и другими. Для того, чтобы статья 272 УК РФ защищала аккаунт игрока, а вместе с ним его виртуальные объекты, необходимо законодательно указать, что данные, содержащиеся на аккаунте, относятся к категории персональных данных. Незаконный доступ к таким данным, в результате которого происходит их уничтожение, блокирование или модификация с причинением имущественного вреда игроку должен послужить основанием уголовной ответственности. Таким образом, для полноты охвата проблемы положение дел видится следующим образом: объектом преступления, предусмотренного статьей 272 УК РФ, являются отношения в сфере охраны компьютерной информации, но факультативным объектом будут являться общественные отношения по поводу предоставления услуг в виртуальном пространстве.

Такой подход к решению проблемы обеспечивает защиту виртуальных объектов без прямого указания на них. Данная мера необходима до тех пор, пока не будет законодательно установлен статус виртуальных объектов, поскольку отсутствие определенности по данному вопросу не позволяет обеспечить для них специальный правовой режим защиты, так как неясно, какие правомочия игрока нарушаются.

Что касается второго случая изъятия, хищения виртуальных объектов совершаются без неправомерного доступа к аккаунту игрока. Рассмотрим подробнее уже упомянутый пример «Кражи в стиле фэнтези».

Ситуация, демонстрируемая в нем, отражает данный случае очень ясно [14, с. 8–12]. Подростки использовали программно-технический недостаток игры с целью хищения виртуальных объектов других игроков, которые представляют экономическую ценность. Далее, в силу особенностей игры, они произвели конвертацию украденных виртуальных объектов в реальные денежные средства. Возможность совершать хищение таким способом не была предусмотрена ни сюжетом игры, ни правилами лицензионного соглашения, но в то же время доступа к аккаунтам других игроков они не получали – хищение совершалось посредством собственных, законно приобретенных аккаунтов.

В данной ситуации нам видится пробел в уголовном законодательстве. Полагаем, что имеется необходимость конструирования новой уголовно-правовой нормы, которая предусматривает ответственность за неправомерными и непредусмотренными правилами виртуального мира (в данном случае, онлайн игры) изъятие виртуальных объектов других пользователей посредством использования программно-технических недостатков программы ЭВМ.

Прежде чем приступить к конструированию нового состава преступления необходимо отметить, что прибегать к вмешательству «в виртуальные дела пользователей» нужно умеренно и с учетом существующих правил в их соглашениях с правообладателями правил. Не в каждом случае противоправного завладения «игровым имуществом» других посредством использования программно-технических недостатков нужно прибегать к уголовно-правовому преследованию нарушителя. Если администрация игры, следящая за игровым процессом, в состоянии пресечь противоправное деяние либо наказать нарушителя за уже совершенное деяние, а также восстановить нарушенные права пострадавшей стороны, то в применении, предлагаемой уголовно-правовой нормы нет необходимости. Имея достаточные полномочия, систему безопасности и статус правообладателя компьютерной

игры, ее администрация способна эффективно восстановить права пользователей, пока злоумышленники не вывели их виртуальные объекты за пределы игровой реальности. Самым разумным наказанием, которому могла бы подвергнуться администрация игры – это дисквалификация нарушителя на определенный срок из игрового процесса. Но в случае, когда администрация игры не в состоянии пресечь противоправное деяние нарушителя или наказать его за уже совершенное деяние и восстановить нарушенные права пострадавшей стороны, а также в случае причинения существенного материального вреда, то данную ситуацию следует считать основанием привлечения к уголовной ответственности лица, которое совершило это деяние. Отсюда видно, что саморегулирование, которое устанавливают правообладатели виртуальных миров должно дополниться правовым регулированием [15, с. 48].

Привлечение к уголовной ответственности – крайняя и репрессивная мера. Даже в случае необходимости конструирования новой нормы необходимо продумать варианты пенализации, исключая возможность применения наказаний, связанных с изоляцией от общества, ограничившись штрафом или обязательными работами.

Не менее острой проблемой является такое уголовно-правовое последствие для лица как судимость. Верховный Суд РФ занялся вопросом реформирования уголовного законодательства, а именно разработал законопроект, которым вводится понятие уголовного проступка. Суть его заключается в том, что лицу, совершившему уголовный проступок, не назначается наказание в виде лишения свободы, а также у лица не образуется судимость.¹¹ В связи с этим, рассматриваемое деяние, необходимо отнести именно к уголовному проступку, поскольку оно не достигает той степени общественной опасности, как, например, убийство.

