

## Confidencialidade dos Jogos em Rede

*Emerson Marcelo da Silva<sup>1</sup>; Renato Asamura Azevedo<sup>2</sup>; David de Oliveira Rufato<sup>3</sup>*

**Resumo:** O presente artigo pesquisou a ação judicial movida nos Estados Unidos em razão do caso de invasão do banco de dados da PlayStation Network, utilizada por jogadores de games eletrônicos, administrada pela Sony Computer Entertainment Association, admitida pela própria empresa em 26 de junho de 2011, fazendo-se algumas comparações com o direito brasileiro, sobretudo em relação à privacidade dos dados dos usuários da rede. A pesquisa foi feita sobre documentos processuais relativos à referida ação judicial, bem como sobre notícias disponíveis nos meios de comunicação digitais e com amparo na doutrina jurídica produzida no Brasil em matéria de defesa dos direitos do consumidor. Optou-se por realizar uma pesquisa descritiva dos fatos e de algumas questões jurídicas a eles pertinentes. Antes do estudo do caso, foram relatadas algumas informações referentes à projeção do mercado de games eletrônicos na economia e na cultura mundiais. Concluiu-se que, em tese, poderia haver a judicialização do caso também perante o Poder Judiciário brasileiro.

**Palavras-chave:** Privacidade. Games em rede. PlayStation Network. Class Action. Tutela coletiva.

## Confidentiality of Network Games

**Abstract:** This paper researched the lawsuit filed in the United States due to the case of invasion of PlayStation Network database, used by electronic game players, administered by Sony Computer Entertainment Association, admitted by the company on June 26, 2011, becoming some comparisons with the Brazilian law, especially regarding the privacy of network users of the data. The research was done on procedural documents relating to that lawsuit, and on news available in digital media and with support in legal doctrine produced in Brazil in defense of consumer rights. It was decided to hold a descriptive research of the facts and some legal issues relevant to them. Before the case study have been reported certain information relating to the projection of the electronic gaming market in the economy and global culture. It was concluded that, in theory, there could be a case of legalization also before the Brazilian Judiciary.

**Keywords:** Privacy. Games network. PlayStation Network. Class Action. Collective protection.

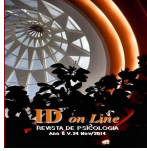
## Introdução

Games eletrônicos deixaram de ser apenas brincadeira de crianças. Hoje os jogadores podem interagir em ambientes digitais com alcance mundial, trocar experiências e jogar de forma compartilhada com parceiros que estejam em qualquer ponto do planeta.

<sup>1</sup> Mestrando em Direito da Sociedade da Informação do Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas. E-mail: marceloconjur@gmail.com.

<sup>2</sup> Graduado na Faculdade Autônoma de Direito de São Paulo (2007), e mestrando em Direito da Sociedade da Informação do Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas - FMU. E-mail: reasamura@gmail.com.

<sup>3</sup> Graduado no Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas (2011) e mestrando em Direito da Sociedade da Informação do Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas - FMU. E-mail: david.rufato@hotmail.com.



Além disso, são formadas comunidades virtuais por meio das quais é possível comprar produtos, baixar jogos e seus complementos via download, dentre outras possibilidades que a internet oferece. Para fazer tudo isso, os usuários devem necessariamente fornecer dados pessoais. Diante disso, avulta a responsabilidade das empresas que prestam tais serviços, na medida em que se tornam administradoras de bases de dados dos usuários em escala global.

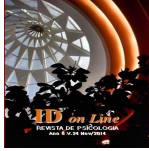
Os riscos também crescem. São constantes as ações de agentes que tentam invadir as bases de dados. Na maior parte do tempo as empresas conseguem criar mecanismos de segurança para sua proteção. Porém, há vezes em que os intrusos conseguem êxito em suas empreitadas. Isso ocorreu em 2011 com a PlayStation Network, rede operada pela Sony Entertainment Computer Association. Houve a judicialização da questão nos Estados Unidos e, posteriormente, celebrou-se um acordo, já em meados de 2014, conferindo-se uma série de benefícios aos usuários da rede como forma de compensação pelos dissabores causados.

O presente trabalho faz um relato sobre este caso, com a apresentação de alguns pontos da ação judicial movida no Estados Unidos, fazendo-se um cotejo com as possibilidades jurídicas, em tese, caso houvesse a judicialização do problema no Brasil. Seria possível mover em juízo a defesa coletiva dos interesses dos usuários no Brasil? Se sim, qual o regime de responsabilidade civil a ser adotado ao caso? O direito brasileiro admite um acordo em ação coletiva, de modo semelhante ao celebrado na ação judicial movida no país de origem da rede invadida? E quanto à competência territorial do juízo? Como resolver as limitações inerentes ao aspecto tecnológico da questão, tendo em vista que os computadores que administram as redes por vezes estão localizados nos Estados Unidos? E como conciliar a cláusula de eleição de foro contida no Termo de Uso do Serviço em estudo, que remete a discussão para tribunal localizado no território dos Estados Unidos?

