(cc) BY

Комиссаров Илья Сергеевич
студент
ФГКОУ ВО «Университет прокуратуры
Российской Федерации»
г. Москва

АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ КВАЛИФИКАЦИИ ВЗЯТОЧНИЧЕСТВА, ПРЕДМЕТОМ КОТОРОГО НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ОБЪЕКТ РЕАЛЬНОГО МИРА

Аннотация*: в данной статье рассмотрена одна из наиболее актуальных проблем квалификации преступлений, предусмотренных ст. 290, ст. 291, ст. 291.1 и ст. 291.2 Уголовного кодекса РФ. Были проанализированы разные подходы к пониманию проблемы и сформулированы пути их решения. Законодателю стоит продолжать идти в ногу со временем. 21 век неумолимо наращивает скорость прогресса технологий и открытий, меняет нашу жизнь как к лучшему, так и дарит новый «ворох» проблем. Одной из таких стало виртуальное имущества или как его еще называют внутриигровое имущество.*

Ключевые слова*: взятка, взяточничество, внутриигровое имущество, виртуальное имущество, технологический прогресс, проблема оценки, сложность квалификации.*

Одна из наиболее актуальных проблем квалификации преступлений, пришедшая в наш мир с развитием технологий виртуальное имущества или как его еще называют внутриигровое имущество, выступающее в качестве объекта взятки.

Бессмысленно отрицать существование такого феномена, как виртуальные услуги, предметы и собственность. Десятилетие мы можем наблюдать планомерное развитие игровой индустрии, цифровых достижений и других отраслей, напрямую влияющих на всё большее вовлечение всё большего количества людей.

Данный вид имущества относительное новшество даже для 21 века. Внутриигровое имущество можно поделить на две главные группы: имущество, которое можно оценить с приблизительной точностью (рыночной и т.д.) и имущество

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

оценка которого попросту невозможна. Это обусловлено несколькими определенными факторами.

Существует игровое или виртуальное имущество, которое продаётся постоянно за фиксированную цену. Эта цена может быть привязана к курсу валюты той или иной страны и может отличаться в разных точках планеты. На неё могут влияют как события реального мира, к примеру праздники, так и события внутри игры. Некоторые предметы данной категории могут быть ограничены в количестве и времени покупки, что может «подогревать» интерес игроков и увеличивать стоимость конкретной единицы внутриигрового товара.

Напротив, есть внутриигровое имущество приобретаемое исключительно за различные достижения оценить которое попросту невозможно. Также могут проводиться целые турниры за уникальный приз, в качество которого может выступать, виртуальная собственность.

Отдельно стоит упомянуть целые аукционы, лотом которых выступает виртуальное имущество, иногда в единственном экземпляре. Такие события происходят довольно часто, однако от этого ценность полученного предмета не уменьшается, наоборот, они могут образовывать целые коллекции, выступать в роли «визитной карточки» человека и его виртуального инвентаря.

Также достаточно часты случаи, когда внутриигровое имущество находится в «свободной рыночной экономике». Огромный торговые площадки наполнены разнообразным виртуальным имуществом, цена его варьируется в зависимости от дня и года. Спрос порождает предложение и потому данная сфера постоянно развивается, предлагая всё новые способы оплаты, большую вариативность и удобство, моментальную обработку информации и «доставку на аккаунт».

Так в чем же тут, собственно проблема?

Первое что явно приходи на ум это.

1. Как определить стоимость виртуального имущества, которого нет в свободной продаже?

2. Как определить стоимость потраченного времени, сил и даже мастерства, приложенного для получения такой уникальной внутриигровой собственности?

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

3. Каким образом обосновывать цену аукционного виртуального имущества, которое может как падать в цене, так и многократно в ней увеличиваться?

4. Способны ли мы отследить оплату подобных операций и историю перемещения внутриигрового имущества?

Забегая вперёд, на все эти вопросы одного четкого ответа не существует. Однако это не значит, что стоит прекращать исследования и оставлять такой «пробел» в праве.

Начнём с самого простого и первого – внутриигровое имущество, продаваемое на постоянной основе. В данном случае практически никаких трудностей не возникнет, так как, имущество находится в постоянном обороте. К примеру, это может быть некий предмет, продаваемый разработчиками игры на их официальном сайте или внутри самой игры. Такое имущество будет иметь точное описание, цену и информацию о том можно ли его обменивать и передавать другим пользователям и игрокам. Если оно ограничено к обороту самим разработчиком или торговой площадкой, то мы с предельной точностью можем узнать цену конкретного цифрового товара. Есть мнение, что цена в данном случае будет той, которую требуют разработчики за покупку такого предмета на их официальном интернет-ресурсе или в игре.

Напротив, существует другая ситуация, при которой игровое имущество, купленное у разработчика, свободно может обмениваться передаваться и выступать в качестве товара. В таком случае цена первой покупки и реальная рыночная цена на специальной торговой площадке практически всегда отличается и зачастую рыночная ниже. Это может быть обусловлено большим количеством такого предмета, неизменности цены от разработчика в течении многих лет и отсутствие интереса пользователя к конкретному внутриигровому имуществу.

