

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL – PUCRS

LUIZ GUSTAVO LOVATO

JURISDIÇÃO E COMPETÊNCIA CÍVEL PARA SOLUCIONAR LITÍGIOS
ENVOLVENDO CONTRATOS CELEBRADOS ATRAVÉS DA INTERNET

Porto Alegre
2007

LUIZ GUSTAVO LOVATO

JURISDIÇÃO E COMPETÊNCIA CÍVEL PARA SOLUCIONAR LITÍGIOS
ENVOLVENDO CONTRATOS CELEBRADOS ATRAVÉS DA INTERNET

Dissertação apresentada como requisito
para a obtenção do grau de Mestre em
Direito, pelo Programa de Pós-
Graduação da Pontifícia Universidade
Católica do Rio Grande do Sul –
PUCRS.

Orientador prof. Dr. Araken de Assis

Porto Alegre
2007

LUIZ GUSTAVO LOVATO

JURISDIÇÃO E COMPETÊNCIA CÍVEL PARA SOLUCIONAR LITÍGIOS
ENVOLVENDO CONTRATOS CELEBRADOS ATRAVÉS DA INTERNET

Dissertação apresentada como requisito
para a obtenção do grau de Mestre em
Direito, pelo Programa de Pós-
Graduação da Pontifícia Universidade
Católica do Rio Grande do Sul –
PUCRS.

Aprovado em ____ de _____ de 2007

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Araken de Assis – PUCRS

Dr.

Dr.

RESUMO

O surgimento do computador foi um dos maiores avanços tecnológicos do Século XX. A criação de um sistema digital de armazenagem e transmissão de dados baseado em um código binário possibilitou a utilização simultânea de um grande número de informações em um espaço físico reduzido. Juntamente com o desenvolvimento da tecnologia da computação, surgiu a Internet, um ambiente virtual que se formou em uma dimensão paralela ao mundo real. Uma dimensão aritmética, mas que recria o ambiente real e acrescenta-lhe peculiaridades do ambiente virtual. A essa dimensão denominou-se ciberespaço. As relações humanas criam vínculos entre as pessoas, os quais se consubstanciam nas obrigações, e no ciberespaço isso não é diferente. Assim como no mundo real, o ambiente virtual possibilita a intercomunicação entre pessoas, que utilizam esse espaço para travar relações jurídicas e contratar, assumindo, assim, obrigações que causam repercussões no mundo real. A falta de cumprimento das obrigações assumidas em contratos firmados através da Internet torna possível a propositura de ação judicial para ver o litígio solucionado pelo Poder Judiciário. Mas o ambiente virtual, diferentemente do real, não encontra barreiras geográficas, e as dúvidas sobre qual legislação regula o contrato, bem como qual será a jurisdição e o órgão competente para resolver o litígio passam a ser relevantes. Alguns ordenamentos jurídicos já possuem previsão legal expressa sobre o tema, outros não. Na falta de um regramento universal para os negócios praticados através da Internet, também conhecidos como *e-commerce*, cada país adapta a sua legislação para melhor resolver os litígios causados pelo não cumprimento desse tipo de contrato. A pesquisa pelo método dedutivo demonstra que as soluções encontradas pelos países com maior número de internautas têm sido disponibilizar aos contratantes a opção pela jurisdição ou pela arbitragem quando do momento da contratação. Com isso, as regras do direito objetivo que se aplicam ao contrato ficam clara e previamente estabelecidas.

Palavras-chave: Internet. Obrigações. Contratos. Jurisdição. Competência. *E-commerce*.

ABSTRACT

The birth of the computer was one of the greatest technological advances of the 20th century. Based on a binary code, it created a digital system for data storing and transmission that afforded the simultaneous handling of a large number of informations in a restricted physical space. Along with the development of computation technology, forth came the Internet, a virtual environment that grew out in a parallel dimension to the real world. A mathematical dimension but able to recreate the real ambiance and to add up peculiarities of the virtual environment. This new dimension was called cyberspace. Human relations establish bonds between people that translate into obligations; it is not different in the cyberspace. Just as the real world, the virtual milieu allows for the intercommunication between people and they use such place to engage in legal relations and to set up contracts, accepting therefore obligations that will have repercussions in reality. The non-compliance with obligations whose contracts were endorsed through the Internet grants permission for a lawsuit to have such litigation settled by the Courts of Justice. However virtual environment, unlike the real one, holds no geographical boundaries, raising relevant doubts about which statute rules over the contract and which will be the proper jurisdiction and agency for solving the dispute. Some juridical statutes have already included express provisions on the matter while others do not. The lack of a universal ruling over deals enacted through the Internet, also known as *e-commerce*, induced each country to adapt its legislation for the better settling of conflicts caused by the non-compliance of such contracts. A research using the deductive method reveals that countries with the larger number of internauts have found a solution in the option between court action and arbitration, to be chosen by contracting parties at the time of their contract. That way, the rules of objective right to be applied to the contract remain clearly and previously established.