11 О внесении изменений в Уголовный кодекс Российской Федерации и Уголовно-процессуальный кодекс Российской Федерации в связи с введением понятия уголовного проступка: Постановление Пленума Верховного Суда Российской Федерации № 42 от 31 октября 2017 г. // Документы Верховного Суда Российской Федерации. URL: <http://www.supcourt.ru/documents/own/24308/> (дата обращения: 10.02.2019 г.)

Что касается самой конструкции состава преступления, то объектом в данном случае являются правомочия пользователя в отношении предметов виртуального пространства. Так как на данный момент их статус законодательно не установлен, то невозможно точно определить, какие именно правомочия пользователя нарушаются. Это еще раз подчеркивает необходимость в решении вопроса о правовом статусе виртуальных объектов, поскольку без него не представляется возможным определить объект преступления. Но поскольку споры в цивилистической доктрине могут продолжаться долго, решение с позиции уголовного права можно предложить уже сейчас. Речь идет об универсальном составе, способном защитить как отношениями по поводу собственности (в случае признания виртуальных объектов имуществом), так и отношениями по поводу процесса оказания услуг, которые прерываются совершением преступления.

Объективная сторона состава преступления – это совокупность юридически значимых признаков, характеризующих внешнюю сторону преступного деяния. К ней относятся обязательные признаки: общественно опасное действие (бездействие) и его результат, причинная связь между ними, а также факультативные: обстановка, время, место и способ совершения преступления [14, с. 191].

В предложенном нами составе, объективная сторона будет заключаться в: 1) действии, то есть противоправном изъятии виртуальных объектов в пользу виновного путем использования технического недостатка программы; 2) в преступном вреде, то есть причинении имущественного ущерба пользователю; 3) способе, (выводе игровой валюты за пределы игры и конвертация ее в реальные денежные средства, продажа виртуальных объектов другим пользователям и т. д.). В данном случае последствия в виде имущественного вреда, наступающие в результате такого деяния, аналогичны последствиям, которые наступают при неправомерном доступе к аккаунту пользователя. Поскольку злоумышленники обменивают виртуальные

объекты на реальные деньги и выводят их из игры, то пользователь лишается с ними связи. Отсюда видно, что предлагаемый состав по конструкции объективной стороны является материальным. **Наличие последнего признака объективной стороны является обязательным, поскольку без него не происходит нарушение границы между реальным миром и виртуальным, то есть последствия нарушения локализируются в игровом процессе и их устранение под силу администраторам.** Но нужно ли криминализовать причинение любого ущерба? Целесообразно действовать по примеру статьи 167 УК РФ, установив значительный ущерб в качестве признака объективной стороны.

В свою очередь немаловажной является проблема о месте совершения данного преступления, поскольку ее разрешение даст ответ на вопрос о том, уголовный закон какого государства применять?

Существует несколько подходов к определению места совершения данного преступления. Суть первого подхода заключается в том, что местом совершения преступления является непосредственное место расположения ЭВМ, с которого осуществлялись противоправные действия, направленные на изъятие виртуальных объектов в пользу злоумышленника. Второй подход предлагает считать местом совершения преступления место нахождения потерпевшего, то есть место расположения ЭВМ, с которого он осуществляет доступ к своим виртуальным объектам. И наконец, третий подход гласит, что признать местом совершения преступления является виртуальное пространство, а ответственность должна наступать по месту наступления преступных последствий [15, с. 85].

Приемлемым представляется именно третий подход, поскольку будет отсутствовать вопрос о том, к юрисдикции какого государства будет отнесено преступление. В данном случае оно совершено на «нейтральной территории», которая не имеет ни физических, ни юридически определенных границ. Это упростит сотрудникам правоохранительных органов

совершение процессуальных действий, направленных на изобличение лица, совершившего преступление. Однако остается нерешенной проблема, которая касается привлечения лица к уголовной ответственности в случае, если оно является гражданином иностранного государства и находится за пределами Российской Федерации. Согласно части 4, статьи 12 УК РФ, иностранные граждане и лица без гражданства, не проживающие постоянно в РФ, подлежат уголовной ответственности по УК РФ, в случае если преступление направлено против гражданина Российской Федерации или постоянно проживающего в Российской Федерации лица без гражданства, а также в случаях, предусмотренных международным договором Российской Федерации или иным документом международного характера, содержащим обязательства, признаваемые Российской Федерацией, в сфере отношений, регулируемых настоящим Кодексом, если иностранные граждане и лица без гражданства, не проживающие постоянно в Российской Федерации, не были осуждены в иностранном государстве и привлекаются к уголовной ответственности на территории Российской Федерации. Вероятность того, что иностранное государство решится выдать своего гражданина или лицо, которое постоянно проживает на его территории Российской Федерации для привлечения его к уголовной ответственности за данное преступление минимальна. Поэтому возникает необходимость урегулировать вопрос привлечения к уголовной ответственности в рамках международного права, поскольку виртуальное пространство – это электронное информационное пространство коммуникаций, которое не имеет границ и обладает межтерриториальным, всеобщим и глобальным характером [13, с. 113], а стало быть, преступления, совершаемые внутри нее, могут затрагивать интересы граждан иностранных государств. Тем более, что существует Европейская конвенция 2001 года.

