

Slobodan Trivić<sup>1</sup>

UDK:343.533:004+343.241

Pregledni naučni rad

## VIRTUELNI ZLOČIN I NJEGOVO SANKCIONISANJE

*Vratolomna brzina tehnološkog razvoja sadašnjice, uslovljena ogromnim potrebama savremenih privrednih odnosa, rezultirala je postepenom evolucijom u pogledu dobara koja se stavljaju subjektima (fizičkim i pravnim licima) prava na raspolaganje. Dematerijalizacija sredstava prometa vrednosti (npr. hartije od vrednosti) dovela je do preispitivanja objekata imovine nekog lica kao subjekta prava. Teorijska koncepcija svojine jeste da je to neko stvarno pravo na stvari. Međutim, nove tendencije uvrštavaju jedan novi pojam – to je pojam virtuelne svojine. Virtuelna svojina predstavlja digitalnu mimiku stvarnosti, stvarajući impresiju materijalnih dobara kroz sredstva digitalne tehnologije. <sup>2</sup>Razvitkom ovakvih novih koncepcija poimanja dobara u pravnom prometu javljaju se mnogi problemi u zaštiti titulara prava nad ovim dobrima, i stvaranju pravnog osnova da se lica koja su ta dobra ugrozila i na odgovarajući način sankcionišu. Time se, pored građanskopravne, zalazi postepeno i u domen krivičnopravne materije i određivanju bića krivičnih dela, u kojima se elementi krivičnog dela moraju specifično utvrditi, jer se njihovo određivanje vezuje za dematerijalizovanu sredinu, koja je u postpunosti satkana ne od atoma, već bitova<sup>3</sup>, što dovodi u težak položaj sudske organe koji primenjuju pravo da sa dovoljnom preciznošću okarakterišu ovakvo ponašanje kao vid društveno neprihvatljivog ponašanja. Ovaj rad će se prvenstveno baviti problematikom određivanja pojma virtuelnog zločina, i primeni ove teorijske koncepcije, kako u donetim pravnim aktima tako i u praksi koja ih primenjuje.*

**Ključne reči:** virtuelna ekonomija, virtuelni zločin, virtuelna svojina, intelektualna svojina, kompjuterski kriminalitet.

---

<sup>1</sup> student treće godine Pravnog fakulteta Univerziteta u Beogradu

<sup>2</sup> Više o virtuelnoj svojini: *Virtual Property*, Joshua Fairfield, Indiana University School of Law, Research Papers 2005, <http://ssrn.com/abstract=807966>

<sup>3</sup> Mayer-Schoenberger, Viktor and Crowley, John R., *Napster's Second Life? - The Regulatory Challenges of Virtual Worlds*. Dostupno na: <http://ssrn.com/abstract=822385>

## 1. Pojam, značenje i nastanak virtuelnog zločina

Virtuelni zločin je jedna od najnovijih kategorija u domenu prava i shvatanja protvpravnog dela uopšte. Kada je u antičkom Rimu Ciceron podelio stvari (tj. objekte svojinskog prava) na *res quae sunt* (stvari koje jesu) i *res quae intelleguntur* (stvari koje se zamišljaju, tj. bestelesne stvari)<sup>4</sup>, time je začeo jedan novi vid pojmljenja svojinskog odnosa titulara svojinskog prava i objekta nad kojim on vrši to pravo. U današnjem pravu pojam bestelesnih stvari nije prihvaćen, i ova podela je potpuno zapostavljena, ali razvitkom tehnologije (misleći pritom na razvoj kompjuterske tehnologije) nastaje specifičan vid svojine koji zadaje velike probleme zakonodavstvu u kojem je zastupljeno. Naime, sa razvitkom internet tehnologije, elektronske mreže čija je svrha povezivanje kompjuterskih uređaja u jedan sistem razmene informacija, čineći svojevrsnu „mrežu mreža“, javljaju se posebni vidovi odnosa među korisnicima interneta u vidu virtuelnih igara na principu realnog protoka vremena (RPG).

