

Научная статья

УДК: 343.71

JEL: K14

DOI:10.17323/2072-8166.2024.4.185.209

# Системные проблемы уголовно-правовой защиты виртуальных объектов

---

---



**Илья Николаевич Мосечкин**

Вятский государственный университет, Россия 610000, Киров, ул. Московская, 36,  
usr09858@vyatsu.ru, <https://orcid.org/0000-0002-9724-9552>

---



## Аннотация

Статья посвящена исследованию особенностей правового регулирования виртуальных объектов и проблем охраны общественных отношений, связанных с их использованием. В условиях цифровизации виртуальные объекты приобрели экономическую стоимость, а спрос на них растет ежегодно. При этом их правовой статус остается в целом неопределенным или определенным не в полной мере. Исследование сосредоточено на проблемах защиты невзаимозаменяемых токенов, цифровой валюты и внутриигровых виртуальных объектов. Автор констатирует, что единого подхода к их гражданско-правовому регулированию не выработано. Статус невзаимозаменяемых токенов остается дискуссионным, а внутриигровые объекты обычно приравниваются к интеллектуальной собственности, при этом споры между пользователями и правообладателями, не выходящие за пределы игрового процесса, не подлежат судебной защите. Наиболее урегулированным является статус цифровой валюты, однако и в этой области остается множество недостатков, требующих внимания законодателя. Проблемы уголовно-правовой защиты и квалификации тесно связаны с гражданским законодательством. Нормы о преступлениях в сфере компьютерной информации не способны обеспечить надлежащей дифференциации ответственности в зависимости от последствий экономического характера. В условиях неопределенности режима невзаимозаменяемых токенов и применении концепции «магического круга» в отношении игровых объектов затрудняется отнесение их к предмету хищений или вымогательств. Открытым остается вопрос о распространении признаков «изъятие» и «обращение» имущества на цифровую валюту. Зарубежный опыт (Китай, Нидерланды, Великобритания) говорит о возможности применения норм о хищении в случае посягательств на виртуальные объекты. Автор приходит к выводу, что такой подход при

его распространении на отечественное законодательство обладает рядом недостатков: казуистическим характером решения, нарушением устоявшейся правоприменительной практики, игнорированием лицензионных соглашений правообладателей. В связи с этим целесообразно проведение комплексной и системной оптимизации гражданского и уголовного законодательства, результатом которой должен стать специальный режим защиты виртуальных объектов.

---



### Ключевые слова

невзаимозаменяемый токен; виртуальный объект; цифровая валюта; вредоносная программа; хищение; вымогательство; имущественный ущерб.

---

---

**Благодарности:** статья опубликована в рамках проекта по поддержке публикаций авторов российских образовательных и научных организаций в научных изданиях НИУ ВШЭ.

**Для цитирования:** Мосечкин И.Н. Системные проблемы уголовно-правовой защиты виртуальных объектов // Право. Журнал Высшей школы экономики. 2024. Том 17. № 4. С. 185–209 (in Russ.) DOI:10.17323/2072-8166.2024.4.185.209

*Research article*

## Systemic Problems of Criminal Legal Protection of Virtual Objects



**Ilya N. Mosechkin**

Vyatka State University, 36 Moskovskaya St., Kirov 610000, Russia,  
usr09858@vyatsu.ru, <https://orcid.org/0000-0002-9724-9552>



### Abstract

The article is devoted to the study of the peculiarities of the legal regulation of virtual objects and the problems of protecting public relations associated with their use. In the context of digitalization virtual objects have acquired economic value, and the demand for them is growing every year. However, their legal status remains generally uncertain or not fully defined. The research focuses on the issues of protecting non-fungible tokens, digital currency and in-game virtual objects. The author states that a unified approach to their civil regulation has not been developed. The status of non-fungible tokens remains controversial, and in-game objects are usually equated to intellectual property, while disputes between users and copyright holders that do not extend beyond the game process are not subject to judicial protection. The most regulated is the status of digital currency, however, in this area there are still many shortcomings that require the attention of the legislator. Problems of criminal defense and qualification are closely related to civil law. The rules on crimes in the field of computer information are not able to ensure proper differentiation of liability depending on the consequences of an economic nature. Given the uncertainty of the regime of non-fungible tokens and the application of the “magic circle” concept in relation to game objects, it becomes

difficult to attribute them to the subject of theft or extortion. The question remains open about the distribution of signs of “seizure” and “circulation” of property in relation to digital currency. Foreign legislation (China, the Netherlands, Great Britain) speaks of the possibility of applying theft rules in the event of attacks on virtual objects. The author comes to the conclusion that this approach, if extended to domestic legislation, has a number of disadvantages: the casuistic nature of the decision; violation of established law enforcement practice; ignoring license agreements of copyright holders. In this regard, it is advisable to carry out a comprehensive and systematic optimization of civil and criminal legislation, the result of which should be a special regime for the protection of virtual objects.



### Keywords

non-fungible token; virtual object; digital currency; malware; theft; extortion; property damage.

**Acknowledgments:** the paper is published within the project of supporting the publications of the authors of Russian educational and research organizations in the Higher School of Economics academic publications.

**For citation:** Mosechkin I.N. (2024) Systemic Problems of Criminal Legal Protection of Virtual Objects. *Law. Journal of the Higher School of the Economics*, vol. 17, no. 4, pp. 185–209 (in Russ.) DOI: 10.17323/2072-8166.2024.4.185.209

## Введение

В условиях продолжающейся цифровизации все большее распространение получают отношения, складывающиеся по поводу оборота виртуальных объектов. В отечественном законодательстве и научной литературе не сложилось единой позиции по поводу содержания данного понятия и перечня его видов. В рамках настоящего исследования под виртуальными объектами понимаются любые объекты, не имеющие физического эквивалента и существующие в цифровых условиях [Тумаков А.В., Петраков Н.А., 2021: 68]. Примерами таких объектов являются доменные имена, учетные записи, цифровая валюта, игровые предметы и т.п.

Нематериальный характер не исключает экономической стоимости и высокого спроса, что определяет необходимость адекватного правового регулирования. Сообщества в социальных сетях с большой посещаемостью приносят регулярные доходы от рекламных записей и пожертвований. Популярными стали невзаимозаменяемые токены (NFT — non-fungible token; далее — NFT). В частности, один из них, связанный с картиной *Everydays — The First 5000 Days*, продан за 69,3 млн. дол.<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Available at: <https://www.theverge.com/2021/3/11/22325054/beeples-christies-nft-sale-cost-everydays-69-million> (дата обращения: 29.08.2023)

Виртуальную недвижимость, существующую исключительно в пределах цифровой Метавселенной, приобрело юридическое лицо за 5 млн. дол.<sup>2</sup> В рамках участия в компьютерных играх регулярно совершаются сделки по поводу внутриигровых объектов: внешнего вида персонажей, предметов, доступа к дополнениям и пр. В цифровом виде существуют и обращаются книги, фильмы и другая продукция, не имеющие физических копий. При этом известно и давно доказано: все имеющее экономическую ценность неизбежно привлекает внимание лиц, стремящихся извлечь выгоду криминальным способом. Нематериальный характер объектов не приводит к исключению из правила.

Отечественные ученые-правоведы выделяют риски: хищения аналогов валюты, использующихся в социальных сетях; повреждения и недобросовестного оборота внутриигрового имущества на фоне неполного правового регулирования; противоправного использования криптовалюты; использования аккаунтов третьими лицами [Левинзон В.С., Митин Р.К., 2020: 40].

В зарубежном законодательстве сложились различные подходы к правовому регулированию споров и нарушений, связанных с использованием виртуальных объектов. Среди них встречаются: концепция отказа от вмешательства в отношения в виртуальной среде; возложение обязанности регулирования на разработчиков и правообладателей; применение аналогии норм о вещах и праве собственности; создание специальных правовых режимов и иные [Kasiyanto S., Kilinc M.R., 2022: 301–304].

