



UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR
FACULDADE DE DIREITO

BRUNO COSTA BATISTA NEVES

**A Herança Digital no Direito Sucessório Brasileiro: A Proteção Jurídica de
Jogos Digitais como Patrimônio Partilhável**

Salvador

2025

BRUNO COSTA BATISTA NEVES

A Herança Digital no Direito Sucessório Brasileiro: A Proteção Jurídica de Jogos Digitais como Patrimônio Partilhável

Este trabalho intitulado "A Herança Digital e a Proteção Jurídica de Bens Virtuais no Direito Sucessório Brasileiro: uma análise dos jogos digitais como patrimônio partilhável na herança" é apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Direito pela Universidade Católica do Salvador, na área de concentração em Direito Civil e Direito Sucessório. A pesquisa busca explorar como o ordenamento jurídico brasileiro pode se adaptar à proteção e transmissão desses ativos virtuais, contribuindo para uma compreensão mais abrangente dos bens digitais no direito de sucessões.

Orientador(a): Prof. Teresa Cristina Ferreira de Oliveira

Salvador

2025

RESUMO

Este trabalho investiga a herança digital no direito sucessório brasileiro, com ênfase nos jogos eletrônicos enquanto bens patrimoniais imateriais capazes de integrar o acervo hereditário. Analisa-se como o Código Civil, a LGPD e o Marco Civil da Internet se mostram insuficientes para regular a transmissibilidade de bens digitais, permitindo que plataformas imponham cláusulas restritivas que podem violar o direito fundamental à herança. Abordam-se as categorias de bens digitais patrimoniais, existenciais e híbridos e a relevância econômica de ativos de jogos, como skins, moedas virtuais, itens raros e contas, que passaram a compor o patrimônio contemporâneo. Discute-se também a tensão entre propriedade e licença de uso e os impactos dos contratos de adesão. Por fim, são apresentados os principais projetos de lei sobre o tema e a criação do inventariante digital pelo STJ. Conclui-se que a sucessão de bens digitais exige atualização normativa e interpretação adequada para garantir segurança jurídica e efetividade ao direito sucessório na era tecnológica.

Palavras-chave: herança digital. jogos eletrônicos. bens virtuais. sucessões. patrimônio digital.

ABSTRACT

This study investigates digital inheritance within Brazilian succession law, emphasizing electronic games as intangible patrimonial assets capable of integrating the hereditary estate. It demonstrates that the Civil Code, the Data Protection Law, and the Internet Civil Framework are insufficient to regulate the transmission of digital assets, allowing platforms to impose restrictive clauses that may conflict with the constitutional right to inheritance. The research examines the categories of digital goods patrimonial, existential, and hybrid—and highlights the economic relevance of game-related assets such as skins, virtual currencies, rare items, and accounts. It also addresses the tension between ownership and licensing, as well as the implications of adhesion contracts. Additionally, the study discusses current legislative proposals and the creation of the digital estate administrator by the Superior Court of Justice. It concludes that digital inheritance requires normative updates and adequate interpretation to ensure legal certainty and the effective application of succession law in the technological context.

Keywords: digital inheritance. electronic games. virtual assets. succession law. digital patrimony.

SUMÁRIO

1 Introdução

2 A herança digital e o direito sucessório

3 A (In)suficiência do Código Civil e de Legislações Correlatas (ex: Marco Civil da Internet, LGPD) para a Herança Digital

4 Classificação entre bens existenciais e bens patrimoniais

5 Jogos Digitais como Bens Patrimoniais: bens móveis imateriais ou categoria *sui generis*

6 O universo dos jogos digitais (*games*): histórico, tipos de ativos (moedas virtuais, *skins*, itens raros, contas)

7 A problemática da "propriedade" *versus* "mera licença de uso" nos jogos digitais

8 Projetos de lei em atuação tramitação

9 A figura do inventariante digital

10 Considerações finais

11 Referências

1 Introdução

A expansão das tecnologias digitais transformou profundamente a forma como os indivíduos vivem, se relacionam e constituem seu patrimônio. Hoje, grande parte da vida humana ocorre em ambientes virtuais, nos quais são acumulados bens e conteúdos digitais que variam desde simples interações em redes sociais até criptomoedas, arquivos armazenados em nuvem, contas digitais com valor econômico e itens virtuais de jogos eletrônicos. Estes bens, apesar de intangíveis, passaram a integrar o patrimônio das pessoas, o que exigiu uma reavaliação das categorias clássicas do Direito Civil, especialmente no que tange ao Direito Sucessório.

O Código Civil de 2002 foi elaborado em uma época em que essas questões digitais ainda não faziam parte da rotina das pessoas. Assim, não previu a transmissibilidade de bens digitais, tampouco regulou a destinação de contas, arquivos ou ativos cujo acesso depende de credenciais eletrônicas ou está condicionado a normas contratuais de plataformas privadas. A diferença entre a legislação tradicional e a sociedade hiperconectada resulta em insegurança jurídica, colocando os herdeiros diante de desafios práticos e jurídicos, como a falta de acesso às contas do falecido, a proteção da privacidade e a falta de uma norma clara.

Quando se analisa o universo dos jogos digitais, a situação se torna ainda mais complicada. Esse setor, que gera bilhões de dólares todos os anos, criou bens digitais que possuem valor econômico real, skins, moedas virtuais, itens raros, contas, e se tornou um dos exemplos mais claros de que a riqueza atual vai além do que é tangível. A complexidade de classificar esses itens dentro das categorias civilistas convencionais (bens móveis, imóveis, fungíveis, infungíveis etc.) evidencia a urgência de uma reavaliação do conceito de patrimônio na era digital. Esses bens possuem uma natureza híbrida, mesclando elementos patrimoniais e existenciais, o que os torna uma exceção à dicotomia entre “propriedade” e “mera licença de uso”, especialmente considerando os termos contratuais inflexíveis das plataformas que são donas do conteúdo.

Nesse sentido, o presente estudo se propõe a investigar a herança digital e sua relação com o direito sucessório brasileiro, focando especialmente nos jogos eletrônicos enquanto bens de caráter patrimonial imaterial. Identificar as lacunas da legislação atual, estudar a classificação dos bens digitais, analisar os efeitos econômicos e jurídicos do patrimônio virtual e fomentar as discussões doutrinárias e

jurisprudenciais acerca da transmissibilidade, privacidade e autonomia da vontade no contexto digital.

A presente pesquisa pretende demonstrar que os bens digitais, incluindo ativos de jogos eletrônicos, por analogia, constituem um novo tipo de patrimônio, que possuem relevância econômica exigindo uma atualização do Direito Sucessório. Assim, propõe-se contribuir para o debate sobre a necessidade de adaptação normativa e interpretativa, de modo que o sistema jurídico possa acompanhar a realidade tecnológica e garantir efetividade à sucessão digital no Brasil.

2 A herança digital e o direito sucessório.

O conceito de herança acompanha a própria evolução da civilização humana, sendo um dos institutos mais antigos do Direito. Desde as primeiras organizações sociais, a transmissão de bens e direitos após a morte possuía uma função essencial: garantir a continuidade do patrimônio familiar e preservar o nome e a linhagem dos antepassados. Segundo Gonçalves (2020), o direito sucessório surgiu da necessidade de assegurar a perpetuação dos vínculos familiares e do patrimônio dentro do grupo, refletindo a ideia de continuidade da pessoa do falecido. Wehr (2020, p. 8) observa que historicamente, a herança transmite-se apenas pela linha masculina, o primogênito varão, o que se explicava pela estrutura patriarcal e religiosa das antigas sociedades, nas quais cabia ao filho homem zelar pelos bens e pela memória dos ancestrais.

Esse modelo excludente prevaleceu por séculos até ser superado pelos ideais igualitários trazidos pela Revolução Francesa, que, segundo a autora, “extinguiu o direito do primogênito a herdar sozinho, bem como o privilégio da masculinidade originário no feudalismo” (Wehr, 2020, p. 10).

Foi também nesse contexto que se consolidou o princípio da *saisine*, segundo o qual a posse e a propriedade dos bens são automaticamente transferidas aos herdeiros no momento da morte. Gonçalves (2020) explica que tal princípio surgiu no direito costumeiro francês como forma de evitar o pagamento de tributos feudais, firmando-se na máxima *le mort saisit le vif* “o morto transmite ao vivo a posse e a propriedade dos seus bens”. Esse conceito atravessou séculos e influenciou profundamente os sistemas jurídicos europeus e, por consequência, o direito brasileiro. Venosa (2017, p. 57) lembra que o Código Napoleônico de 1804, em seu

art. 724, consagrou esse entendimento ao dispor que os herdeiros legítimos e o cônjuge sobrevivente recebem “de pleno direito (*son saisis de plein droit*) os bens, direitos e ações do falecido, com a obrigação de cumprir todos os encargos da sucessão”.

Durante a Idade Média, o direito sucessório sofreu forte influência do sistema feudal e da Igreja. A transmissão de bens era restrita a determinados grupos sociais, reforçando o poder hereditário e as distinções de classe. A herança era vista como instrumento de perpetuação da nobreza e manutenção do poder familiar. Wehr (2020) destaca que apenas com o Renascimento e o Iluminismo a sucessão passou a ser tratada sob uma ótica mais racional e igualitária, valorizando a vontade individual expressa no testamento e o direito de todos à propriedade.

Com o desenvolvimento do Estado Moderno, o direito sucessório foi progressivamente incorporado aos códigos civis das nações ocidentais, ganhando contornos jurídicos claros. No direito português, o princípio da *saisine* foi adotado oficialmente pelo Alvará de 9 de novembro de 1754 e reafirmado pelo Assento de 6 de fevereiro de 1786, prevendo a transmissão automática da herança no momento da morte. Essa tradição influenciou diretamente o Código Civil de 1916, cujo art. 1.572 consolidou o direito de herança como mecanismo de continuidade patrimonial e de proteção aos herdeiros necessários. Tartuce (2017) observa que o sistema brasileiro, filiado ao modelo germânico-francês, mantém até hoje a ideia de que a herança se transmite de forma imediata, buscando equilibrar a vontade do *de cuius* e a proteção da família.

O atual Código Civil de 2002 manteve a estrutura essencial do modelo anterior, reforçando o direito de herança como garantia constitucional (art. 5º, XXX, da Constituição Federal de 1988) e reafirmando o princípio da *saisine* no art. 1.784, segundo o qual “aberta a sucessão, a herança transmite-se, desde logo, aos herdeiros legítimos e testamentários”. Assim, a herança passou a ser compreendida como o conjunto de bens, direitos e obrigações transmissíveis após a morte, que integram o patrimônio jurídico do indivíduo e asseguram a continuidade das relações patrimoniais e familiares.

Com a chegada da era digital, esse conceito tradicional passou a enfrentar novos desafios. O patrimônio contemporâneo deixou de se limitar aos bens físicos, incorporando também ativos digitais como perfis em redes sociais, arquivos virtuais, criptoativos e jogos eletrônicos, que possuem valor econômico e simbólico. Surge,

portanto, a necessidade de repensar o instituto da herança à luz da modernidade, dando origem ao estudo da herança digital, que representa a expansão do direito sucessório para o ambiente virtual.

A palavra “sucessão”, em sentido amplo, refere-se ao ato pelo qual uma pessoa assume o lugar de outra, substituindo-a na posse de determinados bens. Porém, no campo do direito, herança é a transmissão dos direitos do falecido. Como resultado, a propriedade dos bens é substituída, passada do falecido para seus sucessores (Gonçalves, 2017, p.12)

Em poucas palavras, sucessão é a transmissão de direitos. A transmissão será entre vivos ou por causa mortis. O objeto do direito sucessório será o ocorrido após a morte, seja ela natural ou presumida. O princípio que fundamenta a sucessão é o do "Saisine", inspirado na revolução francesa, conforme explicado alhures. A transmissão dos domínios e posse da herança se dá aos herdeiros legítimos e testamentários do *de cuius*, não necessitando da prática de qualquer ato. Entretanto, para a compreensão desses conceitos, possui-se um certo embasamento da continuidade patrimonial e, o respeito à vontade do falecido expressa em testamento, sendo realizada uma divisão justa entre os demais herdeiros.

No momento em que ocorre a morte do sujeito declara-se aberta a sucessão, com isso deve ocorrer a partilha dos bens. Dessa forma, a lei permite que haja dois tipos de sucessão, “quando se dá em virtude da lei, denomina-se sucessão legítima; quando decorre de manifestação de última vontade, expressa em testamento ou codicilo, chama-se sucessão testamentária” (Gonçalves, 2020, p. 42).

Primeiramente, a sucessão é vinculada por duas características: o evento morte e sobrevivência de herdeiro sucessível. Para início, o sucessor há de existir no momento da morte do sucedido. No caso do Brasil, a sucessão predominante é a legítima, ou seja, ocorre quando não há manifestação do *de cuius* por testamento ou este não abrange a totalidade dos seus bens. No ordenamento jurídico brasileiro, a transmissão entre herdeiros segue a chamada ordem de vocação hereditária. Esta é estabelecida pelo art. 1.829 CC. De acordo com esse código, há uma sequência de prioridade entre os possíveis herdeiros. A primeira são os descendentes, cônjuges e ascendentes pelo grau sucessivo e proporcional. Se não houver, os colaterais perpetuarão a sucessão. O estado é o último a suceder, caso não haja nenhum herdeiro necessário.

A referida ordem está preestabelecida no artigo 1.829 do diploma civil pátrio, o mesmo artigo busca entregar os bens aos herdeiros mais próximos do falecido, portanto segue a seguinte ordem: I – aos descendentes, em concorrência com o cônjuge sobrevivente, salvo se casado este com o falecido no regime da comunhão universal, ou no da separação obrigatória de bens (art. 1.640, parágrafo único); ou se, no regime da comunhão parcial, o autor da herança não houver deixado bens particulares;II – aos ascendentes, em concorrência com o cônjuge;III – ao cônjuge sobrevivente; V – aos colaterais. (BRASIL, 2002, [s.p])

A sucessão testamentária ocorre quando o sujeito aponta sua vontade por meio de um testamento, especificando como seus bens, ou parte deles, devem ser repartidos após a sua morte. Contudo, até no testamento, deve-se respeitar a "legítima", que equivale à parte (meio ou 50%) do patrimônio aos herdeiros necessários que são cônjuge, descendentes e ascendentes. Apenas a parte que ultrapassa, chamada de "parte disponível" pode ser objeto de desejo do testador.

Quando o testador cria o direito sucessório através do testamento, não poderá dispor de parte maior que seja 50% (metade). O Brasil adota esse princípio a fim de proteger os herdeiros. Assim, visando os sucessores que estão na lei e dentro dessa categoria há três tipos de herdeiros (descendente, ascendente e cônjuge) afirmando que eles são de além de herdeiros legítimos, herdeiros necessários, onde a lei garante que eles receberão metade do patrimônio a ser testado. (Rodrigues, 2018)

Segue a referida: “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, [s.p])

Diz-se herança o patrimônio ativo e passivo deixado pelo falecido, também denominado acervo, monte hereditário ou espólio,o termo herança engloba uma série de direitos e obrigações do falecido, que, com a chegada da morte, esses direitos e obrigações são repassados aos seus herdeiros legais e testamentários, ou seja, seus herdeiros, que sempre cumprem a lei. Por outro lado, a rigor, são bens, ativos e passivos transferidos do falecido para determinadas pessoas, mas não estão devidamente classificados quanto ao tipo de bem e valor econômico (LÔBO, 2016, p.12).

Com a ascensão dos bens digitais, a função social da herança adquire nova dimensão. A herança digital não apenas assegura a transmissão de valores econômicos, mas também preserva a identidade digital e o legado cultural e afetivo do falecido. Contudo, a ausência de normas específicas tem transferido às plataformas digitais o controle quase total sobre o destino dos conteúdos, o que pode violar direitos fundamentais dos herdeiros, especialmente o direito à memória e à continuidade do patrimônio familiar.

Conforme explica Gonçalves (2017), a herança compreende todo o conjunto de bens e obrigações deixados pelo falecido, englobando tanto o patrimônio ativo, como os bens e créditos, quanto o passivo, representado por suas dívidas e deveres transmissíveis aos sucessores. Assim, o patrimônio digital também deve ser considerado parte integrante do espólio, abrangendo dados, perfis e conteúdos armazenados em plataformas virtuais.

A herança digital pode ser entendida como um legado de dados intangíveis, imateriais e incorpóreos produzidos durante a existência do falecido no meio digital. Os bens digitais materiais, de valor econômico, integram o patrimônio sucessório conforme o art. 1.791 do Código Civil. Já os bens imateriais, de valor afetivo, apresentam maior complexidade jurídica, pois embora sejam disputados pelos herdeiros, não possuem valor financeiro direto e, portanto, desafiam a aplicação do direito sucessório tradicional.

No Brasil, tanto o testamento quanto o codicilo permitem ao indivíduo expressar sua vontade sobre o destino de seus bens, inclusive digitais. O testamento, regulado pelos arts. 1.862 a 1.880 do Código Civil, é o instrumento mais formal e abrangente, permitindo dispor sobre a totalidade ou parte do patrimônio. O codicilo, por sua vez, previsto nos arts. 1.881 a 1.885, é um meio simplificado, geralmente destinado a disposições de menor valor.

