

Epic Games paga US\$520 milhões por violações à privacidade de crianças e interface que engana consumidores

03.01.2023 4 minutos de leitura

Autores

Felipe Palhares

Fernanda Villela

Áreas relacionadas

Proteção de Dados e
Cybersecurity

Assuntos

Proteção de Dados e
Cybersecurity Felipe Palhares

No dia 19 de dezembro, a Epic Games entrou em acordo com a *Federal Trade Commission* (FTC) e concordou em pagar US\$520 milhões para encerrar dois processos instaurados pelo tratamento irregular de dados pessoais e pelo *design* da interface de um jogo *online* que induz consumidores a erro.

Primeiro, a FTC e o Departamento de Justiça dos EUA (DOJ) ajuizaram uma ação perante a Corte Distrital do Distrito Leste da Carolina do Norte, na qual alegavam violações ao *Children's Online Privacy Protection Act* (COPPA) e ao *Federal Trade Commission Act* (FTC Act). Neste processo, pede-se a aplicação de multa de US\$275 milhões contra a Epic Games.

Segundo, a FTC instaurou um processo administrativo por "atos e práticas desleais ou enganosas". Tendo em vista o *design* da interface de seu jogo, em violação ao FTC Act, foi estipulado o montante de US\$245 milhões para reembolsar os consumidores enganados.

1. Violação à privacidade de crianças

No primeiro processo, a FTC e o DOJ alegam que a Epic Games descumpriu obrigações do COPPA, o qual versa sobre a privacidade de crianças. O COPPA incide sobre operadores de serviços online ou websites comerciais que sejam direcionados a menores de 13 anos e que colem, usem, ou divulguem suas informações, bem como sobre operadores de websites comerciais ou serviços online que tenham conhecimento que colem, usam ou divulgam informações de crianças. Dentre outros, o COPPA obriga que tais prestadores informem os pais das crianças sobre suas práticas de tratamento de dados, bem como obtenham seu consentimento prévio para o tratamento de dados de crianças.

De antemão, a FTC e o DOJ demonstraram que o jogo Fortnite da Epic Games é direcionado para menores de 13 anos, por exemplo, pelo seu conteúdo visual de animações e *cartoons* coloridos, bem como pela venda de brinquedos do jogo, incidindo, portanto, a aplicação do COPPA.

No entanto, teriam sido coletados e tratados dados de menores sem notificação prévia aos seus pais, tampouco com o seu consentimento prévio. Entre julho de 2017 e setembro de 2019, a Epic Games apenas incluía uma ressalva desta possibilidade em sua Política de Privacidade.

Além disso, sustentam que a Epic Games dificulta que pais solicitem a deleção dos referidos dados, tal como é obrigatório pelo COPPA. Segundo a FTC e o DOJ, a Epic Games criou empecilhos para que os controles parentais fossem exercidos, por exemplo, ao exigir informações excessivas ao requererem a deleção dos dados pessoais em questão.

A FTC e o DOJ também alegam que a Epic Games teria violado o FTC Act ao configurar seus jogos com comunicação de texto e voz por padrão, ou seja, ativando-as sem exigir que o jogador opte pelas comunicações. Consequentemente, isto teria gerado traumas em crianças por assédios e ameaças sofridos de outros jogadores.

2. Indução de consumidores a erro

A FTC também instaurou um processo administrativo contra a Epic Games por violações ao FTC Act. Primeiro, alega que a empresa teria cobrado pais de crianças sem autorização. Isto porque seu jogo permitia a realização de compras online sem quaisquer controles parentais, permitindo que crianças adquirissem produtos diretamente.

Além disso, a FTC alega que a interface do jogo da Epic Games foi desenhada para induzir consumidores a erro e gerar compras não intencionais. Tais compras eram realizadas por meio da moeda virtual do jogo, a qual era imediatamente deduzida após a seleção do botão "comprar". A FTC sustenta que a Epic Games desenvolveu a interface do seu jogo para que consumidores – não intencionalmente – clicassem no botão "comprar". A despeito de diversas reclamações, o botão de confirmação da compra apenas foi adicionado em 2020.

Por fim, a FTC alega que a Epic Games utiliza *dark patterns* para dificultar o cancelamento e reembolso de moedas digitais. A alegação se pauta na alteração do tamanho e a posição do botão "desfazer compra", a qual teria sido realizada pela empresa com o fim de diminuir cancelamentos. Além disso, alegou tratar-se de uma "jornada longa e difícil" a dos consumidores que quisessem solicitar o reembolso de suas compras pelo aplicativo. Isto porque a opção de obter reembolso encontrava-se "escondida" no menu de configurações do jogo, fora da seção de compras.

Na sequência, de acordo com a FTC, os consumidores eram "forçados" a navegarem por "diversos passos desnecessários" para que pudessem submeter o pedido de reembolso. Por exemplo, exigia-se que o consumidor explicasse a razão do reembolso e confirmasse sua intenção de realizá-lo, muito embora esses mesmos procedimentos não fossem aplicados em compras realizadas.

Para acessar o comunicado oficial da FTC, clique aqui.

Para ler as alegações da FTC e do DOJ perante a Corte Distrital, clique aqui.

Para ler as alegações da FTC em âmbito administrativo, clique aqui.

>>> Este artigo foi escrito por nossos profissionais da área de **Proteção de Dados e Cybersecurity: Felipe Palhares, Fernanda Villela, Bárbara Iszlaji e Arthur Pichelli Ueda.**

Profissionais que aliam visão jurídica e visão de mercado



Felipe Palhares



Fernanda Villela