Ainda que este artigo não tenha se aprofundado nas questões levantadas, pois isso seria mais adequado no bojo de um trabalho acadêmico de maior envergadura, procurou-se situar os pontos relevantes das análises jurídicas de um modo objetivo e claro, para fins de fomento do debate que enseja um caso tão rico de detalhes e complexidades, características comuns no mundo pós-moderno.

### **Relevância do tema: posição do mercado de games no mundo e no Brasil**

O universo dos games eletrônicos é atualmente um dos principais ramos do mercado de entretenimento no mundo. A indústria do cinema, sempre tida como o grande motor da economia do entretenimento no mundo ocidental, cede passo para a indústria de games eletrônicos. No ano de 2010, o faturamento de todos os filmes produzidos em Hollywood foi de pouco mais de US\$ 31,8 bilhões, ao



passo que, no mesmo ano, apenas o mercado estadunidense de games faturou US\$ 20,484 bilhões. Para confirmar a proporção da indústria de jogos eletrônicos, verifica-se os faturamentos dos seguintes países: China (US\$ 17,866 bilhões), Japão (US\$ 12,219 bilhões), Alemanha (US\$ 3,528 bilhões), Reino Unido (US\$ 3,426 bilhões) e Coreia do Sul (US\$ 3,356 bilhões (2014). Somados, estes valores ultrapassam 60 bilhões de dólares. Estes montantes referem-se a vendas de consoles, jogos e serviços relacionados a games on line. Em 2010 foram lançados 1638 jogos; a indústria cinematográfica lançou, no mesmo período, 500 filmes. O jogo Call of Duty: Black Ops foi o maior lançamento da indústria de entretenimento em 2010. No primeiro dia de vendas nos EUA e no Reino Unido foram comercializadas 5,6 milhões de cópias do suporte físico do jogo. O Filme AVATAR, quando de seu lançamento, vendeu 3,2 cópias de DVD's e Blu-Ray's, em todo o mundo.<sup>2</sup> E os games mantiveram-se em destaque, o jogo Call of Duty:Advanced Warfare é maior lançamento da indústria do entretenimento em 2014, com a venda de mais de 7,5 milhões de unidades, com faturamento estimado de US\$ 10 bilhões.<sup>3</sup> Apenas para manter a comparação, um dos principais filmes lançados pela indústria cinematográfica estadunidense em 2014, Jogos Vorazes – A esperança – Parte 1 obteve faturamento de US\$ 123 milhões<sup>4</sup>.

A comparação com a indústria da música sofre desigualdade ainda maior em relação à indústria de games. Segundo informações fornecidas pelo blog de tecnologia Manual do Usuário: “Entre 2000 e 2013, o faturamento da indústria fonográfica nos EUA caiu pela metade, de US\$ 14,3 para US\$ 7 bilhões.”<sup>5</sup> A capacidade de desenvolver rapidamente cada vez mais inovações tecnológicas, que tanto impulsionam a criatividade dos desenvolvedores de games, foi o fator de derrocada da indústria fonográfica conforme era conhecida até meados dos anos 1990. A invenção da tecnologia de compressão de arquivos musicais (tecnologia MP3) e o advento da comercialização de músicas via internet, foram duros golpes no faturamento da indústria fonográfica.<sup>6</sup> Enquanto isso, como já visto, a indústria dos games possui trajetória econômica ascendente.

No Brasil há muita dificuldade em mensurar o tamanho do mercado de games, já que as poucas pesquisas realizadas para tal finalidade não são tornadas públicas, pois são promovidas por entidades privadas que têm interesse em manter o sigilo das informações colhidas. Outro problema que distorce a percepção do mercado é a comercialização de jogos ilegais (pirataria).<sup>7</sup>

<sup>2</sup> Estes dados foram colhidos no site Tecmundo.com, que elaborou um infográfico com base em informações encontradas nos endereços eletrônicos [www.boxofficemojo.com](http://www.boxofficemojo.com), [arstechnica.com](http://arstechnica.com), [venturebeat.com](http://venturebeat.com), [www.cinemablend.com](http://www.cinemablend.com) e [www.imbd.com](http://www.imbd.com). O infográfico está disponível no endereço eletrônico: <http://www.tecmundo.com.br/infografico/9708-o-tamanho-da-industria-dos-video-games-infografico-htm>. Acesso em 27/11/2014.

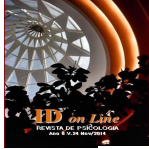
<sup>3</sup> Informação obtida no Blog do Estadão, no endereço eletrônico <http://blogs.estadao.com.br/link/serie-call-of-duty-alcanca-us-10-bi-em-vendas-com-novo-jogo/>. Acesso em 27/11/2014.