Вместе с тем в ряде случаев виртуальный элемент тесно переплетен с реальным. Обладатели невзаимозаменяемых токенов рассчитывают на закрепление за ними прав на уникальный цифровой объект и потенциальную перепродажу по более высокой цене. Аккаунты и игровые предметы приобретаются и продаются за реальные денежные средства, даже если это прямо запрещено пользовательским соглашением. Иначе говоря, противоправные действия с виртуальными объектами способны причинить значительный экономический ущерб, превышающий ущерб от традиционных краж, мошенничеств и вымогательств. Отказ от уголовно-правового вмешательства при таких условиях, на наш взгляд, недопустим.

Настоящее исследование сосредоточено на проблемах системного правового противодействия посягательствам на виртуальные объекты, при этом особое внимание уделяется гражданско-правовым и уголов-

---

<sup>2</sup> Available at: URL: <https://www.rbc.ru/crypto/news/628dd1779a794719472a728e> (дата обращения: 29.08.2023)

но-правовым аспектам. Выводы, отраженные в работе, получены благодаря использованию классических методов правовых исследований: формально-логического и сравнительно-правового. Кроме того, применялся метод контент-анализа для изучения материалов правоприменительной практики.

## **1. Постановка проблемы**

Факты посягательства на виртуальные объекты пока трудно назвать распространенными, однако они имеют место и их количество будет возрастать. Криптовалюту похищают или она используется при легализации имущества, добытого преступным путем, а также при получении и даче взятки. Юридическая оценка таких случаев крайне разнообразна. Лишь недавно цифровую валюту стали признавать предметом преступления, чему немало способствовали акты судебного толкования и изменения в законодательстве [Коренная А.А., Тыдыкова Н.В., 2019: 414].

В мировой правоприменительной практике нередко фиксируются противоправные посягательства на внутриигровые объекты. В многопользовательских играх, например, неоднократно имели место мошенничества, направленные на получение виртуальной валюты. Для ее получения игроки часто тратили реальные деньги. Виртуальную валюту обычно официально нельзя преобразовать в реальные деньги, но ее можно продать заинтересованным игрокам на «черном рынке» [Kelly C., Lynes A., 2020: 120]. Кроме того, имеют место вымогательства (в том числе с угрозами применения насилия), направленные на получение виртуальных объектов, применение которых ограничено рамками многопользовательской игры [Овсюков Д.А., 2023: 90–93].

При этом гражданско-правовой режим виртуальной собственности трудно назвать полным и сформированным. Одни объекты относятся к категории «иного имущества», другие — к категории интеллектуальной собственности, а третьи вовсе исключаются из сферы правового регулирования судами [Беликова К.М., 2021: 3]. Дискуссионным остается вопрос о правовой природе NFT со всеми вытекающими из этого последствиями [Рабец А.П., Найденов К.Д., 2023: 143]. Кроме того, как утверждает Н.В. Гаразовская, затруднительно применение норм вещного права к объектам виртуальной собственности, так как они имеют явно выраженный нематериальный характер, хотя и могут приобретаться, отчуждаться и обладать реальной ценностью [Гаразовская Н.В., 2020: 278–279].

В обществе сложилось преобладающее отношение к виртуальной собственности. Так, в ходе социологического опроса 360 человек исследователи установили, что 37% респондентов сталкивались с взлома-

ми аккаунтов, кражей игровых персонажей и игровой валюты, а также мошенничеством. При этом 68% респондентов посчитали хищения и иные противоправные деяния виртуальных объектов равноценными преступлениям, совершаемым по отношению к реально существующему имуществу. Кроме того, 71% опрошенных высказались в пользу установления для виртуальной собственности такого же режима, как для реальной [Васильев А.М., Козырин А.А., 2019: 40–43].

Уголовное законодательство также нельзя назвать свободным от пробелов. В условиях вызовов цифровизации его адаптация происходила и происходит точечно и противоречиво. Это привело к весьма отличающимся подходам к правовой защите. Например, неправомерный доступ к игровому аккаунту запрещает ст. 272 Уголовного кодекса Российской Федерации (далее — УК РФ; УК), однако ее конструкция не позволяет охватить в полной мере экономический ущерб от утраты виртуального имущества или его использования виновным лицом. Статьи 146 и 180 УК применяются независимо от того, существуют ли физические копии результата интеллектуальной деятельности или данные результаты имеют только цифровой вид. Значительные проблемы в квалификации порождают хищения виртуальных объектов, поскольку нерешенным остается вопрос об отнесении некоторых их видов к предмету преступления.

В то же время необходимо обратить внимание, что пробелы уголовно-правового регулирования тесно связаны с пробелами в гражданском праве. Неопределенность режима виртуальных объектов часто приводит к невозможности применения охранительных норм. Отталкиваясь от указанного, считаем целесообразным рассмотреть проблемы защиты виртуальных объектов, таких как: невзаимозаменяемые токены, цифровая валюта и внутриигровые предметы.

## **2. Гражданско-правовой аспект защиты виртуальных объектов**

Связь уголовного законодательства с гражданским имеет особое значение при квалификации преступлений против собственности или в сфере экономической деятельности. Справедливость и полнота запретов, а также надлежащее наказание за их нарушение невозможны, если отношения урегулированы не в полной мере. Реагируя на вызовы цифровизации, законодатель неоднократно подвергал оптимизации ст. 128 Гражданского кодекса Российской Федерации (далее — ГК РФ), в результате чего к объектам гражданских прав были отнесены цифровые права и цифровые рубли. Однако это не устранило неопределенности статуса ряда виртуальных объектов.

Отечественное законодательство не содержит норм, специально посвященных невзаимозаменяемым токенам (NFT). По существу это цифровой объект с уникальными метаданными, закрепляющий связь держателя с иным объектом. С одной стороны, невзаимозаменяемые токены могут свидетельствовать об обладании изображением, видеозаписью, доменным именем. Именно такая особенность и порождает спрос на них. С другой стороны, NFT также могут быть привязаны к залоговым или кредитным обязательствам, что пока распространено в меньшей степени [Fortnow M., Terry Q., 2021: 15]. Как бы то ни было, невзаимозаменяемые токены обладают экономической стоимостью и не запрещены к обороту на территории России.

В литературе отмечается, что при отсутствии конкретных правовых норм, посвященных режиму и статусу NFT, решающее значение имеют правила конкретной платформы [Рабец А.П., Найденов К.Д., 2023: 147]. В то же время такие правила не могут содержать уголовно-правовых норм, а диспозиции бланкетного характера не дают к ним отсылки. Иначе говоря, их использование для уголовно-правовой защиты проблематично.

Возвращаясь к вопросам гражданско-правового регулирования, необходимо отметить, что одни специалисты относят невзаимозаменяемые токены к категории «иное имущество», другие — к категории «цифровые права» [Брисов Ю.В., Победкин А.А., 2022: 64]. Точку в споре, как представляется, должен положить законодатель, однако этого еще не сделано. Между тем разница в правовых статусах названных категорий весьма велика, а их защита силами уголовного права неодинакова. Встречается также весьма критикуемая позиция об отнесении NFT к объектам интеллектуальной собственности [Рожкова М.А., 2022: 37]. При этом сам невзаимозаменяемый токен не является художественным, литературным или иным произведением, а лишь в своеобразной форме информирует о правах на такой объект.

