



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA**

**FACULDADE DE DIREITO**

**DANIEL ARRUDA ARAGÃO BRAGA FERREIRA**

**HERANÇA DIGITAL: COMO PROCEDER A SUCESSÃO DE CONTAS DE JOGOS  
ELETRÔNICOS**

Brasília

2025

**Daniel Arruda Aragão Braga Ferreira**

**HERANÇA DIGITAL: COMO PROCEDER A SUCESSÃO DE CONTAS DE JOGOS  
ELETRÔNICOS**

Monografia apresentada à Banca Examinadora da  
Faculdade de Direito da Universidade de Brasília,  
campus Darcy Ribeiro  
Orientador: Prof. Dr. João Costa-Neto

Brasília  
2025

## AGRADECIMENTOS

Ao Botafogo de Futebol e Regatas, por ser meu primeiro e maior amor. Obrigado por me ensinar que há sentido em amar incondicionalmente e por ter me feito valorizar as mais duras lições que alguém pode aprender.

À minha mãe, Patrícia Aragão, por seus esforços incansáveis para que eu me tornasse quem eu sou hoje; por estar comigo quando tudo era preto e branco, por me incentivar quando nem mesmo eu era capaz de crer em mim; por nunca deixar faltar nada em nossas vidas. Palavras não seriam suficientes para expressar o que você é para mim. *Ani ohev otach!*

A meu pai (*in memoriam*), Sérgio Braga, por me ensinar a amar desde pequeno. Obrigado por ter me transmitido a maior e melhor herança possível. Você merecia ver comigo e com o Caio, quem nos tornamos e como somos fortes. Seremos!

À minha namorada Clara Frutuoso, por não me deixar sozinho, por me incentivar diariamente e por me entregar os mais doces sorrisos. Também agradeço à sua família, por serem, nesses anos, uma extensão de meus parentes sanguíneos. Vocês são muito importantes para mim.

A meus tios Cristiane Braga e Carlos Lúcio Melo, por me lembrarem frequentemente que não estou sozinho e por se fazerem presentes quando eu acreditava não ter mais ninguém.

A meu grande amigo e primo Pedro Ferreira Melo, por todas as risadas e momentos de diversão, seja presencialmente ou à nossa moda virtual.

A meu padrasto, Antonino Spoto, minha maior inspiração profissional e intelectual. Que eu possa, um dia, retribuir todos os sonhos que você me incentivou a sonhar.

A meu professor orientador, que muito me encantou por sua simpatia, humildade e inteligência. Obrigado por todos os conselhos e conversas.

A meus amigos de graduação Vitor Nardelli, Daniella Teles, Daniel Albuquerque, Victor Torres, Guilherme Cancelli, Júlia Fidanza, Victor Martins, Camila Cristina, Gabriel Campos, Eduardo Araújo, Pedro Trajano, Matheus Zchrotke, Matheus Dezan, Matheus Toralles e Pedro Cattini, que tornaram a trajetória brasiliense muito mais fácil.

Por fim, a meus amigos irmãos, Felipe Botelho, Joaquim Breves, João Pedro Breves, Paulo Vitor Fortunato, Gustavo Sena, Francisco de Carvalho, Bernardo dos Santos e José Victor Cople, que ao longo de meu caminho tanto me alegraram.

“É de longa data, Senhor Presidente, que vem sendo reclamada a atualização do Código Civil [...], elaborado numa época em que o Brasil mal amanhecia para o surto de desenvolvimento que hoje o caracteriza, e quando ainda prevaleciam, na tela do Direito, princípios individualistas que não mais se harmonizam com as aspirações do mundo contemporâneo, não apenas no domínio das atividades empresariais, mas também no que se refere ao uso da propriedade ou ao direito das sucessões.”<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> BRASIL, **Exposição de Motivos e Texto Sancionado:** Novo Código Civil, de 2005. Disponível em: <https://www2.senado.leg.br/>

## RESUMO

A presente monografia visa discutir os efeitos sucessórios de contas de jogos eletrônicos no cenário brasileiro em uma perspectiva analítica, isto é, tomando por base a doutrina e as Leis nº 10.406/2002, da Lei nº 13.709/2018 e da Lei nº 12.965/2014. Centrou-se a argumentação na caracterização do patrimônio digital construído em jogos virtuais e em como proceder com os efeitos sucessórios desse acervo. O tradicional Direito das Sucessões, positivado no Código Civil de 2002, não dispõe de soluções explícitas para as tratativas relacionadas aos acervos digitais de jogos online, que são dotados de valor patrimonial e existencial. Dessa forma, com o assumir de relevante valor econômico, a não integração desses bens digitais ao inventário do *de cujus* afeta de forma severa a herança dos herdeiros. Destarte, para a efetiva transmissão da herança, é necessário discutir a forma mais adequada de caracterizar esse tipo de patrimônio, afinal, em razão do caráter não convencional de moeda de troca, de sua intransferibilidade como bem singular e da transversalidade de características existenciais e patrimoniais, a consolidação desse tipo de patrimônio pode ser obscura. Foi importante debater os contratos de adesão e termos de uso de empresas líderes de mercado no segmento de jogos online, como *Riot Games* e *Valve Corporation*, no que tange ao exercício da propriedade do bem virtual adquirido, para compreender seus posicionamentos ante o patrimônio digital de um usuário. Concluiu-se sobre a necessidade de premente de regulamentação da destinação de bens virtuais em contas de jogos eletrônicos, com base em Projetos de Lei que se encontram sob a apreciação da Câmara dos Deputados e suas propostas de sucessão dos bens e contas digitais do *de cujus*. Foram apresentadas sugestões de termos para a elaboração de testamentos vitais, baseadas na adequação de dispositivos da legislação portuguesa ao ordenamento nacional.

**Palavras-chave:** Efeitos sucessórios, Contas de jogos eletrônicos. Direito das Sucessões. Código Civil de 2002. Herança. Bens virtuais. Regulamentação.

## **ABSTRACT**

*The present monograph aims to discuss the succession effects of electronic game accounts in the Brazilian context from an analytical perspective that is, based on legal doctrine and the provisions of Laws No. 10,406/2002, No. 13,709/2018, and No. 12,965/2014. The discussion focuses on the characterization of digital assets created within virtual games and how to address the succession effects of such assets. Traditional Succession Law, as codified in the 2002 Brazilian Civil Code, does not explicitly provide solutions for handling digital game accounts, which carry both economic and existential value. Consequently, the exclusion of these digital assets from the estate inventory of the deceased severely impacts the inheritance of heirs. Thus, for the effective transfer of the inheritance, it is necessary to discuss the most appropriate way to characterize such assets. After all, due to the unconventional nature of their value as a medium of exchange, their non-transferability as unique assets, and the overlap of existential and patrimonial characteristics, the consolidation of this type of property remains obscure. It was crucial to examine adhesion contracts and terms of service from leading companies in the online gaming industry, such as Riot Games and Valve Corporation, regarding the ownership of acquired virtual assets to understand their positions on user's digital assets. The study concludes with the urgent need for regulation of the allocation of virtual assets in electronic game accounts, based on legislative bills currently under review in the Chamber of Deputies, which propose rules for the succession of digital property and accounts of the deceased. Suggestions were presented for drafting living wills, drawing on the adaptation of provisions from Portuguese legislation to the Brazilian legal framework.*

**Keywords:** Succession effects; electronic game accounts; Succession Law; Brazilian Civil Code; Inheritance; virtual assets; regulation

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>7</b>
<b>2. A SUCESSÃO DE CONTAS DE JOGOS ELETRÔNICOS.....</b>	<b>11</b>
<b>3. DA PROPRIEDADE A PARTIR DOS TERMOS DE USO E CONTRATOS DE ADESÃO.....</b>	<b>24</b>
<b>4. COMO PROCEDER À SUCESSÃO DE CONTAS DE JOGOS VIRTUAIS COMO BENS DIGITAIS HÍBRIDOS.....</b>	<b>29</b>
<b>5. CONCLUSÃO.....</b>	<b>38</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>41</b>

## 1. INTRODUÇÃO

A morte é a única certeza que o ser humano tem após nascer, independentemente de sua vontade. Mesmo assim, pode-se dizer que, de modo geral e pelo menos no Brasil, não se observam muitas preocupações com as questões sucessórias, por exemplo, questões essas de direito personalíssimo. Dispor de tudo aquilo que um ser acumulou, independente de valoração econômica, é uma faculdade prevista pela Constituição Federal de 1988.<sup>2</sup>

Hodiernamente, os videogames são uma revolução de tudo aquilo que foi desenvolvido na internet desde sua primeira aparição. O interagir do ser humano com a máquina, por puro prazer, evoluiu de jogos simples e lineares para games extremamente complexos, que servem como fonte integral de renda ou, até mesmo, de meio de investimentos para determinados indivíduos.<sup>3</sup>

Assim, com o advento de novas tecnologias, desafios atuais, no que tange à caracterização do patrimônio de um indivíduo, emergiram. Positivado pelo Código Civil de 2002, o tradicional Direito Sucessório não encontra qualquer solução quando o assunto se volta para a sucessão de contas de jogos eletrônicos e dos bens digitais como um todo. Isso causa insegurança jurídica para proceder à transmissão de ativos digitais e a propriedade deles.

O fato é que a vida contemporânea goza tanto de características estritamente particulares do ser, quanto de fatores meramente pecuniários. A internet, como forma de extensão da vida real ao mundo digital, carrega essas mesmas individualidades, sobretudo quando a informação no meio digital é um direito fundamental do cidadão e a uma fonte de progresso social da comunidade.<sup>4</sup>

Acontece que, com a concorrência entre mundo real e mundo virtual, a morte no mundo físico, às vezes, pode não significar o fim da existência de um ser humano na realidade digital. Isso porque, de certa maneira, todas as informações inseridas nas plataformas digitais de jogos se acumulam num ciberespaço e ali ficam guardadas, fazendo com que questões sem valor pecuniário atribuível estejam disponíveis até que sua exclusão seja demandada.

---

<sup>2</sup> KLEIN, Júlia. **A (in)transmissibilidade da herança digital na sociedade da informação**. São Paulo: Editora Dialética. 2021. p. 9

<sup>3</sup> CAXIAS, Fabrício da Costa. **Manual de jogos eletrônicos comerciais para professores: teoria e sugestões práticas**. Paraná: Editora Appris. 2020. p. 16.

<sup>4</sup> KLEIN, Júlia. **A (in)transmissibilidade da herança digital na sociedade da informação**. São Paulo: Editora Dialética. 2021. p. 9



Ocorre, porém, que da mesma maneira que esses aplicativos conseguem guardar questões sentimentais, também funcionam para armazenar dinheiro, às vezes em moeda propriamente dita, outras, em itens cosméticos.

Nesse sentido, as plataformas de jogos virtuais surgem como um relevante objeto de estudo, já que são um meio acessível para a aquisição de itens virtuais colecionáveis, sem a mesma regulamentação dos métodos convencionais de investimento digital. Em plataformas digitais, basta uma conta criada a partir de um e-mail e uma transferência bancária para que, em instantes, um universo de oportunidades se concretize a partir da aquisição da denominada “moeda virtual”.

Embora não haja um espaço tangível para que a vida virtual ocorra, é possível que o tempo dela seja delimitado em conformidade com o tempo biológico do indivíduo. Nessa lógica, a morte real, a ocorrer também no espaço digital, surtiria efeitos imediatos no que tange à transmissão dos perfis em plataformas de jogos e, consequentemente, no desencadear do fenômeno sucessório.<sup>5</sup>

Com a finalidade de resguardar o direito dos herdeiros à herança do *de cujus*, toda conta digital em jogos virtuais deve ser caracterizada conforme suas peculiaridades. Por se tratar de uma espécie de rede social para jogos, características comuns dos bens digitais patrimoniais e existenciais são contempladas. A evolução faz com que seja possível discutir um tema que há vinte anos sequer seria compreendido como necessário. Acontece que, cada vez mais, por causa da evolução digital, o patrimônio eletrônico começa a integrar parcela impactante do acervo de um indivíduo e a ocupar parte de seu tempo em vida.<sup>6</sup>

Novas fronteiras são estabelecidas, e a falta de atualização do Estado representaria grande falha para com o objetivo de garantir o desenvolvimento nacional, previsto pelo art. 3º da Constituição da República Federativa do Brasil.<sup>7</sup>

Nesse cenário, debater sobre a noção adequada desse tipo de patrimônio, conceituar a categoria de bens digitais, configurar a titularidade desses ativos e as formas de dispor sobre eles são temas urgentes, dado o vigor com que a evolução da tecnologia vem influenciando o

---

<sup>5</sup> ZAMPIER, Bruno. **Bens digitais [recurso eletrônico]**: cybercultura, redes sociais, e-mails, músicas, livros, milhas aéreas, moedas virtuais. 2. ed. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p. 22-25

<sup>6</sup> ZAMPIER, Bruno. **Bens digitais [recurso eletrônico]**: cybercultura, redes sociais, e-mails, músicas, livros, milhas aéreas, moedas virtuais. 2. ed. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p.109-112

<sup>7</sup> BRASIL. Congresso Nacional. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/>

cotidiano da sociedade e modificando a realidade com a forma daquilo que ela traz em seu bojo. Diversos Projetos de Lei tramitam nas casas legislativas, visando a disciplinar a questão.<sup>8</sup>

Este trabalho se insere nesse contexto e tem como objetivo discutir os efeitos sucessórios de contas de jogos eletrônicos no cenário brasileiro em uma perspectiva analítica, tomando por base a doutrina e as Leis nº 10.406/2002, da Lei nº 13.709/2018 e da Lei nº 12.965/2014.

O tema é relevante, porque as questões envolvidas ainda se encontram sem regulamentação específica no ordenamento nacional. É também oportuno, porque enquanto as lacunas legais se estendem, os fatos da vida real continuam acontecendo e requerendo, do Judiciário, soluções que atendam os direitos personalíssimos das pessoas, previstos na Constituição.

Metodologicamente, o estudo foi desenvolvido por meio de uma pesquisa bibliográfica, tendo sido consultadas publicações nacionais e internacionais sobre o tema.

O trabalho se encontra dividido em três capítulos. O primeiro é dedicado a analisar a sucessão de contas de jogos eletrônicos, com foco em esclarecer o funcionamento dos bens digitais em comparação com os bens tradicionais. Abordam-se os elementos que definem a natureza desses bens e o enquadramento das contas de jogos eletrônicos dentro dessa caracterização. No mesmo sentido, o capítulo discute a relevância do acervo digital na contemporaneidade, destacando seu papel de protagonismo, e adota uma abordagem comparativa para compreender como os bens digitais são interpretados em diferentes países.

