

# 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](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 no 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 mobs 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 phishing 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 HABBO 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](mailto: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”***