

## **ASPECTOS JURÍDICOS DAS COMUNIDADES VIRTUAIS\***

### **ASPECTS JURIDIQUES DES COMMUNAUTÉS VIRTUELLES**

**Regiane Alonso Angeluci  
Ronaldo Alves de Andrade**

#### **RESUMO**

As tecnologias emergentes em curtíssimo espaço de tempo trouxeram a possibilidade de criação de ambientes virtuais, cuja relevância está no poder de seduzir seus usuários pela interatividade que oferece, estabelecendo “mundos paralelos” conectados pela rede de informação global, a Internet. O surgimento das comunidades virtuais acompanha a evolução da sociedade, uma vez que o crescente desenvolvimento dessa nova forma de comunicação ocorre graças ao aumento da demanda por meios interativos que permitem o acesso entre as diferentes culturas sem restrições ou limites geográficos. Porém, esse avanço tecnológico reflete e altera as relações jurídicas já existentes ou criam-se novas, ora maximizando direitos, ora minimizando deveres. A necessidade ou não de intervenção legislativa nas questões relacionadas às comunidades virtuais é ainda um ponto míope que merece reflexão.

**PALAVRAS-CHAVES:** COMUNIDADES VIRTUAIS, SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO, REDES SOCIAIS, METAVERSOS.

#### **RESUME**

Les technologies en émergence dans un laps de temps très court ont la possibilité de créer des environnements virtuels, dont la pertinence incite les utilisateurs en offrant l'interactivité et l'établissement de "mondes parallèles" connectés sur l'Internet, le réseau mondial de l'information. L'émergence des communautés virtuelles suit l'évolution de la société, une foi que le développement croissant de cette nouvelle forme de communication se produit en conséquence de la demande de médias interactifs qui permettent l'accès entre les différentes cultures, sans restrictions ou limites géographiques. Toutefois, cette avance technologique qui reflète et change les relations juridiques, crée des nouvelles relations, tantôt maximisant les droits tantôt minimisant les obligations. La nécessité ou non d'une intervention de la législation sur les questions relatives aux communautés virtuelles est encore un point myope qui mérite réflexion.

---

\* Trabalho publicado nos Anais do XVII Congresso Nacional do CONPEDI, realizado em Brasília – DF nos dias 20, 21 e 22 de novembro de 2008.

## **MOT-CLES:** COMMUNAUTÉS VIRTUELLES, SOCIÉTÉ DE L'INFORMATION, LES RÉSEAUX SOCIAUX, MÉTAVERS.

### **I – Introdução**

A criação e o desenvolvimento de novas tecnologias da informação e a revolução sócio-econômica e cultural em massa por elas criadas fez nascer novos paradigmas na sociedade, a qual denominamos de sociedade da informação, que gerou na sociedade globalizada, novas formas de relacionamentos interpessoais e, por conseguinte, novas formas de relações jurídicas.

A difusão e efetiva utilização da Internet para troca de informações representam o significado da expressão mundo globalizado sem fronteiras, sem limites e atemporal. Na era da informação a comunicação *on-line* é um meio de interação social, que alcança milhares de pessoas ao mesmo tempo, certo que, até poucos anos atrás isso não era possível, pois os meios de comunicação existentes em geral permitiam apenas a troca de informações entre duas pessoas ou de pequenos grupos.

Com o advento da Internet a interação das pessoas e corporações de diferentes países tornou-se mais ágil e acessível, possibilitando a criação de grupos sociais, empresas e comunidades virtuais, permitindo a efetivação de relacionamentos por meio exclusivamente virtual, o que fez nascer uma cultura transnacional, globalizada e ligada em rede.

O surgimento das comunidades virtuais acompanha a evolução das tecnologias de informática e da própria sociedade, uma vez que o crescente desenvolvimento dessa nova forma de comunicação ocorre graças ao aumento da demanda por meios interativos que permitam o acesso entre as diferentes culturas sem restrições de limites geográficos.

As salas de bate-papo(chats), fóruns de discussão, ou as comunidades virtuais(*orkut, myspace, facebook, linkedin, hi5*), são os meios de comunicação *on-line*, comuns utilizados pelos internautas, porém, os metaversos[1] também podem ser considerados comunidades virtuais, são milhões de pessoas espalhadas pelo mundo, que hoje habitam esses ambientes(*Britannia, Norrath, The Sims On-Line, Blazing Falls, Second Life, World of WarCraft, Everquest*), que são alguns exemplos desses metaversos.

São vários os fatores que compõem o quadro do aumento do número de participantes nas comunidades virtuais, e sua influência na sociedade, que podemos citar: as novas tecnologias de informação e telefonia; o crescente acesso pela população à rede Internet; e o baixo custo dos computadores pessoais.

A sociedade da informação[2] esboça uma importante característica: a comunicação e informação em tempo real, tendo o livre e irrestrito acesso à Internet como facilitador das relações corporativas e pessoais, inserindo o cotidiano em um mundo digitalizado, fazendo com que muitos costumes da sociedade fossem substituídos, a tal ponto que hoje se admite a nossa dependência das máquinas, principalmente dos computadores, da Internet, e da telefonia móvel.

As comunidades virtuais estão intimamente relacionadas com a nova cultura transnacional proporcionada pela sociedade da informação, sempre ligadas *on-line* em tempo integral.

Essas comunidades nasceram praticamente juntas com a Internet e a popularidade desses ambientes em meados dos anos 90 chamou a atenção dos estudiosos principalmente pelos constantes conflitos jurídicos eclodidos desses relacionamentos.

São vários os aspectos jurídicos afetos às comunidades virtuais, dentre eles vale ressaltar: os conflitos relacionados aos direitos autorais; direitos de personalidade (privacidade, intimidade, direito à imagem, etc.); crimes virtuais; entre outros.

A Internet, nos seus primórdios, dada a virtualidade do meio, passava a idéia de liberdade ilimitada, e tudo era possível ser feito na rede em razão da virtualidade e impessoalidade física, existia a ilusão de que ninguém podia controlar ou censurar os atos praticados pela Internet e o anonimato proporcionado pelo computador encobriria a prática de qualquer ato, de forma que seu autor jamais seria descoberto. Tendo isso, em princípio, dado azo à prática de crimes e ilícitos civis de toda a ordem. Entretanto, como veremos, embora o meio seja virtual, os efeitos decorrentes de qualquer relacionamento mantido pela Internet ou qualquer outro meio virtual ocorre na vida real das pessoas e, por isso, merecem ampla proteção jurídica.

