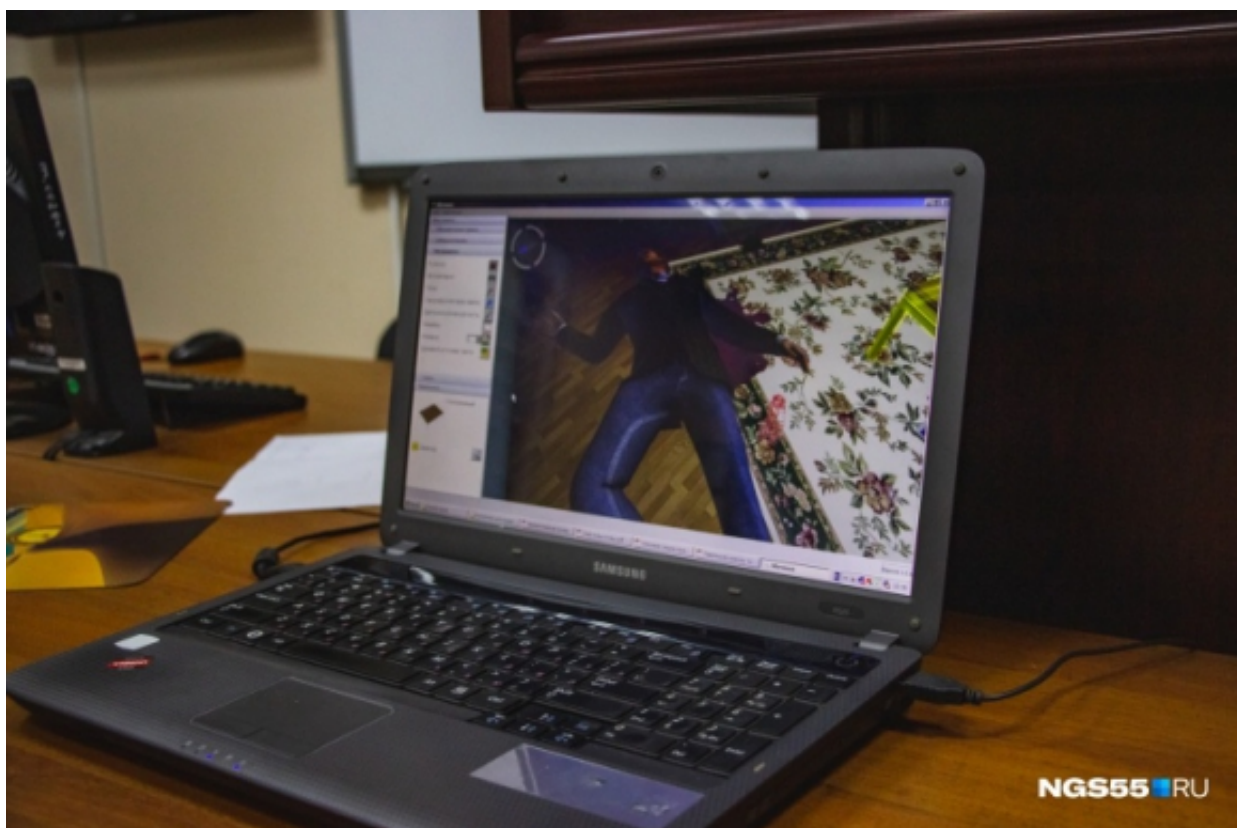


Компьютерные игры и повешенный москвич: как обучают омских следователей-криминалистов. Репортаж корреспондента NGS55.RU ко Дню криминалистики



19 октября в России отмечается День криминалистики. В этом году дата юбилейная — 65-я годовщина с момента создания службы криминалистики в правоохранительных органах РФ. В честь праздника редакция NGS55.RU решила выяснить, что представляет из себя обучение будущих следователей в наши дни. О компьютерных играх, инсценировке различных преступлений и поддельных паспортах — в нашем материале.

— Ступайте аккуратно и смотрите внимательно. Ничего не трогайте — тут кругом улики, — произносит следователь и уверенно продвигается вглубь комнаты.

