



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

Caso 1

Paulo António Tavares Abade - 23919



Beja, abril de 2025

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. 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, direta ou indiretamente, 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.

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.

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.

Após uma análise detalhada do caso, 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, isto é, uma memória volátil que armazena temporariamente os dados do jogo enquanto este está a ser executado. 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, por exemplo, o resultado poderia ter sido diferente.

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>
- e Conselho da União Europeia, P. E. (2009). *Diretiva 2009/24/CE sobre a proteção jurídica dos programas de computador* [Texto oficial da Diretiva 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>