Danas pravna teorija ima više različitih pogleda u domenu ovog pojma jer još ne postoji pravna kategorija koja jasno definiše odnose u virtuelnom svetu, jer je upravo taj svet *rerum quae intelleguntur* (svet koji se zamišlja), dakle ne postoji van ekrana računara koji koristimo. Razvoj tehnologije današnjice je uveliko promenio način života korisnika interneta: njihove knjige se nalaze u virtuelnim bibliotekama, sredstva komunikacije su takođe virtuelnog karaktera, mnogi serveri se koriste kao virtuelna skladišta u kojima korisnici deponuju svoje računarske podatke, itd. Iz navedenog je očigledno da se danas virtuelni svet u velikoj meri koristi za pružanje mnogobrojnih usluga putem interneta, i promet dobara, koja nisu materijalnog karaktera, ali imaju određenu vrednost za strane koje ta dobra razmenjuju.

Veoma je teško precizno odrediti pojam virtuelnog zločina. Dok jedni tvrde da ne postoji nikakva razlika između realnog i virtuelnog zločina, drugi se tome protive govoreći da veza između realnog zločina i izmišljene priče o realnom zločinu predstavlja veću razliku nego sličnost<sup>5</sup>. Jer, suština virtuelnosti jeste da se realni svet putem digitalne tehnologije reflektuje korisniku te tehnologije kao stvaran, što je nas navodi na jednostavan zaključak da virtuelnost nema nikakve veze sa stvarnošću. Tako da jedina definicija koja pomiruje ova dva shvatanja kaže da virtuelni zločin uključuje

---

<sup>4</sup> MILOŠEVIĆ, Miroslav, Rimsko pravo, Pravni fakultet Univerziteta u Beogradu, 2008, str. 236.

<sup>5</sup> Wikipedia, „*Meaning of virtual crime*“, Wikipedia, „*Meaning of virtual crime*“, [http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual\\_crime](http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_crime)

one zločine koji nekako pobuđuju ili prouzrokuju efekt i suštinu realnog zločina, ali se ne smatraju zločinima<sup>6</sup>.

Začetak vitruelnog zločina možemo da identifikujemo u *massive multiplayer online games* ( u daljem tekstu MMO), igrama sa ogromnim brojem igrača koji intereaguju preko tih igara i njihov odnos se zasniva na upravo tim igrama. Same igre su zasnovane na real player (realni igrač) koncepciji, gde se sami igrač identifikuje sa likom u igri kojim upravlja, i preko tog virtuelnog lika „živi virtuelni život“. U samim igrama postoje mogućnosti razvijanja skupina igrača koji osnivaju posebna udruženja (klanovi, gilde, esnafi) sa ciljem da stvore monopol nad samom igrom i igračima koji u njoj učestvuju. Svaki igrač istovremeno predstavlja i ulagača u samu iru, koja doslovno „živi“ od njenih korisnika, jer i sami korisnici plaćaju za igranje, tako da se unutar samog igračkog sistema razvija određena razmena dobara, samim tim i do stvaranja određenih vrednosti. Ovim se ostvaruju osnovni uslovi za razvitak virtuelne ekonomije<sup>7</sup>. Virtuelna ekonomija zasnovana je na dematerizaciji sredstava razmene vrednosti, tj. ona postoje kao elektronske nominalne jedinice razmene unutar jedne igre, s tim što je njihova funkcija određivanje vrednosti predmeta koji ne postoje u stvarnosti. Dakako, iako sa velikim zaostacima (npr. igračima nije potrebno unošenje hrane u igri da bi opstali) ova vrsta ekonomije zadaje brigu zbog toga što je većina igrača prepoznaje kao stvarnu, i vodi se po njenim pravilima. Postoje primeri igrača koji zarađuju za život tako što „stvaraju“ određene oblike vrednosti (dodatna oprema za likove u igricama) i prodaju ih za pravi novac preko interneta (e – bej, npr) što znači da je njihova vrednost, iako ne postoje u realnom svetu procenjiva u novcu. A gde postoji takav sistem određivanja vrednosti i razmene dobara, postoji i njihova zloupotreba, s tim što kod virtuelne zloupotrebe ne postoji još uvek jasan zakonski pojam koji bi mogao da je podvede pod sankciju.

