

Не визначена сама назва поліграфічного дослідження, застосовуються такі визначення, як опитування за допомогою поліграфа, поліграфічне тестування, поліграфічне інтерв'ю, поліграфічне дослідження, поліграфічний скринінг.

Немає єдиного зразка для процесуального оформлення свідчень, що отримуються в результаті опитування за допомогою поліграфа, різні спеціалісти використовують різні назви (довідки поліграфолога, висновки експерта, висновки спеціаліста). Вважаємо, що для уникнення непорозумінь та тавтологій потрібно розробити єдиний зразок відповідних документів.

Однією з вагомих прогалин є відсутність чіткого визначення процесуального статусу людини, що проводить опитування на поліграфі. Тобто цією діяльністю може займатись експерт, спеціаліст, оператор поліграфа. Хоча було б доцільно визначити та законодавчо закріпити процесуальний статус такого спеціаліста, його права та обов'язки. Адже однією з умов успішного проведення дослідження на поліграфі та отримання максимально правдивих свідчень є особистісні та професійні якості поліграфолога. У соціальній психології є визначення «ефект першого враження», тобто вся інформація, яка отримується після «першого враження» і не відповідає образу, який склався, може оцінюватись поліграфологом як хибна або випадкова. Тому особа, яка проводить тестування на поліграфі, повинна чітко розмежовувати свої професійні якості від емоційних [3].

Робота поліграфолога повинна будуватись на принципах добровільної згоди респондента, правомірності, всебічного захисту прав людини. Не рекомендується проводити опитування на поліграфі людям з серцево-судинними захворюваннями, жінок, що перебувають на третьому триместрі вагітності, неповнолітнім, розумово відсталим, людям, які вживають наркотичні речовини та знаходяться в наркотичному чи алкогольному сп'янінні, в стані хвороби.

Вважаємо, що для ефективної роботи спеціалістів доцільно розробити систему підготовки для роботи з поліграфами, концепцію методології навчання та стажування. Це позитивно вплине на процес відбору та якість отриманих результатів.

Список бібліографічних посилань: 1. Салтевський М. В. Криміналістика (у сучасному викладі): навч. посіб. Київ: Кондор, 2005. С. 588. 2. Мовчан Д. А. Питання імплементації в Україні зарубіжних підходів до нормативно-правового регулювання застосування поліграфа в процесі розкриття та розслідування злочинів. *Науковий вісник Київського національного університету внутрішніх справ*. 2009. № 5. С. 256. 3. Дружинин В. Н. Экспериментальная психология: учебник для вузов. 2 изд. СПб.: Питер, 2008. С. 55–60.

Одержано 08.10.2017

УДК 343.98

Костянтин Дмитрович ЗАЯЦЬ,

аспірант Харківського національного
університету внутрішніх справ

ПРО ОСОБЛИВОСТІ ПРЕДМЕТА ПОСЯГАНЬ СУЧАСНИХ ШАХРАЙСТВ

Науково-технічний прогрес набирає обертів, і результатом цього є поява найрізноманітніших пристроїв і систем послуг, що роблять наше життя зручнішим і цікавішим. Простір Інтернет супроводжує робочий і вільний час майже кожної сучасної людини. Крім засобів зв'язку і спілкування, різноманітних розважальних послуг, віртуальний простір став для багатьох людей засобом і сферою ведення бізнесу, а також банком збереження даних, в тому числі важливих і цінних об'єктів. На наше переконання, новітні технологічні здобутки суспільства вимагають переосмислення окремих категорій сфери правознавства. Зокрема, в представленій роботі хотілось би звернути увагу на необхідність дослідження прав власності на майно, що створюється (придбається) і

зберігається користувачами у віртуальному просторі, як об'єкт посягання при вчиненні шахрайств.

Слід звернути увагу, що в теорії кримінального права існує єдиний підхід, відповідно до якого предметом злочинів проти власності, визнаються тільки речі матеріального світу, яким притаманні специфічні ознаки фізичного, економічного та юридичного характеру. Такий підхід, на нашу думку, дещо застарів і вимагає переосмислення з урахуванням технологічного розвитку у світі в цілому, і нашого соціуму зокрема.