Субъектом данного преступления будет являться вменяемое лицо, достигшее возраста шестнадцати лет, поскольку привлекать к уголовной ответственности лиц, не достигших данного возраста, будет негуманно.

Рассматривая вопрос о субъективной стороне, следует подчеркнуть, что кража виртуального объекта предполагает наличие именно прямого умысла. Так, в случае если речь идет об отъеме виртуальных объектов в онлайн-игре, нарушитель осознает общественную опасность своих действий и отсутствие у него права на похищаемые предметы, предвидит неизбежность причинения другому игроку ущерба этими действиями и желает наступления ущерба.

Исходя из описания элементов состава преступления, можно составить формулировку предлагаемой уголовно-правовой нормы: «Хищение объектов виртуального пространства, то есть изъятие и (или) обращение в пользу виновного или других лиц чужих предметов внутри виртуального пространства путем использования технического недостатка программы с выводением денежных средств из виртуального пространства, совершенное в значительном размере или с причинением значительного ущерба – наказывается штрафом в размере до десяти тысяч рублей, либо обязательными работами на срок до ста шестидесяти часов». Предложенные размеры наказания являются достаточными для достижения целей их назначения.

Однако, если помимо случаев неправомерного завладения аккаунтом или изъятия виртуальных объектов через непосредственное воздействие на них, остается нерешенной проблема принудительного изъятия виртуальных объектов путем воздействия на самого обладателя. Примерами могут служить ранее озвученные уголовные дела нидерландских подростков, гражданина КНР Чоу, еще один яркий пример недавно произошел уже в России. Во время участия в турнире по компьютерным играм, проходившем в Красноярске, к мужчине подошли двое неизвестных и попросили пройти с ним в автомобиль. Злоумышленники под угрозой огнестрельного оружия потребовали передачи внутриигровых предметов компьютерной игры стоимостью 27 000 рублей [16]. Было возбуждено уголовное дело по статье 162 УК РФ. Однако проблема применения данной нормы состоит в том, что виртуальные

объекты не могут относиться к имуществу, поскольку к ним невозможно «прикоснуться» в реальности, то есть они не овеществлены, поэтому и не могут быть предметом хищения при совершении разбоя.

Пожалуй, в этой ситуации выбор между классическим взглядом, разработанным теорией уголовного права на предмет хищения и расширенным пониманием предмета, необходимо отдать в пользу второго, несмотря на неимущественный характер виртуальных объектов. Жизнь и здоровье человека есть самые ценные блага. В ситуациях, когда с целью изъятия виртуальных объектов создается угроза жизни и здоровью человека, их условно нужно рассматривать как предмет хищения при разбое, поскольку степень общественной опасности становится на порядок выше, чем при краже виртуальных объектов внутри виртуального пространства путем неправомерного доступа к аккаунту или использования технических недостатков игры. Условность выражается именно в «разовом» нарушении положений учения об объекте хищения. Подобный подход будет полезен и для достижения одной из целей наказания, предусмотренной статьей 43 УК РФ – предупреждения совершения новых преступлений. Также при данном решении необходимость конструировать новые составы, ограничится лишь созданием одной «Хищение объектов виртуального пространства». Это в свою очередь уберезит Уголовный кодекс РФ от излишней криминализации.

Заключение.

Подводя итоги, считаем уместным вернуться к вопросу актуальности темы, несмотря на разные точки зрения в цивилистической и уголовной доктрине, отечественной и зарубежной судебной практике, необходимость уголовно-правовой охраны данных отношений назрела однозначно. В практике уже встречаются случаи уголовно-правовой защиты виртуального: так, правоохранительные органы Нижегородской области обнаружили похищенный в онлайн-игре World of Tanks аккаунт, который его 24-летний владелец приобрел за семьдесят тысяч рублей. Похитителя «танка» выявили при попытке