O Enunciado 687 da IX Jornada de Direito Civil (CJF, 2022) reforça essa interpretação ao afirmar que “o patrimônio digital pode integrar o espólio de bens na sucessão legítima do titular falecido, admitindo-se, ainda, sua disposição na forma testamentária ou por codicilo”. Esse entendimento concretiza a função social da herança digital, permitindo que os bens virtuais cumpram sua finalidade social e econômica, garantindo a continuidade patrimonial e o respeito à vontade do falecido.

A herança, como direito fundamental, está assegurada no art. 5º, XXX, da

Constituição Federal, e no art. 1.784 do Código Civil, segundo o qual “aberta a sucessão, a herança transmite-se, desde logo, aos herdeiros legítimos e testamentários”. Assim, a função social da herança digital consiste em assegurar que o patrimônio virtual, ao ser transmitido, promova o equilíbrio familiar, preserve a memória e garanta a efetividade dos direitos patrimoniais e existenciais dos herdeiros.

Nesse contexto, é imperativo que o direito sucessório contemporâneo avance para incluir mecanismos e instrumentos que permitam identificar e gerir os bens virtuais do falecido de forma segura, preservando sua privacidade e garantindo aos herdeiros o acesso legítimo a esses ativos. Essa adaptação é essencial para que a herança, enquanto instituto jurídico e social, mantenha sua função de proteger e perpetuar o patrimônio humano, mesmo no universo digital.

Compreende-se que a herança digital, ao incorporar valores econômicos, afetivos e simbólicos, amplia o alcance do direito sucessório e reforça a necessidade de uma interpretação moderna da função social da herança. Essa perspectiva torna-se ainda mais relevante quando se considera que, no ambiente virtual, os jogos digitais despontam como bens de expressivo valor patrimonial e cultural, cuja natureza jurídica e enquadramento como bens móveis e incorpóreos suscitam novos desafios ao Direito Civil contemporâneo.

3 (In)suficiência do Código Civil e de Legislações Correlatas (ex: Marco Civil da Internet, LGPD) para a Herança Digital

A evolução das tecnologias digitais e a incorporação de bens intangíveis ao patrimônio expuseram lacunas no ordenamento brasileiro, sobretudo quanto à sucessão de bens digitais. Elaborado antes da consolidação da sociedade da informação, o Código Civil de 2002 não previu a transmissibilidade de ativos virtuais (contas, perfis, arquivos eletrônicos, criptomoedas e jogos), o que gera insegurança jurídica e dificulta a aplicação das regras sucessórias clássicas.

Conforme Mourão (2023), as regras de sucessão brasileiras foram criadas em uma época em que a doutrina e as decisões judiciais ainda não haviam abordado as particularidades dos bens digitais. A autora esclarece que, por essa razão, o legislador civil não incluiu as novas categorias de patrimônio que emergiram no meio digital, sendo necessária uma nova interpretação do direito sucessório para que os bens digitais sejam reconhecidos juridicamente como integrantes da herança.

De acordo com o artigo 1.784 do Código Civil, em conformidade com o princípio da saisine, a herança é transmitida de forma automática aos herdeiros, sejam eles legítimos ou testamentários. No entanto, Mourão (2023) indica que essa previsão é insuficiente considerando as particularidades dos bens digitais, já que plataformas e provedores estabelecem regras próprias que frequentemente bloqueiam ou eliminam contas em caso de falecimento do titular. Portanto, a transmissão imediata prevista em lei não é uma certeza, já que o acesso aos bens digitais exige credenciais eletrônicas e a autorização das empresas e plataformas que administram esses serviços.

Com relação às legislações complementares, Mourão (2023) observa que nem o Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2014) nem a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº 13.709/2018) mencionam a sucessão digital. O Marco Civil se limita a estabelecer princípios e garantias sobre privacidade e uso da internet, sem abordar o que acontece com bens e dados digitais após a morte do usuário. Ainda que a LGPD tenha avançado na proteção da privacidade e no tratamento de dados, não há dispositivos que tratam do assunto em relação a pessoas falecidas.

Mourão também faz uma comparação entre o cenário Brasileiro e o Europeu, ressaltando que o Regulamento Europeu de Proteção de Dados (GDPR) permite que os Estados-Membros estabeleçam regras específicas sobre dados post mortem, o que não está previsto na LGPD. De acordo com a autora, essa falta de previsão coloca os herdeiros em uma posição de fragilidade, sem orientações definidas sobre como acessar e administrar as informações digitais do falecido.

De forma similar, Albuquerque e Dantas (2025) apontam que a falta de uma regulamentação apropriada tem trazido vários problemas para que a herança digital receba um tratamento jurídico adequado. Apesar de o ordenamento jurídico brasileiro contar com legislações atuais sobre proteção de dados e a internet, essas legislações não se integram ao direito sucessório, o que torna impossível o reconhecimento oficial dos bens digitais como patrimônio que pode ser transmitido. Os autores sustentam que a falta de regulamentação gera conflitos entre o direito à privacidade, a intenção do falecido e o direito sucessório dos herdeiros.

Um exemplo é o PL nº 1.689/2021, que sugere que o Código Civil seja alterado para estabelecer regras sobre o tratamento de bens digitais de pessoas falecidas e que as plataformas digitais passem a ter obrigações em relação à gestão das contas de usuários mortos.

Albuquerque e Dantas (2025) indicam que a iniciativa de fixar regras para perfis de pessoas falecidas representa um progresso no debate, mas ainda carecem de um amadurecimento jurídico e de uma análise de compatibilidade com o sistema sucessório vigente. Enquanto essas transformações não se materializam, o que se tem é um quadro de incertezas e normas fragmentadas.

Por conseguinte, conclui-se que o ordenamento jurídico brasileiro é deficiente em regulamentar a herança digital. O Código Civil limita-se aos bens tangíveis, o Marco Civil e a LGPD dizem respeito unicamente à proteção de dados e à privacidade durante a vida, e os projetos de lei ainda não foram integrados ao sistema legal. Portanto conclui-se que é imprescindível que o legislador se mobilize para regulamentar a sucessão de bens digitais, proporcionando segurança jurídica, respeito à vontade do falecido e proteção tanto patrimonial quanto moral aos herdeiros, garantindo o Direito fundamental à herança.

4 Classificação entre bens existenciais e bens patrimoniais

Para entender a herança digital e suas implicações no direito sucessório, é crucial fazer a distinção entre bens existenciais e bens patrimoniais. De forma originária, o Código Civil brasileiro organizou o patrimônio a partir de uma visão essencialmente econômica, atrelando-o aos bens e direitos que se manifestam financeiramente. No entanto, à medida que avançamos na era digital, ficou claro que o patrimônio humano também inclui bens imateriais que são existenciais, ou seja, que não possuem valor econômico direto, mas que possuem uma significativa importância afetiva, identitária e simbólica.

Segundo Layla Oliveira (2020), a sucessão de bens digitais exige uma releitura do direito sucessório tradicional, visto que tais bens, embora reais no plano jurídico, não são palpáveis. A autora aponta que é preciso classificá-los de acordo com sua essência: alguns têm valor econômico e são transmissíveis, enquanto outros estão vinculados à esfera pessoal e afetiva do titular, sendo intransmissíveis. Em linha semelhante, Massena (2023) observa que os bens digitais podem ter tanto valor patrimonial como é o caso de moedas virtuais, itens adquiridos em jogos eletrônicos ou créditos em plataformas quanto valor existencial ou afetivo, como fotos, mensagens e perfis em redes sociais.

Os bens patrimoniais são aqueles que possuem, mesmo em meio digital, um

valor econômico quantificável. Criptomoedas, créditos eletrônicos, contas monetizadas em plataformas digitais, ativos de jogos eletrônicos e até mesmo domínios e canais digitais estão incluídos nesta definição. Todos esses bens têm valor econômico, ou seja, podem ser avaliados, transferidos e vendidos da mesma forma que qualquer outro bem que faça parte do espólio do falecido.

Os bens existenciais referem-se à esfera imaterial e afetiva da personalidade humana, espelhando valores, memórias e identidades formadas ao longo da vida. São casos os perfis de redes sociais, conversas particulares, fotos, vídeos caseiros e todo o material que revela a vida pessoal ou emocional do indivíduo. Embora esses bens estejam guardados em plataformas digitais, não têm caráter econômico, mas sim a continuidade simbólica da pessoa e a manutenção de sua lembrança.

Conclui-se pelo exposto que os bens digitais se dividem em dois grupos distintos, os patrimoniais, que possuem valor econômico e podem integrar o acervo hereditário, e os existenciais, que se relacionam à intimidade e à memória do falecido.

A diferenciação entre bens existenciais e patrimoniais mostra que o mundo digital abriga tanto itens que possuem valor afetivo ou simbólico quanto ativos que têm relevância econômica mensurável. Nesse sentido, os jogos eletrônicos aparecem como um dos casos mais intrincados e provocativos dentro desse novo cenário jurídico. Neles, se entrelaçam questões existenciais relativas à identidade, memória e à autoexpressão do jogador, e questões patrimoniais, no sentido dos investimentos, da compra de bens virtuais e da valorização econômica das contas.

Dessa forma, a caracterização dos jogos eletrônicos enquanto bens patrimoniais se mostra necessária para entender como o Direito pode categorizar esses novos ativos, que, apesar de intangíveis, podem vir a possuir uma natureza econômica real e passível de incorporação ao patrimônio do titular.

5 Jogos Digitais como Bens Patrimoniais: bens móveis imateriais ou categoria *sui generis*

Conforme o artigo 79 do Código Civil, um bem é considerado imóvel quando sua remoção acarretaria prejuízos à sua estrutura, valor ou função, fazendo com que ele perdesse, total ou parcialmente, sua valorização (BRASIL, 2002). Por sua vez, o artigo 82 classifica como bens móveis aqueles que, por força própria ou externa, podem ser deslocados sem que haja alteração em sua substância ou em sua

finalidade econômico-social (BRASIL, 2002).

No entanto, os jogos digitais não se encaixam perfeitamente nessa classificação tradicional, pois possuem características que oscilam entre o material e o imaterial. Há momentos em que se podem classificar como bens móveis, como quando o usuário compra um jogo físico, como por exemplo a mídia física, e acessa por vários aparelhos conectados à sua conta digital.

Entretanto, quando o jogo está atrelado a um console específico, impossibilitando sua transferência para outro, ele deixa de ser móvel, tornando-se, em termos de conceito, algo muito próximo da imobilidade característica dos bens imóveis.

Os jogos eletrônicos podem ser lançados de duas maneiras principais: através de mídias físicas ou digitais. No formato físico, o jogo é comprado de forma material seja em cartucho, CD ou DVD e pode ser transferido ou vendido sem restrições.

No ambiente digital, se tratando de jogos online, os usuários acessam o jogo por meio de uma licença que está atrelada à conta digital do usuário.

Esse ponto é fundamental: o jogo físico é considerado um bem material, enquanto o digital é um bem imaterial, com um caráter limitado e subordinado às condições estabelecidas pelo fornecedor. Diante dessas particularidades os jogos eletrônicos podem ser considerados como bens digitais de natureza híbrida, integrando uma categoria especial ou *sui generis*.

6 O universo dos jogos digitais (*games*): histórico, tipos de ativos (moedas virtuais, *skins*, itens raros, contas)

O mundo dos games é um dos grandes fenômenos culturais e econômicos do século XXI. Dois processos notáveis marcam essa trajetória: por um lado, o avanço tecnológico, que transforma a forma como jogamos, e, por outro, a evolução das dinâmicas sociais que moldam a experiência do jogo. Desde os primeiros títulos eletrônicos criados nas décadas de 70 e 80 como Pong, Pac-Man e Space Invaders até os modernos jogos de realidade aumentada e as plataformas online interativas, testemunhamos um incessante aprimoramento tanto tecnológico quanto social. Com esse crescimento, os jogos passaram de simples diversão a ambientes econômicos e sociais, com relevância patrimonial e jurídica.

O crescimento da indústria dos jogos digitais consolidou esse setor como um dos mais lucrativos do mundo, superando inclusive a música e o cinema em termos de receita. Essa relevância econômica despertou o interesse do Direito para compreender a natureza jurídica dos bens adquiridos e acumulados dentro dos jogos eletrônicos, especialmente no contexto da herança digital. Segundo relatório da Dentsu (2024), a indústria global de jogos atingiu aproximadamente US\$ 184 bilhões, ultrapassando a soma das receitas das indústrias da música (US\$ 28,6 bilhões) e do cinema (US\$ 33,9 bilhões), demonstrando a força econômica e cultural do setor (DENTSU, 2024).

As empresas de jogos, a fim de prolongar a vida útil de seus produtos bem como a lealdade dos jogadores, implementaram sistemas de mercado interno nas próprias plataformas dos seus jogos. Esses sistemas possibilitam que os jogadores façam transações financeiras dentro do game, comprando ou trocando itens virtuais com o uso de moedas digitais próprias, itens cosméticos e outras vantagens que elevam o valor de suas contas e modificam suas experiências dentro do mundo virtual.

Com o crescimento da indústria dos jogos, o sistema de compras dentro do jogo tornou-se comum. Esse modelo, que primeiramente era mais frequente em jogos para celulares (mobile games), começou a ser adotado de forma generalizada em jogos de console e PC. A monetização interna pode acontecer de várias maneiras: venda de itens estéticos (skins), loot boxes (caixas de prêmios aleatórias) ou ainda por meio de pay to win onde o jogador paga para ganhar vantagens direta no jogo.

Esses itens virtuais podem acumular valor econômico por várias razões: raridade, popularidade e demanda do mercado. Em alguns jogos, a escassez programada de certos itens, aliada ao desejo dos jogadores de possuí-los, cria um mercado secundário no qual os preços podem ser altamente inflacionados.

Essas transações internas agregam valor ao jogo como um todo e criam uma “economia de dentro do jogo”, na qual itens intangíveis adquirem valor monetário real. Isso transforma os jogos digitais em ativos não apenas de consumo, mas também de investimento, ampliando a relevância econômica do setor e trazendo novos desafios para a regulamentação e proteção de bens digitais. Em alguns casos, itens exclusivos são disponibilizados apenas em edições limitadas ou em eventos sazonais, o que contribui para aumentar sua atratividade e seu valor de mercado

Os chamados “jogos Pay to Win” são aqueles que forçam o jogador a adquirir equipamentos, habilidades ou itens que garantem uma vantagem sobre os outros jogadores. Normalmente, o jogo pode ser baixado de forma gratuita (free to play),

mas avançar no jogo requer investimentos financeiros. Aqueles que gastam mais dinheiro progredem mais rapidamente, tornando seus personagens mais fortes ou obtendo recursos que não estão disponíveis para outros jogadores.

As loot boxes, que funcionam de forma análoga a uma loteria, são outro método frequente de monetização. O jogador paga para abrir uma caixa virtual e recebe recompensas aleatórias, que podem ser comuns ou muito raras.

Os itens cosméticos, chamados skins, são como roupas, armas personalizadas e aparências de personagens que não alteram o desempenho do jogo, mas aumentam o valor simbólico e econômico do perfil do jogador.

Um exemplo é o Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), desenvolvido pela Valve dentro da plataforma Steam. No jogo, os jogadores têm a possibilidade de adquirir "skins", que alteram a aparência de armas, facas ou personagens. Esses itens podem ser adquiridos de outros jogadores ou ganhos em loot boxes. O preço das skins muda de acordo com a escassez programada, a raridade, a estética e "estado de conservação", classificado em categorias como Nova de fábrica, Pouco usada ou Veterana de guerra.

Segundo Carbone (2021), o mercado virtual de *Counter-Strike: Global Offensive* (CS:GO) é extremamente lucrativo, com negociações que podem atingir valores milionários. Um exemplo emblemático é a *skin* "Karambit Case Hardened", avaliada em cerca de R\$ 6,2 milhões, considerada a mais cara do mundo e símbolo da valorização econômica dos bens digitais no universo dos jogos eletrônicos.

Não sendo único, não é raro encontrar outros exemplos de transações milionárias envolvendo itens virtuais em jogos eletrônicos, especialmente nos games de grande popularidade e com sistemas de economia interna bem estabelecidos. Jogos como World of Warcraft, FreeFire, DOTA2 e FIFA apresentam suas próprias "lojas" e mercados, onde jogadores podem adquirir, trocar e vender itens que, dependendo da sua raridade e demanda, podem ter valores extremamente altos. Esses ativos são valorizados tanto por sua raridade quanto pelo tempo e habilidade necessários para adquiri-los.

Em todos esses modelos, a característica comum é: a troca de dinheiro real por bens digitais, formando um patrimônio virtual. Por isso, quanto mais um jogador gasta em melhorias, itens ou moedas virtuais, maior o valor econômico de sua conta. Este montante, aliás, é comumente empregado em transações e vendas entre jogadores, reforçando a noção de que esses bens possuem uma real relevância patrimonial.

Entretanto, mesmo que esses ativos digitais tenham valor econômico e possam ser vendidos, surge uma importante questão jurídica: ao comprar um item virtual, o jogador se torna o proprietário ou apenas recebe uma licença de uso restrita imposta pela desenvolvedora? No próximo tópico, essa questão será explorada com mais profundidade, onde se analisará a diferença entre propriedade e simples licença de uso em relação aos bens digitais.

7 A problemática da "propriedade" versus "mera licença de uso" nos jogos digitais

A relação jurídica que envolve os bens digitais, especialmente no que diz respeito aos jogos eletrônicos e seus conteúdos, oscila entre a tradicional noção de propriedade e a licença de uso. Apesar da crença do consumidor de que está “comprando” um jogo, o que se estabelece é, em regra, uma relação contratual de licenciamento, que concede ao usuário apenas um direito pessoal e limitado de acesso.