O segundo trata da titularidade dos bens digitais patrimoniais adquiridos em jogos *online* e como as plataformas desenvolvedoras desses jogos atuam para distanciar o indivíduo da plena compreensão acerca da titularidade destes itens. Em razão da ausência normativa para dispor especificamente sobre a temática, os usuários precisam se contentar com contratos de adesão unilaterais que sequer concedem, ao comprador, a propriedade daquilo que ele adquire. Com foco em duas empresas líderes do segmento de jogos eletrônicos, busca-se analisar a propriedade a partir de Termos de Uso e Contratos de Adesão que impõem restrições punitivas à transmissão de colecionáveis do acervo digital, mesmo diante da existência de meios externos à plataforma para comercializar esses bens com valor econômico.

No terceiro capítulo, são apresentadas soluções para questionamentos levantados ao longo do trabalho, esclarecendo como proceder com a sucessão de contas de jogos virtuais como bens digitais híbridos propriamente ditos, a partir da desvinculação entre os elementos

---

<sup>8</sup> ZAMPIER, Bruno. **Bens digitais [recurso eletrônico]:** cybercultura, redes sociais, e-mails, músicas, livros, milhas aéreas, moedas virtuais. 2. ed. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p. 25.

patrimoniais e existenciais, mediada pelas plataformas. Para tanto, o desenvolvimento aborda a possibilidade de o titular dos bens digitais declarar, ainda em vida, os efeitos desejados para seus ativos após sua morte. Com base no direito comparado, analisa-se a regulamentação das disposições de última vontade no Brasil, no Reino Unido e em Portugal, buscando compreender a viabilidade de uma colaboração entre o Estado e as plataformas de jogos para oferecer aos usuários mecanismos que permitam a antecipação e formalização de suas diretivas sobre o destino de seus bens digitais.

Considera-se, por fim, ante a necessidade de atualização do Código Civil de 2002, a efetividade com que o Anteprojeto de lei para sua revisão e atualização e o PL n.º 1.689/2021 buscam solucionar a lacuna normativa sobre a sucessão dos bens digitais híbridos. Curiosamente, a exposição de motivos para a revisão do Código Civil de 1916, ainda se faz atual perante a necessidade iminente de adequação do Código Civil de 2002.

## 2. A SUCESSÃO DE CONTAS DE JOGOS ELETRÔNICOS

Com a morte, em tese, o patrimônio de um indivíduo é transferido para seus herdeiros legítimos ou testamentários em forma de herança. As contas de jogos eletrônicos, por exemplo, têm traços comuns da modernidade, que é a transversalidade de características, tal como a capacidade de armazenar patrimônio pecuniário digital ou simples questões afetivas. Esse patrimônio, para contemplar a finalidade institucional do Direito Sucessório, de estabelecer seguimento ao que foi descontinuado pela interrupção da vida, deve ter a devida destinação. Em outras palavras, o desejo do autor da sucessão deve ser contemplado após seu falecimento.<sup>9</sup>

Ocorre que o Código Civil, principal instrumento normativo no que tange ao fenômeno sucessório, encontra-se desatualizado em relação à adaptação aos bens digitais e à respectiva transmissão.<sup>10</sup> Isso significa que o conjunto de normas que disciplina a transferência dos bens digitais após a morte de seu proprietário enfrenta desafios e controvérsias, em especial, quando se trata de patrimônio digital.<sup>11</sup>

Como leciona Giselda Maria Fernandes Novaes Hironaka, há uma relação explícita entre a transmissão dos efeitos sucessórios, o Direito de Família e o direito de propriedade. “O fundamento da transmissão causa mortis estaria não apenas na continuidade patrimonial, ou seja, na manutenção pura e simples dos bens na família como forma de acúmulo de capital [...], mais ainda e principalmente no fator de proteção, coesão e de perpetuidade da família”.<sup>12</sup>

Dessa forma, pode-se compreender por que o art. 5º, incisos XXII e XXX da Constituição da República de 1988 prevê os direitos de propriedade e herança.<sup>13</sup> É que para garantir os anseios constitucionais, faz-se necessário zelar pelos princípios e garantias fundamentais individuais e coletivos, previstos nesse mesmo artigo. Nas palavras de Flávio Tartuce, “a sucessão *mortis causa* tem esteio na valorização constante da dignidade humana, seja do ponto de vista individual ou coletivo”.<sup>14</sup>

O ordenamento jurídico brasileiro prevê, no texto dos arts. nº 1.784 ao nº 1.790, do Código Civil, o momento da abertura da sucessão, isto é, o instante em que é transmitida a

<sup>9</sup> ASCENSÃO, José de Oliveira. **Direito Civil**. Sucessões. 5. ed. Coimbra: Coimbra Editora, 2000. p. 13.

<sup>10</sup> HIRONAKA, Giselda Maria Fernandes Novaes. **Morrer e suceder concorrentemente**: presentificação do passado. Goiás: Revista do Ministério Público de Goiás. 2019

<sup>11</sup> TARTUCE, Flávio. **Herança digital e sucessão legítima**: Primeiras reflexões. p. 1

<sup>12</sup> HIRONAKA, Giselda Maria Fernandes Novaes. Direito das sucessões: introdução. In: HIRONAKA, GISELDA Maria Fernandes Novaes; PEREIRA, Rodrigo da Cunha (coords.). **Direito das Sucessões**. 2. ed. Belo Horizonte: Del Rey, 2007. p. 5

<sup>13</sup> BRASIL. Congresso Nacional. **Constituição (1988)**. Constituição da República Federativa do Brasil.

<sup>14</sup> TARTUCE, Flávio. **Manual de Direito Civil**. 11. ed. São Paulo. Editora Método, 2021. p. 1444.

herança aos herdeiros legítimos ou testamentários. Já nos arts. de nº 1.791 ao 1.803, são retratadas as condições de legitimação para se proceder à sucessão e dos que podem suceder.<sup>15</sup>

Assim, a transmissão de bens acumulados em vida, para seus herdeiros legítimos e testamentários, nada mais é do que uma garantia constitucional, denominada “herança”. Diversas são as conceituações de herança apresentadas pela doutrina: para Clóvis Beviláqua, a herança pode ser descrita como “transmissão dos direitos e obrigações de uma pessoa morta a outra sobreviva, em virtude da lei ou da vontade do transmissor;”<sup>16</sup> para Maria Helena Diniz, herança é “o patrimônio do falecido, isto é, o conjunto de direitos e deveres que se transmite aos herdeiros legítimos ou testamentários, exceto se forem personalíssimos ou inerentes à pessoa do de cujus”;<sup>17</sup> para Tartuce, herança é o conjunto de bens formado com o falecimento do de cujus.<sup>18</sup> Por mais que sejam inúmeras as formas de se abordar o tema entre os grandes autores, não há qualquer limitação à inclusão do acervo digital na herança do autor da sucessão. A herança aqui será tratada como o conjunto de bens cujo valor econômico auferido se dá em razão de seu armazenamento em plataformas digitais.<sup>19</sup>

Entre as formas de se transmitir o patrimônio, no Direito das Sucessões, o testamento, além de um ato personalíssimo,<sup>20</sup> representa o principal meio de expressar e de exercer a autonomia privada de um indivíduo, como típico instituto *mortis causa*. Nesses termos, ele constitui a essência da sucessão testamentária, concretizada por disposição de última vontade; é o meio mais adequado para as distintas manifestações de liberdade individual.<sup>21</sup>

Pode-se dizer, portanto, que em razão de lacuna normativa<sup>22</sup> que regulamente a transmissão desse patrimônio virtual, a forma de lidar com a herança digital e com sua transmissão se dá com base nos costumes ou por mera analogia. Isso porque, se por um lado, o Código Civil, principalmente, não se atualizou em relação à realidade dos patrimônios digitais advindos da evolução tecnológica,<sup>23</sup> por outro, restringir as interpretações relativas a esta nova

<sup>15</sup> BRASIL. Congresso Nacional. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Código Civil de 2002.

<sup>16</sup> BEVILÁQUA, Clóvis. **Direito das sucessões**. Rio de Janeiro: Editora Rio, 1978. p. 2

<sup>17</sup> DINIZ, Maria Helena. Curso de direito civil brasileiro. Direito das sucessões. 26 ed. São Paulo: Saraiva, v.6, 2012. p. 77.

<sup>18</sup> TARTUCE, Flávio. **Manual de Direito Civil**. 11. ed. São Paulo. Editora Método, 2021. p. 1450.

<sup>19</sup> COSTA FILHO, Marco Aurélio de Farias. Herança digital: valor patrimonial e sucessão de bens armazenados virtualmente. Revista Jurídica da Seção Judiciária de Pernambuco. 2016.

<sup>20</sup> BRASIL. Congresso Nacional. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Código Civil de 2002.

<sup>21</sup> TARTUCE, Flávio. **Manual de Direito Civil**. 11. ed. São Paulo. Editora Método, 2021. p. 1526.

<sup>22</sup> TARTUCE, Flávio. **Manual de Direito Civil**. 11. ed. São Paulo. Editora Método, 2021. P. 1450.

<sup>23</sup> ASCENSÃO, José de Oliveira. **Introdução a Ciência do Direito**. 3. ed. Rio de Janeiro: Renovar, 2005. p. 415-416.

realidade ao que somente está previsto no ordenamento é deixar a sociedade desprotegida ante os avanços da tecnologia.<sup>24</sup>

Ainda nesse contexto, ao mesmo tempo em que a ausência de legislação que verse especificamente sobre a sucessão dos bens digitais gera um cenário de insegurança jurídica, há controvérsias sobre a aplicação ou não dos princípios clássicos, estabelecidos no Código Civil para transmissão da herança digital. O fato de alguns Projetos de Lei e de o Anteprojeto de Lei para revisão e atualização do Código Civil de 2002 versarem sobre o tema serve como norte, mas não estabelece consenso jurisprudencial nem doutrinário acerca da matéria.<sup>25</sup>

Nessa perspectiva, é possível caracterizar a herança digital como a transmissão do conjunto de bens e de informações, armazenado digitalmente durante o tempo de vida do *de cujus*. Esse conjunto inclui contas em serviços de e-mail, perfis em redes sociais e jogos *online*, sites, blogs, plataformas de compartilhamentos de fotos ou vídeos, criptoativos e qualquer outra forma de conteúdo gerado e armazenado em meios digitais.<sup>26</sup>

Vale lembrar que esses exemplos podem ser somente uma parcela do que pode constituir um conjunto extenso de bens digitais. Para elucidar, a consultoria *Triple-A* realizou uma pesquisa, na qual constatou que aproximadamente 12% (doze por cento) dos brasileiros, isto é, quase trinta milhões de pessoas possuem algum tipo de investimento relacionado a criptoativos. Tal percentual coloca o Brasil no sexto lugar entre os países cuja população detém, em seu acervo de bens, algum tipo de investimento em moeda virtual.<sup>27</sup>

Fato é que, cada vez mais, os bens digitais assumem papel econômico relevante no patrimônio de um indivíduo. Com algumas semelhanças em relação ao exemplo acima tratado, cosméticos comercializáveis – figuras ou imagens assim chamadas porque não impactam a mecânica dos jogos – em jogos eletrônicos, as denominadas *skins*, também assumem posição líder entre os ativos digitais, chegando até a ultrapassar valores milionários. É o caso do brasileiro Rian Barbosa, criador de conteúdo digital, cujo acervo de *skins* é avaliado em

<sup>24</sup>COSTA FILHO, Marco Aurélio de Farias. **Herança digital**: valor patrimonial e sucessão de bens armazenados virtualmente. Revista Jurídica da Seção Judiciária de Pernambuco. 2016. Disponível em: <https://revista.jfpe.jus.br/>.

<sup>25</sup>FRITZ, Karina Nunes; MENDES, Laura Schertel. **Case Report: Corte Alemã Reconhece a Transmissibilidade da Herança Digital**. RDU, v. 15, n. 85, 188-211, 2019. Disponível em: <https://revistas.unifacs.br/>.

<sup>26</sup>ZAMPIER, Bruno. **Bens digitais [recurso eletrônico]**: cybercultura, redes sociais, e-mails, músicas, livros, milhas aéreas, moedas virtuais. 2. ed. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p.113-114

<sup>27</sup>SECEMSKI, Roberto. **Por que os brasileiros compram tanta criptomoeda, como isso afeta a balança comercial e o que o BC vai fazer a respeito**. Valor econômico, Globo. 2024. Disponível em: <https://valor.globo.com/>.

R\$1.700.000,00 (um milhão e setecentos mil reais).<sup>28</sup> No mesmo meio, o *streamer* Alexandre "Gaules" afirmou possuir um inventário de *skins* estimado em R\$ 1.000.000,00 (um milhão de reais). Ampliando os horizontes dos adquirentes de itens customizáveis, o jogador brasileiro de futebol Neymar Júnior detém *skins*, cuja avaliação ultrapassa o valor de R\$ 450.000,00 (quatrocentos e cinquenta mil reais).<sup>29</sup>

Há doze anos, a *Mid-Season Invitational Internacional* (MSI) realizou um estudo que visava precificar a relevância econômica dos bens digitais do brasileiro. A pesquisa, encomendada pela empresa estadunidense McAfee, líder mundial no segmento de proteção *online*, consultou mais de três mil consumidores brasileiros que, à época, atribuíram a seus ativos digitais individuais o valor de R\$ 238.826,00 (duzentos e trinta e oito mil, oitocentos e vinte e seis reais). Tais ativos incluíam *downloads*, recordações e memórias pessoais, trocas de mensagens, passatempos e projetos de autoria própria. Inclusive, dos arquivos tratados e valorados, 38% foi indicado como acervo insubstituível, e seu conteúdo foi estimado a uma valoração média de R\$ 90.754,00 (noventa mil setecentos e cinquenta e quatro reais).<sup>30</sup> Mesmo com um cenário alheio aos avanços tecnológicos vividos após 2012, os valores apresentados à época já eram considerados elevados. Logicamente, com a evolução tecnológica, na qual a informação se configura como o principal meio de organização da estrutura social,<sup>31</sup> a tendência é que os valores atribuídos aos patrimônios digitais sejam cada vez maiores. Isso, pela possibilidade de o acervo do autor da herança ser composto, majoritariamente ou em sua integralidade, por bens de caráter estritamente digital.<sup>32</sup>

Portanto, mesmo diante de um cenário de instabilidade jurídica, no qual a discussão sobre a sucessão das heranças de bens eletrônicos ainda não alcançou consenso, é inegável que bens digitais, dotados de algum valor, possam ser parte integrante da partilha. A constante e

<sup>28</sup> VELOSO, Ana Clara. Brasileiro tem inventário de 'skins' no jogo CS, os chamados cosméticos para games, avaliado em R\$ 1,7 milhão. Veja os itens. **Extra**, 2022. Disponível em: <https://extra.globo.com/>.

<sup>29</sup> CARBONE, Felipe. CS:GO: inventário de Neymar é avaliado em mais de R\$ 450 mil. **Globo Esporte**, 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/>.

<sup>30</sup> PINHEIRO, Valter Giuliano; FACHIN, Zulmar Antônio. Bens digitais: análise da possibilidade de tutela jurídica no direito brasileiro. In: DIAS, Feliciano Alcides; TAVARES NETO, José Querino; ASSAFIM, João Marcelo de Lima (Coord.). **Direito, inovação, propriedade intelectual e concorrência** [recurso eletrônico on-line]. Florianópolis: CONPEDI/UNISINOS, 2018. Disponível em: <http://conpedi.danilolr.info/>.