Prvi zabeležen slučaj virtuelnog zločina je bilo svojevrsno „silovanje u sajberprostoru“, počinjeno od gospodina Bangla<sup>8</sup>, koji je, na LambdaMOO MUD<sup>9</sup> serveru, u vidu teksta opisivao seksualni odnos sa drugim članom tog servera, pri čemu je pomenuti tekst bio istaknut na ekranu svakog člana prisutnom na serveru. Najveći problem je taj što je gospodin Bangl virtuelni lik, kojeg su „stvorili“ studenti Univerziteta u Njujorku, zabave radi. Iako zabeležen, slučaj nikada nije dospelo na sud, jer nije imao osnova za krivični postupak, jer je odgovorna „osoba“ bila samo virtuelni lik na serveru. Iako

<sup>6</sup> Cf. Brenner, *Virtual Crime*, preuzeto iz Gregory Lastowska, Dan Hunter, *Virtual Crime*, New York Law School Law Review, 2004, str. 7, <http://ssrn.com/abstract=564801>

<sup>7</sup> Takođe poznata pod imenom „sintetička ekonomija“, predstavlja način razmene virtuelnih dobara u virtuelno trajnom svetu, u kontekstu jedne internet igre

<sup>8</sup> Pogledaj, My Tiny Life: Crime and Passion in a Virtual World, Julian Dibbel, 1998

<sup>9</sup> Srver koji pruža uslugu korisnicima da stvore virtuelne ljudskie likove i obezbeđuje interakciju sa drugim virtuelnim likovima u domenu servera, preuzeto sa <http://www.amazon.com>. My Tiny Life Passion Virtual World

na prvi pogled ne predstavlja ozbiljan slučaj, koji bi mogao sa se pripiše više nestašluku nego krivičnom delu, problem, koji uočava Džulijan Dibel, jeste da je „virtuelno silovanje“ shvaćeno od ostalih članova servera ozbiljno, kao da se ono zaista desilo.<sup>10</sup> Danas, pojam virtuelnog zločina predstavlja ozbiljan problem u pravnim sistemima, upravo zato jer se ne mogu definisati osnovni standardi i kategorije pod kojima bi se ovakva vrsta prestupa mogla podvesti, i na kraju, sankcionisati odgovarajućom kaznom.

## 2. Problem sankcionisanja virtuelnog zločina

Sušтина problema sankcionisanja virtuelnog zločina leži u samoj definiciji tog pojma, jer se isključuje realnost iz učinjenog krivičnog dela, što čini, manje – više, besmislenim sam krivični postupak u kojem bi trebalo utvrditi činjenično stanje i doneti presuda. Sami termin „virtuelno“ ima dvojako značenje: u prvom označava stvari, pojave koje imaju isti efekat kao i one na koje se odnose, a u drugom jednostavno se odnose na reprezentovanje stvari, pojava koje su stvorene, simulirane sredstvima kompjuterske tehnologije.<sup>11</sup>

Naime, postoje slučajevi, veoma brojni u zemljama Dalekog Istoka, gde dolazi do ozbiljnih sukoba pojedinaca posredstvom internet tehnologije, koji kulminiraju nekim vidom protivpravnog ponašanja (nasilje, prevara, zloupotreba). U tim situacijama, sami učinioci se pozivaju na uzrok koji nije jednostavan za utvrđivanje, jer se ne odvija u stvarnosti, već na kompjuterskom ekranu.

Međutim, postoje mišljenja pravnika, poput Dr Rodžer Lenga, profesora krivičnog prava na Univerzitetu u Varviku (*Warwick*), da je „moguće izvršiti krivično delo nad bilo kojim oblikom imovine, čak i one koja nije predstavljena telesnim stvarima. U pravu, tekući račun ne predstavlja gomila novca, već kreditni bilans. Ipak, ta količina novca može biti ukradena, iako ne predstavlja ništa fizičko<sup>12</sup>.“ Takođe, gospodin Dženifer Grenik, ekspert za tehnološko pravo Centra za internet i društvo na Stenfordu kaže da nije siguran da li će države biti voljne da inkriminuju

---

<sup>10</sup> My Tiny Life: Crime and Passion in a Virtual World, Julian Dibbel, str. 21, preuzeto iz Gregory Lastowska, Dan Hunter, *Virtual Crime*, New York Law School Law Review, 2004, str. 3, <http://ssrn.com/abstract=564801>