Keywords: Internet. Obligations. Contracts. Jurisdiction. Competence. E-commerce.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ADCT – Ato das Disposições Constitucionais Transitórias

ALU – *Arithmetic Logic Unit*

B2B – *Business-to- Business*

B2C – *Business-to-Consumer*

CC – Código Civil

CD – *Compact disc*

CDC – Código de Proteção e Defesa do Consumidor

CE – Comunidade da União Européia

CERN - *Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire*

CERS – Constituição do Estado do Rio Grande do Sul

CERT.br – Centro de Estudos, Resposta e Tratamento de Incidentes de Segurança no Brasil

CF – Constituição da República Federativa do Brasil

CGI.br – Comitê Gestor da Internet no Brasil

CISG – *United Nations Convention on Contracts for the International Sale of Goods*

COJE – Código de Organização Judiciária do Estado

CPC – Código de Processo Civil

CPF – Cadastro de Pessoa Física

CPU – *Central Processing Unit*

CRFB – Constituição da República Federativa do Brasil

DARPA – *Defense Advanced Research Projects Agency*

DJ – Diário da Justiça

DNS – *Domain Name System*

DVD – *Digital video disc*

EDI – *Electronic Data Interchange*

EC – Emenda Constitucional

ERCIM – *European Ressearch Consortium for Informatics and Mathematics*

EUA – Estados Unidos da América

FAPESP – Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo

GATT – *General Agreement on Tariffs and Trade*

GPS – *Global Positional System*

HD – *hard disk*

http – *hyper text transport protocol*

IAB – *Internet Activities Board*

IANA – *Internet Assigned Numbers Authority*

IBM – *International Business Machine*

ICANN – *Internet Corporation for Assigned Names and Numbers*

ICP – Infra-estrutura de Chaves Públicas

IP – *Internet Protocol*

IR – *Internet Registry*

ISO – *International Organization for Standardization*

j. – julgado

kbps – *kilobytes per second*, ou *kilobytes por segundo*.

LICC – Lei de Introdução ao Código Civil

LICRA – *Ligue Internationale Contre le Racisme et l'Antisémitisme*

LOMAN – Lei Orgânica da Magistratura Nacional

MAC – *Media Access Control*

Mbps – *Megabytes per second*, ou *megabytes por segundo*

MERCOSUL – Mercado Comum do Sul

Min. – Ministro

MIT – *Massachusetts Institute of Technology*

MP – Medida Provisória

NIC.br – Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR

OMC – Organização Mundial do Comércio

ONG – Organização Não-Governamental

ONU – Organização das Nações Unidas

OSC – Órgão de Solução de Controvérsias

P2P – *Peer-to-Peer*

PC – *personal computer*

PDA – *Personal Digital Assistant*

RAM – *Random Access Memory*

Rel. – Relator

REsp, RESP – Recurso especial

RFC – *Request for Coments*

ROM – *Read-Only Memory*

SRI – *Stanford Research Institute*

STF – Supremo Tribunal Federal

STJ – Superior Tribunal de Justiça

TCP – *Transmission Control Protocol*

UCLA – *University of California at Los Angeles*

UDP – *User Datagram Protocol*

UEFJ – *Union des Etudiants Juifs de France*

UN – *United Nations* (ONU)

UNCITRAL – *United Nations Comission on Internacional Trade Law*

W3C – *World Wide Web Consortium*

WWW, www – *World Wide Web*

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....
1 INTERNET
1.1 O computador
1.1.1 A memória virtual
1.1.2 Aspectos físicos do computador
<i>1.1.2.1 Placa-mãe ou motherboard</i>
<i>1.1.2.2 Microprocessador e CPU</i>
<i>1.1.2.3 Armazenagem primária de memória ou RAM</i>
<i>1.1.2.4 Armazenagem secundária de memória (ROM e HD)</i>
<i>1.1.2.5 Modems.....</i>
1.2 Aspectos históricos da Internet.....
1.2.1 A ARPANET
1.2.2 A Internet.....
1.2.3 A Internet no Brasil.....
1.3 A Internet – descrição física.....
1.3.1 O ciberespaço.....
1.3.2 Os protocolos
1.3.3 Os endereços de IP
1.3.4 Os sistemas de nomes de domínio
1.4 A segurança na Internet.....
1.4.1 O vírus
1.4.2 Hackers e Crackers.....
1.5 Estatísticas.....