Essas licenças estabelecem que o usuário não detém, de fato, a propriedade do conteúdo, mas apenas um direito de acesso e utilização que pode ser revogado ou alterado conforme os termos do contrato. Para herdeiros, isso cria um desafio específico: o que é transferível em um contrato de licença é geralmente restrito, pois muitos acordos de uso deixam claro que os direitos são intransferíveis ou cessam com a morte do titular da conta. Esse arranjo limita o direito de sucessão em bens digitais, criando uma situação em que o bem, embora tenha valor econômico ou afetivo, não é transmitido integralmente como outros bens patrimoniais.

Do ponto de vista civil, o usuário não detém a propriedade do jogo (software), uma vez que o controle jurídico sobre a obra permanece com o desenvolvedor ou com a plataforma que o distribui. No entanto, as próprias plataformas conferem poderes de disposição sobre certos bens digitais internos, como skins, moedas virtuais e outros itens comercializáveis, estabelecendo uma esfera *patrimonial funcional*. Mesmo sem o pleno domínio do software, conforme previsto no art. 1.228 do CC, os bens que o sistema admite negociar têm um valor econômico que pode ser medido.

Essa “propriedade funcional”, limitada por regras técnicas e contratuais, tensiona o eixo “propriedade × licença” ao revelar que o usuário, apesar de não deter propriedade formal, exerce faculdades econômicas típicas da propriedade, como uso,

gozo e, em alguns casos, disposição, apesar da mesma ser caracterizada como controlada.

Muitas vezes estes termos de serviço criados pelas empresas, com a alegação de proteger a privacidade, são obstáculos para acesso à herança, pois acabam cometendo abusos, como a fixação de cláusulas proibitivas de sucessão de conteúdo objeto da contratação (COSTA FILHO, 2016).

Na esfera digital, o usuário dificilmente se torna o proprietário total de um conteúdo seja um jogo, um software ou uma música e, em vez disso, obtém uma licença de uso sujeita a condições contratuais e técnicas que são impostas de forma unilateral pelas plataformas fornecedoras. Dessa forma, o desafio legal é harmonizar a realidade patrimonial dos ativos digitais com as barreiras impostas pelos contratos privados, que muitas vezes se sobrepõem à legislação civil.

Como os termos de serviços são na maioria das vezes contratos de adesão, o usuário não pode nem questionar sobre o teor, sendo obrigado a se submeter as regras previamente estabelecidas. Aproveitando-se do vácuo legal existente, estas cláusulas geralmente são desfavoráveis aos usuários. Outrossim, evoque-se que há nulidade de cláusulas que impliquem em renúncia antecipada de direitos, conforme o art. 424 do Código Civil e também que regulem herança de pessoa viva conforme o art. 426 do mesmo diploma legal (BRASIL, 2002).

Na plataforma Steam, o *Steam Subscriber Agreement* (Acordo de Subscrição Steam) é categórico ao afirmar que os conteúdos são “licenciados, e não vendidos” (Seção 2.A). O usuário, portanto, não adquire a propriedade, mas apenas uma licença de uso pessoal e não comercial.

Contudo a mesma vem a permitir um mercado interno oficial, o *Steam Community Market*, que autoriza transações de itens virtuais entre usuários (Seção 3.D). Assim, embora a conta e os jogos permaneçam intransferíveis, há circulação econômica interna de bens digitais que podem atingir valores expressivos.

Essa particularidade faz da Steam um modelo híbrido: o conteúdo continua licenciado, mas os itens virtuais adquirem valor econômico e liquidez controlada, aproximando-se de bens patrimoniais. Nessa perspectiva, o usuário exerce uma propriedade funcional, limitada por condições técnicas e contratuais, mas suficiente para conferir relevância econômica e jurídica aos ativos digitais.

A PlayStation Store adota a mesma postura no tocante a licença de uso.

Conforme o item 8.4 de seu contrato, o usuário não é proprietário dos conteúdos adquiridos, mas apenas detentor de uma licença pessoal, intransferível e de uso privado: “Quando você compra Conteúdo da PlayStation Store, você compra uma licença pessoal de uso desse conteúdo para uso privado e não comercial. Essa licença não é transferível, a menos que suas leis locais aplicáveis afirmem que deva ser. Isto significa que você pode usar um Produto nas formas descritas na licença, mas não é proprietário dele.” (Sony Interactive Entertainment, 2025, item 8.4)

Adicionalmente, o item 8.13 reforça que os itens virtuais não possuem valor real fora do jogo e não podem ser vendidos, transferidos ou trocados por dinheiro: “É proibida qualquer tentativa de obter itens virtuais fora do jogo ou aplicativo aplicável, ou fora da PlayStation Store. [...] Os Itens virtuais não têm valor ou aplicação fora do jogo ou da PlayStation Store e não podem ser vendidos, transferidos ou trocados por dinheiro ou itens de valor real.” (Sony Interactive Entertainment, 2025, item 8.13)

Com isso, a Sony estabelece um regime de propriedade restrita e dependente da conta, vinculando o acesso à manutenção da conta PSN ativa (item 8.1). Caso a conta seja encerrada, o usuário perde o direito de acesso ao conteúdo, evidenciando a fragilidade jurídica da titularidade digital.

Já a Xbox Store, “Todos os Produtos Digitais são licenciados, não vendidos. [...] Exceto como permitido abaixo, você não pode transferir nem revender licenças para nenhum Produto Digital.” (Microsoft, 2025, Regras Gerais). Os produtos digitais são destinados exclusivamente ao uso pessoal e não comercial, e o acesso é condicionado ao cumprimento das regras contratuais.

A análise comparativa demonstra que as três empresas Valve, Sony e Microsoft estão alinhadas na implementação de um modelo contratual que nega ao consumidor a plena titularidade, trocando a noção de compra por uma concessão de licenciamento condicional e precário. Do ponto de vista civil, isso implica que o usuário não tem a posse do bem, mas apenas direitos obrigacionais que decorrem de um contrato de adesão.

A restrição da transmissibilidade das contas digitais está entre os principais obstáculos para que bens virtuais, especialmente jogos eletrônicos e recursos adquiridos em plataformas, sejam tratados como herança. Na maioria dos contratos, cláusulas de inalienabilidade impedem que o proprietário da conta e, conseqüentemente, os herdeiros cedam a conta a terceiros, seja por venda, doação ou sucessão.

Essas limitações fundamentam-se em interesses comerciais das plataformas, que preferem que o uso dos bens digitais permaneça restrito ao usuário inicial para evitar revendas e manutenções de contas inativas. Isso é particularmente visível em plataformas de jogos, onde as contas não podem ser passadas para outros, e o falecimento do dono normalmente resulta na extinção do acesso.

Na prática, é nítido que existem valores patrimoniais concretos atrelados às contas e itens virtuais, o que possibilita debater uma propriedade funcional, limitada por normas privadas, mas com relevância econômica. Sendo então necessário reconsiderar os conceitos de patrimônio, transmissibilidade e sucessão, uma vez que não se herda um bem, mas sim posições contratuais ou créditos digitais.

De acordo com Barreto e Nery Neto, as plataformas digitais costumam impor termos de uso que impedem a transferência das contas e conteúdos após a morte do usuário, criando entraves relevantes para a sucessão desses bens. No entanto, tais limitações contratuais não podem prevalecer sobre o direito constitucional à herança, razão pela qual cabe ao Judiciário assegurar que as políticas privadas estejam em conformidade com o ordenamento jurídico. Assim, cláusulas que restrinjam a transmissão de bens digitais devem ser consideradas inválidas, por violarem a garantia sucessória prevista na Constituição Federal (BARRETO; NERY NETO, 2015).

Nos contratos de jogos digitais, por exemplo, os herdeiros poderiam reivindicar o direito de acesso ao inventário do usuário, especialmente em jogos onde o jogador acumula ativos virtuais com valor monetário significativo. No entanto, o cumprimento desse direito encontra barreiras nas condições impostas pelas próprias plataformas e na ausência de previsão legal.

Diante disso, os projetos de lei apresentados sobre herança digital buscam estabelecer um equilíbrio entre o direito sucessório e a autonomia contratual das plataformas, permitindo que herdeiros tenham acesso a bens digitais que por analogia permitiria o acesso aos jogos do sucedido. Portanto, a regulamentação com normas claras e específicas é fundamental, de modo a garantir que os herdeiros não sejam privados de bens que seriam seus por direito, é imperioso enfrentar a lacuna que atualmente favorece a intransmissibilidade.

Assim, a tensão entre propriedade e licença deixa de ser meramente técnica e passa a assumir contornos econômicos e sucessórios, revelando um novo tipo de ativo: o bem digital funcionalmente patrimonializável, cuja natureza híbrida e sui

generis desafia as categorias tradicionais do Direito Civil contemporâneo.

8 Projetos de lei em atuação tramitação

A nítida ausência de regulamentação sobre a sucessão de bens digitais na legislação brasileira tem levado à projetos de leis que visam preencher essas lacunas e garantir mais segurança jurídica para os herdeiros e os titulares desses bens. Entre os projetos que estão sendo discutidos, há aqueles que buscam atualizar o Código Civil para incluir a realidade do patrimônio digital, que se torna cada vez mais relevante no dia a dia.

O PL 6.468/2019, de autoria do Senador Jorginho Mello (PL–SC), busca alterar o artigo 1.788 do Código Civil para estabelecer que todo conteúdo digital do falecido seja automaticamente transmitido aos herdeiros, configurando uma espécie de saisine digital. O projeto parte do reconhecimento de que o conteúdo digital incluindo contas, arquivos, mídias e dados armazenados possui tanto valor afetivo quanto patrimonial, devendo integrar o acervo sucessório sem depender das políticas unilaterais das plataformas digitais. Sua lógica é conferir o mesmo tratamento jurídico aos bens digitais que aos demais bens integrantes do patrimônio tradicional, garantindo aos herdeiros acesso e possibilidade de administração desses ativos.

O PL 5.820/2019, de autoria do Deputado Elias Vaz (PSB–GO), propõe a alteração do artigo 1.881 do Código Civil, permitindo que o usuário disponha de bens digitais por meio de codicilo em vídeo, sem a necessidade de testemunhas e limitado a até 10% do patrimônio total. Tal procedimento representa uma importante inovação procedimental, pois reconhece que grande parte dos ativos digitais não é contemplada nos testamentos tradicionais. O codicilo em vídeo, por sua simplicidade e acessibilidade, permitiria ao titular designar de maneira rápida e eficaz o destino de bens digitais como contas, arquivos, criptomoedas e itens virtuais, suprimindo a omissão quanto ao patrimônio digital nos instrumentos sucessórios clássicos.

O mais abrangente entre os projetos é o PL nº 4/2025, que apresenta uma abordagem sistemática e moderna para o tratamento sucessório dos bens digitais. O texto distingue expressamente três categorias:

- a) bens digitais patrimoniais, relacionados ao lucro e à livre iniciativa (como criptomoedas, créditos e itens negociáveis em jogos);
- b) bens digitais existenciais, que representam projeções dos direitos da

personalidade (redes sociais, mensagens, arquivos íntimos);

c) bens digitais híbridos, que combinam elementos patrimoniais e existenciais.

O PL em questão vem a determinar que apenas os bens patrimoniais, bem como a parte patrimonial dos bens híbridos, são transmitidos de forma automática, pela sucessão legítima. Os bens digitais existenciais e os aspectos pessoais dos híbridos só podem ser transferidos por testamento, desde que respeitada a dignidade da pessoa humana e os direitos da personalidade, reconhecendo a complexidade do patrimônio digital e a busca por equilíbrio entre o direito à herança e a proteção da intimidade do *de cuius*.

Para Vieira e Teodoro (2024) a legislação brasileira tende a englobar uma sociedade cada vez mais virtual, com isso surgem os desafios jurídicos em relação à herança digital, fica evidente e notório a composição dos operadores de direito em promoverem a adequada proteção de seus respectivos meios digitais, buscando propostas afim de evitar as lacunas significativas de conflitos e incertezas, causadas pela ausência dessa regulamentação específica.

Verifica-se que os projetos legislativos representam um avanço significativo rumo à positivação da herança digital, mas ainda se encontram em fase embrionária e sujeitos a alterações. A realidade dos inventários, entretanto, demanda soluções imediatas e tecnicamente adequadas, o que levou o STJ a reconhecer e estruturar a função do inventariante digital como mecanismo capaz de lidar com as particularidades do patrimônio virtual. Com isso, o próximo tópico abordará essa importante inovação jurisprudencial e seu impacto no processo sucessório brasileiro.

9 A figura do inventariante digital

O inventário é o processo utilizado para identificar, avaliar e dividir entre os herdeiros os bens deixados pelo falecido, garantindo que a herança seja distribuída de forma justa, conforme a legislação ou o testamento. É função do inventariante, conforme o artigo 618 do CPC, representar o espólio, administrar os bens, prestar contas e dar andamento ao inventário até a partilha final.

Contudo, diante do crescimento do patrimônio digital que envolve contas online, criptomoedas, arquivos na nuvem, perfis em redes sociais e itens de jogos eletrônicos, o inventário clássico já não é suficiente para atender às novas necessidades da era digital.

O inventário é obrigatório, mesmo que o falecido nada tenha deixado, sendo nesses casos chamado de “inventário negativo”. Até o final do procedimento do inventário, o mesmo ainda é indivisível, sendo de necessidade de autorização judicial para venda de bens que o façam parte.

O período da abertura do inventário se dá em dois meses após a abertura da sucessão. O inventário deve ser realizado no lugar último da residência do falecido, podendo sua modalidade ser judicial ou administrativa.

O processo para a abertura do inventário judicial pode ser requerido por qualquer pessoa que apresente interesse legítimo em iniciar o processo. No entanto, o Ministério Público, a Fazenda Pública, o próprio Juízo ou os credores, contando que o mesmo não tenha recebido os montantes devidos pelos falecidos ou em mãos dos herdeiros, podem dar início a ele, estamos falando do inventário judicial. Este se faz necessário em caso de: desacordo entre os herdeiros, herdeiros incapazes ou menores, testamento deixado pelo falecido, exceto nos casos em que o juiz permite a realização do inventário extrajudicial.

O inventário extrajudicial, por outro lado, é realizado em cartório, de forma mais ágil e simplificada, e está previsto na Lei 11.441/2007. Essa modalidade de inventário é permitida desde que sejam atendidos alguns requisitos: Concordância de todos os herdeiros quanto à partilha dos bens; Ausência de herdeiros incapazes ou menores de idade; Inexistência de testamento, a menos que o juiz autorize o procedimento extrajudicial para o caso específico. Para que o inventário extrajudicial ocorra, é necessário que todos os herdeiros estejam assistidos por um advogado. O acordo entre os herdeiros é registrado em escritura pública, e, uma vez lavrada a escritura, a partilha dos bens é válida. (BRASIL, 2007)

O processo de inventário de bens digitais e virtuais é um procedimento complicado, já que existem desafios consideráveis em acessá-los e identificá-los após a morte do titular. Especialmente quando as senhas para acessar a conta e as informações são desconhecidas para os herdeiros. Além disso, a privacidade e a segurança dos dados pessoais nos bens armazenados digitalmente, bem como nas contas de e-mail e nas redes sociais, são um ponto de atenção, uma vez que conferem informações do usuário que podem ser sensíveis.

Para minimizar esses desafios, algumas medidas preventivas são recomendáveis. A criação de um inventário digital que documente detalhadamente os bens virtuais, incluindo logins e senhas, facilita o processo sucessório. Além disso, a

nomeação de um inventariante digital de confiança permite que os bens sejam administrados e distribuídos de acordo com os desejos do falecido. É igualmente importante registrar diretrizes específicas em um testamento ou documento complementar, indicando claramente o destino desses bens digitais e assegurando a execução da vontade do titular.

Quanto ao ponto de vista legal, um inventário digital pode exigir uma autorização judicial para acessar certos pertences, especialmente quando os provedores de serviços não colaboram.

Devido a essa peculiaridade, tivemos a recente jurisprudência do Superior Tribunal de Justiça no julgamento do Recurso Especial nº 2124424/SP (Rel. Min. Nancy Andrighi, j. 09/09/2025) em que, através de incidente processual, permitiu a criação do inventariante digital, ou seja, aquele que fará a identificação e avaliação dos bens digitais deixado pelo *de cuius* com auxílio de um profissional especializado, onde tais bens serão apensados ao inventário principal.

A decisão do STJ ressalta mais uma vez o vácuo legislativo que o ordenamento brasileiro possui em matéria de herança digital, se faz então um paralelo analógico e integrativo do tema, buscando equilibrar dois direitos fundamentais: o direito dos herdeiros à transmissão integral do patrimônio do falecido; de outro, a proteção à intimidade e aos direitos da personalidade do *de cuius* e de terceiros.