Ученые-правоведы убедительно аргументируют, что NFT-токены не являются вещами (из-за отсутствия материального признака), не являются цифровыми правами (так как не отвечают признакам, закрепленным в ст. 141.1 ГК РФ) и не являются имущественными правами. Больше всего доводов приводится в пользу отнесения невзаимозаменяемых токенов к категории «иное имущество» [Рабец А.П., Найденов К.Д., 2023: 150]. Тем не менее статус такого объекта законодательно не определен, а правоприменительная практика малочисленна. Все это неизбежно будет приводить к проблемам квалификации и уголовно-правовой защиты.

В частности, обман, повлекший переход невзаимозаменяемого токена от одного лица к другому, подпадает под признаки составов престу-

плений, закрепленных в ст. 159 УК «Мошенничество» и ст. 165 УК «Причинение имущественного ущерба путем обмана или злоупотребления доверием». Признание NFT имуществом создает возможность применения ст. 158 УК «Кража», ст. 161 «Грабеж» или ст. 162 «Разбой», хотя это не вполне отвечает традиционной трактовке предмета преступлений. Отнесение NFT к объектам интеллектуальной собственности и вовсе открывает дорогу для квалификации содеянного по ст. 146 УК. Как видно, применение той или иной нормы во многом зависит от категории, к которой будут отнесены невзаимозаменяемые токены. В рассматриваемом контексте необходимой видится дальнейшая оптимизация гражданского законодательства, направленная на уточнение их правовой природы, порядка и формы заключения сделок по отношению к ним и особенностей исполнения обязательств.

Дискуссии в теории и практике вызывает и правовая природа внутриигровых виртуальных объектов. Они появились раньше невзаимозаменяемых токенов, чаще становились предметом судебных споров, однако их регулирование трудно назвать полным и адекватным. В современных играх возможно приобретение за реальные денежные средства цифровых разновидностей оружия, мебели, недвижимости, аватаров, дополнений и т.п. В большинстве случаев предусматривается, что игровые предметы предназначены лишь для использования в игре по ее правилам, а их оборот не должен осуществляться в реальном мире. Международный характер индустрии позволил распространить идентичные или сходные условия для пользователей.

Вопреки ограничениям широко распространились платформы «черного рынка», позволяющие заключать сделки с игровыми предметами [Lee E. et al., 2018: 1826]. Игроки также могут договариваться о передаче того или иного предмета, совершая плату вне виртуального мира. Таким образом, оборот игровых предметов сформировался: фактически, но не юридически совершаются сделки купли-продажи, дарения и иные. В литературе верно отмечается, что виртуальное имущество обладает признаками объектов интеллектуальной собственности, но также и характерными чертами имущества: его можно создавать, продавать, приобретать [Левинзон В.С., Митин Р.К., 2020: 41].

Хотя игровые объекты выглядят как вещи, подразделяются на движимые и недвижимые, приобретаются за плату различным образом, к категории вещей их, как утверждает О.Н. Горохова, отнести нельзя в связи с отсутствием материального признака и признака владения [Горохова О.Н., 2019: 380]. Автор также утверждает, что игровые объекты не отличаются индивидуальными характеристиками, однако в этой части все же необходимо отметить, что разработчикам ничто не мешает создать

индивидуально-определенный объект в единственном числе (например, с использованием блокчейн-технологий), если это необходимо в рамках игры. Тем не менее к вещам игровые объекты действительно относить трудно и нецелесообразно.

Поддержку в доктрине и практике нашел подход, при котором игровое виртуальное имущество относится к объектам интеллектуальной собственности. Такая позиция отвечает положениям, закрепленным в ч. 1 ст. 1225 и ст. 1261 ГК, т.е. игрок не становится собственником того или иного объекта, а получает право на его использование, определяемое лицензионным соглашением.

Этот момент обычно отдельно оговаривается правообладателем, а перед началом игры пользователь обязан согласиться с установленными правилами. Например, для использования игровой интернет-платформы Steam требуется заключить соглашение подписчика, в разделе 2 «Лицензии» которого указывается: «Настоящим Valve передает вам, а вы принимаете неэксклюзивное право пользования Контентом и Услугами в личных некоммерческих целях (за исключением случаев, когда коммерческое использование разрешено в прямой форме в настоящем документе или в соответствующих Условиях подписки). Передаваемое право не порождает никакого титула или права собственности на Контент и Услуги»<sup>3</sup>.

Условия использования многопользовательской игры Path of Exile указывают на ограниченность лицензии, отсутствие права собственности на какие-либо элементы игры, запрет передавать монеты и использовать их за пределами установленных ограничений, обязанность производить торговлю виртуальными предметами только с помощью внутриигровых механизмов<sup>4</sup>. Лицензионное соглашение игровой онлайн-платформы Blizzard содержит похожие условия. Отдельно прописан запрет на сбор внутриигровой валюты, предметов или ресурсов для продажи / обмена за пределами Платформы или Игр<sup>5</sup>.

Соглашение с компанией Gaijin Entertainment прямо указывает, что предоставляемая лицензия на право использования игрового клиента и игры является неисключительной, только для личного использования, ограниченной и отзывной. Сами игры и игровые объекты не продают-

<sup>3</sup> Available at: URL: <https://store.steampowered.com/about/Steam?l=russian> (дата обращения: 31.08.2023)

<sup>4</sup> Available at: URL: <https://ru.pathofexile.com/legal/terms-of-use-and-privacy-policy> (дата обращения: 31.08.2023)

<sup>5</sup> Available at: URL: <https://www.blizzard.com/ru-ru/legal/08b946df-660a-40e4-a072-1fbde65173b1/licenzionnoe-soglashenie-s-konechnym-polzovatelem-dlya-emea-blizzard> (дата обращения: 31.08.2023)

ся. Внутриигровые предметы, которые можно приобрести за денежные средства, составляют неотъемлемую часть соответствующей Игры, и их использование регулируется Лицензией в той же степени, что и Игры, включая любые и все применимые ограничения<sup>6</sup>.

Наделение правообладателя правом устанавливать строгие ограничения в отношении обладаемого результата интеллектуальной собственности выглядит логичным, пока виртуальные отношения не перетекают в реальные. Пользователи совершают покупки в игре на внушительные денежные суммы, прилагают усилия для получения какого-либо объекта, а значит, должны защищаться правом. Установленные лицензионными соглашениями ограничения ставят пользователя в заведомо проигрышное положение по сравнению с правообладателем, что порождает гражданско-правовые споры.

В частности, как следует из апелляционного определения Московского городского суда по делу № 33-21065/19, доступ истца Б.В.В. к многопользовательской бесплатной онлайн-игре был ограничен за нарушение правил, связанных с использованием «золотых монет», приобретаемых за плату. В 2013 году владелец одного из персонажей в игре предложил оплатить 550 руб. для снятия наказания с его персонажа, что Б.В.В. сделал. В результате наказание было снято. В октябре 2013 года ответчик вновь ограничил доступ истца к игре, расценив совершение платежа другим игроком для снятия ограничений с персонажа как нарушение правил игры. В апелляционном определении Московским городским судом было подтверждено, что действия ответчика и пользователя игры относятся исключительно к игровому процессу, регулируются внутренними правилами ответчика, а поэтому не подлежат судебной защите. Более того, в судебном акте прямо указано на недопустимость ссылки на деятельность ответчика по оказанию услуг развлекательного характера в рамках рассматриваемого спора<sup>7</sup>.

Из рассматриваемого примера видно, что правообладатель может лишить пользователя доступа даже к оплаченному им за реальные деньги виртуальному имуществу. В отдельных случаях это не лишено оснований, но отсутствие судебной защиты в целом влечет риск злоупотребления правом. Кроме того, туманными при действующем регулировании выглядят перспективы споров между игроками из-за завладения виртуальными внутриигровыми объектами путем обмана, взлома аккаунта или иным противоправным способом. Ущерб от таких действий может

---

<sup>6</sup> Available at: <https://legal.gaijin.net/eula> (дата обращения: 31.08.2023)

<sup>7</sup> Апелляционное определение Московского городского суда от 20.05.2019 по делу № 33-21065/19 // ГАС Правосудие.

