



Универзитет у Београду
Правни факултет

Семинарски рад из Правне информатике
ВИРТУЕЛНИ ЗЛОЧИН И ЊЕГОВО САНКЦИОНИСАЊЕ

Професор: Драган Прља

Студенти:	Андријана Мишовић	08/228
	Слободан Тривић	08/966

Београд, април, 2009.

САДРЖАЈ

1. Појам, значење и настанак виртуелног злочина.....	3
2. Проблем санкционисања виртуелног злочина.....	5
3. Начин санкционисања дела виртуелног злочина и рад на његовом сузбијању.....	7
4. Закључак.....	9
5. Одабрана литература и интернет извори.....	10

1. Појам, значење и настанак виртуелног злочина

Виртуелни злочин је једна од најновијих категорија у домену права и схватања противправног дела уопште. Када је у античком Риму Цицерон поделио ствари (тј. објекте својинског права) на *res quae sunt* (ствари које јесу) и *res quae intelleguntur* (ствари које се замишљају, тј. бестелесне ствари)¹, тиме је зачео један нови вид појмљења својинског односа титулара својинског права и објекта над којим он врши то право. У данашњем праву појам бестелесних ствари није прихваћен, и ова подела је потпуно запостављена, али развојем технологије (мислећи притом на развој компјутерске технологије) настаје специфични вид својине који задаје велике проблеме законодавству у којем је заступљено. Наиме, са развојем интернет технологије, електронске мреже чија је сврха повезивање компјутерских уређаја у један систем размене информација, чинећи својеврсну „мрежу мрежа“², јављају се посебни видови односа међу корисницима интернета у виду виртуелних игара на принципу реалног протока времена (РПГ).

Данас правна теорија има више погледа у домену овог појма јер још не посоји правна категорија која јасно дефинише односе у виртуелном свету, јер је управо тај свет *regum quae intelleguntur* (свет који се замишља), дакле не постоји ван екрана рачунара који користимо. Док једни тврде да не постоји никаква разлика између реалног и виртуелног злочина, други се томе противе говорећи да веза између реалног злочина и измишљене приче о реалном злочину представља већу разлику него сличност³. Тако да једина дефиниција која наочиглед помирује ова два схватања каже да виртуелни злочин укључује оне злочине који некако побуђују или проузркују ефект и суштину реалног злочина, али се не сматрају злочинима⁴.

Зачетак виртуелног злочина можемо да идентификујемо у *massive multiplayer online games* (у даљем тексту ММО), играма са огромним бројем играча који интерагују преко тих игара и њихов однос се заснива на управо

¹ МИЛОШЕВИЋ, Мирослав, Римско право, Правни факултет Универзитета у Београду, 2008, стр. 236

² Robert Kahn, преузето из Encyclopedia Britannica 2006, Deluxe Edition

³ Wikipedia, „Meaning of virtual crime“, www.wikipedia.org

⁴ Cf. Brenner, Virtual Crime, преузето из Gregory Lastowska, Virtual Crime, 2004, стр. 7

тим играма. Саме игре су засноване на real player (реални играч) концепцији, где сами играч идентификује са ликом у игри којим управља, и преко тог виртуелног лика „живи виртуелни живот“. У самим играма постоје могућности развијања скупина играча који оснивају посебна удружења (кланови, гилде, еснафи) са циљем да створе монопол над самом игром и играчима који у њој учествују. Сваки играч истовремено представља и улагача у саму иру, која дословно „живи“ од њених корисника, јер и сами корисници плаћају за играње, тако да се унутар самог играчког система развија одређен обрт капитала, самим тим и до стварања одређених вредности. Овим се остварују основни услови за развитак виртуелне економије⁵. Дакако, иако са великим заостацима (нпр. играчима није потребно уношење хране у игри да би опстали) ова врста економије задаје бригу због тога што је већина играча препознаје као стварну, и води се по њеним правилима. Постоје примери играча који зарађују за живот тако што „стварају“ одређене облике вредности (додатна опрема за ликове у игрицама) и продају их за прави новац преко интернета (е – бај, нпр). А где постоји такав систем економских вредности, постоји и њихова злоупотреба, али код виртуелне злоупотребе не постоји још увек закон који би могао да је санкционише.