Contudo, conforme a própria decisão: Por outro lado, nem todos os bens digitais poderão ser transmitidos: o limite é o respeito à intimidade e à vida privada do falecido e de terceiros. Com efeito, bens digitais que possam ferir os direitos da personalidade não poderão ser entregues aos herdeiros. Como se vê, a alteração provocada pela era digital é tão profunda que afetou, inclusive, o vetusto princípio da Saisine. (BRASIL, 2025, p. 9)

O papel do inventariante digital não é o mesmo que o do inventariante tradicional, conforme descrito no artigo 617 do CPC. O primeiro exerce a representação do espólio frente a terceiros e administra o patrimônio, enquanto o segundo tem uma natureza técnica, servindo como auxiliar do juízo e oferecendo serviços especializados, muito se assemelhando a figura do perito judicial, visto que precisa ser técnico e precisará emitir relatório sobre os bens digitais encontrados. É de sua responsabilidade acessar, localizar e informar os bens digitais do falecido, mantendo o sigilo e a confidencialidade das informações, sob pena de responder civil e criminalmente pela quebra do segredo de justiça.

E se tratando especificamente de jogos digitais, a atuação do inventariante digital torna-se ainda mais indispensável. Diferentemente de outros bens virtuais mais facilmente identificáveis, como contas de e-mail ou arquivos na nuvem, os ativos provenientes de jogos eletrônicos costumam estar dispersos em diversas plataformas (Steam, PlayStation, Xbox, entre outras). Diante disso, o inventariante digital deve localizar cada uma dessas contas, verificar a existência de jogos adquiridos, moedas virtuais (utilizadas dentro dos jogos), itens cosméticos, entre outros objetos de valorização daquela conta, avaliando a relevância patrimonial de cada um deles. Sem essa atuação técnica, grande parte desse patrimônio tende a ser perdida, pois permanece inacessível ou desconhecida pelos herdeiros.

O valor econômico desses ativos, em muitos casos, vai muito além do simbólico: skins raras, itens exclusivos e moedas negociáveis podem valer verdadeiras fortunas. A volatilidade e a dinâmica própria dessas economias virtuais também exigem do inventariante digital um conhecimento mínimo sobre o funcionamento interno dos jogos, os sistemas de raridade, os mercados secundários e as políticas de compra e venda das plataformas. Não basta apenas reconhecer que um bem existe, é necessário também saber qual é seu valor econômico presente, seu grau de liquidez e as restrições contratuais que podem limitar ou até proibir sua transferência.

O inventariante digital se estabelece como um elemento essencial para a eficiência do processo de sucessão na era digital, trazendo segurança, transparência e inovação à gestão do patrimônio online. A sua função vem a somar à função jurídica do inventariante típico, assegurando os direitos dos herdeiros sem ferir a intimidade e a personalidade do *de cuius*. Trata-se de uma inovação que, embora tenha surgido pela via jurisprudencial, representa um avanço significativo na adaptação do Direito Sucessório às novas formas de patrimônio.

Ainda que a ausência de previsão legal imponha desafios de interpretação, a jurisprudência vem suprindo essa lacuna com soluções que equilibram tradição e inovação e garantir a sucessão do patrimônio.

10 Conclusão

A evolução da tecnologia alterou de forma significativa a perspectiva jurídica sobre o patrimônio, evidenciando que as categorias tradicionais do Direito Civil são

inadequadas para tratar dos bens digitais. O fenômeno da herança digital não é, portanto, uma mera especulação teórica, mas sim um desafio real que famílias, advogados, plataformas digitais e o Poder Judiciário enfrentam cotidianamente. Para tanto, é preciso um esforço de interpretação que una a tradição civilista brasileira e as novas modalidades de existência e circulação de bens que a era digital trouxe, uma vez que não há uma regulamentação específica no ordenamento jurídico nacional.

Ao se retomar a questão central que norteou o presente estudo, a herança digital e os jogos eletrônicos enquanto bens potencialmente transmissíveis no contexto do direito sucessório brasileiro, é possível afirmar que a pesquisa aponta na construção de um entendimento jurídico que se alinhe mais com a contemporaneidade tecnológica. Ainda assim, o assunto continua a se desenvolver devido à falta de uma regulamentação específica e ao rápido avanço das relações digitais. A seguir, serão resgatados os objetivos específicos procurando-se identificar os principais dados obtidos capazes de esclarecê-los.

O primeiro objetivo específico, que consistia em posicionar a herança digital no contexto do direito sucessório, foi alcançado ao evidenciar que o patrimônio contemporâneo vai além do tangível, englobando bens intangíveis que acompanham a existência digital do sujeito. Esses bens, contas, arquivos, perfis e ativos de jogos, estão, cada vez mais, carregados de valor econômico e simbólico, o que evidencia a urgência de que o Direito os reconheça como sucessíveis.

Quanto ao segundo objetivo, voltado à análise da insuficiência legislativa, verificou-se que o Código Civil, a LGPD e o Marco Civil da Internet não fornecem diretrizes capazes de solucionar, de forma satisfatória, questões como transmissibilidade, acesso por herdeiros e proteção post mortem. A ausência de normas claras tem permitido que plataformas digitais determinem unilateralmente o destino dos bens digitais, o que cria insegurança jurídica e limita o exercício do direito fundamental à herança.

O terceiro objetivo, que buscou distinguir entre bens patrimoniais e existenciais, demonstrou que a herança digital não pode ser considerada uma única categoria homogênea. Os ativos de games eletrônicos apresentam uma natureza híbrida: têm um forte peso identitário, mas também um considerável valor econômico. Essa dualidade enfatiza a necessidade de uma avaliação metódica em cada situação, buscando um equilíbrio entre a privacidade, a vontade do falecido e os direitos dos herdeiros.

O quarto objetivo, dedicado à tensão entre propriedade e licença de uso, demonstrou que a aparente propriedade dos jogos digitais é, na prática, limitada pelos contratos de adesão. Apesar disso, muitos desses ativos circulam em mercados internos e externos, valorizam-se e são negociados como verdadeiros bens econômicos. Essa discrepância entre a forma contratual e a realidade econômica evidencia a necessidade de reavaliar os limites impostos pelas plataformas à luz do direito sucessório.

Quando se trata do quinto objetivo, investigar os projetos de lei e o papel do inventariante digital, constatou-se que o legislador tem procurado maneiras de abordar a questão, ainda que de forma cautelosa. Os projetos de lei em questão demonstram progressos significativos, mas ainda são parciais. A jurisprudência, em especial ao reconhecer o inventariante digital pelo STJ, revela a sensibilidade e a capacidade de o Judiciário se adaptar aos desafios que o patrimônio virtual apresenta, preenchendo parcialmente a lacuna da norma.

A metodologia adotada, baseada em revisão bibliográfica, teses, dissertações, artigos científicos, análise das principais plataformas de jogos, legislações, decisões judiciais, foi suficiente para atender aos propósitos da pesquisa, mas limitações persistem. A ausência de dados empíricos e de estudos quantitativos sobre o comportamento das plataformas e dos herdeiros após o falecimento do titular impossibilita conclusões mais amplas. Futuras pesquisas podem explorar entrevistas com inventariantes, especialistas em tecnologia e herdeiros que enfrentaram conflitos envolvendo bens virtuais.

Conclui-se que os jogos eletrônicos e demais ativos digitais já integram o patrimônio de milhões de pessoas e, por isso, devem ser reconhecidos como bens merecedores de tutela sucessória. O Direito Sucessório não pode permanecer alheio a essa realidade. Impõe-se ao legislador, à doutrina e ao Judiciário a construção de parâmetros claros para garantir a transmissibilidade, a proteção dos direitos da personalidade e o equilíbrio entre autonomia privada e limites contratuais das plataformas.

11 Referências

ALBUQUERQUE, Geovana Fernandes; DANTAS, Wellson. **A herança digital no direito sucessório no cenário jurídico brasileiro**. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, São Paulo, v. 11, n. 4, p. 1429–1440, abr. 2025.

BARRETO, Alessandro Gonçalves; NERY NETO, José Anchieta. **Herança Digital. Direito & TI: debates contemporâneos**. Online, 2015. Disponível em: <http://direitoeti.com.br/site/wpcontent/uploads/2016/03/BARRETOAlessandroGon%C3%A7alvesNERYNETOJos%C3%A9Anch%C3%ATAHeran%C3%A7aDigital.pdf>. Acesso em: 29 set. 2021.

BRASIL. **Constituição** (1988). Constituição da República Federativa do Brasil.

BRASIL. **Código Civil** (2002). Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil. Brasília.

BRASIL. **Assembleia Legislativa. Projeto de Lei n.º 5.820, de 2019**. Dá nova redação ao art. 1.881 da Lei nº 10.406. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2228037> Acesso em: 12 nov. 2025.

BRASIL. **Assembleia Legislativa. Projeto de Lei n.º 6.468, de 2019**. Altera o art. 1.788 da Lei nº 10.406. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/140239> Acesso em: 12 nov. 2025.

BRASIL. **Câmara dos Deputados. Projeto de Lei n.º 1.689, de 2021**. Altera a Lei nº 10.406/2002 para dispor sobre perfis, páginas, contas, publicações e dados pessoais de pessoa falecida, incluindo seu tratamento por testamentos e codicilos. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/2280308>. Acesso em: 28 nov. 2025.

BRASIL. **Assembleia Legislativa. Projeto de Lei n.º 4, de 2025**. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2254247&fichaAmigavel=nao> Acesso em: 13 nov. 2025.

BRASIL. **Superior Tribunal de Justiça. Recurso Especial n.º 2.124.424 – SP (2023/0255109-2)**. Relatora: Ministra Nancy Andrighi. 3ª Turma. Julgado em 9 set. 2025. DJe 10 out. 2025.

CARBONE, Filipe. **CS:GO: skin mais cara do mundo é avaliada em R\$ 6,2 milhões**. *GloboEsporte*, 10 set. 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/csgo-skin-mais-cara-do-mundo-e-avaliada-em-r-62-milhoes.ghtml>. Acesso em: 8 nov. 2025.

CONSELHO DA JUSTIÇA FEDERAL (CJF). **IX Jornada de Direito Civil**.

Enunciados, 2022.

COSTA FILHO, Marco Aurélio de Farias. **Herança digital: valor patrimonial e sucessão de bens armazenados virtualmente.** *Revista Jurídica da Seção Judiciária de Pernambuco*, 2016. Disponível em: <https://rbdcivil.ibdcivil.org.br/rbdc/article/view/237/219>. Acesso em: 26 set. 2021.

DENTSU. **Global Gaming Industry Report 2024: gaming overtakes music and film combined.** 22 out. 2024. Disponível em: <https://www.marketingbeat.co.uk/2024/10/22/dentsu-gaming-data-new/>. Acesso em: 8 nov. 2025.

GONÇALVES, Carlos Roberto. **Direito Civil Brasileiro – Volume 7: Direito das Sucessões.** 11. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2020.

LÔBO, Paulo. **Direito Civil: Sucessões.** 3. ed. São Paulo: Saraiva, 2016

MASSENA, Danielle Sousa. **O direito das sucessões aplicado aos bens digitais patrimoniais adquiridos através de jogos virtuais.** UFPB, 2023.

MICROSOFT CORPORATION. **Regras de Uso para Produtos Digitais.** Atualizado em 2025. Disponível em: <https://www.xbox.com/legal/subscription-terms>. Acesso em: 11 nov. 2025.

MOURÃO, Maria Aline de Araújo. **Direitos sucessórios e bens digitais: uma análise da herança digital pelo ordenamento jurídico brasileiro.** 2023. Dissertação (Mestrado em Direito) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2023.

OLIVEIRA, Layla Caroline Wehr . **Evoluções recentes do direito das sucessões.** Mafra: Ed. da UnC, 2020.

RODRIGUES, Brenda. **Princípios do Direito Sucessório.** JusBrasil, 2018.

SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT LLC. **PlayStation Store – Termos e Condições de Uso.** Atualizado em 2025. Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/legal/psn-terms-of-service/>. Acesso em: 11 nov. 2025.

TARTUCE, Flávio. **Direito Civil: Direito das Sucessões.** 10. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2017.

VALVE CORPORATION. **Steam Subscriber Agreement.** Atualizado em 18 set. 2025. Disponível em: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement. Acesso em: 11 nov. 2025.

VENOSA, Sílvio de Salvo. **Direito Civil: Direito das Sucessões.** 17. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

VIEIRA, Geovanna Souza; TEODORO, Marina. **A herança digital no ordenamento jurídico brasileiro.** *Revista FT*, 2024. Disponível em:

<https://revistaft.com.br/a-heranca-digital-no-ordenamento-juridicobrasileiro>. Acesso em: 27 out. 2025.

Relatório do Software Anti-plágio CopySpider

Para mais detalhes sobre o CopySpider, acesse: <https://copyspider.com.br>

Instruções

Este relatório apresenta na próxima página uma tabela com o resumo da análise do CopySpider. Cada linha associa o conteúdo do arquivo de entrada com um documento encontrado na internet (para "Busca em arquivos da internet") ou do arquivo de entrada com outros arquivos em seu computador (para "Pesquisa em arquivos locais").

A quantidade de termos comuns representa um fator utilizado no cálculo de similaridade dos arquivos. Quanto maior a quantidade de termos comuns, combinada com o agrupamento desses termos, maior a similaridade entre os arquivos.

No início de cada comparação entre arquivos, encontram-se um resumo numérico dos resultados:

- Arquivo 1: <nome do arquivo> (<Ni> termos)
- Arquivo 2: <nome do arquivo> (<Nc> termos)
- Termos comuns: <N>
- Similaridade:
 - * Índice antigo (S): <x> %
 - * Índice novo (Si): <y> %
 - * Agrupamento (Sg): <Alto|Moderado|Baixo>

No texto do documento, os termos em comum são marcados em cores diferentes:

- **Amarelo**: quando são considerados no cálculo do Novo Índice de Semelhança (Si) e;
- **Vermelho**: quando estão agrupados e fazem parte do Índice de Agrupamento (Sg).

Os termos marcados em amarelo são comuns entre os documentos, mas, por não estarem agrupados, tendem a não caracterizar cópia. Os termos marcados em vermelho também são comuns e têm maior chance de serem interpretados como cópia.

É importante destacar que a classificação da semelhança como Alta, Moderada e Baixa não representa um "índice de plágio". Por exemplo, documentos que citam de forma direta (transcrição) outros documentos, podem ter uma similaridade Alta e ainda assim não podem ser caracterizados como plágio. Há sempre a necessidade do avaliador fazer uma análise para decidir se as semelhanças encontradas caracterizam ou não o problema de plágio ou mesmo de erro de formatação ou adequação às normas de referências bibliográficas.

Veja também:





Versão do CopySpider: 3.5

Relatório gerado por: brobnvs@hotmail.com

Análise no modo: Web/Detalhada (disponibilidade de 99.0%) em 25:09 s

Idioma da busca: Português

Arquivos	Termos comuns	Semelhança	Agrupamento
TCC.pdf	496	Baixa	Alto
X www.mpr.mp.br/documents/20184/9978934/Ana-Carolina+Mendes+Barra+RUIP66.pdf			
TCC.pdf	465	Baixa	Alto
X revistas.icesp.br/index.php/DIR_REV/article/download/id/60/5284			
TCC.pdf	433	Baixa	Alto
X bofam.org.br/artigos/1989/A-hierarquia-digital-e-o-direito-sucessório-impares-da-destinação-patrimonial-digital			
TCC.pdf	308	Baixa	Alto
X ambitojuridico.com.br/colunas-digitais-conjuntivo-patrimoniais			
TCC.pdf	240	Baixa	Alto
X www.writspius.br/Download/Conciliacao/Nucleo/manual-Familia+Apresenta+Nova+Forma+de+atuação.pdf			
TCC.pdf	106	Baixa	Alto
X direitofamilia.com.br/hierarquia-sucessao-legitima			
TCC.pdf	931	Moderada	Moderado
X portal.ipe.us.br/documents/desc/ajudicial/15/hierarquia-direitofamilia/16/download/ipe			
TCC.pdf	902	Moderada	Baixo
X ceaf.mpa.mp.br/wp-content/uploads/2-Manual-de-Direitos-Familiares-e-Infância-Recebe-Direitos			
TCC.pdf	756	Baixa	Moderado
X repositorio.upe.edu.br/bitstream/123456789/4267/1/DIREITOS-FAMILIARES-E-Infância-Recebe-Direitos-COEFES-UFES-ADQ-FUNDREITO.pdf			
TCC.pdf	627	Baixa	Moderado
X legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?idm=988&idhouse=178&idtext=60&idsubstituem			



=====

Arquivo 1: TCC.pdf (8909 termos)

Arquivo 2: www.mpr.mp.br/documents/20184/5978934/Ana-Carolina-Alves-de-Paiya-RMP-68.pdf (9311 termos)

Termos comuns: 496

Similaridade

Índice antigo (S): 2,79%

Índice novo (Si): 5,56%

Agrupamento (Sg): Alto

O texto abaixo é o conteúdo do documento **Arquivo 1**. Os termos em vermelho foram encontrados no documento **Arquivo 2**. Id: 584563a9o64b57t107

=====

UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR
FACULDADE DE DIREITO

BRUNO COSTA BATISTA NEVES

A Herança Digital no Direito Sucessório Brasileiro: A Proteção Jurídica de Jogos Digitais como Patrimônio Partilhável

Salvador
2025

BRUNO COSTA BATISTA NEVES

A Herança Digital no Direito Sucessório Brasileiro: A Proteção Jurídica de Jogos Digitais como Patrimônio Partilhável

Este trabalho intitulado "**A Herança Digital e a Proteção** Jurídica de Bens Virtuais **no Direito Sucessório** Brasileiro: uma análise dos jogos digitais como patrimônio partilhável na herança" é apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel **em Direito pela** Universidade Católica do Salvador, na área de concentração em **Direito Civil e Direito Sucessório**. A pesquisa busca explorar como o ordenamento jurídico brasileiro pode se adaptar à proteção e transmissão desses ativos virtuais, contribuindo para uma compreensão mais abrangente **dos bens digitais** no direito de sucessões.