<sup>11</sup> American Heritage Dictionary at 1922 (4th ed. 2000), preuzeto iz Gregory Lastowska, Dan Hunter, *Virtual Crime*, New York Law School Law Review, 2004, str. 6, <http://ssrn.com/abstract=564801>

<sup>12</sup> BBC “Does virtual crime need real justice?”, Mark Ward, [http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk\\_news/magazine/3138456.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/3138456.stm)

krade on – lajn dobara u ovom trenutku, ali da je sigurno da takva dobra imaju svoju vrednost<sup>13</sup>.

Još jedna zanimljiva činjenica koja ide u prilog približavanju virtuelnog zločina kao realnog je ta što svaki korisnik koji želi da učestvuje u igri zasnovanoj na MMO sistemu je dužan da prihvati ugovor<sup>14</sup> koji mu je ponuđen, i na osnovu kojeg stupa u pravni odnos sa kompanijom koja polaže sva autorska prava na tu igru. Samim tim, svaki korisnik dobara kojima raspolaže u igri nema ovlašćenje da koristi da dobra, u bilo kom obliku, u komercijalne svrhe, jer time krši ugovor koji je svojevajno prihvatio, kao i autorska prava samog tvorca igre sa kojim je sklopio ugovor. Iako iz ovog argumenta proizilazi to da zloupotreba u virtuelnom prostoru po pravilu dovodi do građanskopravne odgovornosti za nastalu štetu, važno je istaći to da ova zloupotreba itekako predstavlja realnu opasnost po dobra drugih lica, što bi moglo da rezultuje krivičnopravnom odgovornošću, ukoliko je ta opasnost dovoljnog intenziteta.

Međutim, ono što predstavlja veliki problem jeste sledeće: da li je moguće okarakterisati virtuelni zločin kao delo kojim se ne krše ugovorne obaveze koje smo preuzeli kao korisnici, već kao ono delo koje smo učinili kao igrači u samoj igri, koristeći se virtuelnim sredstvima, kršeći pravila igre i time pridobiti korist, koja je virtuelnog karaktera, i oštetiti time drugog igrača (tj. korisnika igre), oduzimajući mu njegovo virtuelno dobro, ili ga na drugi način oštetiti? Odgovor na ovo pitanje se možda može naći u jednoj presudi gde je sud dao mišljenje o pitanju primene pravila u fudbalu, pored standardnih pravila o razumnom riziku nastajanja štete koje propisuje zakon. Sud je u ovom slučaju stao na stanovište da pravila igre imaju prednost u primeni, jer se ona tretiraju kao specijalna, u odnosu na opšta pravila propisana u zakonu, tako da je njihova primena moguća kao primarna, sve dok nisu u suprotnosti sa zakonom.<sup>15</sup> Dalje, sudska praksa je ukazala na karakter pravila pod kojima se igra odvija, pri čemu je kao primenljiva pravila definisala samo ona pravila koja suštinski regulišu igru, i čija odsutnost znači ujedno i gubljenje svrhe same igre.<sup>16</sup> Ovakva sudska praksa jeste i glavni razlog zašto je alglosaksonsko pravo mnogo više uzelo u obzir pojam virtuelnog, jer se iz navedenog može jasno videti da postoje određena pravila u virtuelnom svetu koja se mogu primeniti pri određivanju pojmu virtuelnog zločina, a čiji osnov ne mora izričito da stoji u zakonu.

---

<sup>13</sup> *Idem*

<sup>14</sup> *Licence agreement* (Ovim ugovorom ste ovlašćeni da koristite proizvode, namenjene za korišćenje igre, u vaše privatne, nekomercijalne svrhe)

<sup>15</sup> *Hackbart v. Cincinnati Bengals Inc.* Više o tome: Dan Hunter, Gregory Lastovska, *Virtual Crimes*, NYLS/Yale, 'State of play' Conference., 2003, str. 10.