<sup>31</sup> CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. Tradução de Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Paz e Terra, v. 1. 1999. p. 55

<sup>32</sup> VALADARES, Maria Goreth Macedo; COELHO, Thais Câmara Maia Fernandes. Aspectos processuais relacionados à herança digital. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira (Coord.) **Herança digital: controvérsias e alternativas**. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p. 294.

crescente relevância econômica desses bens faz com que a sua não inclusão entre os ativos interfira de forma considerável na parcela legítima,<sup>33</sup> resguardada aos herdeiros necessários.<sup>34</sup>

Os bens digitais são caracterizados de forma ampla, em razão das diversas possibilidades de interação do ser humano com o ambiente virtual. Seria importante, portanto, traçar um conceito daquilo que é denominado bem digital.

Antes disso, contudo, é necessário fazer a distinção entre bens e coisas, algo sobre o que nem mesmo na doutrina clássica há consenso, haja vista que até mesmo o Código Civil Brasileiro de 1916 utilizava os dois termos como sinônimos.<sup>35</sup> Para Caio Mário Pereira, os bens se diferenciam das coisas em virtude da materialidade dessas; as coisas são tangíveis e concretas, enquanto os bens carregam caráter imaterial e abstrato.<sup>36</sup> Já para Sílvio Rodrigues, coisa constitui-se em gênero, e bem é a espécie, ou seja, coisa é tudo o que existe de forma objetiva, sendo exceção o ser humano. Bens são coisas que, por terem utilidade e valor, são suscetíveis de apropriação, fazendo, assim, valer seu peso econômico.<sup>37</sup>

No ordenamento jurídico pátrio, os bens, em geral, podem ter distintas classificações, e sua disciplina não se configura de forma estática e imutável; varia de acordo com o meio no qual está inserido e conforme a relação jurídica.<sup>38</sup>

Quanto a sua tangibilidade, os bens podem ser definidos em corpóreos, se possuírem existência física, tangível, e incorpóreos, se sua materialidade for abstrata. Acerca de sua mobilidade, hão de ser definidos em imóveis, caso o transporte seja impossibilitado ou, se possível, implique deterioração, e móveis, se puderem ser transportados sem destruição ou alteração de sua destinação econômico social. Ainda podem ser classificados em fungíveis e infungíveis, a depender da capacidade ou não de substituição por outro de mesma espécie, qualidade e quantidade. Se o consumo do bem implica destruição imediata, há consuntibilidade de fato; se o bem proporciona reiteradas utilizações sem perda de sua utilidade ou sem que isso cause sua destruição, o bem é inconsumível. Além disso, quanto à divisibilidade, se puderem ser divididos em porções reais e distintas, formando, cada uma, um todo completo, são divisíveis; se não conseguem ser partilhados, porque deixariam de constituir um todo perfeito, fazendo com que se percam características essenciais, o bem é indivisível. A respeito da

---

<sup>33</sup> BRASIL. Congresso Nacional. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. **Código Civil de 2002. Art. 1.846.** Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/>

<sup>34</sup> COSTA FILHO, Marco Aurélio de Farias. **Herança digital**: valor patrimonial e sucessão de bens armazenados virtualmente. Revista Jurídica da Seção Judiciária de Pernambuco. 2016. Disponível em: <https://revista.jfpe.jus.br/>

<sup>35</sup> OLIVA, Milena Donato. TEPEDINO, Gustavo. **Teoria geral do direito civil**: fundamentos do direito civil. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense, v. I, 2020. p. 185.

<sup>36</sup> PEREIRA, Caio Mário da Silva. **Instituições de direito civil**. 20. ed. Rio de Janeiro: Forense, v. I. 2004. p. 116.

<sup>37</sup> RODRIGUES, Sílvio. **Direito civil**. 33. ed. São Paulo: Saraiva, v. I. 2003. p. 116

<sup>38</sup> OLIVA, Milena Donato. TEPEDINO, Gustavo. **Ibid**, p. 185



individualidade, os bens podem ser definidos como singulares, se mesmo reunidos, podem ser considerados *per si*, independentes dos demais, ou considerados coletivos, se forem congregados de forma a constituírem uma coisa só pelo conjunto. Por fim, no que tange à dependência, os bens podem ser principais, se exercerem funcionalidade ou função não dependente de qualquer outro objeto, ou acessórios, se necessitarem de algo complementar.<sup>39</sup>

Nesse sentido, os bens digitais acumulados podem ser definidos como incorpóreos, já que a informação armazenada na rede, armazenada localmente em um sítio ou inserida em pastas de armazenamento virtual, denominadas “nuvens”, seria intangível fisicamente; abstrata, em princípio. Constituem, nessa medida, informações de caráter pessoal que trazem alguma utilidade àquele que a inseriu, tenha ou não conteúdo de valor econômico.<sup>40</sup>

A propósito, não há, no ordenamento brasileiro, uma conceituação explícita de bens virtuais. Sendo assim, pode-se recorrer a noções de países da *common law*, como Reino Unido e Estados Unidos da América, *digital assets* são definidos em uma perspectiva ampla, incluindo uma diversidade de bens e de conteúdos informacionais intangíveis, associados à realidade digital.<sup>41</sup> Um rol exemplificativo deles pode ser: perfis em redes sociais, e-mails, tweets, base de dados, dados virtuais de jogos; textos digitalizados, imagens, músicas ou sons; senhas de contas associadas.<sup>42</sup> Para Teixeira e Konder,<sup>43</sup> bens digitais, além de intangíveis, são codificados e tratam de representações organizadas no espaço virtual via linguagem informática.

Assim como existe diversidade na natureza dos bens naturais, o acervo digital também contém quesitos que têm impacto sobre sua classificação. Ao tratar dos itens colecionáveis em jogos *online*, por exemplo, há interseção de conceitos. Alguns bens digitais não têm qualquer valor financeiro estimável, sendo importantes para seus titulares pelo valor sentimental. Afinal, a memória afetiva do indivíduo que vive na era moderna está entrelaçada com a digitalização. E aqui, sentimento não há de ser reduzido a afeto, já que implica intimidade e privacidade do indivíduo, as quais são valores de extrema relevância para a caracterização de um ativo.<sup>44</sup> Desse

<sup>39</sup> TARTUCE, Flávio. **Manual de direito civil**. 11. ed. São Paulo. Editora Método, 2021. p. 193 – 195.

<sup>40</sup> ZAMPIER, Bruno. Bens digitais: em busca de um ecossistema próprio. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira (Coord.) **Herança digital: controvérsias e alternativas**. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p.111-112

<sup>41</sup> EDWARDS, Lilian; HARBINJA, Edina. **Protecting Post-mortem Privacy: reconsidering the privacy interests of the deceased in a digital world**. Cardozo Arts & Entertainment Law Journal, Vol. 32, n. 1, 2013. p. 105

<sup>42</sup> ALMEIDA, Juliana Evangelista. **Testamento digital: como se dá a sucessão dos bens digitais**. Porto Alegre: Editora Fi, 2019. p. 133

<sup>43</sup> TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado, KONDER, Carlos Nelson. O enquadramento dos bens digitais sob o perfil funcional das situações jurídicas. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL Livia.(Coord.) **Herança digital: controvérsias e alternativas**. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p. 68

<sup>44</sup> ZAMPIER, Bruno. **Bens digitais [recurso eletrônico]: cybercultura, redes sociais, e-mails, músicas, livros, milhas aéreas, moedas virtuais**. 2. ed. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p. 120

ponto de vista, os bens não assumem qualquer valor pecuniário; somente atendem a vontade ou não do *de cujus* de compartilhar informações por ele coletadas em vida.

Frente às considerações em torno dos bens digitais, são diversas as formas de se caracterizar economicamente um patrimônio virtual. O mundo digital modifica conceitos que reduzem valor ao custo da mercadoria e desafia a visão estática que a propriedade de bens por muito tempo carregou.<sup>45</sup> Cada vez mais, ativos digitais intangíveis são valorados em moeda real. Há dez anos, por exemplo, um entusiasta chinês adquiriu, por US\$ 16.000,00 (dezesesseis mil dólares americanos), uma espada sem nem ao menos tocar nela ou até mesmo ver o item em sua conta. Ela seria utilizada em um jogo virtual que sequer havia sido lançado à época da transação.<sup>46</sup>

Por questões como essa, considera-se importante que sejam estabelecidas instâncias principais de caracterização dos bens digitais, a exemplo de bens digitais patrimoniais e de bens digitais existenciais ou personalíssimos. Contudo, em determinadas ocasiões, essa diferença não é integralmente aplicável, na medida em que ambos os interesses podem se encontrar em uma situação, isto é, um determinado bem pode conter aspectos patrimoniais e existenciais a um só tempo.<sup>47</sup>

Desde 1916, o Código Civil brasileiro alinha-se ao caráter objetivo e realista da teoria moderna da conceituação de patrimônio, apresentada por Miguel Maria de Serpa. Nela, patrimônio é o conjunto de bens e de obrigações que constituem um todo jurídico.<sup>48</sup> Para Zampier, essa teoria distingue o ser do ter, fazendo com que o patrimônio seja percebido como uma “universalidade de direito, ou seja, uma unidade abstrata, distinta dos elementos que o compõem”.<sup>49</sup>

Logo, é possível conceituar bem digital patrimonial como a soma dos bens titularizados por uma pessoa, de natureza incorpórea e que detenham caráter estritamente pecuniário. Esse bem envolve valor como moeda de troca, unidade de conta ou até mesmo reserva de patrimônio, a exemplo das *skins* virtuais, das criptomoedas, das milhas aéreas e dos itens adquiridos em plataformas virtuais.

---

<sup>45</sup> TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado, KONDER, Carlos Nelson. O enquadramento dos bens digitais sob o perfil funcional das situações jurídicas. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira (Coord.) **Herança digital: controvérsias e alternativas**. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p. 68.

<sup>46</sup> STERLING, Jim. *Man buys virtual sword for unreleased game, pays \$16,000*. Destructoid, 2011. Disponível em: <https://www.destructoid.com/>.

<sup>47</sup> MEIRELES, Rose Melo Vencelau. **Autonomia privada e dignidade humana**. Rio de Janeiro: Renovar, 2009. p. 47-48.

<sup>48</sup> LOPES, Miguel Maria de Serpa. **Curso de direito civil**. Rio de Janeiro: Livraria Freitas Bastos, 1961. p. 54. v.6.

<sup>49</sup> ZAMPIER, Bruno. **Bens digitais [recurso eletrônico]: cybercultura, redes sociais, e-mails, músicas, livros, milhas aéreas, moedas virtuais**. 2. ed. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p. 127

A caracterização desses bens digitais patrimoniais, na era digital, usualmente é associada aos criptoativos, primeiro, em razão de sua popularidade, e segundo, pela facilidade de atribuir valor como moeda de troca, como reserva de valor ou como meio de investimento tecnológico. É que se trata de uma moeda digital, extremamente digital, que circula em ambiente descentralizado, sem emissão, sem regulação ou sem recolhimento do Banco Central de algum país. Sendo assim, o responsável pela fiscalização da existência da moeda virtual como um todo integral é a própria rede de usuários.<sup>50</sup>

É simples atribuir valor econômico a esse tipo de acervo pecuniário com tantos aspectos característicos dos bens digitais patrimoniais. Nesse quesito, as *skins* colecionáveis, armazenadas em contas de jogos eletrônicos, possuem caráter financeiro. Dentro das diversas plataformas de jogos digitais, cada uma apresenta o próprio modelo de mercado interno no qual aqueles itens, as *skins*, são comercializados. E com base nos princípios da oferta e da demanda fazem com que uma conta virtual funcione como meio de investimento, como reserva de valor ou, até mesmo, como moeda de troca.

Os bens virtualmente armazenados têm características distintas, a depender da plataforma analisada. Tomando por base o jogo *Counter-Strike 2*, da *Valve Software*, todos os bens cosméticos recebidos ou adquiridos têm sua comercialização permitida no denominado “Mercado da Comunidade”. Esse meio é uma extensão da própria plataforma, cujos jogos podem optar ou não por integrá-la. Desde que sejam cumpridos os requisitos mínimos estabelecidos, a empresa cobra uma taxa de 10% (dez por cento) para intermediar a transação, permitindo, assim, o anúncio de qualquer item até o valor máximo de US\$ 1.800 (ou equivalente em moeda local).<sup>51</sup> A venda de itens nesse mercado não possibilita a negociação direta com a outra parte envolvida.

Como já dito, a regulação desse mercado é realizada de forma autônoma, sem grande intervenção da plataforma desenvolvedora do jogo. Leva em conta princípios de oferta e da demanda, como também referido, aparência exterior das *skins* e a raridade do item em questão<sup>52</sup>. O mercado da comunidade para esses itens é tão aquecido que, ao pesquisar o substantivo

<sup>50</sup> REDAÇÃO B3. **Criptomoedas**: tudo o que você precisa saber sobre elas. Disponível em: <https://borainvestir.b3.com.br>.

<sup>51</sup> STEAM. **Perguntas frequentes sobre o Mercado da Comunidade**. Disponível em: <https://help.steampowered.com/>.

<sup>52</sup> YAMAMOTO, Kei Ichiro; MCARTHUR, Victoria. **Digital economies and trading in Counter-Strike**: Global Offensive: How virtual items are valued to real world currencies in an online barter-free market. In: IEEE GAMES ENTERTAINMENT MEDIA CONFERENCE (GEM), 2015, Toronto, ON, Canada. Anais [...]. Toronto, ON, Canada: IEEE, 2015. Disponível em: <https://ieeexplore.ieee.org/>. Acesso em: 12 nov. 2024. p. 3

“faca”, um simples item cosmético, os valores podem variar de R\$700,00 (setecentos reais) a R\$11.110,00 (onze mil cento e dez reais).<sup>53</sup>

Quanto ao patrimônio de caráter sentimental, é possível atribuir um viés personalíssimo a eles, quando a dignidade humana, tal como a pessoa e a personalidade, se manifesta e é reconhecida na perspectiva dos bens digitais. Em outras palavras, quando as garantias fundamentais da dignidade humana existirem online, o bem deve ser denominado como existencial, e seu valor vai se pautar nos sentimentos humanos individuais, completamente alheios à moeda.<sup>54</sup>

A partir do momento em se configura usuário da internet, o indivíduo é dotado de capacidade de titularização de ativos digitais de natureza personalíssima. Com a modernização, as redes digitais assumiram papel de grande relevância no cotidiano dos seres humanos. Por isso, a realização de *uploads* de fotos e de gravações, a troca de mensagens em redes sociais e a externalização de pensamentos, de sentimentos, de ideais e da intimidade para um número ilimitado de pessoas torna-se cada vez mais impactante na era da virtualidade. O conjunto de atributos de valor não pecuniário, digitalizados durante o tempo de uso da internet, configura uma simples e breve delimitação do que é bem existencial.<sup>55</sup>

No mesmo sentido, observa-se que esses tipos de bens personalíssimos ostentam coligação com os mencionados direitos da personalidade, uma vez que as mídias fotográficas, e-mails, mensagens e arquivos individuais guardados são associados diretamente à imagem, à intimidade, à privacidade e à honra dos indivíduos. Inclusive, é justamente por isso que são denominados direitos da personalidade, devido à relação direta com o caráter particular e pessoal do indivíduo em sua forma mais pura. Consequentemente, esses bens são classificados como mínimos, intrínsecos e indispensáveis a todos os que estão na condição de indivíduo.<sup>56</sup>

Nesse sentido, diversas são as possibilidades de se atribuir valoração personalíssima a um tipo de bem. Com as contas de jogos eletrônicos, o usuário pode armazenar uma quantidade ilimitada de conversas e de registros. Criada pela *VALVE Software*, a *Steam* por exemplo, atua como uma plataforma digital de jogos *online*, com experiência influenciada em grande parte pelo próprio usuário e por seu desejo. A plataforma disponibiliza um sistema denominado “Conversa *Steam*” que funciona da mesma forma que os tradicionais meios de bate-papo

<sup>53</sup> STEAM. **Mercado da Comunidade Steam**. Disponível em: <https://store.steampowered.com/>.