2 CONTRATOS	
2.1 Das obrigações	
2.1.1 As partes da relação obrigacional	
2.1.2 O objeto da relação obrigacional	
2.1.3 Direitos reais e direitos pessoais	
2.1.4 Atos e fatos jurídicos.....	
2.1.5 Obrigação e responsabilidade	
2.1.6 A extinção das obrigações	
2.2 Dos contratos	
2.2.1 Princípios do direito contratual.....	
2.2.1.1 <i>O princípio da autonomia da vontade</i>	
2.2.1.2 <i>O princípio da liberdade de contratar e a função social do contrato</i>	
2.2.1.3 <i>O princípio do consensualismo</i>	
2.2.1.4 <i>O princípio da obrigatoriedade</i>	
2.2.1.5 <i>O princípio da equivalência das prestações</i>	
2.2.1.6 <i>O princípio da supremacia da ordem pública</i>	
2.2.1.7 <i>Os princípios da probidade e da boa-fé</i>	
2.2.2 A formação dos contratos	
2.2.2.1 <i>A proposta ou oferta</i>	
2.2.2.2 <i>A aceitação e a recusa</i>	
2.2.2.3 <i>Momento e lugar da formação dos contratos</i>	
2.2.3 Os contratos em espécie	
2.2.3.1 <i>Contratos unilaterais, bilaterais e plurilaterais</i>	
2.2.3.2 <i>Contratos gratuitos e onerosos</i>	
2.2.3.3 <i>Contratos comutativos e aleatórios</i>	
2.2.3.4 <i>Contratos nominados (ou típicos) e inominados (ou atípicos)</i>	
2.2.3.5 <i>Contratos instantâneos e de duração</i>	

2.2.3.6	<i>Contratos de adesão</i>
2.2.3.7	<i>Contratos eletrônicos</i>
2.2.4	A extinção dos contratos
3	COMPETÊNCIA
3.1	A jurisdição
3.1.1	Princípio dispositivo
3.1.2	Princípio da inafastabilidade do controle jurisdicional
3.1.3	Princípio do juiz natural
3.1.4	Princípio do duplo grau de jurisdição
3.2	Espécies de jurisdição
3.3	Da competência
3.3.1	Critérios para a classificação da competência
3.3.2	Competência absoluta e relativa
3.3.3	As diversas espécies de competência
3.3.3.1	<i>Competência em razão da matéria (ratione materiae)</i>
3.3.3.2	<i>Competência em razão da pessoa (ratione personae)</i>
3.3.3.3	<i>Competência em razão do território (ratione locci)</i>
3.3.3.4	<i>Competência funcional</i>
3.3.3.5	<i>Competência em razão do valor da causa</i>
3.3.4	Critérios para a modificação da competência
3.3.4.1	<i>Conexão</i>
3.3.4.2	<i>Continência</i>
3.3.4.3	<i>Prorrogação voluntária da competência</i>
3.3.4.4	<i>Da prevenção</i>
3.3.4.5	<i>A perpetuatio iurisdictionis</i>
3.3.5	Da competência internacional
3.3.6	Da competência interna

3.3.6.1 A “Justiça” competente.....	
3.3.6.2 O foro competente	
3.3.7 A competência para executar	
3.3.7.1 A competência para a execução de título extrajudicial	
3.3.7.2 A competência para o cumprimento da sentença	
4 O E-COMMERCE EM JUÍZO	
4.1 Comércio eletrônico, ou e-commerce	
4.1.1 Empresas virtuais	
4.1.2 O contrato eletrônico e o seu objeto.....	
4.1.3 As partes contratantes.....	
4.1.4 O lugar e o momento da transação comercial virtual.....	
4.1.5 O comprovante da transação comercial virtual.....	
4.1.6 Do inadimplemento da obrigação contratada <i>online</i>	
4.2 Segurança nas transações comerciais pela Internet – a assinatura digital	
4.3 Competência, jurisdição e o ciberespaço.....	
4.3.1 As Nações Unidas	
4.3.2 A Comunidade Européia	
4.3.3 O MERCOSUL.....	
4.3.4 A Organização Mundial do Comércio.....	
4.3.5 O caso Yahoo!Inc.....	
4.4 E-commerce e as estatísticas.....	
4.5 O e-proc	
CONCLUSÃO.....	
OBRAS CONSULTADAS.....	

INTRODUÇÃO

O Direito e a Internet encontram-se cada vez mais relacionados. O desenvolvimento da tecnologia digital, que possibilitou a criação dos computadores modernos, fez com que a informática passasse a ser indispensável às atividades das empresas. Mais que isso, o computador pessoal atingiu o *status* de eletrodoméstico, sendo tão útil ou necessário para o desenvolvimento das tarefas do lar como um aparelho televisor, um rádio, um telefone. E essa comparação não se restringe a esses aparelhos eletrônicos, pois computadores modernos são capazes de exercer as funções que não apenas tornam mais fácil e práticas algumas atividades humanas, como reduzem seus custos.

