

## УГОЛОВНО-ПРАВОВАЯ ОХРАНА КИБЕРВИРТУАЛЬНОГО ИМУЩЕСТВА В СОВРЕМЕННОМ КИТАЕ

© 2023 г. Пан Дунмэй

*Хэнаньский университет, г. Кайфун, КНР*

*E-mail: pangdongmei71@163.com*

Поступила в редакцию 11.05.2022 г.

**Аннотация.** По мере быстрого развития интернет-технологий термин «виртуальная собственность» все больше привлекает внимание общественности. От игровых золотых монет и игрового оружия, которые изначально существуют в онлайн-играх, до виртуальной валюты, представленной “Tencent Q coins”, также до нынешнего биткоина и т.д. Их формы и функции становятся все более разнообразными, вместе с тем их влияние на жизнь людей также усиливается. В последние годы наблюдается постепенный рост случаев нарушения прав на виртуальную собственность в киберпространстве. Гражданский кодекс КНР прямо включил виртуальную собственность в сферу защиты, но в уголовном законодательстве страны пока нет четких положений на этот счет. Новые типы дел о киберпреступлениях создают проблемы для применения традиционных составов преступлений. То, как точно применять уголовное законодательство для регулирования нарушений виртуальной собственности, стало актуальной проблемой. В настоящей статье в аспектах законодательства и судебной практики Китая по защите виртуальной собственности проводится всесторонний анализ соответствующих спорных вопросов в области уголовно-правовой защиты кибервиртуального имущества. По мнению автора, Гражданский кодекс КНР содержит только руководящие положения о виртуальной собственности и четко не дает ее правовой природы. В то же время пробелы в регламентации китайского уголовного законодательства о защите виртуальной собственности создали дилемму в судебной практике в отношении применения законов к нарушениям виртуального имущества. После того как Поправки к Уголовному кодексу КНР № 7 внесли в уголовное законодательство состав преступления — «Незаконное приобретение данных компьютерной информационной системы» (ч. 2 ст. 285), вопрос о применении уголовного закона в отношении незаконного приобретения виртуальной собственности вызвал горячую дискуссию. Как представляется, необходимо классифицировать виртуальную собственность на основе ее содержания, чтобы правоприменители смогли точно понять юридические атрибуты различных виртуальных объектов и обеспечивать им надлежащую уголовно-правовую защиту.

**Ключевые слова:** виртуальная собственность, виртуальное имущество, уголовно-правовая охрана, преступления против собственности, преступления в сфере компьютерной информации.

**Цитирование:** Пан Дунмэй. Уголовно-правовая охрана кибервиртуального имущества в современном Китае // Государство и право. 2023. № 5. С. 168–180.

DOI: 10.31857/S102694520025200-1

## CRIMINAL AND LEGAL PROTECTION OF CYBER VIRTUAL PROPERTY IN MODERN CHINA

© 2023 Pan Dongmei

*Henan University, Kaifeng, Republic of China*

*E-mail: pangdongmei71@163.com*

Received 11.05.2022

**Abstract.** With the rapid development of Internet technologies, the term “virtual property” is increasingly attracting public attention. From game gold coins and game weapons that originally exist in online games, to the virtual currency represented by Tencent Q coins, also to the current bitcoin, etc. Their forms and functions are becoming more diverse, at the same time, their impact on people’s lives is also increasing. In recent years, there has been a gradual increase in cases of violations of virtual property rights in cyberspace. The Civil Code of the People’s Republic of China directly included virtual property in the sphere of protection, but there are no clear provisions on this in the criminal legislation of the country yet. New types of cybercrime cases create problems for the application of traditional elements of crimes. How exactly to apply criminal legislation to regulate violations of virtual property has become an urgent problem. In this article, in the aspects of Chinese legislation and judicial practice on the protection of virtual property, a comprehensive analysis of the relevant controversial issues in the field of criminal protection of cyber-virtual property is carried out. According to the author, the Civil Code of the People’s Republic of China contains only guidelines on virtual property and does not clearly give its legal nature. At the same time, gaps in the regulation of Chinese criminal legislation on the protection of virtual property have created a dilemma in judicial practice regarding the application of laws to violations of virtual property. After the Amendments to the Criminal Code of the People’s Republic of China No. 7 introduced into the criminal legislation the corpus delicti – “Illegal acquisition of computer information system data” (Part 2 of Article 285), the question of the application of the criminal law in relation to the illegal acquisition of virtual property caused a heated discussion. It seems that it is necessary to classify virtual property based on its content so that law enforcement officers can accurately understand the legal attributes of various virtual objects and provide them with appropriate criminal protection.

**Key words:** virtual property, virtual property, criminal law protection, crimes against property, crimes in the field of computer information.

**For citation:** Pan Dongmei (2023). Criminal and legal protection of cyber virtual property in modern China // Gosudarstvo i pravo=State and Law, No. 5, pp. 168–180.

## Введение

22 января 2017 г. 39-й «Статистический отчет о развитии Интернета в Китае», опубликованный Информационным центром Китайской Интернет-сети (China Internet Network Information Center / CNNIC) в Пекине, показал, что по состоянию на декабрь 2016 г. число китайских интернет-пользователей достигло 731 млн, которое эквивалентно общей численности населения Европы, уровень проникновения Интернета достиг 53.2%<sup>1</sup>. Среди них число пользователей онлайн-игр достигло 417 млн, что составляет 57.0% от общего числа пользователей Интернета и на 25.56 млн больше, чем в прошлом году. Число пользователей мобильных интернет-игр значительно увеличилось с конца прошлого года, достигнув 352 млн, что на 72.39 млн больше, чем в конце прошлого года, также составляет 50.6% пользователей мобильного Интернета<sup>2</sup>. По данным CNNIC, 61% геймеров сталкивались с кражей кибервиртуальной собственности, и 77% геймеров считают, что нынешняя онлайн-среда представляет угрозу для

их виртуальной собственности, и почти во всех онлайн-играх произошли случаи с кражей аккаунтов, даже в некоторых местах сформировалась индустриальная цепочка по краже аккаунтов, что повлияло на развитие интернет-экономики<sup>3</sup>. Все эти перечисленные деяния носят общественно опасный характер и должны регулироваться уголовным законодательством.

## Состояние законодательства и судебной практики по уголовно-правовой защите виртуальной собственности в КНР

Статьей 127 гл. 5 «Гражданские права» Общей части ГК КНР, принятого на Третьей сессии 13-го Всекитайского собрания народных представителей 28 мая 2020 г. и вступившего в силу 1 января 2021 г., предусмотрено: «Если существуют законы, конкретно предусматривающие защиту данных и виртуальной онлайн-собственности, такие положения должны соблюдаться». Указанные положения показывают, что в Китае на законодательном уровне охране виртуального онлайн-имущества придается большое значение. Можно сказать, что положения Гражданского кодекса КНР о виртуальной собственности являются положительным

<sup>1</sup> По данным 47-го «Статистического отчета о развитии Интернета в Китае», опубликованного CNNIC, по состоянию на декабрь 2020 г. число китайских интернет-пользователей достигло 989 млн, число пользователей мобильного Интернета – 986 млн, а уровень проникновения Интернета достиг 70.4% (см.: URL: <https://m.10jqka.com.cn/626783169.html> (дата обращения: 22.01.2022)).

<sup>2</sup> См.: 39-й «Статистический отчет о развитии Интернета в Китае». URL: <http://www.woshipm.com/it/578938.html> (дата обращения: 22.01.2022).

<sup>3</sup> См.: 孟璐. 网络虚拟财产的刑法保护——以谦抑刑法观为视角//法学杂志, 2017年第11期, 第40页 [Мэн Лу. Уголовно-правовая защита виртуальной собственности в Интернете – С точки зрения концепции «скромность» уголовного права // Юридический журнал. 2017. № 11. С. 40].

