

## КРИМИНАЛИСТИКА

Научная статья  
УДК 343.98

doi: 10.17223/23088451/26/21

**ВИРТУАЛЬНАЯ СЦЕНА В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ КАК ИСТОЧНИК КРИМИНАЛИСТИЧЕСКИ ЗНАЧИМОЙ ИНФОРМАЦИИ О ЛИЧНОСТИ ПРЕСТУПНИКА: ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМЫ**

Николай Трофимович Ведерников<sup>1</sup>, Владимир Лишиньевич Юань<sup>2</sup>

<sup>1</sup> *Национальный исследовательский Томский государственный университет, Томск, Россия, crim.just@mail.ru*  
<sup>2</sup> *Западно-Сибирский филиал Российского государственного университета правосудия, Томск, Россия, it-rigon@mail.ru*

**Аннотация.** В статье раскрывается взаимосвязь поведения в компьютерных играх на примере стрелялок (шутеров) с преступлениями, совершаемыми в действительности. Принято считать, что компьютерные игры, в которых широко распространены насилие и жестокость, положительно влияют на рост преступности. Исследование поведения игрока в компьютерных играх может обеспечить криминалистическое знание о его личности, выявить преступную мотивацию, а в перспективе стать источником криминалистически значимых сведений о личности игрока, который только планирует совершить преступление, «репетируя» перед этим преступление в компьютерной игре.

**Ключевые слова:** личность преступника, поведение, компьютерные игры, подготовка к преступлению, мотив

**Для цитирования:** Ведерников Н.Т., Юань В.Л. Виртуальная сцена в компьютерных играх как источник криминалистически значимой информации о личности преступника: постановка проблемы // Уголовная юстиция. 2025. № 26. С. 122–125. doi: 10.17223/23088451/26/21

Original article  
doi: 10.17223/23088451/26/21

**THE VIRTUAL SCENE IN COMPUTER GAMES AS A SOURCE OF FORENSICALLY SIGNIFICANT INFORMATION ABOUT AN OFFENDER'S PERSONALITY: PROBLEM FORMULATION**

Nikolai T. Vedernikov<sup>1</sup>, Vladimir L. Yuan<sup>2</sup>

<sup>1</sup> *National Research Tomsk State University, Tomsk, Russian Federation, crim.just@mail.ru*  
<sup>2</sup> *West Siberian Branch of the Russian State University of Justice, Tomsk, Russian Federation, it-rigon@mail.ru*

**Abstract.** The contemporary entertainment industry offers a wide range of computer games across various genres. At the same time, like any leisure activity, computer games have become a locus for concentrating forensically significant information about the personalities of players, especially if these players subsequently commit crimes that bear a suspicious resemblance to actions preliminarily rehearsed in some form within these virtual environments. Prevailing trends in the modern world of virtual entertainment suggest that the number of people choosing this form of leisure will grow, and consequently, the volume of sources containing forensically significant information will increase. In the future, the emergence of a new type of examination related to the study of in-game behavior is possible. It is considered justified that such an examination would be a subtype of forensic psychological examination.

**Keywords:** offender's personality, behavior, computer games, crime preparation, motive

**For citation:** Vedernikov, N.T. & Yuan, V.L. (2025) The virtual scene in computer games as a source of forensically significant information about an offender's personality: Problem formulation. *Ugolovnaya yustitsiya – Russian Journal of Criminal Law*. 26. pp. 122–125. (In Russian). doi: 10.17223/23088451/26/21

Компьютерные игры прочно вошли в жизнь современного человека; с ростом технических возможностей растет предложение: сегодня уже мало кто не слышал об индустрии виртуальных развлечений. Речь идет не только об играх на ПК, но и играх на смартфонах. Появление еще одного способа досуга привлекает внимание криминалистической науки, поскольку современное отечественное право уже далеко не первый год прочно исследует все, что

связано с правоотношениями, возникающими и протекающими преимущественно в виртуальном пространстве.

