



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA – UFPB**  
**CENTRO DE CIENCIAS JURIDICAS - CCJ**  
**DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS – DCJ**  
**CURSO DE BACHAREL EM DIREITO**

**DANIELLE SOUSA DE MASSENA**

**O DIREITO DAS SUCESSÕES APLICADO AOS BENS DIGITAIS PATRIMONIAIS**  
**ADQUIRIDOS ATRAVÉS DE JOGOS VIRTUAIS**

**SANTA RITA**  
**2023**

**DANIELLE SOUSA DE MASSENA**

**O DIREITO DAS SUCESSÕES APLICADO AOS BENS DIGITAIS PATRIMONIAIS  
ADQUIRIDOS ATRAVÉS DE JOGOS VIRTUAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Graduação em  
Direito do Departamento de Ciências  
Jurídicas da Universidade Federal da  
Paraíba como exigência parcial da  
obtenção do título de Bacharel em  
Ciências Jurídicas.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Roberta Candeia  
Gonçalves.

**SANTA RITA**

**2023**

**Catálogo na publicação**  
**Seção de Catalogação e Classificação**

M415d Massena, Danielle Sousa de.

O direito das sucessões aplicado aos bens digitais  
patrimoniais adquiridos através de jogos virtuais /  
Danielle Sousa de Massena. - Santa Rita, 2023.  
56 f. : il.

Orientação: Roberta Candeia Gonçalves.  
Monografia (Graduação) - UFPB/CCJ/DCJ.

1. Direito das sucessões. 2. Sucessão post mortem.  
3. Herança digital. 4. Bens digitais patrimoniais. 5.  
Jogos virtuais. I. Gonçalves, Roberta Candeia. II.  
Título.

UFPB/DCJ/CCJ-SANTARITA

CDU 34



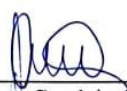
UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS  
DIREÇÃO DO CENTRO  
COORDENAÇÃO DE MONOGRAFIAS  
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS  
DISCIPLINA: TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO



DISCIPLINA: TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO – TCC

ATA DA BANCA EXAMINADORA DA DEFESA PÚBLICA DO TRABALHO DE  
CONCLUSÃO DE CURSO

Ao vigésimo sexto dia do mês de Outubro do ano de dois mil e vinte três, realizou-se a sessão de Defesa Pública do Trabalho de Conclusão do Curso de Direito intitulado “O direito das sucessões aplicado aos bens digitais patrimoniais adquiridos através de jogos virtuais”, sob orientação do(a) professor(a) Roberta Candeia Gonçalves que, após apresentação oral, foi arguido pelos integrantes da Banca Examinadora que se reuniram, reservadamente, e decidiram emitir parecer favorável à APROVAÇÃO, de acordo com o art. 33, da Resolução CCGD/02/2013, do(a) aluno(a) Danielle Sousa de Massena com base na média final de 10,0 ( dez ). Após aprovada por todos os presentes, esta ata segue assinada pelos membros da Banca Examinadora.

  
\_\_\_\_\_  
Roberta Candeia Gonçalves

  
\_\_\_\_\_  
Adriano Marteleto Godinho

  
\_\_\_\_\_  
Rinaldo Mouzalas de Souza e Silva

Aos meus amigos, ao meu pai e mãe.

## RESUMO

Os jogos virtuais são uma forma popular de entretenimento, cativando uma ampla gama de públicos através do oferecimento de experiências imersivas. O desenvolvimento das tecnologias faz com que os usuários se sintam dentro de outra realidade, além disso, a possibilidade de se conectar com outros jogadores em tempo real, elaborando estratégias e formando equipes, torna a experiência virtual mais proveitosa, criando um sentimento de competitividade e necessidade de vitória, fazendo com que muitos usuários dediquem horas do seu dia aos jogos virtuais. Sabendo disso, as empresas desenvolvedoras dos jogos digitais passaram a ofertar diversos itens que prometem melhorias pagas que permitem aos jogadores progredirem mais rapidamente ou ter uma vantagem competitiva sobre outros jogadores. Desse modo, muitos jogadores passaram a investir grandes quantias nos jogos virtuais com o objetivo de melhorar o seu desempenho dentro do jogo, havendo, portanto, a formação de um verdadeiro comércio dentro da plataforma tecnológica. Assim, investindo grandes quantias em jogos virtuais, os usuários dos games passaram a acumular um patrimônio digital valioso e sem regulamentação jurídica específica. Sabendo que apenas o usuário possui acesso ao *login* e senha da conta digital, o acervo econômico acumulado dentro das plataformas dos jogos acaba por se perder com a morte do usuário. Assim, o presente trabalho tem o objetivo de trazer informações sobre a sucessão de bens digitais e discutir a possibilidade da herança ser composta por itens ofertados pelos *games*, bem como avaliar se é possível transmitir o acesso das contas digitais do falecido aos seus herdeiros. A grande problemática da pesquisa está na constituição de propriedade dos usuários sobre esses bens digitais ofertados através das plataformas dos jogos, assim como a sua qualidade de bem sucessível. Para chegar a um resultado satisfatório, foi realizada uma pesquisa teórica e documental para entender os conceitos e instrumentos jurídicos relacionados a sucessão e bens digitais. Diversas leis, jurisprudência e termos de uso das plataformas digitais foram estudados com o intuito de entender o tratamento jurídico e contratual que essas transações digitais recebem. O método escolhido para abordar tal temática foi o hipotético-dedutivo, no qual, utilizou-se de análise de informações pré-existentes para elaborar um raciocínio lógico e finalmente criando hipóteses que poderão ser aplicadas para solucionar a questão. Como resultado, foi constatado que há uma relação jurídica de propriedade estabelecida e que esses bens digitais de valor patrimonial poderiam compor o patrimônio hereditário do *de cujus*, para fins sucessórios. Por outro lado, também foi constatado que a ausência de tratamento jurídico impacta de forma negativa em relação a propriedade dos bens digitais patrimoniais inerentes aos jogos digitais. Não havendo nenhuma legislação brasileira especial sobre o tema, a regulamentação dessas transações econômicas fica a cargo dos termos de uso elaborados e ofertados pelas desenvolvedoras dos jogos virtuais que impossibilitam a concretização de propriedade e transmissão sucessória das contas digitais e dos bens internos comprados pelos jogadores.

**Palavras-chave:** Direito das sucessões; Sucessão *post mortem*; Herança Digital; Bens digitais patrimoniais; Jogos Virtuais.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>8</b>
<b>2</b>	<b>BREVES CONSIDERAÇÕES SOBRE O DIREITO DA SUCESSÃO BRASILEIRO .....</b>	<b>12</b>
2.1	DA SUCESSÃO EM GERAL .....	12
2.2	ESPÉCIES DE SUCESSÃO.....	16
<b>3</b>	<b>OS BENS IMATERIAIS E PATRIMONIAIS COMO COMPONENTES DA HERANÇA DIGITAL .....</b>	<b>20</b>
3.1	CONCEITO DE BENS E BENS DIGITAIS.....	20
3.2	HERANÇA DIGITAL .....	23
<b>4</b>	<b>NATUREZA JURÍDICA DAS TRANSAÇÕES EM JOGOS DIGITAIS .....</b>	<b>28</b>
4.1	DO CARATER PATRIMONIAL E COMERCIAL DAS TRANSAÇÕES QUE OCORREM ATRAVÉS DOS JOGOS DIGITAIS .....	28
4.2	DA NATUREZA DAS AQUISIÇÕES DENTRO DO AMBIENTE DOS JOGOS VIRTUAIS À LUZ DO CÓDIGO DE DEFESA DO CONSUMIDOR E DO CÓDIGO CIVIL.....	32
<b>5</b>	<b>A SUCESSÃO DOS PRODUTOS ADQUIRIDOS DENTRO DOS JOGOS VIRTUAIS COMO COMPONENTES DA HERANÇA DIGITAL PATRIMONIAL.....</b>	<b>36</b>
5.1	DA SUCESSÃO TESTAMENTARIA APLICADA AOS BENS DIGITAIS .....	36
5.2	ANÁLISE DOS TERMOS DE USO DAS PLATAFORMAS FORNECEDORAS DOS JOGOS VIRTUAIS.....	43
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>49</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>54</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O avanço da tecnologia proporciona a sociedade uma verdadeira introdução humana no ambiente digital. Os dispositivos digitais antes eram utilizados muito mais como um tipo de ferramenta a serviço da pessoa humana, cujo objetivo principal era auxiliar os indivíduos a desenvolverem algum tipo de produto ou atividade de maneira recreativa ou profissional.

Todavia, tamanha foi a modernização dos meios virtuais que atualmente os dispositivos digitais já não são mais utilizados como simples ferramenta a serviço do indivíduo, mas sim como um verdadeiro modo de vida, chegando a proporcionar situações e experiências que se tornam impossíveis sem o uso do aparato digital.

Diante disso, o ambiente virtual pode ser considerado uma extensão do cotidiano humano, um novo ambiente acessado apenas digitalmente no qual as pessoas podem manter relações pessoais e jurídicas, como por exemplo: adquirir patrimônio virtual.

Assim, uma forma muito comum de acumular riqueza digitais é através do uso dos jogos virtuais. Atualmente, muitas pessoas utilizam esses jogos como verdadeiras fontes de renda, com a transmissão de partidas em tempo real, formação de equipes, campeonatos profissionais e até mesmo investindo economias reais para comprar serviços disponibilizados pelos jogos com o objetivo de melhorar o desempenho do usuário.

Por essa razão, assim como ocorre com as relações interpessoais fora do ambiente virtual, é natural que as atividades digitais gerem consequências jurídicas para aqueles que são usuários do meio. Pensando nisso, essa pesquisa propõe uma análise sobre a possibilidade de sucessão dos bens patrimoniais comercializados virtualmente, mais especificamente aqueles oferecidos através dos jogos digitais.

Assim, busca-se analisar como o direito das sucessões vem sendo aplicado a essa nova modalidade de bens. Para isso, vale esclarecer o que é sucessão sob uma perspectiva jurídica e os desdobramentos sobre o tema, bem como o que é herança digital e testamento digital.

Além disso, sabendo que os bens patrimoniais digitais são a base para essa pesquisa, é necessário que haja a sua conceituação e discussão sobre a possibilidade de adquiri-los pelas pessoas em vida.



Os bens não necessitam de um corpo físico, com o avanço tecnológico, por exemplo, cada vez mais as pessoas têm acumulado bens digitais, como fotos, vídeos, mensagens de áudio. Para além dos valores afetivos, os bens incorpóreos adquiridos através de uma realidade virtual também podem possuir valor patrimonial, como é o caso das *bitcoins*.

Pois bem, seja pelo seu valor afetivo ou pelo seu valor patrimonial, os bens digitais também necessitam de regularização de sucessão. Isso porque, a maior parte desses bens é regulamentado pelos termos de uso dos aplicativos virtuais, contudo, pouco se fala da transmissão *causa mortis* desses itens.

O presente trabalho pretende avaliar se, do mesmo modo que os bens palpáveis, também é possível incluir o patrimônio digital na herança legal ou testamentaria para que os herdeiros passem a dispor de todos os direitos de propriedade sobre o bem patrimonial digital.

Tendo em vista o crescente comercio interno dos jogos virtuais que permite também o acúmulo patrimonial digital, resta o questionamento: qual o tratamento jurídico mais adequado à sucessão de bens virtuais adquiridos no ambiente de jogos virtuais?"

A problemática da pesquisa ainda é motivo de intensos debates, não havendo pacificação sobre o tema. Desse modo, para chegar à resolução da questão e cumprir com o objetivo do trabalho é necessário analisar a temática a luz do direito das sucessões, em especial o acesso a contas virtuais por familiares do falecido, observando o respeito a privacidade e dignidade do *de cujus*.

Por outro lado, assim como acontece com os valores digitais deixados em conta bancária pelo falecido, é necessário avaliar se os bens adquiridos dentro dos jogos virtuais também possuem valor patrimonial que poderá ser repassado a terceiros através da sucessão.

Portanto, o objetivo principal da pesquisa é estudar a sucessão de bens patrimoniais virtuais sob a ótica dos jogos digitais, reconhecendo a necessidade de regularização jurídica sobre o tema, principalmente no que concerne ao conflito da proteção à privacidade do falecido e a segurança jurídica da transmissão de patrimônio aos herdeiros.

O método escolhido para abordar tal temática foi o hipotético-dedutivo, no qual, percebendo certas lacunas em relação ao tratamento jurídico da sucessão dos bens patrimoniais oferecidos por meio dos jogos virtuais, foi feita uma análise de

informações pré-existent para elaborar um raciocínio lógico e criar hipóteses que poderiam ser aplicadas a contextos táticos para, finalmente, solucionar a questão.

Além disso, foi realizado um estudo doutrinário com o objetivo de explanar o tratamento jurídico brasileiro adotado pelo Código Civil em relação a partilha de bens e aos direitos de propriedade. O Código de Defesa do Consumidor também foi utilizado com o objetivo de verificar o caráter consumerista das transações digitais.

Também, vários julgados foram analisados na intenção de melhor entender o objeto da presente pesquisa e como os Tribunais resolvem os conflitos pendentes.

Cumprir esclarecer que os Termos de Uso de algumas plataformas que ofertam jogos digitais também foram utilizados como objetos de pesquisa, visto que é necessário compreender como os próprios *games* disciplinam e protegem as relações jurídicas que ocorrem no meio digital.

Quanto a distribuição dos capítulos da presente pesquisa, os tópicos foram abordados com intuito de seguir uma sequência lógica que facilite a leitura e a absorção do conteúdo. Assim, o capítulo dois tem o objetivo de introduzir o leitor no universo da sucessão, conceituando e caracterizando sucessão *Causa Mortis* e as suas espécies. Além disso, o capítulo também explica como ocorre o procedimento de transferência de bens e define os sujeitos envolvidos.

O capítulo três apresenta a definição de bens e os classifica em diferentes tipos, sejam eles matérias, imateriais, patrimoniais ou afetivos. Além disso, esse capítulo também informa sobre a existência de bem e herança digital, apresentando as implicações jurídicas desses elementos da sucessão. Portanto, o capítulo três tem o objetivo de introduzir o leitor no universo digital.

O capítulo quatro entra efetivamente no objeto dessa pesquisa, isso é: as implicações jurídicas das transações comerciais acerca dos bens digitais patrimoniais ofertados pelos jogos virtuais a luz do código do consumidor e do código civil.

O capítulo cinco trata do testamento de bens digitais, explicando a possibilidade de aplicação prática dessa modalidade de sucessão e utilizando uma análise comparativa com julgados, projeto de lei e legislação internacional. Esse tópico apresenta a importância do planejamento sucessório como forma de manifestar a vontade do falecido.

Ao fim, o capítulo faz uma análise dos termos de uso dos jogos virtuais com o objetivo de entender o que dispõe o regulamento das plataformas virtuais sobre a transmissão de itens fornecidos pelos jogos virtuais.

Diante da inexistência de dispositivos específicos sobre o tema e estando evidente que o mercado virtual tem tendência a crescer no decorrer dos anos, resta configurada a importância e a necessidade de pesquisar sobre essa temática que pode ter como “chave mestra” para sua resolução o direito comparado e a confecção de testamento.

## 2 BREVES CONSIDERAÇÕES SOBRE O DIREITO DA SUCESSÃO BRASILEIRO

Para iniciar a discussão sobre a tema é necessário esclarecer o que é sucessão e como ela se aplica no ordenamento jurídico brasileiro. Diante disso, o presente capítulo tem o objetivo de abordar as questões jurídicas relacionadas a transmissão de bens e direitos que ocorre após a morte da pessoa natural, abordando a legislação brasileira sobre o tema e os detalhes mais importantes do procedimento.

