



Paulo Vasconcellos: Tutela judicial do entretenimento digital

A empresa Epic Games celebrou acordo na ação judicial movida contra Charles Vraspir, alegado *cheater* (usuário de códigos não-autorizados para obter vantagens) no jogo MMO (Massive Multiplayer Online) “Fortnite Battle Royale”. Segundo a autora da ação, o réu teria criado ou dado suporte a uma ferramenta utilizada para trapacear no jogo. O réu foi acusado de infringir *copyright* da empresa e alterar o código do *software*. A ação ganhou notoriedade por ter sido movida também contra um menor de idade de 14 anos.

Segundo a Epic Games, as ações foram movidas pois, após ela ter requerido a retirada de um vídeo promovendo os *cheat codes* no Youtube, o réu questionou a denúncia, o que a obrigaria, segundo o DMCA (Digital Millennium Copyright Act), a retirar a denúncia ou promover a ação judicial.

Embora a ação tenha sido resolvida por meio de acordo (que prevê que o réu se abstenha de praticar os atos em questão sob pena de multa de US\$ 5 mil) e tomado por base a ofensa ao DMCA e ao EULA (*End User License Agreement*, ou “Contrato de Licença de uso de *Software* ao Usuário Final”), ela assinala uma mudança de postura dos provedores de entretenimento digital.

O mercado de MMO cresceu de US\$ 24,4 bilhões em 2014 para US\$ 31 bilhões em 2017, e a expectativa é de que o crescimento seja exponencial com a melhoria dos consoles e computadores e do acesso à internet de alta velocidade. É notório que os provedores dos jogos auferem receitas em diversas frentes: do desenvolvimento do jogo à publicidade em seu interior, passando por conteúdos adicionais, assinaturas e benefícios especiais (os infames jogos apelidados de *free to play, but pay to win*).

Os provedores de jogos acabam disputando a base de jogadores com preço, conteúdo e atualizações. A busca pela fidelização e engajamento do jogador acrescenta uma camada de complexidade ao caso: campeonatos, produtos licenciados, fóruns, comunidades, tudo é feito com o objetivo de trazer e manter o jogador envolvido e garantir as receitas. Combater os *cheaters* acaba se tornando uma parte importante da estratégia.

A alegação da Epic Games de ofensa ao *copyright* do jogo é prevista pelo DMCA e é apenas uma das possibilidades de enfrentamento do problema. No Brasil as Leis 9.609 e 9.610, ambas de 1998, vedam a edição do código fonte do programa sem autorização do seu desenvolvedor, notoriamente quando isso puder causar dano à imagem e à honra do autor.

Do ponto de vista contratual, o EULA regula e vincula a relação entre as partes. Não bastasse a possibilidade de eleição de foro, a Lei de Introdução ao Direito Brasileiro (Lei 4657/42) afirma que é competente o foro do proponente do contrato. Com base em tais dispositivos, em tese, a provedora do jogo estaria autorizada a processar um usuário brasileiro perante as Cortes Norte-Americanas.



Poderia se defender a tese de que o Código de Defesa do Consumidor atrai para a Justiça Brasileira a competência de julgamento de uma ação movida por provedor estrangeiro contra jogador brasileiro. Entretanto, os atos de ofensa ao *copyright* e ao EULA poderiam ser considerados fora do escopo da relação de consumo, autorizando a eleição de foro situado no estrangeiro.

O provedor de jogos exerce atividade empresarial, o que pressupõe a responsabilidade perante todos os seus usuários de prover o serviço tal qual contratado. A perseguição dos *cheaters*, ou de quem venha a distorcer o ambiente de jogo ou a experiência dos jogadores, pode ser considerada não apenas um direito do provedor, mas o dever de proporcionar aos demais jogadores a experiência contratada.

Até o presente momento, as empresas se contentaram com as soluções internas, dentro do próprio jogo, tais como suspensão, banimento e perda da conta ou dos produtos adquiridos. À medida em que o mercado de MMO cresce, entretanto, é de se esperar que mais atitudes *in real life* sejam tomadas contra aqueles que prejudicam a experiência de jogo. Afinal, para os provedores, o jogo não é uma brincadeira de criança.

Date Created

13/01/2018