Orientador(a): Prof. Teresa Cristina Ferreira de Oliveira

Salvador

2025

RESUMO

Este trabalho investiga a herança digital no direito sucessório brasileiro, com ênfase nos jogos eletrônicos enquanto bens patrimoniais imateriais capazes de integrar o acervo hereditário. Analisa-se como o Código Civil, a LGPD e o Marco Civil da Internet se mostram insuficientes para regular a transmissibilidade de bens digitais, permitindo que plataformas imponham cláusulas restritivas que podem violar o direito fundamental à herança. Abordam-se as categorias de bens digitais patrimoniais, existenciais e híbridos e a relevância econômica de ativos de jogos, como skins, moedas virtuais, itens raros e contas, que passaram a compor o patrimônio contemporâneo. Discute-se também a tensão entre propriedade e licença de uso e os impactos dos contratos de adesão. Por fim, são apresentados os principais projetos de lei sobre o tema e a criação do inventariante digital pelo STJ. Conclui-se que a sucessão de bens digitais exige atualização normativa e interpretação adequada para garantir segurança jurídica e efetividade ao direito sucessório na era tecnológica.

Palavras-chave: herança digital. jogos eletrônicos. bens virtuais. sucessões. patrimônio digital.

ABSTRACT

This study investigates digital inheritance within Brazilian succession law, emphasizing electronic games as intangible patrimonial assets capable of integrating the hereditary estate. It demonstrates that the Civil Code, the Data Protection Law, and the Internet Civil Framework are insufficient to regulate the transmission of digital assets, allowing platforms to impose restrictive clauses that may conflict with the constitutional right to inheritance. The research examines the categories of digital goods patrimonial, existential, and hybrid and highlights the economic relevance of game-related assets such as skins, virtual currencies, rare items, and accounts. It also addresses the tension between ownership and licensing, as well as the implications of adherence contracts. Additionally, the study discusses current legislative proposals and the creation of the digital estate administrator by the Superior Court of Justice. It concludes that digital inheritance requires normative updates and adequate interpretation to ensure legal certainty and the effective application of succession law in the technological context.

Keywords: digital inheritance. electronic games. virtual assets. succession law. digital patrimony.

SUMÁRIO

1 Introdução

2 A herança digital e o direito sucessório

3 A (In)suficiência do Código Civil e de Legislações Correlatas (ex: Marco Civil da Internet, LGPD) para a Herança Digital

4 Classificação entre bens existenciais e bens patrimoniais

5 Jogos Digitais como Bens Patrimoniais: bens móveis imateriais ou categoria sui generis

6 O universo dos jogos digitais (games): histórico, tipos de ativos (moedas virtuais, skins, itens raros, contas)

7 A problemática da "propriedade" versus "mera licença de uso" nos jogos digitais

8 Projetos de lei em atuação tramitação

9 A figura do inventariante digital

10 Considerações finais

11 Referências

1

1 Introdução

A expansão das tecnologias digitais transformou profundamente a forma como os indivíduos vivem, se relacionam e constituem seu patrimônio. Hoje, grande parte

da vida humana ocorre em ambientes virtuais, nos quais são acumulados bens e conteúdos digitais que variam desde simples interações em redes sociais até criptomoedas, arquivos armazenados em nuvem, contas digitais com valor econômico e itens virtuais de jogos eletrônicos. Estes bens, apesar de intangíveis, passaram a integrar o patrimônio das pessoas, o que exigiu uma reavaliação das categorias clássicas do Direito Civil, especialmente no que tange ao Direito Sucessório. O Código Civil de 2002 foi elaborado em uma época em que essas questões digitais ainda não faziam parte da rotina das pessoas. Assim, não previu a transmissibilidade de bens digitais, tampouco regulou a destinação de contas, arquivos ou ativos cujo acesso depende de credenciais eletrônicas ou está condicionado a normas contratuais de plataformas privadas. A diferença entre a legislação tradicional e a sociedade hiperconectada resulta em insegurança jurídica, colocando os herdeiros diante de desafios práticos e jurídicos, como a falta de acesso às contas do falecido, a proteção da privacidade e a falta de uma norma clara. Quando se analisa o universo dos jogos digitais, a situação se torna ainda mais complicada. Esse setor, que gera bilhões de dólares todos os anos, criou bens digitais que possuem valor econômico real, skins, moedas virtuais, itens raros, contas, e se tornou um dos exemplos mais claros de que a riqueza atual vai além do que é tangível. A complexidade de classificar esses itens dentro das categorias civilistas convencionais (bens móveis, imóveis, fungíveis, infungíveis etc.) evidencia a urgência de uma reavaliação do conceito de patrimônio na era digital. Esses bens possuem uma natureza híbrida, mesclando elementos patrimoniais e existenciais, o que os torna uma exceção à dicotomia entre ?propriedade? e ?mera licença de uso?, especialmente considerando os termos contratuais inflexíveis das plataformas que são donas do conteúdo.

Nesse sentido, o presente estudo se propõe a investigar a herança digital e sua relação com o direito sucessório brasileiro, focando especialmente nos jogos eletrônicos enquanto bens de caráter patrimonial imaterial. Identificar as lacunas da legislação atual, estudar a classificação dos bens digitais, analisar os efeitos econômicos e jurídicos do patrimônio virtual e fomentar as discussões doutrinárias e

2

jurisprudenciais acerca da transmissibilidade, privacidade e autonomia da vontade no contexto digital.

A presente pesquisa pretende demonstrar que os bens digitais, incluindo ativos de jogos eletrônicos, por analogia, constituem um novo tipo de patrimônio, que possuem relevância econômica exigindo uma atualização do Direito Sucessório. Assim, propõe-se contribuir para o debate sobre a necessidade de adaptação normativa e interpretativa, de modo que o sistema jurídico possa acompanhar a realidade tecnológica e garantir efetividade à sucessão digital no Brasil.

2 A herança digital e o direito sucessório.

O conceito de herança acompanha a própria evolução da civilização humana, sendo um dos institutos mais antigos do Direito. Desde as primeiras organizações sociais, a transmissão de bens e direitos após a morte possuía uma função essencial: garantir a continuidade do patrimônio familiar e preservar o nome e a linhagem dos antepassados. Segundo Gonçalves (2020), o direito sucessório surgiu da necessidade de assegurar a perpetuação dos vínculos familiares e do patrimônio dentro do grupo, refletindo a ideia de continuidade da pessoa do falecido.

Wehr (2020, p. 8) observa que historicamente, a herança transmite-se apenas pela linha masculina, o primogênito varão, o que se explicava pela estrutura patriarcal e religiosa das antigas sociedades, nas quais cabia ao filho homem zelar pelos bens e pela memória dos ancestrais.

Esse modelo excludente prevaleceu por séculos até ser superado pelos ideais igualitários trazidos pela Revolução Francesa, que, segundo a autora, extinguiu o direito do primogênito a herdar sozinho, bem como o privilégio da masculinidade originário no feudalismo? (Wehr, 2020, p. 10).

Foi também nesse contexto que se consolidou o princípio da saisine, segundo o qual a posse e a propriedade dos bens são automaticamente transferidas aos herdeiros no momento da morte. Gonçalves (2020) explica que tal princípio surgiu no direito costumeiro francês como forma de evitar o pagamento de tributos feudais, firmando-se na máxima *le mort saisit le vif* "o morto transmite ao vivo a posse e a propriedade dos seus bens". Esse conceito atravessou séculos e influenciou profundamente os sistemas jurídicos europeus e, por consequência, o direito brasileiro. Venosa (2017, p. 57) lembra que o Código Napoleônico de 1804, em seu

art. 724, consagrou esse entendimento ao dispor que os herdeiros legítimos e o cônjuge sobrevivente recebem de pleno direito (*son saisis de plein droit*) os bens, direitos e ações do falecido, com a obrigação de cumprir todos os encargos da sucessão?

Durante a Idade Média, o direito sucessório sofreu forte influência do sistema feudal e da Igreja. A transmissão de bens era restrita a determinados grupos sociais, reforçando o poder hereditário e as distinções de classe. A herança era vista como instrumento de perpetuação da nobreza e manutenção do poder familiar. Wehr (2020) destaca que apenas com o Renascimento e o Iluminismo a sucessão passou a ser tratada sob uma ótica mais racional e igualitária, valorizando a vontade individual

expressa no testamento e o direito de todos à propriedade.

Com o desenvolvimento do Estado Moderno, o direito sucessório foi progressivamente incorporado aos códigos civis das nações ocidentais, ganhando contornos jurídicos claros. No direito português, o princípio da saisine foi adotado oficialmente pelo Alvará de 9 de novembro de 1754 e reafirmado pelo Assento de 6 de fevereiro de 1786, prevendo a transmissão automática da herança no momento da morte. Essa tradição influenciou diretamente o Código Civil de 1916, cujo art. 1.572 consolidou o direito de herança como mecanismo de continuidade patrimonial e de proteção aos herdeiros necessários. Tartuce (2017) observa que o sistema brasileiro, filiado ao modelo germânico-francês, mantém até hoje a ideia de que a herança se transmite de forma imediata, buscando equilibrar a vontade do de cujus e a proteção da família.

O atual Código Civil de 2002 manteve a estrutura essencial do modelo anterior, reforçando o direito de herança como garantia constitucional (art. 5º, XXX, da Constituição Federal de 1988) e reafirmando o princípio da saisine no art. 1.784, segundo o qual ?aberta a sucessão, a herança transmite-se, desde logo, aos herdeiros legítimos e testamentários?. Assim, a herança passou a ser compreendida como o conjunto de bens, direitos e obrigações transmissíveis após a morte, que integram o patrimônio jurídico do indivíduo e asseguram a continuidade das relações patrimoniais e familiares.

Com a chegada da era digital, esse conceito tradicional passou a enfrentar novos desafios. O patrimônio contemporâneo deixou de se limitar aos bens físicos, incorporando também ativos digitais como perfis em redes sociais, arquivos virtuais, criptoativos e jogos eletrônicos, que possuem valor econômico e simbólico. Surge,

portanto, a necessidade de repensar o instituto da herança à luz da modernidade, dando origem ao estudo da herança digital, que representa a expansão do direito sucessório para o ambiente virtual.

A palavra ?sucessão?, em sentido amplo, refere-se ao ato pelo qual uma pessoa assume o lugar de outra, substituindo-a na posse de determinados bens. Porém, no campo do direito, herança é a transmissão dos direitos do falecido. Como resultado, a propriedade dos bens é substituída, passada do falecido para seus sucessores (Gonçalves, 2017, p.12)

Em poucas palavras, sucessão é a transmissão de direitos. A transmissão será entre vivos ou por causa mortis. O objeto do direito sucessório será o ocorrido após a morte, seja ela natural ou presumida. O princípio que fundamenta a sucessão é o do

"Saisine", inspirado na revolução francesa, conforme explicado alhures. A transmissão dos domínios e posse da herança se dá aos herdeiros legítimos e testamentários do de cujus, não necessitando da prática de qualquer ato. Entretanto, para a compreensão desses conceitos, possui-se um certo embasamento da continuidade patrimonial e, o respeito à vontade do falecido expressa em testamento, sendo realizada uma divisão justa entre os demais herdeiros.

No momento em que ocorre a morte do sujeito declara-se aberta a sucessão, com isso deve ocorrer a partilha dos bens. Dessa forma, a lei permite que haja dois tipos de sucessão, quando se dá em virtude da lei, denomina-se sucessão legítima; quando decorre de manifestação de última vontade, expressa em testamento ou codicilo, chama-se sucessão testamentária? (Gonçalves, 2020, p. 42).

Primeiramente, a sucessão é vinculada por duas características: o evento morte e sobrevivência de herdeiro sucessível. Para início, o sucessor há de existir no momento da morte do sucedido. No caso do Brasil, a sucessão predominante é a legítima, ou seja, ocorre quando não há manifestação do de cujus por testamento ou este não abrange a totalidade dos seus bens. No ordenamento jurídico brasileiro, a transmissão entre herdeiros segue a chamada ordem de vocação hereditária. Esta é estabelecida pelo art. 1.829 CC. De acordo com esse código, há uma sequência de prioridade entre os possíveis herdeiros. A primeira são os descendentes, cônjuges e ascendentes pelo grau sucessivo e proporcional. Se não houver, os colaterais perpetuarão a sucessão. O estado é o último a suceder, caso não haja nenhum herdeiro necessário.

5

A referida ordem está preestabelecida no artigo 1.829 do diploma civil pátrio, o mesmo artigo busca entregar os bens aos herdeiros mais próximos do falecido, portanto segue a seguinte ordem: I ? aos descendentes, em concorrência com o cônjuge sobrevivente, salvo se casado este com o falecido no regime da comunhão universal, ou no da separação obrigatória de bens (art. 1.640, parágrafo único); ou se, no regime da comunhão parcial, o autor da herança não houver deixado bens particulares; II ? aos ascendentes, em concorrência com o cônjuge; III ? ao cônjuge sobrevivente; V ? aos colaterais. (BRASIL, 2002, [s.p])

A sucessão testamentária ocorre quando o sujeito aponta sua vontade por meio de um testamento, especificando como seus bens, ou parte deles, devem ser repartidos após a sua morte. Contudo, até no testamento, deve-se respeitar a "legítima", que equivale à parte (meio ou 50%) do patrimônio aos herdeiros necessários que são cônjuge, descendentes e ascendentes. Apenas a parte que

ultrapassa, chamada de "parte disponível" **pode ser objeto de** desejo do testador. Quando o testador cria **o direito sucessório** através do testamento, não poderá dispor de parte maior que seja 50% (metade). O Brasil adota esse princípio **a fim de** proteger os herdeiros. Assim, visando os sucessores que estão na lei e dentro dessa categoria há três tipos de herdeiros (descendente, ascendente e cônjuge) afirmando que eles são de além de herdeiros legítimos, herdeiros necessários, onde a lei garante que eles receberão metade do patrimônio a ser testado. (Rodrigues, 2018)
Segue a referida: ??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, [s.p])

Diz-se **herança o patrimônio ativo e passivo** deixado pelo falecido, também denominado acervo, monte hereditário ou espólio, o termo herança engloba uma série **de direitos e obrigações do falecido,** **que,** com a chegada da morte, esses **direitos e obrigações** são repassados **aos seus herdeiros** legais e testamentários, ou seja, seus herdeiros, que sempre cumprem a lei. Por outro lado, a rigor, são bens, ativos e passivos transferidos **do falecido para** determinadas pessoas, mas não estão devidamente classificados quanto ao tipo de bem e valor econômico (LÔBO, 2016, p.12).

6

Com a ascensão **dos bens digitais,** a função social da herança adquire nova dimensão. **A herança digital** não apenas assegura **a transmissão de** valores econômicos, mas também preserva a identidade digital e o legado cultural e afetivo do falecido. Contudo, **a ausência de** normas específicas tem transferido às plataformas digitais o controle quase total **sobre o destino dos** conteúdos, **o que pode** violar direitos fundamentais dos herdeiros, especialmente **o direito à** memória e à continuidade do patrimônio familiar.

Conforme explica Gonçalves (2017), **a herança compreende** todo **o conjunto de** bens e obrigações deixados pelo falecido, englobando tanto o patrimônio ativo, como **os bens e** créditos, quanto o passivo, representado por suas dívidas e deveres transmissíveis aos sucessores. Assim, **o patrimônio digital** também deve ser considerado parte integrante do espólio, abrangendo dados, perfis e conteúdos armazenados em plataformas virtuais.

A herança digital pode ser entendida como um legado de dados intangíveis, imateriais e incorpóreos produzidos durante a existência do falecido no meio digital. Os bens digitais materiais, de valor econômico, integram o patrimônio sucessório conforme o art. 1.791 do Código Civil. Já os bens imateriais, de valor afetivo, apresentam maior complexidade jurídica, pois embora sejam disputados pelos herdeiros, não possuem valor financeiro direto e, portanto, desafiam a aplicação do direito sucessório tradicional.

No Brasil, tanto o testamento quanto o codicilo permitem ao indivíduo expressar sua vontade sobre o destino de seus bens, inclusive digitais. O testamento, regulado pelos arts. 1.862 a 1.880 do Código Civil, é o instrumento mais formal e abrangente, permitindo dispor sobre a totalidade ou parte do patrimônio. O codicilo, por sua vez, previsto nos arts. 1.881 a 1.885, é um meio simplificado, geralmente destinado a disposições de menor valor.

O Enunciado 687 da IX Jornada de Direito Civil (CJF, 2022) reforça essa interpretação ao afirmar que o patrimônio digital pode integrar o espólio de bens na sucessão legítima do titular falecido, admitindo-se, ainda, sua disposição na forma testamentária ou por codicilo. Esse entendimento concretiza a função social da herança digital, permitindo que os bens virtuais cumpram sua finalidade social e econômica, garantindo a continuidade patrimonial e o respeito à vontade do falecido. A herança, como direito fundamental, está assegurada no art. 5º, XXX, da

7

Constituição Federal, e no art. 1.784 do Código Civil, segundo o qual aberta a sucessão, a herança transmite-se, desde logo, aos herdeiros legítimos e testamentários. Assim, a função social da herança digital consiste em assegurar que o patrimônio virtual, ao ser transmitido, promova o equilíbrio familiar, preserve a memória e garanta a efetividade dos direitos patrimoniais e existenciais dos herdeiros. Nesse contexto, é imperativo que o direito sucessório contemporâneo avance para incluir mecanismos e instrumentos que permitam identificar e gerir os bens virtuais do falecido de forma segura, preservando sua privacidade e garantindo aos herdeiros o acesso legítimo a esses ativos. Essa adaptação é essencial para que a herança, enquanto instituto jurídico e social, mantenha sua função de proteger e perpetuar o patrimônio humano, mesmo no universo digital.