### 2.1 DA SUCESSÃO EM GERAL

De maneira simplificada, a sucessão nada mais é do que a transmissão dos bens e dívidas adquiridos pelo autor da sucessão e repassados aos terceiros. Essa transmissão pode ocorrer por um ato *inter vivos* ou *causa mortis*.

Na sucessão *inter vivos*, o ato de transmissão de bens que ocorre por vontade das pessoas durante a vida, é o caso da transmissão de propriedade de bens através de ato gratuito, como ocorre nos contratos de doação, ou por ato oneroso, é o caso dos contratos de compra e venda.

Já na sucessão *causa mortis*, a transmissão de bens ocorre com o falecimento da pessoa natural. Havendo a morte da pessoa, os bens adquiridos por ele em vida são transmitidos a outros sujeitos, seja por vontade declarada e documentada antes de sua morte ou por aplicação das leis brasileiras que disciplinam o tema.

Assim, nesse tipo de sucessão há dois importantes sujeitos: i) O próprio falecido, também denominado *de cujos* ou autor da herança; ii) A pessoa que adquire os bens do falecido, podendo ser chamado de herdeiro ou sucessor.

Flávio Tartuce conceitua o Direito das sucessões *causa mortis* como:

O ramo do direito civil que tem como conteúdo as transmissões de direitos e deveres de uma pessoa a outra, diante do falecimento da primeira, seja por disposição de última vontade, seja por determinação da lei, que acaba por presumir a vontade do falecido (Tartuce, 2023, p. 2).

Nesse cenário, o legislador brasileiro destacou a sucessão *causa mortis* com tanta importância que atribuiu a ela um livro inteiro do Código Civil, sendo a temática disciplinada no livro V, entre os artigos 1.784 ao 2.027.

O tratamento do direito da sucessão em um livro específico do Código Civil não aconteceu por acaso, ainda que as pessoas comumente entendam que a sucessão

*post mortem* tem como única finalidade passar o patrimônio do morto para o parente vivo, os doutrinadores e pesquisadores do tema entendem que o direito da sucessão vai muito além disso.

Na realidade, a sucessão é uma forma de valorizar todo o esforço realizado pela pessoa natural em vida. Isso significa dizer que, em relação ao patrimônio, a sucessão deseja proteger os bens acumulados pelo falecido, para que esses não se percam e a família possa dar continuidade ao capital arrecadado pelo *de cujus*.

Por outro lado, em termos afetivos, a sucessão visa proteger o acervo não patrimonial deixado pelo falecido, como uma forma de preservar os seus valores e perpetuar suas memórias.

Diante disso, disciplina José de Oliveira Ascensão:

O Direito das Sucessões realiza a finalidade institucional de dar a continuidade possível ao descontínuo causado pela morte.

A continuidade a que tende o Direito das Sucessões manifesta-se por uma pluralidade de pontos de vista.

No plano individual, ele procura assegurar finalidades próprias do autor da sucessão, mesmo para além do desaparecimento deste. Basta pensar na relevância do testamento.

A continuidade deixa marca forte na figura do herdeiro. Veremos que este é concebido ainda hoje como um continuador pessoal do autor da herança, ou *de cujos*. Este aspecto tem a sua manifestação mais alta na figura do herdeiro legitimário.

Mas tão importante como estas é a continuidade na vida social. O falecido participou desta, fez contratos, contraiu dívidas... Não seria razoável que tudo se quebrasse com a morte, frustrando os contraentes. É necessário, para evitar sobressaltos na vida social, assegurar que os centros de interesses criados à volta do autor da sucessão prossigam quanto possível sem fracturas para além da morte deste. (Ascensão, 2000, p. 13 *apud* Tartuce, 2023, p. 3)

Pois bem, com base em tudo que foi exposto, entendemos que sucessão é a passagem de um acervo de bens, direitos e deveres do *de cujus* para os seus herdeiros. É muito mais do que simples aquisição de propriedade, o sucessor passa a ocupar a posição que antigamente era ocupada pelo falecido.

Um bom exemplo disso é a aquisição de propriedade por usucapião, nesse tipo de aquisição é necessário que o possuidor da propriedade comprove que exerce posse mansa e pacífica por 5 (cinco) anos de maneira contínua.

Contudo, o possuidor que não dispor do tempo necessário estabelecido pela lei, poderá somar o tempo de sua posse ao tempo de posse de seus antecessores, a fim de adquirir propriedade. Disciplina o artigo Código Civil:

Art. 1.243. O possuidor pode, para o fim de contar o tempo exigido pelos artigos antecedentes, acrescentar à sua posse a dos seus antecessores (Art.

1.207), contanto que todas sejam contínuas, pacíficas e, nos casos do Art. 1.242, com justo título e de boa-fé. (Brasil, 2002, livro III, título III, cap. II)

No exemplo acima, acontece do possuidor herdeiro ocupar a posição do seu antecedente já falecido, ou seja, acaba por adquirir e continuar os anos de posse exercidos pelo *de cujus* através da sucessão de propriedade. No mesmo sentido, Maria Helena Diniz define sucessão como:

O conjunto de normas que disciplinam a transferência do patrimônio de alguém, depois de sua morte, ao herdeiro, em virtude de lei ou de testamento (CC, art. 1.786). Consiste, portanto, no complexo de disposições jurídicas que regem a transmissão de bens ou valores e dívidas do falecido, ou seja, a transmissão do ativo e do passivo do *de cujus* ao herdeiro.

Com a morte do autor da herança o sucessor passa a ter a posição jurídica do finado, sem que haja qualquer alteração na relação de direito, que permanece a mesma, apesar da mudança de sujeito. Deveras, ressalvado o sujeito, mantêm-se todos os outros elementos dessa relação: o título, o conteúdo e o objeto. Dessa forma, o herdeiro insere-se na titularidade de uma relação jurídica que lhe advém do *de cujus*. (Diniz, 2023, p. 10).

Portanto, Direito da Sucessão é a área do direito civil que regula a transmissão de bens, direitos e deveres em razão da morte da pessoa natural ao sucessor legítimo ou por disposição de última vontade, como forma de propagar para outras gerações o acervo de bens patrimoniais ou afetivos conquistados em vida pelo *de cujus*.

O conjunto de bens, direitos e obrigações que pertenciam a uma pessoa falecida e que serão transmitidos aos sucessores é justamente o que chamamos de herança. Portanto, a herança é o acervo material ou imaterial deixado por alguém após a sua morte, estando incluídos os bens, mas também os direitos e obrigações dessa pessoa, como contas bancárias, dívidas, investimentos, entre outros.

Conforme dispõe o Código Civil em seu artigo 1.784, a herança é transmitida ao herdeiro no momento da morte do *de cujus*. Sobre o tema, relata Maria Helena Diniz:

A *morte natural* é o cerne de todo o direito sucessório, pois só ela determina a abertura da sucessão, uma vez que não se compreende sucessão hereditária sem o óbito do *de cujus*, dado que não há herança de pessoa viva (*viventis nulla est hereditas*). No momento do falecimento do *de cujus* abre-se a sucessão, transmitindo-se, sem solução de continuidade, a propriedade e a posse dos bens do defunto aos seus herdeiros sucessíveis, legítimos ou testamentários, que estejam vivos naquele momento, independentemente de qualquer ato. Essa transmissão é, portanto, automática, operando-se *ipso iure*. A morte é o fato jurídico que transforma em direito aquilo que era, para o herdeiro, mera expectativa; deveras, não há direito adquirido a herança senão após o óbito do *de cujus*. (Diniz, 2023, p. 13)

Contudo, ainda que a transmissão dos bens seja feita imediatamente com o falecimento da pessoa natural, é preciso que haja um procedimento para torná-la legal (Diniz, 2023). Tal procedimento é chamando de inventário, esse é o ato pelo qual descreve-se todo o conteúdo da herança para que seja repassado para os respectivos herdeiros.

O inventário é definido como o procedimento que serve para entregar aos herdeiros os bens que lhe são devidos, serve também para informar ao poder público os bens que falecido deixou, podendo ser realizado de forma judicial ou extrajudicialmente.

Nesse cenário, também é importante descrever a figura do inventariante, sendo ele a pessoa responsável por administrar a herança até que haja a sua partilha, exercendo posse direta sobre os bens do falecido, enquanto os demais herdeiros exercem posse indireta (Diniz, 2023).

Portanto, o procedimento de inventário é responsável pela partilha da herança, isso é, a divisão dos bens entre os herdeiros. O inventariante deve declarar todos os bens deixados pelo falecido e todos os herdeiros que são parte da sucessão. Assim, o acervo deixado pelo falecido será dividido entre os sucessores, conforme determina a lei e/ou testamento.

A partilha dos bens é ato indispensável, isso porque Código Civil dispõe que:

Art. 1.791. A herança defere-se como um todo unitário, ainda que vários sejam os herdeiros.  
Parágrafo único. Até a partilha, o direito dos co-herdeiros, quanto à propriedade e posse da herança, será indivisível, e regular-se-á pelas normas relativas ao condomínio. (Brasil, 2002, livro V, título I, cap. II)

Sobre o tema, Maria Helena Diniz (2023, p. 20-21) explica:

Nossa lei estabelece esse princípio da indivisibilidade da herança até a partilha, porque os coerdeiros, no período da indivisão, se encontram num regime de condomínio forçado, em que cada um possui uma parte ideal da herança. Esse é o motivo pelo qual o coerdeiro não pode vender ou hipotecar parte determinada de coisa comum do espólio, mas tão somente ceder direitos hereditários concernentes à sua parte ideal. (...) Com a partilha, portanto, cessa o estado de indivisão da herança, formando-se o quinhão hereditário de cada herdeiro (CC, art. 2.023) com os bens que passam a se incorporar ao seu patrimônio retroativamente, como se fossem seus desde a data do falecimento do de cujus, havendo, pois, uma individualização ou materialização do que lhe coube por morte do autor da herança. Todavia, nada obsta a que, na partilha, se estipule que algum bem componente da herança continue em estado de comunhão, ficando em condomínio entre os herdeiros (CC, art. 2.019).

Diante disso, é evidente que até o momento da partilha a herança é indivisível, pertencendo igualmente e de maneira unitária a todos os herdeiros. Isso significa que a partilha é o procedimento necessário para que o conteúdo da herança se torne divisível e os herdeiros passam a adquirir a titularidade dos bens.

Estando claro o que é Direito das sucessões e o seu objeto de estudo, há a necessidade de conceituar os principais termos que abrangem a sucessão, sendo necessário entender que ela é dividida em duas espécies. No mais, também é imprescindível esclarecer quem possui capacidade para ser herdeiro. Todas essas questões serão sanadas no subtópico a seguir.

## 2.2 ESPÉCIES DE SUCESSÃO

Como dito anteriormente, “*A sucessão dá -se por lei ou por disposição de última vontade*” (Brasil, 2002, livro V, título I, cap. I, art.1.786). Por lei, o código civil se refere a sucessão que ocorre quando não há testamento, ou quando o testamento existe, mas é considerado inválido. Nesses casos, a sucessão será regida conforme disciplina a lei, sendo comumente conhecida como “sucessão legítima”.

Por outro lado, havendo testamento válido, esse é considerado o ato de última vontade do testador. Assim, a sucessão deverá respeitar os termos obrigatórios a qualquer sucessão disciplinada pela lei, bem como deverá respeitar a vontade do *de cujus* expressa em testamento. Esse tipo de sucessão é conhecida como “testamentaria”.

Antes de conceituarmos a sucessão legítima, é necessário entender o conceito de testamento e sucessão testamentaria.

O testamento é um negócio jurídico formal e solene, do tipo unilateral. Em termos mais simples, o testamento é o documento que expressa a última vontade do *de cujus*. Por meio desse documento, o falecido pode declarar quais são os seus bens e explicar como deseja que sejam divididos entre os sucessores.

Assim, Carlos Roberto Gonçalves conceitua sucessão testamentária:

A sucessão testamentária decorre de expressa manifestação de última vontade, em testamento ou codicilo. A vontade do falecido, a quem a lei assegura a liberdade de testar, limitada apenas pelos direitos dos herdeiros necessários, constitui, nesse caso a causa necessária e suficiente da sucessão. Tal espécie permite a instituição de herdeiros e legatários, que são, respectivamente, sucessores a título universal e particular. (Gonçalves, 2023, p. 93)



Contudo, o testador não poderá dispor da totalidade dos seus bens em testamento. Na realidade, havendo herdeiros necessários (descendente, ascendente e cônjuge), o *de cujus* só poderá dispor de 50% da sua herança, a outros 50% deverão ser partilhados seguindo a disposição da lei. Determina o Código Civil:

Art. 1.845. São herdeiros necessários os descendentes, os ascendentes e o cônjuge.

Art. 1.846. Pertence aos herdeiros necessários, de pleno direito, a metade dos bens da herança, constituindo a legítima.

Art. 1.847. Calcula-se a legítima sobre o valor dos bens existentes na abertura da sucessão, abatidas as dívidas e as despesas do funeral, adicionando-se, em seguida, o valor dos bens sujeitos a colação.

(...)

Art. 1.857. Toda pessoa capaz pode dispor, por testamento, da totalidade dos seus bens, ou de parte deles, para depois de sua morte.

§1º A legítima dos herdeiros necessários não poderá ser incluída no testamento.

§2º São válidas as disposições testamentárias de caráter não patrimonial, ainda que o testador somente a elas se tenha limitado. (Brasil, 2002, livro V, título II, cap. II)

Quanto à capacidade, toda pessoa capaz tem legitimidade testamentária ativa, ou seja, capacidade para escrever testamento. As pessoas relativamente incapazes também podem escrever seu testamento. Assim, informa o Código Civil que *“Além dos incapazes, não podem testar os que, no ato de fazê-lo, não tiverem pleno discernimento. (...) Podem testar os maiores de dezesseis anos”* (Brasil, 2002, livro V, título III, cap. II, art. 1860)

Cumpra esclarecer que os herdeiros podem impugnar o testamento por incompatibilidade formal, desde que seja feito no prazo legal de 5 anos contados a partir do registro. (Brasil, 2002, art. 1859)

Há também um prazo específico para anulação de testamento em caso de erro, dolo ou coação, o prazo é de 4 anos contados a partir do conhecimento do vício. Não sendo impugnadas, todas as irregularidades de negócio jurídicos *causa mortis* podem ser convalidadas com o decurso do tempo (decadência).

Como dito, a sucessão legítima ocorre quando o falecido não deixa testamento ou quando não há testamento válido. Assim, diz o artigo 1.788 do Código Civil que *“Morrendo a pessoa sem testamento, transmite a herança aos herdeiros legítimos; o mesmo ocorrerá quanto aos bens que não forem compreendidos no testamento; e subsiste a sucessão legítima se o testamento caducar, ou for julgado nulo”*. (Brasil, 2002, livro 5, título I, capítulo I)

Nesses casos, se o falecido não expressar sua vontade por meio de testamento a lei trata de presumir a vontade do autor da herança, determinando quem serão os sucessores e qual percentual de herança irão receber.

Carlos Roberto Gonçalves (2023, p. 93) ensina que:

Se uma pessoa falece sem ter manifestado a sua vontade em testamento, supre a lei tal omissão e determina a vocação legítima. Dá-se, assim, a sucessão legítima quando a herança é deferida a pessoas da família do *de cujus*, por não ter este deixado testamento, ou por ineficaz ou caduco o seu ato de última vontade.

Também será legítima a sucessão hereditária se o testamento não compreende todos os bens do testador, regulando a lei a sucessão no que concerne aos bens não abrangidos, como, ainda, se o testamento caducar ou for invalidado.

