

Direito Digital: Habbo, segurança e o comércio de bens virtuais por crianças e adolescentes.

Em outubro de 2008, a revista Forbers (http://www.forbes.com/2008/10/09/virtual-world-economy-tech-e-biz-cx_mji_1010virtual.html) publicava uma matéria sobre o desaquecimento da economia e o crescimento da atividade mercadológica nos “mundos virtuais”, onde pessoas passavam a gastar quantias “minúsculas” com bens virtuais, muitas vezes de centavo em centavo. A tônica destacada na matéria era: Se o mundo real piora, mundos virtuais podem melhorar.

À época a matéria citava os jogos virtuais Gaia (<http://www.gaiaonline.com/>) e Habbo (da empresa Sulake), este, que tinha dois milhões e meio de usuários nos Estados Unidos em 2008, pessoas gastando 18 dólares por mês em média. O Habbo tinha dez milhões de usuários no mundo. A matéria também citava o Clube Penguin, focado em crianças.

Três anos depois, o Habbo é um dos principais metaversos no Brasil, e vem crescendo silenciosamente. Crianças e adolescentes se relacionam em um Hotel, sob a supervisão de adultos que “fiscalizam” o ambiente.

O Habbo é um ambiente virtual onde os adolescentes podem criar um avatar “pixelizado”, podem se encontrar em espaços públicos, criar e participar de redes sociais, criar seus próprios quartos comprando mobílias virtuais para equipá-los. Isso mesmo, com dinheiro de verdade. A vida social é completa e conta até com som streaming compartilhado, danceterias, etc.

O ambiente tem inclusive despertado a atenção de celebridades internacionais

(<http://cyrus.me/a938495-miley-cyrus-kicks-off-habbo-runway.cf> m) O usuário pode comprar com dinheiro real dinheiro virtual e desenvolver sua vida no mundo on-line.

É sem dúvida um dos serviços on-line mais preocupados com a segurança que já constatamos, mesmo assim, os pais devem ficar alertas para os riscos inerentes a maus usuários (que existem em qualquer lugar), orientando seus filhos: Palavrões, cassinos, assédios, conteúdo indecente e até mesmo roubo de créditos acontecem nos mundo virtual que se populariza entre os ambientes que se desenvolvem no Brasil. Igualmente, é preciso um alerta quando o vício faz com que os jovens gastem todo o seu dinheiro com mobis ou acessórios para os games.

Denúncias sobre sumiço de moedas e crackerismo para roubo de valores (moedas) são comuns lá fora desde 2006. Na Holanda um menor já foi preso por roubar moedas no jogo (<http://www.forumpcs.com.br/comunidade/viewtopic.php?t=225114>) Criminosos digitais tem investido fortemente no roubo de senhas e moedas no jogo, o que vem chamando a atenção de autoridades. Na Finlândia, a polícia vem investigando este mundo virtual

(<http://games.terra.com.br/interna/0,,0I4463394-EI1702,00-Policia+finlandesa+investiga+crimes+em+mundo+virtual+Habbo.html>)

Dicas de “como roubar” no Habbo estão disponíveis facilmente em vídeos no YouTube e outros sites (<http://www.youtube.com/watch?v=6VUg2AQRTEU&feature=related>)

Existe também falsos usuários que se passam por membros do jogo e disseminam pishing scam e outros trojans, daí também o alerta aos menores para não realizarem downloads de nada no jogo, o que pode tornar a máquina vulnerável à crackers.

Realmente o HABB0 já conta com inúmeras reclamações de consumidores, muitas por falha de segurança que permitiram que crackers roubassem senhas e dinheiro (<http://www.reclameaqui.com.br/1215156/habbo-hotel/meu-filho-foi-roubado-no-habbo-hotel/>) Como se verifica, a grande maioria dos incidentes ocorrem por negligencia das próprias crianças, mal orientadas e que são vitimas do ardil de pessoas maliciosas. Embora seja um jogo “em tese” para crianças, não se pode garantir que certos usuários não sejam adultos e maliciosos.

