



INSTITUTO POLITÉCNICO DE BEJA
Escola Superior de Tecnologia e Gestão
Mestrado em Engenharia de Segurança Informática
Direito na Segurança Informática e no Cibercrime

C-159/23 Datel VS. Sony

Paulo António Tavares Abade - 23919



Beja, janeiro de 2026

1 Datel VS. Sony

Em 2012, a *Sony* iniciou uma tentativa de processo judicial contra a *Datel*, uma empresa conhecida por fabricar diversos acessórios para consolas de jogos, como a Playstation Portable (*PSP*), sendo esta o alvo do processo em questão. A *Datel* produzia e vendia dispositivos de batota que permitiam aos jogadores modificar jogos, desbloquear conteúdos que normalmente estariam inacessíveis, no caso o Action Replay. Sendo assim, a *Sony* alega que com isto a *Datel* estava a infringir os seus direitos de propriedade intelectual, nomeadamente o código do jogo, encaixando isto no Artigo 4º, alínea b) da Diretiva 2009/24/CE (e Conselho da União Europeia, 2009) onde é referido que "A tradução, adaptação, ajustamentos ou outras modificações do programa e a reprodução dos respectivos resultados, sem prejuízo dos direitos de autor da pessoa que altere o programa", onde seria necessária autorização prévia da *Sony* para a produção e venda destes dispositivos. A *Sony* ainda argumentou para considerar o código como uma obra complexa, de acordo com a Diretiva 2001/29/CE (e Conselho da União Europeia, 2001), onde o código do jogo é protegido como um "filme interativo". Este processo judicial decorreu durante vários anos e passou por várias instâncias judiciais, até chegar ao Tribunal de Justiça da União Europeia (TJUE).

Antes de mais, é necessário compreender como é considerado um programa de computador/código de jogo. De acordo com o Artigo 1º da Diretiva 2009/24/CE (e Conselho da União Europeia, 2009), um programa de computador é definido como "uma sequência de instruções ou declarações concebidas para serem utilizadas, directa ou indirectamente, numa máquina de processamento de dados para efectuar uma função ou tarefa específica ou para obter um resultado específico". Assim, o código do jogo está protegido pela legislação de direitos de autor, impedindo a sua reprodução ou modificação sem autorização do titular dos direitos, neste caso, a *Sony*. Porém, também é necessário compreender que um jogo está armazenado num suporte físico, como um disco UMD (Universal Media Disc) no caso da *PSP*, e que, quando o jogo é executado, o código é carregado na memória volátil (*RAM*) do dispositivo, algo que é dinâmico e temporário, ou seja, o código na *RAM* pode ser alterado durante a execução do jogo.

O Advogado-Geral do TJUE, Maciej Szpunar, ao dar as suas conclusões sobre o caso, não conseguiu identificar uma violação dos direitos de autor, como é mostrado no documento de

conclusões (da União Europeia, 2024). Ele argumenta, no ponto 57, que os dispositivos de batota não alteram o código do jogo, mas sim a experiência do jogador ao modificar essas variáveis presentes na memória volátil (*RAM*) do dispositivo, onde ainda faz uma analogia que facilita a compreensão do caso. Ao imaginar um livro de romance policial, o autor não pode impedir que o leitor vá até ao final do livro para descobrir o desfecho da história, mesmo que isso estrague o prazer da leitura e estrague o suspense que o autor tentou criar. Tudo isto para dizer que, o local que está a ser alterado é um local que está sempre a ser alterado durante a execução do jogo, então a *Sony* nunca conseguirá prever essas alterações com certeza absoluta.

No ponto 50, o advogado-geral também destaca que a Diretiva 2001/29/CE não se aplica ao caso, pois a *Sony* apenas baseia-se na condição do valor das variáveis gerado por um programa de computador durante a sua execução, constantemente modificado, quer durante essa execução quer em cada execução consecutiva, tanto mais que essas modificações não dependem da criação do autor, mas de fatores externos, como os atos dos utilizadores da obra. Ele ainda menciona entre os pontos 70 e 78, só que ele considera que a *Sony* baseia-se apenas em hipóteses e suposições, sem apresentar provas concretas de que o dispositivo da *Datel* realmente infringe os direitos de autor, algo que é necessário para utilizar a Diretiva 2001/29/CE neste caso.