Assim, em dado momento os meios de tecnologia informática passaram a controlar a atividade humana, desde os e-mails dos computadores dos empregados, passando pela gravação ambiental de imagem e voz de salas de aula ou de berçários, até câmaras colocadas em locais públicos, os conflitos se intensificaram e ganharam importância, principalmente no atinente à intimidade e à privacidade.

Na sociedade da informação a privacidade chegou a um patamar praticamente impossível de ser limitado ou controlado, o que para muitos era privado hoje se tornou público, os dados pessoais são vendidos a qualquer preço pelas ruas, as empresas compram informações e armazenam em forma de dados para atrair o consumo de seus produtos, é possível saber tudo sobre uma pessoa com os dados obtidos nos sites: que tipo de esporte pratica, quanto rendimento recebe por mês, qual o saldo de sua conta bancária, para onde foi viajar nas últimas férias, em qual loja gasta mais dinheiro, que tipo de livro compra, quais são seus desejos, seus segredos, ou seja, a vida virou um livro aberto, ou melhor, impossível de ser resguardado.

As possibilidades de abuso chegam ao extremo como a quebra de privacidade de *emails*, caixas postais invadidas por *spams* publicitários ou mal intencionados entre outros problemas relacionados com os direitos de personalidade, pessoas sendo expostas através de fotos, vídeos, tendo a honra abalada por sites de relacionamentos, entre outros.

## **II - Comunidades Tradicionais**

No conceito citado por Matuzawa considera comunidade “como um grupo de pessoas que vivem juntas e se relacionam mutuamente, que compartilham interesses particulares e também todo um conjunto de interesses amplos e completos para incluir suas vidas”[3]. O mesmo autor cita que são comunidades, os pequenos agregados como aldeias, e os grandes agregados como cidades, tribos e nações.

O termo comunidade entre os sociólogos tem emprego amplo, geralmente o conceito baseia-se em ser comunidade “um grupo de pessoas que ocupa um território definido, com o qual se identificam, e em que há um determinado grau de solidariedade”. [4]

Matuzawa ainda apóia seu estudo sobre comunidades tradicionais nas explicações de Giddens:

Giddens (1991) trabalha a relação entre o tempo e o espaço na comunidade. O autor afirma que as comunidades tradicionais eram marcadas pela presença social, onde o tempo e o espaço coincidiam e as atividades eram localizadas”.

“Nessas comunidades, determinar o tempo estava sempre vinculado ao local, pois o tempo era marcado pela presença e as pessoas viviam segundo áreas e trabalhos comuns”.

“Com a invenção do relógio, começou-se a separar o tempo do espaço, uma vez que se permitia a designação de zonas do dia. Com a organização social do tempo inserida na expansão da modernidade, houve a padronização em escala mundial dos calendários, onde o tempo deixou de estar conectado com o espaço[5].

As comunidades tradicionais assinaladas principalmente pelos fatores delimitadores de espaço e tempo tornaram-se consideravelmente abrangentes contradizendo o padrão outrora apresentado. Nos tempos atuais, a presença física e o local previamente definido não são determinantes para a configuração de uma comunidade, a exemplo das comunidades virtuais[6].

### **III - Comunidades Virtuais**

As distâncias foram encurtadas assim como o fator tempo recua e acelera nessa era denominada tecnológica, o cenário atual se modifica em velocidade nunca antes imaginada, a virtualidade se faz presente em diversos aspectos da vida cotidiana, tendo seus efeitos na sociabilidade das pessoas.

O ciberespaço[7] tornou-se o local virtual de referência para os encontros das comunidades, que não mais estão limitadas ao espaço e a presença física. Atualmente os aspectos considerados primordiais para a criação de uma comunidade, caracterizam-se pelo interesse comum de seus membros e a não transitoriedade. As relações sociais da comunidade virtual são potencializadas na medida em que não há barreiras geográficas que delimite a participação dos integrantes.

Não é razoável, contudo, incluir qualquer aglutinação de pessoas conectadas no mesmo ambiente virtual a categoria de comunidade. A distinção é patente, pois, somente o fator relativo ao interesse em comum não é suficiente, se fosse, poder-se-ia confundir as salas de *chats*[8] a comunidades virtuais. O *chat* mesmo que reúna pessoas com interesses comuns é transitório como uma sala de espera do aeroporto, não podendo, portanto ser denominado comunidade virtual.

Adiciona-se a isso o sentido de perenidade que essas comunidades parecem sugerir aos seus usuários, uma vez que as criações e adições de suas identidades virtuais persistem mesmo após sua desconexão, aguardando o momento no qual irá retornar ao computador[9].

Os metaversos, literalmente, um universo dentro de outro, ou seja, a imitação de um mundo real, que proporciona o relacionamento de pessoas em todos os espectros, com projeção na vida e relação das pessoas e corporações, são também considerados comunidades virtuais, logo estão delineados nas mesmas diretrizes acima expostas, ou seja, conserva-se o sentimento perene entre seus membros permitindo crescente envolvimento e eventual evolução de seus personagens.

A comunidade virtual constitui-se com maior facilidade que a comunidade tradicional, pois a Internet facilita o encontro de pessoas que estão em diferentes localidades e que tenham interesses semelhantes. A divulgação, portanto é ampla e ocorre na horizontal, muito mais ágil para propagação e captação de novos membros.

O ambiente reservado para a comunidade virtual geralmente sugere interações de amizade e companheirismo, independente do assunto objeto de interesse que une os participantes, a informação e o conhecimento são geralmente compartilhados com o intuito de preservar a essência e continuidade da comunidade criada.

A interatividade proporcionada pelas novas tecnologias de informação facilita muito a criação de sites de relacionamento social, tais como “orkut”, “facebook”, “myspace”, “linkedin”, cujo objetivo principal geralmente é interação entre os participantes. Nessa categoria o “orkut” é a rede de relacionamentos mais utilizada pelos brasileiros, possuindo usuários que criam seus próprios perfis pessoais ou comunidades virtuais para diversos fins.