Каким образом в таком случае установить реальную цену виртуальной единицы товара, от которого может зависеть и квалификация. Напомним, что мелкое взяточничество отграничено размером взятки, не превышающей 10 тысяч рублей. Можно столкнуться с ситуацией, при которой стартовая цена (цена от разработчика по которое это имущество изначально приобреталась) будет

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

превышать 10.000 рублей, а именно 11.000 рублей, а реальная рыночная будет, предположим, варьироваться от 9 до 8 тысяч.

Мы полагаем, что нужно исходить из реальной рыночной стоимости, поскольку эта цена не была искусственно сформирована, а является усредненной величиной, отражающей как заинтересованность пользователей, так и их покупательскую способность. Такое «мерило» покажет реальную стоимость и позволит правильно квалифицировать притупление, поддерживая объективность в данном вопросе.

Далее, необходимо обсудить, виртуальные предметы, получаемые в ходе аукциона. Такое внутриигровое имущество изначально более редкое и уникальное, что только добавляет ему цены. Если при обычной виртуальной покупке число предметов может быть неограниченным вовсе, то аукционы как правило проводят на ограниченное и даже, относительно, малое количество уникальной собственности. Как уже говорилось ранее такие предметы, зачастую, могут быть либо единичными, либо могут образовывать коллекции и многократно вырастать в цене. Если говорить о единичных экземплярах, то в таком случае цена за короткий промежуток может увеличиться с нескольких тысяч рублей, до нескольких сотен тысяч рублей. И цена будет обусловлена исключительно заинтересованностью и платёжеспособностью, не всего игрового сообщества, а единичного пользователя. «Каким образом можно оценить такое имущество?» – вопрос остаётся открытым.

Теперь стоит упомянуть наиболее проблемную часть. Имущество, полученное за особые заслуги и достижения.

Система поощрения достижениями активно используется практически в любом крупном игровом продукте. Она выполняет роль мотивирования пользователей и удерживает аудиторию приносящую прибыль компаниям и частным проектам. Существует практика поощрения специальным внутриигровым контентом за определенные действия. В основном они предполагают большое количество потраченного времени, упорство и мастерство. И как можно сделать вывод получают такие награды лишь ограниченное количество человек. Основной

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

массив игроков лишь мечтает о той или иной виртуальной собственности, ввиду невероятной сложности её получения.

Здесь можно однозначно утверждать, что такого рода предметы: во-первых, обладает огромной редкостью, а во-вторых, крайне желанны остальной частью аудитории, что делает такое внутриигровое имущество крайне ликвидным и в той же степени дорогим.

Тут мы опять сталкиваемся с трудностью определения цены такого имущества, переданного в качестве предмета взятки. Каким образом мы можем оценить:

– время, потраченное человеком для достижения и получения такого имущества;

– его профессионализм, без которого такой предмет изначально не мог быть получен;

– общее понимание системы ценности и ценообразования таких виртуальных объектов собственности.

Говоря о ценообразовании такого имущества, необходимо учитывать все вышеизложенные факторы, поскольку они напрямую влияют на легкость получения и ценность обладания различными предметами. Но есть и то, что оценить объективно на данном этапе развития права и человечества в целом, мы не в состоянии – время. Время является самым ценным ресурсом, которым обладает человек. Каким образом можно оценить имущество, приобретенное только в силу потраченного времени? Как оценить сложность его получения и вывести формулу, по которой мы сможем считать конечную или приблизительную стоимость той или иной виртуальной награды.

Подводя итог, необходимо, отметить, с каждым днём, нарастающую важность проблемы отсутствия нормативной проработки вопроса виртуальных объектов собственности. Технологический прогресс не стоит на месте, преподнося все более сложные экономические отношение. В связи с этим нормативному полю не стоит отвергать эти изменения, напротив, необходимо, полностью изучив проблему, начать разрабатывать пути её решения. Начать с узаконивания такого имущества и выделения его, возможно, в отдельную категорию. Установить

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

рамки и границы определения такого имущества, поделить на категории в связи с оборотом таких предметов или их ограничением к обороту.

Список литературы

1. Савельев А.И. Электронная коммерция в России и за рубежом: правовое регулирование / А.И. Савельев. – 3-е изд., перераб. и доп. – М.: Статут.

2. Федеральный закон «О цифровых финансовых активах, цифровой валюте и о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации» от 31.07.2020 №259-ФЗ.

3. Алексейчук А. Просто – о цифровых правах и сделках в интернете / А. Алексейчук, А. Шишанова.

4. Новиков И.В. Виртуальная собственность: перспективы регулирования / И.В. Новиков.

5. Решетов К.Ю. Правовой статус виртуальных объектов в России / К.Ю. Решетов, М.А. Николаев.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)