<sup>54</sup> ZAMPIER, Bruno. **Bens digitais [recurso eletrônico]: cybercultura**, redes sociais, e-mails, músicas, livros, milhas aéreas, moedas virtuais. 2. ed. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p. 185

<sup>55</sup> ZAMPIER, Bruno. **Bens digitais [recurso eletrônico]: cybercultura**, redes sociais, e-mails, músicas, livros, milhas aéreas, moedas virtuais. 2. ed. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p. 185

<sup>56</sup> FRANCESCHET, Júlio César; DIAS, Wagner Inácio. **Direito civil: parte geral**. 5 ed. Salvador: Editora JusPodivm, 2020. p. 131

disponíveis no mundo virtual. Trata-se de uma interface de mensagens, na qual dois ou mais usuários, da mesma “lista de amigos”, podem manter contato entre si.<sup>57</sup> A forma de interação se dá do mesmo modo que no Facebook da Meta Platforms, Inc, permitindo que usuários se conectem, contatem, interajam e criem grupos de interesses similares.<sup>58</sup>

Em se tratando, ainda, de patrimônio digital, há uma terceira caracterização dele, que tangencia características de cada um dos tipos já definidos, permeando uma zona intermediária entre os bens digitais patrimoniais e os de valor sentimentais/personalíssimos, isto é, que não se enquadra, unicamente como patrimonial nem existencial, constituindo uma categoria de caráter patrimonial-existencial. Em tese, com o evoluir do mundo digital, cada vez mais os arquivos virtuais implicarão questões de cunho econômico e sentimental ao mesmo tempo, especialmente se for levado em conta a facilidade de se mesclar a aquisição de ativos digitais com o armazenamento de questões personalíssimas no ambiente eletrônico, como é o caso dos perfis monetizados em contas de redes sociais e das contas de jogos virtuais.<sup>59</sup>

Assim, para que uma conta em um jogo virtual exista, é necessário que se atribua a ela a mesma conta em uma plataforma digital de jogos. Por exemplo: a conta de um jogador de *Counter Strike 2* ou *League of Legends*<sup>60</sup> é a mesma da plataforma desenvolvedora do jogo, seja ela uma conta *Steam* ou *Riot Games*,<sup>61</sup> respectivamente. E é justamente o fato de a plataforma digital de jogos eletrônicos ser um ambiente integrado para armazenamento de itens pecuniários adquiridos em jogos virtuais, bem como de questões personalíssimas de seu detentor, que faz com que ela seja um bem de características tanto existenciais, quanto patrimoniais. Em outras palavras, não há como se ter acesso à parte patrimonial de uma conta de jogos virtuais sem ter disponível todas as questões personalíssimas do *de cujus*. Inclusive, em alguns casos, contas em jogos eletrônicos podem ser destinadas a uma finalidade empresarial e convertidas em recursos econômicos, somente pela intelectualidade de seu titular.<sup>62</sup>

Ao longo do tempo de vida, é direito de um usuário da internet querer excluir qualquer pessoa da ingerência indevida sobre o que ele compartilha. Certamente, haverá pessoas para quem não há problema ter suas contas digitais abertas pelos cônjuges, pelos ascendentes ou

<sup>57</sup> STEAM. **Conversa Steam e lista de amigos**. Disponível em: <https://help.steampowered.com/>.

<sup>58</sup> FACEBOOK. **Termos de Serviço**: visão geral. Meta, 2024. Disponível em: <https://pt-br.facebook.com/terms>.

<sup>59</sup> ZAMPIER, Bruno. **Bens digitais [recurso eletrônico]: cybercultura**, redes sociais, e-mails, músicas, livros, milhas aéreas, moedas virtuais. 2. ed. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p. 187.

<sup>60</sup> Jogos eletrônicos online, cujo objetivo é o lazer e até mesmo a competição.

<sup>61</sup> Plataformas digitais que armazenam e desenvolvem os jogos virtuais citados.

<sup>62</sup> LACERDA, Nattasha. **Patrimônio e bens digitais**: perfis de usuários nas redes sociais. São Paulo. Editora Dialética, 2022. p. 220

pelos descendentes após sua morte. Contudo, é necessário respeitar o direito daqueles que não desejam tornar conhecidas sua privacidade e sua intimidade mesmo após sua morte.<sup>63</sup>

A realidade é que a forma de tratar o conteúdo digital do *de cuius*, ante a crescente utilização das plataformas virtuais, exige que o ordenamento jurídico reformule a dogmática dos institutos nele previstos, no que tange à tutela da personalidade. Nesse sentido, o Poder Legislativo vem tentando atualizar o ordenamento com a edição de duas relevantes regras: a Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014, conhecida como o Marco Civil da Internet, e a Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018, chamada de Lei Geral de Proteção de Dados.<sup>64</sup>

Sob a alcunha de “Constituição da Internet”, o Marco Civil da Internet (MCI) estabelece princípios, direitos e deveres para o uso da internet em território nacional, além de dispor sobre as diretrizes para a atuação estatal.<sup>65</sup> Contudo, mesmo ante sua grande contribuição em relação ao que havia, essa lei é pouco inovadora e nada normativa, o que, de certa forma, mantém a insegurança jurídica relativa ao assunto.<sup>66</sup>

Já a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), apesar de aprovada quatro anos após aquele Marco Civil, teve seu Anteprojeto apresentado em 2010 e dispõe acerca do tratamento de dados pessoais, inclusive no âmbito digital<sup>67</sup>, com o propósito de resguardar, entre muitos outros, os direitos fundamentais à privacidade, à intimidade, à inviolabilidade à honra, à imagem e à dignidade da pessoa natural. Com as modificações ocorridas desde então, a LGPD tem preenchido uma lacuna, no que tange à proteção dos dados articuladores de um indivíduo.<sup>68</sup>

Entretanto, em relação aos dados digitais pessoais da pessoa falecida, nenhum dos supracitados instrumentos normativos aborda, de maneira explícita, o tratamento a ser dispensado a eles. De qualquer modo, isso não deve representar óbice à salvaguarda *post mortem* desses dados.<sup>69</sup> É fato que as relações privadas, facilitadas pelas plataformas digitais, não se limitam à pessoa falecida; alcançam também a privacidade daqueles com quem o morto interagiu em vida. Para esses casos, a transmissão *post mortem* exige expresse consentimento

<sup>63</sup> ZAMPIER, Bruno. **Bens digitais [recurso eletrônico]: cybercultura, redes sociais, e-mails, músicas, livros, milhas aéreas, moedas virtuais**. 2. ed. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p. 121.

<sup>64</sup> BARBOSA, Maici. **Herança digital, controvérsias e alternativas: tutela póstuma dos direitos da personalidade e herança digital**. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira (Coord.) *Herança digital: controvérsias e alternativas*. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p.264

<sup>65</sup> LACERDA, Nattasha. **Ibid.** p. 37.

<sup>66</sup> TOMASEVICIUS FILHO, Eduardo. Marco Civil da internet: uma lei sem conteúdo normativo. *Periódico Scielo*, v. 30, n. 86, São Paulo, 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/>

<sup>67</sup> BARBOSA, Maici. **Ibid.** p.264

<sup>68</sup> LACERDA, Nattasha. **Ibid.** p. 42

<sup>69</sup> LEAL, Livia Teixeira. **Internet e morte do usuário**. Rio de Janeiro: GZ Editora, 2019, p. 52.

e, ainda que haja expressa declaração de vontade, quanto ao acesso a suas contas por terceiros, o ato de autonomia existencial ensejará o controle de merecimento de tutela em concreto.<sup>70</sup>

Ante o exposto, conclui-se que o acesso ao conteúdo digital de natureza existencial de uma pessoa após sua morte não encontra qualquer respaldo no direito sucessório, porquanto os direitos personalíssimos são intransmissíveis. A tutela póstuma se pauta no desejo social e juridicamente relevante de proporcionar proteção aos resguardos da personalidade após o decesso do titular.<sup>71</sup>

Destarte, fica claro que relativamente aos direitos fundamentais e segundo os cânones do direito sucessório brasileiro, os ativos digitais de caráter patrimonial – cuja atribuição de valor pecuniário é facilitada por sua unidade de conta, pela reserva de valor e por meio de troca – podem ser objeto de sucessão. Pela via testamentária ou legítima, os herdeiros do *de cujus*, devem ter acesso à transmissão desse tipo de ativos. Para tanto, há de ser adotar o cuidado de listar esses ativos no inventário do falecido, permitindo que o Estado assim proporcione sua transmissibilidade.<sup>72</sup>

Já quanto aos bens digitais existenciais, salvo em casos de manifestação expressa do titular em vida, não se contempla qualquer direito à respectiva sucessão pelos familiares. De todo modo, excepcionalmente, mesmo sem o consentimento do indivíduo, o acesso a seus bens digitais existenciais após sua morte, deve ser garantido judicialmente quando houver justa razão. Isso, se o Poder Judiciário interpretar, construtivamente, a justa razão do pedido, buscando conciliar todos os interesses em jogo, a fim de garantir a concretização da cláusula geral de tutela da pessoa humana, prevista na Constituição da República e no Código Civil.<sup>73</sup>

De toda forma, a sucessão do patrimônio digital enfrenta diversos óbices para além de sua transmissibilidade ou não. Diante da perenidade do espaço virtual, é necessário refletir sobre o resguardo dos direitos da personalidade do *de cujus* e dos terceiros interlocutores, em contraposição aos direitos fundamentais dos herdeiros legítimos.<sup>74</sup>

<sup>70</sup> BROCHADO, Ana Carolina; LEAL, Livia Teixeira. **Herança digital: controvérsias e alternativas**. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p.266

<sup>71</sup> BARBOSA, Maici. **Herança digital, controvérsias e alternativas: tutela póstuma dos direitos da personalidade e herança digital**. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira (Coord.) **Herança digital: controvérsias e alternativas**. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p.264.

<sup>72</sup> ZAMPIER, Bruno. **Bens digitais [recurso eletrônico]: cybercultura, redes sociais, e-mails, músicas, livros, milhas aéreas, moedas virtuais**. 2. ed. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p. 215

<sup>73</sup> ZAMPIER, Bruno. **Bens digitais [recurso eletrônico]: cybercultura, redes sociais, e-mails, músicas, livros, milhas aéreas, moedas virtuais**. 2. ed. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p. 233

<sup>74</sup> HONORATO, Gabriel; LEAL, Livia Teixeira. **Propostas para a regulação da herança digital no direito brasileiro**. In: EHRHARDT JÚNIOR, Marcos; CATALAN, Marcos; MALHEIROS, Pablo (Coord.). **Direito civil e tecnologia**. Belo Horizonte: Fórum, 2020. Disponível em: <https://rbdcivil.ibdcivil.org.br> p. 163-164.

Mas, apesar disso, fundamentar a transferência de patrimônios que possuem caráter somente existencial ou somente patrimonial é mais simples do que definir a sucessão dos bens que contemplam características de ambos os grupos. Contas virtuais em jogos *online* são um exemplo não usual desse tipo de patrimônio. Embora a classificação mais comum sejam as contas em perfis de redes sociais, poucas são as que contemplam valores claramente definidos, como as contas de jogos eletrônicos. É interessante notar que além dos conflitos teóricos observados nesse caso, a maior parte desses bens digitais é regulada por contratos e termos de uso que sequer concedem, ao usuário, a propriedade dos bens digitais que ele adquire. E quando reconhecem, raramente admitem hipóteses de transferência, seja por ato entre vivos, seja por *causa mortis*.<sup>75</sup>

---

<sup>75</sup> ZAMPIER, Bruno. **Bens digitais [recurso eletrônico]: cybercultura**, redes sociais, e-mails, músicas, livros, milhas aéreas, moedas virtuais. 2. ed. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p. 190



### 3. DA PROPRIEDADE A PARTIR DOS TERMOS DE USO E CONTRATOS DE ADESÃO

Qualquer indivíduo, ao se tornar um usuário da internet, torna-se apto à titularidade de uma universalidade de ativos digitais e do acervo deles. A propriedade de ativos dotados de economicidade caracteriza a propriedade imaterial e incorpórea desse acervo.<sup>76</sup> Nesse sentido, as contas *Steam* de jogos eletrônicos são reguladas por um determinado Acordo de Assinatura, documento legal que estabelece os direitos e as obrigações do usuário, entre eles, o direito à propriedade dos bens digitais ali adquiridos.