перепродажи похищенного аккаунта с целью получения за него реальных денег. Ясно видно, каковы последствия незащищенности жизненно-важных интересов пользователей виртуальной реальности – задержка в несколько лет может стоить того, что количество обращений о защите резко пойдет в гору, а правопорядок не будет готов ответить на них. Для того, чтобы прояснить вопрос, насколько необходима уголовно-правового регулирования в сфере виртуальной собственности осознается нынешними пользователями виртуального пространства, студенческой научно-исследовательской группой кафедры уголовного права Уральского государственного юридического университета был проведен социологический опрос, в котором приняли участие 360 человек, которые являются студентами УрФУ, ТюмГУ, Нижневартовского ГУ, УрГЮУ. Перед опросом были поставлены следующие задачи выяснить: играют ли опрошиваемые в онлайн-игры, совершают ли они денежные вложения в сферу виртуального пространства, какое количество денежных средств они вносят за раз, также были вопросы о том, что опрошиваемые понимают под виртуальной собственностью, сталкивались ли они с проблемами в сфере виртуального пространства и как они их решали, обращались ли в правоохранительные органы, считают ли опрошиваемые кражу и иные противоправные деяния в отношении виртуальной собственности равноценными краже реально существующего имущества и нужно ли охранять виртуальную собственность наравне с реальной.

Результаты проведенного опроса показали, что:

1) 50% опрошенных играют в сетевые компьютерные игры такие как: CS:GO, HeartStone, StarCraft II, DOTA 2, Civilization 5, WoW (World of Warcraft), WoT (World of Tanks), DayZ, Rust, BF-3, 4 (Battlefield), Warframe, Heroes of Storm, Minecraft, League of Legend, Копатель Онлайн, CoD (Call of Duty), Diablo III, PointBlank, Rocket League, Battlevite, RTS, PayDay 2, Лига Ангелов, Dragon Nest, Overwatch, Image of Legends, LOTRO, Dead By Dead Light, Кристаллики.

2) 27% совершают денежные вложения в сферу виртуального пространства. Средний размер вложений от 100 до 500 рублей за раз. Минимальное денежное вложение за раз составило 50 рублей, а максимальное 7000 рублей.

3) 77% опрошенных выразили мнение по поводу того, что они понимают под виртуальной собственностью. Под виртуальной собственностью опрошенные понимают – совокупность программ на ЭВМ, программные коды, персональные данные, атрибуты игровых персонажей (как купленные за реальные деньги, так и добытые своим трудом), самих персонажей, сетевой аккаунт.

4) 37% опрошенных сталкивались с такими проблемами как взлом аккаунта, кража аккаунта, кража персонажа с атрибутами, кража игровой валюты и ресурсов. Один из опрошенных пожаловался на невыполнение обязательства по предоставлению купленного товара при совершении сделки купли-продажи в Интернете, двое пожаловались на мошенничество, но без описания его. Один человек рассказал, что у него украли денежные средства с карты Сбербанка.

5) 32% опрошенных решали возникшие проблемы следующим образом: изменением пароля аккаунта, обращение в техническую поддержку, обращение к администрации сайта.

6) 99% опрошенных никогда не обращались в правоохранительные органы. 1 человек обратился с жалобой в полицию на украденные денежные средства с карты Сбербанка, но никаких положительных результатов это не принесло.

7) 68% считают, что кража и иные противоправные деяния в отношении виртуальной собственности равноценны краже реально существующего имущества, так как в виртуальную собственность вложены либо деньги, либо труд по ее созданию, либо и то, и другое вместе взятые. Остальные 32% либо не высказали свое мнение по данному вопросу, либо выразили противоположную точку зрения, считая, что виртуальная собственность не равноценна реальной.

8) 71% опрошенных считают, что виртуальная собственность нуждается в такой же правовой охране, как и реальная собственность, так как при ее похищении, наносится материальный вред собственнику. Остальные 29% либо не выразили своего мнения по данному вопросу, либо считают, что правовая охрана виртуальной собственности невозможна.

Исходя из полученных результатов анкетирования, можно сделать вывод о том, что время охраны «виртуальной собственности» еще не столь остро наступает в российском обществе, но все предпосылки уже сформированы – ситуация похожа на бомбу замедленного действия. Необходимо обеспечить правовой режим охраны, суть которого заключается в возложении обязанности на третьи лица не нарушать правомочия владельцев объектов виртуального пространства, которые опрошенные относят к своей «виртуальной собственности». Для этого необходимо разработать технически и криминологически обоснованную уголовно-правовую норму, которая создаст такую обязанность.