ответом на теоретические разногласия и судебные споры по этому поводу. Однако следует отметить, что законодатель не дает четкого и точного определения в отношении самой виртуальной собственности, а лишь сделал декларативную или руководящую регламентацию о ней<sup>4</sup>.

Действующее уголовное законодательство КНР напрямую не регулирует деяния в виде посягательства на виртуальную собственность. В связи с этим суды из разных местностей страны вынесли разные решения об этих правонарушениях: некоторые суды рассматривают деяние в виде хищения виртуального имущества как кражу, в то время как другие рассматривают указанное деяние как преступление в компьютерной сфере, а именно оно чаще всего квалифицировано в качестве взлома компьютерной информационной системы (ст. 286 УК КНР) или незаконного приобретения данных компьютерной информационной системы (ч. 2 ст. 285 УК КНР).

В судебной практике КНР не сформированы единые подходы к рассмотрению судами уголовных дел о нарушении виртуального имущества, что привело к неправильному применению закона и вынесению различных решений по аналогичным делам. Например, по делу о хищении Мэн Дуном монет Q и карт игровых очков действие виновного было квалифицировано судом района Хуанпу г. Шанхая по ст. 264 УК КНР как кража<sup>5</sup>. В мотивировочной части суд установил, что монеты Q и карты игровых очков, украденные обвиняемыми Мэн Дуном и Хэ Ликаном из Shanghai Maoli Industrial Co., Ltd. (далее именуемой компанией «Маоли»), должны быть собственностью компании «Маоли» в реальной жизни. Как только они были украдены, это означает, что компания «Маоли» потеряла все права собственности на них, такие как владение, пользование и распоряжение этим имуществом. В связи с этим обвиняемые Мэн Дун и Хэ Ликан совместно похитили имущество компании «Маоли» с целью незаконного владения и посягнули на имущество указанной компании, что представляло собой преступление в виде кражи. В итоге суд вынес приговор по этому делу о краже (ст. 264 УК КНР). Однако в другом аналогичном деле обвиняемый Чжоу Моу был признан виновным в незаконном

приобретении данных компьютерной информационной системы (ч. 2 ст. 285 УК КНР): обвиняемый Чжоу Моу ввел вирус в компьютер другого человека, а затем путем дистанционного управления этим компьютером украл игровые золотые монеты из онлайн-игр другого человека и получил денежные средства в размере более 70 тыс. юаней за счет онлайн-продажи этих золотых монет. Суд первой инстанции постановил, что это действие квалифицировано в качестве кражи. После подачи апелляционной жалобы на решение суда первой инстанции суд второй инстанции постановил: «Игровые золотые монеты в качестве виртуальной собственности не могут быть точно оценены, а также имеющимися в деле доказательствами не могут определить размер извлекаемой прибыли Чжоу Моу. Решение суда первой инстанции неточно... Золотые монеты онлайн-игры, украденные Чжоу Моу, принадлежат к сфере данных компьютерной информационной системы, и его поведение должно быть квалифицировано как незаконное приобретение данных компьютерной информационной системы»<sup>6</sup>.

Один из китайских авторов, используя «виртуальное имущество» в качестве ключевых слов, провел поиск по уголовным делам на официальном сайте «Китайские судебные документы»<sup>7</sup>. Результаты его поиска показывают, что в 73 приговорах с 2009 по 2020 г. за нарушения кибервиртуальной собственности прокуратуры и суды в основном применяли составы преступления в сфере собственности и компьютерной сфере для осуждения и вынесения приговоров<sup>8</sup>.

В частности, органы прокуратуры предъявили обвинения по следующим составам преступлений, таким как кража, мошенничество, незаконное управление компьютерной информационной системой, незаконное приобретение данных компьютерной информационной системы и хищение имущества с использованием своего служебного положения (*диаграмма 1*).

<sup>6</sup> См.: 安徽省蚌埠市中级人民法院 (2010) 蚌刑终字第0097号刑事判决书 // 中国裁判文书网 [Приговор Промежуточного народного суда г. Бенгбу, провинция Аньхой по уголовному делу № 0097/2016 // China Judgements Online [Электронный ресурс]. — Режим доступа: URL: <https://wenshu.court.gov.cn/website/wenshu/181029CR4M5A62CH/index.html> (дата обращения: 03.04.2022)].

<sup>7</sup> URL: <https://wenshu.court.gov.cn>

<sup>8</sup> См.: 李佩遥. 侵犯网络虚拟财产行为之定性研究——以73份判决书为样本的分析 // 大连理工大学学报(社会科学版), 2020年第1期, 第84页 [Ли Пейяо. Исследование судебного определения деяний, посягающих на виртуальную собственность в киберпространстве — Анализ 73 приговоров в качестве образцов // Журнал Даляньского технологического ун-та (общественные науки). 2020. № 1. С. 84].

<sup>4</sup> См.: 肖志珂. 虚拟财产的法律属性与刑法保护 // 上海大学学报(社会科学版), 2021年第6期, 第111页 [Сяо Чжике. Юридические атрибуты виртуальной собственности и ее уголовно-правовая защита // Журнал Шанхайского ун-та (общественные науки). 2021. № 6. С. 111].

<sup>5</sup> См.: 上海市黄浦区人民法院 (2006) 黄刑初字第186号刑事判决书 // 中国审判案例数据库 [Приговор Народного суда района Хуанпу г. Шанхай провинции Хэйлунцзян по уголовному делу № 186/2006 // Database of Chinese Trial Cases [Электронный ресурс]. — Режим доступа: URL: <http://chnccase.cn/case/case/1049934> (дата обращения: 03.04.2022)].

Диagramма 1

Удельный вес в структуре составов преступлений, связанных с виртуальной собственностью, в представленных прокурорами обвинительных заключениях по 73 уголовным делам (с 2009 до 2020 г.)

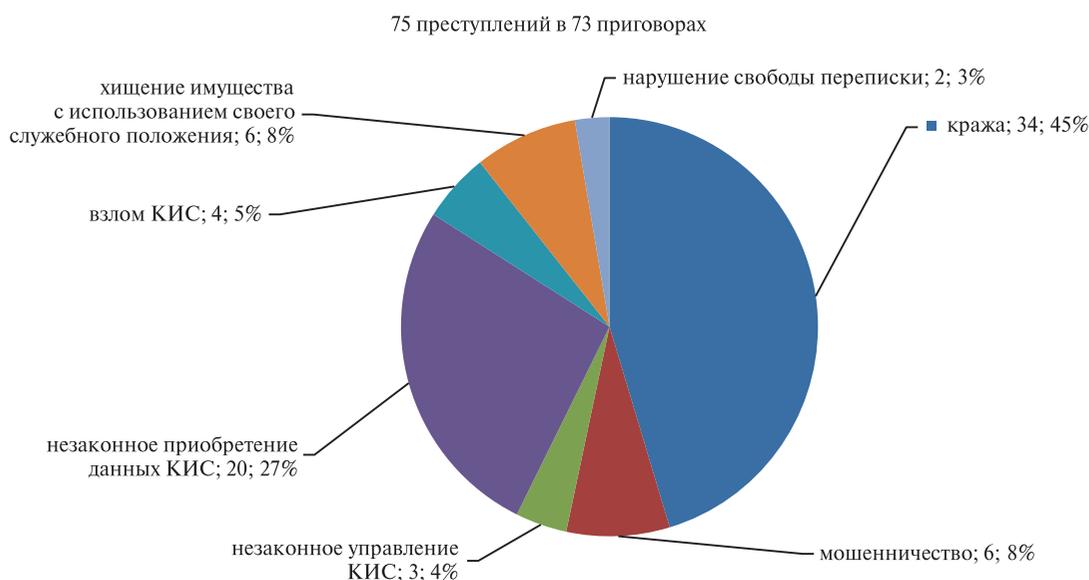


В приговорах, вынесенных в отношении указанных 73 уголовных дел, суды в конечном счете изменили инкриминируемые прокуратурами составы преступлений в отношении 14 преступлений из них: наибольшее количество переквалификации было от кражи к незаконному приобретению данных компьютерной информационной системы, в общей сложности шесть преступлений, что составляет 43% от общего числа переквалифицированных преступных деяний; остальные восемь преступлений были переквалифицированы: от кражи к нарушению свободы переписки; от кражи к хищению имущества

с использованием своего служебного положения; от кражи к взлому компьютерной информационной системы; от взлома компьютерной информационной системы до кражи; от взлома компьютерной информационной системы к незаконному приобретению данных компьютерной информационной системы; от мошенничества до незаконного приобретения данных компьютерной информационной системы; от незаконного управления компьютерной информационной системой к незаконному приобретению данных компьютерной информационной системы (диаграмма 2).

