

Gioco o vita vera?

Scritto da Rezarta Selam Eminaj

Lunedì 19 Novembre 2007 13:15 - Ultimo aggiornamento Lunedì 19 Novembre 2007 13:21

Cresce la criminalità nel cyberspazio. Chi ha avuto per primo l'idea di creare in 3d un mondo parallelo, una "second life", forse non immaginava proprio questo. Ma l'idea di una seconda vita, migliore di quella che si vive, anche in 3D rimane un'utopia. Dopo i vari arresti (di persone vere e non "avatar") per crimini compiuti all'interno di questi giochi dove girano soldi veri, ora tocca al 17-enne olandese. Forse voleva solo rendere più bella e ricca la sua casa virtuale. Forse la sua paghetta, nella moneta del suo universo parallelo - come gli Habbo crediti, una sorta di Linden dollari dei piccoli - non era sufficiente per decorarla proprio come voleva lui. Oppure, meno poeticamente, ha solo pensato a tavolino ad una frode a danni degli altri inquilini della sua comunità in rete. Ma il furto di mobili, per quanto virtuali, può avere conseguenze assai reali: così è stato arrestato questo ragazzo, accusato di aver rubato pezzi di arredamento su Habbo, popolarissimo sito di networking in 3D per adolescenti, e di averli portati nella sua "stanza". Perché se gli oggetti sono solo visibili sul monitor di un computer, sono però stati acquistati con soldi molto veri: così l'hacker, con in tasca un bottino di 4000 euro, è finito nei guai. Insieme a lui la polizia ha interrogato altri cinque quindicenni. Secondo un portavoce della Sulake, l'azienda che gestisce l' [Habbo Hotel](#), i sei hanno indotto persone ignare a consegnare loro le password e le proprie informazioni personali, creando falsi siti Habbo. La decisione di adottare una linea di tolleranza zero è dettata dagli eventi: nei mondi virtuali come Habbo, dove i ragazzi possono conoscersi, diventare amici per "fare una festa, lanciare palle di neve, costruire una piramide", come invita la homepage del sito, quella di rubare informazioni personali sta diventando una brutta e pericolosa abitudine: questo è il primo caso, esemplare, in cui la polizia è intervenuta. Nel mondo di Habbo gli utenti possono creare i propri personaggi, decorare le loro stanze nell'hotel, incontrarsi, giocare e fare acquisti, appunto, con gli Habbo crediti. Costo? 6,25 euro per comprarne 60. Il gioco piace e la comunità prolifera: ogni mese sei milioni di persone giocano all'Habbo hotel in oltre 30 paesi. "È un furto vero e proprio perché i mobili sono stati acquistati con soldi veri", dice alla Bbc un portavoce della Sulake. Ma come ci sono riusciti? L'unico modo è appropriarsi di username e password altrui, collegarsi, e rubare i pezzi di arredamento: dai tatami giapponesi ai comodini, alle cassettiere. Non è la prima volta che capita e ora si è deciso di fare qualcosa. Del resto, i furti virtuali sono in crescita: nel 2005 in Cina, un giocatore è finito pugnalato a morte per una lite su una spada durante un gioco.

Rezarta Selam Eminaj - DEApres