<sup>4</sup> Conforme dados verificados no endereço eletrônico [http://omelete.uol.com.br/bilheteria-usa/#.VHfOojHF\\_T8](http://omelete.uol.com.br/bilheteria-usa/#.VHfOojHF_T8)

<sup>5</sup> Ver em <http://www.manualdousuario.net/taylor-swift-spotify-youtube/>

<sup>6</sup> SALAZAR, Leo. Breve história da indústria da música no Brasil. Blog Música Ltda: o negócio da música para empreendedores. Endereço eletrônico: <http://www.musicaltda.com.br/>. Acesso em 27/11/2014.

<sup>7</sup> Informações colhidas no Relatório de Investigação Preliminar: O Mercado Brasileiro de jogos Eletrônicos, realizado pelo projeto CTS Games Studies – Centro de Tecnologia e Sociedade, vinculado à Fundação Getúlio Vargas do Rio de Janeiro. A pesquisa ocorreu em 2010.



O que se quer demonstrar com as informações trazidas até aqui, é a enorme abrangência do universo dos games e de seus usuários, informalmente conhecidos nos meios especializados como gamers até mesmo onde o inglês não é a língua oficial. Sendo assim, as questões jurídicas suscitadas neste ambiente demandam especial atenção, dada a grandeza do aspecto econômico que acompanha qualquer debate jurídico que se queira empreender sobre o tema.

### **Games como fenômeno cultural**

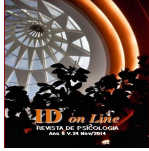
A importância dos debates a respeito do universo dos games não é apenas em razão de sua relevância econômica. A crescente adesão de contingentes cada vez maiores de pessoas a esta forma de entretenimento tem permitido a afirmação de que trata-se de um elemento cultural de especial importância no mundo atual, sobretudo tomando-se o conceito de cultura desenvolvido por Miguel Reale, para quem:

“Cultura” é o conjunto de tudo aquilo que, nos planos material e espiritual, o homem constrói sobre a base da natureza, quer para modifica-la, quer para modificar-se a si mesmo. É desse modo, o conjunto de utensílios e instrumentos, das obras e serviços, assim como das atitudes espirituais e formas de comportamento que o homem veio formando e aperfeiçoando, através da história, como cabedal ou patrimônio da espécie humana. (REALE, 1995, p.25-26)

Acrescente-se que “é possível dizer, sem exagero, que a reputação dos jogos tem caminhado rumo à de outras mídias antigas, como o cinema e os quadrinhos, enquanto mídia relevante não apenas em termos metodológicos, mas artísticos e utilitários.” (REALE, 1995, p. 1-2). Relatório Anual realizado pela Entertainment Software Association (ESA) – USA, constatou que 72% das residências nos Estados Unidos possuem alguma pessoa adepta dos jogos eletrônicos (gamer) e que a média de idade dos gamers é de 37 anos.

O público de jogadores não mais está restrito a crianças e jovens. No mundo inteiro, é cada vez mais comum que pessoas de todas as idades e grupos sociais encontrem-se em contato com experiências jogáveis. “A emergência de uma grande comunidade de jogadores casuais talvez seja um dos principais fatores a se considerar, juntamente com o envelhecimento da base de jogadores hardcore.” (REALE, 1995, p.2)

Esta realidade permite afirmar que os games estão absolutamente inseridos em diversas culturas no mundo contemporâneo e desempenham papel fundamental na forma como enormes contingentes de pessoas tem dedicado parte de suas vidas ao entretenimento. Este é outro elemento que avulta de importância o debate jurídico que possa surgir no ambiente dos games.

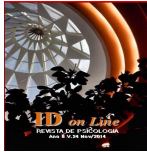


## Convergência de mídias

Importante ressaltar que ocorre com os games um fenômeno peculiar verificado no atual estado da técnica referente às inovações tecnológicas: a convergência de mídias. No mundo contemporâneo, a maioria dos equipamentos tecnológicos possuem capacidade de interação recíproca, por meio de compartilhamento de dados e informações, que possibilitam o funcionamento complementar de aparelhos diversos. Em linhas gerais, esta é a convergência de mídias, já que os meios de comunicação possuem aptidão para atuar adequadamente em sinergia uns com os outros. A televisão não se limita a transmitir sons e imagens, passando também a possibilitar o acesso à internet; o aparelho celular tornou-se o smartphone, que funciona como terminal de internet, GPS, máquina fotográfica, filmadora, televisão, editor de textos, fotos e vídeos, dentre outras funções (REALE, 1995).

Com o game não foi diferente. Antes o gamer comprava o produto, conhecido como vídeo game, que era apenas o console, sendo necessário adquirir os cartuchos, ou seja, os suportes físicos que continham os dados dos jogos, que eram acionados apenas quando o cartucho era inserido no console. A partir de meados dos anos 2000, possibilitou-se utilizar o console do vídeo game como um hardware de computador, com possibilidade de vários jogadores comunicarem-se durante as partidas dos jogos, bem como acessar a internet, para o fim, inclusive de adquirir jogos via download. Para o direito a convergência de mídias verificada nos games reveste-se de destacado interesse, uma vez que o usuário adquire um produto (o console), mas busca acesso a serviços via internet, como o fornecimento de jogos, a contratação de seguro de dados, a criação de contas de e-mails, a formação e comunidades virtuais de jogadores, dentre outros. Pode haver inclusive interferência do fabricante sobre o produto por meio da internet (REALE, 1995).