Диagramма 2

Удельный вес в структуре преступлений, связанных с виртуальной собственностью, в 73 приговорах, вынесенных судами (с 2009 до 2020 г.)



Из вышеупомянутых случаев видно, что проблемы в регламентации о виртуальной собственности в китайском уголовном законодательстве вызвали трудности в судебной практике. Основное внимание в споре в большинстве случаев уделяется определению юридических атрибутов (правовой природы) виртуальных объектов, т.е. виртуальные онлайн-предметы, такие как игровое оружие и игровые золотые монеты, представляя собой разновидность электронных данных в физической форме, обладают ли той же ценностью, что и у традиционной собственности?

## Правовая природа виртуальной собственности и его типологические характеристики

### 1. Правовая природа виртуальной собственности.

Как представляется, виртуальное имущество генерируется и существует в виртуальном киберпространстве, в то же время оно, соединяя сеть Интернет и реальное общество, также имеет реальную ценность. Следовательно, оно характеризуется двойными атрибутами, т.е. относится к электронным данным в аспекте физических черт, а с точки зрения реальной ценности имеет атрибуты собственности. Именно это двойные атрибуты, которые присущи виртуальному имуществу.

1. *Атрибуты электронных данных виртуальной собственности.* Согласно «Временным мероприятиям по управлению онлайн-играми», опубликованным Министерством культуры КНР в июне 2010 г., виртуальная собственность фактически хранится в киберпространстве посредством электромагнитной записи, а данные используются в качестве носителя ее представления<sup>9</sup>. Исследовательский отдел Верховного народного суда КНР в «Заключениях об исследованиях по вопросу использования компьютеров для хищения игровых монет других людей в целях незаконной продажи и получения прибыли» от 22 апреля 2014 г. указал, что «виртуальная собственность, не являясь имуществом, по сути, считается электромагнитной записью, электронными данными»<sup>10</sup>. В процессе обсуждения проекта «Разъяснений нескольких вопросов о применении законодательства при рассмотрении уголовных дел о краже» разработчики также четко указали, что юридическим атрибутом сетевой

виртуальной собственности признаются данные компьютерной информационной системы<sup>11</sup>. Вышеупомянутые изложения утверждают атрибуты электронных данных виртуальной собственности.

2. *Имущественные атрибуты виртуальной собственности.* Авторы, придерживающиеся этой позиции, отмечают, что виртуальное имущество действительно является электронными данными в качестве его физического атрибута, но это не исключает, что у него также есть имущественные атрибуты. Точно так же, как коммерческая тайна предприятия тоже существует в форме данных, но в то же время она также обладает атрибутом интеллектуальной собственности, т.е. незаконное приобретение этих данных также может быть квалифицировано как нарушение коммерческой тайны<sup>12</sup> в сфере преступлений против интеллектуальной собственности<sup>13</sup>.

<sup>11</sup> См.: 参见胡云腾、周加海、周海洋.〈关于办理盗窃刑事案件适用法律若干问题的解释〉的理解与适用//人民司法,2014年第15期,第25页。[Ху Юньтен, Чжоу Цзяхай, Чжоу Хайян. Понимание и применение «Разъяснений нескольких вопросов о применении законодательства при рассмотрении уголовных дел о краже» // Народное правосудие. 2014. № 15. С. 25].

<sup>12</sup> Статья 219 «Нарушение коммерческой тайны», расположенная в § 7 «Преступления против прав интеллектуальной собственности» гл. 3 «Преступления, связанные с нарушением экономического порядка социалистического рынка» УК КНР, гласит:

«Нарушение коммерческой тайны при одном из нижеперечисленных деяний, если это нанесло крупный ущерб владельцу коммерческой тайны, наказывается лишением свободы на срок до 3 лет либо арестом и дополнительно или в качестве самостоятельного наказания – штрафом; то же деяние, повлекшее особо тяжкие последствия, – наказывается лишением свободы на срок от 3 до 7 лет со штрафом: 1) получение коммерческой тайны владельца путем кражи, обмана, принуждения и иных неправомерных способов; 2) обнародование, использование или дача разрешения другому лицу на использование коммерческой тайны владельца, полученной с помощью способов, предусмотренных в пункте первом; 3) в нарушение договоренности или в нарушение требований владельца по сохранению коммерческой тайны обнародование, использование или дача разрешения другому лицу на использование находящейся в собственном распоряжении коммерческой тайны (часть 1);

Получение, использование или обнародование принадлежащей другому лицу коммерческой тайны с заведомым знанием или необходимостью знания о перечисленных в части первой деяниях рассматривается как нарушение коммерческой тайны (часть 2);

Под упомянутой в настоящей статье коммерческой тайной понимается техническая и деловая информация, которая публично не известна, потенциально приносит владельцу экономическую выгоду, обладает свойством практического использования и по которой владельцем были приняты меры по сохранению секретности (часть 3);

Под владельцем в настоящей статье понимается обладатель коммерческой тайны и уполномоченный обладателем коммерческой тайны пользователь коммерческой тайны».

<sup>13</sup> См.: 参见蔡兴鑫.虚拟财产的法律属性及刑法保护路径研究//东南大学学报(哲学社会科学版),2019年第21期,第16页 [Цай Синсинь. Исследование правовых атрибутов виртуальной собственности и пути ее уголовно-правовой защиты // Журнал Юго-Восточного ун-та (Философия и общественные науки). 2019. № 21. С. 16].

<sup>9</sup> 《网络游戏管理暂行办法》2010年3月17日文化部通过.自2010年8月1日起施行//中央政府门户网站[«Временные мероприятия по управлению онлайн-играми» были приняты Министерством культуры КНР 17.03.2010 г. и вступили в силу 01.08.2010 г.] (см.: Официальный сайт Центрального народного правительства Китайской Народной Республики // [http://www.gov.cn/flfg/2010-06/22/content\\_1633935.htm](http://www.gov.cn/flfg/2010-06/22/content_1633935.htm) (дата обращения: 03.04.2022)).

<sup>10</sup> 网络虚拟财产能否认定为刑法意义上的财物? [Могут ли признать виртуальную собственность в киберпространстве собственностью в смысле уголовного права? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: [https://www.sohu.com/a/421798584\\_270543](https://www.sohu.com/a/421798584_270543) (дата обращения: 03.04.2022)].

Кроме того, уголовное законодательство КНР также предусматривает «собственность» в качестве предмета имущественных преступлений, включающую в себя все материальные и нематериальные объекты или имущественные интересы, которые обладают ценностными характеристиками и могут управляться и передаваться<sup>14</sup>. Несмотря на то что виртуальная собственность привязана к киберпространству, это не означает, что ее не существует. Как и традиционные вещи, люди также могут владеть, управлять, распоряжаться и использовать виртуальные имущества через учетные записи программных платформ для покупки товаров и услуг и даже обменивать и выводить их в реальную валюту. Это соответствует общим атрибутам «собственности» в уголовном праве и относится к сфере «имущество» в уголовном законодательстве. Например, виртуальные валюты в виде «Q coins» мало отличаются от реальных валют с точки зрения функции и стоимости. Оружие, игровые монеты и т.п. приобретают пользователи путем вкладывания определенного количества времени, энергии и денег. Как и традиционные вещные предметы, они могут быть проданы с целью получения прибыли через сторонние платформы для удовлетворения потребностей пользователей и имеют потребительскую ценность и экономическую ценность. Эти теоретические взгляды были приняты в судебной практике и изложены в ряде судебных решений (табл. 1). Более того, «другая собственность», предусмотренная п. 4 ст. 92 УК КНР<sup>15</sup>, относится к сфере частной собственности, а виртуальная собственность обладает имущественным атрибутом, поэтому ее можно отнести к их числу.