O melhor exemplo comparativo que denota a atual importância do computador é o telefone. Se, na telefonia tradicional, se paga por pulsos ou minutos, podendo a conta variar de mês a mês, com um computador basta o pagamento de uma tarifa fixa mensal que o aparelho pode ser utilizado como um telefone normal; ou melhor, pois apresenta a possibilidade de os comunicantes interagirem por meios multimídia, com som e vídeo, e na modalidade pluripessoal, como conferência. E tudo isso sem limite de tempo, pois, haja vista, a tarifa é fixa.

Esses fatores, entre outros, demonstram que o crescimento do número de pessoas que adquirem computadores, bem como o de pessoas que acessam a Internet, traz à tona uma tendência mundial, que afeta desde os meios de produção até os padrões de consumo e de ensino: a inclusão digital. Interagir com o ambiente virtual tem se tornado cada vez mais uma necessidade para o desenvolvimento econômico e sócio-cultural das populações de todo o mundo. E essa interação cada vez maior possibilita que pessoas se relacionem umas com as outras sem levar em conta quaisquer barreiras geográficas. Se, para o sistema comum de telefonia, fazer uma ligação entre países diferentes custa mais caro que uma ligação local, para a Internet essa diferença não é apenas irrelevante, mas inexistente. O universo da Internet é paralelo ao mundo real, e não apresenta barreiras geográficas ou regras.

Nas pesquisas relacionadas a este estudo utilizou-se o método dedutivo com a busca de elementos gerais para chegar a uma conclusão formal. Através do silogismo, serão apresentadas as premissas que se tornarão as estruturas na construção das

considerações conclusivas. Como não existem leis nacionais que regulem de maneira específica os contratos eletrônicos e o *e-commerce*, serão estudados os diplomas legais que regem a matéria do comércio de maneira geral para se chegar às determinações aplicáveis ao plano virtual, bem como as previsões dos principais organismos internacionais sobre a matéria. De maneira subsidiária, será aplicado o método hipotético-dedutivo, em que serão utilizados conjuntos de enunciados hipotéticos sobre determinados problemas que serão confirmados, ou não, durante o desenvolvimento da pesquisa.

Como métodos de procedimento serão utilizados os métodos histórico e comparativo. Serão comparados os elementos que compõem a legislação de contratos e comércio que podem ser considerados precursores do estado atual do objeto da dissertação, bem como a evolução histórica do comércio eletrônico e as possíveis previsões de seu desenvolvimento futuro. Da mesma maneira, serão analisadas as questões que envolvem jurisdição e competência, tanto no âmbito interno brasileiro, como em relação às previsões dos ordenamentos jurídicos internacionais. Subsidiariamente, será utilizado o método experimental, a fim de verificar empiricamente as hipóteses formuladas. Contratos virtuais, notas fiscais, e-mail e todas as demais possibilidades de segurança do cumprimento das obrigações e das responsabilidades decorrentes de atos de *e-commerce* serão analisadas diretamente junto aos usuários da rede e aos *sites*.

A interpretação se dará pelo método jurídico interpretativo sistêmico, em que serão levados em conta o ordenamento jurídico interno brasileiro e as disposições dos principais organismos internacionais, como a ONU, a CE e a OMC. São sistemas jurídicos que não podem ser interpretados individualmente, por desintegração, e nem de maneira hiper-integrativa, pois, para atos de *e-commerce* ocorridos em âmbito internacional, a determinação da jurisdição e da competência depende de vários fatores que devem ser apurados com a aplicação de ambos. Serão utilizadas as pesquisas bibliográfica, documental e de campo. Para a pesquisa bibliográfica, é primordial o estudo da doutrina que rege o Direito Processual Civil e o Direito Civil, bem como os artigos publicados na internet que tratam dos temas contratos eletrônicos e *e-commerce* especificamente. Em relação à pesquisa documental, serão utilizados para estudo os textos de lei brasileiros e estrangeiros que tratem e regulem as relações de comércio

através da internet. Para a pesquisa de campo serão coletados dados que comprovem os meios de contratação efetuados através da Internet, diretamente junto aos *sites*.

A rede mundial de computadores, conhecida como Internet, tomou proporções globais quando da popularização do computador pessoal, na década de 1990. A possibilidade de conexão direta e em tempo real entre pessoas através do computador fez surgir um novo tipo de contratação, a por meio eletrônico de transferência de dados, e, com ela, um novo tipo de comércio, o *e-commerce*, que pode ser considerado uma modalidade do comércio eletrônico já existente (como os contratos por telefone). A interação entre os usuários da rede mundial de computadores torna acessível a qualquer pessoa, em qualquer lugar do mundo, a contratação a nível mundial. Mas a Internet não oferece segurança. A evolução da ciência da computação, e, juntamente, da Internet, será tratada no primeiro capítulo, especificando-se o funcionamento dos principais componentes de um PC, bem como a definição de conceitos como ambiente virtual e ciberespaço.