Compreende-se que a herança digital, ao incorporar valores econômicos, afetivos e simbólicos, amplia o alcance do direito sucessório e reforça a necessidade de uma interpretação moderna da função social da herança. Essa perspectiva torna-se ainda mais relevante quando se considera que, no ambiente virtual, os jogos digitais despontam como bens de expressivo valor patrimonial e cultural, cuja natureza jurídica e enquadramento como bens móveis e incorpóreos suscitam novos desafios ao Direito Civil contemporâneo.

3 (In)suficiência do Código Civil e de Legislações Correlatas (ex: Marco Civil da Internet, LGPD) para a Herança Digital

A evolução das tecnologias digitais e a incorporação de bens intangíveis ao patrimônio expuseram lacunas no ordenamento brasileiro, sobretudo quanto à sucessão de bens digitais. Elaborado antes da consolidação da sociedade da informação, o Código Civil de 2002 não previu a transmissibilidade de ativos virtuais (contas, perfis, arquivos eletrônicos, criptomoedas e jogos), o que gera insegurança jurídica e dificulta a aplicação das regras sucessórias clássicas.

Conforme Mourão (2023), as regras de sucessão brasileiras foram criadas em uma época em que a doutrina e as decisões judiciais ainda não haviam abordado as particularidades dos bens digitais. A autora esclarece que, por essa razão, o legislador civil não incluiu as novas categorias de patrimônio que emergiram no meio digital, sendo necessária uma nova interpretação do direito sucessório para que os bens digitais sejam reconhecidos juridicamente como integrantes da herança.

8

De acordo com o artigo 1.784 do Código Civil, em conformidade com o princípio da saisine, a herança é transmitida de forma automática aos herdeiros, sejam eles legítimos ou testamentários. No entanto, Mourão (2023) indica que essa previsão é insuficiente considerando as particularidades dos bens digitais, já que plataformas e provedores estabelecem regras próprias que frequentemente bloqueiam ou eliminam contas em caso de falecimento do titular. Portanto, a transmissão imediata prevista em lei não é uma certeza, já que o acesso aos bens digitais exige credenciais eletrônicas e a autorização das empresas e plataformas que administram esses serviços.

Com relação às legislações complementares, Mourão (2023) observa que nem o Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2014) nem a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº 13.709/2018) mencionam a sucessão digital. O Marco Civil se limita a estabelecer princípios e garantias sobre privacidade e uso da internet, sem abordar o que acontece com bens e dados digitais após a morte do usuário. Ainda que a LGPD tenha avançado na proteção da privacidade e no tratamento de dados, não há dispositivos que tratam do assunto em relação a pessoas falecidas.

Mourão também faz uma comparação entre o cenário Brasileiro e o Europeu, ressaltando que o Regulamento Europeu de Proteção de Dados (GDPR) permite que os Estados-Membros estabeleçam regras específicas sobre dados post mortem, o que não está previsto na LGPD. De acordo com a autora, essa falta de previsão coloca os herdeiros em uma posição de fragilidade, sem orientações definidas sobre como acessar e administrar as informações digitais do falecido.

De forma similar, Albuquerque e Dantas (2025) apontam que a falta de uma regulamentação apropriada tem trazido vários problemas para **que a herança digital** receba um tratamento jurídico adequado. Apesar de o ordenamento jurídico brasileiro contar com legislações atuais sobre **proteção de dados e a internet**, essas legislações não se integram **ao direito sucessório**, o que torna impossível o reconhecimento oficial **dos bens digitais como patrimônio que pode ser** transmitido. Os autores sustentam que a falta de regulamentação gera conflitos **entre o direito à privacidade**, a intenção do falecido **e o direito sucessório** dos herdeiros.

Um exemplo é o PL nº 1.689/2021, que sugere que o **Código Civil** seja alterado para estabelecer regras **sobre o tratamento de bens digitais de pessoas falecidas e que as plataformas** digitais passem a ter obrigações em relação à gestão **das contas de** usuários mortos.

9

Albuquerque e Dantas (2025) indicam que a iniciativa de fixar regras para **perfis de pessoas falecidas** representa um progresso no debate, mas ainda carecem de um amadurecimento jurídico e de uma análise de compatibilidade com o sistema sucessório vigente. Enquanto essas transformações não se materializam, **o que se tem** é um quadro de incertezas e normas fragmentadas.

Por conseguinte, conclui-se que o ordenamento jurídico brasileiro é deficiente em regulamentar **a herança digital**. O **Código Civil** limita-se aos bens tangíveis, o Marco Civil e a LGPD dizem respeito unicamente à **proteção de dados e à privacidade** durante a vida, e os **projetos de lei** ainda não foram integrados ao sistema legal. Portanto conclui-se que é imprescindível que o legislador se mobilize para regulamentar a sucessão **de bens digitais**, proporcionando segurança jurídica, respeito **à vontade do** falecido e proteção tanto patrimonial quanto moral aos herdeiros, garantindo o Direito fundamental à herança.

4 Classificação entre bens existenciais e bens patrimoniais

Para entender **a herança digital e suas implicações no direito sucessório**, é crucial fazer a distinção entre bens existenciais e bens patrimoniais. De forma originária, **o Código Civil brasileiro** organizou o patrimônio a partir de uma visão essencialmente econômica, atrelando-o aos bens e direitos que se manifestam financeiramente. No entanto, à medida que avançamos na era digital, ficou **claro que** o patrimônio humano também inclui bens imateriais que são existenciais, ou seja, que não possuem valor econômico direto, mas que possuem uma significativa importância afetiva, identitária e simbólica.

Segundo Layla Oliveira (2020), a sucessão **de bens digitais** exige uma releitura **do direito sucessório** tradicional, visto que tais bens, embora reais no plano jurídico,

não são palpáveis. A autora aponta que é preciso classificá-los **de acordo com** sua essência: alguns **têm valor econômico e são** transmissíveis, enquanto outros estão vinculados à esfera pessoal e afetiva do titular, sendo intransmissíveis. Em linha semelhante, Massena (2023) observa **que os bens digitais** podem ter tanto valor patrimonial **como é o caso** de moedas virtuais, itens adquiridos em jogos eletrônicos ou créditos em plataformas quanto valor existencial ou afetivo, como fotos, mensagens e perfis em redes sociais.

Os bens patrimoniais são aqueles que possuem, mesmo em meio digital, **um**
10

valor econômico quantificável. Criptomoedas, créditos eletrônicos, contas monetizadas em plataformas digitais, ativos de jogos eletrônicos e até mesmo domínios e canais digitais estão incluídos nesta definição. Todos esses **bens têm valor econômico**, ou seja, podem ser avaliados, transferidos e vendidos **da mesma forma que** qualquer outro bem que faça parte do espólio do falecido.

Os bens existenciais referem-se à esfera imaterial e afetiva da personalidade humana, espelhando valores, memórias e identidades formadas **ao longo da vida**. São casos os perfis de redes sociais, conversas particulares, fotos, vídeos caseiros **e todo o** material que revela a vida pessoal ou emocional do indivíduo. Embora esses bens estejam guardados em plataformas digitais, não têm caráter econômico, mas sim a continuidade simbólica da pessoa e a manutenção de sua lembrança.

Conclui-se pelo exposto **que os bens digitais** se dividem em dois grupos distintos, os patrimoniais, que possuem **valor econômico e podem integrar o** acervo hereditário, e os existenciais, que se relacionam à intimidade e à memória do falecido. A diferenciação entre bens existenciais e patrimoniais mostra **que o mundo** digital abriga tanto itens que possuem valor afetivo ou simbólico quanto ativos que têm relevância econômica mensurável. Nesse sentido, os jogos eletrônicos aparecem como um dos casos mais intrincados e provocativos dentro desse novo cenário jurídico. Neles, se entrelaçam questões existenciais relativas à identidade, memória e à autoexpressão do jogador, e questões patrimoniais, no sentido dos investimentos, da compra de bens virtuais e da valorização econômica das contas. Dessa forma, a caracterização dos jogos eletrônicos enquanto bens patrimoniais se mostra necessária para entender como o Direito pode categorizar esses novos ativos, que, apesar de intangíveis, podem vir a possuir uma natureza econômica real e passível de incorporação ao patrimônio do titular.

5 Jogos Digitais como Bens Patrimoniais: bens móveis imateriais ou categoria sui generis

Conforme o **artigo 79 do Código Civil**, um bem é considerado imóvel quando

sua remoção acarretaria prejuízos à sua estrutura, valor ou função, fazendo com que ele perdesse, total ou parcialmente, sua valorização (BRASIL, 2002). Por sua vez, o artigo 82 classifica como bens móveis aqueles que, por força própria ou externa, podem ser deslocados sem que haja alteração em sua substância ou em sua

11

finalidade econômico-social (BRASIL, 2002).

No entanto, os jogos digitais não se encaixam perfeitamente nessa classificação tradicional, pois possuem características que oscilam entre o material e o imaterial. Há momentos **em que se** podem classificar como bens móveis, como quando o usuário compra um jogo físico, **como por exemplo** a mídia física, e acessa por vários aparelhos conectados à sua conta digital.

Entretanto, quando o jogo está atrelado a um console específico, impossibilitando sua transferência para outro, ele deixa de ser móvel, tornando-se, em termos de conceito, algo muito próximo da imobilidade característica dos bens imóveis.

Os jogos eletrônicos podem ser lançados de duas maneiras principais: através de mídias físicas ou digitais. No formato físico, o jogo é comprado de forma material seja em cartucho, CD ou DVD **e pode ser** transferido ou vendido sem restrições.

No ambiente digital, se tratando de jogos online, os usuários acessam o jogo **por meio de** uma licença que está atrelada à conta **digital do usuário**.

Esse ponto é fundamental: o jogo físico é considerado um bem material, enquanto o **digital é um** bem imaterial, com um caráter limitado e subordinado às condições estabelecidas pelo fornecedor. Diante dessas particularidades os jogos eletrônicos **podem ser considerados como bens digitais de natureza** híbrida, integrando uma categoria especial ou sui generis.

6 O universo dos jogos digitais (games): histórico, tipos de ativos (moedas virtuais, skins, itens raros, contas)

O mundo dos games é um dos grandes fenômenos culturais e econômicos do século XXI. Dois processos notáveis marcam essa trajetória: por um lado, o avanço tecnológico, que transforma a forma como jogamos, e, por outro, a evolução das dinâmicas sociais que moldam **a experiência do** jogo. Desde os primeiros títulos eletrônicos criados nas décadas de 70 e 80 como Pong, Pac-Man e Space Invaders até os modernos jogos de **realidade aumentada e** as plataformas online interativas, testemunhamos um incessante aprimoramento tanto tecnológico quanto social. Com esse crescimento, os jogos passaram de simples diversão a ambientes econômicos e sociais, com relevância patrimonial e jurídica.

12

O crescimento da indústria dos jogos digitais consolidou esse setor como **um dos mais** lucrativos do mundo, superando inclusive a música e o cinema em termos de receita. Essa relevância econômica despertou o interesse do Direito para compreender a natureza **jurídica dos bens** adquiridos e acumulados dentro dos jogos eletrônicos, especialmente no contexto **da herança digital**. Segundo relatório da Dentsu (2024), a indústria global de jogos atingiu aproximadamente US\$ 184 bilhões, ultrapassando a soma das receitas das indústrias da música (US\$ 28,6 bilhões) e do cinema (US\$ 33,9 bilhões), demonstrando a força econômica e cultural do setor (DENTSU, 2024).

As empresas de jogos, **a fim de** prolongar a vida útil **de seus produtos** bem como a lealdade dos jogadores, implementaram sistemas de mercado interno nas próprias plataformas dos seus jogos. Esses sistemas possibilitam que os jogadores façam transações financeiras dentro do game, comprando ou trocando itens virtuais com o uso de moedas digitais próprias, itens cosméticos e outras vantagens que elevam o valor de suas contas e modificam suas experiências dentro do mundo virtual. Com o crescimento da indústria dos jogos, o sistema de compras dentro do jogo tornou-se comum. Esse modelo, que primeiramente era mais frequente em jogos para celulares (mobile games), começou a ser adotado de forma generalizada em jogos de console e PC. A monetização interna pode acontecer de várias maneiras: venda de itens estéticos (skins), loot boxes (caixas de prêmios aleatórias) ou ainda **por meio de** pay to win onde o jogador paga para ganhar vantagens direta no jogo. Esses itens virtuais podem acumular valor econômico por várias razões: raridade, popularidade e demanda do mercado. Em alguns jogos, a escassez programada de certos itens, aliada ao desejo dos jogadores de possuí-los, cria um mercado secundário no qual os preços podem ser altamente inflacionados. Essas transações internas agregam valor ao jogo como um todo e criam uma **?economia de dentro do jogo?**, na qual itens intangíveis adquirem valor monetário real. Isso transforma os jogos digitais em ativos não apenas de consumo, mas também de investimento, ampliando a relevância econômica do setor e trazendo novos desafios para a regulamentação e proteção **de bens digitais**. **Em alguns casos**, itens exclusivos são disponibilizados apenas em edições limitadas ou em eventos sazonais, o que contribui para aumentar sua atratividade e seu valor de mercado. Os chamados **?jogos Pay to Win?** são aqueles que forçam o jogador a adquirir equipamentos, habilidades ou itens que garantem uma vantagem sobre os outros jogadores. Normalmente, o jogo pode ser baixado de forma gratuita (free to play),

13

mas avançar no jogo requer investimentos financeiros. Aqueles que gastam mais dinheiro progridem mais rapidamente, tornando seus personagens mais fortes ou obtendo recursos que não estão disponíveis para outros jogadores.

As loot boxes, que funcionam de forma análoga a uma loteria, são outro método frequente de monetização. O jogador paga para abrir uma caixa virtual e recebe recompensas aleatórias, que podem ser comuns ou muito raras.

Os itens cosméticos, chamados skins, são como roupas, armas personalizadas e aparências de personagens que não alteram o desempenho do jogo, mas aumentam o valor simbólico e econômico do perfil do jogador.

Um exemplo é o Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), desenvolvido pela Valve dentro da plataforma Steam. No jogo, os jogadores têm a possibilidade de adquirir skins, que alteram a aparência de armas, facas ou personagens. Esses itens podem ser adquiridos de outros jogadores ou ganhos em loot boxes. O preço das skins muda de acordo com a escassez programada, a raridade, a estética e o estado de conservação, classificado em categorias como Nova de fábrica, Pouco usada ou Veterana de guerra.

Segundo Carbone (2021), o mercado virtual de Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) é extremamente lucrativo, com negociações que podem atingir valores milionários. Um exemplo emblemático é a skin Karambit Case Hardened, avaliada em cerca de R\$ 6,2 milhões, considerada a mais cara do mundo e símbolo da valorização econômica dos bens digitais no universo dos jogos eletrônicos.

Não sendo único, não é raro encontrar outros exemplos de transações milionárias envolvendo itens virtuais em jogos eletrônicos, especialmente nos games de grande popularidade e com sistemas de economia interna bem estabelecidos. Jogos como World of Warcraft, FreeFire, DOTA2 e FIFA apresentam suas próprias "lojas" e mercados, onde jogadores podem adquirir, trocar e vender itens que, dependendo da sua raridade e demanda, podem ter valores extremamente altos. Esses ativos são valorizados tanto por sua raridade quanto pelo tempo e habilidade necessários para adquiri-los.

Em todos esses modelos, a característica comum é: a troca de dinheiro real por bens digitais, formando um patrimônio virtual. Por isso, quanto mais um jogador gasta em melhorias, itens ou moedas virtuais, maior o valor econômico de sua conta. Este montante, aliás, é comumente empregado em transações e revendas entre jogadores, reforçando a noção de que esses bens possuem uma real relevância patrimonial.

14

Entretanto, mesmo que esses ativos digitais tenham valor econômico e possam

ser vendidos, surge uma importante questão jurídica: ao comprar um item virtual, o jogador se torna o proprietário ou apenas recebe uma licença de uso restrita imposta pela desenvolvedora? No próximo tópico, essa questão será explorada com mais profundidade, onde se analisará a diferença entre propriedade e simples licença de uso **em relação aos** bens digitais.

7 A problemática da "propriedade" versus "mera licença de uso" nos jogos digitais

A relação jurídica que envolve **os bens digitais**, especialmente no que diz respeito aos jogos eletrônicos e seus conteúdos, oscila entre a tradicional noção de propriedade e a licença de uso. Apesar da crença do consumidor de que está **?comprando?** um **jogo, o que se** estabelece é, em regra, uma relação contratual de licenciamento, que concede ao usuário apenas um direito pessoal e limitado de acesso.

Essas licenças estabelecem **que o usuário não** detém, de fato, a propriedade do conteúdo, mas apenas um **direito de acesso e utilização que pode ser** revogado ou alterado conforme **os termos do** contrato. Para herdeiros, isso cria um desafio específico: o que é transferível em **um contrato de** licença é geralmente restrito, pois muitos acordos de uso deixam claro que os direitos são intransferíveis ou cessam **com a morte do titular** da conta. Esse arranjo limita **o direito de sucessão** em bens digitais, criando uma situação **em que o** bem, embora tenha valor econômico ou afetivo, não é transmitido integralmente como outros bens patrimoniais.