Este ainda diz, no ponto 58, que a *Sony* está a confundir-se entre a proteção do direito de autor e a proteção contra a concorrência desleal, já que utiliza o argumento de que o programa da *Datel* "se enxerta no programa da *Sony*", porém como este caso está relacionado com direitos de autor, o TJUE não pode considerar este argumento. E acrescenta ainda que, embora os direitos de autor protejam o código contra a pirataria e contra a contrafação, não impede a utilização da obra de outrem como base para criar algo novo, desde que não haja reprodução ou modificação do código original.

Além disso, a *Sony* ainda argumentava que para o dispositivo funcionar, a *Datel* interagia de tal forma com o código do jogo que acabava por criar uma "reprodução" de partes do código original, o que também seria uma violação dos direitos de autor, neste caso o Artigo 4º, alínea a) da mesma diretiva, só que isto foi rejeitado pelo TJUE pois, o carregamento do programa na memória *RAM* é um ato necessário para o jogo funcionar. Após uma análise detalhada do caso, o TJUE considerou apenas o funcionamento técnico do programa, descartando assim a análise consoante a Diretiva 2001/29/CE (e Conselho da União Europeia, 2001) sobre obras complexas,

como a *Sony* havia solicitado. No fim, o TJUE concordou com o advogado-geral e entendeu que não havia uma violação dos direitos de propriedade intelectual por parte da Datel. O tribunal considerou que os dispositivos de batota não alteram o código do jogo em si, mas alteravam as variáveis do jogo dentro da memória *RAM*. Assim, o tribunal concluiu que a utilização destes dispositivos não constitui uma reprodução ou modificação do programa de computador protegido pela legislação de direitos de autor, onde isso só seria possível se o código do jogo dentro do disco UMD e/ou no cartão de memória fosse alterado, o que não era o caso.

Sendo assim, a meu ver, a decisão do TJUE foi correta ao concluir que a Datel não infringiu os direitos de propriedade intelectual da Sony, porém é importante destacar que se a Sony tivesse apresentado queixa sobre a violação de um direito de concorrência desleal ou até mesmo uma violação dos termos e condições do jogo, por exemplo, o resultado poderia ter sido diferente. A minha opinião coincide com a opinião de outras pessoas, onde relembram um caso semelhante que ocorreu entre a *Blizzard Entertainment* e a *MDY Industries* (for the District of Arizona, 2008), onde a *Blizzard* processou a *MDY* por criar um software chamado *WoWGlider* que permitia aos jogadores automatizar ações no jogo *World of Warcraft*. Neste caso, o tribunal decidiu a favor da *Blizzard*, já que esta automação fazia uma violação dos termos de serviço do jogo e assim sendo, uma violação dos direitos de autor, o que é uma questão diferente do caso entre a *Sony* e a *Datel*, apesar de ambos envolverem batotas que faziam alterações na memória volátil dos jogos. Além de disso, a *Blizzard* ainda mencionou que o *WoWGlider* poderia prejudicar a experiência de jogo dos outros jogadores, o que a faria perder jogadores e, consequentemente, receita. Outra coisa que prejudicou imensamente a *MDY Industries* foi o facto de o tribunal ter considerado que o *WoWGlider* violava a Digital Millennium Copyright Act (DMCA) (dos Estados Unidos, 1998) dos Estados Unidos, que proíbe a criação e distribuição de tecnologias que contornem medidas de proteção de direitos de autor, algo que no caso da *Datel* não foi mencionado pela *Sony*, já que esta apenas alegava a violação dos direitos de autor.