3. *Атрибуты виртуальной собственности в сфере юридических прав.* Слово «виртуальная» в понятии «виртуальная собственность» отличает ее от традиционной материальной собственности, но вопрос о том, принадлежит она по атрибуту юридических прав общим нематериальным объектам или имущественным интересам, все еще оспаривается. Хотя нематериальные объекты невидимы, они, по сути, относятся к категории вещных прав, и ими могут владеть собственники, такими как электричество, предусмотренное китайским уголовным законодательством. Имущественные интересы, относясь к интересам в собственности, отличной от обычного имущества, должны быть включены в категорию обязательственных прав, что воплощается как чисто концептуальное владение.

Уголовное законодательство КНР не проводит различия между «собственностью» и «имущественными интересами». «Собственность» в китайском уголовном праве включает в себя все имущества, заслуживающие уголовно-правовой защиты. Поэтому хотя в Китае все еще существуют разногласия относительно атрибутов виртуальной собственности в сфере юридических прав, однако это не влияет на уголовно-правовую защиту китайским уголовным законом виртуальной собственности, поскольку широкое толкование «собственности» в области уголовного права уже включает виртуальную собственность в сферу защиты УК КНР от имущественных преступлений<sup>17</sup>.

2. *Типизированные характеристики виртуальной собственности.* Разные виртуальные имущества также имеют различия в характеристиках и функциях. Поэтому, чтобы сформировались более разумные

Таблица 1

**Типичные приговоры, вынесенные судами в отношении уголовных дел против виртуальной собственности после вступления в силу Поправок к Уголовному кодексу КНР № 7 в 2009 г.<sup>16</sup>**

Место	Суд / Номер приговора	Состав преступления	Основания для вынесения приговоров
г. Шанхай	(2015) 沪一中刑终字第2515号 Шанхайский народный суд средней инстанции № 1  Дело № 2515/2015	Кража	Собственность в смысле уголовного права включает в себя физические объекты, нематериальные объекты и имущественные блага, которые имеют ценность и возможности управления. Может ли трафик мобильного телефона быть оценен как имущество в качестве предмета кражи, что в основном зависит от того, обладает ли он атрибутом ценности и возможностью управления.

<sup>14</sup> См.: 参见张明楷.《刑法学》(第五版)·法律出版社2016年版,第937页。[Чжан Минкай. Уголовное право. 5-е изд. Юридическое издательство. 2016. С. 937].

<sup>15</sup> Статья 92 УК КНР гласит: «В настоящем Кодексе под законной частной собственностью граждан понимаются: 1) законные доходы, сбережения, постройки и другие средства существования граждан; 2) средства производства, принадлежащие в соответствии с законом отдельному лицу, семье; 3) законная собственность индивидуального хозяйства и частного предприятия; 4) паи, акции, облигации и *другая собственность*, принадлежащая отдельному лицу в соответствии с законом».

<sup>16</sup> См.: 中国裁判文书网 [China Judgements Online // <https://wenshu.court.gov.cn/> (дата обращения: 20.03.2022)].

<sup>17</sup> См.: 周佳霖. 虚拟财产的法律属性及刑法保护路径//上海公安学院学报, 2021年第1期, 第91页 [Чжоу Цзяси. Юридические атрибуты виртуальной собственности и путь уголовно-правовой защиты // Журнал Шанхайского института общественной безопасности. 2021. № 1. С. 91].

Место	Суд / Номер приговора	Состав преступления	Основания для вынесения приговоров
Провин. Гуандун	(2020) 粵0304刑初2号 Суд района Футянь г. Шэньчжэнь  Дело № 2-0304/2020	Кража	Хотя Эфириум (Ethereum) не может циркулировать в качестве валюты в Китае, однако, он является своего рода виртуальной собственностью. Его владелец может управлять им в качестве виртуальной собственности, осуществлять платежи и переводы с помощью определенных методов, а также может использовать валюту для публичной торговли Ethereum. Следовательно, Эфириум имеет определенную экономическую ценность и относится к сфере «имущество» в уголовно-правовом смысле.
Провин. Чжэцзян	(2012) 甬慈刑初字第1402号 Народный суд г. Цыси  Дело № 1402/2012	Кража	Игровые аккаунты и игровое оружие – это своего рода виртуальная собственность в онлайн-играх. Сами игровые аккаунты и оружие, сгенерированные оператором игры в соответствии с самой программой игрового программного обеспечения, не имеют имущественной ценности. Однако, когда игрок приобрел виртуальную собственность посредством оплаты реальной валюты, означает, что уже к этой виртуальной собственности присоединены реальные имущественные права. Исходя из равенства защиты собственности, хищение виртуальной собственности, к которой были присоединены реальные имущественные права, должно быть квалифицировано как кража, и сумма кражи должна быть определена на основе добавленной имущественной стоимости.
Провин. Цзянсу	(2014) 熟刑二初字第0064号 Народный суд г. Чаншу  Дело № 0064/2014	Кража	Онлайн-аккаунты и игровое оружие принадлежат лично игрокам и могут быть проданы посредством онлайн-продажи, передачи и т.д., которые в конце концов обменены на реальную валюту. Поэтому они обладают имущественными характеристиками и также должны быть защищены законом.
Провин. Хубэй	(2013) 湖吴刑一初字第549号 Народный суд района Усин, г. Хучжоу  Дело № 549/2013	Кража	Имущество в уголовном деле является виртуальной собственностью, такой как Q coins и карты point, но их можно продать за наличные, поэтому они считаются собственностью в уголовно-правовом смысле.
Провин. Хэнань	(2015) 邓刑一初字第297号 Народный суд г. Дэнчжоу  Дело № 297/2015	Кража	Онлайн-виртуальная собственность, такая как «монеты», «оружие», «домашние животные», накопленная игроками на игровых аккаунтах, получена игроками путем вложения определенного количества времени, энергии и денег. Можно торговать ими через онлайн-продажи, передачи и т.д. Следовательно, рассматриваемые виртуальные объекты, имея потребительскую и меновую стоимость и обладая имущественными атрибутами, должны быть защищены законом.
Провин. Шаньдун	(2014) 东刑初字第120号 Народный суд района Дунган г. Жичжао  Дело № 120/2014	Кража	Хотя игровое оружие является виртуальной собственностью, но оно может быть получено игроками вложением времени, денег и труда, так что оно, имея потребительскую стоимость и ценность, обладает имущественным характером.
Провин. Цзилинь	(2019) 吉2403刑初13号 Народный суд г. Дуньхуа Дело № 13-2403/2019 (первая инстанция)  (2019) 吉刑终112号 Народный суд средней инстанции, Яньбянь Корейской автономной префектуры  Дело № 112/2019	Кража	«Золото» в онлайн-играх приобретает путем пополнения значительной суммы юаней на официальной онлайн-платформе. Обвиняемый украл «золото» в чужих играх и продал его с целью получения прибыли. Украденное «золото» потерпевшего имеет имущественную ценность и должно относиться к категории имущества в уголовном праве.
Автономный район Внутренняя Монголия	(2015) 乌中法刑初字第62号 Народный суд средней инстанции Улат Чжунци  Дело № 62/2015	Мошенничество	«Игровое оружие» относится к категории виртуальной собственности. Несмотря на то, что «оружие» существует в Интернете и игровых программах только в форме электромагнитной записи, но для его получения игрокам нужно тратить время, энергию и деньги, так что оно является результатом труда. Этот результат труда может быть продан в обмен на реальную валюту. Следовательно, виртуальная собственность также обладает общими атрибутами товаров, а именно: ценностью, потребительской стоимостью и меновой стоимостью.