#### **IV - As redes de relacionamentos**

As redes de relacionamentos são definidas como “estruturas constituídas entre indivíduos e grupos ou organizações num determinado espaço, conectados a partir de vínculos pessoais (familiares, emocionais, profissionais, etc.), variando entre a formalidade e casualidade, de modo aleatório ou ordenado.”[10]

O “Orkut”, atualmente a principal rede de relacionamento social no Brasil, permite a hospedagem de perfis individuais de seus participantes, bem como, a criação de comunidades. Entre as principais características apresentada por essa plataforma está a possibilidade dos usuários de interagirem através de mensagens *on-line* ou *off-line*[11] e também pela postagem de fotos, vídeos, informações pessoais, profissionais, fóruns de discussões, entre outros.

Recentemente após diversos conflitos judiciais, relacionados aos direitos de personalidade, entre outros, a empresa “Google” detentora da rede de relacionamento “Orkut” disponibilizou ferramentas[12] para garantir maior confidencialidade e segurança aos dados armazenados nos perfis dos usuários. Porém, mesmo com as novas ferramentas de segurança, é praticamente inevitável prevenir os conflitos jurídicos na grande comunidade virtual, como exemplo, a recente notícia referente ao julgamento da Terceira Turma do Superior Tribunal de Justiça, sobre danos morais por mensagens difamatórias:

**STJ julga recurso envolvendo danos morais no Orkut** - Ação de indenização por danos morais pode ser proposta no nome de proprietário de empresa atacada por mensagens difamatórias em comunidades do Orkut. Com esse entendimento, a Terceira Turma do Superior Tribunal de Justiça (STJ) manteve a decisão que considerou legítima a ação proposta pelo empresário W.V. contra duas pessoas que teriam difamado o seu criatório de avestruzes.[13]

A rede “Orkut” por ser a mais utilizada pelos brasileiros também possui um número considerável de ações judiciais envolvendo questões como: criação de perfis falsos[14], exposição de imagens sem autorização[15], ofensa a honra, privacidade e intimidade, pedofilia, entre outros.

#### **V - Simuladores de Vida ou Metaversos**

Entre as comunidades virtuais também podemos citar os simuladores de vida, que são conhecidos como metaversos[16] ou mundos virtuais:

Mundo Virtual é um lugar que você pode co-habitar com centenas de milhares de pessoas simultaneamente. É certo que este mundo existe independente de sua presença, e suas ações podem moldar esse mundo. O fato de você existir juntamente com outras pessoas reais do globo inteiro acrescenta um novo nível de imersão que só pode ser vivido quando experimentado.[17]

Através dos simuladores *on-line* é possível participar de qualquer comunidade virtual com pessoas localizadas em diversas partes do mundo, a língua utilizada não é um problema tão difícil de ser resolvido[18]. Os metaversos são exemplos dessa interatividade massificada e nem um pouco isolada. O avatar[19], personagem criado para representar virtualmente uma pessoa no metaverso, pode comunicar-se facilmente com outro avatar localizado na França, na Itália, ou com todos ao mesmo tempo, saber seus hábitos, conhecer sua cultura, etc.

Os ambientes virtuais destinados à simulação de vida real são alimentados por pessoas que estão geograficamente espalhadas, porém a tecnologia sugere uma aproximação imediata entre os participantes. O fato de terem um “conteúdo da memória digital compartilhada”[20] tal tecnologia permite que os integrantes recebam informações sensoriais que modificam instantaneamente o ambiente virtual. Os movimentos, gestos e sons emitidos dentro do mundo virtual, são percebidos como na vida real, caso andando pela rua um avatar esbarrar em outro, imediatamente o que estava estático irá se mover e poderá até cair se houver um desequilíbrio momentâneo.

Essa tecnologia tridimensional[21] apresentada nos ambientes virtuais, cuja interatividade pode ser compartilhada entre milhares de usuários em um único ambiente, está disponível não apenas para simular um ambiente de jogo, ou universo fictício, mas também pode ser utilizada para fins educacionais, treinamentos empresariais, militares, entre outros.

Os participantes dos metaversos constroem ao longo do tempo que permanecem conectados, verdadeiras identidades, e consideram a imersão no ambiente virtual uma extensão de suas vidas reais, os membros da comunidade fazem transparecer suas personalidades geralmente através de gestos e do estilo de escrita, e suas reputações são conquistadas com a opinião dos demais integrantes[22].

Observa-se que o foco relacionado a identidade virtual está se ampliando, até pouco tempo a maior apreensão pautava em saber a identidade real de quem comandava o computador, entretanto, essa preocupação está migrando para a identificação virtual ilibada. Para ser mantida uma boa reputação no ciberespaço faz-se necessário conquistá-la, e isso comumente não ocorre de forma simples.

A reputação *on-line* nem sempre está interligada com a reputação *off-line*, a maioria das comunidades virtuais oferece aos seus membros a possibilidade de avaliarem as condutas de seus pares, negativa ou positivamente, recebendo créditos aqueles que apresentam uma boa reputação.

A confiança e reputação atribuídas no ciberespaço são adjetivos atraídos pelos mesmos parâmetros presentes na sociedade real, ou seja, devem ser conquistados dentro dos limites éticos e com valores preservados.

Em face da pluralidade dos participantes, os conflitos são freqüentes e não se resumem às oratórias mais aclamadas ou fervorosas[23], fazendo com que muitos metaversos criem dispositivos que permitam a denúncia de infratores. As punições ocorrem em dois âmbitos, o primeiro entre os próprios usuários e o segundo pelo administrador do ambiente virtual, e ainda um terceiro, caso o conflito chegue às vias judiciais.

É razoável, desse modo, a conclusão segundo a qual a criação de comunidades virtuais “sintetiza a prática da livre expressão global, numa era dominada por conglomerados de mídia e burocracias governamentais censoras”[24]. Os participantes compartilham interesses comuns, conhecimentos e informações, cujo direito de liberdade de expressão e informação são livres de censuras.

## **VI - Conflitos Jurídicos**

### **- Aspectos Contratuais**

Como vimos, as comunidades virtuais, em geral, são disponibilizadas por empresas que desenvolvem o *software* necessário para a criação e interação de relações humanas por meio informático. Assim, temos duas espécies de relacionamento jurídico, uma entre os integrantes da comunidade e seus participantes e outra entre esses.