No entanto, após considerar este caso é importante pensar da seguinte forma. A vitória da *Sony* é sim possível, porém ela deveria ter focado a sua atenção na Diretiva 2001/29/CE (e Conselho da União Europeia, 2001) e não na Diretiva 2009/24/CE (e Conselho da União Europeia, 2009), já que a primeira menciona no Artigo 6º alínea, ponto 3, que "Para efeitos da presente directiva, por "medidas de carácter tecnológico" entende-se quaisquer tecnologias,

dispositivos ou componentes que, durante o seu funcionamento normal, se destinem a impedir ou restringir actos, no que se refere a obras ou outro material, que não sejam autorizados pelo titular de um direito de autor ou direitos conexos previstos por lei ou do direito sui generis previsto no capítulo III da Directiva 96/9/CE. As medidas de carácter tecnológico são consideradas «eficazes» quando a utilização da obra ou de outro material protegido seja controlada pelos titulares dos direitos através de um controlo de acesso ou de um processo de protecção, como por exemplo a codificação, cifragem ou qualquer outra transformação da obra ou de outro material protegido, ou um mecanismo de controlo da cópia, que garanta a realização do objectivo de protecção", resumidamente, a *Sony* deveria ter argumentado que a *Datel* estava a contornar as medidas tecnológicas implementadas pela *Sony* para proteger o seu código de jogo, algo que iria ser mais difícil de refutar, já que a *PSP* realmente tinha medidas de protecção contra a pirataria, como a encriptação do código do jogo e a verificação de assinaturas digitais.

Sendo assim, eu concluo que a decisão do TJUE foi correta consoante os argumentos apresentados, sendo um erro da *Sony* focar-se na Diretiva 2009/24/CE (e Conselho da União Europeia, 2009) em vez da Diretiva 2001/29/CE (e Conselho da União Europeia, 2001), apesar da *Sony* poder ter uma grande chance de vencer, caso tivesse mencionado no seu pedido inicial aos Tribunais Alemães, focando-se nessa violação das medidas tecnológicas implementadas na *PSP* para proteger o código da consola, e por sua vez, o código dos jogos. Ao pensar desta maneira, da protecção das medidas tecnológicas, a *Sony* poderia sim, ter ganho o caso se tivesse considerado que essa violação faria iria contra os termos e condições que os jogadores aceitam ao comprar a consola e os jogos. Olhando em certo aspecto, o erro dos tribunais alemães em não terem encaminhado o caso para o TJUE com base na Diretiva 2001/29/CE pode ter sido um fator decisivo para a vitória da *Datel*. Sendo assim, a decisão final do TJUE foi correta, mas poderia ter sido diferente se a *Sony* tivesse adotado uma abordagem diferente desde o início do processo judicial.

Bibliografia

- da União Europeia, A.-G. (2024). *Conclusões do Advogado-Geral no processo C-159/23* [Texto das conclusões do Advogado-Geral no processo C-159/23]. Obtido outubro 15, 2024, de <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/?uri=CELEX:62023CC0159>
- dos Estados Unidos, C. (1998). *Digital Millennium Copyright Act (DMCA)* [Texto oficial do Digital Millennium Copyright Act (DMCA)]. Obtido outubro 28, 1998, de <https://www.copyright.gov/legislation/dmca.pdf>
- e Conselho da União Europeia, P. E. (2001). *Directiva 2001/29/CE sobre a harmonização de certos aspectos do direito de autor e dos direitos conexos na sociedade da informação* [Texto oficial da Directiva 2001/29/CE]. Obtido maio 22, 2001, de <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/?uri=celex%3A32001L0029>
- e Conselho da União Europeia, P. E. (2009). *Directiva 2009/24/CE sobre a proteção jurídica dos programas de computador* [Texto oficial da Directiva 2009/24/CE]. Obtido abril 23, 2009, de <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2009:111:0016:0022:PT:PDF>
- for the District of Arizona, U. S. D. C. (2008). *Blizzard Entertainment, Inc. v. MDY Industries, LLC* [Decisão judicial no caso entre Blizzard Entertainment e MDY Industries]. Obtido agosto 4, 2008, de https://virtuallyblind.com/files/mdy/07-14-08_Order.pdf