представление и понятие о виртуальных имуществах, необходимо их классифицировать. Согласно господствующей позиции в теории китайского уголовного права виртуальные имущества можно разделить на три категории, а именно: виртуальную собственность в виде аккаунтов, виртуальную собственность в виде оружия и виртуальную собственность в виде валюты.

В КНР для различных видов виртуальной собственности теоретически рекомендуется применять разные нормы уголовного законодательства, чтобы достичь цели эффективной защиты различных виртуальных имуществ. Например, некоторые ученые отмечают, что нарушения виртуальной собственности в виде оружия и виртуальной собственности в виде валюты могут быть квалифицированы и наказаны в соответствии с нормами об имущественных преступлениях, в то время как нарушения виртуальной собственности в виде аккаунтов могут рассматриваться в качестве незаконного приобретения данных компьютерной информационной системы<sup>18</sup>. Автор, разделяя эту точку зрения, аргументирует ее посредством двух аспектов:

1) виртуальные объекты в виде идентификационной информации относятся к электронным данным и не должны классифицироваться как виртуальная собственность в уголовном законодательстве. Следовательно, их нарушения должны регулироваться составом незаконного приобретения данных компьютерной информационной системы (ч. 2 ст. 285 УК КНР). Следует отметить, что в целях наказания за преступную деятельность, которая ставит под угрозу безопасность компьютерных информационных систем, в соответствии с положениями действующего УК КНР и «Решением Постоянного комитета Всекитайского собрания народных представителей по обеспечению безопасности в Интернете»<sup>19</sup> от 28 декабря 2000 г. Верховный народный суд и Верховная народная прокуратура совместно обнародовали «Разъяснения по ряду вопросов, касающихся применения закона при рассмотрении уголовных дел, которые ставят под угрозу безопасность компьютерных информационных систем»<sup>20</sup> от 20 июня 2011 г.

Статья 1 указанного судебного разъяснения предусматривает, что «незаконное приобретение данных компьютерной информационной системы или незаконное управление компьютерными

информационными системами при любом из следующих обстоятельств относится к *отягчающим обстоятельствам*, предусмотренным в ч. 2 ст. 285 УК КНР: а) получение более 10 наборов идентификационных данных в сфере онлайн-финансовых услуг, таких как платежи и расчеты, торговля ценными бумагами и торговля фьючерсами; (2) получение более 500 наборов идентификационных данных, отличных от пункта первого...». Иными словами, в представленных «Разъяснениях» субъекты толкования относят электронные данные в виде учетных записей к сфере идентификационной информации. Соответственно, концепция рассматриваемого судебного разъяснения также может быть распространена на другие виртуальные объекты в виде учетных записей, такие как адреса электронной почты, номера QQ, идентификационные номера WeChat и т.п., чтобы облегчить защиту виртуальных предметов в виде идентификационной информации. В связи с этим некоторые ученые отмечали, что хотя обычные номера QQ и учетные записи электронной почты характеризуются тем, что к ним можно осуществлять функцию управления и передачи, но они не обладают атрибутом ценности, поэтому этого типа виртуальные объекты не могут быть признаны собственностью в уголовном праве. Иными словами, не все виртуальные продукты признаются собственностью в уголовно-правовом смысле<sup>21</sup>. Автор считает, что эта позиция соответствует существенным характеристикам виртуальной собственности и ее объективному пониманию;

2) несмотря на то что виртуальное имущество в виде оружия и валюты также существует в виде электронных данных, они относятся к сфере собственности и должны регулироваться Уголовным кодексом КНР о преступлениях против собственности.

Как отмечают некоторые китайские ученые, поскольку существуют уголовно-правовые нормы о преступлениях, связанных с использованием данных, то деяния в виде незаконного получения или взлома электронных данных должны регулироваться в соответствии с соответствующими составами преступлений в сфере компьютерной преступности, а составы преступлений

<sup>18</sup> См.: 张明楷. 非法获取虚拟财产的行为性质//法学, 2015年第3期第20页 [Чжан Минкай. Природа деяния в виде незаконного приобретения виртуальной собственности // Правоведение. 2015. № 3. С. 20].

<sup>19</sup> См.: URL: [http://www.cac.gov.cn/2000-12/29/c\\_133158942.htm](http://www.cac.gov.cn/2000-12/29/c_133158942.htm) (дата обращения: 05.04.2022).

<sup>20</sup> См.: URL: <http://www.szlawyers.com/info/8c9df46f0c6458c74ae43e230de70a0a> (дата обращения: 05.04.2022).

<sup>21</sup> См.: 李俊毅. 虚拟财产的刑法保护//成都理工大学学报(社会科学版), 2017年第4期, 第52–53页; 肖志珂. 虚拟财产的法律属性与刑法保护//上海大学学报(社会科学版) 2021年第6期第114页; 张明楷. 非法获取虚拟财产的行为性质//法学, 2015年第3期第23页 [Ли Цзюньи. Уголовно-правовая защита виртуальной собственности // Журнал Чэндуского технологического ун-та (общественные науки). 2017. № 4. С. 52, 53; Сяо Чжикэ. Юридические атрибуты виртуальной собственности и ее уголовно-правовая защита // Журнал Шанхайского ун-та (общественные науки). 2021. № 6. С. 114; Чжан Минкай. Природа деяния в виде незаконного приобретения виртуальной собственности // Юридическая наука. 2015. № 3. С. 23].

в имущественной сфере не должны применяться для их регулирования; с практической точки зрения с тех пор, когда ч. 2 ст. 285<sup>22</sup> была введена в Уголовный кодекс КНР, аналогичные деяния в большинстве случаев рассматривались в судебной практике как незаконное приобретение данных компьютерной информационной системы<sup>23</sup>.

По мнению автора, взгляды вышеупомянутых теоретиков сформулированы без глубокого анализа существенных атрибутов электронных данных, так что у них существует предвзятость в применении уголовно-правовых норм к преступным деяниям, связанным с электронными данными. Квалификация деяния в виде хищения виртуальных имуществ вызвала дискуссию именно по поводу того, что «виртуальная собственность тесно связана с экономическими интересами пользователей, а регулирование аналогичных деяний только путем применения состава преступления — незаконного приобретения данных компьютерной информационной системы не отвечает сложившимся в обществе ожиданиям в отношении функции уголовно-правового регулирования»<sup>24</sup>. Иными словами, виртуальные имущества в виде оружия и валюты действительно являются электронными данными, но нельзя отрицать их имущественные атрибуты. Более того, в аспекте защиты виртуальной собственности и охраны прав потерпевших деяния, посягающие на виртуальную собственность, рассматриваются как имущественные преступления,

<sup>22</sup> Согласно ст. 9 Поправок к УК КНР № 7, принятых на 7-м заседании Постоянного комитета ВСНП 11-го созыва от 28.02.2009 г., в ст. 285 УК КНР добавить следующее в качестве частей второй и третьей: «В нарушение государственных установлений вторжение в компьютерные информационные системы, которые не предусмотрены в части первой настоящей статьи, либо иными техническими средствами получение передаточных, оперативных и хранящихся в базе данных таких компьютерных информационных систем либо незаконное управление такими компьютерными информационными системами при наличии отягчающих обстоятельств — наказываются лишением свободы на срок до трех лет либо арестом, дополнительно или как самостоятельное наказание — штрафом; те же деяния, совершенные при наличии особо отягчающих обстоятельств, — наказываются лишением свободы на срок от трех до семи лет и дополнительно — штрафом» (см.: URL: <https://baike.baidu.com/item/%E4%B8%AD%E5%8D%8E%E4%BA%BA%E6%B0%91%E5%85%B1%E5%92%8C%E5%9B%BD%E5%88%91%E6%B3%95%E4%BF%AE%E6%AD%A3%E6%A1%88%E4%BC%88%E4%B8%83%E4%BC%89/8666629> (дата обращения: 07.04.2022)).