Com a digitalização de bens, o conceito de propriedade se estendeu para além do físico, fazendo com que a ideia da materialização não se aplique, necessariamente, ao mundo virtual. Afinal, não há como negar que, hodiernamente, o mundo real abrange o mundo virtual.<sup>77</sup>

O termo “propriedade”, linguisticamente, pode exercer função caracterizadora do poder jurídico do detentor sobre a coisa, tanto quanto a coisa apropriada por ele.<sup>78</sup> Com base nisso, a propriedade, em si, pode ser definida como o direito que um indivíduo possui sobre determinada coisa. Trata-se de uma garantia fundamental da Constituição da República, prevista no art. 5º, inc. XXII, preenchida conforme os atributos constantes no art. 1.228 do Código Civil de 2002. Nesse sentido, gozar (*jus fruendi*), usar (*jus utendi*), reaver (*jus persequendi*) e dispor (*jus abutendi*) são intrínsecos à propriedade plena de um bem físico. Isto é, quando o proprietário de um bem tem consigo esses atributos, ele se torna detentor do direito absoluto e, como tal, pode desfrutar da coisa em questão como bem entender.<sup>79</sup>

Entretanto, no que diz respeito aos bens adquiridos em contas de jogos virtuais, sua propriedade sequer é garantida pelos termos de uso da plataforma. O que há é uma licença de uso, concedida pela distribuidora e desenvolvedora do jogo, para utilização indeterminada desses bens digitais. Em caso recente, a desenvolvedora de jogos *Sony Corporation* optou por remover e deletar as versões digitais do jogo *Concord* das contas dos usuários, declarando o encerramento dos servidores do *game*, o que até mesmo afetou aqueles que possuíam a mídia física do jogo.<sup>80</sup> Ainda que os que tiveram seu ativo digital retirado de sua conta tenham

<sup>76</sup> ZAMPIER, Bruno. **Bens digitais [recurso eletrônico]: cybercultura**, redes sociais, e-mails, músicas, livros, milhas aéreas, moedas virtuais. 2. ed. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p. 134

<sup>77</sup> MARTINS-COSTA, Judith. Usucapião de coisa incorpórea. In: TEPEDINO, Gustavo; FACHIN, Luiz Edson (Coord.). **O direito e o tempo: embates jurídicos e utopias contemporâneas: estudos em homenagem ao professor Ricardo Pereira Lira**. Rio de Janeiro: Renovar, 2008. p. 645

<sup>78</sup> LÔBO, Paulo. **Direito civil**. Coisas. São Paulo: Saraiva, 2015. p.85

<sup>79</sup> TARTUCE, Flávio. **Manual de direito civil**. 11. ed. São Paulo: Editora Método, 2021. p. 901

<sup>80</sup> ELLIS, Ryan. **An important update on Concord**. PlayStation.Blog. 2024. Disponível em: <https://blog.playstation.com>

recebido o reembolso devido, o simples ato de uma empresa poder retirar algo que o usuário adquiriu pelos meios adequados a qualquer momento é um ponto de atenção, em especial, no que se refere à sucessão desses ativos digitais.

Como não há qualquer afetação desse tipo de bem digital, o conjunto de ativos colecionáveis em jogos virtuais deve ser interpretado como parte integrante do patrimônio geral de um indivíduo. E se entendido como parte integrante do patrimônio digital, o direito de propriedade desses bens deve abranger as mesmas faculdades jurídicas da plena propriedade, previstas pelo Código Civil.<sup>81</sup>

Por isso, além dos perceptíveis atributos de uso e de gozo dos bens digitais adquiridos em jogos virtuais, o direito de dispor também deve ser garantido ao proprietário, permitindo seu fornecimento como garantia a um credor ou, até mesmo, sua alienação onerosa ou gratuita. Ademais, a capacidade do titular de reaver também deve ser afirmada, já que o mundo virtual é um ambiente propício para que *hackers*, a qualquer instante, acessem e tomem para si esse tipo de bem sem o consentimento do proprietário.

Em razão da ausência de regulamentação oficial acerca da propriedade de bens digitais e de sua sucessibilidade, não há conceituação definitiva acerca da aplicação daqueles princípios. Para a realização de transações dentro de uma plataforma de jogos eletrônicos, é necessário o aceite de termos de uso que regem a relação entre usuário e empresa, funcionando como uma espécie de contrato no ambiente online.<sup>82</sup>

Tais contratos são apresentados de forma indiscriminada e nas mesmas condições a todos os usuários, cabendo àquele que deseja usufruir da plataforma aceitá-las ou não. Devido à não possibilidade de negociação, os Termos de Uso funcionam como uma condição de *take it or leave it* (“é pegar, ou largar”). Assim, se aceito, o contrato se concretiza como lei entre as partes (*pacta sunt servanda*), regendo e disciplinando o que está acordado no instrumento.<sup>83</sup>

Ainda: visando a contrabalancear o funcionamento desses tipos de contrato de adesão e sua unilateralidade, o Código Civil disciplina que, nos casos em que houver omissão, contradição ou ambiguidade no instrumento, a interpretação adotada deve ser a mais favorável ao aderente.<sup>84</sup>

<sup>81</sup> ZAMPIER, Bruno. **Bens digitais [recurso eletrônico]: cybercultura**, redes sociais, e-mails, músicas, livros, milhas aéreas, moedas virtuais. 2. ed. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p. 136

<sup>82</sup> BYGRAVE, Lee A. **Internet governance by contract**. Oxford. 2015. Disponível em: <https://academic.oup.com>

<sup>83</sup> BELLI, Luca. LOUZADA, Luiza. MACIEL, Marília. STYLIANOU, Konstantinos. VENTURINI, Jamila. ZINGALES, Nicolo. **Termos de uso e direitos humanos: uma análise dos contratos das plataformas online**. Rio de Janeiro: Revan. 2019. Disponível em: <https://repositorio.fgv.br>.

<sup>84</sup> BRASIL. Congresso Nacional. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. **Código Civil de 2002. Artigo 423**. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/>

Portanto, faz-se mister analisar como os Termos de Uso de empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos tratam a propriedade dos usuários, relativa a esse tipo de bens digitais. As empresas foco deste estudo são *Valve* e *Tencent*, proprietárias das plataformas *Steam* e *Riot Games*, respectivamente, desenvolvedoras dos quatro jogos eletrônicos mais populares no mundo: *Counter Strike 2*, *Valorant*, *League of Legends* e *Dota*.<sup>85</sup> O mercado desses colecionáveis virtuais é extremamente aquecido, chegando a movimentar anualmente U\$10.000.000.000,00 (dez bilhões de dólares).<sup>86</sup>

Por meio do Acordo de Assinatura do *Steam*, a *Valve* concede a seu assinante uma licença não exclusiva do conteúdo e dos serviços para uso pessoal, que não confere qualquer tipo de propriedade sobre os produtos adquiridos. Nesse sentido, toda transação financeira realizada no aplicativo não concretiza uma venda e, sim, a cessão de uma licença. Inclusive, o instrumento é enfático ao determinar que os fundos existentes na carteira *Steam* não possuem qualquer valor fora da plataforma e que os itens adquiridos com base neles não constituem qualquer direito de propriedade pessoal.<sup>87</sup>

Inclusive, em resposta a um usuário, essa plataforma explicou que a conta de jogos não pode ser transferida via testamento, garantindo que as contas do sistema são intransferíveis e que não há como realizar a fusão ou como garantir que outra pessoa se torne a dona legal do patrimônio de uma conta com a morte do *de cujus*.<sup>88</sup> Ainda é importante saber que a plataforma estritamente proíbe o compartilhamento de senhas ou de contas, exceto em casos específicos anuídos pela empresa. Tal compartilhamento implica violação dos termos de uso da conta, o que até mesmo pode causar o impedimento de acesso ao aplicativo.<sup>89</sup> Por essas condições, estabelecidas no Acordo de Assinatura do *Steam* não é possível o acesso aos ativos digitais econômicos da conta de uma pessoa falecida, mesmo que fosse de sua vontade expressa essa transmissão.

No mesmo sentido, os Termos de Serviço da *Riot Games* são restritivos quanto à relação do usuário com os produtos virtuais por ele adquiridos. Independentemente da forma como o usuário adquira o produto, não se contrai qualquer direito de propriedade sobre o conteúdo digital desbloqueado, mas sim, uma licença limitada, não exclusiva, intransferível, não

<sup>85</sup> ESPORTS CHARTS. **Jogos populares de e-sports 2024** por audiência. Escharts, 2024. Disponível em: <https://escharts.com/>

<sup>86</sup> DEOLINDO, Breno. Mercado de skins de CS:GO pode movimentar até 10 bilhões de dólares por ano. **The Enemy**. 2019. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/>

<sup>87</sup> STEAM. **Mercado da Comunidade Steam**. Disponível em: <https://store.steampowered.com/>

<sup>88</sup> KUNDU, Kishalaya. Valve confirms your Steam account cannot be transferred to anyone after you die: your Steam games will go to the grave with you. Steam, 2024. Disponível em: <https://www.techspot.com/>

<sup>89</sup> STEAM. **Acordo de assinatura do Steam**. Disponível em: <https://store.steampowered.com/>

sublicenciável e revogável para seu acesso. Logo, todos os direitos da conta são e sempre serão propriedade da empresa.<sup>90</sup>

Esse Termo de Serviço ainda prevê situações que podem ocasionar suspensão ou encerramento de uma conta. Entre elas, por exemplo, está a clara disposição de que a violação dos termos de compartilhamento de credenciais de *login* é passível de uma punição ou outra, haja vista a determinação, no texto, que a conta do usuário é intransferível (como já referido) e que nenhum outro indivíduo pode ser capaz de acessá-la. Entre essas possibilidades de exclusão de conta, algumas previsões não têm relação com qualquer ação do usuário. É o caso, por exemplo, de a empresa parar de prestar serviços na região de localização do perfil do usuário ou, até mesmo, em detrimento do “melhor interesse da comunidade ou dos Serviços *Riot*”. Independentemente do valor investido em patrimônio digital na conta, a empresa pode interromper a prestação de seus serviços.<sup>91</sup>

Quando questionada diretamente sobre o que acontece com a conta de um usuário com um eventual falecimento, a *Riot Games* esclareceu que, com a morte do usuário da conta, a única medida a ser adotada é o congelamento do perfil, com bloqueio de futuros acessos. O perfil seria transformado em uma espécie de memorial, guardando recordações como seu ícone, nome e perfil, mas sem qualquer possibilidade de transmissão de conta. Isso, em razão dos riscos que o compartilhamento de conta pode apresentar para a segurança e a privacidade de todos os jogadores envolvidos.<sup>92</sup>

Ambas as plataformas referem que os fundos aplicados em conteúdo virtual não detêm qualquer valor monetário real. Ou seja: o usuário adquire com valores reais uma moeda fictícia, com a qual compra itens digitais, cuja valoração é imposta em pecúnia.<sup>93</sup> O funcionamento termina por desvirtuar a propriedade do usuário em relação àquilo que ele adquire. Afinal, nada é diretamente obtido com dinheiro verdadeiro. De forma bem simplista, esse funcionamento se dá da seguinte forma: com dinheiro de verdade compra-se moeda de mentira, a qual serve para comprar itens de mentira que têm valoração de verdade.

Por essa descrição, vê-se que, nos contratos de adesão mencionados, nenhum resguarda em qualquer maneira a sucessão dos bens digitais patrimoniais, adquiridos em vida pelo *de cujus*. Por mais que tenham sido adquiridos através de uma transação econômica válida, a

<sup>90</sup> RIOT. **Terms of service**. 2023. Disponível em: <https://www.riotgames.com>. Acesso em: 09 nov. 2024.

<sup>91</sup> RIOT. **Ibid.**

<sup>92</sup> SUPORTE RIOT GAMES BRASIL. Pesquisa científica – **Suporte de VALORANT**. 2024. Disponível em: <https://support-valorant.riotgames.com/hc/pt-br/requests/107751608>. Acesso em: 08. Nov. 2024.

<sup>93</sup> RIOT. **Terms of service**. 2023. Disponível em: <https://www.riotgames.com/>; e STEAM. **Acordo de assinatura do Steam**. Disponível em: <https://store.steampowered.com/>.

inicial, na qual todos os elementos para a transmissão do produto são atendidos, os termos de concessão e de acesso das plataformas não concedem ao *de cuius* o direito de propriedade de suas aquisições.

Porém, mesmo não sendo garantido ao usuário o direito à propriedade desses cosméticos virtuais, alguns *websites*, como a *neshastore.com.br*, por exemplo, alheios à empresa desenvolvedora do jogo, criam alternativas que facilitam, para um jogador, dispor sobre o destino de seus ativos virtuais, inclusive utilizando recursos da própria *Steam* para promover a segurança na comercialização de cosméticos digitais.

A *Neshastore* é uma plataforma para negociação, trocas e aquisições de *skins* virtuais nos jogos da *Valve Software*. Nessa plataforma, um usuário, por meio do *site* intermediador, oferece seus produtos em uma espécie de feira virtual, especialistas avaliam o que o vendedor tem em seu inventário e atribuem um valor real ao item. Caso se concretize o negócio, a empresa compradora efetua o depósito bancário instantaneamente. É um modo diferente de como funciona, no mercado da comunidade, que mantém o saldo do usuário congelado na plataforma, alegando não se tratar de pecúnia real.

Claramente, entre as novas formas de aquisição e de armazenamento de itens virtuais, aquilo que se compra no ambiente dos jogos eletrônicos deve integrar o patrimônio a ser transmitido aos herdeiros, tanto em razão do efetivo valor em moeda corrente da realidade material investido para gozar e usar, quanto da possibilidade de dispor e de reaver tais itens, considerando, inclusive, uma possível valorização futura.<sup>94</sup>

Na perspectiva de proteção ao direito sucessório, em contraposição a esses contratos de adesão, cuja aceitação é impositiva para a utilização em vida, a não transmissão de ativos que assumem tanto valor nos tempos atuais prejudica, de forma severa, o valor da herança a ser transmitida. Portanto, urge a necessidade de solucionar a lacuna normativa acerca da sucessão dos bens digitais.

---

<sup>94</sup> ZAMPIER, Bruno. **Bens digitais [recurso eletrônico]: cybercultura, redes sociais, e-mails, músicas, livros, milhas aéreas, moedas virtuais**. 2. ed. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p. 233

#### 4. COMO PROCEDER À SUCESSÃO DE CONTAS DE JOGOS VIRTUAIS COMO BENS DIGITAIS HÍBRIDOS

As contas eletrônicas de jogos virtuais, da mesma forma que perfis monetizáveis de redes sociais, possuem tanto características pecuniárias, quanto elementos meramente existenciais. Nesse sentido, as previsões acerca de sua tutela *post mortem* necessitam convergir para as essencialidades de cada tipo de bem. Entretanto, a convergência dessa tutela para modelos sucessórios tão distintos torna-se uma tarefa complicada por si só, frente à natureza do bem adquirido e às peculiaridades em torno de sua aquisição; ainda mais, por não haver clara previsão regulamentadora nos dispositivos normativos brasileiros em vigor.

Diferentemente das contas em redes sociais tradicionais, como o *LinkedIn*, o *Instagram* e o *Facebook*, os perfis em jogos *online* conseguem não somente armazenar informações personalíssimas, como também itens digitais, de valoração em pecúnia, atrelada a um mercado que se autorregula.<sup>95</sup> Então, para proteger os pilares do direito das sucessões e os princípios de privacidade e da honra do indivíduo, considerando as dificuldades de se desvincularem os bens digitais existenciais-patrimoniais, é necessário solucionar as lacunas normativas no que tange o destino sucessório deles. Afinal, cada vez mais, os magistrados serão provocados acerca de questões provenientes do falecimento, suscitadas pelo mundo digital.