Do ponto de vista civil, **o usuário não** detém a propriedade do jogo (software), **uma vez que o** controle jurídico sobre a obra permanece com o desenvolvedor ou com a plataforma que o distribuiu. No entanto, as próprias plataformas conferem poderes de disposição sobre certos bens digitais internos, como skins, moedas virtuais e outros itens comercializáveis, estabelecendo uma esfera patrimonial funcional. Mesmo sem o pleno domínio do software, **conforme previsto no art. 1.228 do CC**, os bens que o sistema admite negociar têm **um valor econômico que pode ser** medido.

Essa **?propriedade funcional?**, limitada por regras técnicas e contratuais, tensiona o eixo **?propriedade x licença?** ao revelar **que o usuário**, apesar de não deter propriedade formal, exerce faculdades econômicas típicas da propriedade, como uso,

15

gozo e, **em alguns casos**, disposição, apesar da mesma ser caracterizada como controlada.

Muitas vezes estes **termos de serviço** criados pelas empresas, com a alegação de proteger a privacidade, são obstáculos para acesso

à herança, pois acabam cometendo abusos, como a fixação de cláusulas proibitivas de sucessão de conteúdo objeto da contratação (COSTA FILHO, 2016).

Na esfera digital, o usuário dificilmente se torna o proprietário total de um conteúdo seja um jogo, um software ou uma música e, em vez disso, obtém uma licença de uso sujeita a condições contratuais e técnicas que são impostas de forma unilateral pelas plataformas fornecedoras. Dessa forma, o desafio legal é harmonizar a realidade patrimonial dos ativos digitais com as barreiras impostas pelos contratos privados, que muitas vezes se sobrepõem à legislação civil.

Como os termos de serviços são na maioria das vezes contratos de adesão, o usuário não pode nem questionar sobre o teor, sendo obrigado a se submeter as regras previamente estabelecidas. Aproveitando-se do vácuo legal existente, estas cláusulas geralmente são desfavoráveis aos usuários. Outrossim, evoque-se que há nulidade de cláusulas que impliquem em renúncia antecipada de direitos, conforme o art. 424 do Código Civil e também que regulem herança de pessoa viva conforme o art. 426 do mesmo diploma legal (BRASIL, 2002).

Na plataforma Steam, o Steam Subscriber Agreement (Acordo de Subscrição Steam) é categórico ao afirmar que os conteúdos são licenciados, e não vendidos? (Seção 2.A). O usuário, portanto, não adquire a propriedade, mas apenas uma licença de uso pessoal e não comercial.

Contudo a mesma vem a permitir um mercado interno oficial, o Steam Community Market, que autoriza transações de itens virtuais entre usuários (Seção 3.D). Assim, embora a conta e os jogos permaneçam intransferíveis, há circulação econômica interna de bens digitais que podem atingir valores expressivos.

Essa particularidade faz da Steam um modelo híbrido: o conteúdo continua licenciado, mas os itens virtuais adquirem valor econômico e liquidez controlada, aproximando-se de bens patrimoniais. Nessa perspectiva, o usuário exerce uma propriedade funcional, limitada por condições técnicas e contratuais, mas suficiente para conferir relevância econômica e jurídica aos ativos digitais.

A PlayStation Store adota a mesma postura no tocante a licença de uso.

16

Conforme o item 8.4 de seu contrato, o usuário não é proprietário dos conteúdos adquiridos, mas apenas detentor de uma licença pessoal, intransferível e de uso privado: Quando você compra Conteúdo da PlayStation Store, você compra uma licença pessoal de uso desse conteúdo para uso privado e não comercial. Essa licença não é transferível, a menos que suas leis locais aplicáveis afirmem que deva ser. Isto significa que você pode usar um Produto nas formas descritas na licença, mas não é proprietário dele. (Sony Interactive Entertainment, 2025, item 8.4)

Adicionalmente, o item 8.13 reforça que os itens virtuais não possuem valor real fora do jogo e **não podem ser** vendidos, transferidos ou trocados por dinheiro: ??É proibida qualquer tentativa de obter itens virtuais fora do jogo ou aplicativo aplicável, ou fora da PlayStation Store. [...] Os Itens virtuais não têm valor ou aplicação fora do jogo ou da PlayStation Store e **não podem ser** vendidos, transferidos ou trocados por dinheiro ou itens de valor real.? (Sony Interactive Entertainment, 2025, item 8.13)

Com isso, a Sony estabelece um regime de propriedade restrita e dependente da conta, vinculando o acesso à **manutenção da conta** PSN ativa (item 8.1). Caso a conta seja encerrada, o usuário perde **o direito de acesso ao conteúdo**, evidenciando a fragilidade jurídica da titularidade digital.

Já a Xbox Store, ?Todos os Produtos Digitais são licenciados, não vendidos.

[...] Exceto como permitido abaixo, você não pode transferir nem revender licenças para nenhum Produto Digital.?(Microsoft, 2025, Regras Gerais). Os produtos digitais são destinados exclusivamente ao uso pessoal e não comercial, e o acesso é condicionado ao cumprimento das regras contratuais.

A análise comparativa demonstra que as três empresas Valve, Sony e Microsoft estão alinhadas na implementação de um modelo contratual que nega ao consumidor a plena titularidade, trocando **a noção de compra** por uma concessão de licenciamento condicional e precário. Do ponto de vista civil, isso implica **que o usuário não** tem a posse do bem, mas apenas direitos obrigacionais que decorrem de **um contrato de adesão**.

A restrição da transmissibilidade das contas digitais está entre os principais obstáculos para que bens virtuais, especialmente jogos eletrônicos e recursos adquiridos em plataformas, sejam tratados como herança. Na maioria dos contratos, cláusulas de inalienabilidade impedem que o proprietário da conta e, conseqüentemente, os herdeiros cedam **a conta a terceiros**, seja por venda, doação ou sucessão.

17

Essas limitações fundamentam-se em interesses comerciais das plataformas, que preferem que o uso **dos bens digitais** permaneça restrito ao usuário inicial para evitar revendas e manutenções de contas inativas. Isso é particularmente visível em plataformas de jogos, onde as contas **não podem ser** passadas para outros, e **o falecimento do** dono normalmente resulta na extinção do acesso.

Na prática, é nítido que existem valores patrimoniais concretos atrelados às contas e itens **virtuais**, **o que** possibilita debater uma propriedade funcional, limitada por normas privadas, mas com relevância econômica. Sendo então necessário reconsiderar os conceitos de patrimônio, transmissibilidade e sucessão, **uma vez que não se** herda um bem, mas sim posições contratuais ou créditos digitais.

De acordo com Barreto e Nery Neto, as plataformas digitais costumam impor

termos de uso que impedem a transferência das contas e conteúdos após a morte do usuário, criando entraves relevantes para a sucessão desses bens. No entanto, tais limitações contratuais não podem prevalecer sobre o direito constitucional à herança, razão pela qual cabe ao Judiciário assegurar que as políticas privadas estejam em conformidade com o ordenamento jurídico. Assim, cláusulas que restrinjam a transmissão de bens digitais devem ser consideradas inválidas, por violarem a garantia sucessória prevista na Constituição Federal (BARRETO; NERY NETO, 2015).

Nos contratos de jogos digitais, por exemplo, os herdeiros poderiam reivindicar o direito de acesso ao inventário do usuário, especialmente em jogos onde o jogador acumula ativos virtuais com valor monetário significativo. No entanto, o cumprimento desse direito encontra barreiras nas condições impostas pelas próprias plataformas e na ausência de previsão legal.

Diante disso, os projetos de lei apresentados sobre herança digital buscam estabelecer um equilíbrio entre o direito sucessório e a autonomia contratual das plataformas, permitindo que herdeiros tenham acesso a bens digitais que por analogia permitiria o acesso aos jogos do sucedido. Portanto, a regulamentação com normas claras e específicas é fundamental, de modo a garantir que os herdeiros não sejam privados de bens que seriam seus por direito, é imperioso enfrentar a lacuna que atualmente favorece a intransmissibilidade.

Assim, a tensão entre propriedade e licença deixa de ser meramente técnica e passa a assumir contornos econômicos e sucessórios, revelando um novo tipo de ativo: o bem digital funcionalmente patrimonializável, cuja natureza híbrida e sui

18

generis desafia as categorias tradicionais do Direito Civil contemporâneo.

8 Projetos de lei em atuação tramitação

A nítida ausência de regulamentação sobre a sucessão de bens digitais na legislação brasileira tem levado à projetos de leis que visam preencher essas lacunas e garantir mais segurança jurídica para os herdeiros e os titulares desses bens. Entre os projetos que estão sendo discutidos, há aqueles que buscam atualizar o Código Civil para incluir a realidade do patrimônio digital, que se torna cada vez mais relevante no dia a dia.

O PL 6.468/2019, de autoria do Senador Jorginho Mello (PL?SC), busca alterar o artigo 1.788 do Código Civil para estabelecer que todo conteúdo digital do falecido seja automaticamente transmitido aos herdeiros, configurando uma espécie de saisine digital. O projeto parte do reconhecimento de que o conteúdo digital incluindo contas, arquivos, mídias e dados armazenados possui tanto valor afetivo quanto patrimonial,

devendo integrar o acervo sucessório sem depender das políticas unilaterais **das plataformas digitais**. Sua lógica é conferir o mesmo tratamento jurídico aos bens digitais que aos demais bens integrantes do patrimônio tradicional, garantindo aos herdeiros acesso e **possibilidade de** administração desses ativos.

O PL 5.820/2019, de autoria do Deputado Elias Vaz (PSB?GO), propõe a alteração do **artigo 1.881 do Código Civil**, permitindo **que o usuário** disponha **de bens digitais por meio de** codicilo em vídeo, **sem a necessidade de** testemunhas e limitado a até 10% do patrimônio total. Tal procedimento representa uma importante inovação procedimental, pois reconhece que grande parte dos ativos digitais não é contemplada nos testamentos tradicionais. O codicilo em vídeo, por sua simplicidade e acessibilidade, permitiria ao titular designar de maneira rápida e eficaz **o destino de bens digitais como** contas, arquivos, criptomoedas e itens virtuais, suprindo a omissão quanto ao patrimônio digital nos instrumentos sucessórios clássicos.

O mais abrangente entre os projetos é **o PL nº 4/2025**, que apresenta uma abordagem sistemática e moderna **para o tratamento** sucessório **dos bens digitais**. O texto distingue expressamente três categorias:

a) **bens digitais patrimoniais**, relacionados ao lucro e à livre iniciativa (como criptomoedas, créditos e itens negociáveis em jogos);

b) bens digitais existenciais, que representam projeções **dos direitos da**

19

personalidade (redes sociais, mensagens, arquivos íntimos);

c) **bens digitais híbridos**, que combinam elementos patrimoniais e existenciais.

O PL em questão vem a determinar que apenas os bens patrimoniais, bem como a parte patrimonial dos bens híbridos, são transmitidos **de forma automática**, pela sucessão legítima. **Os bens digitais** existenciais e os aspectos pessoais dos híbridos só podem ser transferidos por testamento, desde que respeitada a dignidade da pessoa humana e **os direitos da personalidade**, reconhecendo a complexidade do patrimônio **digital e a busca por equilíbrio entre o direito à herança e a proteção da intimidade do de cujus**.

Para Vieira e Teodoro (2024) a legislação brasileira tende a englobar uma sociedade **cada vez mais** virtual, com isso surgem os desafios jurídicos em relação **à herança digital**, fica evidente e notório a composição dos operadores de direito em promoverem a adequada proteção de seus respectivos meios digitais, buscando propostas afim de evitar as lacunas significativas de conflitos e incertezas, causadas pela ausência dessa regulamentação específica.

Verifica-se que os projetos legislativos representam um avanço significativo rumo à positivação **da herança digital**, mas ainda se encontram em fase embrionária e sujeitos a alterações. A realidade dos inventários, entretanto, demanda soluções imediatas e tecnicamente adequadas, o que levou o STJ a reconhecer e estruturar a

função do inventariante digital como mecanismo capaz de lidar com as particularidades do patrimônio virtual. Com isso, o próximo tópico abordará essa importante inovação jurisprudencial e seu impacto no processo sucessório brasileiro.

9 A figura do inventariante digital

O inventário é o processo utilizado para identificar, avaliar e dividir **entre os herdeiros** os bens deixados pelo falecido, garantindo **que a herança** seja distribuída **de forma justa**, conforme a legislação ou **o testamento**. É função do inventariante, conforme o artigo 618 do CPC, representar o espólio, administrar os bens, prestar contas e dar andamento ao inventário até a partilha final.

Contudo, diante do crescimento do patrimônio digital que envolve contas online, criptomoedas, arquivos na nuvem, perfis em **redes sociais** e itens de jogos eletrônicos, o inventário clássico já não é suficiente para atender às novas necessidades da era digital.

20

O inventário é obrigatório, mesmo **que o falecido** nada tenha deixado, sendo nesses casos chamado de "inventário negativo". Até o final do procedimento do inventário, o mesmo ainda é indivisível, sendo de necessidade de **autorização judicial para** venda de bens que o façam parte.

O período da **abertura do inventário** se dá em **dois meses após a abertura da sucessão**. O inventário deve ser realizado no lugar último da residência do falecido, podendo sua modalidade ser judicial ou administrativa.

O processo para a **abertura do inventário** judicial pode ser requerido por qualquer pessoa que apresente interesse legítimo em iniciar o processo. No entanto, o Ministério Público, a Fazenda Pública, o próprio Juízo ou os credores, contando que **o mesmo não** tenha recebido os montantes devidos **pelos falecidos** ou em mãos dos herdeiros, podem dar início a ele, estamos falando do inventário judicial. Este se faz necessário **em caso de**: desacordo **entre os herdeiros**, herdeiros incapazes ou menores, testamento deixado pelo falecido, exceto nos casos **em que o juiz** permite a realização do inventário extrajudicial.

O inventário extrajudicial, por outro lado, é realizado em cartório, de forma mais ágil e simplificada, e **está previsto na** Lei 11.441/2007. Essa modalidade **de inventário** é permitida desde que sejam atendidos alguns requisitos: Concordância **de todos os** herdeiros quanto à partilha dos bens; Ausência de herdeiros incapazes ou menores de idade; Inexistência de testamento, **a menos que** o juiz autorize o procedimento extrajudicial para o caso específico. **Para que o** inventário extrajudicial ocorra, **é necessário que todos os** herdeiros estejam assistidos por um advogado. O acordo **entre os herdeiros** é registrado em escritura pública, e, uma vez lavrada a escritura, a

partilha dos bens é válida. (BRASIL, 2007)

O processo de inventário **de bens digitais** e virtuais é um procedimento complicado, já que existem desafios consideráveis em acessá-los e identificá-los **após a morte do titular**. Especialmente quando as senhas para **acessar a conta** e as informações são desconhecidas **para os herdeiros**. Além disso, a **privacidade e a segurança** dos dados pessoais nos bens armazenados digitalmente, bem como nas contas de e-mail e **nas redes sociais**, são um ponto de atenção, **uma vez que** conferem informações **do usuário que** podem ser sensíveis.

Para minimizar esses desafios, algumas medidas preventivas são recomendáveis. A criação de um inventário digital que documente detalhadamente os bens virtuais, incluindo logins e senhas, facilita o processo sucessório. Além disso, a
21

nomeação de um inventariante digital de confiança permite **que os bens** sejam administrados e distribuídos **de acordo com** os desejos do falecido. É igualmente importante registrar diretrizes específicas em um testamento ou documento complementar, indicando claramente o destino desses bens digitais e assegurando a execução da vontade do titular.

Quanto ao ponto de vista legal, um inventário digital pode exigir uma **autorização judicial para** acessar certos pertences, especialmente quando os provedores de serviços não colaboram.

Devido a essa peculiaridade, tivemos a recente jurisprudência **do Superior Tribunal de Justiça** no julgamento do **Recurso Especial nº 2124424/SP** (Rel. Min. Nancy Andrighi, j. 09/09/2025) em que, através de incidente processual, permitiu a criação do inventariante digital, ou seja, aquele que fará a identificação e avaliação **dos bens digitais deixado pelo de cujus** com auxílio de um profissional especializado, onde tais bens serão apensados ao inventário principal.

A decisão do STJ ressalta mais uma vez o vácuo legislativo que o ordenamento brasileiro possui em matéria de herança digital, se faz então um paralelo analógico e integrativo do tema, buscando equilibrar dois direitos fundamentais: o direito dos herdeiros à transmissão integral **do patrimônio do falecido**; de outro, a proteção à intimidade e aos **direitos da personalidade do de cujus e de terceiros**.