быть весьма значительным. Применение уголовно-правовых норм в ряде случаев невозможно, поскольку само по себе нарушение лицензионного соглашения не образует состава преступления, если только не имеет-ся иных признаков (например, неправомерного доступа к компьютерной информации или незаконного использования объектов авторского права). В силу ст. 1062 ГК, часто применяемой судами к подобного рода отношениям, требования пользователей не подлежат судебной защите. Игроку остается лишь уповать на правообладателя, хотя в случае хищения реальных вещей были бы применены совершенно иные механизмы восстановления нарушенных прав.

Статус криптовалюты или цифровой валюты в России до принятия Федерального закона от 31.07.2020 № 259-ФЗ «О цифровых финансовых активах, цифровой валюте и о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации» (далее — ФЗ о ЦФА) оставался неопределенным и порождающим бурные дискуссии о правовой природе и возможном применении<sup>8</sup>. В то же время регулярно совершались сделки по поводу криптовалюты и с ее помощью. Ею пытались завладеть противоправными способами: обманом, вымогательством и иными. Неопределенность приводила к значительным проблемам при уголовно-правовой квалификации.

Вступление в силу ФЗ о ЦФА в целом оказало положительное влияние на прояснение статусов цифровой валюты и цифровых финансовых активов. В соответствии с п. 5 ст. 14 указанного нормативного акта, цифровая валюта не принимается в качестве встречного предоставления за передаваемые товары, выполняемые работы, оказываемые услуги. Такой запрет распространяется на юридические лица, личным законом которых является российское право, а также обособленные подразделения международных организаций и иностранных юридических лиц, обладающие гражданской правоспособностью, созданные на территории России. Равным образом запрет распространяется на физических лиц, фактически находящихся в России не менее 183 дней в течение 12 следующих подряд месяцев. В то же время ч. 3 ст. 1 ФЗ о ЦФА прямо говорит, что цифровая валюта может быть принята в качестве средства платежа и (или) в качестве инвестиций.

Как бы то ни было, и до, и после принятия данного нормативного акта имели место правовые споры и противоправные деяния, связанные с посягательствами на криптовалюту. В частности, Приморским

---

<sup>8</sup> Федеральный закон от 31.07.2020 № 259-ФЗ «О цифровых финансовых активах, цифровой валюте и о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации». Вступил в силу с 1.01.2021 // СПС Консультант Плюс.

районным судом Санкт-Петербурга в решении по делу № 2-2959/2021 от 30.07.2021 указано, что операции с криптоактивами «не обеспечиваются принудительной силой государства», а это означает невозможность передачи активов посредством исполнения судебных актов.

Не в полной мере решен вопрос о завещании и передаче криптовалюты по наследству. В ходе судопроизводства возникают значительные проблемы с доказательствами принадлежности криптовалюты конкретному лицу. В доктрине обращается внимание на необходимость распространения на криптовалюту норм гражданского законодательства как общего правила в целях избежать злоупотребления правами сильной стороной договора [Абрамова Е.Н., 2022: 353].

С другой стороны, заметно расширение правового признания цифровой валюты в России и формирование правоприменительной практики. Огромную роль в этом сыграло принятие ФЗ о ЦФА. Вероятно, можно спрогнозировать дальнейшее уточнение его положений и дополнение новыми нормами.

Исследование особенностей и состояния гражданско-правового регулирования виртуальных объектов позволило сформулировать промежуточные выводы. Единого подхода по отношению к таким объектам, несмотря на схожесть их признаков, в гражданском законодательстве не имеется, что связано с их различным содержанием и временными промежутками в появлении в общественной жизни. Наименее урегулированным видится статус невзаимозаменяемых токенов. На наш взгляд, назрела необходимость принятия специальных правовых норм, проясняющих статус NFT и уточняющих порядок и формы заключения сделок по отношению к ним и особенностей исполнения обязательств. Такой шаг существенно усилит защиту с помощью административно-правовых и уголовно-правовых норм с диспозициями бланкетного характера.

Виртуальные внутриигровые объекты чаще всего оцениваются как объекты интеллектуальной собственности, при этом споры между пользователями и правообладателями, не выходящие за пределы игрового процесса, не подлежат судебной защите. Непризнание деятельности правообладателей игр в качестве оказания услуг затрудняет защиту прав потребителей. Думается, отождествление азартных игр и иных игр недопустимо в силу их различного содержания и значения. В условиях, когда пользователи вкладывают огромные денежные суммы в приобретение виртуальных предметов мебели, недвижимости, элементов внешнего вида, необходимы должное закрепление и защита их прав. Помимо прочего, это позволит преодолеть злоупотребление правом со стороны правообладателя, а также противоправные действия иных игроков. В свете сказанного особенно актуально утверждение Дж. Бонар-Бриджеса: не

следует полагаться на разработчиков, когда речь идет о больших деньгах. Поэтому для защиты инвестиций требуется законодательное признание геймеров как класса защищенных потребителей [Bonar-Bridges J., 2016: 88].

Наиболее урегулирован из всего перечисленного статус цифровой валюты. Очевидно, законодатель понимает актуальность вопроса и потребность общества в его решении. Несмотря на проблемы, внимание на которые обращают теоретики и практики, заметно правильное направление первых шагов по совершенствованию отечественного законодательства. В то же время нет сомнений в будущих существенных переработках нормативных актов, регулирующих цифровые финансовые активы.

Анализ гражданско-правового регулирования отдельных виртуальных объектов показал его неполноту и противоречия. Появляются новые разновидности «цифрового имущества», казуистичные реакции законодателя на которые не приводят к формированию цельной системы. Напрашивается вывод о введении отдельного института виртуальных объектов со своим правовым режимом и иными особенностями. В то же время лишь силами гражданского права невозможно обеспечить надлежащую защиту прав обладателей такими объектами, в связи с чем целесообразно рассмотреть в работе вопрос об уголовной ответственности.

### **3. Уголовно-правовой аспект защиты виртуальных объектов**

Приговором мирового судьи судебного участка № 213 Раменского судебного района Московской области по делу №1-20/2014 от 2.06.2014 гражданин Ш.Д.Б. был признан виновным в совершении девяти преступлений, предусмотренных ч. 2 ст. 272 УК «Неправомерный доступ к компьютерной информации». Все эпизоды характеризуются схожими признаками. Действуя из корыстной заинтересованности и имея информацию о логинах и паролях, подсудимый осуществлял не согласованный с правообладателем и пользователями доступ к учетным записям многопользовательской игры «Lineage 2». Из инвентарей игровых персонажей пользователей он продавал различные предметы в виртуальный магазин. Полученную таким образом игровую валюту (адены) подсудимый в дальнейшем преобразовывал в реальные денежные средства через системы интернет-платежей. За совершение девяти преступлений ему было назначено наказание в виде одного года и двух месяцев ограничения свободы<sup>9</sup>.

<sup>9</sup> Приговор мирового судьи судебного участка № 213 Раменского судебного района Московской области от 02.06.2014 по делу №1-20/2014 // ГАС Правосудие.

Как видно из приведенного примера, правоприменительной практике достаточно давно (с момента вынесения приговора прошло почти 10 лет) и хорошо известны случаи посягательств на виртуальные объекты. С тех пор распространился оборот цифровой валюты, появились технология блокчейн и невзаимозаменяемые токены. С уверенностью можно говорить о появлении новых разновидностей виртуальных объектов в будущем.