Inclusive, a despeito da ausência de regulamentação legal específica sobre o assunto, na IX Jornada Direito Civil, em 2022, relativamente à temática “famílias e sucessões”, o Conselho da Justiça Federal aprovou o Enunciado nº 687, segundo o qual “O patrimônio digital pode integrar o espólio de bens na sucessão legítima do titular falecido, admitindo-se, ainda, sua disposição na forma testamentária ou por codicilo.”<sup>96</sup> Nos termos do Conselho,

Vale destacar as razões do Conselho para se manifestar desta forma:

A Constituição Federal de 1988 garante o direito de herança como fundamental do cidadão brasileiro (art. 5º, XXX). De outra parte, a revolução tecnológica desenvolvida a partir da internet, das interações em plataformas digitais e redes sociais, além do tráfego de relações oriundo dessas operações conduziram à atribuição de valor econômico a essa nova espécie de patrimônio, denominado “digital”. São exemplos dessa novel categoria: direitos autorais sobre conteúdos digitais; perfis, publicações e interações em redes sociais e plataformas digitais com potencial valor econômico; arquivos em nuvem, contas de e-mail; sítios eletrônicos, bitcoins etc. Assim, o ordenamento jurídico brasileiro não pode

<sup>95</sup> YAMAMOTO, Kei Ichiro; MCARTHUR, Victoria. Digital economies and trading in Counter-Strike: Global Offensive: How virtual items are valued to real world currencies in an online barter-free market. In: **IEEE GAMES ENTERTAINMENT MEDIA CONFERENCE (GEM)**, 2015, Toronto, ON, Canada. Anais [...]. Toronto, ON, Canada: IEEE, 2015. Disponível em: <https://ieeexplore.ieee.org/>

<sup>96</sup> CONSELHO DA JUSTIÇA FEDERAL. **Enunciados aprovados**. 2022. Disponível em: <https://www.cjf.jus.br/cjf/>

recusar tutela jurídica a essa modalidade patrimonial que, ainda que não regulada especificamente por lei (há projeto em tramitação na Câmara dos Deputados: PL n. 1.689/2021) – extrai força normativa da própria Constituição Federal, cabendo aos operadores do direito promover a adequada proteção jurídica dos bens e interesses dos titulares e dos respectivos sucessores, atribuindo-lhes sentido jurídico e econômico nas sucessões legítimas e testamentárias (e até mesmo por meio de codicilos, nos casos de pequena monta). Nestas últimas, em observância ao postulado da autonomia da vontade, devem ser respeitadas, inclusive, as disposições de última vontade de viés negativo, isto é, aquelas que determinem a eliminação total dos dados e informações titularizados pelo de cujus.<sup>97</sup>

Duas vertentes surgem, portanto, como alternativa para a sucessão dos bens digitais *post mortem*: uma que preza pela hereditabilidade, e outra que trata da intransmissibilidade. Segundo a perspectiva da primeira, todo o patrimônio digital adquirido por um indivíduo é apto a compor uma herança, exceto quando houver disposição expressa do autor, de que não é de sua vontade que a transmissão ocorra após sua morte. Tal entendimento passou a vigorar com intensidade após o julgamento de um *leading case* pelo Bundesgerichtshof (BGH) – órgão equivalente ao Superior Tribunal de Justiça brasileiro –, em 2018, na Alemanha. O tribunal analisou uma ação movida contra o *Facebook*, na qual se pleiteava o acesso dos pais ao perfil digital da filha, que veio a falecer após ser atropelada por um trem em uma estação de metrô, para esclarecer questões acerca do óbito, quanto a tratar-se de suicídio ou de morte acidental. O BGH permitiu o acesso dos pais à conta eletrônica do *Facebook* da filha falecida.<sup>98</sup>

Nesse caso, especificamente, o BGH III ZR 183/17, de 12 de julho de 2018, a Corte Federal reconheceu o direito sucessório dos pais de acesso irrestrito a todo o conteúdo da conta da filha menor de idade, porque a conta do Facebook é respaldada por um contrato de adesão, firmado entre a plataforma e a falecida e passível de transmissão aos herdeiros com a morte do titular. No entendimento dos juízes, a sucessão de contas digitais não se opunha, de qualquer modo, aos direitos de personalidade *post mortem* da adolescente ou de terceiros, à confidencialidade das intercomunicações, nem tampouco aos regimentos acerca da salvaguarda de dados pessoais.<sup>99</sup>

Já na segunda vertente, embora denominada “tese da intransmissibilidade”, o que se sustenta é a não transmissão dos bens digitais, cuja sucessão possa violar aspectos da

<sup>97</sup> CONSELHO DA JUSTIÇA FEDERAL. **Enunciados aprovados**. 2022. Disponível em: <https://www.cjf.jus.br>. Acesso em: 20 nov. 2024.

<sup>98</sup> DE MIRANDA, Aline. DONATO, Milena. MEDON, Filipe. Acervo digital: controvérsias quanto à sucessão causa mortis. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira (Coord.) **Herança digital: controvérsias e alternativas**. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p. 141.

<sup>99</sup> MENDES, Laura Schertel Ferreira; FRITZ, Karina Nunes. **Case Report: corte alemã reconhece a transmissibilidade da herança digital**. *RDU*, v. 15, n. 85, 2019, 188-211, 2019, p. 194. Disponível em: <https://www.portaldeperiodicos.idp.edu.br/>

privacidade de terceiros. Logo, por essa tese, a forma adequada de se resguardarem os últimos desejos do falecido e de preservar, tanto quanto possível, sua determinação antecedente seria tratar a hereditabilidade parcial. Com isso, seria preservado o direito fundamental à herança, os princípios norteadores do direito sucessório e as disposições da última vontade do *de cujus*, contemplando a sucessão de ativos digitais econômicos sem lesar questões personalíssimas.<sup>100</sup>

Na lógica desse entendimento, os bens de conteúdo híbrido detêm as mesmas características de transmissão dos bens de caráter estritamente sentimental, pois possuir também características personalíssimas é um fator restritivo para transmissão como se mero patrimônio fosse. Para Honorato e Leal, quando houver validação em vida, pelo titular dos bens, e quando sua transmissão não gerar qualquer prejuízo a sua personalidade – que continua sob respaldo jurídico mesmo com seu falecimento – ou a aspectos da personalidade de terceiros, é possível haver transmissão sucessória destes bens.<sup>101</sup>

Assim, a exigência de consentimento expresso do titular, quanto ao cumprimento de sua vontade sobre seus bens digitais após seu falecimento, relaciona-se diretamente com a possibilidade de se adequarem e de se utilizarem determinados instrumentos para definição dos rumos sucessórios deles, sejam patrimoniais, existenciais ou híbridos.<sup>102</sup>

Para tanto, as manifestações de vontade, autônomas e conscientes, registradas em vida pelo usuário, têm papel essencial em relação àquilo que foi eventualmente indicado como vontade do indivíduo em eventuais termos de uso celebrados para o acesso em determinadas plataformas. Em casos de divergência entre um testamento lavrado e as condições aceitas pelo titular em contratos de adesão de plataformas digitais, a solução mais adequada é a que permita o maior aproveitamento de ambas disposições, principalmente, quando não houver conflito entre elas.

Entretanto, caso as vontades sejam conflitantes, as modalidades testamentárias, respaldadas pelo Código Civil, são consideradas um instrumento que reflete melhor a vontade

---

<sup>100</sup> DE MIRANDA, Aline. DONATO, Milena. MEDON, Filipe. Acervo digital: controvérsias quanto à sucessão causa mortis. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira (Coord.) **Herança digital: controvérsias e alternativas**. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p. 139-140.

<sup>101</sup> HONORATO, Gabriel; LEAL, Livia Teixeira. Propostas para a regulação da herança digital no direito brasileiro. In: EHRHARDT JÚNIOR, Marcos; CATALAN, Marcos; MALHEIROS, Pablo (Coord.). **Direito civil e tecnologia**. Belo Horizonte: Fórum, 2020. p. 380-381.

<sup>102</sup> CHAVES, Daniele. POMJÉ, Carolina. Caminhos para a tutela dos bens digitais no planejamento sucessório. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira (Coord.) **Herança digital: controvérsias e alternativas**. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p. 675.



do testador. Logo, deve prevalecer a vontade disposta em testamento, buscando sempre manifestar a plenitude dos desejos do testador.<sup>103</sup>

Nesse ponto, há de se considerar que as plataformas digitais de jogos *online* inviabilizam a transmissão de contas sob pena de exclusão, de suspensão, de congelamento e distintas previsões dos contratos de adesão. Mas para fazer valer o testamento como instrumento adequado de manifestação de desejos *post mortem*, em face dos termos de uso compulsórios, é necessária a elaboração de um testamento juridicamente válido, ou seja, deve ser mantida inviolada a legítima, parte que não pode ser disposta em testamento, e os requisitos gerais e particulares de cada tipo de testamento, impostos pelo Código Civil, não de ser respeitados.<sup>104</sup> Fica claro, portanto, que os termos de uso dessas plataformas de jogos eletrônicos afastam o usuário da compreensão plena de seus direitos quanto aos bens digitais patrimoniais adquiridos.

No escopo de um testamento tradicional, há possibilidade de ser incluída cláusula específica que verse sobre o rumo do patrimônio contido em contas de jogos eletrônicos.<sup>105</sup> Nesse caso, a cláusula deve dispor de uma autorização de uso e de acesso à conta, com indicação expressa de que para a transmissão de seus ativos digitais, é da vontade do autor que seus herdeiros tenham acesso à sua conta, para dispor e livremente usufruir de seus ativos digitais.

Nesse sentido, o titular indicaria seis possíveis caminhos para suas contas virtuais:

- a) transformar, se for possível tecnicamente, a conta digital em um memorial, em que as pessoas próximas possam deixar recados, fotos, vídeos ou outros registros em homenagem ao morto;
- b) excluir a conta, ou outro ativo, não permitindo assim que ninguém a eles tenha acesso;
- c) congelar a conta, a fim de que apenas aquilo que fora postado em vida seja digno de acesso, sem qualquer permissão para novas inserções de informações;
- d) ceder a administração da conta a um terceiro determinado, a fim de que este possa acessar as informações existentes e fazer novas alimentações (post-mortem), em conformidade com o que fora declarado como expressão da última vontade do de cujus;
- e) permitir o acesso à conta de maneira irrestrita por seus familiares;
- f) permitir o acesso à conta apenas por pessoas expressamente indicadas, sem que estas possam, contudo, realizar modificações.<sup>106</sup>

<sup>103</sup> HONORATO, Gabriel; LEAL, Livia Teixeira. Propostas para a regulação da herança digital no direito brasileiro. In: EHRHARDT JÚNIOR, Marcos; CATALAN, Marcos; MALHEIROS, Pablo (Coord.). **Direito civil e tecnologia**. Belo Horizonte: Fórum, 2020. p. 387.

<sup>104</sup> BRASIL. **Código Civil de 2002**. Artigos 1.857-1.911. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br>. Acesso em: 14 nov. 2024

<sup>105</sup> CHAVES, Daniele. POMJÉ, Carolina. Caminhos para a tutela dos bens digitais no planejamento sucessório. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira (Coord.) **Herança digital: controvérsias e alternativas**. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p.675.

<sup>106</sup> ZAMPIER, Bruno. **Bens digitais [recurso eletrônico]: cybercultura, redes sociais, e-mails, músicas, livros, milhas aéreas, moedas virtuais**. 2. ed. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p. 286.

Porém, ainda que haja manifestação de consentimento do usuário, as plataformas vedam a transmissibilidade deste modelo de conta virtual. Nesse cenário, mesmo com a existência de testamento, a transmissão da conta ainda pode ser uma tarefa árdua, afinal, a empresa pode se dar conta do falecimento do antigo usuário e dar por encerrado o perfil do antigo usuário, fazendo com que somente eventual judicialização e positiva interpretação do juiz, dê a destinação almejada pelo *de cujus* a seu patrimônio econômico virtual. Logicamente que, em razão da impossibilidade de desvincular informações estritamente pecuniárias das meramente sentimentais, é de responsabilidade do magistrado verificar se o acesso ilimitado ao perfil eletrônico implicaria qualquer prejuízo a aspectos da personalidade de terceiros. Deve ele, então, encontrar a melhor alternativa de destinação do patrimônio, dentro de um sistema aberto de princípios, como: respeito à autonomia privada, proteção à privacidade, direito sucessório à propriedade privada e livre iniciativa.<sup>107</sup>

Entretanto, esse panorama, no Brasil, não contempla um fator relevante para este estudo: a maior parte das pessoas morre sem deixar testamento. Em dados obtidos no Relatório Anual Cartório em Números, 4ª edição, foram registrados 1.361.822 de óbitos em 2022, enquanto que somente 33.685 testamentos públicos foram registrados no mesmo período, representando pouco menos de 2,5% daqueles registros.<sup>108</sup> Por mais que não haja qualquer relação direta que ligue os testamentos aos óbitos ou algo que indique quais mortes tinham disposições de última vontade registradas, é considerável a discrepância entre aqueles números.

Já no Reino Unido, onde não há intangibilidade da legítima resguardada aos herdeiros necessários, a perspectiva é distinta e alcança patamares incomparáveis em relação ao Brasil. Segundo dados de 2023, divulgados por *The National Wills Report 2024*, 53% da população adulta fez testamento, prevendo a destinação de seus bens após sua morte.<sup>109</sup> De acordo com o *Office for National Statistics* do Reino Unido, esse percentual representa aproximadamente trinta milhões de pessoas.<sup>110</sup>

A fim de tornar mais clara a questão, Zampier propõe um exercício com base em uma situação hipotética que contempla o falecimento de um indivíduo que não deixou qualquer disposição acerca de seus ativos digitais. Sua esposa, para consultar a apólice de um seguro que o marido havia mencionado ter contratado, entra em contato com a plataforma provedora de e-

<sup>107</sup> DWORKIN, Ronald. **O império do direito**. São Paulo: Martins Fontes, 2007. p.63-65

<sup>108</sup> ASSOCIAÇÃO DOS NOTÁRIOS E REGISTRADORES DO BRASIL. **Relatório anual cartório em números**. 4 ed. 2022.

<sup>109</sup> THE NATIONAL WILL REGISTER. **The National Wills Report**. 2024. Disponível em: <https://www.nationalwillregister.co.uk/pdf>.

<sup>110</sup> OFFICE FOR NATIONAL STATISTICS. **Estimates of the population for the UK**, England, Wales, Scotland, and Northern Ireland. 2023. Disponível em: <https://www.ons.gov.uk/>

*mails* e solicita o acesso à rede do *de cujus*. A empresa nega a transmissibilidade de acesso, pautada no contrato de uso aceito pelo usuário morto. Nesse caso, o julgador deveria negar o acesso integral ao *e-mail* do homem, levando em conta o princípio da proteção à privacidade de terceiros. Ao mesmo tempo, deveria oficiar a empresa provedora a intermediar a lide, buscando localizar, por seus meios, qualquer correspondência que verse sobre a temática. Caso encontrada, o conteúdo deveria ser remetido ao perfil da herdeira em questão.<sup>111</sup>

Nessa lógica, sendo o testamento a via adequada para um indivíduo dispor acerca dos destinos sucessórios de suas contas em jogos eletrônicos, os empecilhos claros são: o fato de o indivíduo não registrar suas últimas vontades em dispositivo juridicamente válido e a não integração das últimas vontades com os termos de uso das plataformas *onlines* dificultar qualquer perspectiva sucessória aos ativos híbridos.