Desse modo, a prestação de serviços acaba interferindo na capacidade de utilidade do produto. Especialmente no âmbito do direito consumerista, interessantes questões jurídicas podem surgir desta nova realidade. Os consoles permitem o acesso a uma comunidade de usuários do sistema de entretenimento de computador, além de uma rede de jogos, outras mídias e conteúdos de serviços de comunicação on line. Permite, também, a compra de bens e serviços de rede, inclusive conteúdo e serviços de jogos e participar de atividades em rede de comunidade.



## Estudo de caso: PlayStation Network

Optou-se por realizar um estudo de caso sobre a PlayStation Network, tendo em vista que entre os dias 17 e 19 de abril de 2011 houve uma invasão no banco de dados mantido pela administradora desta rede, a Sony Computer Entertainment American Inc. (SCEA). A própria SCEA admitiu o ocorrido e o comunicou a seus usuários por meio de um email, cujo início estava redigido nos seguintes termos:

Prezado cliente PlayStation Network/Qriocity: Recentemente descobrimos que, entre 17 de abril e 19 de abril de 2011, as informações de determinadas contas de usuário do serviço PlayStation Network e Qriocity foram comprometidas devido a uma intrusão de caráter ilegal e não autorizado em nossa rede.<sup>8</sup>

A rede ficou suspensa por 2 ou 3 semanas. Quando o serviço foi restaurado, a Sony ofereceu um pacote chamado Welcome Back, que oferecia alguns “brindes”.

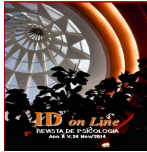
O presente trabalho tratará do fato aqui relatado porque trata-se de uma situação concreta capaz de fornecer uma série de elementos úteis para uma análise jurídica dos problemas enfrentados pela SCEA e pelos usuários da rede, sobretudo no que se refere à privacidade dos dados fornecidos pelos usuários ou obtidos pela SCEA e mantidos em bancos de dados sob a tutela desta empresa. O mesmo documento mencionado no parágrafo anterior dava conta do problema sentido pela administradora da PSN em relação à confidencialidade dos dados em seu poder:

Ainda estamos investigando os detalhes do incidente, porém acreditamos que um indivíduo não autorizado obteve as seguintes informações fornecidas por você: nome, endereço (cidade, estado e CEP), país, endereço de e-mail, data de nascimento, senha e dados de início de sessão da PlayStation Network/Qriocity e nome de tela ou ID online do PSN. Também é possível que os dados do seu perfil tenham sido obtidos, incluindo seu histórico de compra, endereço para cobrança (cidade, estado e CEP) e suas respostas a perguntas de segurança de senha do Caso você tenha autorizado uma subconta para um dependente, os mesmos dados correspondentes a seu dependente podem ter sido obtidos. Por enquanto não há indícios de que dados de cartão de crédito foram roubados, porém ainda não podemos excluir essa possibilidade. Se você forneceu dados de cartão de crédito à PlayStation Network ou Qriocity, como medida de extrema precaução informamos que é possível que seu número de cartão de crédito (não o código de segurança) e data de expiração também tenham sido obtidos.<sup>9</sup>

Antes de adentrar nas questões jurídicas relacionadas ao caso em estudo, necessário salientar alguns pontos relevantes para a adequada compreensão do tema.

<sup>8</sup> Disponível em [<http://playstation3brazil.blogspot.com.br/2011/04/o-que-aconteceu-com-psn.html>]. Acesso em 30/11/2014.

<sup>9</sup> Disponível em [<http://playstation3brazil.blogspot.com.br/2011/04/o-que-aconteceu-com-psn.html>]. Acesso em 30/11/2014.



## **Natureza jurídica e responsável pela administração da PlayStation Network**

A Playstation Network é um serviço. Trata-se de uma plataforma on line que fornece jogos e serviços a eles vinculados (download), loja para aquisição de consoles, serviços de contas de email, ambiente para a criação e manutenção de comunidades virtuais e possibilidade de interação de dois ou mais gamers concomitantemente ao jogo.