Неправомерный доступ является одним из самых распространенных способов завладения ими. Квалификация осуществляется по ст. 272 УК за исключением случаев, когда посягательство осуществляется на критическую информационную инфраструктуру государства. Использование вредоносных программ, если оно имело место, дополнительно квалифицируется по ст. 273 УК. Причиненный вред в виде утраты виртуальных объектов (приобретенных за плату), а также их дальнейшая судьба остаются за рамками названных составов преступления.

Одним неправомерным доступом перечень способов посягательств на названные объекты не ограничивается. Фактически они разнообразны, но некоторые виды не находят должного юридического отражения. В ходе изучения особенностей гражданско-правового регулирования уже отмечалось, что для виртуальных объектов характерны отдельные черты имущества: возможность создания, продажи, приобретения и т.п. Подобно вещам, виртуальные объекты могут быть похищены тайно, открыто или путем обмана. Совершаются их вымогательства, сопряженные с насилием или угрозами какого-либо рода. Каждый способ влияет на квалификацию содеянного, как и правовой статус виртуального объекта.

В первую очередь стоит остановиться на противоправных деяниях, совершаемых в отношении криптовалюты. В подавляющем большинстве случаев ранее уполномоченные органы не признавали Bitcoin, Ethereum и прочее предметом преступления, что влекло отказ в возбуждении уголовного дела. Такой подход соответствовал традиционному пониманию имущества в нормах о хищении, к которому компьютерный код в различных проявлениях относить нельзя. Принятие ФЗ о ЦФА, а также разъяснения, содержащиеся в различных постановлениях Пленума Верховного Суда Российской Федерации, существенно образом повлияли на правоприменительную практику, складывающуюся по поводу посягательств на цифровую валюту. В настоящее время все чаще цифровая валюта признается иным имуществом, что порождает соответствующие правовые последствия. В частности, в апелляционном определении Санкт-Петербургского городского суда по делу № 22-2616/2022 отмечено, что вопреки доводам, изложенным в апелляционных жалобах, похищенная криптовалюта является иным имуществом, поскольку к иму-

щественным правам в соответствии со ст.128 ГК относятся и цифровые права. Такая позиция отвечает и требованиям, закрепленным в примечании к ст. 158 УК<sup>10</sup>.

Пока единообразие в практических подходах по отношению к посягательствам на криптовалюту (или к ее противоправному использованию) формируется, ее целесообразно отнести к категории «иное имущество» в рамках различных составов преступлений. Это позволит без ограничений применять нормы о хищениях, вымогательстве, легализации (отмывании), взяточничестве и иные. Не исключается в том числе квалификация тайного хищения цифровой валюты по ст. 158 УК, поскольку законодатель давно прямо допускает возможность кражи безналичных денежных средств, пусть и находящихся на банковском счете. Правда, подобное расширение предмета хищения вступает в некоторое противоречие с такими юридическими конструкциями, как «изъятие» и «обращение» имущества. Кроме того, следует отметить, что выделение и особая защита одной разновидности виртуальных объектов может служить только временной мерой казуистичного характера. Постоянное правовое противодействие посягательствам на такие объекты должно быть комплексным и системным.

NFT-токены также тесно связаны с блокчейн-технологией, как и криптовалюта. Однако уголовно-правовая квалификация противоправных действий, совершаемых с ними, намного сложнее. В отличие от криптовалюты, невзаимозаменяемые токены не являются средством платежа. Их ценность состоит, прежде всего, в закреплении прав на какой-либо объект посредством записи в распределенном реестре. Соответственно, для потенциальных правонарушителей интерес имеет и сам NFT-токен, и объект, права на который закрепляются с его помощью.

В обществе распространено мнение о невозможности подделки невзаимозаменяемых токенов. На наш взгляд, оно опрометчиво. В научной литературе приводятся примеры, как хакер подделал NFT, продав его затем более чем за 60 млн. дол. [Astakhova L.V., Kalyazin N.V., 2022: 119]. Скорее всего, с распространением невзаимозаменяемых токенов в деятельности человека количество их подделок возрастет.

Рассматривая проблему фальсификации, стоит остановиться на возможности привлечения к ответственности. Отечественный уголовный кодекс запрещает подделку денег и ценных бумаг (ст. 186 УК), средств платежей (ст. 187), документов, государственных наград, штампов, печатей или бланков (ст. 327), акцизных марок, специальных марок или зна-

---

<sup>10</sup> Апелляционное определение Санкт-Петербургского городского суда от 16.05.2022 по делу № 22-2616/2022 // ГАС Правосудие.

ков соответствия (ст. 327.1) документов, а также документов на лекарственные средства (ст. 327.2). Ни одну из этих статей нельзя применить к подделке NFT, что означает ненаказуемость такого действия.

Кроме того, завладение невзаимозаменяемыми токенами (а значит, и связанными с ними объектами) фактически возможно путем хищения. Наибольшая угроза здесь — фишинговое мошенничество, в результате которого виновные лица получают доступ к NFT. В частности, известность получило хищение невзаимозаменяемых токенов у коллекционера Тодда Крамера. Он использовал «горячий кошелек», имеющий постоянное подключение к Интернету и позволяющий быстро покупать или продавать монеты и токены без выполнения дополнительных настроек. Получив посредством фишинга доступ к кошельку, правонарушители распродали невзаимозаменяемые токены на сумму, превышающую 2 млн. дол. [Pulgarin E.X., 2022]<sup>11</sup>.

Не исключаются кража, грабеж и разбой по отношению к NFT. Допустимо провести аналогию. Если правонарушитель использует платежную карту другого лица, совершая тайное хищение путем перевода электронных денежных средств на свой расчетный счет, то содеянное квалифицируется по п. «г» ч. 3 ст. 158 УК. Точно таким же образом правонарушитель может получить доступ к кошельку с данными о NFT-токенах и произвести их незаконное отчуждение себе или кому бы то ни было еще. В чем заключается принципиальное отличие? Прежде всего в статусах электронных денежных средств и NFT. В условиях правовой неопределенности природы невзаимозаменяемых токенов становится затруднительным или вовсе невозможным применение уголовно-правовых норм о хищении. Опять же встает вопрос о соответствии таким признакам объективной стороны, как изъятие и обращение.

Признание NFT объектом интеллектуальной собственности (попытки реализации данного, весьма спорного подхода, предпринимались в проекте Федерального закона № 126586-8 «О внесении изменений в статью 1225 части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации (в части расширения перечня охраняемых результатов интеллектуальной деятельности в виде невзаимозаменяемых токенов)») категорически исключит применение норм о краже, мошенничестве, грабеже и разбое. Отнесение NFT к категории цифровых прав на имущество обозначит возможность защиты с помощью ст. 159 УК, но не с помощью его ст. 158, 161 и 162.

Наконец, признание невзаимозаменяемых токенов имуществом позволит создать почти такой же режим защиты, как и для иных разновид-

---

<sup>11</sup> Available at: [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=4275490](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4275490) (дата обращения: 02.09.2023)

ностей имущества. Решение остается за законодателем, но его актуальность сомнений не вызывает. К слову, неопределенность статуса NFT не помешала английскому законодателю признать его собственностью (без уточнения, являются ли токены «вещами в действии» или «прочими нематериальными активами»). Данный подход способствовал применению норм о краже, а значит, надлежащей защите потерпевших [Pulgarin E.X., 2022].

Пока можно с уверенностью говорить о возможности применения ст. 272 УК к неправомерному доступу к кошельку, а также ст. 273 — при использовании вредоносных программ. Как говорилось выше, дифференциация ответственности в зависимости от суммы ущерба с таким подходом обеспечивается не в полной мере. Кроме того, на наш взгляд, утрата NFT-токенов, являющаяся следствием противоправных действий, в большей степени наносит ущерб общественным отношениям в сфере экономики, нежели отношениям, складывающимся в сфере компьютерной информации. Иначе говоря, основной объект преступления имеет экономическую природу. Таким образом, одних лишь ст. 272 и 273 УК недостаточно для полноценной защиты обладателей невзаимозаменяемых токенов.