Зарубежные и отечественные исследования, изучающие взаимосвязь между насильственными преступлениями (violent crimes), преступлениями против жизни и здоровья с насилием в компьютерных играх, преимущественно в жанре стрелялок (shooters), в большинстве своем признают наличие влияния жестокости в компью-

терных играх на личность, связывая с этим и рост преступности в целом. Так, не все зарубежные исследователи считают, что насилие в компьютерных играх влияет на преступность в реальности, некоторые исследователи указывают на отсутствие прямых доказательств, подтверждающих значимую прогностическую связь между воздействием жестоких видеоигр и насильственной преступностью [1. Р. 51–52], отмечая, что регулирование, направленное на сокращение уровня жестокости в играх (игровом контенте), способно снизить агрессию игроков (геймеров) в долгосрочной перспективе, но потенциально также может привести к всплеску преступности в краткосрочной перспективе [2. Р. 25–26].

В то же время отечественные исследователи фиксируют устойчивые взаимосвязи между насилием в компьютерных играх и криминализацией лиц подросткового возраста [3. С. 34; 4. С. 42–43] и не только подросткового [5. С. 9].

Давая оценку установленным неоднозначным взаимосвязям между насилием и жестокостью в компьютерных играх и совершением преступлений следует исходить из разницы в мотивации игроков. Очевидно, что следует отличать профессионального киберспортсмена от игрока-любителя, также очень многое зависит от жанра игры и ее контента. Внутриигровое поведение является отражением психологических свойств, поскольку игрок-любитель, даже не отождествляя себя с игровым персонажем, не сопоставляя события в виртуальном пространстве с событиями из реальной жизни, проводит таким образом свой досуг, а значит, имеет свой личный интерес и невольно может проецировать в игру свои желания, не всегда в полной мере осознаваемые. По всей видимости, требуются более детальные и глубокие исследования влияния игровой мотивации на психологию преступника, которые могут быть затруднены ввиду того, что, как правило, в компьютерные игры вовлечены больше молодые люди, а значит, выборка будет в значительной степени зависеть от возраста исследуемых испытуемых. Нужно заметить, что в настоящее время все еще доминирует устойчивая недооценка преступлений, связанных с компьютерными играми [6. С. 259], хотя рост внимания правоохранительных органов к этой сфере все же имеет отчетливую тенденцию к росту.

Среди внутриигровой мотивации наиболее опасной, как представляется, является мотивация проигрывания сценария будущего преступления, поскольку именно в этом случае имеется прямая связь между внутриигровым поведением и преступным поведением вовне. В таком разрезе игра представляет собой сцену, на которой репетируется будущее преступление; к примеру, в последние несколько месяцев в России произошло два нашумевших преступления, в которых компьютерные игры оказались замешаны напрямую:

29.09.2025 г. в заголовках отечественных СМИ вышла новость о том, что студент, напавший на техникум в Архангельске, репетировал атаку в игре Minecraft [7].

14.10.2025 г. вышла вторая новость: Фанат GTA 5 разможил голову 19-летнему другу в Петербурге. Он репетировал убийство в игре [8].

Несмотря на схожесть, оба случая имеют ряд существенных различий:

1. В первом случае отсутствуют сведения об установленном наличии у подозреваемого лица отклонений психического характера, во втором случае была запланирована психолого-психиатрическая экспертиза.

2. В первом случае имелся устойчивый интерес к одному конкретному сценарию, который проигрывался как минимум дважды в Minecraft, во втором случае конкретного акцента на потерпевших и месте совершения убийства не было, сценарий проигрывался в компьютерных играх Red Dead Redemption 2 и Grand Theft Auto 5 без привязки к объектам и людям из реального мира, но, помимо игр, он создавал с помощью ИИ сцены со взрывами голов.

3. В первом случае мотивом нападения могла быть месть, во втором случае фигурирует «навязчивая идея об убийстве».