A primeira espécie trata-se de relação jurídica contratual entre o proprietário do *software*, *i.e.*, o proprietário da plataforma, e os participantes da comunidade, embora aparentemente gratuita, é relação de consumo, na medida em que o proprietário do *software* obtém lucro com a veiculação de publicidade no site, que recebe milhares de acesso, tornando-o atrativo para a veiculação de anúncios, proporcionando ao fornecedor lucro com sua atividade. Portanto, o contrato estabelecido entre o proprietário do site e o participante é de consumo[25], especificamente regido pela lei 8.078/90, ou seja, pelo Código de Defesa do Consumidor.

Esse contrato de consumo cuja utilização no ciberespaço é a criação ou participação em comunidades virtuais é de adesão, na medida que redigido e imposto pelo fornecedor proprietário da plataforma, cabendo ao consumidor simplesmente aderir aos seus termos, pois se não apuser sua concordância não poderá participar de qualquer comunidade virtual privada, podendo somente participar das comunidades virtuais estatais.

No caso do Brasil, em que a maior parte das comunidades virtuais estão alojadas no Orkut, a mega corporação Google, proprietária da plataforma, numa das cláusulas[26] de seu contrato, denominada “Termos de Serviços”[27] estabelece que todos os direitos de propriedade intelectual serão de propriedade da empresa a partir do momento que forem colocadas e disponibilizadas em comunidades ou perfis de usuários. Verificamos aqui, uma verdadeira cessão de direitos acordada num contrato de adesão assinado eletronicamente por um simples *click*.

Vale lembrar, que tanto as redes de relacionamentos como os simuladores de vida, em sua maioria, dispõem em suas cláusulas contratuais que são detentores inclusive de materiais privados postados, como conversas realizadas entre os usuários, fotos, imagens, dados cadastrais sensíveis ou não.

É evidente que cláusulas contratuais desse jaez são absolutamente nulas, pois abusivas, na medida que impõem, nos termos do art. 51, incisos I e IV, do Código de Defesa do Consumidor, renúncia de direitos e colocam o consumidor em posição de exagerada desvantagem, por obrigá-lo a antecipadamente ceder direitos à propriedade intelectual de tudo o que vier a produzir no ambiente da comunidade virtual, incluindo dados privados e imagens.

A inserção desse tipo de cláusula não gera qualquer efeito no plano jurídico, podendo o consumidor, a qualquer tempo pleitear a declaração de sua nulidade. O ideal seria uma intervenção do Ministério Público por meio de um ajustamento de conduta, para que a regulamentação contratual alcançasse padrões éticos e jurídicos em conformidade com proteção outorgada pelo Ministério Público, a exemplo do “Acordo” firmado recentemente entre o Ministério Público Federal e a Google tratando do fornecimento de informações sobre usuários do Orkut, especialmente para identificar os autores de crimes praticados no ambiente dessa plataforma[28].

Esse acordo é de grande utilidade para todos os que participam do Orkut, na medida em que permite a localização e identificação do participante da comunidade que utiliza a plataforma, proporcionando a quem é vítima de ato ilícito acionar judicialmente o ofensor, o que seria praticamente impossível sem a colaboração do proprietário da plataforma, no caso o Google, que detém todas essas informações em seus computadores.

No tocante aos reflexos jurídicos decorrentes das relações internas das comunidades virtuais, considerando-se os sujeitos das relações, também há duas espécies de relações jurídicas: as travadas entre os dirigentes das comunidades virtuais e as oriundas das relações entre seus membros.

Quanto à direção das comunidades virtuais, ou seja, quem tem o poder político e administrativo de direção, os problemas jurídicos em geral decorrem da censura geralmente feita pelo proprietário, esse também controla o que poderá ser publicado na comunidade e quem pode nela ingressar ou não. Neste ponto faz-se necessário averiguar a natureza jurídica das comunidades virtuais. São pessoas jurídicas? De que espécie?

No sistema jurídico nacional as comunidades virtuais não podem ser consideradas pessoas jurídicas, uma vez que não constam do rol do art. 44 do Código Civil. Todavia, se acaso alguma comunidade quiser tomar forma jurídica deverá ser

criada na forma de associação, na medida em que em geral as comunidades são entes criados para discussão de interesses comuns e tomada de decisões que atendam a esses interesses e não tenham finalidade lucrativa.

Assim, embora as comunidades virtuais sejam um ente coletivo, não têm personalidade jurídica e, em geral, sequer um regulamento de funcionamento interno ou externo, de maneira que são tratadas como propriedade do seu criador.

No sistema do Orkut são admitidas duas espécies de comunidades, as abertas, sem moderador, ou seja, sem proprietário e dirigente e as que têm a figura de um moderador, que é na verdade o proprietário da comunidade, tendo o poder de admitir membros e controlar a discussão, uma vez que pode excluir tópicos de discussão remetidos pelos integrantes da comunidade.

A questão jurídica apresentada é saber se o moderador pode excluir ou admitir membros sem qualquer critério, bem como retirar tópicos ou materiais de discussão ao seu talante.

Pelo sistema colocado na plataforma, o poder do proprietário é absoluto, tendo ele o direito de usar, gozar e dispor da comunidade, mas será que esse poder absoluto é albergado pelo nosso sistema jurídico? Entendemos que não.

Embora o ingresso em uma comunidade virtual seja opcional e se trate de um ente particular, o ingresso não pode ser rejeitado sem justificativa e ao mero talante do criador da comunidade, pois a recusa a receber pessoa como associada deverá ser fundada nos estatutos da associação. Todavia, como no caso das comunidades virtuais inexistente estatuto, a recusa só poderá fundar-se em desrespeito à lei, aos bons costumes ou à moral, pois a recusa de ingresso ou a exclusão injustificada pode causar danos de ordem material ou moral a quem não é admitido ou é banido.

Portanto, ainda que a plataforma do Orkut possibilite a criação de comunidades como se fosse um bem qualquer, sendo proprietário o seu criador, ao nosso ver não há respaldo no sistema jurídico para adoção de tal sistema, de maneira que o ideal é a criação de estatuto de funcionamento das comunidades virtuais ou de políticas de funcionamento, como é comum no meio da Internet.