Por isso, contemplar nesses contratos diretrizes antecipadas de vontade, prevendo a intermediação da empresa provedora na solução de questões personalíssimas, relativas à privacidade de terceiros ou até mesmo do morto, é uma possibilidade viável para possibilitar o devido acesso dos herdeiros aos bens patrimoniais adquiridos em jogos virtuais.

O modelo de declaração unilateral de vontade, que incluía diretivas antecipadas da vontade do indivíduo, tomou maiores proporções em meados de 1960, quando médicos estadunidenses começaram a defender a necessidade de um documento que pudesse prever a vontade de interrupção das intervenções médicas, em casos eventuais de inconsciência corporal. Embora inicialmente abrangessem diretrizes para cuidados de saúde, como traço da autonomia privada, poderiam as diretrizes antecipadas ser tratadas para prever o destino de bens digitais híbridos, através de cláusula expressa de destinação aos bens deste acervo.<sup>112</sup>

Em Portugal, por exemplo, a Lei nº 25/2012<sup>113</sup>, que versa sobre o testamento vital, contém dispositivos que, segundo se infere, podem ser adequados ao ordenamento brasileiro, fundamentando um instrumento jurídico válido para dispor sobre o rumo dos bens digitais, ainda sem previsão legal. Essa adequação seria:

- 1) Toda pessoa capaz pode dispor de seu patrimônio digital;

<sup>111</sup> ZAMPIER, Bruno. **Bens digitais [recurso eletrônico]: cybercultura**, redes sociais, e-mails, músicas, livros, milhas aéreas, moedas virtuais. 2. ed. Indaiatuba Editora Foco, 2021. p. 321.

<sup>112</sup> ZAMPIER, Bruno. **Bens digitais [recurso eletrônico]: cybercultura**, redes sociais, e-mails, músicas, livros, milhas aéreas, moedas virtuais. 2. ed. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p. 289-289

<sup>113</sup> PORTUGAL. Lei n.º 25/2012, de 16 de julho. **Regula as diretivas antecipadas de vontade**, designadamente sob a forma de testamento vital, e a nomeação de procurador de cuidados de saúde e cria o Registo Nacional do Testamento Vital (RENTEV). Disponível em: <https://diariodarepublica.pt/>.

2) Delimitação de plataformas cujo conteúdo armazenado é classificado como existencial-patrimonial. Inserção de diretrizes padrão acerca da transmissibilidade dos bens, de manifestação compulsória, nos contratos de adesão destas empresas;

3) Efeito compulsivo na destinação dos bens digitais, exceto em condições que sejam feridos direitos de personalidade de terceiros, ou aspectos da personalidade do morto que continuam sob respaldo jurídico, mesmo com o falecimento;

4) Possibilidade de revogação a qualquer momento e sem qualquer formalidade;

5) Renovação periódica da manifestação de vontade de cinco em cinco anos; e

6) Criação de Registro Nacional que armazene estas informações, para facilitar o acesso durante o processo de inventário.

Nesses termos, a expectativa é de que a vontade manifestada em vida, por meio daquele instrumento, se em conformidade com esses critérios preestabelecidos, não há de ser recepcionada, muito menos avaliada, somente atendida e seguida.<sup>114</sup>

Tendo em vista, portanto, a facilidade que as empresas têm de alterar os termos de uso de suas plataformas, deve-se buscar suprir as lacunas normativas nesse sentido, admitindo-se o controle das informações armazenadas nas plataformas virtuais em vida, ainda que lateral ou acessória, das diretivas antecipadas. Não há razão para eventual proibição de se estenderem essas diretrizes ao âmbito da regulamentação do destino dos bens digitais existenciais. Isso porque, ao não estabelecer limitação à manifestação de vontade neste sentido, o legislador recepciona a autonomia do indivíduo de dispor de suas contas de jogos virtuais conforme sua vontade, bem como os bens existenciais.<sup>115</sup>

No âmbito da lacuna legislativa, no que tange à questão sucessória dos bens digitais, diversos Projetos de Lei (PL) buscam disciplinar a temática. No mesmo sentido da perspectiva alemã – se não há oposição em vida, a transmissão de patrimônio digital é válida – tramita o PL n.º 1.689/2021, na Câmara dos Deputados, de forma apensada ao PL 3050/2020, que visa dispor sobre perfis e contas em plataformas digitais, incluindo seu tratamento via testamento e codicilo. O projeto visa a que o direito de acesso dos herdeiros aos dados pessoais do *de cujus* seja assegurado pelas plataformas digitais, se não houver disposição em contrário do falecido. Desse modo, apenas com a apresentação de atestado de óbito vai ser possível realizar a

<sup>114</sup> NEVARES, Ana Luiza. Testamento Virtual: Ponderações sobre a Herança Digital e o Futuro do Testamento. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira (Coord.) **Herança digital: controvérsias e alternativas**. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p. 405-417.

<sup>115</sup> ZAMPIER, Bruno. **Bens digitais [recurso eletrônico]: cybercultura**, redes sociais, e-mails, músicas, livros, milhas aéreas, moedas virtuais. 2. ed. Indaiatuba: Editora Foco, 2021 p. 298-299.

transmissão desses bens digitais.<sup>116</sup> Em outros termos, com base nesse PL, o afastamento do direito à transmissibilidade dos bens somente ocorre se o titular da sucessão houver se manifestado expressamente no sentido de não desejar a disposição de seus bens digitais após sua morte.

Já o Anteprojeto de lei para revisão e atualização da Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002, o Código Civil, traz inovações no que tange à inclusão de uma parte específica dos bens digitais. Com as modificações propostas pela comissão de juristas responsáveis, a transmissão sucessória dos bens digitais é disciplinada de forma a distinguir, acertadamente, os tipos de situação jurídica digital em: patrimoniais, quando tratar sobre o lucro e a pecúnia; existenciais, quando se traduzir projeções de direitos da personalidade; e híbridas, quando ambos os aspectos são compreendidos.<sup>117</sup>

Esse Anteprojeto propõe que, na sucessão legítima, sejam sucedidos os bens digitais e transmitidos aos herdeiros do *de cujus* todos os bens digitais de caráter pecuniário e os aspectos patrimoniais das situações híbridas. Quanto às características personalíssimas das situações híbridas e aos bens existenciais em si, somente serão transmitidas se houver testamento juridicamente válido, respeitando a vontade declarada do autor da sucessão e titular dos bens digitais, desde que compatível com o ordenamento jurídico e com a proteção à dignidade da pessoa humana.<sup>118</sup>

Nesse sentido, se aprovado, o Projeto de Lei pode solucionar a lacuna normativa relativa à sucessão dos bens digitais e separar, daquele patrimônio definido como híbrido, as características pecuniárias das personalíssimas. Isso faz com que, mesmo sem testamento, as características estritamente econômicas, presentes nas contas de jogos virtuais, possam ter rumo sucessório definido. Por mais que não haja qualquer menção à exigência de diretivas antecipadas de vontade nas plataformas desenvolvedoras de jogos, como ação facilitadora da definição dos rumos sucessórios ou algo similar, o projeto cumpre o propósito de solucionar a insegurança jurídica que tangencia o tema.

A afirmação da autonomia privada do usuário, para decidir em vida sobre o destino de seu conteúdo digital, concretiza a solução que contempla com maior integralidade toda a

---

<sup>116</sup> BRASIL. Congresso Nacional. **Projeto de Lei n.º 1.689**, de 04 de abr. de 2021. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/>

<sup>117</sup> BRASIL. Congresso Nacional. **Anteprojeto de lei para revisão e atualização da Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002, que institui o Código Civil**. Dispõe sobre a atualização da Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002 (Código Civil), e da legislação correlata. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/>. p. 306

<sup>118</sup> BRASIL. Congresso Nacional. **Anteprojeto de lei para revisão e atualização da Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002, que institui o Código Civil**. Dispõe sobre a atualização da Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002 (Código Civil), e da legislação correlata. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/>. p. 306

complexidade em relação à sucessão dos bens digitais, em especial, no que se relaciona às contas de jogos eletrônicos.<sup>119</sup> Depois de diversas tentativas de projetos de lei sem seguimento, com o Anteprojeto de atualização do Código Civil, o Estado, corretamente, parece atender aos anseios da sociedade civil, disciplinando a questão sucessória dos bens digitais e levando em conta os aspectos tecnológicos advindos da evolução digital.

---

<sup>119</sup>ALMEIDA, Vitor; BARBOZA, Helena Heloisa. Tecnologia, morte e direito: em busca de uma compreensão sistemática da “herança digital”. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira (Coord.) **Herança digital: controvérsias e alternativas**. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p. 35.

## 5. CONCLUSÃO

Pelo conteúdo exposto, vê-se que a sociedade da informação necessita expandir alguns conceitos, de modo a adequá-los a quesitos advindos da evolução tecnológica. Entre eles, os bens digitais que, com o disseminar do acesso à internet, começaram, principalmente, a assumir distintas características. Nunca antes a valoração de bens imateriais e incorpóreos foi tão impactante na herança de um indivíduo, como a valoração das contas de jogos eletrônicos. A internet é um meio extremamente simples para a acumulação e aquisição de patrimônios digitais.

Esses bens jurídicos imateriais, denominados bens virtuais, têm características inerentes à sua existência na rede, como: (i) valoração em moeda real - formam os bens patrimoniais; (ii) valor atribuído em razão de aspectos sentimentais - são os bens existenciais; (iii) presença de elementos típicos de ambos os aspectos anteriores - configuram os bens híbridos.<sup>120</sup>

A titularidade desses bens não é assegurada aos usuários pelas principais plataformas de jogos eletrônicos. Mesmo em casos de aquisições legítimas, essas plataformas frequentemente desvinculam a transação da moeda real das compras efetuadas com a moeda virtual. Como resultado, o uso dos itens virtuais adquiridos, como cosméticos, é condicionado à concessão de uma licença, geralmente por tempo indeterminado.

Contudo, percebe-se que não há razão para descaracterizar esse tipo de aquisição, nem mesmo para não reconhecer a titularidade desses bens.<sup>121</sup> Então, se reconhecida a propriedade dos ativos patrimoniais, cabe ao titular dos bens dispor de forma válida sobre qual deve ser o destino de seu acervo patrimonial acumulado.

Acontece que, para as contas em plataformas de jogos, questões relativas à natureza personalíssima desses bens devem ser superadas. Afinal, mesmo diante de disposição de última vontade, não há como se prever o direito à herança se ele lesar a privacidade de terceiros ou até mesmo questões do próprio morto que encontrem respaldo jurídico mesmo com seu óbito.

A solução, portanto, é expressar o destino sucessório dos bens digitais via testamento. E para averiguar a existência de características restritivas da transmissão, que lesem a honra ou a privacidade de terceiros, cabe ao legislador, em conjunto com as plataformas digitais, promover a intermediação para a desvinculação das características existenciais das meramente

<sup>120</sup> LACERDA, Nattasha. **Patrimônio e bens digitais**: perfis de usuários nas redes sociais. São Paulo. Editora Dialética, 2022. p. 336

<sup>121</sup> ZAMPIER, Bruno. **Bens digitais [recurso eletrônico]: cybercultura**, redes sociais, e-mails, músicas, livros, milhas aéreas, moedas virtuais. 2. ed. Indaiatuba: Editora Foco, 2021. p. 233

patrimoniais. Ou seja: havendo bem digital pecuniário em conta de jogos cujo caráter é personalíssimo, deve o juiz instruir que a plataforma transfira esse patrimônio para a conta dos herdeiros legítimos ou testamentários.

Ainda assim, é possível que o indivíduo venha a óbito sem deixar testamento. Nessa situação, a doutrina encontra algumas soluções para a transmissão das contas de *games*. Sua transmissão fica condicionada à perspectiva dworkiana que, na busca de meios que abranjam elementos de ambos os tipos, sugere a mediação entre plataforma e herdeiros, para transferir somente aquilo que é caracterizável como pecuniário do acervo digital do autor da sucessão.

Por certo, uma legislação específica sobre a matéria supriria todas as dúvidas e inseguranças acerca do tema. Enquanto não incorporadas sugestões relativas às diretivas antecipadas de vontade para dispor do rumo *post mortem* dessas contas, o debate deve se fundamentar naquilo que disciplina a temática de forma mais adequada aos direitos de sucessão nestes tempos.

Por isso, na perspectiva doutrinária, embora diversos Projetos de Lei tratem do tema, em busca de resguardar os direitos do titular, dos herdeiros, de terceiros e das plataformas, o PL que melhor disciplina as questões relativas à sucessão das contas de jogos digitais e de bens digitais como um todo é o Anteprojeto de Lei para revisão e atualização da Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002, o Código Civil. Esse projeto, na perspectiva deste trabalho, apresenta maior compatibilidade entre os princípios sucessórios e a respectiva adequação à realidade disposta no mundo digital.