На ковре в прихожей — грязные следы обуви, на ручке входной двери — жирные отпечатки пальцев. В углу, тускло поблёскивая в свете лампы, лежит стреляная гильза. Комнатные

проёмы, как и подъездная площадка, перекрыты жёлтыми сигнальными лентами. Через приоткрытую дверь гостиной виднеется мужская нога. В лёгком напряжении я медленно подхожу ближе и заглядываю внутрь — на полу в луже собственной крови лежит труп мужчины. Складывается ощущение, что мы на месте преступления.

На самом деле мы сидим в одном из кабинетов следственного управления СК России по Омской области. Перед нами — включённый компьютер. На дисплее — самая что ни на есть настоящая компьютерная игра. Старший следователь-криминалист Олег Мельник объясняет: мы проходим один из финальных этапов обучения следователей, профессиональную программу, в основе которой лежит алгоритм классической компьютерной игры. Характерные признаки — клавиатурное управление стрелками и ориентация в виртуальном пространстве при помощи компьютерной мыши — сохранены. Мы проходим детективный квест. Бродилку повышенного уровня сложности из раздела «криминал».

Кандидат на должность следователя Никита Тимошкин профессионально фиксирует явные улики: рулеткой измеряет длину, высоту и расстояния до ближайших объектов, фотографирует и нумерует доказательства. После этого он приступает к выявлению скрытых улик. Для того чтобы убедиться, что он тщательно выполнил свою работу, и в первой комнате не осталось необходимых для следствия предметов, Никита Тимошкин тщательно проверяет входную дверь. Поочерёдно применяет к ней профессиональный инвентарь. На панели инструментов — рулетка, лупа, ультрафиолетовая лампа, дактилоскопическая кисть и многое другое. Всё, что может понадобиться профессионалу в процессе работы.

— Неудобное управление здесь, да? Мешает погрузиться в криминальную атмосферу, — виновато произносит претендент и приступает к подробным пояснениям. — Это имитация реальности. Здесь есть лупа, с помощью которой можно заметить более мелкие следы. Для того чтобы её активировать, нужно нажать один раз. Чтобы убрать — кликаем ещё раз. Можно взять ультрафиолетовую лампу. Смотрим — она тоже ничего не обнаружила. Значит берём дактилоскопическую кисточку. Ею выметаем пыль и смотрим следы. Вот, видите? Последний след нашёлся — отпечаток ладони. Сигнальные ленты исчезли — зона разблокирована. Можем пройти в следующую комнату. — Эта программа — один из последних этапов обучения начинающих следователей. В программе мы учим фиксировать следы, улики с места происшествия. Игра так и называется — «Обучение». Её нет в открытом доступе в интернете, это профессиональный эксклюзив. В своё время её создали для повышения уровня квалификации следователей, — рассказывает старший следователь-криминалист Олег Мельник.

Недельный курс криминалистики включает в себя несколько этапов обучения, и каждый из них сильнее предыдущего приближает молодых следователей к работе в настоящих «полевых условиях» — к реальной жизни. Перед тем, как сесть за игру, начинающие следователи прослушивают курс трёхчасовых лекций. Получают теоретические знания, которые впоследствии и применяют в прохождении игры.

За игрой претенденты на должности следователей проводят от двух до трёх дней. Начинают в девять утра и заканчивают в шесть часов вечера. Программа не просто предлагает — требует от геймера обнаружения всевозможных улик, спрятанных в её лабиринте. А их здесь, между прочим, около сорока. Начиная с пистолетов, ножей и различных биологических следов, и заканчивая огрызками яблок и выкуренными сигаретами. Если следователь невнимательно осматривает место происшествия, программа не открывает доступ к следующему уровню, в данном случае — к другой комнате.

Когда через несколько дней следователь выйдет на реальное место происшествия, он не потеряется. У него уже есть практическое представление о том, что именно ему следует делать.

— Будущие следователи заканчивают разные учебные заведения. Главное требование этой профессии — высшее юридическое образование. Я, например, Омскую юридическую в прошлом окончил, бакалавр. Сейчас получаю степень магистра. После диплома начался недельный курс криминалистики, — рассказывает кандидат на должность следователя Никита Тимошкин.

Параллельно программа обучает тому, как правильно оформлять и вести протокол на месте преступления. Для этой цели игра оснащена подробными методическими рекомендациями.