[http://www.nyls.edu/user\\_files/1/2/23/144/216/217/218/lastowka.pdf](http://www.nyls.edu/user_files/1/2/23/144/216/217/218/lastowka.pdf)

<sup>16</sup> *PGA Tour Inc. v Martin, Idem.*

Na ravni virtuelnog, učinioци su korisnici virtuelnih dobara, kojima upravljaju računarskim uređajima (kompjuterima). Kako kompjuteri mogu biti iskorišteni u kriminalne svrhe, samim tim je moguće konstruisati užu definiciju virtuelnog zločina kao „zločin počinjen protiv kompjutera (kao centralne baze podataka, npr. banke) od strane kompjutera (privatnog korisnika kompjuterskog uređaja, npr. haker) sredstvima raspoloživim kompjuteru (povezanost dva uređaja preko interneta, dekodir šifri, itd)“<sup>17</sup>. Time se pokušava sročiti pravna konstrukcija bića virtuelnog zločina, gde je učinilac lice korisnik kompjuterskog uređaja, objekt nad kojim se vrši radnja jeste neka virtuelna konstrukcija (npr. baza podataka) kojoj se nanosi šteta, a sredstvo izvršenja jeste upravo ono virtuelno sredstvo (razni programi) kojim se radnja virtuelnog zločina i ostvaruje.

Ovakva konstrukcija nam pokazuje da se krivično pravo fokusira na radnju učinioца, tj. na njegov fizički akt, kojim on ugrožava neko dobro, koje može biti u materijalnoj ili nematerijalnoj formi. Time se postavlja pitanje da li krivično pravo priznaje delo koje ne predstavlja neku promenu koja nije materijalna, već virtuelna, tj. da li se može očekivati da se u biću krivičnog dela nađu elementi koji nisu materijalne prirode, već samo njihova refleksija?<sup>18</sup>

### 3. Način sankcionisanja dela virtuelnog zločina i njegovo suzbijanje

Ne postoji jedinstvena praksa borbe protiv ovog vida kriminaliteta. U zemljama Dalekog Istoka (Kina, Japan, Južna Koreja) internet igre predstavljaju nezaobilazan činilac u životima mnogih ljudi, a samim tim izvor virtuelnog zločina. Zaprepašćuje činjenica da oko dvadeset hiljada dela okarakterisanih kao „virtuelni zločin“ se zabeleži godišnje u ovim zemljama<sup>19</sup>.

U Kini, Kju Čengvei je osuđen na doživotnu kaznu zatvora nakon što je usmrtio nožem svog prijatelja Zua s kojim je delio korisničko ime na određenoj internet igri. Naime, Kju je pozajmio drugu svoje virtuelno dobro (koje je u ovom slučaju bio mač) koje je Zu prodao na internetu za određenu svotu novca. Kada je Kju saznao za ovu „prevaru“, otišao je stan svog druga

---

<sup>17</sup> Brenner, *Virtual Crime*, 4 Cal. Crim. Law Rev. ¶ 125-27, Preuzeto iz: Gregory Lastowska, Dan Hunter, *Virtual Crime*, New York Law School Law Review, 2004, pg. 6, Dostupno na: <http://ssrn.com/abstract=564801>

<sup>18</sup> Slično o tome v.: Kerr, Orin S., *Criminal Law in Virtual Worlds*. University of Chicago Legal Forum, Forthcoming; GWU Law School Public Law Research Paper No. 391, pg. 3. Dostupno na: <http://ssrn.com/abstract=1097392>

<sup>19</sup> [http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk\\_news/magazine/3138456.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/3138456.stm)

i ubio ga na licu mesta, jer nije mogao da ga tuži za „krađu virtuelnog dobra“.<sup>20</sup>

U igri Sims on – lajn, 17 – godišnji dečak je napravio „sajber – bratstvo“, gde su „mušterije“ (tj. drugi korisnici) mogli da „plaćaju“ (virtuelnim novcem u igrici) da bi imali seksualne odnose preko svojih virtuelnih likova. Slučaj nije sankcionisan, ali je igra ukinuta.<sup>21</sup>

Dvoje dečaka u Holandiji su naterali mlađeg druga da otvori svoj korisnički račun i prenese na njihov račun određene virtuelne predmete. Iako su optuženi navodno napali dečaka i pretili mu, kazna koja im je propisana se odnosila na „krađu imaginarnih predmeta“, ne na fizičko zlostavljanje. U ovom retkom slučaju sudija je izjavio da „dobra ne moraju da budu materijalna da bi bila smatrana ukradenim“.<sup>22</sup> Ova presuda jeste veoma značajna za određivanje pojma predmeta virtuelnog zločina, jer njegova osnovna karakteristika jeste upravo ta da je to dematerijalizovano dobro čija je celina ipak postojana, ali u vidu elektronske virtuelne tvorevine.