Métodos para garantir uma conexão segura devem ser adotados pelos usuários, pois não existe um regulamento jurídico específico que abranja todo o ciberespaço. Cabe a cada usuário tomar medidas para a sua própria segurança. No direito contratual brasileiro, a liberdade de contratar e a inexigibilidade de uma forma rígida para a maioria dos contratos fazem com que a lei regule a matéria muito por meio de princípios. O direito contratual será o tema abordado no segundo capítulo, principalmente as questões referentes aos princípios e aos elementos dos contratos no plano real, a fim de que tais conceitos possam ser transpostos para as contratações ocorridas no ambiente virtual.

Para entender com maior clareza e perfeição o direito contratual, primeiramente serão apresentadas as principais características do direito obrigacional. Contratos estão diretamente vinculados a essa matéria, e conceitos como o de partes, objeto e meios de extinção da relação jurídica são necessários a ambos os institutos. Para o contrato em si, os princípios definem a interpretação – da lei e do próprio contrato – quando da regulação dos negócios celebrados através da Internet, pois não existem regras específicas para o tema no ordenamento jurídico nacional. Algumas questões são apresentadas a fim que sejam estabelecidas as premissas que determinarão a conclusão deste estudo: qual o lugar da formação dos contratos celebrados através da Internet?

Qual o momento dessa formação? Quem são as partes contratantes, e como pode ser considerada a sua participação na efetivação do negócio? Enfim, como se aplicam as definições dos elementos tradicionalmente considerados dos contratos aos negócios celebrados através da Internet?

Essas questões são necessárias para que se possa desenvolver o terceiro capítulo, que trata da jurisdição e competência conforme o ordenamento jurídico brasileiro. Os aspectos da jurisdição, bem como os princípios que regem a sua atuação são definidores da função pública do Estado na solução de conflitos por meio da tutela jurisdicional. Além da jurisdição, que está, no plano internacional, intimamente ligada à soberania do Estado, serão tratadas as questões de competência dos órgãos do Poder Judiciário e seus critérios de classificação, bem como as possibilidades de sua modificação. Serão analisadas questões como: qual o ordenamento jurídico que incide sobre determinado fato jurídico ocorrido internacionalmente? Qual a jurisdição que rege tal matéria? Qual o foro competente para as questões envolvendo contratos? Qual a relação entre jurisdição, competência, obrigações e contratos?

Todas as premissas apresentadas nos capítulos em questão servirão para criar os pressupostos nos quais será embasado o quarto e último capítulo, que trata dos contratos eletrônicos, do *e-commerce* e dos ordenamentos jurídicos que prevêm essa prática a nível mundial. O direito de empresa tomou novas proporções com o avanço e a evolução da Internet. Nos dias atuais, empresas que pretendam se estabelecer no mercado devem, obrigatoriamente, possuir uma extensão virtual na Internet. Não se vislumbra uma atividade comercial sem o uso de *e-mail* ou *site*. O ambiente virtual, seu espaço restrito, passou a fazer parte do patrimônio da empresa e da atividade empresarial.

Contratos celebrados no ciberespaço se proliferam pela praticidade e comodidade. Tomadas de preço, custos operacionais com pessoal e logística, comparações de produtos, enfim, tudo nos atos de comércio se torna mais rápido, fácil e barato quando praticado através da Internet. Em face disso, muitos organismos internacionais, como a ONU, a CE, a OMC e o MERCOSUL, trataram de regulamentar e estabelecer diretrizes para a solução de controvérsias envolvendo o *e-commerce*. Serão apresentadas, juntamente com o estudo sobre essas diretrizes, as estatísticas que

comprovam o crescimento da modalidade eletrônica de comércio, e a real necessidade de se estabelecer uma política preventiva e de solução de controvérsias sobre o tema.

CONCLUSÃO

O ser humano diferencia-se dos demais seres da Terra, principalmente, pela sua capacidade de raciocínio e de comunicação. Não por acaso, a tecnologia que está sempre em constante e avançado desenvolvimento, que nunca se estagna, é a das comunicações. A busca por meios cada vez mais eficientes de compartilhar informações faz com que a comunidade científica mundial concentre boa parcela do seu foco no desenvolvimento dessas tecnologias. A ciência da computação, através da tecnologia digital, possibilitou um desenvolvimento cada vez maior nos meios de comunicação. A rapidez com que computadores e aparelhos afins se tornam obsoletos não encontra comparações em outras áreas da ciência. Se os filmes de ficção científica das décadas de 50 e 60 do Século XX previam um desenvolvimento tecnológico na área dos transportes – como tele-transporte de pessoas e carros voadores –, o tempo mostrou que a tendência era outra.