<sup>23</sup> См.: *欧阳本祺. 论虚拟财产的刑法保护//政治与法律2019年第9期, 第39页 [Оуян Бенци. Об уголовно-правовой защите виртуальной собственности // Политика и право. 2019. № 9. С. 39].*

<sup>24</sup> *徐久生, 管亚盟. 网络空间中盗窃虚拟财产行为的刑法规制//安徽师范大学学报(人文社会科学版), 2020年第2期, 第120—128页. [Сюй Цзюшэн, Гуань Ямен. Уголовно-правовое регулирование кражи виртуальной собственности в киберпространстве // Журнал Аньхойского пед. ун-та (Гуманитарные и общественные науки). 2020. № 2. С. 120—128].*

что больше соответствует судебной практике. Как отмечает проф. Чжан Минкай, «исходя из предположения признания того, что виртуальная собственность является имуществом в уголовном праве, подход о признании незаконного получения виртуальной собственности имущественным преступлением считается разумным»<sup>25</sup>.

### Ограничение объема виртуальной собственности в рамках уголовно-правовой защиты

Признание имущественных атрибутов виртуальной собственности в определенной степени имеет положительное значение для защиты кибервиртуальной собственности, но в то же время необходимо учитывать, что объем виртуальной собственности все еще нуждается в ограничительном толковании, чтобы избежать проблемы ее чрезмерной защиты, вызванной слишком широким определением этого типа собственности. В зависимости от способов генерации виртуальной собственности и присущих ей атрибутов объем виртуальной собственности, попадающей под уголовно-правовую защиту, должен быть ограничен.

1. В отношении игровых предметов в виде оружия, если оружия получены бесплатно, то они не должны признаваться виртуальной собственностью в смысле уголовного права. Поскольку игровое имущество в виде оружия относится к игровому оружию с меновой стоимостью и потребительской стоимостью, те игровые оружия, которые можно получить бесплатно, такие как улучшенное оружие или наградное оружие, полученное игроками за игровые очки, не должны классифицироваться как виртуальная собственность в уголовно-правовом смысле.

Некоторые ученые считают, что виртуальные объекты создаются игроками с помощью труда и сопровождаются затратами времени и денег<sup>26</sup>. Другие ученые полагают, что «виртуальные игры являются результатом напряженной работы разработчиков игр, так что их, конечно, можно рассматривать как плоды недифференцированного человеческого труда в смысле классической экономики. В то же время ценность виртуальных игр определяется необходимым социальным трудовым временем в индустрии разработки игр. Следовательно,

<sup>25</sup> *张明楷. 非法获取虚拟财产的行为性质//法学, 20页 [Чжан Минкай. Природа деяния в виде незаконного приобретения виртуальной собственности. С. 20].*

<sup>26</sup> См.: *周光权. 《刑法各论》, 北京, 2016, 90页. [Чжоу Гуанцюань. Уголовное право. Особенная часть. Пекин, 2016. С. 90].*

сами виртуальные объекты имеют ценность в экономическом смысле»<sup>27</sup>.

Ученые, выступая против вышеупомянутой позиции, указали, что «согласно марксистским ценностям, стоимость является результатом производительного труда, то есть стоимость предметов получается с помощью труда. Труд здесь является понятием социальной значимости и ему придается особое значение. В связи с этим то, что игровое поведение геймеров рассматривается как труд, не соответствует классическому марксистскому дискурсу о ценности, следовательно, нельзя придавать ценностный смысл оружию, полученному в результате игрового поведения. Стоимость создается трудом, а без труда нет ценности. Поэтому, чтобы судить о том, имеет ли виртуальное оружие ценность, просто посмотрите, было ли оно создано трудом»<sup>28</sup>. Получается, что игровое оружие, которое не требует от игроков покупки за определенную плату, не должно признаваться виртуальной собственностью. Другой китайский ученый, учитывая технический аспект онлайн-игр, отметил, что виртуальные объекты, полученные в результате игры в игры, не обладают имущественной ценностью: в онлайн-играх, таких как апгрейды персонажей, виртуальные предметы не «создаются» игроками, а запускаются игроками для выпадения во время игрового процесса борьбы с монстрами. На самом деле виртуальные ресурсы в такого рода играх заранее написаны геймдизайнером, управляются кодом сценария и отображаются на экране компьютера только во время игры, пока не будет достигнуто условие запуска<sup>29</sup>. В последнем мнении есть доля истины, но оно применимо только к виртуальным предметам в виде снаряжения, полученного в результате игры в игры.

Как представляется, незаконное получение или разрушение игрового оружия, полученного с помощью игровых очков, должно быть квалифицировано как преступление в компьютерной сфере, а если игровое оружие приобретено игроком путем покупки, то деяние, посягающее на

<sup>27</sup> 赵秉志, 阴建峰. 侵犯虚拟财产的刑法规制研究//法律科学, 2008年第4期第151—159页 [Чжао Бинчжи, Инь Цзяньфэн. Исследование уголовно-правового регулирования посягательств на виртуальную собственность // Юридическая наука. 2008. № 4. С. 151—159].

<sup>28</sup> 侯国云. 论网络虚拟财产刑事保护的不当性——让虚拟财产永远待在虚拟世界//中国人民公安大学学报(社会科学版), 2008年第3期第33—40页。 [Хоу Гоюнь. Об иррациональности уголовной защиты сетевой виртуальной собственности — Пусть виртуальная собственность останется в виртуальном мире навсегда // Журнал Китайского народного ун-та общественной безопасности (Общественные науки). 2008. № 3. С. 33—40].

<sup>29</sup> См.: 欧阳本祺. 论虚拟财产的刑法保护//政治与法律, 2019年第9期, 第43页 [Оуян Бенци. Об уголовно-правовой защите виртуальной собственности // Политика и право. 2019. № 9. С. 43].

него, квалифицируется как преступление против собственности.

2. Сокровища, домашние животные, шкуры и т.д., которые устанавливаются игровой платформой для взаимного приобретения, или виртуальные предметы, которые могут быть преднамеренно уничтожены, также не должны признаваться виртуальной собственностью в виде оружия, поэтому они не регулируются составами преступлений в имущественной сфере. Правила онлайн-игр сложны и разнообразны, а также некоторые правила игры допускают воровство между персонажами. Например, в онлайн-игре Ultima игроки могут проникать в дома других игроков, чтобы практиковать навыки воровства и красть чужие вещи<sup>30</sup>. Дело в том, что вышеупомянутые виртуальные предметы не обладают атрибутом прав собственности, т.е. хотя они и имеют видимость прав собственности, но в игре они не обладают внутренней сущностью прав собственности, т.е. владелец предмета не имеет абсолютных прав распоряжения и исключительных прав на вышеупомянутые предметы, что допускает возможность их становиться объектом приобретения или уничтожения. Поэтому подобные предметы не нуждаются в защите такими нормативными правовыми актами, как Гражданский кодекс КНР (нормы о вещных правах) и Уголовный кодекс КНР. Иными словами, если игровая платформа позволяет другим приобретать или уничтожать виртуальные предметы в игре, то указанные предметы чаще всего не обладают юридическими атрибутами вещей, такими как распоряжение, передача, эксклюзивность и ценность, либо они не имеют ценности, подлежащей правовой защите. Следовательно, рассматриваемые виртуальные предметы не могут быть признаны виртуальной собственностью в уголовно-правовом смысле.