В то же время некоторые составы преступления в действующей редакции УК охватывают, на наш взгляд, определенные посягательства. В частности, широкий перечень предметов преступления, закрепленный в ст. 163, позволяет привлекать к ответственности за вымогательские действия в отношении NFT. Однако норма применима лишь к требованиям, подкрепленным угрозой, а тайные, открытые, насильственные или обманные хищения остаются за пределами ее действия.

Внутриигровые виртуальные объекты при сложившемся гражданско-правовом подходе относятся к объектам интеллектуальной собственности, а их защита в основном обеспечивается правообладателями в рамках лицензионных соглашений. По существу, используется концепция так называемого «магического круга», защищающего игровой процесс от правового вмешательства. В современных условиях концепция неадекватна рискам утраты объектов, имеющих для игроков экономическую ценность или являющихся результатом больших трудозатрат. В зарубежной доктрине верно отмечается, что с быстрым развитием технологий грань между реальным и виртуальным миром стирается, и как только внутриигровые товары приобретают значительную реальную ценность, концепция магического круга становится все более иллюзорной [Lintaman D., 2020: 14]. Именно наличие реального, оценимого ущерба от утраты виртуального объекта обуславливает необходимость всесторонней правовой защиты.

Завладение игровыми объектами против воли их обладателя осуществляется несколькими способами. Самым распространенным из них вновь является неправомерный доступ к аккаунту (учетной записи). Его совершение квалифицируется по ст. 272 УК, а также по ст. 273, если использовались вредоносные программы. Стоимость утраченных пользователем объектов в рамках уголовного судопроизводства по данным статьям обычно не принимается во внимание, а возмещение ущерба от их утраты зависит от действий правообладателя.

Еще одним распространенным способом завладения виртуальным имуществом является мошенничество. Зарубежные правоохранительные органы неоднократно сталкивались с ним [Holden J.T., Ehrlich S.C., 2017: 570–571]. В отечественной практике хищение игрового объекта в результате обмана мошенничеством не признается в силу отсутствия предмета преступления. В действительности нетрудно предусмотреть не только переход по фишинговым ссылкам с ложным содержанием, но и простейший обман одним игроком другого, повлекший передачу какого-либо объекта. Применение ст. 159 УК невозможно, даже если этот предмет был приобретен первым игроком за плату. Это обусловлено правовым статусом внутриигровых виртуальных объектов, не являющихся ни имуществом, ни правом на него. В рассматриваемом контексте также трудно определить потерпевшего. Получается, что игрок понес реальный ущерб, но в рамках лицензионного соглашения все игровые элементы его собственностью не являются. Правообладателю реального ущерба не наносится, поскольку игровой элемент не покидает пределов игры.

О сложившейся ситуации в отечественной литературе отмечают: похищение имущественных благ в виде информации, объектов интеллектуальной собственности, работ или услуг в практической деятельности оценивается как непередача должного, а похищение товара оценивается как противоправное завладение чужим имуществом, и вопрос о непередаче должного никто не ставит. Тем не менее во всех этих ситуациях механизм совершения преступления один и тот же [Хилюта В.В., 2022: 10].

Насильственные способы также применяются для завладения виртуальными объектами. В частности, Верховный суд Нидерландов подтвердил, что имело место ограбление, когда два мальчика потребовали от третьего передать им магический амулет и маску в онлайн-игре RuneScape. Их действия сопровождалась угрозами неvirtуального физического насилия. По мнению защиты, игровые магический амулет и маска не обладают ценностью, а представляют собой последовательность компьютерного кода. Рассматривая дело, судья отметил, что материальная форма не является обязательной для признания вещей похищенными.

Таким образом были применены нормы о хищении, как если бы предметом выступала обычная вещь [Wildman N., McDonnell N., 2020: 494–495].

В отечественном законодательстве содеянному примерно соответствуют нормы о групповом разбое или вымогательстве (в зависимости от временного промежутка между угрозой и передачей имущества). Однако правовой статус внутриигрового объекта не позволяет отнести его к предмету хищения, в том числе предусмотренного ст. 162 УК. Предмет вымогательства является более широким по содержанию. Д.А. Овсюков полагает, что к нему можно отнести и виртуальные ценности как действия имущественного характера [Овсюков Д.А., 2023: 93–96]. Позиция автора является смелой, однако при действующем правовом регулировании без внесения изменений о правовом режиме она вряд ли найдет полноценную поддержку в правоприменительной практике.

Как полагают П.П. Степанов и М.А. Филатова, для российского уголовного права наиболее очевидны два пути развития:

возврат к хищению в традиционном его понимании при условии параллельной разработки иного регулирования имущественных отношений в отношении цифровых (в том числе виртуальных) активов;

расширение признаков хищения путем иного толкования вещного и экономического признаков предмета хищения, а также широкого подхода к владению и изъятию [Степанов П.П., Филатова М.А., 2021: 753].

Применение норм о хищении к игровым виртуальным объектам, с одной стороны, является наиболее простым решением, хотя в гражданском праве к имуществу они не относятся. Н.И. Пикуров полагает, что гражданско-правовая и уголовно-правовая оценки нарушений имущественных прав могут не совпадать. В этом смысле не образуется разных отраслевых понятий — различается именно оценка юридических фактов, а возможность такого расхождения заложена в самой сути функций гражданского и уголовного права [Пикуров Н.И., 2021: 45].

Изучение зарубежного законодательства показывает, что внутриигровые объекты, находящиеся у пользователя, защищаются уголовным правом как имущество. Такой подход используется, например, в Китае. Предмет хищений в китайском уголовном законодательстве не ограничивается материальными объектами. В то время как в гражданском праве остается неопределенность статуса виртуальной собственности, ее уголовно-правовая защита все равно применяется [Wang H., 2023: 15].

Приведенный выше пример из практики Верховного суда Нидерландов дополнительно демонстрирует возможность применения положений о грабеже, разбое или вымогательстве. Традиционные нормы, предусматривающие ответственность за различные формы хищения, применялись к виртуальным внутриигровым объектам в Южной Корее,

причем довольно давно [Arias A.V., 2007: 68]. Кроме того, как отмечает В.В. Хилюта, идея признания виртуальных объектов (игрового имущества) в качестве объектов собственности доминирует в правовой доктрине стран общего права [Хилюта В.В., 2021: 72]. Примеры подходов, применяемых в законодательстве зарубежных стран, пока не являются распространенными, однако они иллюстрируют применимость подхода о признании игровых объектов имуществом и их защите, невзирая на ограничения лицензионных соглашений.

Необходимо отметить, что расширение норм о хищении и вымогательстве на виртуальные игровые объекты имеет недостатки. Во-первых, нарушится устоявшаяся правоприменительная практика, что породит множество новых ошибок следственных и судебных органов. Во-вторых, такое решение казуистично и игнорирует другие формы посягательства (уничтожение, подделку и пр.) на всевозможные виртуальные объекты. В-третьих, сущность игровых объектов вряд ли позволяет полностью отказаться от учета лицензионного соглашения, поскольку именно оно определяет, какое поведение в игре является нормальным. Если правила изначально позволяют (и даже поощряют) обман, нападения и иные действия, влекущие утрату виртуального объекта у пользователя, то применять уголовно-правовые нормы к таким отношениям бессмысленно. И наоборот, если правила запрещают завладение виртуальным объектом, но оно было совершено и причинило ущерб, то уголовно-правовая защита необходима. Таким образом, есть основания полагать, что простое расширение норм о хищении и вымогательстве не является правильным разрешением проблем. Более верный подход — дополнение уголовного законодательства комплексом взаимосвязанных норм, предусматривающих ответственность за посягательства на виртуальные игровые объекты.