A rede em estudo é administrada pela empresa Sony Computer Entertainment American Inc. No termo de política de privacidade há um tópico intitulado PSN (abreviação de PlayStation Network) em que se afirma o seguinte:

Em partes da América do Norte e da América do Sul, a SCEA controla a PSN, uma comunidade de usuários do sistema de entretenimento de computador PlayStation®3 e do sistema PSP® (PlayStation®Portable) e uma rede de jogos, outras mídias e conteúdos e serviços de comunicação online. Os usuários podem comprar bens e serviços de rede, inclusive conteúdo e serviços de jogos, da SCEA na PSN e podem participar de atividades em rede da comunidade. Ao utilizar a PSN, você concorda com a aplicação desta política de privacidade às informações que você fornecer na PSN. Se não concordar com esta política de privacidade, não utilize a PSN.<sup>10</sup>

No site brasileiro da PlayStation Network há um texto informando que:

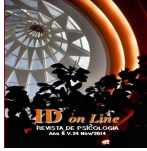
A Sony Computer Entertainment America Inc. (SCEA) é responsável por manter o crescimento do PlayStation® nos Estados Unidos, Canadá e América Latina. Os escritórios principais estão localizados em Foster City, Califórnia. A SCEA é a sede central para todas as operações da América do Norte, Centro e Sul; e é uma subsidiária de propriedade total da Sony Computer Entertainment Inc. (SCE), que depende diretamente da SCE no Japão.<sup>11</sup>

## **Relação de consumo e defesa coletiva no Brasil e a class action movida contra a Sony Inc.**

No Brasil, a relação de consumo é um “...vínculo jurídico, dotado de características próprias, sobre o qual incide o microsistema jurídico estabelecido a partir da entrada em vigor da Lei n. 8.078/90 (Código de Defesa do Consumidor)” (LISBOA, 2012, p.13). Em nosso ordenamento jurídico, optou-se pelo conceito legal, inscrito no art. 2º da referida lei (chamado, neste caso, de

<sup>10</sup> Disponível em [<http://www.playstation.com/es-mx/legal/privacy-policy-portuguese/>]. Acesso em 30/11/2014.

<sup>11</sup> Disponível em [<http://br.playstation.com/corporativo/sobre/>]. Acesso em 30/11/2014.



consumidor strict sensu), em conjunto com seu parágrafo único, e com os arts. 17 e 29 (casos em que estão definidos os consumidores equiparados) (LISBOA, 2012, p.113).

Importante ressaltar dois pontos: que a defesa do consumidor tem amparo constitucional, uma vez que a Constituição Federal a prevê em seus arts. 5º, inc. XXXII, 170, inc. V e no art. 48 de suas Disposições Transitórias. Tais dispositivos elevam a importância da matéria consumerista, visto que está escorada no ápice do ordenamento jurídico brasileiro. O Código de Defesa do Consumidor (CDC) reforça este entendimento ao estatuir em seu art. 1º que assume a característica de normas de ordem pública e interesse social. Outro ponto a se destacar é o elemento que submete dada relação jurídica ao regime jurídico consumerista, qual seja, a vulnerabilidade (art. 4º, I, da Lei n. 8.078/90). “Assim, entende-se que o consumidor é vulnerável ‘no mercado de consumo’, isto é, quando se sujeita às práticas de oferta, publicidade e de fornecimento de produtos e serviços, bem como aos contratos referentes à aquisição deles.” (LISBOA, 2012, p.163).

No direito brasileiro a defesa coletiva do consumidor é admitida. A lei. 7.347/85 prevê em seu art. 1º, inc. II, a defesa coletiva dos direitos do consumidor (BRASIL, 2011). Acrescente-se que, no que se refere especialmente à defesa coletiva dos consumidores, há regramento específico nos arts. 81 e seguintes do Código de Defesa do Consumidor. Roberto Senise Lisboa esclarece que:

Os interesses socialmente relevantes, denominados pelo legislador consumerista: difusos, coletivos e individuais homogêneos, poderão, dessarte, ser defendidos extrajudicial e judicialmente pelas entidades legitimadas elencadas no art. 82 do Código de Defesa do Consumidor (Ministério Público, entes da Administração Pública direta e indireta, e associações constituídas há no mínimo um ano que tenham por objeto a defesa dos direitos transindividuais dos consumidores (BRASIL, 2011).

Nos Estados Unidos há instrumento processual para defesa coletiva de direitos em juízo, trata-se da Class Action. Para Ada Pellegrini Grinover:

A class action do sistema norte-americano, baseada na equity, pressupõe a existência de um número elevado de titulares de posições individuais de vantagem no plano substancial, possibilitando o tratamento processual unitário e simultâneo de todas elas, por intermédio da presença, em juízo, de um único expoente da classe (GRINOVER, 2007, p.874).

Após o conhecimento da invasão da base de dados da PSN, forma movidas sessenta e cinco class action's em vários tribunais dos Estados Unidos. Após a remessa de todas elas Em 31 de janeiro de 2012 de agosto de 2001, todas as ações foram remetidas para a Corte Distrital do Sul da Califórnia, onde foi aprovado um Comitê e consolidados todos os pedidos numa só class action.<sup>12</sup>

<sup>12</sup> “Following announcement of the Intrusions, 65 class action complaints were filed, asserting claims against Multidistrict Litigation transferred all related actions to the Court for coordinated or consolidated pretrial proceedings. On November 29, 2011, after reviewing applications for leadership positions, the Court appointed the Plaintiffs’ Steering Committee. [D.E. #60]. The attorneys appointed by the Court to the Plaintiffs’ Steering Committee are the proposed Co-Lead Settlement Class Counsel.” Disponível em





Houve um período de confronto de posições entre as partes no processo, até que em junho de 2014 as partes alcançaram um acordo, aprovado pela Corte<sup>13</sup>.