Први забележен случај виртуелног злочина је било својеврсно „силовање у сајберпростору“, почињено од господина Бангла⁶, који је, на ЛамбдаМОО МУД⁷ серверу, у виду текста описивао сексуални однос са другим чланом тог сервера, при чему је поменути текст био истакнут на екрану сваког члана присутном на серверу. Највећи проблем је тај што је господин Бангл виртуелни лик, којег су „створили“ студенти Универзитета у Њујорку, забаве ради. Иако забележен, случај никада није доспео на суд, јер није имао основа за кривични поступак, јер је одговорна „особа“ била само виртуелни лик на серверу. Иако на први поглед не представља озбиљан случај, који би могао са се приписе више несташлуку него кривичном делу, проблем, који уочава Џулијан Дибел, јесте да је „виртуелно силовање“ схваћено од осталих чланова сервера озбиљно, као да

⁵ Такође позната под именом „синтетичка економија“, представља начин размене виртуелних добара у виртуелно трајном свету, у контексту једне интернет игре

⁶ Погледај, My Tiny Life: Crime and Passion in a Virtual World, Julian Dibbel, 1998.

⁷ Срвер који пружа услугу корисницима да створе виртуелне људске ликове и обезбеђује интеракцију са другим виртуелним ликовима у домену сервера, преузето са <http://www.amazon.com>. My Tiny Life Passion Virtual World

се оно заиста десило.⁸ Данас, појам виртуелног злочина представља озбиљан проблем у правном систему, управо јер се не могу дефинисати основни стандарди и категорије под којима би се оваква врста престапа могла подвести, и на крају, санкционисати.

2. Проблем санкционисања виртуелног злочина

Суштина проблема санкционисања виртуелног злочина лежи у самој дефиницији тог појма, јер се искључује реалност из почињеног кривичног дела, што чини, мање – више, бесмисленим сам кривични поступак у којем би требало утврдити чињенично стање и донети пресуда. Сами термин „виртуелно“ има двојачко значење: у првом означава ствари, појаве које имају исти ефекат као и оне на које се односе, а у другом једноставно се односе на репрезентовање ствари, појава које су створене, симулиране средствима компјутерске технологије.⁹

Наиме, постоје случајеви, веома бројни у земљама Далеког Истока, где долази до озбиљних сукоба појединаца посредством интернет технологије, који кулминирају неким видом противправног понашања (насиље, превара, злоупотреба). У тим ситуацијама, сами починиоци се позивају на узрок који није једноставан за утврђивање, јер се одвија у стварности, већ на компјутерском екрану.

Међутим, постоје мишљења правника, попут Др Роџер Ленга, професора кривичног права на Универзитету у Варвику (Warwick), да је „могуће извршити кривично дело над било којим обликом имовине, чак и оне која није представљена телесним стварима. У праву, текући рачун не представља гомила новца, већ кредитни биланс. Ипак, та количина новца може бити украдена, иако не представља ништа физичко¹⁰.“ Такође, господин Џенифер Греник, експерт за технолошко право Центра за интернет и друштво на Стенфорду каже да није

⁸ My Tiny Life: Crime and Passion in a Virtual World, Julian Dibbel, стр. 21, преузето из Gregory Lastowska, Virtual Crime, 2004, стр. 3

⁹ American Heritage Dictionary at 1922 (4th ed. 2000), преузето из Gregory Lastowska, Virtual Crime, 2004, стр. 6

¹⁰ BBC “Does virtual crime need real justice?“, Mark Ward

сигуран да ли ће државе бити вољне да инкриминишу крађе он – лајн добара у овом тренутку, али да је сигурно да таква добра имају своју вредност¹¹.

Још једна занимљива чињеница која иде у прилог приближавању виртуелног злочина као реалног је та што сваки корисник који жели да учествује у игри заснованој на ММО систему је дужан да потврди уговор¹² који му је понуђен, и на основу којег ступа у правни однос са компанијом која полаже сва ауторска права на ту игру. Самим тим, сваки корисник добара којима располаже у игри нема овлашћење да користи да добра, у било ком облику, у комерцијалне сврхе, јер тиме крши уговор који је својеволно прихватио.

Како је очигледно да компјутери могу бити искориштени у криминалне сврхе, самим тим је могуће конструисати ужу дефиницију виртуелног злочина као „злочин почињен против компјутера (као централне базе података, нпр. банке) од стране компјутера (приватног корисника компјутерског уређаја, нпр. хакер) средствима расположивим компјутеру (повезаност два уређаја преко интернета, декодер шифри, итд)“¹³. У САД, Министарство правде је образовало посебно одељење који је надлежан за кривично гоњење злочина почињених од компјутерских и интернет корисника, под називом Одељење за Интернет злочине и интелектуалну својину¹⁴. Иако не решава широк дијапазон случајева који се дешавају узроковани проблемима у „виртуелном свету“, ипак, заштита интелектуалне својине као виртуелног добра је значајан корак ка санкционисању виртуелног злочина.