4. В первом случае не было предпринято попытки суицида, однако поскольку нападавшего сумели обезвредить, неясно, могла бы такая попытка быть предпринята впоследствии при других обстоятельствах; во втором случае после совершения преступления нападавший предпринял попытку суицида.

5. В первом случае преступление было совершено в общественном месте при скоплении людей, во втором – в квартире.

Несмотря на различия, общим в описанных преступлениях являются компьютерные игры, увлечение которыми предшествовало непосредственному нападению и у которых прослеживаются следующие общие черты:

1. Нападающих интересовал жанр игр «от первого лица» (Shooter) или «от третьего лица» с возможностью переключаться на режим «от первого лица».

2. Жертвами убийств в указанных играх выступали люди.

3. Убийства в компьютерных играх происходили с использованием огнестрельного оружия (Minecraft, Red Dead Redemption 2 и Grand Theft Auto 5).

4. В реальности убийства были совершены после публикации с использованием ножей и молотка.

Анализ внутриигрового поведения в сопоставлении с реальными преступлениями, которые были совершены после, позволяет отметить следующие закономерности.

1. Существенно отличается сцена, которая была в компьютерных играх перед совершением преступлений, следовательно, если потенциальный преступник планирует нападение на конкретных людей в конкретном месте, он будет использовать внутриигровые возможности для создания обстановки, похожей на настоящую: то же здание, те же помещения, та же планировка и т.д., придание внутриигровым персонажам внешнего облика, наиболее близкого к прототипам реальных людей, присвоение им тех же имен. В случае, если параллели с реальными местами и людьми отсутствуют, возможно, мотивация отличается, а в компьютерной игре отрабатываются лишь способы и средства совершения преступления.

2. Отличие использованных в игре и в реальном мире орудий совершения преступления говорит о том, что в

компьютерной игре лишь проигрывается желаемый сценарий, компьютерная игра не становится тренировочной площадкой, в которой происходит так называемая репетиция, а значит, взаимосвязь между используемым способом и орудием совершения убийств в компьютерных играх и в реальной жизни не является устойчивой и очевидной.

3. Маркеры, свидетельствующие о том, что внутриигровое поведение игрока, связанное с убийством персонажей в игре в будущем, может быть воплощено в форме нападения на настоящих людей, не очевидны, однако наиболее подозрительным с этой точки зрения может быть следующее внутриигровое поведение:

а) игры, в которых присутствует возможность уничтожения персонажей, похожих на людей;

б) происходит целенаправленное нападение, вне всякой зависимости от внутриигрового сюжета;

в) нападение производится в местах, имеющих реальный прототип в настоящей действительности;

г) игрок глумится и издевается над жертвами: отрывает им конечности, совершает множество ударов и (или) выстрелов, наблюдает за мучениями внутриигровых персонажей, совершает массовые убийства внутри игры, уродует трупы.

Безусловно, однозначно сказать, что такое внутриигровое поведение является свидетельством того, что такой игрок в будущем совершит убийство, нельзя, однако насторожить должно такое обстоятельство, если вдруг игрок выкладывает записи с подобными сценами насилия и жестокости в публичное пространство, хвастается и гордится этим через социальные сети, мессенджеры, форумы и т.д. Подозрительной может быть даже одна такая опубликованная запись, поскольку она может послужить своеобразным «манифестом» или даже предвестником реального преступления.

В настоящее время мониторинг публичного пространства Интернета осуществляется на вполне приемлемом уровне, поэтому подобные публикации должны насторожить сотрудников правоохранительных органов; вместе с тем в будущем, возможно, станет актуальной экспертиза внутриигрового поведения игроков на предмет наличия предрасположенности к совершению преступлений против жизни и здоровья, в связи с чем имеет смысл предпринять попытку сформулировать вероятные вопросы такой экспертизы:

1. Являются ли людьми убитые игроком внутриигровые персонажи (включая случаи, когда они внешне похожи на людей)?