Essa evolução tecnológica apresentou outro ideal de mundo globalizado, que não estava centrado exatamente na facilidade e rapidez com que o homem poderia se transportar por todo o planeta, mas na possibilidade de trazer todo o mundo para dentro da sua casa ou escritório. Os computadores pessoais passaram a ser um mercado cada vez mais visado pelas empresas fabricantes do setor, pois, com o tempo, se tornaram uma espécie de eletrodoméstico, assim como a televisão e o rádio. As pesquisas demonstram que, atualmente, a Internet é considerada a segunda principal mídia no Brasil, o que corrobora com os índices cada vez mais crescentes de inclusão digital em todo o mundo. A inclusão digital passou a ser uma preocupação do Estado.

Computadores, então, passaram a ser ligados em redes de trabalho. Entre os periféricos normais da máquina, o *modem* passou a ser requisito essencial para os fabricantes. Se, antes da popularização da Internet, os computadores pessoais vinham

sem o aparelho, que devia ser adquirido separadamente, nos dias atuais não se vislumbra a possibilidade de compra de um PC sem *modem*. Mas não foram somente esses fatores que contribuíram para o crescimento da Internet. No Brasil, a privatização das empresas de telefonia tornou o sistema mais acessível e barato. Antes, uma linha telefônica custava o mesmo que um automóvel novo, atualmente, basta que o usuário pague a sua instalação, que, comparando, custa quase o mesmo que um aparelho liquidificador comum.

O ambiente de rede se opera através da ligação de computadores por uma linha telefônica. A Internet faz com que essas redes de trabalho saiam do seu círculo fechado de atuação e se conectem com redes de trabalho espalhadas por todo o mundo e, inclusive, pelo espaço sideral. Essa interconectividade cria uma malha de ambientes de rede que não respeita barreiras geográficas: a Internet. A Internet consiste em um ambiente virtual mundial, ou seja, é um espaço onde todos os ambientes virtuais se encontram e se conectam, é o hiperespaço. Como tudo o que resulta da memória de um computador, o hiperespaço é aritmético, é cálculo, e por isso nele não existem realidades, mas representações matemáticas da realidade.

Mesmo com tal característica, a Internet cria a possibilidade de todas as pessoas do mundo se conectarem, e por um custo infinitamente mais barato e eficiente que qualquer outro meio conhecido pelo homem. Os acessos multimídia criam, em tempo real, a conexão com som e imagem de qualidade, e sem restrição de tempo. Isso proporciona aos usuários da rede mundial de computadores uma interatividade que não se preocupa com espaços geográficos ou fusos horários, já que os *sites* de qualquer lugar do mundo estão *online* ininterruptamente, todos os dias. E isso faz com que a convergência dos aparelhos eletrônicos seja crescente. Um telefone celular não tem apenas a função de telefonar, mas também a capacidade de se conectar à Internet. E o mesmo já ocorre com muitos outros aparelhos, como os GPSs, *palm tops*, etc.

As formas de interação entre os usuários podem ser diversas. Podem ocorrer através de programas que permitem a conversação em tempo real, através de *e-mail*, cadastro e registro de informações em *sites*. Cada uma delas irá determinar, nos casos de efetivação de contratos através da Internet, se esta se deu entre presentes ou entre ausentes. As espécies de contrato eletrônico, quanto à sua forma de contratação, os classificam em interpessoais, interativos e intersistêmicos. A imediatidade da seqüência

proposta/aceitação irá determinar em qual das espécies o contrato se enquadra e, por conseguinte, servirá para definir se o contrato se deu entre presentes ou entre ausentes.

O lugar da formação do contrato é o da proposta, e o momento, o da aceitação. Nos contratos entre ausentes, existem divergências acerca do momento da conclusão do contrato, se quando da expedição da aceitação pelo oblato, ou da sua cognição pelo policitante. Mas, independentemente do lugar e do momento da formação do contrato, deve-se considerar que ele é um conjunto de obrigações, e, como tal, cria vínculos de natureza pessoal entre os contratantes. Assim, um contrato pode representar três situações geograficamente consideradas: o lugar de sua formação; o lugar do cumprimento da obrigação; e o lugar da solução dos conflitos (quando eleito pelas partes no próprio pacto). A situação apresenta características peculiares quando da contratação através da Internet, pois, haja vista, esta não respeita barreiras geográficas.