Portanto, diferente do que ocorre com testamento, não serão incluídos na sucessão legítima todas as pessoas, mas apenas aquelas que o legislador presumiu que seria da vontade do *de cujus* repassar a herança a elas. Conforme dispõe o Código civil em seu artigo 1.845, essas pessoas são chamadas de herdeiros necessários sendo eles: os descendentes, os ascendentes e o cônjuge.

Relembrando, o artigo 1.846 do mesmo código ainda disciplina que o testador não poderá dispor da totalidade da sua herança em testamento, a metade da herança é reservada por direito aos herdeiros necessários, constituindo a legítima. Isso implica dizer que, em caso de não haver herdeiros necessários, o testador poderá dispor da totalidade da herança como bem entender.

Fora os herdeiros necessários, o legislador ainda incluiu na sucessão legítima os parentes colaterais até o quarto grau, contudo, a essas pessoas não é reservado o direito de 50% da legítima. Isso significa que os parentes colaterais poderão ser excluídos da sucessão, se assim o *de cujus* manifestar por testamento.

Entendido os componentes da sucessão, cabe explicar quem possui vocação hereditária, isso é, quem tem capacidade legítima ou testamentaria para suceder. Em termos mais simples, a vocação hereditária determina quem pode receber a herança deixada pelo falecido.

Assim, quanto a sucessão legítima, o artigo 1.798 do Código Civil diz que *“Legitimam-se a suceder as pessoas nascidas ou já concebidas no momento de abertura da sucessão”* (Brasil, 2002, livro V, título I, cap. III).

Em outras palavras, na sucessão legítima todos que já nasceram, independentemente da idade e capacidade podem ser chamadas a suceder. Também

podem ser herdeiros as pessoas já concebidas (nascituros), porém, para receber herança é necessário nascer vivo. Caso o herdeiro concebido seja um natimorto, sua parte da herança será devolvida aos demais herdeiros.

Por outro lado, nos termos do artigo 1.799 do Código Civil, a sucessão testamentaria é mais abrangente, permitindo que sejam considerados herdeiros as pessoas nascidas, as já concebidas, os filhos não concebidos das pessoas indicadas pelo testador e também as pessoas jurídicas e fundações (Brasil, 2002).

Contudo, artigo 1.800 do mesmo diploma legal diz que as pessoas não concebidas só irão suceder se estiverem vivas no momento de abertura da sucessão, e os seus bens serão confiados a um curador nomeado pelo juiz que irá administrar a herança após a liquidação ou a partilha (Brasil, 2002).

Não podem suceder: pessoas mortas, animais, coisas inanimadas ou entidades místicas. Assim como, não podem ser nomeados herdeiros as pessoas determinadas pelo artigo 1.801 do Código Civil:

Art. 1.801. Não podem ser nomeados herdeiros nem legatários:  
I – A pessoa que, a rogo, escreveu o testamento, nem o seu cônjuge ou companheiro, ou os seus ascendentes e irmãos;  
II – As testemunhas do testamento;  
III – o concubino do testador casado, salvo se este, sem culpa sua, estiver separado de fato do cônjuge há mais de cinco anos;  
IV – O tabelião, civil ou militar, ou o comandante ou escrivão, perante quem se fizer, assim como o que fizer ou aprovar o testamento. (Brasil, 2002, livro V, cap. III)

Portanto, determina o artigo 1.802 do Código Civil que qualquer disposição testamentaria que tenha como objetivo declarar as pessoas acima como herdeiros será considerada nula (Brasil, 2002).

Vale esclarecer que as pessoas não são obrigadas a aceitarem a herança, podendo renunciá-la. Todavia, a aceitação e reunião da herança nunca poderá ser parcial, apenas total. Por fim, a aceitação da herança pode ocorrer de maneira expressa ou tácita, contudo, ato de renúncia deverá “constar expressamente de instrumento público ou termo judicial” (Brasil, 2002, livro V, cap. III, art. 1.806).

### 3 OS BENS IMATERIAIS E PATRIMONIAIS COMO COMPONENTES DA HERANÇA DIGITAL

Como dito no tópico anterior, os bens compõem a herança. Portanto, para entender finalmente como funciona a herança digital é necessário entender o conceito de bem e suas variadas classificações, principalmente no tocante ao aspecto econômico e material do bem. Assim, o presente capítulo tem o objetivo de explicar ao leitor o que são bens digitais e como esses bens poderão integrar a herança.

#### 3.1 CONCEITO DE BENS E BENS DIGITAIS

Pablo Stolze Gagliano e Rodolfo Pamplona Filho definem bem como *“toda utilidade física ou ideal, que seja objeto de um direito subjetivo”* (2023, p.118). Com isso, os autores querem dizer que bem é qualquer utilidade que serve como objeto de um direito subjetivo, por exemplo: a honra é um bem por ser objeto do direito de personalidade; a casa é um bem por ser objeto do direito de propriedade.

Assim, com base no conceito de bens acima citado, podemos defini-los como um tipo de recurso que pode ou não possuir valor econômico, podem ser adquiridos ou podem ser inerentes a personalidade da pessoa física ou jurídica, como é o caso da honra.

Prosseguindo, o Código Civil também faz a distinção dos bens em diversas classificações. Contudo, como o foco desse trabalho são os bens patrimoniais e digitais, nos limitaremos a diferenciar os bens patrimoniais dos afetivos, bem como os bens corpóreos dos incorpóreos.

Os bens corpóreos, também chamados de tangíveis ou materiais, nada mais são do que um tipo de bem que possui corpo físico, podem ser exemplificados pelos carros ou casas.

Por outro lado, os bens incorpóreos não podem ser tocados, são intangíveis e existem apenas como uma representação de um direito subjetivo, a exemplo dos bens digitais, a propriedade intelectual e a honra da pessoa física ou jurídica. Vejamos abaixo uma conceituação simples:

Como o próprio nome já infere, bens corpóreos são aqueles que têm existência material, perceptível pelos nossos sentidos, como os bens móveis (livros, joias etc.) e imóveis (terrenos etc.) em geral.

Em contraposição aos mesmos, encontram-se os bens incorpóreos, que são aqueles abstratos, de visualização ideal (não tangível). Tendo existência apenas jurídica, por força da atuação do Direito, encontram-se, por exemplo, os direitos sobre o produto do intelecto, com valor econômico. (Gagliano; Filho; 2023, p. 120)

Os bens também podem ser diferenciados entre patrimoniais e afetivos, o bem patrimonial é aquele possui alguma representação econômica, independente da valorização ou desvalorização do seu preço com o decurso do tempo. Em outras palavras, o bem patrimonial é aquele que pode ser convertido em dinheiro.

Já o bem afetivo possui um valor sentimental para o seu proprietário ou possuidor. Em geral, esse tipo de bem transmite ao seu detentor uma representação emocional, como uma memória ou algum significado pessoal.

É importante esclarecer que esse tipo de bem pode ter simultaneamente valores patrimoniais e afetivos, como joias e imóveis de família, bem como pode ter apenas valor sentimental, como uma carta escrita por um ente querido.

Portanto, podemos concluir que bens imateriais e patrimoniais são as utilidades que, apesar de não possuir corpo físico, possuem valor monetário e são objetos de um direito subjetivo. Essa qualidade de bem também possui valor jurídico e pode ser incluindo no acervo sucessório, como um dos principais componentes da herança.

Por fim, entendido o conceito e classificação dos bens, é necessário esclarecer e entender o foco dessa pesquisa: os bens digitais. Como se sabe, o mercado de consumo modificou-se como forma de acompanhar a evolução tecnológica. Com isso, as transações comerciais, que antes só eram possíveis se tivessem como objetos um bem tangível, adequaram-se a evolução digital da realidade, tonando-se possível que haja tratados comerciais relativos aos produtos e serviços digitais.

Dessa maneira, um serviço de cinema, por exemplo, que antes só era ofertado de maneira presencial e com localização específica, atualmente é possível que seja ofertado a distância, dentro da comodidade do lar do consumidor.

É exatamente isso que os serviços de *streaming*<sup>1</sup> oferecem, a possibilidade do consumidor assistir aos diversos filmes e séries disponíveis dentro de uma plataforma por um valor mensal, tudo isso sem que consumidor precise se locomover as salas de cinema ou as locadoras, como acontecia antigamente.

---

<sup>1</sup> Serviço de distribuição instantânea de mídia digital sem a necessidade de realizar download do conteúdo. Alguns exemplos mais famosos de streaming são: Netflix, Amazon Prime, Apple TV.

A mesma lógica se aplica aos bancos virtuais<sup>2</sup>, através de um aplicativo digital é possível abrir e fechar contas bancárias, bem como realizar transações financeiras. Tudo é feito através de um aparelho eletrônico, sem a necessidade do comparecimento a uma agência bancária física.

Assim como os serviços acima citados, também é possível que haja a aquisição de produtos através do ambiente digital. Muitas lojas tem optado pelo endereço presencial e/ou eletrônico, ou seja, um *site* onde ficam disponíveis os produtos da loja para aqueles que não podem visitar a loja física ou simplesmente preferem o ambiente virtual. Desse modo, as compras digitais permitiram o comércio de produtos a longa distância.

Portanto, é necessário esclarecer o que são bens digitais: são nada mais do que ativos que existem apenas na esfera virtual, ou seja, são bens incorpóreos que podem ou não possuir um valor patrimonial. Os bens digitais podem ser adquiridos e compartilhados através de dispositivos eletrônicos móveis ou por internet.

São exemplos de bens digitais: as mídias digitais (músicas, redes sociais); os softwares<sup>3</sup> (aplicativos, sistemas operacionais); fotos e vídeos digitais; criptomoedas<sup>4</sup>; serviços digitais (bancos virtuais, streamings); produtos virtuais (*skins* de personagens); certificados e chaves digitais<sup>5</sup>.

Desse modo, conceitua Bruno Zampier:

Como visto, os bens em geral poderão ter natureza corpórea ou incorpórea. Nesse sentido os bens digitais se aproximariam mais da segunda forma, já que a informação postada na rede, armazenada localmente em um sítio ou inserida em pastas de armazenamento virtual (popularmente conhecidas como “nuvens”), seria intangível fisicamente, abstrata em princípio.  
(...)

Seria possível agora rascunhar um conceito do que se está a denominar de bens digitais. Estes seriam aqueles bens incorpóreos, os quais são progressivamente inseridos na Internet por um usuário, consistindo em informações de caráter pessoal que trazem alguma utilidade àquele, tenha ou não conteúdo econômico. (2021, p. 114-115).

Por fim, seguindo a lógica do conceito de bens já apresentada, os bens digitais patrimoniais nada mais são do que os ativos incorpóreos disponíveis em ambiente

---

<sup>2</sup> Também conhecidos como *Internet banking*, são plataforma digitais e seguras desenvolvidas pelos bancos e que podem ser acessadas através de um aplicativo ou site.

<sup>3</sup> Tipo de programação utilizada para seguir regras específicas e executar tarefas.

<sup>4</sup> Moeda digital que rastreia e garante a segurança das transações através de um sistema de criptografia.

<sup>5</sup> Tipo de assinatura eletrônica da pessoa física ou jurídica.

virtual que possuem alguma utilidade para o seu proprietário e valor econômico perante terceiros.

Como o objetivo da presente pesquisa é focado na transferência pós morte dos bens digitais patrimoniais, no próximo ponto será abordado como esse tipo de bem poderá compor a sucessão através da conceituação da chamada herança digital.

### 3.2 HERANÇA DIGITAL

Como vimos anteriormente, a sucessão é o processo pelo qual os bens passam de uma pessoa para outra, podendo ocorrer por ato *inter vivos*, como em caso de compra e venda ou doação, assim como também pode ocorrer por *causa mortis*, quando a pessoa natural morre e seus bens são passados aos sucessores.

Além disso, vimos também que o conjunto de bens deixado pelo falecido e sucedido por transmissão *causa mortis* é chamado de herança. Esse acervo compreende diversos tipos de bens, entre eles os bens materiais e imateriais.

Enquanto os bens materiais e convencionais tem a sua transferência *post mortem* regulamentada pelo Código Civil e pelo Código do Processo Civil, pouco se fala da sucessão dos bens imateriais, principalmente os já conceituados bens digitais.

Com base no que foi exposto até aqui, podemos concluir que a recente evolução e comercialização do meio digital pode ser responsável pela carência de informações sobre o tema. Até poucos anos atrás havia pouquíssima interação entre pessoas no meio virtual, contudo, com o avanço do ambiente digital, os usuários passaram a usar as ferramentas digitais como uma verdadeira extensão da vida, sendo essa a razão principal para o crescente números de usuários nas plataformas digitais.

Pois bem, além dos registros pessoais que ficam documentados nas redes, os internautas também passaram a realizar transações comerciais dentro do ambiente virtual, inclusive fechando contratos e adquirindo patrimônio digital.

Assim, a herança digital é composta pelo conjunto de ativos virtuais, patrimoniais ou existenciais, adquiridos por uma pessoa em vida e que poderão ser repassados aos seus herdeiros através da sucessão *causa mortis*. No mesmo sentido, conceitua Hernandez (2023):

A herança digital refere-se ao conjunto de bens e informações digitais, intangíveis, imateriais e incorpóreos por natureza, deixados por uma pessoa após o seu falecimento.

Isso inclui contas de e-mail, perfis em redes sociais, arquivos armazenados em nuvem, sites, blogs, fotografias digitais, moedas digitais e qualquer outra forma de conteúdo gerado e armazenado em meios digitais.

Contudo, o Brasil ainda não elaborou nenhuma lei específica sobre o tratamento *post mortem* dos ativos digitais, isso incentivou as discussões jurídicas sobre a sucessão desses bens, já que os familiares dos falecidos passaram a exigir algum tipo de tratamento de tudo que foi realizado e acumulado virtualmente pelo *de cuius*.

Por não haver regulamentação jurídica sobre o tema, há grande dificuldade de resolver a sucessão dos bens digitais administrativamente, ou seja, diretamente com a empresa responsável pela gestão, comercialização ou desenvolvimento do bem digital que se tem pretensão de herdar.

Muitas vezes as vontades dos familiares não correspondem com o tratamento oferecido pelas empresas, essa divergência de posição levou os potenciais herdeiros a uma tentativa de resolução judicial. A falta de regulamentação legal sobre o tema faz com que os processos sejam resolvidos com base no caso concreto, de maneira que a jurisprudência ainda diverge quanto a solução das questões, mesmo que os casos sejam parecidos.