¹¹ BBC “Does virtual crime need real justice?“, Mark Ward

¹² Licence agreement (Овим уговором сте овлашћени да користите производе, намењене за коришћење игре, у ваше приватне, не – комерцијалне сврхе)

¹³ Brenner, *Virtual Crime*, 4 Cal. Crim. Law Rev. ¶ 125-27, преузето из Gregory Lastowska, *Virtual Crime*, 2004, стр. 6

¹⁴ The Computer Crime and Intellectual Property Section (CCIPS). Погледај <http://www.cybercrime.gov/crimes.html>

3. Начин санкционисања дела виртуелног злочина и рад на његовом сузбијању

У земљама Далеког Истока (Кина, Јапан, Јужна Кореја) интернет игре представљају незаобилазан чинилац у животима многих људи, а самим тим извор виртуелног злочина. Запрепашћује чињеница да око 20000 дела окарактерисаних као „виртуелни злочин“ се забележи годишње у овим земљама¹⁵.

У Кини, Кју Ченгвеи је осуђен на доживотну казну затвора након што је усмртио ножем свог пријатеља Зуа с којим је делио корисничко име на одређеној интернет игри. Наиме, Кју је позајмио другу своје виртуелно добро (које је у овом случају био мач) које је Зу продао на итернету за одређену своту новца. Када је Кју сазнао за ову „превару“, отишао је стан свог друга и убио га на лицу места, јер није могао да га тужи за превару на основу „украденог виртуелног добра“¹⁶.

У игри Симс он – лајн, 17 – годишњи дечак је направио „сајбер – братство“, где су „муштерије“ (тј. други корисници) могли да „плаћају“ (виртуелним новцем у игрици) да би имали сексуалне односе преко својих виртуелних ликова. Случај није санкционисан, али је игра укинута¹⁷.

Двоје дечака у Холандији су натерали млађег друга да отвори свој кориснички рачун и пренесе на њихов рачун одређене виртуелне предмете. Иако су оптужени наводно напали дечака и претили му, казна која им је прописана се односила на „крађу имагинарних предмета“, не на физичко злостављање. У овом ретком случају судија је изјавио да „добра не морају да буду материјална да би била сматрана украденим“¹⁸

Термин „виртуелна пљачка“ је настао у Јапану, када су на он – лајн играма играчи почели да нападају виртуелне ликове других играча, одузимајући им предмете које су користили у игри, да би их затим препродали на итернету.

¹⁵ BBC “Does virtual crime need real justice?”, Mark Ward

¹⁶ Wikipedia, „Meaning of virtual crime“, www.wikipedia.org

¹⁷ Wikipedia, „Meaning of virtual crime“, www.wikipedia.org

¹⁸ THE OBSERVER, „Sentenced for a virtual crime“, www.obervers.france24.com

16. VIII 2005. године, јапанска полиција је ухапсила кинеског студента који је осумњичен за „пљачку“ на интернет играма.¹⁹

14. XI 2007. године, холандски тинејџер је био ухапшен за наводну крађу виртуелног намештаја из тродимензионалног вебсајта Хабо хотела. Тинејџер је оптужен за отварање лажног вебсајта на име хотела, да би намамили кориснике да користе њихов сајт и тиме остављајући му своје корисничк детаље, што би оптужени могао да искористи за крађу виртуелног намештаја, купљеног правим новцем²⁰.

Једна Јапанка је убила свог виртуелног мужа, након што је сазнала да се њен виртуелни муж развео од ње без њеног сазнања. Наиме, ова је жена илегално ушла на личну страницу дотичног и, користећи његово корисничко име и лозинку, избрисала га са игре. Оптуженој прети затворска казна у трајању од 5 година и овчана казна од 4000€ за илегални приступ рачунара и манипулисању његовим подацима²¹.

Рад на сузбијању виртуелног злочина, генерално, не показује неки значајан напредак у јасном дефинисању и разграничавању ових кривичних дела од дела њима сличним. Тако се овим делима као основ за њихово санкционисање тражи у термину компјутерског кривичног дела, које је формулисано и у нашем праву, Кривичном законом Србије из 2005. године као „кривично дело против рачунарских података“²². Јер, да се запазити, већина престапа везана за виртуелни злочин за сада су везани за податке које је неко лице злоупотребило, зарад своје користи или туђе штете.