2. Происходит ли избиение и (или) убийство внутриигровых персонажей (NPC) вне рамок сюжетной линии?

3. Какие способы убийства используются игроком?

4. Используются ли игроком изощренные средства поражения внутриигровых персонажей?

5. Производится ли издевательство и глумление над телами убитых персонажей, расчленение трупов и т.п. вне сюжетной линии?

6. Какие участки тела внутриигровых персонажей подвергаются целенаправленным ударам (целенаправленные удары в область половых органов внутриигровых персонажей могут с высокой степенью вероятности свидетельствовать о психологических проблемах сексуального характера у игрока)?

7. Имеют ли внутриигровые персонажи прототипы реальных людей? (например, придание им аналогичных ФИО).

8. Повторяются ли игроком сцены с убийством внутриигровых персонажей на регулярной основе?

9. Имеется ли у игрока разнообразие в игровых жанрах (например, игры от первого или третьего лица, так как стрелялки (Shooters) и ролевые игры наиболее подходят под проигрывание сцен насилия и убийств в условиях, близких к реальным)?

10. Какая мотивация стоит у игрока за убийством внутриигровых персонажей (личная неприязнь, связь с прототипом реального человека, интерес, эксперимент и др.)?

Разумеется, два проанализированных случая – это совсем мало для полноценного масштабного исследования. В перспективе внутриигровое поведение тоже должно стать и станет еще одним источником криминалистически значимой информации о личности, поскольку игра – это форма досуга, в котором максимально отражаются личностные особенности, черты и свойства, а именно знание о них способно решить задачи не только по эффективному расследованию преступлений, но и разработать комплекс мер по предупреждению совершения преступлений. Нельзя отрицать, что анализ конкретных случаев (кейсов) – это современная тенденция в науках о человеке, на сегодняшний день, ставшая неотъемлемой частью отечественных научных традиций, тем не менее изучение ограниченного количества событий и обстоятельств, если это не соответствует достаточности статистической выборки, является лишь гипотезой, а в данном исследовании, когда явление еще недостаточно изучено, гипотеза, базирующаяся на ограниченном количестве конкретных случаев, есть явление закономерное и естественное.

#### Список источников

- Smith S., Ferguson C., Beaver K. A longitudinal analysis of shooter games and their relationship with conduct disorder and self-reported delinquency // *International Journal of Law and Psychiatry*. 2018. № 58. P. 48–53.
- Cunningham A.S., Engelstätter B., Ward M.R. Understanding the Effects of Violent Video Games on Violent Crime // *ZEW Discussion Papers*. 2011. № 11-042. P. 1–42.
- Питащук Е.Е. Взаимосвязь компьютерных игр и преступности // *Вопросы студенческой науки*. 2022. № 11 (75). С. 30–38.
- Сафин Ф.Ю., Баженов А.В. Деструктивное влияние игрового компьютерного контента на криминализацию несовершеннолетних // *Всероссийский криминологический журнал*. 2022. № 1, т. 16. С. 39–46.
- Антонян Ю.М. Преступное поведение как игра // *Общество и право*. 2024. № 2 (88). С. 9–13.
- Смушкин А.Б. Онлайн игры как пространство совершения преступлений // *Вестник Томского государственного университета*. 2021. № 468. С. 259–264.
- Кильдошкин Р. Игра Minecraft помогла спланировать нападение на техникум в Архангельске // *Газета.ru*. 2025. URL: <https://www.gazeta.ru/tech/news/2025/09/29/26837102.shtml> (дата обращения: 26.10.2025).

8. Кульчицкий Е. Фанат GTA 5 размоzzhil голову 19-летнему другу в Петербурге. Он репетировал убийство в игре // Газета.ru. 2025. URL: <https://www.gazeta.ru/social/2025/10/14/21858434.shtml?updated> (дата обращения: 26.10.2025).