Em Decisão recente, o Tribunal de Justiça de São Paulo negou o pedido dos familiares que pretendiam acesso à conta de Facebook da filha falecida. A decisão foi baseada no direito de proteção à vontade manifestada em vida pela falecida que utilizou de ferramenta fornecida pela própria plataforma para que sua rede social fosse utilizada como memorial, tornando-se inviável o acesso de terceiros, ainda que possuam o usuário e a senha:

AÇÃO DE OBRIGAÇÃO DE FAZER E INDENIZAÇÃO POR DANOS MORAIS – SENTENÇA DE IMPROCEDÊNCIA – EXCLUSÃO DE PERFIL DA FILHA DA AUTORA DE REDE SOCIAL (FACEBOOK) APÓS SUA MORTE – QUESTÃO DISCIPLINADA PELOS TERMOS DE USO DA PLATAFORMA, AOS QUAIS A USUÁRIA ADERIU EM VIDA – TERMOS DE SERVIÇO QUE NÃO PADECEM DE QUALQUER ILEGALIDADE OU ABUSIVIDADE NOS PONTOS ANALISADOS – POSSIBILIDADE DO USUÁRIO OPTAR PELO APAGAMENTO DOS DADOS OU POR TRANSFORMAR O PERFIL EM “MEMORIAL”, TRANSMITINDO OU NÃO A SUA GESTÃO A TERCEIROS – INVIABILIDADE, CONTUDO, DE MANUTENÇÃO DO ACESSO REGULAR PELOS FAMILIARES ATRAVÉS DE USUÁRIO E SENHA DA TITULAR FALECIDA, POIS A HIPÓTESE É VEDADA PELA PLATAFORMA – DIREITO PERSONALÍSSIMO DO USUÁRIO, NÃO SE TRANSMITINDO POR



HERANÇA NO CASO DOS AUTOS, EIS QUE AUSENTE QUALQUER CONTEÚDO PATRIMONIAL DELE ORIUNDO – AUSÊNCIA DE ILICITUDE NA CONDUTA DA APELADA A ENSEJAR RESPONSABILIZAÇÃO OU DANO MORAL INDENIZÁVEL – MANUTENÇÃO DA SENTENÇA – RECURSO NÃO PROVIDO. (TJ-SP – AC: 11196886620198260100 SP 1119688-66.2019.8.26.0100, Relator: Francisco Casconi, Data de Julgamento: 09/03/2021, 31ª Câmara de Direito Privado, Data de Publicação: 11/03/2021)

Em outro caso semelhante ao primeiro, o Tribunal de Justiça da Paraíba decidiu liminarmente em favor do viúvo que apresentou requerimento de acesso ao perfil do Facebook e Instagram da sua falecida esposa. O tribunal entendeu que, em vida, a falecida teria autorizado o acesso do seu marido as suas redes sociais, já que compartilhou a senha e *login* de acesso com ele.

Desse modo, a Decisão concluiu que tal permissão deverá ser continuada após a morte da usuária dos perfis, sendo essa presunção da vontade da falecida. Diante disso, o Tribunal afastou a previsão contratual oferecida pelos termos de uso do Facebook e acatou o pedido do viúvo:

AGRAVO INTERNO. DECISÃO QUE PROIBIU EXCLUSÃO DE CONTAS EM FACEBOOK E INSTAGRAM DE PESSOA FALECIDA. POSSIBILITANDO ACESSO DO EX-CÔNJUGE AO PERFIL COMO MEMORIAL. DADOS DE FOTOS DO AGRAVANTE E CASAL QUE INTERESSAM À FAMÍLIA. DIREITO HEREDITÁRIO. PRESERVAÇÃO DA INTIMIDADE DA FALECIDA COM EXCLUSÃO DE CONVERSAS PARTICULARES ANTERIORES AO SEU ÓBITO. DECISÃO QUE NÃO CAUSA PREJUÍZO À EMPRESA. MANUTENÇÃO. DESPROVIMENTO DO AGRAVO INTERNO (...) Destarte, óbvio que ninguém teria a posse de senhas de outrem, mesmo um casal, se não fosse por consentimento mútuo, como no caso, e que não se limitava somente às redes sociais, mas de contas de e-mails, contas bancárias, cartões de crédito etc., pois era da natureza da relação esta cautela, exatamente para casos emergenciais, como este.

Portanto, neste passo, aduziu que deveria ser afastado o rigor da regra contratual de adesão ao Facebook quanto à exclusão da conta com o falecimento, repise-se, que não foi violada e, no mérito, admitir a posição do AGRAVANTE como administrador do Perfil memorial mantendo-se todas os registros e publicações existentes na ocasião em que o AGRAVADO o retirou do ar, concedendo a requerida LIMINAR de Tutela Antecipa da que não traz qualquer prejuízo ao réu. (TJ-PB - AI: 08084783820218150000, Relator: Des. Marcos Cavalcanti de Albuquerque, 3ª Câmara Cível)

As jurisprudências acima demonstram que, apesar de semelhantes, os casos concretos podem e são decididos de maneira completamente divergentes. Enquanto um seguiu a disposição dos termos de uso da empresa responsável pela rede social, o outro decidiu de maneira totalmente diversa, acatando a vontade da falecida e do seu viúvo.

Apesar da inexistência de tratamento legal específico e escassez de casos práticos que trabalhem a herança digital patrimonial, é possível que haja a análise dos

julgados relativos aos bens existenciais que chegam a citar a herança patrimonial digital.

Com base nisso, o Tribunal de justiça de Minas Gerais julgou improcedente o pedido de uma esposa que tinha a intenção de acessar os aparelhos pessoais do seu falecido marido, sendo os aparelhos desenvolvidos e comercializados pela empresa Apple. Em vida, a requerente não possuía as senhas de acesso aos aparelhos eletrônicos do seu falecido marido, por essa razão foi a juízo pedindo que seu acesso aos dispositivos fosse liberado.

Contudo, não havendo demonstração de motivação válida para acessar os dispositivos pessoais do *de cujus*, a decisão julgou improcedente os pedidos autorais como forma de preservar a intimidade do falecido:

EMENTA: AGRAVO DE INSTRUMENTO. INVENTÁRIO. HERANÇA DIGITAL. DESBLOQUEIO DE APARELHO PERTENCENTE AO DE CUJUS. ACESSO ÀS INFORMAÇÕES PESSOAIS. DIREITO DA PERSONALIDADE. A herança defere-se como um todo unitário, o que inclui não só o patrimônio material do falecido, como também o imaterial, em que estão inseridos os bens digitais de vultosa valoração econômica, denominada herança digital. A autorização judicial para o acesso às informações privadas do usuário falecido deve ser concedida apenas nas hipóteses que houver relevância para o acesso de dados mantidos como sigilosos. Os direitos da personalidade são inerentes à pessoa humana, necessitando de proteção legal, porquanto intransmissíveis. A Constituição Federal consagrou, em seu artigo 5º, a proteção constitucional ao direito à intimidade. Recurso conhecido, mas não provido. (TJ-MG – AI: 10000211906755001 MG, Relator: Albergaria Costa, Data de Julgamento: 27/01/2022, Câmaras Cíveis / 3ª CÂMARA CÍVEL, Data de Publicação: 28/01/2022)

Por outro lado, a mesma Decisão compreendeu que é possível que haja a partilha do patrimônio digital, desde que haja a demonstração da motivação válida para acesso o aparelho do *de cujus* (Mendonça, 2023), conforme dispõe o conteúdo da decisão que julgou o Agravo de Instrumento:

Com efeito, dispõe o artigo 1.791 do Código Civil que a herança defere-se como um todo unitário, ainda que vários sejam os herdeiros – o que inclui não só o patrimônio material do falecido, como também o imaterial, onde estão inseridos os bens digitais de vultosa valoração econômica, como as mídias digitais de propriedade intelectual do falecido e até mesmo as moedas digitais, como as criptomoedas ou o recentíssimo nonfungible token – NFT, ativo de grande ascensão no espaço virtual.

Assim, há de se reconhecer a existência da herança digital, uma vez que os ativos digitais poderão ser suscetíveis de negociações comerciais, levando em conta o seu reconhecido conteúdo econômico-patrimonial.

E inserido nesse contexto, possui entendimento de que a autorização judicial para o acesso às informações privadas do usuário falecido deve ser concedida apenas nas hipóteses de haver relevância para o acesso de dados mantidos como sigilosos.

Portanto, a decisão reconheceu o direito a sucessão dos bens patrimoniais e digitais através da formação da herança digital. Contudo, é nítido que a inexistência de lei específica que disciplina o tema traz insegurança jurídica aos proprietários de bens digitais, isso porque o tratamento que o acervo digital e sucessório irá receber depende de como o magistrado irá interpretar o caso concreto.

## 4 NATUREZA JURÍDICA DAS TRANSAÇÕES EM JOGOS DIGITAIS

Os jogos digitais se tornaram uma parte importante da cultura contemporânea, cativando milhões de jogadores em todo o mundo. Dentro desse ambiente digital, ocorrem diversas transações monetárias. Esse capítulo analisa as complexidades inerentes às compras realizadas em jogos digitais, examinando suas implicações legais à luz do Código do Consumidor e do Código Civil.

### 4.1 DO CARATER PATRIMONIAL E COMERCIAL DAS TRANSAÇÕES QUE OCORREM ATRAVÉS DOS JOGOS DIGITAIS

Entendido o conceito de bens virtuais, é necessário esclarecer que há alguns produtos e serviços que possuem serventia unicamente digitais, isso é, sem a possibilidade da oferta presencial de consumo. Esse é justamente o caso dos jogos virtuais.

Os jogos virtuais são um tipo ferramenta desenvolvida por uma empresa especializada que a disponibiliza eletronicamente para que os usuários se conectem através da internet por meios computadores, celulares, tablets, etc. As plataformas virtuais e aplicativos permitem que haja interatividade dos diversos usuários de maneira simultânea, sem a necessidade de estarem no mesmo ambiente físico.

Contudo, os jogos eletrônicos evoluíram ainda mais, permitindo que haja um comércio próprio dentro da plataforma. Assim, os usuários dos *games* podem realizar transações comerciais dentro do ambiente virtual, como por exemplo: compra de moedas exclusivas dos jogos virtuais e de acessórios que possuem serventia dentro do *game*.

Desse modo, acerca do tema, é necessário investigar duas grandes questões: i. Os jogos digitais possuem caráter patrimonial e comercial? ii. Há reconhecimento da relação de consumo existente entre o usuário do game e o próprio jogo digital?

O caráter patrimonial pode ser comprovado através dos investimentos financeiros dos usuários dentro das plataformas digitais. Ora, por quais razões os usuários investiriam quantias monetárias reais em jogos virtuais que, a princípio, tinham como único objetivo garantir entretenimento dos jogadores?

Podemos responder à pergunta acima da seguinte forma: os jogos virtuais permitem uma verdadeira imersão dentro do ambiente virtual. Isso porque, diferente dos antigos jogos disponibilizados eletronicamente, os usuários atuais dessas plataformas não ficam limitados apenas a controlar o seu avatar dentro do jogo.

Atualmente, as plataformas desenvolvedoras dos jogos permitem o contato entre os usuários de maneira imediata e à distância, o que facilita a interação entre os jogadores em diversas partes do mundo e a sensação de que o usuário pertence ao ambiente virtual.

Há jogos que exigem uma assinatura paga em dinheiro real para que se possa ingressar na plataforma. Por outro lado, há também jogos ofertados gratuitamente, mas que oferecem um verdadeiro mercado dentro do universo virtual, seja para melhorar o desempenho do jogador ou simplesmente para que haja melhor customização dos personagens.

Esse tipo de transação é conhecido como “compras in game”, na qual de um lado há o usuário do jogo buscando emergir no ambiente fictício e virtual. E do outro lado há a desenvolvedora do jogo, que lucra com as compras realizadas pelos jogadores.

Nos jogos virtuais estilo *Pay to Win*<sup>6</sup>, os usuários necessitam investir dinheiro para que haja a evolução dentro do jogo, essa evolução pode ocorrer através da compra ou melhoramento de equipamentos. Quanto mais evoluída, maior o valor monetário da conta do usuário.

No mesmo sentido, dispõe Paulo Nilson de Oliveira Lopes sobre o jogo Counter Strike: Global Offensive (CS:GO):

O mercado virtual desse jogo é tão vasto que ao realizar uma pesquisa simples por “faca” no mercado da comunidade é possível encontrar este item com seu valor oscilando entre R\$ 373,32 e R\$ 10.763,14 (VALVE, 2020). Um dos motivos do sucesso deste é devido ao fato de que a empresa responsável não interfere em nada nas transações, os preços são dados pela própria comunidade levando em conta o desenho contido na arma, sua condição e a coleção na qual ela faz parte.

(...)

Neste segundo caso tem-se como exemplo o comércio de uma modificação visual vendida pelo preço de ¥ 260 mil (cerca de R\$ 152 mil). O Visual Dragon Lore parou de ser adquirida dentro do jogo e sua obtenção se dá apenas através da compra de outros jogadores, essa arma é uma das mais cobiçadas pelos jogadores de CS:GO e também uma das mais caras entre todas as disponíveis” (ABREU, 2020).

Sendo, pois, um mercado que gira enorme montante em dinheiro, deve-se o profissional do direito atentar-se a essa nova realidade, averiguando toda e

---

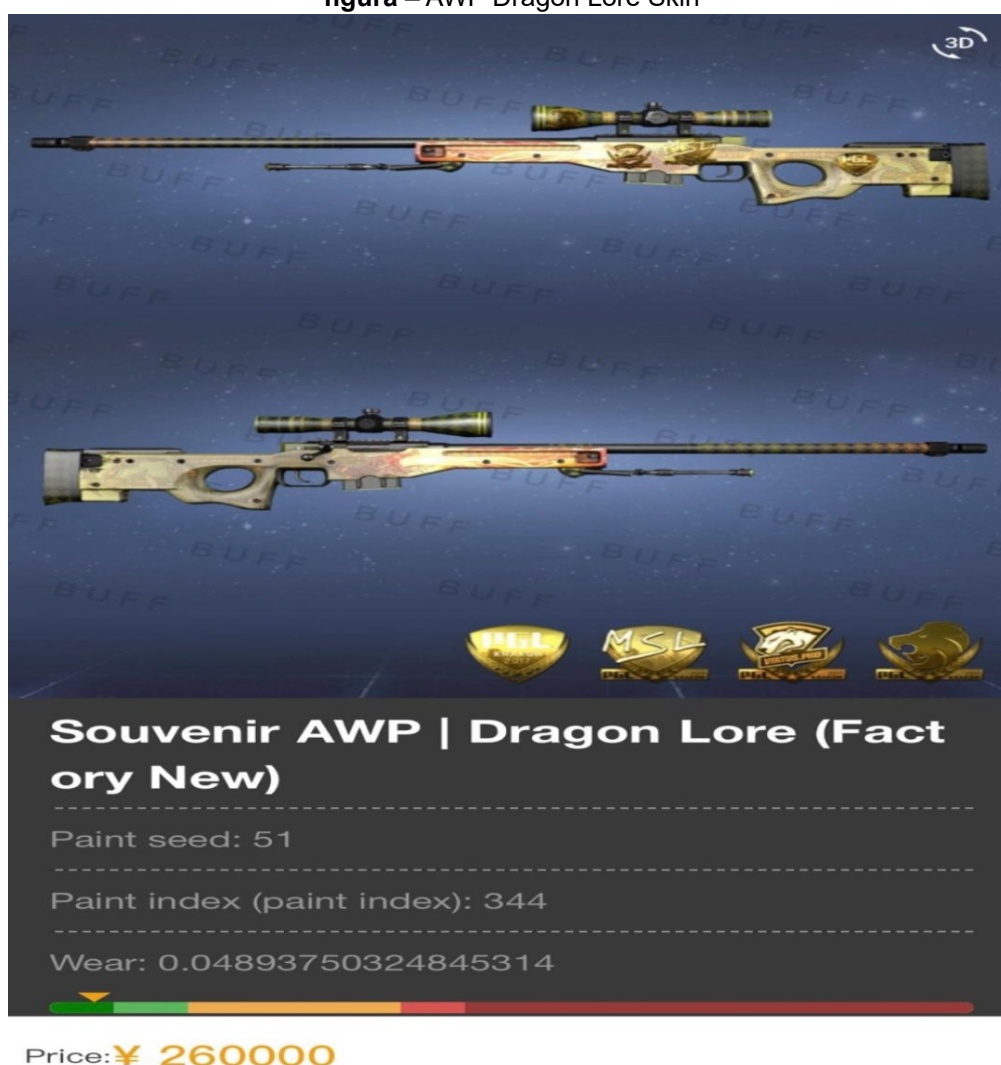
<sup>6</sup> Em tradução livre significa “pague para ganhar”.

qualquer possibilidade de patrimônio dentro de jogos eletrônicos, pois observe, o valor no qual uma skin foi vendida daria para comprar cerca de 3 (três) carros populares (Lopes, 2022).