Por fim, sobre a sucessão de contas de jogos eletrônicos, conclui-se que: (i) por mais que não usualmente tratadas, elas são bens híbridos de fácil desvinculação. Assim, proceder com a sucessão destes ativos se dá com a vontade do *de cujus*; (ii) as disposições deixadas em testamento, buscando proceder adequadamente à sucessão desses bens híbridos e respeitando princípios de autonomia privada do indivíduo, se não apresentarem qualquer desconformidade com a violação da privacidade e honra de terceiros não de ser seguidas e aceitas; (iii) com a morte do indivíduo sem deixar testamento, a melhor alternativa de destinação do patrimônio, dentro de um sistema aberto de princípios – como o respeito à autonomia privada, a proteção à privacidade, o direito sucessório a propriedade privada e a livre iniciativa –, é a sucessão desvinculada dos bens patrimoniais presentes no ambiente híbrido, transmitindo-se somente as partes econômicas do patrimônio, sem envolver questões personalíssimas. Eventualmente, os herdeiros podem, em caso de relevante motivação, judicializar o acesso irrestrito ao patrimônio, cabendo assim ao magistrado encontrar uma solução que respeite a intimidade de terceiros, até mesmo envolvendo a plataforma desenvolvedora; (iv) ao Estado, cabe solucionar a lacuna



normativa sobre a propriedade de itens cosméticos acumulados em jogos *online*. Atualmente, os contratos unilaterais que regulam o uso das plataformas sequer asseguram ao indivíduo a propriedade sobre os itens adquiridos por meio de transações válidas. Por isso, a adequação desses termos de uso se faz necessária e iminente, a fim de resguardar os interesses do usuário em um possível conflito; (v) o Estado, mesmo não sendo incorporadas as diretrizes antecipadas de vontade, deve agir em prol da reforma do Código Civil, com base em um modelo que contemple adequadamente as necessidades da modernidade digital, seja ele, qualquer PL que atinja as faculdades abordadas devidamente no Anteprojeto de reforma do Código Civil.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Juliana Evangelista. **Testamento digital: como se dá a sucessão dos bens digitais**. Porto Alegre: Editora Fi, 2019.
- ALMEIDA, Vitor; BARBOZA, Helena Heloisa. Tecnologia, morte e direito: em busca de uma compreensão sistemática da “herança digital”. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira (Coord.) **Herança digital: controvérsias e alternativas**. Indaiatuba: Editora Foco, 2021.
- ASCENSÃO, José de Oliveira. **Direito Civil. Sucessões**. 5. ed. Coimbra: Coimbra Editora, 2000.
- ASCENSÃO, José de Oliveira. **Introdução a Ciência do Direito**. 3. ed. Rio de Janeiro: Renovar, 2005.
- ASSOCIAÇÃO DOS NOTÁRIOS E REGISTRADORES DO BRASIL. **Relatório Anual Cartório em Números**. 4 ed. 2022. Disponível em: <https://ibdfam.org.br/> Acesso em: 16 nov. 2024.
- BARBOSA, Maici. Herança digital, controvérsias e alternativas: tutela póstuma dos direitos da personalidade e herança digital. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira (Coord.) **Herança digital: controvérsias e alternativas**. Indaiatuba: Editora Foco, 2021.
- BELLI, Luca. LOUZADA, Luiza. MACIEL, Marília. STYLIANOU, Konstantinos. VENTURINI, Jamila. ZINGALES, Nicolo. **Termos de Uso e Direitos Humanos: Uma análise dos contratos das plataformas online**. Rio de Janeiro: Revan, 2019. Disponível em: <https://repositorio.fgv.br>. Acesso em: 09 nov. 2024
- BEVILÁQUA, Clóvis. **Direito das sucessões**. Rio de Janeiro: Editora Rio, 1978.
- BRASIL. Congresso Nacional. **Anteprojeto de lei para revisão e atualização da Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002, que institui o Código Civil**. Dispõe sobre a atualização da Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002 (Código Civil), e da legislação correlata. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/> Acesso em: 21 nov. 2024.
- BRASIL. Congresso Nacional. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. **Código Civil de 2002**. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/> . Acesso em 11 nov. 2024.
- BRASIL. Congresso Nacional. **Constituição (1988)**. Constituição da República Federativa do Brasil. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/> . Acesso em 01 nov. 2024.
- BRASIL. Congresso Nacional. **Projeto de Lei n.º 1.689, de 04 de abr. de 2021**. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/> Acesso em: 21 de nov. 2024.
- BRASIL, **Exposição de Motivos e Texto Sancionado: Novo Código Civil**, de 2005. Disponível em: <https://www2.senado.leg.br/> Acesso em: 22 nov. 2024.
- BROCHADO, Ana Carolina; LEAL, Livia Teixeira. **Herança digital: controvérsias e alternativas**. Indaiatuba: Editora Foco, 2021.

BYGRAVE, Lee A. **Internet governance by contract**. Oxford. 2015. Disponível em: <https://academic.oup.com/> Acesso em 09 nov. 2024

CARBONE, Felipe. CS:GO: inventário de Neymar é avaliado em mais de R\$ 450 mil. **Globo Esporte**, 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/> Acesso em: 22 out. 2024.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. Tradução de Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Paz e Terra, v. 1, 1999.

CAXIAS, Fabrício da Costa. **Manual de jogos eletrônicos comerciais para professores: teoria e sugestões práticas**. Curitiba: Editora Appris. 2020.

CHAVES, Daniele. POMJÉ, Carolina. Caminhos para a tutela dos bens digitais no planejamento sucessório. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira (Coord.) **Herança digital: controvérsias e alternativas**. Indaiatuba: Editora Foco, 2021.

CONSELHO DA JUSTIÇA FEDERAL. **Enunciados Aprovados**. 2022. Disponível em: <https://www.cjf.jus.br/cjf/> Acesso em: 20 nov. 2024.

COSTA FILHO, Marco Aurélio de Farias. Herança digital: valor patrimonial e sucessão de bens armazenados virtualmente. **Revista Jurídica da Seção Judiciária de Pernambuco**. 2016. Disponível em: <https://revista.jfpe.jus.br/> . Acesso em: 28 out. 2024.

DE MIRANDA, Aline. DONATO, Milena. MEDON, Filipe. Acervo digital: controvérsias quanto à sucessão causa mortis. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira (Coord.) **Herança digital: controvérsias e alternativas**. Indaiatuba: Editora Foco, 2021.

DEOLINDO, Breno. Mercado de skins de CS:GO pode movimentar até 10 bilhões de dólares por ano. *The Enemy*. 2019. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/> Acesso em: 08 nov. 2024

DINIZ, Maria Helena. **Curso de direito civil brasileiro**. Direito das sucessões. 26 ed. São Paulo: Saraiva, v.6, 2012.

DWORKIN, Ronald. **O império do direito**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

EDWARDS, Lilian; HARBINJA, Edina. *Protecting Post-mortem Privacy: reconsidering the privacy interests of the deceased in a digital world*. *Cardozo Arts & Entertainment Law Journal*, v.32, n. 1, 2013.

ELLIS, Ryan. *An important update on concord*. *PlayStation.Blog*. 2024. Disponível em: <https://blog.playstation.com/>. Acesso em: 08 nov. 2024.

ESPORTS CHARTS. **Jogos populares de e-sports 2024 por audiência**. Escharts, 2024. Disponível em: <https://escharts.com/>. Acesso em: 08 nov. 2024.

FACEBOOK. **Termos de Serviço: visão geral**. Meta, 2024. Disponível em: <https://pt.br.facebook.com/terms>. Acesso em: 27 out. 2024.

FRANCESCHET, Júlio César; DIAS, Wagner Inácio. **Direito civil: parte geral**. 5 ed. Salvador: Editora JusPodivm, 2020.

FRITZ, Karina Nunes; MENDES, Laura Schertel. Case Report: **Corte Alemã Reconhece a Transmissibilidade da Herança Digital**. RDU, v. 15, n. 85, 188-211, 2019. Disponível em: <https://revistas.unifacs.br/> Acesso em: 23 out. 2023.

HIRONAKA, Giselda Maria Fernandes Novaes. Direito das sucessões: introdução. In: HIRONAKA, GISELDA Maria Fernandes Novaes; PEREIRA, Rodrigo da Cunha (coords.). **Direito das sucessões**. 2. ed. Belo Horizonte: Del Rey, 2007.

HIRONAKA, Giselda Maria Fernandes Novaes. **Morrer e suceder concorrentemente: presentificação do passado**. Goiás: Revista do Ministério Público de Goiás. 2019

HONORATO, Gabriel. LEAL, Livia Teixeira. Exploração econômica de perfis de pessoas falecidas: reflexões jurídicas a partir do caso Gugu Liberato. **Revista Brasileira de Direito Civil**, v. 23. 2020. Disponível em: <https://rbdcivil.ibdcivil.org.br/> Acesso em: 04 nov. 2024

HONORATO, Gabriel; LEAL, Livia Teixeira. Propostas para a regulação da herança digital no direito brasileiro. In: EHRHARDT JÚNIOR, Marcos; CATALAN, Marcos; MALHEIROS, Pablo (Coord.). **Direito civil e tecnologia**. Belo Horizonte: Fórum, 2020.

KLEIN, Júlia. **A (in)transmissibilidade da herança digital na sociedade da informação**. Cidade: Editora Dialética. 2021.

KUNDU, Kishalaya. **Valve confirms your Steam account cannot be transferred to anyone after you die: your Steam games will go to the grave with you**. Steam, 2024. Disponível em: <https://www.techspot.com/> Acesso em: 09 nov. 2024.

LACERDA, Nattasha. **Patrimônio e bens digitais**: perfis de usuários nas redes sociais. São Paulo. Editora Dialética, 2022.

LEAL, Livia Teixeira. **Internet e morte do usuário**. Rio de Janeiro: GZ Editora, 2019.

LÔBO. Paulo. **Direito civil**. Coisas. São Paulo: Saraiva, 2015.

LOPES, Miguel Maria de Serpa. **Curso de direito civil**. Rio de Janeiro: Livraria Freitas Bastos, v.6, 1961.

MARTINS-COSTA, Judith. Usucapião de coisa incorpórea. In: TEPEDINO, Gustavo; FACHIN, Luiz Edson (Coord.). **O direito e o tempo: embates jurídicos e utopias contemporâneas**: estudos em homenagem ao professor Ricardo Pereira Lira. Rio de Janeiro: Renovar, 2008.

MEIRELES, Rose Melo Vencelau. **Autonomia privada e dignidade humana**. Rio de Janeiro: Renovar, 2009.

MENDES, Laura Schertel Ferreira; FRITZ, Karina Nunes. Case Report: Corte Alemã Reconhece a Transmissibilidade da Herança Digital. **RDU**, v. 15, n. 85, p. 188-211, 2019, p. 194. Disponível em: <https://www.portaldeperiodicos.idp.edu.br/>. Acesso em: 17 nov. 2024.

NEVARES, Ana Luiza. Testamento virtual: ponderações sobre a herança digital e o futuro do testamento. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira (Coord.) **Herança digital**: controvérsias e alternativas. Indaiatuba: Editora Foco, 2021.

OFFICE FOR NATIONAL STATISTICS. **Estimates of the population for the UK**, England, Wales, Scotland, and Northern Ireland. 2023. Disponível em: <https://www.ons.gov.uk>. Acesso em: 16 nov. 2024.

OLIVA, Milena Donato. TEPEDINO, Gustavo. **Teoria geral do direito civil: fundamentos do direito civil**. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense, v. I, 2020.

PEREIRA, Caio Mário da Silva. **Instituições de direito civil**. 20. ed. Rio de Janeiro: Forense, v. I. 2004

PINHEIRO, Valter Giuliano; FACHIN, Zulmar Antônio. Bens digitais: análise da possibilidade de tutela jurídica no direito brasileiro. In: DIAS, Feliciano Alcides; TAVARES NETO, José Querino; ASSAFIM, João Marcelo de Lima (Coord.). **Direito, inovação, propriedade intelectual e concorrência** [recurso eletrônico on-line]. Florianópolis: CONPEDI/UNISINOS, 2018. Disponível em: <http://conpedi.danilolr.info/>. Acesso em: 23 out. 2024.

PORTUGAL. Lei n.º 25/2012, de 16 de julho. **Regula as diretivas antecipadas de vontade, designadamente sob a forma de testamento vital**, e a nomeação de procurador de cuidados de saúde e cria o Registo Nacional do Testamento Vital (RENTEV). Disponível em: <https://diariodarepublica.pt/>. Acesso em: 20 nov. 2024.

REDAÇÃO B3. **Criptomoedas: tudo o que você precisa saber sobre elas**. Disponível em: <https://borainvestir.b3.com.br>. Acesso em: 18 out. 2024.

RIOT. *Terms of Service*. 2023. Disponível em: <https://www.riotgames.com/> Acesso em: 09 nov. 2024.

RODRIGUES, Silvio. **Direito civil**. 33. ed. São Paulo: Saraiva, v. I. 2003.

SECEMSKI, Roberto. Por que os brasileiros comprem tanta criptomoeda, como isso afeta a balança comercial e o que o BC vai fazer a respeito. **Valor econômico**, Globo. 2024, Disponível em: <https://valor.globo.com/> Acesso em: 22 out. 2024

STEAM. **Acordo de assinatura do Steam**. Disponível em: <https://store.steampowered.com> Acesso em: 09 nov. 2024.

STEAM. **Conversa Steam e lista de amigos**. 2024. Disponível em: <https://help.steampowered.com/>. Acesso em 27 de out. 2024

STEAM. **Mercado da Comunidade Steam**. 2024. Disponível em: <https://store.steampowered.com/>. Acesso em: 09 nov 2024.

STEAM. **Perguntas frequentes sobre o Mercado da Comunidade**. 2024. Disponível em: <https://help.steampowered.com/>. Acesso em: 09 nov. 2024.

STEAM. **Suporte Steam**. 2024. Disponível em: <https://steamcommunity.com/>. Acesso em: 28 out. 2024.

STERLING, Jim. **Man buys virtual sword for unreleased game, pays \$16,000**. Destructoid, 2011. Disponível em: <https://www.destructoid.com>. Acesso em: 18 out. 2024.

SUPORTE RIOT GAMES BRASIL. Pesquisa científica – Suporte de VALORANT. 2024. Disponível em: <https://support-valorant.riotgames.com/hc/pt-br/requests/107751608>. Acesso em: 08. Nov. 2024.

TARTUCE, Flávio. **Herança digital e sucessão legítima**: Primeiras reflexões. Disponível em: [https://www.cidp.pt/revistas/rjlb/2019/1/2019\\_01\\_0871\\_0878.pdf](https://www.cidp.pt/revistas/rjlb/2019/1/2019_01_0871_0878.pdf). 2019. Acesso em: 23 out. 2024.

TARTUCE, Flávio. **Manual de Direito Civil**. 11. ed. São Paulo. Editora Método, 2021.

TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado, KONDER, Carlos Nelson. O enquadramento dos bens digitais sob o perfil funcional das situações jurídicas. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira (Coord.) **Herança digital**: controvérsias e alternativas. Indaiatuba: Editora Foco, 2021.

THE NATIONAL WILL REGISTER. *The National Wills Report*. 2024. Disponível em: <https://www.nationalwillregister.co.uk/pdf>. Acesso em: 16 nov. 2024.

TOMASEVICIUS FILHO, Eduardo. **Marco Civil da internet**: uma lei sem conteúdo normativo. Periódico Scielo, v. 30, n. 86, São Paulo, 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/>. Acesso em: 23 out. 2024.

VALADARES, Maria Goreth Macedo; COELHO, Thais Câmara Maia Fernandes. Aspectos processuais relacionados à herança digital. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira (Coord.) **Herança digital**: controvérsias e alternativas. Indaiatuba: Editora Foco, 2021.

VELOSO, Ana Clara. Brasileiro tem inventário de 'skins' no jogo CS, os chamados cosméticos para games, avaliado em R\$ 1,7 milhão. Veja os itens. **Extra**, 2022. Disponível em: <https://extra.globo.com/> Acesso em: 11 out. 2024.

YAMAMOTO, Kei Ichiro; MCARTHUR, Victoria. Digital economies and trading in Counter-Strike: Global Offensive: How virtual items are valued to real world currencies in an online barter-free market. In: **IEEE GAMES ENTERTAINMENT MEDIA CONFERENCE (GEM)**, 2015, Toronto, ON, Canada. Anais [...]. Toronto, ON, Canada: IEEE, 2015. Disponível em: <https://ieeexplore.ieee.org/>. Acesso em: 12 nov. 2024.

ZAMPIER, Bruno. **Bens digitais [recurso eletrônico]**: *cybercultura*, redes sociais, e-mails, músicas, livros, milhas aéreas, moedas virtuais. 2. ed. Indaiatuba: Editora Foco, 2021.

ZAMPIER, Bruno. Bens digitais: em busca de um ecossistema próprio. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira (Coord.) **Herança digital**: controvérsias e alternativas. Indaiatuba: Editora Foco, 2021.