Aqui no Brasil o Ministério Público também está avaliando o Habbo, tendo solicitado em 2007 um parecer ao Instituto Alana, uma análise do game, que foi desfavorável, apontando que o jogo vicia, propaga o consumismo e mistura de forma confusa jogo com práticas comerciais, violando normas de proteção a criança e do adolescente (<http://diganaoeroticizacaoinfantil.wordpress.com/2007/09/24/instituto-alana-reprova-jogo-online-habbo-hotel/>) Alerta que a publicidade explora a inexperiência de crianças e os torna consumidores compulsivos.

Infelizmente, o consumismo não é um atentado à criança mas uma característica da humanidade, e o Habbo não difere em nada dos demais games que todas as crianças tem acesso. Lamentavelmente, desigualdades sociais existem no mundo real e agora estão também no mundo virtual, fato.

Questão que não podemos esquecer é a utilização das informações fornecidas pelas crianças para a chamada propaganda imersiva ou grudenta. Especula-se que os hábitos de consumo dos jovens estão sendo absolutamente mapeados nestas comunidades como o Habbo. Tanto é que o jogo ultimamente tem publicado dados, como se fosse empresa de pesquisa, graças a seu poderoso banco de dados envolvendo milhões de adolescentes.

Se por um lado, certa corrente classifica o Habbo como um mundo perigoso, que subtrai a infância de crianças, incentivando o escambo, a mercância, o vício, por outro, afirmam outros que o Habbo tem seu lado educacional eis que, convivendo com golpes e artimanhas de outros usuários, os menores passam a conhecer fraudes e a proteger seu patrimônio virtual, gerando responsabilidade também na vida real.

De fato, o Habbo tem um guia de etiqueta, e alerta em sua documentação para inúmeras fraudes que podem ser praticadas no jogo, formando jovens mais atentos aos golpes e fraudes, também na vida de carne e ossos, como nos exemplos abaixo:

“O DOBRO DE MOBIS”

Ninguém pode multiplicar Mobis – é impossível. Os Habbos que tentarem roubar seus Mobis dessa maneira vão dizer coisas como: “Coloque o Mobi na janela de trocas e clique em aceitar seis vezes”, ou “Coloque o Mobi no meu quarto e eu irei cloná-lo”. Ignore-os e avise um Moderador usando a “Habbo Ajuda”.

“EU PINTO SEU QUARTO POR UM MOBI”

Outros Habbos não podem pintar seu quarto ou trocar o piso. Só o proprietário do quarto pode fazer isso, comprando papéis de parede, pinturas, tapetes, etc, do Catálogo.

“SE ME DER UM MOBI, LHE DAREI UM TRABALHO QUE PAGUE”

Um trabalho que pague – fantástico! Pense em todos os Mobis que você poderia comprar... Acorda Habbo! Já ouviu falar em um trabalho na vida real que você precisa pagar para conseguir? Claro que não.

Se der um Mobi a outro Habbo em troca de um trabalho, as chances são de você não trabalhar em nada e ainda roubarem seus Mobis.

Isso não quer dizer que não tenha trabalhos no Habbo Hotel.

Alguns Habbos oferecem trabalhos nos seus quartos e esses podem ser bacanas. Só não espere ser pago por isso, mesmo que tenha sido dito em um primeiro momento.

Como se verifica, a comunidade é preocupada com maus usuários e em conscientizar os adolescentes para as fraudes mais comuns. É possível ainda, de acordo com a boa conduta do usuário no jogo, respeitar alguém ou ser respeitado, o que enaltece aos jovens a importância da retidão e do respeito as leis (<http://www.habbo.com.br/help/45>) para que tenham “reconhecimento social”.