— Для каждого из следов, для каждой улики имеются подробные методические материалы. Программа установлена таким образом, что следователь, обнаружив улику, обязательно проходит в раздел рекомендаций. Например, нашёл отпечаток пальца, проходишь в раздел «Учебные материалы», а там выбираешь — «Запаховые следы», «Следы выстрела», «Следы крови», «Следы рук» или другое. Следователь выбирает то, что ему нужно, и изучает подробную инструкцию, чтобы понять, как правильно замерять улики, записывать их местоположение. После этого он вносит данные в протокол, — объясняет старший следователь-криминалист Олег Мельник. — Обнаруживается, например, трасологический объект — след обуви на линолеуме, точно также идёшь в методические рекомендации. В каждом из них для понимания приводятся подробные примеры. Открываются кавычки и начинается текст, как именно стоит описывать следы. Некоторые из них оснащены видеоматериалами.

Между тем мы продолжаем. Профессиональный взгляд следователя падает на виртуальную стеклянную дверь спальни. В центре рифленого стекла мы замечаем отчётливое повреждение — след от пули. В комнате, на полу рядом с кроватью, лежит бездыханное тело — женщина примерно тридцати лет. На её груди алеет кровавое пятно, позади её головы, в самом углу, лежит ещё одна гильза. На постельном белье проступает неявное пятно — биологические следы. Для того чтобы убедиться в нашем подозрении, освещаем кровать ультрафиолетовой лампой, которая в то же мгновение отчётливо проявляет сперму. Развиваем легенду — вероятно, женщину изнасиловали.

Одеяло отправляется в бесконечно длинную галерею изъятых для экспертизы улик.

— К разным следам различные требования в обращении. Допустим, свежие следы крови нельзя упаковывать в полиэтилен, потому что в замкнутом пространстве кровь загнивает и уже через несколько часов она становится непригодна. Невозможно не то, что генотип определить, но и установить группу крови. Поэтому кровавые следы изымаются в бумажный вентилируемый пакет. Другие объекты могут изыматься в полиэтилен. С некоторыми объектами нужно обращаться очень аккуратно, потому что их необходимо обрабатывать не на месте происшествия, а везти в цианоакрилатную камеру. Именно эти подробные пособия и закреплены в методичках, — рассказывает следователь-криминалист Олег Мельник.

Мы «работаем» в квартире, однако программа позволяет смоделировать ещё несколько мест, среди которых есть гараж и даже аэропорт. Тем не менее квартира — наиболее классическое место преступления, поэтому игра и начинается с неё.

Помимо прочего программа моделирует некоторые шаблоны в расположении следов и улик. Так, биологические следы зачастую остаются на постели, выключатели и дверные ручки переливаются потожиром рук, трупы окроплены следами собственной крови, а с поверхности мебели, при особом желании, считаются пылевые следы.

Вместе с обнаружением и извлечением улик, а также составлением протокола, следователь фотографирует место преступления — составляет фототаблицу. Очередное умение из бесконечно-длинной череды специфических навыков, которыми должен обладать специалист. Собранные и правильно зафиксированные данные складываются в документы — предварительные итоги осмотра места происшествия. От качества их составления зависит дальнейший ход всего расследования.

После игры следователей допускают на полигон — инсценированное место преступления

После прохождения игры и работы над ошибками будущие следователи переходят на следующий этап своего обучения — отправляются на полигон.

Полигоном служит соседний кабинет, в котором профессионалы при помощи манекена периодически моделируют различные ситуации — инсценируют убийства и самоубийства. Мы попадаем на «самоповешение».

При помощи рулетки и линейки следователи измеряют расстояния между предметами, которые важны для протокола

— Здесь полигон у нас. Оборудованный для проведения учебных осмотров места происшествия. Сначала молодые следователи проходят виртуальный осмотр места преступления — компьютерную игру. После этого мы здесь моделируем место преступления,

и они, имея на руках бумажный протокол, начинают осматривать почти что реальное место происшествия. Инсценировка всегда разная. В этом кабинете стоит микрофон, камера висит под потолком. В соседнем кабинете криминалистики сидит группа, и туда на монитор выведено всё это помещение, и люди, такие же следователи, сидят и смотрят, как проводится осмотр. Максимально стараемся детализировать место происшествия. Сейчас у нас смоделировано самоповешение, хотя на самом деле это убийство, — рассказывает следователь-криминалист Олег Мельник.