No tocante às relações *interna corporis* das comunidades virtuais, ou seja, as relações mantidas entre os seus integrantes, os aspectos mais importantes dizem respeito à privacidade e intimidade, como vemos a seguir.

### **- Direito à vida privada nas Comunidades Virtuais**

A dificuldade em apresentar o conceito de direito à vida privada, encontra-se exatamente nas diferenças culturais, nas tradições e costumes dos diferentes povos. O

comportamento aceito pela comunidade de um determinado país pode parecer um desrespeito para a vida privada de outro.[29]

Na Constituição Federal, a privacidade é assegurada no artigo 5º, incisos X e XII:

Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes:

X - são invioláveis a intimidade, a vida privada, a honra e a imagem das pessoas, assegurado o direito à indenização pelo dano material ou moral decorrente de sua violação;

XII - é inviolável o sigilo da correspondência e das comunicações telegráficas, de dados e das comunicações telefônicas, salvo, no último caso, por ordem judicial, nas hipóteses e na forma que a lei estabelecer para fins de investigação criminal ou instrução processual penal;

O atual temor da população vinculado ao tema da privacidade[30] deve-se principalmente às novas tecnologias de informação existentes e a expansão do uso da rede Internet nas relações diárias e não apenas nas relações profissionais. Os metaversos estão inseridos nesse contexto, pois, além de proporcionar entretenimento, servem ainda como fonte de alimentação e armazenamento de dados relacionados à vida privada dos usuários.

O baixo custo do computador pessoal e a facilidade de acesso aos provedores contribuíram para a ampliação do uso da Internet pelas pessoas físicas, e conseqüentemente à violação potencializada dos direitos de personalidade.

O assunto referente à privacidade é discutido em vários países[31], como nos EUA, onde os consumidores se preocupam muito com os aspectos relativos à privacidade quando efetuam suas compras *on-line*. Esse fato leva muitas empresas a tentarem solucionar ou ao menos minimizar essa preocupação da sociedade, que prejudica as transações e o desenvolvimento do comércio eletrônico[32].

A privacidade do indivíduo é ameaçada nos dias atuais pela forma com que o universo cibernético lida com a informação. Ao transmitir seus dados pessoais através da rede, o usuário está sujeito à interceptação e utilização indevida dessa informação por terceiros (empresas, ou mesmo por indivíduos mal-intencionados), fato progressivamente mais corriqueiro, à medida que o uso desse meio se populariza.

O armazenamento de dados pessoais sempre existiu e é uma prática comum, principalmente para o governo de um país, que utiliza-se desse recurso como meio de proteção[33]. Com o advento da era tecnológica, essa prática começou a ser utilizada também por empresas privadas, uma vez que os dados são facilmente armazenados por um custo muito baixo e com um retorno vantajoso.

As empresas fazem uso dos dados coletados em sites para formar importantes bases de informações, e se baseiam nelas para detectar e filtrar suas preferências e hábitos de consumo. No metaverso *Second Life*, por exemplo, o usuário ao comprar um *bem virtual*, pode ser monitorado pelo proprietário, e tal informação, dentre tantas, pode ser utilizada para o envio de *spam* e publicidade não-solicitada dentro e fora do metaverso, e possivelmente cartas comerciais através do correio.

As informações pessoais, no mais das vezes são coletadas sem o consentimento consciente dos usuários, ou quando feito o requerimento, geralmente ocorre de forma abusiva, em troca de serviços ou mesmo desprovido de informações suficientemente objetivas quanto ao fim que terá tal armazenamento e como serão utilizados os dados.

No seu estágio inicial, quando a Internet ainda era utilizada por poucos usuários, não era possível perceber de que maneira ou intensidade os dados fornecidos poderiam ser utilizados, e alguns usuários forneciam livremente as informações sem ter consciência dos problemas que poderiam advir dos cadastros que alimentavam as bases de dados.

Através desses bancos de dados, as empresas armazenam informações valiosas que podem ser utilizadas para diversos fins, especialmente comerciais, informações relacionadas aos hábitos de consumo, situação financeira do potencial consumidor, e também como moeda de troca ou mesmo a venda do banco de dados.

O crescimento considerado recorde das transações efetuadas *on-line*[34], também acelerou o uso crescente pelas empresas de armazenamento de informações em bases de dados, todos esses aspectos somados fizeram nascer uma preocupação que não foi visível no início da utilização da Internet, e atualmente vista como regra para uma navegação segura: a proteção dos dados pessoais e à privacidade. Ao perceber essa tendência, muitas empresas criadoras de programas de computador desenvolveram dispositivos capazes de prevenir o seqüestro de dados, prometendo salvaguarda permanente contra acesso não-autorizado enquanto criam a partir daí, um nicho mercadológico para seus próprios produtos.

As grandes corporações tentam se associar às instituições para garantir a privacidade de seus dados, não sendo difícil constatar que o armazenamento das informações é inevitável para as empresas, uma vez que suas operações diárias dependem muitas vezes de dados registrados nos computadores, que estão ligados em rede.

As empresas possuem bancos de dados em muitas de suas atividades, são referentes aos recursos humanos, com dados de todos os funcionários, nome, números de documentos, informações de dependentes, salários, contas bancárias, etc.. Da mesma forma, armazenam dados de clientes, fornecedores, concorrentes, produtos, serviços, pacientes, e uma infinidade de informações.

Em alguns metaversos como “Second Life” o próprio contrato de Termos de Serviços dispõe de cláusula informando que qualquer situação, cuja ocorrência se apresenta dentro do ambiente virtual pode ser monitorada pelos proprietários das “Ilhas”[35], inclusive conversas entre os usuários ou acompanhamento de localização, transações financeiras, etc.

A identidade *on-line* é uma extensão da vida *off-line*, os aspectos íntimos devem ser preservados na vida digital do mesmo modo como fazemos com a vida real. Podemos ter credibilidade financeira para vender ou comprar, reputação no meio digital, tudo conquistado pelo fator tempo e confiança, sendo o que a proteção jurídica das informações referentes a identidade virtual são extremamente importantes, uma vez que as consequências do que é feito virtualmente terá reflexos na vida real.