Termin „virtuelna pljačka“ je nastao u Japanu, kada su na on – lajn igrama igrači počeli da napadaju virtuelne likove drugih igrača, oduzimajući im predmete koje su koristili u igri, da bi ih zatim preprodali na internetu. 16. VIII 2005. godine, japanska policija je uhapsila kineskog studenta koji je osumnjičen za „pljačku“ na internet igrama.<sup>23</sup> U ovom slučaju se jasno vidi da se čista konstrukcija virtuelnog zločina sastoji od virtuelnog srestva izvršenja, jer se učinilac koristi sredstvom koje je u suštini elektronski podatak kojim se samo virtuelno dobro oduzima od njenog imaoaca. Problem koji se ovde pred sudom javlja se sastoji u dilemi za sudiju da se opredeli za radnju izvršenja: u prvom slučaju bi to predstavljalo oduzimanje virtuelnog dobra virtuelnim dobrom, a u drugom bi se radnja izvršenja sastojala u klasičnoj povredi objekta intelektualne svojine.

14. novembra 2007. godine, holandski tinejdžer je bio uhapšen za navodnu krađu virtuelnog nameštaja iz trodimenzionalnog veb sajta Habo hotela. Tinejdžer je optužen za otvaranje lažnog veb sajta na ime hotela, da bi namamili korisnike da koriste njihov sajt i time ostavljajući mu svoje korisničk detalje, što bi optuženi mogao da iskoristi za krađu virtuelnog nameštaja, kupljenog pravim novcem.<sup>24</sup>

<sup>20</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual\\_crime](http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_crime)

<sup>21</sup> *Idem*

<sup>22</sup> THE OBSERVER, „*Sentenced for a virtual crime*“, THE OBSERVER, „*Sentenced for a virtual crime*“, <http://observers.france24.com/en/content/20081028-sentenced-virtual-crime-netherlands-boys-theft-japanese-murder-husband>

<sup>23</sup> Will Knight „*Computer characters mugged in virtual crime spree*“, avgust 2005, <http://www.newscientist.com/article/dn7865-computer-characters-mugged-in-virtual-crime-spre.html>

<sup>24</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual\\_crime](http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_crime)

Jedna Japanka je „ubila“ svog virtuelnog muža, nakon što je saznala da se njen virtuelni muž razveo od nje bez njenog saznanja. Naime, ova je žena ilegalno ušla na ličnu stranicu dotičnog i, koristeći njegovo korisničko ime i lozinku, izbrisala ga sa igre. Optuženoj preti zatvorska kazna u trajanju od pet godina i novčana kazna od četiri hiljade evra, za ilegalni pristup računara i manipulisanju njegovim podacima<sup>25</sup>. U ovom slučaju bi se teško moglo reći da je učinjeno delo zaista i virtuelni zločin, jer činjenično stanje nam govori da je ovo u stvari slučaj neovlašćenom pristupu računarskim podacima, što u stvari predstavlja posebno krivično delo u kojem je sredstvo izvršenja računarski uređaj, a ne neki računarski podatak (tj. virtuelna tvorevina čije se informacije obrađuju putem kompjutera).

Iz navedenih slučajeva se vidi i osnovni problem sa kojim se susreću sudovi – identifikovanje ponašanja učinioaca koji je, služeći se sredstvima koja nisu u materijalnoj formi, ugrozio dobra određenih lica, kvalifikujući to ponašanje kao neko krivično delo propisano zakonom.

Tako se ovim delima kao osnov za njihovo sankcionisanje traži u terminu kriminaliteta vezanog za kompjutere (*computer – related crime*)<sup>26</sup>, koje je formulisano i u našem pravu, Krivičnom zakonom Srbije od 2005. godine kao „krivično delo protiv računarskih podataka“<sup>27</sup>. Jer, da se zapaziti, većina dela vezana za virtuelni zločin za sada je vezano za podatke koje je učinilac zloupotrebio, i time naneo štetu drugim licima.