Os itens comprados dentro dos jogos virtuais podem valorizar ou desvalorizar com o passar do tempo, o que permite que os usuários dos jogos e compradores se organizem para que haja o melhor proveito econômico possível.

Podemos citar o item denominado de “AWP Dragon Lore Skin”, pertencente ao jogo *Counter Strike: Global Offensive (CS:GO)*. Conforme divulgação do Buff163<sup>7</sup> na rede social twitter/X, o item foi vendido em 2020 por ¥260000, convertendo para a moeda brasileira, atualmente o item chegaria a valer R\$ 8.795,80<sup>8</sup>:

**figura – AWP Dragon Lore Skin**



**Fonte:** perfil do twitter/X do Buff163

<sup>7</sup> Site especializado em transações de itens obtidos em jogos virtuais.

<sup>8</sup> Conversão de moedas realizada no dia 16 de outubro de 2023 no site do Banco Central do Brasil.

Contudo, apesar da *skin* não implicar em nenhuma vantagem para os usuários, o preço elevado é justificado tendo em vista que o item é muito procurado entre os jogadores, bem como é muito raro por fazer parte de uma edição limitada. Diante disso, atualmente há sites especializados justamente na compra, venda e troca dos itens dos jogadores, é o caso da Steam, desenvolvida pela empresa Valve.

A Steam é uma plataforma oficial que permite a interação dos usuários de jogos digitais com o objetivo de facilitar as transações comerciais de forma segura. Assim, o usuário pode anunciar um bem do seu acervo digital com o objetivo de vendê-lo a outro jogador.

Contudo, a plataforma possui limitações. Conforme dispõe as regras da própria Steam, essa não permite que os fundos obtidos por compras e vendas sejam transferidos a contas bancárias de qualquer titularidade. Todos os valores obtidos nas transações são adicionados a carteira Steam, com essa carteira é possível comprar itens para si ou para outros usuários.

É justamente essa limitação que leva os jogadores a buscarem outras plataformas não oficiais que permitam a transferência dos valores de venda e transações diretamente para as contas bancárias, como é o caso da Dmarket.com ou o SkinWallet. Esses sites comercializam itens dos jogadores da mesma maneira que a plataforma oficial, contudo, por serem extraoficiais, os jogos não se responsabilizam por erros de transações fraudulentas que ocorrem nesse ambiente.

Por tudo que foi exposto, podemos concluir que o caráter patrimonial dos jogos digitais é identificado a partir do investimento financeiro realizado pelos usuários na compra do próprio jogo ou de itens a ele relacionados.

Além disso, o mercado dos jogos valoriza ou desvaloriza com o decurso do tempo, fazendo que os usuários estudem o mercado digital dos jogos e avaliem as melhores formas de investir seu patrimônio.

Dito isso, apesar de não existir lei especial que regule o mercado, podemos analisar a aplicabilidade do Código de Defesa do Consumidor. Isso porque, conforme será visto, o jogador se enquadra no conceito de consumidor, pois utiliza a ferramenta como destinatário final, e a empresa desenvolvedora se enquadra no conceito de fornecedor, pois exerce atividade de desenvolvimento e comercialização dos jogos digitais.

Entendendo o caráter consumerista dessa relação jurídica, não há ainda doutrina uniformizada sobre a natureza das aquisições que ocorrem dentro do ambiente virtual dos jogos digitais.

Por essa razão, o subtópico seguinte tem o objetivo de apresentar diferentes opiniões e ao fim analisar como os artigos do Código de Defesa do Consumidor e do Código Civil se aplicam ao tema.

#### 4.2 DA NATUREZA DAS AQUISIÇÕES DENTRO DO AMBIENTE DOS JOGOS VIRTUAIS À LUZ DO CÓDIGO DE DEFESA DO CONSUMIDOR E DO CÓDIGO CIVIL

Como dito antes, as empresas desenvolvedoras dos jogos se encaixam no conceito de fornecedor. Todavia, ainda há uma discussão quanto a natureza comercial dos jogos digitais e das transações dentro dos *games*, ou seja, busca-se saber se os desenvolvedores estão oferecendo um produto ou um serviço digital.

Há quem entenda que os usuários adquirem verdadeiros objetos virtuais, ou seja, produtos. Por outro lado, há também quem entenda que o usuário esteja apenas contratando um serviço digital. É como se os desenvolvedores dos jogos fornecessem os acessórios como um *plus* a ser utilizado unicamente dentro do ambiente virtual, sem a possibilidade do usuário adquirir a propriedade daqueles acessórios, visto que a propriedade é exclusiva dos desenvolvedores dos jogos.

Assim, entende Marcelo Mattoso (2022):

Na prática, quando falamos em “bens virtuais”, estamos nos referindo a tudo aquilo que é comercializado dentro dos jogos eletrônicos. Todo e qualquer item, skin, música, arte, som, ou seja, todo conteúdo comercializado in-game e que altere ou incremente a experiência do usuário é chamado (equivocadamente, a meu ver) de “bem virtual”.

Isso porque, logo de cara há controvérsia acerca da nomenclatura “bem”, já que, na prática, eles funcionam e são comercializados muito mais como serviços do que produtos. Isso se dá pelo fato de que todos os componentes que integram um jogo eletrônico fazem parte daquela obra digital e tudo ali inserido é protegido por leis e tratados de Direitos Autorais, sendo propriedade intelectual das desenvolvedoras, e não dos jogadores.

Personagens, skins, características, marcas, logomarcas, itens dos eventos, sons, músicas, dentre outros, são bens integrantes da propriedade intelectual das desenvolvedoras e seus licenciantes, protegidos pela legislação de direitos autorais. Todos esses elementos são integrantes do jogo e não podem ser extraídos e reutilizados fora dele. O que se pretende dizer é que o jogo é uma obra única e indivisível. E isso quem determina é a desenvolvedora, já que ela é a criadora daquela obra.



De forma diversa, o Procon de Aracaju destaca a natureza de produtos dos jogos eletrônicos, afirmando ainda que o consumidor adquire o bem através de compra, o que não seria possível se estivéssemos falando de contratação de serviço:

De acordo com o Código de Defesa do Consumidor (CDC), por se tratar de bens imateriais, os jogos virtuais são considerados produtos. Em sua grande maioria, são comercializados através das plataformas digitais, como aplicativos e sites eletrônicos.

Diante disso, o consumidor que adquire um produto, seja software, autorizações ou outros, tem o prazo de até 7 dias para se arrepender da compra. O coordenador geral do Procon Aracaju, Igor Lopes, ressalta esse direito (Procon Aracaju, 2022).

Diante da divergência acima apresentada, deverá ser realizada uma análise dos outros dispositivos do Código de Defesa Consumidor. Desse modo, esse diploma legal estabelece que *“Produto é qualquer bem, móvel ou imóvel, material ou imaterial”* (Brasil, 1990, cap. I, art. 3º, parágrafo 1º).

Enquanto serviço é definitivo como *“qualquer atividade fornecida no mercado de consumo, mediante remuneração, inclusive as de natureza bancária, financeira, de crédito e securitária, salvo as decorrentes das relações de caráter trabalhista”* (Brasil, 1990, cap. I, art. 3º, parágrafo 2º).

Pois bem, diante da conceituação legal acima, os itens adquiridos dentro dos ambientes dos jogos virtuais podem ser enquadrados dentro do conceito de produtos, uma vez que se trata de bens móveis e imateriais, que uma vez adquiridos pelos usuários dos jogos, ficam disponíveis para usos exclusivos deles até que eles mesmo decidam repassar para outros jogadores por meio de troca ou venda do item.

Diante disso, engana-se quem acredita que a comercialização dos produtos adquiridos no ambiente dos jogos virtuais é impossível, visto que hoje há *sites* (oficiais e não oficiais) especializados que permitem a troca, a venda ou a compra desses itens, conforme já foi explicado no ponto anterior.

Após a transação econômica, o consumidor adquirente do produto possui a faculdade de utilizá-lo dentro do próprio ambiente virtual dos jogos ou pode trocar e vender o bem em outros sites especializados, permitindo que haja um retorno financeiro após a venda do bem virtual.

Com base nisso, podemos discordar de Mattoso quanto ele se refere as transações como simples contratação de prestação de serviços entre o usuário do game e a empresa desenvolvedora da ferramenta. Isso porque, com base no artigo 1.228 do Código Civil, podemos dizer que o usuário se torna proprietário do bem pois

“tem a faculdade de usar, gozar e desfrutar da coisa, e o direito de reavê-la do poder de quem quer que injustamente a possua ou detenha”.

Sobre o tema, afirma Bruno Zampier (2020, p. 137-138):

Sendo todos esses bens integrantes do patrimônio digital, o direito de propriedade dos bens digitais deveria gozar das mesmas faculdades jurídicas existentes para a propriedade de roupagem tradicional, previstas no art. 1228 do Código Civil.

Logo, além do evidente uso (*jus utendi*) e gozo (*jus fruendi*) que se possa fazer desses bens jurídicos, há que se garantir ao proprietário o direito de dispor (*jus Abutendi*). Exercendo a faculdade de dispor, o proprietário poderia deletar o ativo digital, fornecê-lo em garantia a um credor, bem como aliená-lo onerosa (celebrando uma compra e venda) ou gratuitamente (realizando uma doação).

(...)

Quanto à faculdade de reivindicar (*jus perseguendi*), recorde-se que esta nascerá a partir do momento em que um integrante da coletividade vier a descumprir o dever jurídico genérico de abstenção que a lei lhe impõe. Violado o direito subjetivo do proprietário, surgirá para este a pretensão de retomada do bem ou a possibilidade de utilização de outra medida que lhe for conveniente.

Tendo em vista que o conceito de propriedade está diretamente ligado a função social da coisa, é necessário que haja a demonstração do princípio da função social dos bens virtuais. Contudo, por não haver uma legislação oficial que regule os bens digitais patrimoniais ou não, não há um conceito definitivo desse princípio aplicado aos bens digitais, o que permite realizar uma analogia ao conceito de função social dos contratos.

Ora, tanto o ingresso nos jogos virtuais, quanto as transações comerciais realizadas dentro dos games são permitidas após a assinatura dos termos e condições de uso, sendo esse um documento elaborado pela desenvolvedora dos jogos na função de contratado e assinado pelo usuário do jogo na função de contratante.

Ou seja, os termos e condições de uso funcionam como um contrato que garante direitos e deveres aos seus assinantes. Diante disso, o princípio da função social dos contratos serve aos jogos virtuais, conforme dispõe os artigos do código civil:

Art. 421. A liberdade contratual será exercida nos limites da função social do contrato.

(...)

Art. 421-A. Os contratos civis e empresariais presumem-se paritários e simétricos até a presença de elementos concretos que justifiquem o afastamento dessa presunção, ressalvados os regimes jurídicos previstos em leis especiais, garantido também que:

- I – As partes negociantes poderão estabelecer parâmetros objetivos para a interpretação das cláusulas negociais e de seus pressupostos de revisão ou de resolução;
  - II – A alocação de riscos definida pelas partes deve ser respeitada e observada; e
  - III – a revisão contratual somente ocorrerá de maneira excepcional e limitada.
- (Brasil, 2002, livro I, título V, cap. I).

Desse modo, a função social do contrato é observada quando o instrumento contratual atende ao interesse das partes sem prejudicar terceiros. Bem como, no contrato não pode haver disparidade que cause a desvantagem excessiva de uma das partes, devendo ser elaborado respeitando a boa-fé.

Desse modo, dispõe Zampier (2020, p. 150-151):

O titular de um bem digital, no pleno exercício das faculdades que emanam de seu domínio, tais como o uso, gozo e disposição, pode livremente ceder a outrem o uso desta titularidade, como consectário do exercício de seu direito subjetivo. O comodatário do bem digital, além do dever de restituir o bem conforme a convenção, deve utilizá-lo nos estritos fins sociais que motivaram a cessão. E ao assim agir, irá atender não apenas aos interesses das partes contratantes, mas fundamentalmente os interesses de toda a coletividade, auxiliando na construção de uma sociedade livre, igualitária e principalmente solidária.

Portanto, é evidente que os bens virtuais já exaustivamente citados possuem natureza de produtos, conforme definição do Código de Defesa do Consumidor. Isso porque são adquiridos através de uma transação patrimonial na qual o consumidor paga o valor para que possa adquirir o bem, enquanto o fornecedor transfere o objeto para a conta virtual do usuário.

Além disso, a natureza de aquisição dos bens virtuais está demonstrada no código civil, permitindo a possibilidade de exercer a propriedade sobre o bem virtual, conforme foi demonstrado.

## 5 A SUCESSÃO DOS PRODUTOS ADQUIRIDOS DENTRO DOS JOGOS VIRTUAIS COMO COMPONENTES DA HERANÇA DIGITAL PATRIMONIAL

Vimos em capítulos anteriores que à medida que os jogos virtuais se tornam mais imersivos e integrados às nossas vidas, os itens adquiridos nesses mundos digitais podem representar um valor financeiro significativo. No entanto, a falta de clareza jurídica sobre como esses ativos podem ser transmitidas após a morte de um jogador levanta questões fundamentais.

Este capítulo examinará as complexidades legais e práticas relacionadas ao planejamento sucessório desses ativos, considerando aspectos como a propriedade, transferência e regulamentações relevantes.

### 5.1 DA SUCESSÃO TESTAMENTARIA APLICADA AOS BENS DIGITAIS

Conforme já explicado no primeiro capítulo desse trabalho, a sucessão *causa mortis* pode ocorrer de duas formas: legítima e testamentaria. A sucessão legítima compreende a transferência e partilha da bem conforme disposição da lei, dando a cada herdeiro sua quota parte da herança em observância aos limites legais.

Por outro lado, a sucessão testamentaria é aquela na qual o falecido manifesta a sua última vontade, é um documento no qual o autor da herança determina como deverá ser realizada a partilha dos bens e quem deverá participar da sucessão.

Vale lembrar que o *de cujus* só poderá dispor da totalidade da herança em testamento se não existirem herdeiros necessários. Caso contrário, o testamento ficará limitado a 50% dos bens do falecido, sendo os outros 50% transmitidos conforme a sucessão legítima.

Diante disso, sabendo que o testamento é perfeitamente válido quanto aos bens convencionais deixados pelos falecidos. Nada mais justo do que permitir que a sucessão testamentária também abranja os bens digitais, sejam eles patrimoniais ou existenciais. Sobre o tema, argumenta Bruno Zampier (2022, p. 283 – 284):

Sendo o testamento a via voluntária ofertada pelo ordenamento jurídico para reger a transmissão dos bens por ocasião da morte, deve-se admitir que esse instrumento possa também regulamentar a sucessão dos bens digitais, com as observações que se seguem.

Quanto aos bens digitais patrimoniais: seriam dignos de ser transmitidos, por integrarem o acervo patrimonial do *de cujus*, por meio da sucessão legítima ou mesmo testamentária. Polêmica poderá haver sobre o valor desses bens,

dado este essencial para que se proceda ao cálculo da parte indisponível em testamento. Se for o caso, pode-se inclusive solicitar a convocação de um perito, nos termos dos arts. 156 a 158 do NCPC, a fim de se imputar o valor devido àquele ativo deixado.