Os dados armazenados nos ambientes virtuais podem conter informações sobre crédito financeiro, lista com nome e endereços de amigos, referências profissionais, reputação relacionada a comportamento, débitos financeiros, banimentos de sites de relacionamentos, frequência de tempo que permanece conectado nas comunidades virtuais, orientação sexual, histórico de saúde, situação financeira, atividades acadêmicas, lista de clientes, etc. A identidade e a reputação andam juntas, o usuário cria uma identidade no ambiente virtual que deve ser assegurada. Frequentemente, os direitos de personalidade são violados no ambiente virtual, exemplo habitual, é a criação de perfil falso em comunidades virtuais como o “orkut”[36], geralmente as vítimas dessa violação são pessoas famosas, porém, esse fato ocorre repetidas vezes também com desconhecidos.

Nas comunidades virtuais as pessoas costumam abrir mão de sua privacidade e intimidade, revelando fatos de suas vidas privadas, seja por publicação de fotos e textos, seja pelas opiniões expressadas nos debates realizados. Todavia, isso não significa dizer que os integrantes dessas comunidades tenham desvestido o véu que lhes garante a intimidade e privacidade, pois somente abriram mão desses direitos com relação aos fatos e opiniões reveladas e, ainda assim, no exclusivo ambiente virtual, de maneira que ninguém pode ampliar a publicidade para outros meios, como televisão ou rádio, pois isso implicaria num aumento de publicidade, pois embora o ambiente das comunidades virtuais seja público, a pessoa tem que ter uma atitude ativa para buscar a informação, enquanto a televisão e o rádio levam a informação ao destinatário da mensagem, logo, a difusão de informação que afete a privacidade ou a intimidade de qualquer participante de comunidade virtual caracteriza ato ilícito e obriga o ofensor ao pagamento dos danos daí advindos, sejam de ordem material, sejam de ordem moral.

## **VII – Considerações Finais**

As comunidades virtuais acenderam devido as novas tecnologias de informação e comunicação, esse novo meio proporcionado pela Internet está

substituindo aos poucos as tradicionais atividades cotidianas por novas formas de relacionamentos que estão acompanhadas pela tecnologia de alta qualidade.

Os aspectos jurídicos apresentados nesse trabalho suscitam ainda grandes estudos, porém, importante entender, discutir e tipificar juridicamente o poder que é disponibilizado para os proprietários das plataformas virtuais que agregam milhões de usuários, através dos “Termos de Serviços”.

Os efeitos de qualquer ato humano praticado em ambiente virtual são projetados na sua vida real de relação, ou seja, na sua vida. Assim, a compra e venda por meio virtual gera obrigações para o comprador de pagar o preço e para o vendedor de entregar a coisa, isto é, os efeitos são produzidos na vida real e não no meio virtual. Veja-se que até mesmo no ambiente de metaverso, *Second Life*, por exemplo, os atos praticados pelos *Avatares*, ou seja, pelos personagens, também geram efeitos na vida de relação das pessoas.

Assim sendo, a todos os atos e negócios jurídicos praticados nas comunidades virtuais aplicam-se as regras jurídicas existentes em nosso meio jurídico, naquilo que forem aplicáveis, não sendo a Internet uma “terra sem lei”, mas simplesmente um meio que modificou a maneira do ser humano se relacionar, afastando o contato físico corporal, mas aproximando-o nas idéias.

## VIII – Referências Bibliográficas

ANDRADE, Ronaldo Alves de. **Contrato eletrônico no novo Código Civil e no Código do Consumidor**. Barueri. São Paulo: Manole, 2004.

ANGELUCI, Regiane Alonso e SANTOS, Coriolano Aurélio de A. Camargo. **Sociedade da Informação: O mundo virtual *Second Life* e os Crimes Cibernéticos**. *Proceedings of the Second International Conference of Forensic Computer Science, ICoFCS 2007*, Vol. 2, number 1, pág. 56-63.

ASCENSÃO, José de Oliveira. **Direito da Internet e da sociedade da informação: estudos**. Rio de Janeiro: Forense, 2002.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet. Reflexões sobre a Internet, os negócios e a Sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

DONEDA, Danilo. **Da privacidade à proteção de dados pessoais**. Rio de Janeiro: Renovar, 2006.

GALDELMAN, Henrique. **De Gutenberg à Internet: direitos autorais na era digital**. 4 ed. ampliada e atualizada, Rio de Janeiro: Record, 2001.

KUMAR, Krishan. **Da sociedade pós-industrial à pós-moderna: novas teorias sobre o mundo contemporâneo**. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 1997.

LASTOWKA, F. Gregory; HUNTER, Dan. **The Laws of the Virtual Worlds**. Public Law and Legal Theory Research Paper Series, n. 26, version 1.12, May 2, 2003. p. 1-101.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LISBOA, Roberto Senise. **Manual Elementar de Direito Civil - Obrigações e Responsabilidade Civil**. São Paulo: Juarez de Oliveira, 1999.

\_\_\_\_\_. **Direito na Sociedade da Informação**. RT-847, p. 78-95. São Paulo: Revista dos Tribunais, Maio-2006.

LORENZETTI, Ricardo Luis. **Fundamentos do Direito Privado**. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 1998.

LUCCA, Newton De; SIMÃO Filho, Adalberto (coordenadores), et al. **Direito & Internet – aspectos jurídicos relevantes**, 2ª ed. São Paulo: Quartier Latin, 2005.

LUCCA, Newton De e SIMÃO Filho, Adalberto (coordenadores) e outros. **Direito & Internet, Aspectos Jurídicos Relevantes**, vol. II. São Paulo: Quartier Latin, 2008.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

MATUZAWA, Flavia Lumi. **O conceito de comunidade virtual auxiliando o desenvolvimento da pesquisa científica na educação a distância**. Florianópolis, 2001. 106p. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, UFSC, 2001.

PAESANI, Liliana Minardi. **Direito de informática: comercialização e desenvolvimento internacional do software**. 5 ed., São Paulo: Atlas, 2005.

\_\_\_\_\_, **Direito e Internet: liberdade de informação, privacidade e responsabilidade civil**. 3 ed., São Paulo: Atlas, 2006.

\_\_\_\_\_, coordenadora. **O direito na sociedade da informação**. São Paulo: Atlas, 2007.