Таким образом, для обеспечения правового режима охраны виртуальных объектов нужно принять следующие меры. Во-первых, необходимо на законодательном уровне определить статус виртуальных объектов. Данный вопрос первоначально должен быть решен в рамках науки гражданского права и наиболее соразмерным и сбалансированным образом переведен на уровень законодательства. Во-вторых, нужно разработать уголовно-правовую норму, обеспечивающую режим охраны виртуальных объектов (не обязательно игровых, хотя игровые являются наиболее частым примером). В-третьих, уголовно-правовая охрана должна распространяться на виртуальные объекты и в случае признания их имуществом, и при признании их договорной природы – уголовно-правовой механизм защиты необходим независимо от того, какое решение будет избрано в рамках цивилистики. В-четвертых, следует использовать как можно больше инструментов уже существующих в законодательстве. С учетом ориентированности норм глав 21 и 22 УК РФ на посягательства в отношении овеществленных благ и наличия

специальных норм по защите информации, применению должна подлежать ст. 272 УК РФ. В-пятых, норму, дополняющую регулирование ст. 272 УК РФ, необходимо разработать с учетом особенностей способов совершения, субъектов, степени общественной опасности деяний в виртуальном пространстве. В-шестых, с целью защитить как виртуальные объекты, так и жизнь, и здоровье граждан, необходимо сделать отступление от учения о предмете хищения с целью применения статьи 162 УК РФ. Виртуальное пространство – это возможность для человека почувствовать себя свободным в иной, отличной от обыденности реальности. Но такая свобода, как известно, должна иметь разумные пределы, а иначе она превратится во вседозволенность.

Библиографический список

1. Зайцев А. Трансгуманистическая реальность: меняют ли современные протезы и имплантаты право как систему представлений о должном? // Блог Zakon.ru. 2017. URL: https://zakon.ru/blog/2017/10/22/transgumanisticheskaya_realnostmenyayut_li_sovremennye_protezy_i_implantaty_pravo_kak_sistemu_predst. (дата обращения: 10.02.2019 г.).
2. Smith M. Selling Your Loot: When Virtual Worlds Meet Real Cash // Warcry Network Website. 2005. URL: <http://warcry.com/news/view/42466-Asherons-Call-Selling-Your-Loot-When-Virtual-Worlds-Meet-RealCash> (дата обращения: 10.02.2019 г.).
3. Luchtarowicz A. Virtual Kingdom Richer than Bulgaria // BBC News. 2002. URL: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/1899420.stm> (дата обращения: 10.02.2019 г.).
4. Lastowka G. Virtual Justice the new laws of online worlds // Yale University Press. 240 с.
5. Савельев А. И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014. №1. 127–150 с.

6. Levander M. Where Does Fantasy End? // Time.com. 2001. // URL: http://www.time.com/time/interactive/entertainment/gangs_np.html (дата обращения: 11.02.2019 г.).
7. Kulesza J. Prawo Karne w wirtualnych swiatach // Panstwo I prawo. – W – WA. 2014. № 5. 45–59 с.
8. Уголовное право. Особенная часть / учебник 4-е изд., изм. и доп. / отв. ред. И. Я. Козаченко, Г. П. Новоселов. – М.: Норма, 2008. 1008 с.
9. Комментарий к Уголовному кодексу Российской Федерации (постатейный) // комментарий 6-е изд., перераб, и доп. / под ред. К.А. Барышева, Ю. В. Грачева, Г. А. Есаков. – М.: Проспект, 2016. 592 с.
10. Петлевой В. Жителя Волгодонска могут посадить на два года за кражу виртуального персонажа // Газета Comnews // URL: <http://www.comnews.ru/node/57430> (дата обращения: 10.02.2019 г.).
11. Андрущенко С. П. Основные угрозы игровых аккаунтов // Системы управления, технические системы: устойчивость, стабилизация, пути и методы исследования: материалы Третьей Международной научно-практической конференции – Елец: Елецкий государственный университет им. И.А. Бунина, 2017. 96 с.
12. Избачков Ю. С. Кража в стиле «фэнтези»: кража в виртуальном мире // Культура: управление, экономика, право. 2012. № 1. 8–12 с.
13. Рассолов И. М. Право и Интернет // 2-е издание, дополненное. – М.: Норма, 2009. 383 с.
14. Уголовное право. Общая часть // учебник для вузов / под ред. И. Я. Козаченко и З. А. Незнамовой. – М., 1997. 592 с.
15. Кургузкина Е. Б., Ратникова Н. Д. Место совершения компьютерных преступлений // Вестник Воронежского института. 2016. № 1. 123 с.
16. В Красноярске у геймера отобрали виртуальное оружие на 27 тысяч рублей // РИА Новости 23.12.2016 г. // URL: <https://ria.ru/incidents/20161223/1484383934.html> (дата обращения: 10.02.2019 г.).