A SCEA concordou em fornecer uma série de serviços aos usuários da PSN que residem no território dos Estados Unidos.<sup>14</sup> O valor dos benefícios oferecidos alcança o montante de US\$ 17,17 milhões. Em resumo, os benefícios incluem jogos compatíveis com os consoles PlayStation 3 e PlayStation Portable, alguns meses de acesso gratuito ao serviço PlayStation Plus, inscrições gratuitas para o Music Unlimited, e garantia de reforço de segurança. A concessão dos benefícios obedecerá um cronograma de diminuição gradual do que foi oferecido. Será possível também que o usuário que conseguir comprovar que seus dados foram utilizados em seu prejuízo, poderá receber uma indenização de valor não excedente a US\$ 2.500,00<sup>15</sup>.

### Hipóteses possíveis no ordenamento jurídico brasileiro

Para concretizar o objetivo perseguido no presente trabalho, verifica-se a partir deste ponto algumas possíveis questões jurídicas a serem analisadas em caso de judicialização do caso ora em comento.

### Responsabilidade civil objetiva

O debate acerca do regime de responsabilidade civil no Código de Defesa do Consumidor é muito rico e admite diversos posicionamentos razoáveis. É pacífico que a Lei n. 8.078/90 consagrou a regra da responsabilidade objetiva do fornecedor, com fundamento na teoria do risco da atividade (LISBOA, 2012, p.47-48). Isso não excluiu totalmente a figura da responsabilidade subjetiva do fornecedor do regime legal consumerista, visto que o art. 14, §4º do Código de Defesa do Consumidor prevê hipótese de responsabilidade por culpa do fornecedor profissional liberal, em caso de acidente de consumo (LISBOA, 2012, p. 326).

---

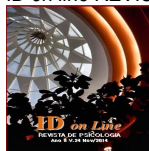
[[https://www.scribd.com/fullscreen/234917930?access\\_key=key2W02ubwBMLGO78N74v2E&allow\\_share=true&escape=false&view\\_mode=scroll](https://www.scribd.com/fullscreen/234917930?access_key=key2W02ubwBMLGO78N74v2E&allow_share=true&escape=false&view_mode=scroll)], p. 3. Acesso em 30/11/2014.

<sup>13</sup> During the fall of 2012, the Settling Parties engaged in a mediation and subsequently continued settlement negotiations. After the Court's ruling on the Sony Entities' motion to dismiss the FAC, the Settling Parties engaged in renewed settlement discussions. The Settlement was reached as a result of such discussions. Id. p. 4. Acesso em 30/11/2014

<sup>14</sup> "All Persons residing in the United States who had a PlayStation Network account or sub-account, a Qriocity account, or a Sony OnlineEntertainment account at any time prior to May 15, 2011 (referred to in the Settlement Agreement as "PSN Accountholders," "QriocityAccountholders," and "SOE Accountholders" respectively)". Id. p. 5. Acesso em 30/11/2014

<sup>15</sup> Para detalhes sobre os termos do acordo, consultar

[[https://www.scribd.com/fullscreen/234917930?access\\_key=key2W02ubwBMLGO78N74v2E&allow\\_share=true&escape=false&view\\_mode=scroll](https://www.scribd.com/fullscreen/234917930?access_key=key2W02ubwBMLGO78N74v2E&allow_share=true&escape=false&view_mode=scroll)], p. 4/9. Acesso em 30/11/2014.



No que toca à PlayStation Network, por ter natureza jurídica de serviço, haveria de se submeter ao art. 14 do Código de Defesa do Consumidor, que trata da responsabilidade objetiva do prestador de serviço.<sup>16</sup> Em tese, caberia a possibilidade jurídica do pedido de reparação de danos aos consumidores, em razão do defeito na prestação dos serviços, uma vez que, ao responsabilizar-se por proteger os dados dos usuários, não forneceu a segurança que o consumidor pode esperar do serviço, nos termos do art. 14, §1º, do Código de Defesa do Consumidor BRASIL, 1990). A SCEA poderia fazer uso das hipóteses de exclusão da responsabilidade conferidas ao fornecedor, caso provasse que o defeito inexistia ou que tenha ocorrido culpa exclusiva do consumidor ou de terceiro.