Tako, u članu 302. KZ reguliše se neovlašćeni pristup zaštićenom računaru, računarskoj mreži i elektronskoj obradi podataka<sup>28</sup>, čime možemo videti da krivično pravo karakteriše ovu vrstu zločina kao radnju kojom jedno lice narušava integritet računarskih podataka drugog lica, tako što bez datog ovlašćenja stiče uvid u sadržaj tih podataka. Opisi drugih krivičnih dela se odnose na izmenu, zloupotrebu, uništenje računarskih podataka, kao i pravljenja određenih programa čija je funkcija da ometaju proces elektronske obrade podataka.<sup>29</sup> Međutim, teško je reći da je naše zakonodavstvo u dovoljnoj meri primenljivo kada su u pitanju radnje kojima se ne ostvaruje neovlašćen pristup, već se do tih dobara dolazi na druge načine, koji nisu predviđeni zakonom (vidi slučaj „virtuelne“ u Japanu).

<sup>25</sup> „Hapšenje zbog ubistva virtuelnog muža”, 29. oktobar 2008,

[http://www.b92.net/zivot/vesti.php?yyyy=2008&mm=10&dd=29&nav\\_id=325972](http://www.b92.net/zivot/vesti.php?yyyy=2008&mm=10&dd=29&nav_id=325972)

<sup>26</sup> STOJANOVIĆ Zoran, PERIĆ Obrad, Krivično pravo – posebni deo, Pravna knjiga Beograd, 2009, str. 248.

<sup>27</sup> LILIĆ Stevan, PRLJA Dragan, *Pravna informatika (veština)*, Dosije Beograd, 2008, str.88.

<sup>28</sup> „Ko se, kršeći mere zaštite, neovlašćeno uključi u računar ili računarsku mrežu, ili neovlašćeno pristupi elektronskoj obradi podataka, kazniće se novčanom kaznom ili zatvorom do šest meseci. Ko upotrebi dobijen podatak, kazniće se novčanom kaznom ili zatvorom do dve godine.“ – čl. 302. Krivičnog zakonika (Sl. gl. br. 111/09)

<sup>29</sup> To su krivična dela računarske sabotaze, pravljenja i unošenja računarskih virusa, računarske prevare, itd. (čl. 298 – 304. KZ)

U SAD se i ponajviše napredovalo u suzbijanju ove vrste kriminaliteta, uvođenjem organa specijalizovanih u otkrivanju ove vrste kompjuterskog incidenta. Glavni cilj istrage kompjuterskog incidenta je, kao i u slučaju klasičnog kriminala, izgraditi za pravosudne organe neoboriv ili čvrst dokaz krivice, ili dokaz za oslobađanje osumnjičenog, i/ili pravedno sankcionisanje učinjenog dela. Zbog toga koristimo pojam digitalni dokaz.<sup>30</sup> Pojam digitalnih dokaza uključuje kompjuterski uskladištene i generisane dokazne informacije, digitalizovane audio i video dokazne signale, signale sa digitalnog mobilnog telefona, informacije sa digitalnih faks mašina i signale drugih digitalnih uređaja. FBI<sup>31</sup> je 1984. godine počela razvoj laboratorije i programa za ispitivanje kompjuterskih dokaza koji je izrastao u jedinstveni CART tim (*Computer Analysis and Response Team*), kasnije formiran u mnogim organizacijama u SAD.<sup>32</sup>

U početku je koncept pronalaženja latentnog (skrivenog) dokaza u kompjuteru nazvan kompjuterskom forenzičkom analizom. Metodologija i tehnologija kompjuterske forenzičke analize obezbeđuju pouzdano čuvanje digitalnih podataka, oporavak izbrisanih podataka, rekonstrukciju kompjuterskih događaja, odvratanje napadača, generisanje dobrih forenzičkih alata i procedura za podršku. Kompjuterska forenzička analiza primenjuje se u sledećim slučajevima: hakerskog upada, kompjuterskih pronevera, pedofilskog kruga, imigracione prevare, trgovine drogom, falsifikovanje kreditnih kartica, piraterije softvera, izbora preko interneta, falsifikata, ubistava, seksualnog uznemiravanja, krađe podataka – industrijske špijunaže, razvoda i sl.<sup>33</sup>