Тако, у члану 302 Кривичног закона Србије регулише се неовлашћени приступ заштићеном рачунару, рачунарској мрежи и електронској обради података²³, чиме можемо видети да кривично право и даље не третира виртуелни злочин у потпуности као нови ентитет, већ га у већини случајева подводи под већ дефинисаним кривичним делима, обезбеђеним санкцијом.

¹⁹ Will Knight „Computer characters mugged in virtual crime spree“, август 2005, www.newscientist.com

²⁰ Wikipedia, „Meaning of virtual crime“, www.wikipedia.org

²¹ „Хапшење због убиства виртуелног мужа“, 29. октобар 2008, www.b92.net

²² ЛИЛИЋ Стефан, ПРЉА Драган, Правна информатика (вештина), Досије Београд, 2008, стр. 88

²³ Ко се, кршећи мере заштите, неовлашћено укључи у рачунар или рачунарску мрежу, или неовлашћено приступи електронској обради података, казниће се новчаном казном или затвором до шест месеци. Ко употреби добијен податак, казниће се новчаном казном или затвором до две године. (члан 302 Кривичног закона Србије из 2005), преузето из ЛИЛИЋ Стефан, ПРЉА Драган, Правна информатика (вештина), Досије Београд, 2008, стр. 89

У САД се и понајвише напредовало, увођењем органа специјализованих у откривању ове врсте компјутерског инцидента. Главни циљ истраге компјутерског инцидента је, као и у случају класичног криминала, изградити за правосудне органе необорив или чврст доказ кривице, или доказ за ослобађање осумњиченог, и/или праведно санкционисање учињеног дела. Због тога користимо појам дигитални доказ²⁴. Појам дигиталних доказа укључује компјутерски ускладиштене и генерисане доказне информације, дигитализоване аудио и видео доказне сигнале, сигнале са дигиталног мобилног телефона, информације са дигиталних факс машина и сигнале других дигиталних уређаја. FBI²⁵ је 1984. године почела развој лабораторије и програма за испитивање компјутерских доказа који је израстао у јединствени CART тим (Computer Analysis and Response Team), касније формиран у многим организацијама у САД.

У почетку је концепт проналажења латентног (скривеног) доказа у компјутеру назван компјутерском форензичком анализом. Методологија и технологија компјутерске форензичке анализе обезбеђују поуздано чување дигиталних података, опоравак избрисаних података, реконструкцију компјутерских догађаја, одвраћање нападача, генерисање добрих форензичких алата и процедура за подршку. Компјутерска форензичка анализа примењује се у следећим случајевима: хакерског упада, компјутерских проневера, педофилског круга, имиграционе преваре, трговине дрогом, фалсификовање кредитних картица, пиратерије софтвера, избора преко интернета, фалсификата, убистава, сексуалног узнемиравања, крађе података-индусријске шпијунаже, развода и сл.

²⁴ Према међународној дефиницији у области форензичких наука дигитални доказ је свака информација у дигиталном облику која има доказујућу вредности која је или ускладиштена, или пренесена у таквом облику.

²⁵ FBI – Federal Bureau of Investigation – Федерални Истражни Биро

4. Закључак

Закључујемо, да је питање виртуелног злочина изузетно комплексно, да се он може појавити у разним облицима, и да може имати кобне последице у стварности, због чега се и јавља потреба за даљим истраживањима овог проблема, који у ери експанзије технолошког развоја узима све више маха.

Међутим управо је та технолошка експанзија уједно и једини начин да се одговори овом проблему, и да се да могућност закону да стане на пут и оваквом виду угрожавања безбедности грађана, тако што ће се јаснијим дефинисањем престапа и напреднијим доказним поступком створити систем у којем корисници рачунара могу слободно, без бојазни да користе, размењују и сазнају све врсте информација њима доступним.

5. Литература и интернет извори

ЛИЛИЋ Стефан, ПРЉА Драган, Правна информатика (вештина), Досије
Београд, 2008

МИЛОШЕВИЋ, Мирослав, Римско право, Правни факултет Универзитета у
Београду, 2008

Gregory Lastowska, Virtual Crime, 2004

Encyclopedia Britannica 2006, Deluxe Edition

www.wikipedia.org

www.b92.net

www.obervers.france24.com

www.newscientist.com