O sistema de responsabilização objetiva do fornecedor demonstra-se o mais adequado para problemas como esse apresentado pela invasão da base de dados dos usuários da PlayStation Network, já que trata-se de questão de atividade profissional de prestação de serviços de dimensões coletivas, de avançado estágio tecnológico e de difícil prova aos usuários. Roberto Senise Lisboa, ao lecionar sobre as vantagens do regime da responsabilidade objetiva, traz ensinamento que em tudo corrobora o que se afirmou:

...é mais que recomendável a adoção do sistema da responsabilidade objetiva fundado na justiça distributiva e na solidariedade social, em diversos setores da atividade profissional, especialmente naqueles em que o desenvolvimento tecnológico se demonstrou mais acentuado, visto que fundados em princípios científicos pós-modernos, o que exige soluções jurídicas compatíveis com a nova realidade social (LISBOA, 2012, p.49).

## Competência de foro

As ações coletivas de defesa do consumidor no Brasil regem-se pela regra inscrita no art 93 da Lei n. 8078/90:

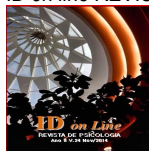
Art. 93. Ressalvada a competência da Justiça Federal, é competente para a causa a justiça local:

I - no foro do lugar onde ocorreu ou deva ocorrer o dano, quando de âmbito local;

II - no foro da Capital do Estado ou no do Distrito Federal, para os danos de âmbito nacional ou regional, aplicando-se as regras do Código de Processo Civil aos casos de competência concorrente (BRASIL, 2009).

Há uma questão sensível quando se trata de competência de foro para promoção de ações judiciais em casos de serviços prestados por meio da internet, que alcançam projeção global. Isso

<sup>16</sup> Art. 14. O fornecedor de serviços responde, independentemente da existência de culpa, pela reparação dos danos causados aos consumidores por defeitos relativos à prestação dos serviços, bem como por informações insuficientes ou inadequadas sobre sua fruição e riscos.



ocorre com a PlayStation Network, já que a Política de Privacidade desta rede informa que “A SCEA opera em partes da América do Norte e do Sul, mas muitos de nossos sistemas de computador estão localizados nos Estados Unidos”.<sup>17</sup> Os Termos de uso de todos os serviços on line da SCEA, que é a responsável pelas contas de e-mail sistema da Sony, inclusive as contas dos usuários que inscrevem-se na PlayStation Network, em seu item 19 estabelece:

### 19. LEI APLICÁVEL E FORO.

Estes Termos de serviço e todas as dúvidas relacionadas à execução, interpretação, violação ou imposição destes Termos de serviço ou direitos, obrigações e responsabilidades suas e nossas conforme suas disposições são regidos pelas leis do Estado da Califórnia. Você concorda que todas os conflitos, acusações ou ações decorrentes ou relacionadas de qualquer forma com estes Termos de serviço e o nosso relacionamento com você serão processadas somente em um tribunal de foro competente localizado no Condado de San Mateo, Estado da Califórnia. Você concorda em sujeitar-se à competência de dito foro.<sup>18</sup>

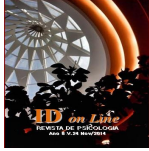
Este dispositivo dos Termos de Uso poderia dar margem a alguma discussão jurídica em caso de judicialização de questões atinentes à privacidade dos dados dos usuários em poder da SCEA. No entanto, urge ressaltar que a Constituição Federal, em seus arts. 1º, inc. I e 170, inc. II, estabelece a soberania nacional como fundamento da República e como princípio da ordem econômica, respectivamente, o que seria um entrave jurídico a qualquer pretensão que buscasse impedir a judicialização da questão em território brasileiro. O art. 5º, inc. XXXV, do texto constitucional impõe que a lei não excluirá da apreciação do Poder Judiciário lesão ou ameaça a direito. Em reforço, tem-se o art. 1º do Código de Defesa do Consumidor, que qualifica a legislação consumerista como normas de ordem pública e interesse social. O Marco Civil da Internet (Lei n. 12.965/14) diz em seu art. 8º parágrafo único, que:

São nulas de pleno direito as cláusulas contratuais que violem o disposto no **caput**, tais como aquelas que:  
II - em contrato de adesão, não ofereçam como alternativa ao contratante a adoção do foro brasileiro para solução de controvérsias decorrentes de serviços prestados no Brasil.

Considerando a natureza do serviço prestado pela SCEA quando administra a PlayStation Network, pode-se afirmar que os dispositivos constitucionais e legais indicados acima são de todo aplicáveis à questão de invasão da base de dados sob custódia desta empresa.

<sup>17</sup> Ver item Titulares de conta da SEN. Disponível em [<http://www.playstation.com/es-mx/legal/privacy-policy-portuguese/>]. Acesso em 30/11/14.

<sup>18</sup> Disponível em [<http://www.playstation.com/pt-br/legal/terms-of-use/>]. Acesso em 30/11/14.