REINGOLD, Howard. **The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier** <<http://www.rheingold.com/vc/book/>>. Acesso em Maio/2008.

ROVER, Aires José. **Direito e Informática**. 1 ed. São Paulo: Manole, 2004.

STEPHENSON, Neal. **Snow Crash**. New York: Bantam Spectra, 2002.

SZANIAWSKI, Elimar. **Direitos de personalidade e sua tutela**. São Paulo: RT, 2005.

TURKLE, Sherry. **Fronteiras do real e do virtual**. Revista Semestral FAMECOS: Porto Alegre, nº 11, dezembro 1999.

## Diversos

**Dicionário Houaiss** - <http://houaiss.uol.com.br/busca.jhtm?verbete=avatar&styp=k> – Acesso em Abril/07.

---

[1] Metaverso no conceito apresentado por Neal Stephenson é um ambiente *on-line* que possibilita a interatividade para fins sociais, negociais e entretenimento. STEPHENSON, Neal. **Snow Crash**. Bantan Spectra, 2002, p. 25.

[2] “Sociedade da informação” também denominada de “sociedade do conhecimento”, é expressão utilizada para identificar o período histórico a partir da preponderância da informação sobre os meios de produção e a distribuição dos bens na sociedade que se estabeleceu a partir da vulgarização das programações de dados utiliza dos meios de comunicação existentes e dos dados obtidos sobre uma pessoa e/ou objeto, para a realização de atos e negócios jurídicos..” LISBOA, Roberto Senise. **Direito na Sociedade da Informação**. RT-847, p. 78-95. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, Maio-2006. p. 85.

[3] Apud. MATUZAWA, Flávia Lumi. **O Conceito de comunidade virtual auxiliando o desenvolvimento da pesquisa científica na educação a distância**. Disponível em: <http://www.pp.ufu.br/Cobenge2001/trabalhos/EDV021.pdf>. Acesso em Ago/2008.

[4] Idem, p. 5.

[5] Idem, p. 5.

[6] “... o desenvolvimento das comunidades virtuais se apóia na interconexão. Uma comunidade virtual é construída sobre as afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca, tudo isso independentemente das proximidades geográficas e das filiações institucionais.” LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999, p. 127.

[7] “Ciberespaço é o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. Essa definição inclui o conjunto dos sistemas de comunicação eletrônicos (aí incluídos os conjuntos de redes hertzianas e telefônicas clássicas), na medida em que transmitem informações provenientes de fontes

digitais ou destinadas à digitalização... Esse novo meio tem a vocação de colocar em sinergia a interfacear todos os dispositivos de criação de informação, de gravação, de comunicação e de simulação. A perspectiva da digitalização geral das informações provavelmente tornará o ciberespaço o principal canal de comunicação e suporte de memória da humanidade a partir do início do próximo século.” LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999, p. 92-93.

[8] Chat – “Forma de comunicação através de rede de computadores (ger. a Internet), similar a uma conversação, na qual se trocam, em tempo real, mensagens escritas; bate-papo *on-line*, bate-papo virtual, papo *on-line*, papo virtual”. Novo Dicionário Aurélio.

[9] TURKLE. Sherry. **Fronteiras do real e do virtual**. Revista Semestral FAMECOS. Porto Alegre, nº 11, dezembro 1999, p. 118.

[10] BASSO, Maristela e POLIDO, Fabrício. **Direito & Internet**. 2008, p.446-447.

[11] *Off-Line* “Inform. Que não está conectado ao sistema, ou não pode ser por ele acessado ou utilizado”. Novo Dicionário Aurélio.

[12] Exemplo: visualização de fotos, vídeos e dados pessoais somente para pessoas autorizadas pelo proprietário do perfil.

[13] Disponível em: <http://www.stj.gov.br>. Acesso em Set/2008.

[14] “Agravado de Instrumento. Responsabilidade Civil. Exclusão de Informação contida em site de relacionamentos na Internet. Manutenção da decisão que determinou a exclusão do **perfil falso** criado em nome do agravado, em site de relacionamentos na Internet. Afastada apenas a determinação no sentido da proibição de veiculação do conteúdo referente ao perfil falso em outras comunidades do site e em outros meios de comunicação, em razão da dificuldade no cumprimento de tal medida”. Décima Câmara Cível do Tribunal de Justiça do Estado do Rio Grande do Sul. Agravo de Instrumento n. 70018259663.(grifo nosso). Disponível em: <http://jurishomologa.aasp.org.br/contextpress/resultado.do>. Acesso em Set/2008.

[15] “Apelação Cível. Dano Moral. **Direito à imagem**. Violação. Divulgação não autorizada de foto da demandante em página do Orkut associada à pornografia. Dano à imagem da autora devidamente comprovado nos autos. Diminuição do quantum, a fim de não representar enriquecimento ilícito à autora. Apelo parcialmente provido. Recurso adesivo prejudicado, em parte e, na parte conhecida, desprovido”. Quinta Câmara Cível do Tribunal de Justiça do Estado do Rio Grande do Sul. Apelação n. 70019724475. Disponível em: [www.tj.rs.gov.br](http://www.tj.rs.gov.br). Acesso em Set/08.

[16] Metaverso tem o mesmo significado de mundos virtuais. No conceito apresentado por Neal Stephenson “é um ambiente *on-line* que possibilita a interatividade para fins sociais, negociais e entretenimento”. STEPHENSON. Neal. **Snow Crash**. Bantan Spectra, 2002, p. 25.

[17] LASTOWKA, F. Gregory; HUNTER, Dan. **The Laws of the Virtual Worlds**. Public Law and Legal Theory Research Paper Series, n. 26, version 1.12, May 2, 2003. p. 1-101, p. 3.