Portanto, com base no que foi exposto até aqui, os bens digitais merecem integrar a sucessão, assim como merecem também serem partilhados através da sucessão testamentária. Podemos concluir que há a necessidade de regulamentar uma nova modalidade de sucessão testamentária, qual seja: o testamento aplicado ao bem digital.

Assim, o testamento de bens digitais poderá ser compreendido como um documento legal que contém instruções e disposições sobre a forma que os ativos digitais e informações online de uma pessoa devem ser tratados após a sua morte. É um componente importante do planejamento de herança digital e pode abordar uma variedade de questões relacionadas aos ativos digitais, como contas de mídia social, e-mails, arquivos digitais, criptomoedas e outros bens e informações online.

Diante do conceito acima, é necessário diferenciar os termos “testamento digital” e “testamento de bens digitais”. O primeiro, refere-se ao testamento digitalizado e documentado através de ferramentas digitais. Enquanto o segundo, refere-se ao conteúdo do testamento, especificando a qualidade digital da herança a ser testada.

Para explicar melhor a diferença dos termos acima, podemos usar como exemplo um projeto de lei que tem o objetivo de alterar o atual Código Civil quanto a possibilidade de testamento e codicilo digitais. Em 2021, a Comissão de Constituição e Justiça (CCJ) da Câmara dos Deputados aprovou o Projeto de Lei 5820/19, esse atualmente encontra-se aguardando a apreciação do Senado Federal.

Pois bem, conforme dispõe o texto acima, o projeto de lei tem a pretensão de alterar os artigos 1.864 e 1.876 do diploma legal já citado. Tais artigos disciplinam a forma de elaboração do testamento, que atualmente só é permitido de forma manual ou mecanizada. Vejamos a redação atual dos mesmos artigos acima citados:

Art. 1.864. *Omisses*

(...)

Parágrafo único. O testamento público pode ser escrito manualmente ou mecanicamente, bem como ser feito pela inserção da declaração de vontade em partes impressas de livro de notas, desde que rubricadas todas as páginas pelo testador, se mais de uma.

Art. 1.876. O testamento particular pode ser escrito de próprio punho ou mediante processo mecânico.

§ 1º Se escrito de próprio punho, são requisitos essenciais à sua validade seja lido e assinado por quem o escreveu, na presença de pelo menos três testemunhas, que o devem subscrever.

§ 2º Se elaborado por processo mecânico, não pode conter rasuras ou espaços em branco, devendo ser assinado pelo testador, depois de o ter lido na presença de pelo menos três testemunhas, que o subscreverão. (Brasil, 2019)

Vejamos abaixo como seria a nova redação dos artigos do Código Civil conforme o Projeto de Lei 5820/19:

Art. 1.864. ....

Parágrafo único. O testamento público pode ser escrito manualmente ou mecanicamente, bem como ser feito pela inserção da declaração de vontade em partes impressas de livro de notas, desde que rubricadas todas as páginas pelo testador, se mais de uma, observando-se, quanto ao testamento digital, as disposições do § 3º do art. 1.876 deste Código.

Art. 1.876. O testamento particular pode ser escrito de próprio punho, mediante processo mecânico ou sistema digital, assinado por meio eletrônico.

§ 3º Se realizado mediante sistema digital, assinado por meio eletrônico, o testador deve utilizar gravação de som e imagem que tenham nitidez e clareza, com a declaração da data de realização do ato, observado ainda o seguinte:

I - a mídia deve ser gravada em formato compatível com os programas computadorizados de leitura existentes na data da efetivação do ato, com a declaração do interessado de que o testamento consta do vídeo e com a apresentação de sua qualificação;

(...)

III – o testador, após 30 (trinta) dias da realização do ato por meio digital, deve validá-lo, confirmando seus termos por intermédio do mesmo meio digital utilizado para sua formalização;

IV – o testamento digital deve ser assinado digitalmente pelo testador, com reconhecimento facial, criptografia SHA-512 (Secure Hash Algorithm-512), tecnologia blockchain, Certificado SSL (Secure Sockets Layer Certificate) e adequação ao disposto na Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais – LGPD), garantindo segurança para o testador; (Brasil, 2019)

Com base na redação do Projeto de Lei, esse prevê a possibilidade do testamento ser escrito de outras maneiras além do processo manual ou mecanizado. Nesse caso, o texto acima inova o ordenamento jurídico ao aplicar a possibilidade de escrever testamento de forma digital, contudo, dispõe de uma série de formalidades a serem cumpridas para que o testamento seja considerado válido.

Ocorre que os documentos digitais podem ser facilmente acessados e manipulados por usuários não autorizados. Diante da importância que possui o testamento, visto que esse tipo de documento dispõe sobre a última vontade do falecido, há a necessidade de protegê-lo das armadilhas virtuais.

Pela análise aqui exposta, vimos que o projeto de lei trata principalmente da forma de elaboração digital do testamento, ou seja, do testamento digital. Todavia, o

documento não foi omissivo quanto ao conteúdo digital do testamento. Assim, o Projeto de Lei 5820/19 pretende acrescentar um terceiro parágrafo e diversos incisos ao artigo 1.876 do Código Civil. Sendo que o inciso dois prevê a qualidade digital do conteúdo do testamento:

II - para a herança digital, constituída de vídeos, fotos, senhas de redes sociais, e-mails e outros elementos armazenados exclusivamente na rede mundial de computadores ou em nuvem, o testamento em vídeo não dispensa a presença das testemunhas para sua validade; (Brasil, 2019)

De acordo com o texto acima, o projeto já contempla a inclusão da herança digital em testamentos. Além disso, o projeto também estabelece a possibilidade de os sucessores herdarem as senhas de contas digitais.

Somado a isso, no tópico anterior vimos que o Tribunal de Justiça da Paraíba, em decisão recente que julgou o Agravo de Instrumento nº 08084783820218150000, concedeu o acesso do viúvo as redes sociais da sua falecida esposa.

Relembrando o ocorrido, tal acesso havia sido negado anteriormente pela empresa desenvolvedora da rede social e restabelecido pela Decisão que entendeu da seguinte forma: se o casal compartilhava as senhas das contas virtuais em vida, nada mais justo do que permitir a continuidade do acesso do cônjuge sobrevivente as redes sociais da esposa já falecida, presumindo que a manutenção do acesso ocorre conforme a vontade do *de cujus*.

Por outro lado, vimos também que outros julgados não permitiram o acesso dos familiares as contas digitais dos falecidos, pois poderia haver a violação da intimidade e privacidade do *de cujus*.

Portanto, o grande empecilho para que os sucessores tenham acesso as redes sociais é justamente a questão da proteção à privacidade do falecido, bem como respeito aos termos de uso das plataformas virtuais.

Quanto a privacidade dos falecidos, havendo comprovação de que o *de cujus* deseja e permite o acesso de terceiros as suas contas virtuais após o seu falecimento, é provável que os tribunais decidam de forma favorável aos sucessores que desejam acesso as contas.

Sendo assim, a melhor forma de garantir o acesso de terceiros às contas digitais do falecido é através de um documento que especifique a conta virtual, as pessoas que terão acesso as contas e quais ações poderão ser realizadas por essas pessoas quando estiverem com livre acesso as contas virtuais do *de cujus*.

Para isso, o planejamento sucessório é um importante instrumento jurídico que tem como objetivo regulamentar como o acervo patrimonial e afetivo será partilhado entre os herdeiros do falecido.

O planejamento é realizado ainda em vida, seguindo a vontade do autor da herança e especificando quem serão os seus futuros herdeiros. Diante disso, o planejamento sucessório é o ato realizado por aqueles que possuem algum tipo de relação sucessória, com o objetivo de organizar como se dará a futura partilha de bens.

Assim, o planejamento tem um efeito preventivo, além de manifestar a vontade do falecido também evita que os sucessores entrem em conflito pela herança. Sobre o tema, conceitua Hinoraka e Tartuce (2019, p. 88):

Em suma, pode-se afirmar que o planejamento sucessório é o conjunto de atos e negócios jurídicos efetuados por pessoas que mantêm entre si alguma relação jurídica familiar ou sucessória, com o intuito de idealizar a divisão do patrimônio de alguém, evitando conflitos desnecessários e procurando concretizar a última vontade da pessoa cujos bens formam o seu objeto.

Os mesmos autores acreditam que uma das mais importantes formas de planejamento sucessório é o testamento. Isso porque que o testamento abre a possibilidade de dispor não só do conteúdo patrimonial, mas também do conteúdo existencial. Conforme explicam os autores:

Além da possibilidade de ter um conteúdo patrimonial, o Código Civil em vigor é expresso ao prever as disposições testamentárias de caráter não patrimonial (art. 1.857, §2º). A título de exemplo das últimas, é possível reconhecer um filho por ato de última vontade, constituir uma fundação com o nome do falecido, nomear administradores e atualizadores de obras ou criações intelectuais, determinar o destino de material genético ou de embriões, fazer recomendações de caráter ético e comportamental aos filhos e netos, tratar do uso de conteúdo digital post *mortem*, entre outras previsões com grandes repercussões práticas na contemporaneidade. (Hinoraka; Tartuce; 2019, p. 103)

Diante da insegurança jurídica promovida pela inexistência de aparato legal, é evidente que a melhor forma de garantir e comprovar o acesso às contas digitais é através de um documento que oficialize a transmissão de logins e senhas aos herdeiros, sendo justamente esse o papel do testamento.

Quanto a obediência aos termos de uso das contas virtuais, o Estado de Delaware (EUA) é um exemplo de como o governo pode intervir e regulamentar o acesso de herdeiros as contas digitais. Em 2015, entrou em vigor a *House of Bill 345*, com a seguinte tradução realizada por Zampier:



Reconhecendo o crescimento percentual do número de pessoas que conduzem sua vida de forma online e que isto tem trazido desafios após a morte ou incapacidade destas, este Ato autoriza especificamente que inventariantes acessem e controlem os ativos e contas digitais de uma pessoa incapacitada ou morta, sob uma procuração, descendentes ou instituidores, e beneficiários de confiança. O ato deve ser construído deliberadamente para se permitir tal acesso e controle, especialmente quando expressamente provido por um instrumento escrito. (Delaware, 2014, *apud* Zampier, 2020, p. 335 - 336)

A lei acima elaborada pelo estado do Delaware, permite a administração dos ativos e contas digitais de pessoas falecidas por terceiros, desde que esses estejam munidos de um documento escrito que comprove autorização para esses tipos de atos.

Essa lei é um exemplo de como o ente governamental pode regulamentar a sucessão dos bens digitais através de um documento escrito que demonstre a vontade do falecido. No caso, a redação da lei acima fala especificamente do inventariante, contudo, conforme interpretação da jurisprudência brasileira já demonstrada e adaptando a lei estadunidense para o Brasil, qualquer pessoa autorizada pelo *de cuius* poderia ter acesso as contas virtuais.

Ora, o testamento, seja ele físico ou digital, é o documento que demonstra a última vontade dos falecidos, isso significa que, havendo testamento que autorize o repasse das senhas e dos *logins* a terceiros após a morte do testador, não há o que se falar em violação da intimidade e privacidade, pois tal acesso foi permitido pelo próprio falecido. Sendo essa a importância do planejamento sucessório.

Assim, sob a ótica dos jogos digitais, os herdeiros que possuírem acesso as contas de usuário do *game* terão facilidade para administrar a própria conta digital, bem como todo patrimônio interno da plataforma, sem a necessidade de passar pelo judiciário ou pedir autorização para a plataforma.

Contudo, já vimos em tópicos anteriores que muitas plataformas de jogos virtuais não permitem a transferência de acesso as contas digitais aos terceiros. Ou seja, o usuário original não poderia repassar seu *login* e senha a outras pessoas, visto que o acesso tem caráter pessoal.

Por outro lado, vimos também que tal disposição é um tipo de imposição arbitrária dos termos de uso que ocorre por não haver nenhum tipo de legislação aplicada as contas virtuais. Como exemplo, podemos citar a plataforma Wizzards, empresa responsável por jogos como *Dungeons & Dragons*, *Magic The Gathering* e

*Magic The Gathering Arena*, que dispõe em seus termos de uso quanto a propriedade dos itens internos dos jogos por ela desenvolvidos:

7.4. Sem Propriedade. Você não possui propriedade de qualquer Moeda Virtual ou Item Virtual, incluindo os adquiridos com Moeda Virtual Comprada, independentemente de como conseguiu sua licença limitada para acessar a Moeda Virtual ou os Itens Virtuais. Nem a Moeda Virtual, nem os Itens Virtuais possuem qualquer valor monetário ou existência no mundo real. Você não pode trocá-los por dinheiro ou qualquer valor monetário de nós ou outra pessoa, exceto quando previsto em lei. Você não será ressarcido por comprar Moeda Virtual ou Itens Virtuais, exceto nas formas expressamente permitida por nós. (Wizards of the coast, 2022)

Ora, a desenvolvedora afirma expressamente que os usuários não adquirirão propriedade sobre as moedas ou itens virtuais comercializados dentro dos jogos, afirma ainda que tais itens não possuem valor monetário, sendo impossível trocá-los por dinheiro no mundo “real”.

Contudo, uma pequena frase utilizada no regulamento acima possui grande importância e passa quase despercebido pelo leitor, qual seja: “exceto quando previsto em lei”. Interpretando essa frase, podemos concluir que, apesar da imposição dos termos de uso sobre a impossibilidade de valor monetário e comercial dos itens virtuais, havendo tratamento legal sobre a comercialização dos ativos digitais, a plataforma fica obrigada a seguir a imposição da legislação, ainda que essa seja contrária aos termos de uso da empresa desenvolvedora dos jogos.

Os termos de uso das plataformas oferecedoras dos *games* serão analisados com maior cautela no tópico a seguir, sendo o termo de uso acima utilizado para exemplificar como a carência de legislação interfere de forma negativa sobre a disposição dos bens digitais. Os termos de uso das desenvolvedoras dos jogos afirmam expressamente que apesar dos usuários investirem monetariamente no jogo, tal investimento não será devolvido, pois não há propriedade adquirida sobre esses itens.

Contudo, diferente seria se houvesse uma legislação que regulamentasse tais transações que ocorrem dentro do ambiente proporcionado pelos jogos virtuais. Nessa situação hipotética, os termos de uso ficariam vinculados ao respeito dos dispositivos da lei.

Portanto, não havendo legislação específica sobre o tema, uma solução para o impasse jurídico demonstrado até aqui, seria justamente informar no testamento quais pessoas possuem permissão para acessar as redes sociais após a morte do testador.

Além disso, poderia o autor do testamento especificar quais contas virtuais ele deseja repassar o acesso a terceiros após sua morte.

## 5.2 ANÁLISE DOS TERMOS DE USO DAS PLATAFORMAS FORNECEDORAS DOS JOGOS VIRTUAIS

Como visto anteriormente, a herança digital pode ser composta por bens patrimoniais ou existenciais. Retomando a diferença de conceitos, bens digitais patrimoniais são aqueles bens incorpóreos que existem apenas virtualmente e possuem valor econômico, como as criptomoedas. Por outro lado, bens existenciais digitais são aqueles que carregam um valor afetivo e são armazenados virtualmente, como fotos, vídeos, contas em redes sociais.

O presente trabalho é focado nos bens adquiridos através dos jogos virtuais, sendo que esses podem possuir simultaneamente valor patrimonial e existencial, já que são adquiridos onerosamente e ao mesmo tempo podem transmitir a dedicação e o esforço dos usuários que visaram valorizar suas contas virtuais relativas aos games.

Por não haver jurisprudência sobre o tema ou diploma legal, a maneira mais simples de haver a sucessão dos produtos internos dos jogos online seria por meio de acesso dos herdeiros as contas virtuais munidas de *login* e senha. Ou seja, assim como acontece com as contas de Facebook, Instagram e e-mail, abre – se a possibilidade do familiar ou outro herdeiro requerer em juízo o acesso as contas dos jogos online do falecido.

