

**Новицкая Софья Александровна,**  
Студентка 4 курса специалитета  
Международного Юридического Института г. Москвы  
Novitskaya Sofia Alexandrovna  
4th year student of the specially of the International  
Law Institute of Moscow

**Ефименко Борис Олегович,**  
Студент 4 курса специалитета  
Международного Юридического Института г. Москвы  
Efimenko Boris Olegovich,  
4th yer student of the specially of the International  
Law Institute of Moscow

Научный руководитель:  
**Смыслова Вера Николаевна,**  
старший преподаватель кафедры уголовно-правовых дисциплин  
Smyslova Vera Nikolaevna  
Scientific supervisor, senior lecturer of the Department  
of Criminal Law Disciplines

**ВОПРОСЫ УГОЛОВНО-ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ  
ХИЩЕНИЯ ВИРТУАЛЬНОГО ИГРОВОГО ИМУЩЕСТВА  
THE RELEVANCE OF CRIMINAL-LEGAL REGULATION  
OF THE THEFT OF VIRTUAL GAME PROPERTY**

**Аннотация:** Актуальность данной научной статьи заключается в очень стремительном развитии игровой индустрии, что наше Российское законодательство за ним не поспевает. Игры являются многопользовательским пространством, которое, по сути, является отдельным онлайн-миром, в котором, как правило, ключевым фактором выступают реальные ресурсы, прежде всего – деньги, а следовательно, эта сфера нуждается в официальном законодательном регулировании на территории Российской Федерации, особенно, учитывая факт наличия постоянных попыток посягательства на виртуальное игровое имущество со стороны злоумышленников.

**Целями** научной статьи является обобщить существующие подходы к правовой природе «виртуального игрового имущества», а также представить возможные варианты урегулирования указанных отношений, обозначить необходимость/важность регулирования данной сферы.

**Методология:** В процессе исследования проблемы отсутствия закрепления в законодательстве Российской Федерации виртуального игрового имущества были использованы методы логического, статистического анализа и проанализирована практика зарубежных стран.

**Выводы:** Сделан вывод о том, что виртуальное игровое имущество необходимо регулировать в Российской Федерации на законодательном уровне.

**Ключевые слова:** виртуальное игровое имущество, скины, виртуальная собственность, игры

Игры для людей стали не просто развлечением – в них люди нашли для себя пространство, в котором пользователи общаются и взаимодействуют друг с другом, а также,



за реальные деньги могут приобрести себе на аккаунт виртуальные предметы (так же именуемые «скины» – виртуальные косметические предметы, которые меняют определенные визуальные элементы игры).

Возьмём для примера игру «Counter-Strike 2» в которой каждое оружие обладает десятками различных вариаций (цвет, узор), которые ранжируются по редкости, степени износа и другим признакам, в зависимости от которых их стоимость меняется. Исходя из статистики сайта ferra.ru: российские игроки потратили на донаты (пожертвования) в игры 135 млрд. руб. Первый квартал 2023 года показал, что рынок игровых донатов в России не просто растёт, но и делает это с невероятной скоростью. Сравнительно с предыдущим годом, уровень трат на игры увеличился в 20%.<sup>1</sup> Согласно информации сайта ru.csgo.com самый дорогой скин в июне 2023 году был продан более чем за 100 тыс.\$, что лишний раз дает повод задуматься о том, что такие крупные денежные операции и сделки должны регулироваться законодательно.<sup>2</sup>

Скины для игроков являются возможностью выделиться среди прочих игроков, а также, объектом, приносящим удовольствие при игре с их использованием. В настоящее время существует множество способов кражи этих скинов, начиная от мошенничества и заканчивая взломом аккаунта с последующей кражей самих скинов, либо же присвоением аккаунта себе. Сегодня в России нет ни одного закона, который бы регулировал вопрос виртуальной игровой собственности, что, как правило, влечет за собой отсутствие защиты пользовательских скинов и аккаунтов.