3. Теперь относительно валютных виртуальных предметов, таких как Q coins от Tencent, игровые монеты, U coins от Sina, Baidu coins от Baidu, и другие виртуальных валют. Поскольку они обладают атрибутами собственности и ими можно торговать онлайн и офлайн, поэтому они часто легко становятся объектами нарушения. В связи с этим виртуальные валюты должны быть включены в категорию виртуальной собственности, т.е. они являются предметом правовой охраны.

Необходимо ограничить объем виртуальной собственности, т.е. не все виртуальные продукты являются виртуальной собственностью в смысле уголовного права, а только те виртуальные предметы, которые носят имущественные атрибуты, могут быть классифицированы как виртуальная

<sup>30</sup> См.: (美) 劳伦斯·莱斯格. 《代码2.0》, 李旭伟译, 北京, 2009 17页。 [(США) Лоуренс Лессиг. Код 2.0 / пер. Ли Суевэй. Пекин, 2009. С. 17].

собственность<sup>31</sup>. Ограничительное толкование виртуальной собственности соответствует как основным характеристикам виртуальных объектов, так и принципу законности в уголовном праве. Иными словами, необходимо защищать права и интересы, содержащиеся в виртуальной собственности, с помощью уголовного законодательства, но в то же время следует учитывать границы уголовно-правовой защиты, а именно те виртуальные предметы, которые аналогичны виртуальной собственности, но не обладают имущественными атрибутами, не могут быть включены в сферу уголовно-правовой защиты. Конечно, если деяние в виде получения этих предметов соответствует составу преступления в компьютерной сфере, то их следует квалифицировать как незаконное приобретение данных компьютерной информационной системы.

### Путь уголовно-правовой защиты виртуальной собственности от ее незаконного приобретения

По текущему состоянию судебной практики позиции внутри судебных субъектов Китая в отношении понимания и квалификации преступных деяний против виртуальной собственности не совпадают, и даже «два верховных органа» (Верховный народный суд и Верховная народная прокуратура) имеют разные взгляды на этот вопрос. Получается, что по поводу уголовно-правовой защиты виртуальной собственности как в теории, так и на практике существуют разные точки зрения. Таким образом, необходимо обсудить проблему о правоприменении незаконного получения виртуальной собственности, чтобы предложить рациональный путь для решения рассматриваемого вопроса. По этому поводу автор высказывает следующие рекомендации.

1. Путем судебного толкования четко определяется правовая природа виртуальной собственности, поскольку в Поправках к Уголовному кодексу КНР, принятых в последние годы, законодателем четко не оговаривается квалификация незаконного приобретения виртуальной собственности.

После того как Поправками к УК КНР № 7 был включен состав «незаконного приобретения данных компьютерной информационной системы» в действующее уголовное законодательство, ввиду того факта, что виртуальная собственность относится к электронным данным, судебные органы

впоследствии стали в основном применять этот состав преступления для регулирования преступных деяний против виртуальной собственности. Как отмечают некоторые ученые, «нарушение виртуальной собственности должно быть завершено путем изменения данных компьютерной информационной системы. Если указанное деяние приводит к серьезным последствиям, то оно должно рассматриваться как взлом компьютерной информационной системы (ст. 286 УК КНР). Это не только позволяет избежать споров по поводу правовых атрибутов виртуальной собственности, но и хорошо отражает принцип соответствия уголовной ответственности, наказания совершенному преступлению»<sup>32</sup>. Однако следует заметить, что, хотя виртуальные объекты принадлежат к электронным данным, в то же время некоторые из них также характеризуются имущественными атрибутами. Исходя из этого, судебные органы в Чжэцзяне, Шанхае, Гуандуне и других провинциях Китая по-прежнему применяют составы имущественных преступлений для регулирования преступных деяний, связанных с виртуальной собственностью (табл. 1).

Кроме того, в теории китайского уголовного права по-прежнему существуют различия в понимании вопросов, связанных с виртуальной собственностью, а господствующая позиция по-прежнему состоит в том, что преступные деяния против виртуальной собственности соответствуют составам преступлений против собственности и выступают против применения состава незаконного приобретения данных компьютерной информационной системы. Так, один из китайских ученых указывает, что «в случае, когда лицо незаконно приобретает виртуальную собственность других лиц способом тайного хищения или насильственного захвата ее, несомненно, что лицо преследует цель преднамеренного и незаконного завладения виртуальной собственностью других лиц, так что содеянное признается кражей либо разбоем»<sup>33</sup>.

В КНР до сих пор не достигнут консенсус по вопросу о квалификации незаконного приобретения виртуальной собственности, будь то судебная практика или теория уголовного права. Это не только не способствует осуществлению справедливости, но и относительно неблагоприятно для реализации в судебной политике «вынесения одних и тех же решений в отношении одних и тех же действий». Чтобы эффективно решить эту проблему,

<sup>31</sup> См.: 胡宗金. 法规范视角下虚拟财产的刑法保护//法学论坛, 2017年第23期, 第56–58页; 肖志珂. Op. cit. 117页 [Ху Цзун-цзинь. Уголовно-правовая защита виртуальной собственности с точки зрения правовых норм // Юридический форум. 2017. № 23. С. 56–58; Сяо Чжикэ. Указ. соч. С. 117].

<sup>32</sup> 陈云良, 周新. 虚拟财产刑法保护路径之选择//法学评论, 2009年第2期第144页 [Чэнь Юньлян, Чжоу Синь. Выбор пути уголовно-правовой защиты виртуальной собственности // Law Review. 2009. № 2. С. 144].

<sup>33</sup> 张明楷. 非法获取虚拟财产的行为性质//法学, 15页 [Чжан Минкай. Природа деяния в виде незаконного приобретения виртуальной собственности. С. 15].

«два верховных органа» (Верховный народный суд и Верховная народная прокуратура) должны взять на себя ответственность и дать положительный ответ и разъяснение путем легального толкования. По мнению некоторых ученых, «наша страна может сослаться на зарубежные законодательные нормы и практику, чтобы улучшить толкование положений уголовного законодательства о нарушениях виртуальной собственности... в целях предоставления четкой правовой основы для судебной практики»<sup>34</sup>. Конкретные подходы заключаются в том, что «два верховных органа» могут посредством судебного толкования дать определение атрибутов и содержания виртуальной собственности, а также путем конкретных разъяснений в судебном толковании уточнить типы и объем виртуальных имуществ, чтобы добиться нормализации и унификации уголовно-правового применения.

2. Точное применение составов преступлений к регулированию преступных деяний против виртуальной собственности. Судьи должны индивидуализировать определение виртуальной собственности в соответствии с ее типом, чтобы не только отвечать социальным требованиям по защите виртуальной собственности, но и не нарушать основные принципы и дух уголовного права. В частности, при рассмотрении дел о виртуальной собственности судебным органам необходимо учитывать следующие два аспекта:

а) типы охраняемых правовых благ (законных интересов) в делах о виртуальной собственности: как выше было уже сказано, что среди различных типов виртуальной собственности некоторые из них относятся к сфере законных интересов имущественного характера, а другие из них – к сфере законных интересов, связанных с порядком управления в киберпространстве (например, первое включает в себя такие виртуальные предметы, как игровые оружия, приобретенные деньгами, и игровые монеты; а второе – как доменные имена в Интернете, учетные записи и пароли для электронной почты);

б) защиту прав потерпевших, а именно при определении атрибутов виртуальных объектов следует учитывать защиту прав потерпевших. Иными словами, при незаконном получении виртуальной собственности, если указанное деяние квалифицируется как незаконное приобретение данных компьютерной информационной системы, объектом охраны является безопасность онлайн-порядка, то здесь права жертв, по существу, могут быть проигнорированы. Например, при незаконном получении игрового оружия, если содеянное

квалифицируется как кража, имущественные права жертвы будут полностью гарантированы. В свою очередь, если рассматриваемое деяние квалифицировано как незаконное приобретение данных компьютерной информационной системы, то фокус внимания судебных органов сместится на восстановление порядка онлайн-управления, а защита имущественных прав граждан будет ослаблена.