## Possibilidade de acordo em ação coletiva

As ações coletivas possuem a peculiaridade de terem como objeto um direito que não é titularizado por seus autores. A princípio, isso seria obstáculo à realização de acordo, pois o autor da ação não poderia dispor de direitos dos quais não seja o titular. Ainda mais quando se constata que as ações dessa natureza veiculam direitos de interesse social, indisponíveis. Entretanto, a própria Lei da Ação Civil Pública prevê o instituto do compromisso de ajustamento de conduta no art. 5º, § 6º. Os legitimados para tomar este compromisso são os órgãos públicos legitimados à propositura da Ação Civil Pública. Na lição De Motauri Ciocchetti de Souza:

Em outras palavras, não há, nas hipóteses, autêntica e genuína transação, tal como prevista pelo Código Civil. Com efeito, por intermédio do termo de que estamos tratando, o interessado assumirá as obrigações necessárias para evitar ou reparar determinado dano, adequando a sua conduta às exigências legais (SOUZA, 2008, p.81).

Desse modo, o ordenamento jurídico brasileiro também contempla hipótese de acordo na ação coletiva.

## Notas Conclusivas

O mundo dos games eletrônicos alcançou proporções globais, com papel de destaque na economia mundial, tendo se convertido em verdadeiro fator de relevância cultural em diversos países. Hoje a produção e comercialização de games ultrapassa em números o faturamento de outras formas de entretenimento antes hegemônicas, como as indústrias do cinema e da música. Isso tem sido possível em virtude das inovações tecnológicas que facilitaram a convergência de mídias, fenômeno que torna o antigo console de vídeo game num poderoso computador. Sendo assim, foi possível ampliar as possibilidades do game eletrônico, com o surgimento de serviços de compartilhamento de vídeos, compras de jogos via download, manutenção e comunidades virtuais de jogadores, que passam a interagir em tempo real em ambientes cibernéticos.

A ampliação destas possibilidades exige o fornecimento de dados pessoais para cadastro em rede virtual. A empresa que administra tais serviços passa a ser titular de uma base de dados de proporções enormes, o que releva em importância a sua responsabilidade pela confidencialidade das informações que lhe são franqueadas. A atuação de invasores no ambiente cibernético é constante e, a despeito das garantias de segurança oferecidas pelos administradores de redes virtuais, há casos em que a invasão da base de dados acaba acontecendo. Tendo isso ocorrido com a rede administrada pela



Sony Computer Entertainment Association, a consequência foi o ajuizamento de diversas ações coletivas, denominadas class action's no direito dos Estados Unidos, posteriormente reunidas numa só na Corte Distrital do Sul da Califórnia. Após um período de vigorosas disputas entre as partes no processo, houve acordo em junho de 2014, com a concessão de diversos benefícios aos usuários da rede.

No cotejo de alguns elementos do caso verificados nos Estados Unidos, o presente artigo trouxe questionamentos sobre as possibilidades jurídicas de judicialização do caso no Brasil. Verificou-se que o ordenamento jurídico brasileiro possui mecanismo de defesa coletiva de defesa dos consumidores que poderia, em tese, ser utilizado para reparação de danos causados pela invasão já relatada.

Aventou-se que o sistema de responsabilização civil no caso seria o da responsabilidade objetiva do fornecedor de serviços, com fundamento na teoria do risco da atividade, já que a administradora da rede não garantiu a segurança que legitimamente se espera quando do fornecimento destes serviços. Quanto ao foro para ajuizamento da ação judicial, alguns dispositivos constitucionais e legais foram ressaltados, para reforçar a possibilidade de ajuizamento da ação em juízo brasileiro, com base na soberania nacional, no interesse social e na legislação consumerista, que tem natureza de ordem pública.

Quanto a um possível acordo, o direito brasileiro também prevê a possibilidade de espécie de transação a ser celebrada em sede de compromisso de ajustamento de conduta tomado pelo Ministério Público ou pelos órgãos públicos legitimados à promoção da ação coletiva.

A finalidade do presente estudo foi realizar um estudo de caso para fomentar o debate a respeito das possibilidades jurídicas no ordenamento jurídico brasileiro na hipótese de judicialização da questão perante o Poder Judiciário Nacional.

## Referências

GRINOVER, Ada Pellegrini, et al. **Código brasileiro de defesa do consumidor**: comentado pelos autores do anteprojeto. 9. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitário, 2007.

LISBOA, Roberto Senise. **Responsabilidade Civil nas Relações de Consumo**. 3. ed. São Paulo: Saraiva.

REALE, Miguel. **Lições preliminares de direito**. 22. ed. São Paulo: Saraiva, 1995.

SOUZA, Motauri Ciocchetti de. **Ação civil pública e inquérito civil**. 3. ed. São Paulo: Saraiva, 2008.



**Como citar este artigo (Formato ABNT):**

SILVA, E.M.; AZEVEDO, R.A.; RUFATO, D.O. Confidencialidade dos Jogos em Rede. **Id on Line Revista de Psicologia**, Novembro de 2014, vol.8, n.24, p. 76-89. ISSN 1981-1189.

Recebido: 06/11/2014

Aceito: 21/11/2014