Правовую природу виртуальных объектов на данный момент очень сложно определить: они могут приобретаться, отчуждаться и обладать определенной ценностью, которая рассчитывается в денежном виде, однако, применить нормы вещного права к ним не является целесообразным, тк являются нематериальными, а виртуальными объектами. Возникает проблема, когда пользователь, который добросовестно приобрел виртуальное игровое имущество в какой-то игре – лишается его из-за мошеннических действий (с использованием со стороны второго вредоносных программ или же злоупотребив доверием первого). Следует ли привлекать второго к ответственности и как следует проводить предварительное расследование, ведь в интернет-пространстве будет практически невозможным в данной ситуации найти злоумышленника. В данной ситуации поиск облегчило бы сотрудничество с самим «онлайн-сервисом цифрового распространения компьютерных игр», которые выступают в качестве создателя виртуального объекта, магазина и собственника платформы для цифрового распространения игр.

Предлагаем обратить ваше внимание на практику иностранных государств, для более чёткого определения положения и игрового статуса виртуальной собственности, а также, это может явиться инструментом заполнения пробелов в нашем законодательстве:

В Нидерландах было возбуждено уголовное дело в отношении группы подростков. Согласно фабуле дела, молодые люди узнали, что их товарищ смог получить довольно редкие предметы в онлайн-игре RuneScape – маску и амулет. По отношению к нему было применено насилие, чтобы вынудить его отдать своё виртуальное имущество на их аккаунты. Рассматривая данное дело, суд пришёл к заключению, что имеются основания квалифицировать деяние как ограбление. Такое решение суда было обосновано тем, что виртуальное имущество соответствует признакам имущества: обладает реальной ценностью для владельца и имеет экономическую значимость.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup>Электронный ресурс ferra.ru [www.ferra.ru](http://www.ferra.ru)

<sup>2</sup>Электронный ресурс RU.CSGO <https://ru.csgo.com/>

<sup>3</sup> Официальный сайт elibrary.ru Дематериализация предмета хищения и вопросы квалификации посягательств на виртуальное игровое имущество <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=65620744>



Другой случай произошёл в Китае в 2003 году: 24-летний Ли Хунчен подал иск на компанию-разработчика игры Beijing Arctic Ice Technology Development Co. Ltd, требуя компенсацию. В феврале в игре «Hongyue» (Red Moon) он обнаружил, что у него был украден инвентарь хакером, который получил доступ через центральные серверные игры на сумму 10000 юаней (на 2024 год это составляет 138000 руб.). На приобретение данного инвентаря игроку потребовалось 2 года. Компания отказалась выдать информацию о правонарушителе, мотивируя свое решение тем, что она не вправе распространять конфиденциальную информацию об игроках. Однако суд решил встать на сторону истца, обязав ответчика вернуть ему утраченное имущество. Суд обосновал свое решение тем, что компания не справилась с функцией обеспечения безопасности работы системы, тк недостатки серверов позволили хакеру получить доступ к аккаунту игрока.<sup>4</sup>

Еще один случай произошел совсем недавно, в 2023 году в Беларуси: 23-летний житель Солигорска стал фигурантом уголовного дела из-за кражи и последующей продажи скинов в игре CS:GO, о чем сообщило УВД Минского облисполкома. Подозреваемый получил доступ к электронной почте 21-летнего приятеля и завладел его аккаунтом. После похищения виртуальных предметов на него вышли сотрудники правоохранительных органов. Мужчина попытался оправдать свои действия, прикрываясь «взломом», но эта попытка для него оказалась неудачной. Следователи квалифицировали его действия как «несанкционированный доступ к компьютерной информации». Жителю Беларуси грозит до двух лет лишения свободы. Он также должен будет возместить ущерб. Стоимость украденных скинов варьируется от десятков до сотен долларов.<sup>5</sup>

