



## Prejudicado por ataque à rede PSN não deve apelar à Justiça brasileira

A Sony admitiu, após sete dias de espera, que os dados que armazenava dos usuários do PlayStation Network PSN (rede online de jogos da Sony) e do portal de venda de música Qriocity haviam sido acessados e copiados por um “invasor externo”. Além de tirar do ar os serviços, o “invasor” furtou dados pessoais e financeiros relativos aos cartões de crédito dos usuários cadastrados, embora a empresa tenha admitido que os dados estariam criptografados.

O retorno das operações está previsto para o dia 4 de maio, pois a Sony está reconstruindo a rede PSN, que será liberada com uma atualização de *firmware* para o PS3, deixando os consoles compatíveis. Segundo informa o site INFO, a base de dados da PSN irá mudar, deslocando servidores e equipamentos para uma nova área. Este é um dos motivos da demora para a normalização do serviço.

Enquanto isto, no blog oficial do PlayStation, a Sony publicou um questionário para os usuários e, ainda, informa que uma empresa especializada em segurança está auxiliando na investigação do problema. Estima-se que este incidente tenha sido o de maiores proporções relativo a vazamento de dados de cartões de crédito de usuários em rede. Aproximadamente 77 milhões de pessoas foram afetadas e correm o risco de serem vítimas de fraudes eletrônicas.

Segundo Larry Ponemon, fundador e presidente do Ponemon Institute (especializada em proteger informações armazenadas em redes de computadores), o roubo poderia custar mais de US\$ 1,5 bilhão à Sony, o equivalente a uma média de US\$ 20 para cada um dos 77 milhões de usuários cujos dados podem ter sido comprometidos.

É provável que os prejuízos não se limitem apenas à queda das ações da Sony, mas também afete a sua reputação no concorrido mercado de jogos online, bem como danos à sua marca. De acordo com reportagem da revista *Forbes*, o prejuízo da empresa poderia ultrapassar os US\$ 24 bilhões.

Há suspeitas quanto a um eventual relacionamento com outro fato ocorrido recentemente. Em princípio de abril, o site de fãs de videogame PlayStation Lifestyle informou que um grupo que se denomina *Anonymous* havia conduzido ataques contra páginas e serviços online da Sony, como vingança aos esforços da empresa para reprimir os hackers.

“Escolher um taco de beisebol para um ninho de vespas nunca seria uma estratégia recomendável e a estratégia da Sony para defender sua propriedade intelectual foi desajeitada e provocou uma ‘opção nuclear’”. disse Phil Lieberman, especialista em segurança na computação.

Segundo o site Techno News, o ataque à rede online de jogos da Sony foi do tipo Denial of Service, ou seja, de negação de serviço (também conhecido como DoS). É uma tentativa em tornar os recursos de um sistema indisponíveis para seus utilizadores. Os alvos típicos são servidores *web* e visam tornar as páginas hospedadas indisponíveis na internet.

Não se trata de uma invasão do sistema, mas sim da sua invalidação por sobrecarga de acessos. Os



---

ataques ocorrem geralmente de duas formas: forçar o sistema vítima a reinicializar ou consumir todos os recursos (como memória ou processamento, por exemplo), de forma que ele não pode mais fornecer seu serviço e/ou obstruir a mídia de comunicação entre os utilizadores e o sistema vítima de forma a não comunicarem-se adequadamente.

Conforme já noticiado pelo site IDGNow, os usuários da Playstation Network já começaram a reportar fraudes em cartão de crédito com compras, saques não autorizados e cobranças fraudulentas. Na Califórnia, o site especializado em games IGN já está processando a Sony por conta da invasão de hackers à rede de games online.

No Brasil, a situação se difere, pois a empresa não dispõe de acesso ao serviço dentro do território nacional. Este controle é identificado a partir do número IP da máquina que tenta o acesso. A Sony barra o cadastramento de usuários brasileiros detectando o IP de origem daquela máquina que tenta se cadastrar. O que significa que usuários que tentam acessar o serviço no Brasil, a princípio, poderiam estar salvos quanto a qualquer risco relacionado a violação de seus dados em decorrência da restrição que a própria Sony exerce.

Em contrapartida, os brasileiros que possuem cartão de crédito internacional ou algum registro de endereço nos Estados Unidos, que poderiam, assim, driblar a restrição cadastral e efetivar o registro no PSN, correriam algum risco em relação à violação dos dados do seu cartão de crédito.

Para os que fazem parte desse grupo, a recomendação é de monitorar as transações que são registradas no seu cartão de crédito. Diante de qualquer circunstância em que se caracterize alguma irregularidade, entrar imediatamente em contato com a central do seu cartão de crédito, comunicando-lhe que possui cadastro na PlayStation Network e que está vulnerável a eventuais fraudes.

Isto não significa que os usuários terão direito de reivindicar reparação de danos na Justiça brasileira. Segundo o Termo de Serviço da Rede PSN, o sistema não está disponível no Brasil e qualquer declaração de um usuário que acessa a partir do território nacional pode gerar, inclusive, a hipótese de falsidade dos dados cadastrais, ocasionando ilegitimidade para propor uma ação indenizatória.

Portanto, ao brasileiro que acessa a Rede Playstation Network ou Qriocity, a partir do território nacional, utilizando um IP originário neste país, que tenha burlado o seu cadastro ao colocar informações falsas acerca de si próprio, com violação das condições previstas no Termo de Serviço, para ter acesso aos serviços da Sony, não é recomendável que busque reparação de danos com suporte na legislação brasileira, devido à restrição do acesso a este serviço em nosso país.

## **Meta Fields**