O CC brasileiro tratou de regular o direito contratual por meio de princípios, que, pela sua qualidade genérica, permitem que sejam aplicados a negócios jurídicos *sui generis*, como o são os contratos celebrados através da Internet. Dentre esses princípios, destacam-se o da autonomia de vontade, do consensualismo, da obrigatoriedade, da probidade e da boa-fé, entre outros. A Internet possui a capacidade de fazer com que programas sejam compartilhados entre os usuários. Entre esses programas estão os vírus, *worms* e *spywares*, que, uma vez instalados no computador, utilizam-no para patrocinar o tráfego de informações através da rede sem a aceitação ou conhecimento do seu proprietário. Se não existe a possibilidade de a pessoa ingressar fisicamente na Internet, o computador a representa nesse processo, transformando suas idéias em um código que outros computadores conseguem decifrar. Mas, uma vez infectado por algum desses programas parasitas, o computador age em nome do seu proprietário.

Qualquer ato praticado por esse programa o será em nome do proprietário da máquina. E esse é apenas um dos exemplos sobre as possibilidades de ocorrerem falsas declarações de vontade através da Internet. O contrato celebrado virtualmente é escrito, porém, em vez da tradicional escrita alfanumérica, existe uma codificação para o sistema binário, uma digitalização. Sem o computador, a pessoa não consegue fazer a decodificação. Enquanto existem padrões universais de codificação binária, não existe problema. Mas, no momento em que surgirem outras formas de codificação do mesmo sistema, a vontade expressa pode ser alterada. Eis a importância da aplicação dos

princípios do direito contratual para os negócios jurídicos que envolvam a transferência de dados por meio eletrônico. A Internet é generativa; a lei, não. Isso torna obsoleta qualquer lei que regule rigidamente o tema antes mesmo de entrar em vigor. Sob esse aspecto, os princípios do direito contratual tornam-se aplicáveis a todas e quaisquer espécies de contratos, mesmo que sua forma não esteja previamente definida ou regulamentada pela lei.

Pelo fato de ser um ambiente paralelo, mas com efeitos no mundo real, o ciberespaço provoca algumas celeumas em relação à jurisdição e à competência para o julgamento de litígios que envolvam contratos celebrados através da Internet. Se, no direito contratual, podem existir três situações geograficamente consideradas, e, na Internet, a geografia é inexistente, os contratos podem apresentar cada uma dessas situações sob ordenamentos jurídicos diferentes. Uma pessoa no Brasil pode contratar com outra que se encontra nos EUA, e ambas elegerem a jurisdição da Comunidade Européia para dirimir os conflitos decorrentes do negócio. Pode-se acrescentar, ainda, que a obrigação desse contrato seja virtual, como o *download* de um *software*. As possibilidades são inúmeras.

Alguns organismos internacionais, como a ONU e a CE, já se precaveram em relação a esses fatos jurídicos virtuais. A eleição da jurisdição aplicável pelas partes, num sistema semelhante à eleição de árbitros ou mediadores, assim como a eleição destes pelas partes, torna indiscutível aos contratantes as questões relativas a qual jurisdição será apta para julgar as causas que versem sobre o negócio jurídico. Sistema semelhante adotou o MERCOSUL. Em todos eles excluem-se da possibilidade de eleição de jurisdição os casos envolvendo imóveis, sucessões, contratos administrativos, etc. Nestes, o critério de aplicação da jurisdição é absoluto, e não pode um ordenamento se sobrepor ao outro, sob pena de violação da soberania do próprio país. Não se subjugam o ordenamento jurídico de um país pela vontade das partes contratantes. O critério absoluto é questão de ordem pública e, portanto, indisponível aos contratantes.

Em relação à competência interna para o julgamento dos contratos celebrados através da Internet, essa segue a regra do CPC. Haja vista a possibilidade de contratação por meio de transmissão eletrônica de dados pela administração pública, nada impede que a União seja parte contratante e, como tal, a competência seja da Justiça Federal. O mesmo se aplica aos demais casos elencados no art. 109 da CF. A competência *ratione*

materiae e a *ratione personae* são de caráter absoluto, assim como a *ratione locci* que envolver direitos reais sobre bens imóveis. Para estas, não existem dúvidas em relação à aplicação do disposto no CPC, assim como o são os casos envolvendo a lei consumerista, protetiva do hipossuficiente. As questões envolvendo o foro competente nas negociações comuns tornam-se complexas no que tange aos atos jurídicos praticados através da Internet, pois existe a disponibilidade e critério de classificação relativo.