Для того, чтобы урегулировать игровую сферу, можно также попробовать обратиться к пользовательскому соглашению, с которым пользователи соглашаются, как правило, не читая его содержимого, тк написано там как правило очень много и на не понятном для многих языке. Как раз в нем пользователи, если соглашаются с этим «соглашением», они дают свое согласие на то, что виртуальные предметы и сама игра при их покупке принадлежат не игроку, а компании, которая их выпустила или является правообладателем на данный момент, а сам игрок имеет лишь право пользования этими предметами интеллектуальной собственности. Однако, в этих же пользовательских соглашениях прописаны правила, по которым запрещаются мошеннические действия подобного рода, которые мы и рассматриваем в данной статье. Компании по-разному борются с подобного рода правонарушениями: одни (например Steam до 2015 года) самолично возвращают украденные скины обратно на аккаунт игроку, при условии, что кража скинов очевидна и имеются необходимые доказательства, другие улучшают безопасность работы самой системы, чтобы сократить подобные прецеденты, так же в некоторых случаях аккаунты злоумышленников блокируются, без возможности в дальнейшем снять данную блокировку с аккаунта и а также многие другие способы. В этих пользовательских соглашениях виртуальные объекты выступают в качестве объектов интеллектуальных прав, которые участник виртуального мира может покупать за реальные деньги и продавать, которые участник использует на основании неисключительной лицензии, о которой идет речь в статье 1236 ГК РФ.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Официальный сайт newscientist <https://www.newscientist.com/article/dn4510-gamer-wins-back-virtual-booty-in-court-battle/>

<sup>5</sup> Официальный сайт [escorenews](https://escorenews.com.turbopages.org/escorenews.com/s/ru/csgo/news/48680-jitel-belarusi-mojet-sest-v-tyurmu-za-kraju-skinov-v-cs-go) <https://escorenews.com.turbopages.org/escorenews.com/s/ru/csgo/news/48680-jitel-belarusi-mojet-sest-v-tyurmu-za-kraju-skinov-v-cs-go>

<sup>6</sup> О введении в действие части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации: Федеральный закон от 18 декабря 2006г. № 231-ФЗ //Собрание законодательства Российской Федерации от 2006 г., № 52, ст. 5496 (Часть 1)



По своей природе данное деяние, по нашему мнению, подпадает под статью 158 УК РФ.<sup>7</sup> Однако, тк объекта права «виртуальная собственность» не существует в действующем законодательстве, на данный момент этой статьей оно не регулируется. Мы предлагаем ввести понятие виртуальное игровое имущество в действующее законодательство, а так же, предлагаем в Раздел VIII. «Преступления в сфере экономики», в Главу 21 УК РФ «Преступления против собственности» ввести ст. 158.2 «Хищение виртуального игрового имущества» и криминализировать это деяние. Предметом данной статьи должно выступать чужое виртуальное игровое имущество, которое не находится во владении субъекта и субъект не обладает в отношении него какими-либо полномочиями

Список литературы:

1. Электронный ресурс ferra.ru [www.ferra.ru](http://www.ferra.ru)
2. Электронный ресурс RU.CSGO <https://ru.csgo.com/>
3. Официальный сайт elibrary.ru // Дематериализация предмета хищения и вопросы квалификации посягательств на виртуальное игровое имущество <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=65620744>
4. Официальный сайт newscientist <https://www.newscientist.com/article/dn4510-gamer-wins-back-virtual-booty-in-court-battle/>
5. Официальный сайт [escorenews](https://escorenews.com.turbopages.org/escorenews.com/s/ru/csgo/news/48680-jitel-belarusi-mojet-sest-v-tyurmu-za-kraju-skinov-v-cs-go) <https://escorenews.com.turbopages.org/escorenews.com/s/ru/csgo/news/48680-jitel-belarusi-mojet-sest-v-tyurmu-za-kraju-skinov-v-cs-go>
6. О введении в действие части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации: Федеральный закон от 18 декабря 2006г. № 231-ФЗ //Собрание законодательства Российской Федерации от 2006 г., № 52, ст. 5496 (Часть 1)
7. Кодекс Российской Федерации от 13.06.1996г. №63-ФЗ// Собрание законодательства Российской Федерации от 1996 г., № 25, ст. 2954

---

<sup>7</sup> Кодекс Российской Федерации от 13.06.1996г. №63-ФЗ// Собрание законодательства Российской Федерации от 1996 г., № 25, ст. 2954