Porém, por mais que existam esforços em se manter a comunidade segura, ainda assim não se pode limpá-la de maus usuários. Deste modo, de forma brilhante, o “jogo” conta com um guia para os pais e um telefone fixo em São Paulo para contato (<http://www.habbo.com.br/help/45>) o que é praticamente inédito, em se tratando de comunidades sociais, que normalmente só pensam nos lucros no Brasil. Temos relatos de órgãos policiais que precisaram de informações sobre criminosos e foram prontamente atendidos pelo Habbo. A política de privacidade do site é bem clara ao prever que os dados poderão ser fornecidos em uma investigação de violação do site, certamente por ordem judicial. Ou seja, não existe anonimato no Habbo e seu filho precisa saber que ele pode ser identificado, caso faça algo errado.

Ao contrário do que prega os críticos e céticos, é evidente que o Habbo vai além de ser uma comunidade social, mas é um ente formador, pregando educação digital, de forma direta ao adolescente, como no exemplo abaixo:



Dicas são transmitidas aos usuários constantemente para

proteção de seus dados, sendo que pelas regras da comunidade é terminantemente proibido pedir, receber ou dar qualquer informação que identifique pessoalmente um jogador, incluindo a si mesmos, ou de qualquer membro da equipe ou das suas famílias, ou de um outro jogador, como por exemplo ofertas ou pedidos de webcam; vender, trocar ou emprestar contas Habbo, nomes de escolas, detalhes de MSN e afins, informações sobre contas de email, ruas, localidades, pontos de encontro, números de telefone e de celular, fotos, etc.

Tais atitudes visam impedir o uso de informações por criminosos, que podem utilizá-las para furtos, roubos, seqüestro, extorsão e outros golpes digitais.

Questão comum é a comercialização de bens virtuais entre usuários, o que foge ao controle da comunidade. Dentre as regras de etiqueta do jogo está não vender bens virtuais por dinheiro real, mas sabe-se que isto ocorre na realidade (com vários games) e aí mora o risco. Os pais precisam acompanhar se seus filhos estão comprando ou vendendo bens virtuais. Conquanto não seja uma atividade ilícita, muitas vezes estes negócios entre jovens acabam em desentendimentos e problemas sérios que podem envolver violência e extorsão.

Os pais também precisam atentar para a idade mínima para participar do Habbo, que é 13 anos. Basta meia hora no sistema para verificar crianças de 8 a 12 anos participando do mundo virtual. Importa dizer que os termos de uso do Habbo automaticamente arrolam os pais como responsáveis. Isto é um risco pois muitos pais sequer sabem que os filhos estão participando destes mundos virtuais, porém poderão ser responsabilizados ou cobrados por danos por estes causados.

Por fim, devem disciplinar a utilização do sistema para que não se constitua um vício degradador. Entre no Habbo, marque

presença, deixe seu filho saber. Em caso de fraude, e havendo necessidade de remover a criança ou adolescente do Habbo, a exclusão é feita com o envio de um email à Sulake, a fabricante. Na exclusão, o site poderá ficar com os créditos e materiais do usuário, mas este ponto pode ser discutido.

Sendo vítima de crimes ou constatando falhas de segurança é indispensável que o usuário registre todas as informações relativas, e envie um e-mail para safety@sulake.com para que o fato seja investigado e o usuário receba novamente, após comprovação, seus bens e moedas eventualmente furtadas. Procure igualmente um advogado especializado em Direito Digital para as providências jurídicas cabíveis.

Como constatamos, o comércio de bens virtuais entre crianças e adolescente é comum na Internet, e muitos podem pensar que o Habbo é apenas um jogo. Mas não é esta a realidade, pois o jogo envolve dinheiro e pessoas lesadas certamente buscarão reparação. O problema é quando a questão envolve crianças e adolescentes, que desconhecedores de lei, procuram fazer justiça “à sua moda”, o que é um risco. Polêmica quanto aos benefícios e malefícios dos jogos que incitam o comércio, fato é que os pais precisam estar atentos, e orientarem seus filhos nas melhores práticas acima citadas, buscando preservá-los do vício, consumo exacerbado, fraudes, práticas criminosas e desentendimentos envolvendo seus novos e crescentes relacionamentos virtuais.

“EU PINTO SEU QUARTO POR UM MOBI”