Как показано выше, адекватной уголовно-правовой защиты заслуживает вся категория виртуальных объектов в целом, а не только отдельные их виды. Хотя, как отмечает Н.И. Пикуров, практика в основном справляется с проблемами, связанными с формированием цифровой экономики, стремительное накопление этих проблем неизбежно вызовет реформирование системы преступлений против собственности в свете новых требований экономической жизни [Пикуров Н.И., 2021: 55].

Мы наблюдаем, как подвергается уголовной ответственности преступник, похитивший, например, ноутбук или мобильный телефон, но если дело касается виртуальных объектов, порой превышающих по стоимости реальные предметы, то лицо, завладевшее ими, по какой-то причине часто остается безнаказанным. Для не обладающего юридически-

ми знаниями потерпевшего столь отличающаяся официальная реакция по схожим для него вредным последствиям будет несправедливой, что в массе безусловно способствует росту социальной напряженности и недоверию к правовой системе. По мнению Е.А. Русскевича, которое автор настоящей статьи поддерживает, виртуальные объекты не должны и не могут быть исключены из уголовно-правовой охраны только потому, что обладают несколько иной природой, выражены в другой форме и выглядят, попросту говоря, незнакомыми [Русскевич Е.А., 2019: 167].

## **Заключение**

Виртуальные объекты приобретают все большее значение в условиях цифровизации жизнедеятельности человека. Их стоимость в ряде случаев сопоставима со стоимостью недвижимого имущества и автомобилей, а количественный перечень неустанно пополняется новыми разновидностями. При этом гражданское законодательство относит виртуальные объекты к разным категориям, регулирует их статус фрагментарно и обеспечивает лишь выборочную защиту. В силу специального нормативного акта в большей степени регламентировано положение цифровой валюты. В отношении внутриигровых виртуальных объектов применяется концепция «магического круга», защищающая игровой процесс от правового вмешательства. Такие объекты относятся к категории интеллектуальной собственности, к ним применяются ограничения, закрепленные в ст. 1062 ГК, что создает риски злоупотребления правообладателя правом и препятствует судебной защите пользователей. Статус невзаимозаменяемых токенов до сих пор не нашел надлежащего отражения в гражданском законодательстве.

Названные и иные виртуальные объекты роднит то, что в них активно вкладываются денежные средства, время и труд человека. Неопределенность правового режима, неполнота регулирования крайне негативно сказывается на развитии цифровой экономики. Отсутствие адекватных гражданско-правовых норм, к сожалению, приводит к затруднению или невозможности уголовно-правовой защиты.

Создались проблемы в квалификации посягательств на невзаимозаменяемые токены, поскольку не уточнен их правовой статус. Признание внутриигровых объектов интеллектуальной собственностью препятствует применению норм о хищении, в то время как фактически оно имеет место. На фоне названных недостатков регулирования более полной выглядит уголовно-правовая защита цифровой валюты, однако не вполне справедливо и правильно то, что какому-либо виртуальному объекту отдается большее предпочтение.

Исследование показало необходимость переосмысления применяемых подходов правового регулирования виртуальных объектов. Точечные, казуистичные поправки являются временным решением, не способным дать ответ вызовам цифровизации. Целесообразным решением может стать комплексная и системная оптимизация как гражданского, так и уголовного законодательства. Необходимо отказаться от соблазна распространять действие традиционных норм на виртуальные объекты. Вместо этого следует сконструировать специальный правовой режим их защиты, фиксирующий сущность и особенности посягательств. Лишь полномасштабная реформа законодательства, четкое и полное определение статуса виртуальных объектов и тщательная проработка их уголовно-правовой защиты приведут к надлежащим гарантиям соблюдения прав и свобод человека и гражданина, а также интересов общества и государства.

---



#### **Список источников**

1. Абрамова Е.Н. Цифровые технологии в системе частноправовых (цивилистических) отношений / Цифровые технологии и право: сборник трудов I Международной конференции (2022 г.). Казань: Познание, 2022. С. 347–355.
2. Беликова К.М. Теоретические и практические аспекты правовой квалификации виртуальной собственности в России и за рубежом // Юридические исследования. 2021. № 7. С. 1–28.
3. Брисов Ю.В., Победкин А.А. Правовой режим NFT (non-fungible token) в России: как работать в отсутствие специального законодательного регулирования? // Цифровое право. 2022. Т. 3. № 1. С. 44–66.
4. Васильев А.М., Козырин А.А. Уголовно-правовая защита правомерных интересов в отношении виртуальных объектов // Уральский журнал правовых исследований. 2019. №. 1. С. 14–44.
5. Гаразовская Н.В. Виртуальное имущество в играх: перспективы правового регулирования // E-scio. 2020. №. 4. С. 276–290.
6. Горохова О.Н. Игровое имущество» как разновидность «виртуального имущества». В кн.: Анализ современного права. Сборник статей. М.: Статут, 2019. С. 378–392.
7. Коренная А.А., Тыдыкова Н.В. Криптовалюта как предмет и средство совершения преступлений // Всероссийский криминологический журнал. 2019. Т. 13. №. 3. С. 408–415.
8. Левинзон В. С., Митин Р.К. Правовое регулирование виртуального имущества // Закон и право. 2020. №. 5. С. 39–42.
9. Овсяков Д.А. Корыстные преступления против собственности с использованием информационно-коммуникационных сетей: вопросы квалификации. М.: Проспект, 2023. 184 с.
10. Пикуров Н.И. Трансформация понятия предмета хищения с учетом изменений его экономического и гражданско-правового содержания // Вестник университета прокуратуры Российской Федерации. 2021. №. 3. С. 43–56.

11. Рабец А.П., Найденов К.Д. Гражданско-правовой режим невзаимозаменяемых токенов: современное состояние и перспективы развития законодательства // Азиатско-Тихоокеанский регион: экономика, политика, право. 2023. Т. 25. №. 2. С. 142–154.
12. Рожкова М.А. NFT и иные токены: право на запись и право из записи // Журнал по интеллектуальным правам. 2022. №. 4. С. 29–39.
13. Русскевич Е.А. Об уголовно-правовой политике в условиях построения цифровой экономики Российской Федерации // Вестник экономической безопасности. 2019. №. 1. С. 163–168.
14. Степанов П.П., Филатова М.А. Проблемы уголовно-правовой охраны виртуального игрового имущества // Всероссийский криминологический журнал. 2021. Том 15. №. 6. С. 744–755.
15. Тумаков А.В., Петраков Н.А. Гражданско-правовые аспекты цифрового имущества // Вестник Московского университета МВД России. 2021. №. 4. С. 67–72.
16. Хилюта В.В. Дематериализация предмета хищения и вопросы квалификации посягательств на виртуальное имущество // Журнал российского права. 2021. Т. 25. №. 5. С. 68–82.
17. Хилюта В.В. Понимание имущества как предмета хищения в уголовном праве: постановка проблемы // Научный вестник Омской академии МВД России. 2022. Т. 28. №. 1. С. 5–11.
18. Arias A.V. Life, liberty, and the pursuit of swords and armor: Regulating the theft of virtual goods. *Emory Law Journal*, 2007, vol. 57, pp. 1–70.
19. Astakhova L.V., Kalyazin N.V. Non-fungible tokens (NFT) as a means and object of ensuring information security. *Automatic Documentation and Mathematical Linguistics*, 2022, vol. 56, no. 3, pp. 116–121.
20. Bonar-Bridges J. Comment: Regulating Virtual Property with EULAs. *Wisconsin Law Review Forward*, 2016, vol. 78, pp. 79–91.
21. Fortnow M., Terry Q. *The NFT Handbook: How to Create, Sell and Buy Non-Fungible Tokens*. N.Y.: Wiley, 2021. 288 p.
22. Holden J.T., Ehrlich S.C. Esports, skins betting, and wire fraud vulnerability. *Gaming Law Review*, 2017, vol. 21, no. 8, pp. 566–574.
23. Kasiyanto S., Kilinc M.R. The legal conundrums of the metaverse. *Journal of Central Banking Law and Institutions*, 2022, vol. 1, no. 2, pp. 299–322.
24. Kelly C., Lynes A., Hoffin K. (eds.) *Video games crime and next-gen deviance*. Leeds: Emerald Publishing, 2020. 240 p.
25. Lee E. et al. No silk road for online gamers! using social network analysis to unveil black markets in online games. *Proceedings of the 2018 World Wide Web Conference*. Lyon: University, 2018, pp. 1825–1834.
26. Lintaman D. Unusual canvasses: Resolving copyright infringement through the lens of community customs. *Interactive Entertainment Law Review*, 2020, vol. 3, no. 1, pp. 3–20.
27. Wang H. How to deal with virtual property crime: Judicial dilemma and a theoretical solution from China. *Computer Law & Security Review*, 2023, vol. 49, pp. 1–16.
28. Wildman N., McDonnell N. The puzzle of virtual theft. *Analysis*, 2020, vol. 80, no. 3, pp. 493–499.