Apesar do conteúdo patrimonial dos produtos adquiridos internamente nos *games*, mais uma vez retoma a questão existencial do acesso as contas virtuais. Isso porque, assim como aconteceu com os perfis de rede social, as empresas desenvolvedoras dos jogos online podem negar o acesso dos herdeiros as contas digitais, argumentando o caráter personalíssimo do jogo e a proteção a intimidade e privacidade do falecido.

Contudo, essa pesquisa ficou restrita apenas a qualidade patrimonial que os produtos adquiridos dentro dos jogos virtuais carregam, bem como a possibilidade dos sucessores herdarem esse patrimônio através da herança digital. Não havendo razões para estender a discussão sobre o caráter existencial das contas de usuário dos jogos.

Diante disso, cabe a discussão sobre a possibilidade de transferência dos bens patrimoniais e até mesmo das contas de usuário dos jogos virtuais, vistos que elas são o meio mais fácil de conseguir acesso aos itens patrimoniais internos.

Não havendo nenhuma lei especial que disciplina a transferência desses itens, seja por ato *inter vivos* ou *causa mortis*, o único regramento que existe são os próprios termos de uso dos jogos virtuais. Ocorre que, analisando os termos alguns jogos online, ficou claro que as empresas impõem condições de uso de maneira abusiva, muitas vezes obrigando os usuários a abrirem mão da propriedade das suas contas virtuais em favor da empresa desenvolvedora dos jogos.

Tal abusividade ocorre porque os termos de uso são elaborados de maneira unilateral por parte das desenvolvedoras de jogos, bem como são impostos aos usuários sem a possibilidade de discussão das cláusulas, tal qual um contrato de adesão. Assim, disciplina o Código do Consumidor em seu artigo 54:

Contrato de adesão é aquele cujas cláusulas tenham sido aprovadas pela autoridade competente ou estabelecidas unilateralmente pelo fornecedor de produtos ou serviços, sem que o consumidor possa discutir ou modificar substancialmente seu conteúdo. (Brasil, 1990, cap. VI – A)

A exemplo disso, podemos analisar o Contrato de Licença de Usuário Final da Blizzard, sendo essa a empresa responsável pelo desenvolvimento de diversos jogos como: *World of Warcraft*, *Diablo*, *Overwatch* e *StarCraft*.

O contrato dessa empresa impõe total propriedade sobre as contas de usuário relacionados aos jogos da desenvolvedora, bem como os itens adquiridos dentro dos jogos. Vejamos abaixo a cláusula 2 do instrumento:

Exceto no caso dos Jogos das Licenciadas, a Blizzard é a proprietária ou licenciada de todos os direitos, títulos e interesses sobre a Plataforma, incluindo os Jogos que sejam produzidos ou desenvolvidos pela Blizzard (“Jogos da Blizzard”), Jogos Personalizados derivados de um Jogo da Blizzard, Contas e todas as respectivas funcionalidades e componentes. A Plataforma poderá conter materiais licenciados por terceiros para a Blizzard, e esses terceiros poderão fazer valer seus direitos de propriedade contra você caso você viole este Contrato. Os seguintes componentes da Plataforma (que não incluem conteúdo ou componentes dos Jogos das Licenciadas) são de propriedade da Blizzard ou por ela licenciados:

i. Todo o conteúdo virtual que aparece na Plataforma, incluindo nos Jogos da Blizzard, tais como:

1. Componentes visuais: Locais, arte, desenhos estruturais ou de paisagem, animações e efeitos audiovisuais;
2. Narrações: Temáticas, conceitos, histórias e arcos narrativos;
3. Personagens: Os nomes, aparências, inventários e bordões de personagens do Jogo;
4. Itens: Bens virtuais, tais como cartões, moedas, poções, armas, armaduras, vestimentas, fantasias, sprays, mascotes, montarias virtuais, etc.;

(...)

vii. Todas as Contas, incluindo o nome da Conta e quaisquer Tags de Batalha associados a uma Conta. O direito sobre qualquer uso de uma Conta deverá ser em benefício da Blizzard. A Blizzard não reconhece a transferência de Contas. É proibido comprar, vender, presentear e trocar qualquer Conta, bem como oferecer qualquer Conta para compra, venda, presente e troca, e qualquer tentativa nesse sentido será nula e poderá resultar na perda da sua Conta; (blizzard, 2022).

De modo semelhante, o jogo *Path of Exile* não permite que os usuários exerçam propriedade sobre as contas virtuais criadas para acesso ao *game*, conforme dispõe a cláusula 14 dos termos de uso sobre o registro de conta:

14. Registro de Conta: Para adquirir ou fazer completo uso de qualquer parte do Website, Materiais e Serviços você precisará registrar uma conta de membro da Grinding Gear Games (“Conta de Membro”). Se você decidir registrar uma Conta de Membro, você garante que todas informações e detalhes pessoais que você fornecer à Grinding Gear Games estarão corretas. (...) Você não pode transferir seu registro ou quaisquer direitos que você possa ter na sua Conta de Membro para qualquer outra pessoa ou entidade. Para evitar dúvidas, você reconhece que você não terá nenhum direito de propriedade na sua Conta de Membro, incluindo, sem restrições, quaisquer Itens Virtuais conectados com tal Conta de Membro. (Path of Exile, 2010).

A plataforma desse jogo, permite que o usuário compre pontos que serão utilizados para pagar por itens virtuais dentro do próprio game, ou seja, os pontos funcionam como uma moeda interna a ser utilizado exclusivamente dentro da plataforma.

Contudo, os termos de uso não permitem a transferência desses pontos para outros usuários, no máximo o que a plataforma autoriza é a troca dos itens adquiridos internamente, vedada a troca com fins de comercialização, conforme dispõe as cláusulas 18, 20 e 23 dos termos de uso:

18. Pontos: A Grinding Gear Games pode oferecer a venda de ‘pontos de jogo’ (“Pontos”) que podem, de acordo com os procedimentos e termos adicionais especificados pela Grinding Gear Games periodicamente, ser usados para pagar por certos bens e serviços incluindo, sem restrições, Itens Virtuais, assim como pode ser oferecido periodicamente pela Grinding Gear Games em relação ao Website, Materiais e Serviços. Você deve possuir uma Conta de Membro ativa para poder comprar Pontos. A Grinding Gear Games reserva o direito de oferecer ou cessar o oferecimento de Pontos por compras ou de restringir a compra de Pontos feitas por você sob seu próprio critério. (...)

20. Não Transferíveis: Você não está autorizado a transferir quaisquer Pontos adquiridos por você (ou quaisquer direitos relacionados a quaisquer Itens Virtuais incluindo, sem restrições, aqueles que você pode comprar com Pontos) para outra pessoa ou entidade, usar tais Pontos para o benefício de qualquer outra pessoa ou entidade, ou lidar com os Pontos ou quaisquer direitos ou interesse nos Pontos de qualquer maneira, exceto conforme explicitamente previsto por estes Termos de Uso.

(...)

23. Troca de Itens Virtuais: Sujeito ao restante destes Termos de Uso, você pode trocar Itens Virtuais com outros jogadores do jogo para seus propósitos pessoais e não comerciais usando os mecanismos de comércio dentro do jogo fornecidos pela Grinding Gear Games e através do uso de APIs oficiais do Website da Grinding Gear Games. Você concorda que, com a máxima extensão permissível da lei, a Grinding Gear Games não terá nenhuma responsabilidade contigo de qualquer natureza que venha ou esteja conectada com qualquer comercialização ou inabilidade de comercialização. (Path of Exile, 2010).

Analizando as cláusulas acima apresentadas, podemos concluir que as desenvolvedoras dos jogos que também são responsáveis pela elaboração dos termos de uso, não abrem espaço para os usuários exercerem propriedade sobre os itens adquiridos dentro das contas virtuais ou até mesmo das contas de usuário propriamente dita, ainda que os jogadores tenham investido tempo e dinheiro nos games.

Tal imposição ocorre por não haver uma legislação que regule o crescente comércio de jogos digitais. Na ausência de diploma legal específico, os termos de uso (contrato) são a única forma de disciplinar as transações que acontecem dentro do ambiente virtual dos jogos, o que dificulta o exercício da herança digital.

Apesar do conteúdo dos termos de uso inibirem o exercício de propriedade por parte dos usuários dos jogos, há a possibilidade das cláusulas contratuais serem revistas no judiciário brasileiro, demonstrando o caráter abusivo das cláusulas contratuais e o caráter patrimonial das aquisições.

Ocorre que os termos de uso funcionam como um contrato de adesão, ou seja, é elaborado de maneira unilateral pela empresa desenvolvedora de jogos e imposto ao usuário do game, sem que ele possa opinar sobre o conteúdo do contrato.

Diante disso, é evidente que o usuário do jogo é colocado em uma posição de desvantagem, pois não cabe a ele discutir as cláusulas contratuais. Por outro lado, a desenvolvedora do jogo é colocada em posição de vantagem excessiva, além de possuir todo o conhecimento técnico sobre o assunto, é de competência da desenvolvedora a elaboração dos termos de uso, abrindo margem para impor cláusulas abusivas.

Contudo, devemos lembrar que a relação entre o usuário e a empresa desenvolvedora do jogo é de consumo. Nesse sentido, dispõe o Código de Defesa do Consumidor:

Art. 51. São nulas de pleno direito, entre outras, as cláusulas contratuais relativas ao fornecimento de produtos e serviços que:

(...)

IV – Estabeleçam obrigações consideradas iníquas, abusivas, que coloquem o consumidor em desvantagem exagerada, ou sejam incompatíveis com a boa-fé ou a equidade;

(...)

§ 1º Presume-se exagerada, entre outros casos, a vantagem que:

I – Ofende os princípios fundamentais do sistema jurídico a que pertence;

II – Restringe direitos ou obrigações fundamentais inerentes à natureza do contrato, de tal modo a ameaçar seu objeto ou equilíbrio contratual;

III – se mostra excessivamente onerosa para o consumidor, considerando-se a natureza e conteúdo do contrato, o interesse das partes e outras circunstâncias peculiares ao caso. (Brasil, 1990, cap. VI)

Portanto, além do estudo dos termos de uso das plataformas digitais, é necessário que haja também um estudo sobre a legislação brasileira aplicada aos bens digitais patrimoniais adquiridos através dos jogos virtuais com intuito de evitar que os consumidores sejam lesados pela abusividade das cláusulas inseridas nos contratos digitais.

Todavia, é necessário ter cuidado quanto ao exercício de propriedade dos bens. Em jogos como *Counter Strike: Global Offensive (CS:GO)*, conforme tudo que foi abordado até aqui, podemos dizer que o exercício da propriedade se configura pois o usuário pode comprar, vender ou trocar os itens com outros usuários do jogo através de uma plataforma própria chamada Steam ou de plataformas não oficiais, configurando verdadeira aquisição do produto.

Por outro lado, em jogos como *Path of Exile*, apesar de ser permitido investir dinheiro real no game com o intuito de adquirir pontos e assim efetivar “compras” dentro do jogo, os termos de uso da plataforma deixam claro que nem os pontos e nem as “compras” podem ser comercializadas pelos usuários do game, dando a entender que o usuário jamais adquiriu a propriedade sobre o produto, apenas foi autorizado a utilizá-lo no ambiente virtual.

Assim, caso seja comprovada a propriedade sobre o ativo os bens adquiridos internamente através de jogos online, os usuários passariam a exercer as funções de uso, gozo e disposição sobre esses tipos de ativo digital. Após o reconhecimento da propriedade, os patrimônios digitais deveriam ser qualificados como patrimônio digital de quem os adquire e, portanto, deveriam ser partilhados após a morte de seus adquirentes.

Todavia, a maior parte dos termos de uso dos jogos virtuais não permitem que o usuário exerça as funções de uso, gozo e disposição dos itens ofertados

internamente pelos jogos virtuais. As plataformas desenvolvedoras de jogos deixam claro que não há exercício de propriedade por parte do consumidor em relação os particulares ofertados nos jogos digitais.

Portanto, não havendo reconhecimento constituição de propriedade sobre o bem digital, também não há como esses bens integrarem a sucessão, visto que transmite -se após a morte apenas os bens que integraram o acervo patrimonial do falecido. Ou seja, não havendo propriedade sobre as contas digitais dos jogos virtuais e seus itens internos, não há como esses bens integrarem a herança, pois para isso o usuário do jogo deveria ter a titularidade dos bens digitais, o que não é o caso.



## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Finalmente, após um extenso trabalho de pesquisa, podemos chegar a uma resposta para a questão apresentada no início desse trabalho.

Para chegar a essa conclusão, primeiramente foi necessário explicar o que é a sucessão *causa mortis* e qual o tratamento que a legislação brasileira aplica a esse instrumento jurídico. Após o estudo de diversos conceitos fornecidos pelos doutrinadores, concluímos que a esse tipo de sucessão nada mais é do que a transmissão da herança, composta por um conjunto bens, direitos e deveres deixados pelo falecido para os seus herdeiros.

Vimos também que sucessão *post mortem* no Brasil é regulamentada principalmente pelo Código Civil. Essa lei apresenta os principais conceitos relacionados a sucessão e seus componentes, bem como determina como deve ser realizado o procedimento de transmissão herança e quem possui legitimidade para suceder.

Foi explicado que a sucessão é dividida em duas espécies: legítima e testamentaria. A primeira delas ocorre quando o falecido não manifestou suas vontades, assim, a lei trata de presumir a vontade do falecido incluindo na sucessão determinados herdeiros, sendo esses parentes do falecido, e distribuindo a herança em respeito as quotas partes pré-determinadas em lei.

Já na sucessão testamentaria, o falecido poderá manifestar sua vontade e declarar quem poderá compor a herança, ainda que queira incluir alguém que não possui qualquer grau de parentesco com ele. Todavia, vimos que, havendo herdeiros necessários (descendentes, ascendentes e cônjuge), o testador só poderá dispor de 50% dos seus bens, sendo os outros 50% partilhados seguindo a sucessão legítima. Não havendo herdeiros necessários, o testador pode dispor da totalidade dos seus bens como bem entender.

Seguindo, o capítulo três trabalhou o conceito de bem como importante componente da herança. Esse tópico expôs algumas classificações de bens, principalmente, quanto ao seu potencial econômico e/ou afetivo, e quanto à sua materialidade ou intangibilidade.

Além disso, esse capítulo introduziu o leitor no universo virtual, apresentado os bens digitais patrimoniais e a sua capacidade de transmissão por meio da sucessão *causa mortis*. O capítulo concluiu que esses bens podem integrar a sucessão através

da formação de herança digital, sendo essa composta pelo conjunto de bens virtuais, sejam eles patrimoniais e/ou existenciais.

O capítulo quatro ingressou no universo dos jogos virtuais e analisou as transações econômicas que ocorrem dentro das plataformas ofertadas pelos jogos. Primeiramente, o capítulo concluiu que as transações tem caráter oneroso e comercial, visto que a forma como as trocas financeiras acontecem dentro dos jogos configuram oferta de itens pelas empresas desenvolvedoras dos jogos e compra desses mesmos itens pelos usuários dos games.

Assim, ficou caracterizada uma relação de consumo entre os jogos e os jogadores que acontece através da oferta e da compra de produtos digitais inerentes as plataformas de jogos. Esses produtos, após comprados, poderão ser trocados ou vendidos pelos próprios usuários, caracterizando todos os elementos do direito de propriedade (usar, gozar, dispor e reivindicar).