Так, очевидним є той факт, що в користуванні сучасної людини, з'явилися нові за своєю формою об'єкти власності – це об'єкти, які особа створює (придбає), а потім володіє ними, користується і розпоряджається у віртуальному просторі [1]. До такої віртуальної власності, зокрема можна віднести внутрішньо ігрові об'єкти – техніку із певними функціями, персонажів із особливими здібностями, елементи екіпірування тощо. Прикладом виступають відомі масові багатфункціональні онлайн-ігри такі, як (назви мовою оригіналу) – Worlds of Warcraft, World of Tanks та інші, в яких користувачі не тільки офіційно купують за реальні гроші у «магазинах» вказані віртуальні речі, а й активно перепродають їх та залишають нащадкам. Вивчення статистики продажів свідчить, що ціна на такі віртуальні речі може сягати кілька тисяч Євро [2].

За оцінками багатьох експертів сфери правознавства об'єктами власності також повинні бути визнані аккаунти ігор, сторінки користувачів соціальних мереж, скриньки електронної пошти, фонотеки iTunes, сайт-блоги тощо. Зараз у всьому світі фіксуються акти звернень у судовому порядку громадян з позовами про визнання права власності за ними в рамках прав спадкування, права сумісної власності подружжя у справах про розлучення і розділ майна та інші [3–5].

Слід звернути увагу, що у світі вже мають місце прецеденти притягнення до кримінальної відповідальності осіб за викрадення віртуального майна [6;7].

Враховуючи вищевикладене, пропонуємо визначити, що предметом сучасних шахрайств може бути майно у широкому розумінні цього поняття, тобто об'єкти, відносно яких особа може набутися права власності (володіння, користування, розпорядження). До таких можуть бути віднесені: об'єкти нерухомості (будинки, квартири, земельні ділянки, офісні, складські та інші приміщення); автотранспорт; гроші у готівковій та безготівковій формі, цінні метали, цінні папери, ювелірні вироби, техніка, продукти харчування, худоба, засоби виробництва, вироблена продукція (промислова, сільськогосподарська тощо), а також інші об'єкти матеріального світу.

Об'єкти віртуального простору можуть виступати предметом шахрайства, якщо вони відповідають наступним вимогам: а) вони створені власною особою або придбані нею за гроші; б) вони мають споживчу цінність; в) ними можна користуватись та розпоряджатись у віртуальному просторі; г) їх оцінка дає можливість визначити ринкову вартість.

Список використаних джерел: 1. Савельев А. И. Правовая природа виртуальных объектов // Игроки и Закон: сайт. URL: http://gamersandlow.blogspot.com/2015/10/blog-post_65.html (дата звернення: 01.10.2010). 2. Jimenez C. The High Cost of Playing Warcraft. URL: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7007026.stm> (дата звернення: 01.10.2010). 3. Кондратьева И. Право на виртуальную собственность: всё что останется после меня // ПравоRU: сайт. URL: <https://pravo.ru/review/view/126933/> (дата звернення: 01.10.2010). 4. Мрачный контракт: права супругов на программное обеспечение // Legal IT Club: сайт. URL: <http://legal-it.club/mrachnyj-kontrakt-prava-suprugov-na-programmnoe-obespechenie/> (дата звернення: 01.10.2010). 5. Гузь Д. User is offline: можно ли унаследовать виртуальное имущество // Legal IT Club: сайт. URL: <http://legal-it.club/user-is-offline-mozhno-li-unasledovat-virtualnoe-imushchestvo/> (дата звернення: 01.10.2010). 6. За воровство виртуального имущества онлайн-игры World of Warcraft сажают в тюрьму // 12 Миллионов: сайт. URL: <http://12millionov.com/vorovstvo-virtualnogo-imushchestva-onlajn-igry-world-of-warcraft.html> (дата звернення: 01.10.2010). 7. Имущество виртуальное – тюремный срок реальный // Всеукраїнська асоціація кадровиків: сайт. URL: <http://www.kadrovik.ua/content/imushchestvo-virtualnoe-tyuremnyi-srok-realnyi> (дата звернення: 01.10.2010).

Одержано 05.10.2017