A regra é a do domicílio do demandado, nas ações fundadas em direito pessoal e nas fundadas em direitos reais sobre bens móveis. Também é competente o lugar da sede da empresa, quando esta for ré. O primeiro problema do ambiente virtual é, justamente, a localização do domicílio e da sede. Empresas podem ter uma extensão virtual, mantendo uma sede física e um patrimônio que garanta o adimplemento das obrigações não cumpridas e o pagamento das indenizações. Quando a empresa é exclusivamente virtual, porém, a noção de domicílio se altera. O domicílio da empresa é o ciberespaço, é um nome de domínio, um endereço de IP. Por vezes, isso pode ter muito valor comercial, por vezes, não. Nesses casos não existe empresa propriamente dita, mas somente atividade empresarial, estando ela devidamente registrada nos órgãos competentes ou não, e o domicílio da empresa será o do empresário que pratica a atividade.

A competência de foro também será definida consoante o local do exercício das atividades das empresas despersonalizadas. Nas empresas virtuais, o ciberespaço é esse local, e o *e-commerce*, a atividade. A ausência de um elemento concreto que defina a real localização da empresa virtual e do exercício da sua atividade é causadora da insegurança nessa espécie de relação negocial. Existem sistemas de segurança que visam minimizar esse sentimento, mas, assim como os programas utilizados para evitar incidentes de segurança na Internet – antivírus, *antispyware*, *firewall* –, eles não são infalíveis. Atualmente, os sistemas de criptografia, assinatura digital e chaves públicas são considerados os mais eficientes na segurança de negócios efetuados através da Internet.

Por meio de um cruzamento de dados – privados e públicos – o acesso ao sistema torna-se uma atividade que apresenta a garantia de que as pessoas envolvidas no negócio são realmente elas, bem como a integridade das informações. O diferencial das

empresas virtuais, e que tende a regular esse tipo de mercado, é justamente a disponibilidade desses sistemas de segurança. A empresa que conseguir criar um sistema de comércio à prova de invasões prevalecerá no meio. Sob esse aspecto, como reportado na revista *Veja*, o elo fraco da negociação será o usuário, e a ele também cabe a responsabilidade por seus dados privados, como senha pessoal, números de cadastro, etc.

O caso Yahoo!Inc. foi o marco inicial na transposição dos ordenamentos jurídicos no julgamento de litígios envolvendo o ambiente virtual. Mesmo não se tratando de partes contratantes, demonstrou que o ciberespaço, por não respeitar barreiras geográficas, atinge a toda e qualquer pessoa em qualquer lugar do mundo, e a qualquer tempo. Assim como as questões de segurança para as transações virtuais, a violação de leis e a lesão a direito, provocadas por atos ocorridos dentro do ciberespaço, fazem exsurgir a necessidade de controles eficientes e efetivos da Internet. Ninguém regulamenta o ambiente virtual, portanto, todos os ordenamentos jurídicos de todos os países acabam sendo reguladores dos atos virtuais que causem efeitos reais dentro da sua jurisdição.

O Brasil possui um sistema inovador de atuação do Poder Judiciário: o *e-proc*. Assim como empresas virtuais, foi criado o âmbito judiciário virtual, no qual as atividades judiciárias acontecem no ciberespaço. As preocupações com segurança envolvem cadastros de usuários, *firewall*, chaves e programas de prevenção contra invasões. O Poder Judiciário passou a atuar em um ambiente que não controla. Se, no processo tradicional, os autos se encontram dentro de arquivos e pastas, guardados em prédios com segurança de pessoal e alarmes, no *e-proc* o ambiente é hostil e requer cuidados especiais. O ciberespaço não é de ninguém. Apesar dos argumentos aparentemente apreensivos, diversas são as vantagens do sistema, como celeridade, economia e, obviamente, a inexistência de um limite territorial para a consulta dos processos. Indiretamente, institutos como a fraude à execução e a fraude a credores passam a ter soluções mais eficientes, haja vista a possibilidade de qualquer pessoa no mundo ter acesso aos dados e registros do Poder Judiciário brasileiro.

A arbitragem e a liberdade de escolha da jurisdição e do foro competente pelas partes contratantes é uma solução prática, que os organismos internacionais – principalmente os blocos econômicos – encontraram para solucionar os problemas

envolvendo contratações virtuais. Como é impossível haver uma unicidade em todos os ordenamentos jurídicos do mundo, a cooperação entre eles também passa a ser uma solução viável, e, em face disso, a ONU criou a UNCITRAL, que regula as questões envolvendo seus países signatários. Da mesma maneira atua a OMC em relação aos atos de Estados envolvendo o comércio mundial. Mas somente isso não basta. O ideal para o desenvolvimento do *e-commerce* seguro é a prevenção pelas empresas e a precaução pelos usuários. As estatísticas demonstram que a Internet veio para ficar, e com ela desenvolve-se o *e-commerce*, que tem seu principal expoente no contrato eletrônico. O Direito e a Internet encontram-se cada vez mais relacionados.