Portanto, o tópico concluiu que as transações econômicas que ocorrem dentro dos jogos virtuais caracterizam um comércio de produtos digitais que são ofertados pela plataforma fornecedora e adquiridos pelos usuários consumidores. Após a compra, o usuário passa a exercer propriedade sobre o produto digital.

Ao fim, o tópico cinco analisou o conceito e a aplicação do testamento de bens digitais sob a ótica da jurisprudência brasileira e do direito comparado. Também foi analisado a possibilidade dos herdeiros acessarem as contas digitais do falecido.

Contudo, a legislação brasileira é omissa quanto a sucessão de bens virtuais, inclusive sobre a transmissão da administração de contas virtuais *post mortem*, razão pela qual os julgados não decidem de maneira uniforme, visto que em alguns casos os tribunais permitem o acesso dos familiares do falecido as contas digitais e em outros casos os tribunais não liberaram o acesso de terceiros, sob a justificativa de proteção a intimidade e privacidade do morto.

Diante disso, concluímos que a melhor forma de demonstrar a autorização para o acesso de contas virtuais *post mortem* é através do planejamento sucessório com uso de testamento.

Ainda que na sucessão testamentária haja limitação imposta pela legítima, podemos concluir que essa modalidade de transmissão de bens *post mortem* ainda é a melhor maneira de manifestar o real interesse do *de cujos*. Isso porque, a vontade do falecido ficará documentada, podendo inclusive transmitir a senha e os *logins* das contas digitais para que outras pessoas possam administrá-las.

Contudo, os termos de uso das plataformas digitais são o grande empecilho quando se trata da transmissão de bens digitais. Como foi constatado no último subcapítulo dessa pesquisa, em relação aos jogos virtuais, os termos de uso fornecido pelas plataformas desenvolvedoras dos jogos são impostos de maneira arbitrária, obrigando o usuário a assina-los sem que possam contestar o conteúdo do contrato virtual.

Esses termos de uso dos jogos virtuais impõe o uso personalíssimo da conta de usuário dos jogadores. Isso significa que, apesar das características que permitiriam a configuração da relação de consumo e da constituição de propriedade por parte dos jogadores, os termos fornecidos pelas desenvolvedoras deixam claro que o usuário da conta digital em hipótese alguma adquire propriedade sobre a conta de usuário ou sobre os itens comprados internamente dentro da plataforma do *game*.

Em outras palavras, as desenvolvedoras dos jogos permitem que os usuários ingressem na plataforma através de uma conta digital e comprem itens fornecidos pelo próprio jogo, como moedas internas, *skins*, armas e outras coisas, tudo com o objetivo de melhorar o desempenho do jogador.

Contudo, a maioria dos jogos não permitem que o usuário venda ou troque esses itens por qualquer valor monetário real, assim como não permitem que o usuário ceda o seu acesso a conta digital a outras pessoas.

Assim, os jogos permitem que os usuários invistam grandes quantias monetárias dentro da plataforma digital, mas não permitem que os usuários tenham qualquer retorno econômico após a compra desses itens, pois tanto a conta digital como os itens comprados dentro do jogo são de propriedade da empresa desenvolvedora do *game*.

Essa imposição dos termos de uso mostra-se abusiva por colocar o consumidor em posição de desvantagem exagerada. Por outro lado, não há no nosso ordenamento jurídico qualquer norma especial que regule o contrato celebrado através das plataformas de jogos digitais, fazendo com o único regramento que existe sobre o tema seja o próprio termo de uso elaborado unilateralmente pela fornecedora dos jogos.

Essa imposição abusiva ocorre justamente por não haver nenhuma legislação brasileira específica que regule a relação jurídica que ocorre entre os jogadores e as plataformas desenvolvedoras dos jogos. A exemplo disso, vimos no subcapítulo 5.1 que o Estado do Delaware (EUA) elaborou lei específica que permite o acesso do

inventariante para que esse administre as contas digitais do falecido, ainda que haja previsão expressa no termo de uso que negue esse ato.

Compreendemos, assim, como a ausência de regulamentação legal tem um impacto desfavorável na gestão de bens digitais. Os contratos de utilização estabelecidos pelas empresas desenvolvedoras de jogos explicitam que, apesar dos investimentos financeiros dos usuários nos jogos, tais recursos não serão reembolsados, uma vez que não conferem propriedade sobre esses itens.

Entretanto, a situação seria diferente caso existisse uma legislação que abordasse essas transações que ocorrem no contexto dos jogos virtuais. Sob tais circunstâncias, se houvesse uma lei específica que regulasse essa matéria, os termos de utilização estariam vinculados à conformidade com a lei vigente.

Por fim, encerrada a discussão sobre os termos de uso dos jogos, concluímos que itens adquiridos internamente através dos *games* possuem todas as qualidades de produto, bem como as transações comerciais relativas esses bem se enquadram na relação consumerista.

Sendo assim, os contratos eletrônicos ofertados pelas plataformas digitais mostram-se abusivos. Os termos de uso deixam claro que não estão ofertando produtos, apenas serviços que ficaram a disposição exclusiva do proprietário da plataforma digital e não poderão ser repassados a terceiros, pois não há propriedade adquirida pelos usuários.

Não havendo legislação especial que discipline a temática, os tribunais deverão analisar as cláusulas dos termos de uso a luz do código civil e do código do consumidor, com o objetivo de evitar a concretização de cláusulas abusivas que impeçam o direito de propriedade e coloquem o consumidor em posição de desvantagem exagerada.

Além disso, sob a ótica da sucessão, ainda não há no Brasil nenhuma discussão jurídica sobre a transmissão de bens digitais inerentes aos jogos. Contudo, vimos que esses bem possuem caráter patrimonial, já que são adquiridos onerosamente, bem como poderão ser vendidos a outros usuários dos jogos por meio das plataformas especializadas nesse tipo de transação.

Assim, mesmo que não haja decisões sobre a transmissão desses bens após a morte, vimos que alguns julgados, bem como a legislação estrangeira, permite o acesso das pessoas autorizadas as contas virtuais do falecido para administrar o

conteúdo patrimonial ou afetivo das contas digitais, desde que haja permissão ou presunção de permissão do *de cujos* para esse ato.

Assim, sabendo que a legislação brasileira é precária sobre essa temática, a melhor maneira de garantir o acesso de terceiros aos bens patrimoniais digitais dentro das plataformas de jogos é através do planejamento sucessório com confecção de testamento que exponha a vontade do falecido sobre a administração dos bens digitais após sua morte.

Por tudo que foi exposto, podemos responder o questionamento do início da pesquisa da seguinte forma: os tribunais devem realizar uma análise minuciosa dos contratos eletrônicos com intuito de evitar abusividade por parte do fornecedor do produto. Feito isso, deverão considerar o caráter patrimonial e sucessível do bem. Ao fim, deverão analisar a vontade do *de cujos* com o objetivo verificar se o falecido permitiria o acesso de terceiros as suas contas virtuais, existindo testamento, esse deverá ser respeitado.

Portanto, concluímos que itens adquiridos internamente através dos *games* deveriam compor a herança digital, tendo em vista o seu caráter patrimonial, sua qualidade de produto e o exercício de direito de propriedade dos usuários. Sendo o testamento uma importante ferramenta de planejamento sucessório que permite encerrar a discussão sobre a invasão de privacidade e da intimidade do *de cujos*.

## REFERÊNCIAS

Advogado especializado em jogos online. **Galvão & Silva Advocacia**, 2023. Disponível em: <https://www.galvaoesilva.com/advogado-especializado-em-jogos-online/>. Acesso em: 13 jun. 2023.

BRASIL. **Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990**. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Brasília, DF: Diário Oficial da União, 1990. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l8078compilado.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm)

BRASIL. **Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002**. Institui o Código Civil. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, ano 139, n. 8, p. 1-74, 11 jan. 2002. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/l10406compilada.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10406compilada.htm). Acesso em: 13 jun. 2023.

BRASIL. **Projeto de Lei 5820/2019 nº de 31 de outubro de 2019**. Dá nova redação ao art. 1.881 da Lei nº 10.406, de 2002, que institui o Código Civil. [S. l.], 31 out. 2019. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2228037> . Acesso em: 10 out. 2023.

BRASIL. Tribunal de Justiça de São Paulo, 31ª Câmara de Direito Privado. **Apelação Cível nº 1119688-66.2019.8.26.0100**. Relator Francisco Casconi. São Paulo-SP, 09 de março de 2021. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/jurisprudencia/tj-sp/1179516485>. Acesso em: 10 out. 2023.

BRASIL. Tribunal de Justiça de Minas Gerais. 3ª Câmara Cível. **Agravo de Instrumento nº 1906763-06.2021.8.13.0000**. Relator Albergaria Costa. Belo Horizonte-MG, 28 de janeiro de 2022. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/jurisprudencia/tj-mg/1363160167/inteiro-teor-1363160241>. Acesso em: 10 out. 2023.

BRASIL. Tribunal de Justiça da Paraíba. 3ª Câmara Cível. **Agravo de Instrumento nº 0808478-38.2021.8.15.0000**. Relator Des. Marcos Cavalcanti de Albuquerque. João Pessoa – PB, 29 de março de 2023. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/jurisprudencia/tj-pb/1852760675/inteiro-teor-1852760676> . Acesso em: 10 out. 2023.

BUFF163. **New record, this Souvenir AWP | Dragon Lore (Factory New) just sold for ¥260000(~\$37000)**. 07 jan. 2020. Twitter: @buff163. Disponível em: <https://twitter.com/buff163/status/1214566291064770560> Acesso em: 14 out. 2023.

COMPRAS In Game: O fenômeno do mercado de jogos. **Blog for Fun**, 26 fev. 2019. Disponível em: <https://blog.p4f.com/compras-in-game-o-fenomeno-do-mercado-de-jogos/#:~:text=Um%20jogador%20pode%20comprar%20produtos,monetizar%20uma%20comunidade%20de%20jogos>. Acesso em: 10 out. 2023.

Conheça 9 dos itens de jogos virtuais mais caros já vendidos: Hoje vou listar pra vocês 9 dos mais caros itens digitais já vendidos, e olha que nem são NFTs.

**Gamevicio**, [s. l.], 8 dez. 2021. Disponível em:

<https://www.gamevicio.com/noticias/2021/12/conheca-9-dos-itens-de-jogos-virtuais-mais-caros-ja-vendidos/> . Acesso em: 10 out. 2023.

Contrato de licença de usuário final da blizzard. **Blizzard**, 2022. Disponível em:

<https://www.blizzard.com/pt-br/legal/48fcaa57-2657-43b3-9c4b-b6d986a991b9/contrato-de-licen%C3%A7a-de-usu%C3%A1rio-final-da-blizzard#:~:text=Pelo%20presente%2C%20voc%C3%AA%20concede%20%C3%A0,conhecidos%20ou%20ainda%20n%C3%A3o%20criados> . Acesso em: 10 out. 2023.

DINIZ, Maria H. **Curso de direito civil brasileiro: direito das sucessões**. v.6. São Paulo: Editora Saraiva, 2023. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786553627772/>. Acesso em: 09 out. 2023.

ESTADOS UNIDOS DA AMERICA, **House Of Bill 345**. An act to amend title 12 of the delaware code relating to fiduciary access to digital assets and digital accounts. Delaware: Assembleia Geral de Delaware. 08 dez. 2014. Disponível em: <https://www.legis.delaware.gov/BillDetail?legislationId=23219> . Acesso em: 10 out. 2023.

GAGLIANO, Marcelo S.; FILHO, Rodolfo P. **Novo curso de direito civil: parte geral**. v.1. São Paulo: Editora Saraiva, 2023. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786553624535/>. Acesso em: 09 out. 2023.

GONÇALVES, Carlos R. **Direito Civil Brasileiro: Direito das Sucessões**. v.7. São Paulo: Editora Saraiva, 2023. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786553628335/>. Acesso em: 09 out. 2023.

HERNANDEZ, Felipe. Entenda o que é herança digital e qual a sua regulamentação.

**Aurum**. 3 ago. 2023 Disponível em: <https://www.aurum.com.br/blog/heranca-digital/#:~:text=Heran%C3%A7a%20digital%20%C3%A9%20o%20conjunto,morte%20%C3%A9%20um%20nivelador%20universal>. Acesso em: 9 out. 2023.

HORDONES, Ana Clara. Herança digital e partilha de bens virtuais. **Migalhas**. 01 mar. 2023. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/depeso/382206/heranca-digital-e-partilha-de-bens-virtuais>. Acesso em: 13 jun. 2023.

LOPES, Paulo N. Oliveira. Os jogos digitais como patrimônio partilhável na herança. **Âmbito jurídico**. 01 fev. 2022. Disponível em:

<https://ambitojuridico.com.br/cadernos/direito-civil/os-jogos-digitais-como-patrimonio/>. Acesso em: 13 jun. 2023.

MAEDA, Hiroshi. Os 10 itens virtuais mais caros já vendidos. **Aera Esports**. 25 jul. 2018. Disponível em: <https://arenaesports.com.br/noticia/os-10-itens-virtuais-mais-caros-ja-vendidos/>. Acesso em: 10 out. 2023.

MARIA FERNANDES NOVAES HIRONAKA, G.; TARTUCE, F. Planejamento sucessório: conceito, mecanismos e limitações. **Revista Brasileira de Direito Civil**, [S. l.], v. 21, n. 03, p. 87, 2019. Disponível em: <https://rbdcivil.ibdcivil.org.br/rbdc/article/view/466>. Acesso em: 10 out. 2023.

MATTOSO, Marcelo. Bens virtuais sob ótica jurídica: por que não posso vender aquela skin rara? **Tecmasters**. 04 abr. 2022. Disponível em: <https://tecmasters.com.br/bens-virtuais-por-que-nao-posso-vender-skin-rara/>. Acesso em: 13 jun. 2023.

MENDONÇA, Celina Sobral. Direitos de personalidade do falecido e herança digital. **Consultor Jurídico**. 23 ago. 2023. Disponível em: [https://www.conjur.com.br/2023-ago-23/celina-sobral-direitos-personalidade-heranca-digital#\\_ftn1](https://www.conjur.com.br/2023-ago-23/celina-sobral-direitos-personalidade-heranca-digital#_ftn1). Acesso em: 09 out. 2023.

No Dia Internacional do Gamer, Procon Aracaju orienta sobre aquisição de jogos eletrônicos. **Procon Aracaju**, 2022. Disponível em: <http://procon.aracaju.se.gov.br/destaques/no-dia-internacional-do-gamer-procon-aracaju-orienta-sobre-aquisicao-de-jogos-eletronicos>. Acesso em: 10 out. 2023.

TARTUCE, Flávio. **Direito Civil: Direito das Sucessões**. v.6. Rio de Janeiro: Grupo GEN, 2023. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786559646975/>. Acesso em: 09 out. 2023.

Termos de uso. **Path Of Exile**, 2023. Disponível em: <https://www.pathofexile.com/legal/terms-of-use-and-privacy-policy>. Acesso em: 10 out. 2023.

Termos de uso. **Wizards of the Coast**, 2022. Disponível em: <https://company.wizards.com/pt-BR/legal/terms>. Acesso em: 10 OUT. 2023.

ZAMPIER, Bruno. **Bens digitais [recurso eletrônico]: cyber-cultura, redes sociais, e-mails, músicas, livros, milhas aéreas, moedas virtuais**. v. 1. Indaiatuba, SP: Editora Foco, 2021. Disponível em: <https://pt.scribd.com/read/650197498/Bens-Digitais-Cybercultura-Redes-Sociais-E-mails-Musicas-Livros-Milhas-Aereas-Moedas-Virtuais#>. Acesso em: 09 out. 2023