Цель у полигона та же, что и у компьютерной игры. Она заключается не в том, чтобы раскрыть преступление, а в том, чтобы найти и правильно собрать все улики.

Следователи объясняют: главное доказательство инсценировки суицида — расстояние между ногами повешенного и стулом, на котором он, якобы, стоял. Замеряем это пространство и приходим к выводу — человек не достаёт до опрокинутой табуретки, следовательно, встать на неё и повеситься под потолком он не мог.

Дальше начинаем осмотр места происшествия. Измеряем след от ботинка и сопоставляем его со следами обуви повешенного. Есть вероятность, что след оставил посторонний человек, который и совершил убийство.

Следователь — очень сложная профессия

— Находим на месте происшествия сумку, вероятно, погибшего. В сумке — паспорт. И даже фотография его семьи. «Айфон» можно найти, посмотреть звонки, SMS и переписки для того, чтобы установить, с кем он общался накануне. Оперативным сотрудникам сразу сообщат, чтобы они быстро проверили информацию. Сигареты, которые находятся на его столе, тоже изымаются, потому что на них биологические следы — слюна. Под столом стоит чемодан. А внутри — оружие и деньги. Всё изымается, всё фиксируется. В реальной обстановке проверяем наличие пылевых следов, — поясняет следователь-криминалист.

Здесь же на рабочем столе находим записную книжку. Следователь подсказывает: внимательно пролистайте, найдите оставленное «им» сообщение. Действительно, в центре еженедельника — предсмертная записка.

— Прощайте. Позвоните Виктору Земцову. Он всё объяснит, — сказано в блокноте. Ниже указан номер сотового телефона.

Однако следователя не провести. Олег Мельник поясняет: для чего человеку, который собирается кончать жизнь самоубийством, писать предсмертную записку печатными буквами? От кого и для чего этот человек скрывает свой почерк? Записка, которую, как мы понимаем, написал убийца, отправляется на почерковедческую экспертизу.

— Если хотите развить легенду, можно предположить следующее: прописку читали в его паспорте? Открываем прописку — город Москва. Я своим молодым говорю: «У тебя москвича в центре Омска повесили, а ты сидишь и думаешь, что он сам повесился! Отсюда в чемодане и денег много, и оружие есть, что он москвич». Когда мы моделируем различные убийства, используем разные предметы, которыми можно совершить преступление: ножи, топоры, отвёртки.

Каждый из них частично покрыт красной краской — окраплен «кровью». Орудия убийства раскладываются по комнате, а на манекене рисуются характерные повреждения. Приглядываемся и замечаем: с прошлой инсценировки на лбу «пострадавшего» остался крупный след — пулевое отверстие. Для того чтобы не сбивать следователей с легенды про самоповешение, «дыру» прикрывают капюшоном. На полигоне профессионалы оставляют начинающим следователям компас. Как оказалось, это незаменимая вещь при составлении протокола.

— Я все лекции начинаю с того, что компас — это тот предмет, который у любого следователя должен быть в папке под рукой. На месте происшествия компас — вещь незаменимая. Особенно на участке открытой местности. И когда возникает необходимость в описании каких-то вещей, связанных с расстояниями, со взаиморасположением, с направлениями, у неопытных следователей зачастую возникают затруднения в этом плане. Они пытаются указать, как именно угол дома связан с вон тем деревом и местом обнаружения, например, сумочки потерпевшей. «От дома, — он начинает писать, — в направлении леса, в трёх метрах, стоит дерево...». И потом по документам непонятно, какое именно дерево, в каком именно направлении он имел в виду, — объясняет Олег Мельник.

— На документах потом живо просматриваются эти недостатки. Поэтому мы учим их рисовать схемы. На бумаге следователь пишет: север, запад, юг, восток в соответствии с данными компаса. И потом он уже ориентируется, что от дома в направлении северо-запада, три метра, от дерева в направлении юго-запада — пять метров. Обозначения становятся гораздо чётче. Это северный угол дома. Это юго-восточная стена здания и так далее, — заключил следователь. После полигона следователи отправляются на реальное место происшествия

И только после прохождения полигона новички выходят на финальный этап своего обучения — отправляются на дежурство с опытными следователями. Но это уже другая история.

Адрес страницы: <https://omsk.sledcom.ru/folder/879089/item/1402219>