## References

1. Abramova E.N. (2022) Digital technologies in the private law (civil) relations. In: Digital technologies and law: collection of papers of international conference. Kazan: Poznanie, pp. 347–355 (in Russ.)
2. Arias A.V. (2007) Life, liberty, and the pursuit of swords and armor: regulating the theft of virtual goods. *Emory Law Journal*, vol. 57, pp. 1–70.
3. Astakhova L.V., Kalyazin N.V. (2022) Non-fungible tokens (NFT) as a means and object of ensuring information security. *Automatic Documentation and Mathematical Linguistics*, vol. 56, no. 3, pp. 116–121.
4. Belikova K.M. (2021) Legal qualification of virtual property in Russia and abroad. *Yuridicheskiye issledovaniya=Legal Studies*, no. 7, pp. 1–28 (in Russ.)
5. Bonar-Bridges J. (2016) Comment: Regulating virtual property with EULAs. *Wisconsin Law Review Forward*, vol. 78, pp. 79–91.
6. Brisov Yu. V., Pobedkin A.A. (2022) Legal regime of NFT (Non-Fungible Token) in Russia: How to work in the absence of legislative regulation? *Tsifrovoye pravo=Digital Law Journal*, vol. 3, no. 1, pp. 44–46 (in Russ.)
7. Fortnow M., Terry Q. (2021) *The NFT Handbook: How to Create, Sell and Buy Non-Fungible Tokens*. N. Y.: Wiley, 288 p.
8. Garazoavskaya N.V. (2020) Virtual property in games: prospects for legal regulation. *E-scio=E-scio*, no. 4, pp. 276–290 (in Russ.)
9. Gorokhova O.N. (2019) Game property” as a type of “virtual property». In: Analysis of Contemporary Law. Collection of articles. Moscow: Statut, pp. 378–392 (in Russ.)
10. Holden J.T., Ehrlich S.C. (2017) Esports, skins betting, and wire fraud vulnerability. *Gaming Law Review*, vol. 21, no. 8, pp. 566–574.
11. Kasiyanto S., Kilinc M.R. (2022) The legal conundrums of the metaverse. *Journal of Central Banking Law and Institutions*, vol. 1, no. 2, pp. 299–322.
12. Kelly C., Lynes A., Hoffin K. et al. (2020) *Video games crime and next-gen deviance*. Leeds: Emerald Publishing, 240 p.
13. Khilyuta V.V. (2021) Dematerialization of stealing object and classification issues of crimes on virtual property. *Zhurnal rossiyskogo prava=Journal of Russian Law*, vol. 25, no. 5, pp. 68–82 (in Russ.)
14. Khilyuta V.V. (2022) Considering property as an object of theft in criminal law. *Nauchnyy vestnik Omskoy akademii MVD Rossii=Research Bulletin of Omsk Academy of Internal*, no. 1, pp. 5–11 (in Russ.)
15. Korennaya A.A., Tydykova N.V. (2019) Crypto currency as object and instrument of Crimes. *Vserossiyskiy kriminologicheskiy zhurnal=Russian Journal of Criminology*, vol. 13, no. 3, pp. 408–415 (in Russ.)
16. Lee E. et al. (2018) No silk road for online gamers! using social network analysis to unveil black markets in online games. In: Proceedings of the 2018 World Wide Web Conference. Lyon: University, pp. 1825–1834.
17. Levinson V.S., Mitin R.K. (2020) Legal regulation of virtual property. *Zakon i pravo=Law and Legislation*, no. 5, pp. 39–42 (in Russ.)
18. Lintaman D. (2020) Unusual canvasses: Resolving copyright infringement through the lens of community customs. *Interactive Entertainment Law Review*, vol. 3, no. 1, pp. 3–20.

19. Ovsyukov D.A. (2023) *Acquisitive crimes against property using information and communication networks: qualification issues*. Moscow: Prospekt, 184 p. (in Russ.)
20. Pikurov N.I. (2021) Transformation of the concept of the subject of theft, taking into account changes in its economic and civil content. *Vestnik universiteta prokuratury Rossiyskoy Federatsii*=Bulletin of Federal Procuracy University, no. 3, pp. 43–56 (in Russ.)
21. Rabets A.P., Naidenov K.D. (2023) Civil legal regime of non-fungeable tokens: condition and prospects of development. *Aziatsko-Tikhookeanskiy region: ekonomika, politika, pravo*=Pacific Rim: Economics, Politics, Law, vol. 25, no. 2, pp. 142–154 (in Russ.)
22. Rozhkova M.A. (2022) NFT and other tokens: right to record and right under record. *Zhurnal Suda po intellektualnym pravam*=Journal of the Intellectual Property Rights Court, no. 4 (38), pp. 29–39 (in Russ.)
23. Russkevich E.A. (2019) On criminal law policy in construction of the digital economy in Russia. *Vestnik ekonomicheskoy bezopasnosti*=Bulletin of Economic Security, no. 1, pp. 163–168 (in Russ.)
24. Stepanov P.P., Philatova M.A. (2021) Protecting virtual game property under criminal law. *Vserossiyskiy kriminologicheskiy zhurnal*=Russian Journal of Criminology, vol. 15, no. 6, pp. 744–755 (in Russ.)
25. Tumakov A.V., Petrakov N.A. (2021) Civil law specifics of digital property. *Vestnik Moskovskogo universiteta MVD Rossii*=Bulletin of Moscow University of the Internal, no. 4, pp. 67–72 (in Russ.)
26. Vasiliev A.M., Kozyrin A.A. (2019) Criminal law protecting legitimate interests in respect to virtual objects. *Uralskiy zhurnal pravovyykh issledovaniy*=Ural Journal of Legal Research, no. 1, pp. 14–44 (in Russ.)
27. Wang H. (2023) How to deal with virtual property crime: judicial dilemma and a theoretical solution from China. *Computer Law & Security Review*, vol. 49, pp. 1–16.
28. Wildman N., McDonnell N. (2020) The puzzle of virtual theft. *Analysis*, vol. 80, no. 3, pp. 493–499.

---

### **Информация об авторе:**

И.Н. Мосечкин— кандидат юридических наук, доцент.

### **Information about the author:**

I.N. Mosechkin — Candidate of Sciences (Law), Associate Professor.

Статья поступила в редакцию 03.03.2024; одобрена после рецензирования 12.05.2024; принята к публикации 12.06.2024.

The article was submitted to editorial office 03.03.2024; approved after reviewing 17.05.2024; accepted for publication 17.06.2024 .