- [18] LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999, p. 239.
- [19] “Avatar – Rubrica: religião. Na crença hinduísta, descida de um ser divino à terra, em forma materializada. Particularmente cultuados pelos hindus são Krishna e Rama, avatares do deus Vixnu; os avatares podem assumir a forma humana ou a de um animal. - 2 - processo metamórfico; transformação, mutação.” **Dicionário Houaiss**. Disponível em: <<http://houaiss.uol.com.br/busca.jhtm?verbete=avatar&styp=k>>. Acesso em: 10 abr. 2007.
- [20] LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999, p. 105.
- [21] Tecnologia tridimensional – Recentemente a tecnologia tridimensional foi disponibilizada para os computadores pessoais, porém, deve-se ressaltar que nem todos os equipamentos possuem capacidade (processador/memória/placa de vídeo) para recebê-la, pois demanda um equipamento de alta performance. Essa tecnologia permite a simulação de um ambiente/objeto em três dimensões (3D) visualizada na tela do computador, tornando seus aspectos mais realistas.
- [22] CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet. Reflexões sobre a Internet, os negócios e a Sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003, p. 99.
- [23] LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999, p. 128-129.
- [24] *Idem*, p. 48-49.
- [25] “Aplica-se a legislação consumerista aos litígios envolvendo provedores ou responsáveis por *sites* de relacionamento e os respectivos usuários, ainda que o serviço disponibilizado não seja direta ou imediatamente remunerado”. Decisão da 1ª Turma Recursal dos Juizados Especiais Cíveis e Criminais. Proc. nº. 2006 01 1 006826-5. Disponível em [www.tj.sp.gov.br](http://www.tj.sp.gov.br). Acesso em: Jun/2008.
- [26] Cláusula do Contrato da Google: “11. Licença de conteúdo do usuário - 11.1 O usuário retém direitos autorais e quaisquer outros direitos que já tiver posse em relação ao Conteúdo que enviar, publicar ou exibir nos Serviços ou através deles. Ao enviar, publicar ou exibir conteúdo, **o usuário concede ao Google uma licença irrevogável, perpétua, mundial, isenta de royalties e não exclusiva de reproduzir, adaptar, modificar, traduzir, publicar, distribuir publicamente, exibir publicamente e distribuir qualquer Conteúdo que o usuário enviar, publicar ou exibir nos Serviços ou através deles**. Essa licença tem como único objetivo permitir ao Google apresentar, distribuir e promover os Serviços e pode ser revogada para certos Serviços, conforme definido nos Termos Adicionais desses Serviços.” (grifo nosso). Disponível em: <http://www.google.com/accounts/TOS?hl=pt-BR>. Acesso em Set/08.
- [27] Disponível em: <http://www.google.com/accounts/TOS?hl=pt-BR>. Acesso em Set/08.
- [28] Cooperação do Google com MPF/SP. Disponível em: <http://help.orkut.com/bin/answer.py?answer=98932&hl=pt-BR>. Acesso em: Set/08.
- [29] SZANIAWSKI, Elimar. **Direitos de personalidade e sua tutela**, p. 289.

[30] “A utilização indiscriminada de dados pessoais para fins discriminatórios proporcionou a mudança na própria definição de privacidade, que certos autores passaram a denominar como a "proteção das escolhas de vida contra toda forma de controle público e estigmatização social" ou "a indicação das fronteiras que protegem o direito de cada pessoa de não ser simplificado, analisado ou avaliado fora de contexto". Como o fluxo da informação pessoal vai tanto de dentro para fora como de fora para dentro, a proteção de dados também compreende o "direito de não saber", e a privacidade também pode ser considerada como o "meio de controlar a própria esfera privada". **Apresentação do tema da proteção de dados pessoais, seus fundamentos e objetivos.** RODOTÁ, Stefano, p. 38.

[31] “Os tribunais franceses, em seus julgados, têm procurado definir o direito à privacidade como o prolongamento da personalidade do indivíduo, a exemplo do Tribunal de Grande Instance do Sena, que, em duas oportunidades, se manifestou enunciando em seus arestos de 25 e 26.06.1996, que a vida privada pertence ao patrimônio moral de toda pessoa física e constitui tal qual sua imagem, o prolongamento de sua personalidade. A Corte de Grasse, procurou definir o que seja direito à vida privada, que pode ser resumido como tudo aquilo que concerne à vida amorosa, à vida familiar, aos recursos financeiros de uma pessoa, aos aspectos não públicos de sua vida profissional, e suas atividades de lazer, tudo o que se encontra geralmente do lado externo das fronteiras da vida privada, a parte da vida da pessoa que se desenrola necessariamente na presença do público e de sua participação na vida pública da comunidade” . SZANIAWSKI, Elimar. **Direitos de personalidade e sua tutela.** São Paulo: RT, 2005, p. 293.

[32] LORENZETTI, Ricardo L. **Comércio Eletrônico.** São Paulo: Revista dos Tribunais, 2004, p. 88.

[33] DONEDA, Danilo. **A proteção de dados pessoais: panorama global e desafios para o Brasil.** Anais do I Seminário Internacional sobre Proteção de Dados Pessoais, p. 50.

[34] “O comércio eletrônico registrou crescimento de 49,6% nas vendas no primeiro trimestre deste ano(2008) em relação ao mesmo período do ano passado, segundo pesquisa da consultoria e-bit. O faturamento foi recorde em R\$ 1,84 bilhão de janeiro a março deste ano, contra R\$ 1,23 bilhão em 2007”. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/dinheiro/ult91u401030.shtml>>. Acesso em: 12 maio 2008.

[35] O termo “Ilha” é utilizado no ambiente virtual *Second Life* para demarcar os diferentes territórios, ou seja, em linguagem técnica seria o mesmo que dividir o espaço de armazenamento de dados de um computador, para diferentes usuários, sendo que cada um deles possui uma senha de acesso para que tenham a possibilidade de modificar, criar ou mesmo eliminar o conteúdo daquele espaço.

[36] “Denominado comunidade de usuários de Internet dedicada à manutenção de uma rede de relacionamentos sociais em nível mundial, o Orkut foi idealizado e desenvolvido como aplicativo social pelo engenheiro turco Orkut Büyükkökten em 2003. Atualmente o Orkut é de titularidade do Google Inc., empresa de nacionalidade norte-americana, líder mundial de serviços de ferramentas de busca na Internet.”

BASSO, Maristela; POLIDO, Fabrício. Jurisdição e Lei Aplicável na Internet: Adjudicando litígios de violação de direitos da personalidade e as redes de relacionamento social. In: LUCCA, Newton e SIMÃO, Adalberto Filho. **Direito & Internet, Aspectos Jurídicos Relevantes**, vol. II. São Paulo: Quartier Latin, 2008, p. 452.