### Заключение

Таким образом, по сравнению с традиционными формами собственности виртуальная собственность проявляется в форме нематериальной собственности, существующей в виртуальном киберпространстве. Следует отметить, что форма виртуальной собственности выступает виртуальной, но она не является воображаемой или иллюзорной, а объективно существует в онлайн-пространстве. Несмотря на то что имеются различия между формами виртуальной собственности и реальной собственности, атрибуты виртуальной собственности ввиду их значимости должны приниматься во внимание. Следовательно, мы должны обратить на это внимание и дать ей разумное понимание и позитивную интерпретацию.

### REFERENCES / СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. 孟璐. 网络虚拟财产的刑法保护—以谦抑刑法观为视角//法学杂志, 2017年第11期, 第40页 [Мэн Лу. Уголовно-правовая защита виртуальной собственности в Интернете – С точки зрения концепции «скромность» уголовного права // Юридический журнал. 2017. № 11. С. 40].
2. 尚志珂. 虚拟财产的法律属性与刑法保护//上海大学学报(社会科学版), 2021年第6期, 第111, 114, 117页 [Сяо Чжике. Юридические атрибуты виртуальной собственности и ее уголовно-правовая защита // Журнал Шанхайского ун-та (общественные науки). 2021. № 6. С. 111, 114, 117].
3. 李佩遥. 侵犯网络虚拟财产行为之定性研究—以73份判决书为样本的分析//大连理工大学学报(社会科学版), 2020年第1期, 第84页 [Ли Пейяо. Исследование судебного определения деяний, посягающих на виртуальную собственность в киберпространстве – Анализ 73 приговоров в качестве образцов // Журнал Даляньского технологического ун-та (общественные науки). 2020. № 1. С. 84].
4. 网络虚拟财产能否认定为刑法意义上的财物? [Могут ли признать виртуальную собственность в киберпространстве собственностью в смысле уголовного права? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: [https://www.sohu.com/a/421798584\\_270543](https://www.sohu.com/a/421798584_270543) (дата обращения: 03.04.2022)].
5. 参见胡云腾、周加海、周海洋. 关于办理盗窃刑事案件适用法律若干问题的解释的理解与适用 // 人民司法, 2014年第15期, 第25页 [Ху Юньтен, Чжоу Цзяхай, Чжоу Хайян. Понимание и применение «Разъяснений нескольких вопросов о применении законодательства при рас-

<sup>34</sup> 朱宣烨. 数据分层与侵犯网络虚拟财产犯罪研究//法学杂志, 2020年第6期, 第121–130页 [Чжу Сюанье. Стратификация данных и исследование преступлений против кибервиртуальной собственности // Юридический журнал. 2020. № 6. С. 129].

- смотрении уголовных дел о краже» // Народное правосудие. 2014. № 15. С. 25].
6. 参见蔡兴鑫. 虚拟财产的法律属性及刑法保护路径研究//东南大学学报(哲学社会科学版), 2019年第21期, 第16页 [Цай Синсинь. Исследование правовых атрибутов виртуальной собственности и пути ее уголовно-правовой защиты // Журнал Юго-Восточного ун-та (Философия и общественные науки). 2019. № 21. С. 16].
  7. 参见张明楷.《刑法学》(第五版), 法律出版社2016年版, 第937页。[Чжан Минкай. Уголовное право. 5-е изд. Юридическое издательство. 2016. С. 937].
  8. 周佳熹. 虚拟财产的法律属性及刑法保护路径//上海公安学院学报, 2021年第1期, 第91页 [Чжоу Цзяси. Юридические атрибуты виртуальной собственности и путь уголовно-правовой защиты // Журнал Шанхайского института общественной безопасности. 2021. № 1. С. 91].
  9. 张明楷. 非法获取虚拟财产的行为性质//法学, 2015年第3期第15, 20, 23页 [Чжан Минкай. Природа деяния в виде незаконного приобретения виртуальной собственности // Правоведение. 2015. № 3. С. 15, 20, 23].
  10. 李俊毅. 虚拟财产的刑法保护//成都理工大学学报(社会科学版), 2017年第4期, 第52–53页 [Ли Цзюньи. Уголовно-правовая защита виртуальной собственности // Журнал Чэндуского технологического ун-та (общественные науки). 2017. № 4. С. 52, 53].
  11. 欧阳本祺. 论虚拟财产的刑法保护//政治与法律2019年第9期, 第39, 43页 [Оуян Бенци. Об уголовно-правовой защите виртуальной собственности // Политика и право. 2019. № 9. С. 39, 43].
  12. 徐久生, 管亚盟. 网络空间中盗窃虚拟财产行为的刑法规制//安徽师范大学学报(人文社会科学版), 2020年第2期, 第120–128页 [Сюй Цзюшэн, Гуань Ямен. Уголовно-правовое регулирование кражи виртуальной собственности в киберпространстве // Журнал Аньхойского пед. ун-та (Гуманитарные и общественные науки). 2020. № 2. С. 120–128].
  13. 周光权.《刑法各论》, 北京, 2016, 90页 [Чжоу Гуанцюань. Уголовное право. Особенная часть. Пекин, 2016. С. 90].
  14. 赵秉志, 阴建峰. 侵犯虚拟财产的刑法规制研究//法律科学, 2008年第4期第151–159页 [Чжао Бинчжи, Инь Цзяньфэн. Исследование уголовно-правового регулирования посягательств на виртуальную собственность // Юридическая наука. 2008. № 4. С. 151–159].
  15. 侯国云. 论网络虚拟财产刑事保护的不当性——让虚拟财产永远待在虚拟世界//中国人民公安大学学报(社会科学版), 2008年第3期第33–40页。[Хоу Гоюнь. Об иррациональности уголовной защиты сетевой виртуальной собственности – Пусть виртуальная собственность останется в виртуальном мире навсегда // Журнал Китайского народного ун-та общественной безопасности (Общественные науки). 2008. № 3. С. 33–40].
  16. (美) 劳伦斯·莱斯格.《代码2.0》, 李旭伟译. 北京, 2009 17 页 [(США) Лоуренс Лессиг. Код 2.0 / пер. Ли Суевэй. Пекин, 2009. С. 17].
  17. 胡宗金. 法规范视角下虚拟财产的刑法保护//法学论坛, 2017年第23期, 第56–58页 [Ху Цзунцзинь. Уголовно-правовая защита виртуальной собственности с точки зрения правовых норм // Юридический форум. 2017. № 23. С. 56–58].
  18. 陈云良·周新. 虚拟财产刑法保护路径之选择//法学评论, 2009年第2期第144页 [Чэнь Юньлянь, Чжоу Синь. Выбор пути уголовно-правовой защиты виртуальной собственности // Law Review. 2009. № 2. С. 144].
  19. 朱宣烨. 数据分层与侵犯网络虚拟财产犯罪研究//法学杂志, 2020年第6期, 第121–130页 [Чжу Сюаньье. Стратификация данных и исследование преступлений против кибервиртуальной собственности // Юридический журнал. 2020. № 6. С. 129].

### Сведения об авторе

#### ПАН ДУНМЭЙ –

доктор юридических наук, почётный профессор провинции Хэнань, профессор Юридического института / Института интеллектуальной собственности Хэнаньского университета, заведующая Китайско-Российским центром сравнительного правоведения при Хэнаньском университете; 475001 КНР, г. Кайфун, ул. Минлунь, д. 85

### Authors' information

#### PAN DONGMEI –

Doctor of Law, Honorary Professor of Henan Province, Professor of the Law Institute / Intellectual Property Institute of Henan University, Head of the Chinese-Russian Center for Comparative Law at the Henan University; 85 Minglun str., 475001 Shunhe, Kaifeng, Henan, China