Takođe, Ministarstvo pravde SAD je obrazovalo posebno odeljenje koje je nadležno za krivično gonjenje zločina učinjenih od kompjuterskih i internet korisnika, pod nazivom Odeljenje za Internet zločine i intelektualnu svojinu<sup>34</sup>. Iako ne rešava širok dijapazon slučajeva koji se dešavaju uzrokovani problemima u „virtuelnom svetu“, ipak, zaštita intelektualne svojine kao virtuelnog dobra je značajan korak ka sankcionisanju virtuelnog zločina.

---

<sup>30</sup> Prema međunarodnoj definiciji u oblasti forenzičkih nauka digitalni dokaz je svaka informacija u digitalnom obliku koja ima dokazujuću vrednost koja je ili uskladištena, ili prenesena u takvom obliku.

<sup>31</sup> FBI – Federal Bureau of Investigation – Federalni Istražni Biro

<sup>32</sup> <http://www2.fbi.gov/hq/lab/org/cart.htm>

<sup>33</sup> *Handbook of forensic services*, An FBI Laboratory Publication.

<http://www2.fbi.gov/hq/lab/org/cart.htm>

<sup>34</sup> The Computer Crime and Intellectual Property Section (CCIPS). Погледaj: The Computer Crime and Intellectual Property Section (CCIPS). Погледaj: <http://www.cybercrime.gov/crimes.html>

#### **4. Zaključak**

Pitanje virtuelnog zločina izuzetno kompleksno, ono može pojaviti u raznim oblicima, i može imati kobne posledice u stvarnosti, zbog čega se i javlja potreba za daljim istraživanjima ovog problema, koji u eri ekspanzije tehnološkog razvoja uzima sve više maha. Ono što i dalje ostaje kao krupno pitanje jeste razgraničenje bića ovog dela kao samostalnog, jer to je jedini način da se ponašanja poput ovih smatraju predviđenim u zakonu, što i jeste jedan od nužnih elemenata samog pojma krivičnog dela.

Međutim, upravo je tehnološka ekspanzija ta koja ujedno i jedini način da se odgovori ovom problemu, pružajući mogućnost da se odgovarajućim pravnim aktima i državnim organima stane na put ovakvom vidu ugrožavanja virtuelnih dobara, koja čine deo imovine nekog lica. Jasnije definisanje ovog dela, naprednijim dokaznim postupkom, kojim će se omogućiti efikasno suzbijanje ovog vida kriminaliteta, zasnovanog na slovu zakona.

### VIRTUAL CRIME AND ITS SANCTIONING

*Breathtaking pace of the technological development, caused by the huge needs of contemporary economic relations, resulted in a gradual evolution in terms of goods which are on entities' (individuals and legal persons) disposal. Dematerialization of means of transaction (i.e., securities) has led to a re-examination of objects of property of any person as a subject of rights. Theoretical concept of ownership is that it is someone's right on material things. However, new trends also included a new term - the term of virtual property. Virtual property is a digital mimicry of reality, creating the impression of material goods by means of digital technology. The development of such new concepts in the concept of property legal transactions occur many problems in the protection of the holder's right on the goods, and create a legal basis for persons who threaten the good to be appropriately sanctioned. This, in addition to civil, came gradually in the domain of the criminal matter and determining felonies, in which the elements of the crime must be specifically identified, because their determination associated with the dematerialized environment (which is entirely composed not of atoms, but bits) resulting in a difficult position of prosecuting authorities which apply the law with sufficient precision to characterize this behavior as a form of a social behavior which is not acceptable. This paper will primarily deal with the problem of determining the concept of virtual crimes, and application of this theoretical concept, as in the adopted legal acts on one side alongside practices in their implementation.*

**Key words:** *virtual economy, virtual crime, virtual property, intellectual property, computer – related crime.*

---

<sup>35</sup> third year student at the Law Faculty University of Belgrade