### References

1. Smith, S., Ferguson, C. & Beaver, K. (2018) A longitudinal analysis of shooter games and their relationship with conduct disorder and self-reported delinquency. *International Journal of Law and Psychiatry*. 58. pp. 48–53.
2. Cunningham, A.S., Engelstätter, B. & Ward, M.R. (2011) Understanding the Effects of Violent Video Games on Violent Crime. *ZEW Discussion Papers*. 11-042. pp. 1–42.
3. Pitashuk, E.E. (2022) Vzaimosvyaz' komp'yuternykh igr i prestupnosti [The Interrelationship Between Computer Games and Crime]. *Voprosy studencheskoi nauki*. 11 (75). pp. 30–38.
4. Safin, F.Yu. & Bazhenov, A.V. (2022) Destrukivnoe vliyaniye igrovogo komp'yuternogo kontenta na kriminalizatsiyu nesovershennoletnikh [The Destructive Influence of Gaming Computer Content on the Criminalization of Minors]. *Vserossiiskii kriminologicheskii zhurnal*. 1 (16). pp. 39–46.
5. Antonyan, Yu.M. (2024) Prestupnoye povedeniye kak igra [Criminal Behavior as a Game]. *Obshchestvo i pravo*. 2 (88). pp. 9–13.
6. Smushkin, A.B. (2021) Onlain igry kak prostranstvo soversheniya prestupleniy [Online Games as a Space for Committing Crimes]. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta*. 468. pp. 259–264.
7. Kil'dyushkin, R. (2025) Igra Minecraft pomogla splanirovat' napadeniye na tekhnikum v Arkhangel'ske [The Game Minecraft Helped Plan an Attack on a Technical College in Arkhangelsk]. *Gazeta.ru*. [Online] Available from: <https://www.gazeta.ru/tech/news/2025/09/29/26837102.shtml> (Accessed: 26th October 2025).
8. Kul'chitskiy, E. (2025) Fanat GTA 5 razmozzhil golovu 19-letnemu drugu v Peterburge. On repetroval ubiistvo v igre [A Fan of GTA 5 Bashed in the Head of a 19-Year-Old Friend in St. Petersburg. He Rehearsed the Murder in the Game]. *Gazeta.ru*. [Online] Available from: <https://www.gazeta.ru/social/2025/10/14/21858434.shtml?updated> (Accessed: 26th October 2025).

### Информация об авторах:

**Ведерников Н.Т.** – профессор, доктор юридических наук, профессор кафедры криминалистики Национального исследовательского Томского государственного университета (Томск, Россия). E-mail: [crim.just@mail.ru](mailto:crim.just@mail.ru)

**Юань В.Л.** – кандидат юридических наук, доцент кафедры уголовно-процессуального права Западно-Сибирского филиала Российского государственного университета правосудия (Томск, Россия). E-mail: [it-rigon@mail.ru](mailto:it-rigon@mail.ru)

*Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.*

### Information about the authors:

**N.T. Vedernikov**, Dr. Sci. (Law), full professor, professor at the Department of Criminal Procedure, Criminalistics, and Forensic Science, National Research Tomsk State University (Tomsk, Russian Federation). E-mail: [crim.just@mail.ru](mailto:crim.just@mail.ru)

**V.L. Yuan**, Cand. Sci. (Law), associate professor at the Department of Criminal Law Disciplines, West Siberian Branch of the Russian State University of Justice (Tomsk, Russian Federation). E-mail: [it-rigon@mail.ru](mailto:it-rigon@mail.ru)

*The authors declare no conflicts of interests.*

*Статья поступила в редакцию 28.10.2025;  
одобрена после рецензирования 05.12.2025; принята к публикации 19.12.2025.*

*The article was submitted 28.10.2025;  
approved after reviewing 05.12.2025; accepted for publication 19.12.2025.*