Contudo, conforme a própria decisão: Por outro lado, **nem todos os bens digitais** poderão ser transmitidos: o limite é o respeito à intimidade e à vida privada do falecido **e de terceiros**. Com efeito, bens digitais que possam ferir **os direitos da personalidade não poderão ser** entregues aos herdeiros. Como se vê, a alteração provocada pela era digital é tão profunda que afetou, inclusive, o vetusto **princípio da Saisine**.(BRASIL, 2025, p. 9)

O **papel do inventariante digital não é o mesmo que** o do inventariante tradicional, conforme descrito **no artigo 617 do CPC**. O primeiro exerce a

representação do espólio frente a terceiros e administra o patrimônio, enquanto o segundo tem uma natureza técnica, servindo como auxiliar do juízo e oferecendo serviços especializados, muito se assemelhando a figura do perito judicial, visto que precisa ser técnico e precisará emitir relatório sobre **os bens digitais** encontrados. É de sua responsabilidade acessar, localizar e informar **os bens digitais** do falecido, mantendo o sigilo e a confidencialidade das informações, sob pena de responder civil e criminalmente pela quebra do segredo de justiça.

22

E se tratando especificamente de jogos digitais, a atuação do inventariante digital torna-se ainda mais indispensável. Diferentemente de outros bens virtuais mais facilmente identificáveis, como contas **de e-mail ou** arquivos na nuvem, os ativos provenientes de jogos eletrônicos costumam estar dispersos em diversas plataformas (Steam, PlayStation, Xbox, entre outras). Diante disso, o inventariante digital deve localizar cada uma dessas contas, verificar **a existência de** jogos adquiridos, moedas virtuais (utilizadas dentro dos jogos), itens cosméticos, entre outros objetos de valorização daquela conta, avaliando a relevância patrimonial de cada um deles. Sem essa atuação técnica, grande parte desse patrimônio tende a ser perdida, pois permanece inacessível ou desconhecida pelos herdeiros.

O valor econômico desses ativos, em muitos casos, vai muito além do simbólico: skins raras, itens exclusivos e moedas negociáveis podem valer verdadeiras fortunas. A volatilidade e a dinâmica própria dessas economias virtuais também exigem do inventariante digital um conhecimento mínimo sobre o funcionamento interno dos jogos, os sistemas de raridade, os mercados secundários e as políticas de compra e venda das plataformas. Não basta apenas reconhecer que um bem existe, é necessário também saber qual é seu valor econômico presente, seu grau de liquidez e as restrições contratuais que podem limitar ou até proibir sua transferência.

O inventariante digital se estabelece como um elemento essencial para a eficiência do processo de sucessão na era digital, trazendo segurança, transparência e inovação à gestão do patrimônio online. A sua função vem a somar à função jurídica do inventariante típico, assegurando os **direitos dos herdeiros** sem ferir **a intimidade e a personalidade do de cujus**. Trata-se de uma inovação que, embora tenha surgido pela via jurisprudencial, representa um avanço significativo na adaptação **do Direito Sucessório** às novas formas de patrimônio.

Ainda que **a ausência de previsão legal** imponha desafios de interpretação, a jurisprudência vem suprindo essa lacuna com soluções que equilibram tradição e inovação e garantir a sucessão do patrimônio.

10 Conclusão

A evolução da tecnologia alterou de forma significativa a perspectiva jurídica sobre o patrimônio, evidenciando que as categorias tradicionais do **Direito Civil** são 23

inadequadas para tratar dos **bens digitais**. O fenômeno da **herança digital** não é, portanto, uma mera especulação teórica, mas sim um desafio real que famílias, advogados, plataformas digitais e o Poder Judiciário enfrentam cotidianamente. Para tanto, é preciso um esforço de interpretação que una a tradição civilista brasileira e as novas modalidades de existência e circulação de bens que a era digital trouxe, **uma vez que** não há uma regulamentação específica no **ordenamento jurídico** nacional. Ao se retomar a questão central que norteou o presente estudo, **a herança digital** e os jogos eletrônicos enquanto bens potencialmente transmissíveis no contexto do **direito sucessório** brasileiro, é possível afirmar que a pesquisa aponta na construção de um entendimento jurídico que se alinhe mais com a contemporaneidade tecnológica. Ainda assim, o assunto continua a se desenvolver devido à falta de uma regulamentação específica e ao rápido avanço das relações digitais. A seguir, serão resgatados os objetivos específicos procurando-se identificar os principais dados obtidos capazes de esclarecê-los.

O primeiro objetivo específico, que consistia em posicionar **a herança digital** no contexto do **direito sucessório**, foi alcançado ao evidenciar que o patrimônio contemporâneo vai além do tangível, englobando bens intangíveis que acompanham a existência digital do sujeito. Esses bens, contas, arquivos, perfis e ativos de jogos, estão, **cada vez mais**, carregados de **valor econômico e** simbólico, o que evidencia a urgência **de que o Direito** os reconheça como sucessíveis.

Quanto ao segundo objetivo, voltado à análise da insuficiência legislativa, verificou-se que o **Código Civil**, a LGPD e o **Marco Civil da Internet** não fornecem diretrizes capazes de solucionar, de forma satisfatória, questões como transmissibilidade, acesso por herdeiros e proteção post mortem. **A ausência de** normas claras tem permitido que plataformas digitais determinem unilateralmente o **destino dos bens digitais**, o que cria insegurança jurídica e limita o exercício do direito fundamental à herança.

O terceiro objetivo, que buscou distinguir entre bens patrimoniais e existenciais, demonstrou **que a herança digital não pode ser** considerada uma única categoria homogênea. Os ativos de games eletrônicos apresentam uma natureza híbrida: têm um forte peso identitário, mas também um considerável valor econômico. Essa dualidade enfatiza **a necessidade de** uma avaliação meticulosa em cada situação, buscando um equilíbrio entre **a privacidade**, a vontade do falecido e os **direitos dos herdeiros**.

24

O quarto objetivo, dedicado à tensão entre propriedade e licença de uso, demonstrou que a aparente propriedade dos jogos digitais é, na prática, limitada pelos contratos de adesão. Apesar disso, muitos desses ativos circulam em mercados internos e externos, valorizam-se e são negociados como verdadeiros bens econômicos. Essa discrepância entre a forma contratual e a realidade econômica evidencia a **necessidade de** reavaliar os limites impostos pelas plataformas à luz do **direito sucessório**.

Quando se trata do quinto objetivo, investigar os **projetos de lei e o papel do** inventariante digital, constatou-se que o legislador tem procurado maneiras de abordar a questão, ainda que de forma cautelosa. Os **projetos de lei** em questão demonstram progressos significativos, mas ainda são parciais. A jurisprudência, em especial ao reconhecer o inventariante digital pelo STJ, revela a sensibilidade e a capacidade de o Judiciário se adaptar aos desafios que o patrimônio virtual apresenta, preenchendo parcialmente a lacuna da norma.

A metodologia adotada, baseada em revisão bibliográfica, teses, dissertações, artigos científicos, análise das principais plataformas de jogos, legislações, decisões judiciais, foi suficiente para atender aos propósitos da pesquisa, mas limitações persistem. A **ausência de** dados empíricos e de estudos quantitativos sobre o comportamento das plataformas e dos herdeiros **após o falecimento do titular** impossibilita conclusões mais amplas. Futuras pesquisas podem explorar entrevistas com inventariantes, especialistas em tecnologia e herdeiros que enfrentaram conflitos envolvendo bens virtuais.

Conclui-se que os jogos eletrônicos e demais ativos digitais já integram o patrimônio **de milhões de** pessoas e, **por isso**, devem ser reconhecidos como bens merecedores de tutela sucessória. O **Direito Sucessório** não pode permanecer alheio a essa realidade. Impõe-se ao legislador, à doutrina e ao Judiciário a construção de parâmetros claros para garantir a transmissibilidade, a proteção **dos direitos da personalidade** e o equilíbrio entre **autonomia privada e** limites contratuais das plataformas.

25

11 Referências

ALBUQUERQUE, Geovana Fernandes; DANTAS, Wellson. **A herança digital no direito sucessório** no cenário jurídico brasileiro. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, São Paulo, v. 11, n. 4, p. 1429-1440, abr. 2025.

BARRETO, Alessandro Gonçalves; NERY NETO, José Anchieta. Herança Digital. Direito & TI: debates contemporâneos. Online, 2015. Disponível em:

<http://direitoeti.com.br/site/wpcontent/uploads/2016/03/BARRETOAlesandroGon%C3%A7alvesNERYNETOJos%C3%A9Anch%C3%ATAHeran%C3%A7aDigital.pdf>.
Acesso em: 29 set. 2021.

BRASIL. Constituição (1988). [Constituição da República Federativa do Brasil](#).

BRASIL. Código Civil (2002). [Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil. Brasília](#).

BRASIL. Assembleia Legislativa. [Projeto de Lei n.º 5.820, de 2019](#). [Dá nova redação ao art. 1.881 da Lei nº 10.406. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2228037>](#) Acesso em: 12 nov. 2025.

BRASIL. Assembleia Legislativa. [Projeto de Lei n.º 6.468, de 2019. Altera o art. 1.788 da Lei n.º 10.406. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/140239>](#) Acesso em: 12 nov. 2025.

BRASIL. [Câmara dos Deputados. Projeto de Lei n.º 1.689, de 2021](#). Altera a Lei nº 10.406/2002 para dispor sobre perfis, páginas, contas, publicações e dados pessoais de pessoa falecida, incluindo seu tratamento por testamentos e codicilos. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/2280308>. Acesso em: 28 nov. 2025.

BRASIL. Assembleia Legislativa. [Projeto de Lei n.º 4, de 2025. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2254247&fichaAmigavel=nao>](#) Acesso em: 13 nov. 2025.

BRASIL. [Superior Tribunal de Justiça. Recurso Especial n.º 2.124.424 ? SP \(2023/0255109-2\)](#). Relatora: Ministra Nancy Andrighi. 3ª Turma. Julgado em 9 set. 2025. DJe 10 out. 2025.

CARBONE, Filipe. CS:GO: skin mais cara do mundo é avaliada em R\$ 6,2 milhões. [GloboEsporte](#), 10 set. 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/csgo-skin-mais-cara-do-mundo-e-avaliada-em-r-62-milhoes.ghtml>. Acesso em: 8 nov. 2025.

CONSELHO DA JUSTIÇA FEDERAL (CJF). IX Jornada [de Direito Civil](#).

Enunciados, 2022.

COSTA FILHO, Marco Aurélio de Farias. Herança digital: valor patrimonial e sucessão de bens armazenados virtualmente. Revista Jurídica da Seção Judiciária de Pernambuco, 2016. Disponível em: <https://rbdcivil.ibdcivil.org.br/rbdc/article/view/237/219>. Acesso em: 26 set. 2021.

DENTSU. Global Gaming Industry Report 2024: gaming overtakes music and film combined. 22 out. 2024. Disponível em: <https://www.marketing-beat.co.uk/2024/10/22/dentsu-gaming-data-new/>. Acesso em: 8 nov. 2025.

GONÇALVES, Carlos Roberto. Direito Civil Brasileiro ? Volume 7: **Direito das Sucessões**. 11. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2020.

LÔBO, Paulo. **Direito Civil: Sucessões**. 3. ed. São Paulo: Saraiva, 2016

MASSENA, Danielle Sousa. **O direito das sucessões** aplicado aos **bens digitais patrimoniais** adquiridos através de jogos virtuais. UFPB, 2023.

MICROSOFT CORPORATION. Regras de Uso para Produtos Digitais. Atualizado em 2025. Disponível em: <https://www.xbox.com/legal/subscription-terms>. Acesso em: 11 nov. 2025.

MOURÃO, Maria Aline de Araújo. Direitos sucessórios e bens digitais: uma análise **da herança digital** pelo ordenamento jurídico brasileiro. 2023. Dissertação (Mestrado em Direito) ? Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2023.

OLIVEIRA, Layla Caroline Wehr . Evoluções recentes **do direito das sucessões**. Mafra: Ed. da UnC, 2020.

RODRIGUES, Brenda. Princípios **do Direito Sucessório**. JusBrasil, 2018.

SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT LLC. PlayStation Store ? Termos e Condições de Uso. Atualizado em 2025. Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/legal/psn-terms-of-service/>. Acesso em: 11 nov. 2025.

TARTUCE, Flávio. Direito Civil: Direito das Sucessões. 10. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2017.

VALVE CORPORATION. Steam Subscriber Agreement. Atualizado em 18

set. 2025. Disponível em: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement.
Acesso em: 11 nov. 2025.

VENOSA, Sílvio de Salvo. *Direito Civil: Direito das Sucessões*. 17. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

VIEIRA, Geovanna Souza; TEODORO, Marina. *A herança digital no ordenamento jurídico brasileiro*. Revista FT, 2024. Disponível em:
27

<https://revistaft.com.br/a-heranca-digital-no-ordenamento-juridicobrasileiro>. Acesso em: 27 out. 2025.



=====

Arquivo 1: TCC.pdf (8909 termos)

Arquivo 2: revistas.icesp.br/index.php/DIR_REV/article/download/6431/5984 (5394 termos)

Termos comuns: 465

Similaridade

Índice antigo (S): 3,36%

Índice novo (Si): 5,21%

Agrupamento (Sg): Alto

O texto abaixo é o conteúdo do documento **Arquivo 1**. Os termos em vermelho foram encontrados no documento **Arquivo 2**. Id: 381f8281o70b63t120

=====

UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR
FACULDADE DE DIREITO

BRUNO COSTA BATISTA NEVES

A Herança Digital no Direito Sucessório Brasileiro: A Proteção Jurídica de
Jogos Digitais como Patrimônio Partilhável

Salvador
2025

BRUNO COSTA BATISTA NEVES

A Herança Digital no Direito Sucessório Brasileiro: A Proteção Jurídica de Jogos Digitais como Patrimônio Partilhável

Este trabalho intitulado "**A Herança Digital e a Proteção** Jurídica de Bens Virtuais **no Direito Sucessório Brasileiro**: uma análise dos jogos digitais como patrimônio partilhável na herança" é apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de **Bacharel em Direito** pela Universidade Católica do Salvador, na área de concentração em Direito **Civil e Direito Sucessório**. A pesquisa busca explorar como **o ordenamento jurídico brasileiro** pode se adaptar à proteção e transmissão desses ativos virtuais, contribuindo para uma compreensão mais abrangente **dos bens digitais no** direito de sucessões.

Orientador(a): Prof. Teresa Cristina Ferreira de Oliveira

Salvador

2025

RESUMO

Este trabalho investiga a herança digital no direito sucessório brasileiro, com ênfase nos jogos eletrônicos enquanto bens patrimoniais imateriais capazes de integrar o acervo hereditário. Analisa-se como o Código Civil, a LGPD e o Marco Civil da Internet se mostram insuficientes para regular a transmissibilidade de bens digitais, permitindo que plataformas imponham cláusulas restritivas que podem violar o direito fundamental à herança. Abordam-se as categorias de bens digitais patrimoniais, existenciais e híbridos e a relevância econômica de ativos de jogos, como skins, moedas virtuais, itens raros e contas, que passaram a compor o patrimônio contemporâneo. Discute-se também a tensão entre propriedade e licença de uso e os impactos dos contratos de adesão. Por fim, são apresentados os principais projetos de lei sobre o tema e a criação do inventariante digital pelo STJ. Conclui-se que a sucessão de bens digitais exige atualização normativa e interpretação adequada para garantir segurança jurídica e efetividade ao direito sucessório na era tecnológica.

Palavras-chave: herança digital. jogos eletrônicos. bens virtuais. sucessões. patrimônio digital.

ABSTRACT

This study investigates digital inheritance within Brazilian succession law, emphasizing electronic games as intangible patrimonial assets capable of integrating the hereditary estate. It demonstrates that the Civil Code, the Data Protection Law, and the Internet Civil Framework are insufficient to regulate the transmission of digital assets, allowing platforms to impose restrictive clauses that may conflict with the constitutional right to inheritance. The research examines the categories of digital goods patrimonial, existential, and hybrid?and highlights the economic relevance of game-related assets such as skins, virtual currencies, rare items, and accounts. It also addresses the tension between ownership and licensing, as well as the implications of adhesion contracts. Additionally, the study discusses current legislative proposals and the creation of the digital estate administrator by the Superior Court of Justice. It concludes that digital inheritance requires normative updates and adequate interpretation to ensure legal certainty and the effective application of succession law in the technological context.

Keywords: digital inheritance. electronic games. virtual assets. succession law. digital patrimony.

SUMÁRIO

1 Introdução

2 A herança digital e o direito sucessório

3 A (In)suficiência do Código Civil e de Legislações Correlatas (ex: Marco Civil da Internet, LGPD) para a Herança Digital

4 Classificação entre bens existenciais e bens patrimoniais

5 Jogos Digitais como Bens Patrimoniais: bens móveis imateriais ou categoria sui generis

6 O universo dos jogos digitais (games): histórico, tipos de ativos (moedas virtuais, skins, itens raros, contas)

7 A problemática da "propriedade" versus "mera licença de uso" nos jogos digitais

8 Projetos de lei em atuação tramitação

9 A figura do inventariante digital

10 Considerações finais

11 Referências

1

1 Introdução

A expansão das tecnologias digitais transformou profundamente a forma como os indivíduos vivem, se relacionam e constituem seu patrimônio. Hoje, grande parte da vida humana ocorre em ambientes virtuais, nos quais são acumulados bens e

conteúdos digitais que variam desde simples interações em redes sociais até criptomoedas, arquivos armazenados em nuvem, contas digitais com valor econômico e itens virtuais de jogos eletrônicos. Estes bens, apesar de intangíveis, passaram a integrar o patrimônio das pessoas, o que exigiu uma reavaliação das categorias clássicas do Direito Civil, especialmente no que tange ao Direito Sucessório. O Código Civil de 2002 foi elaborado em uma época em que essas questões digitais ainda não faziam parte da rotina das pessoas. Assim, não previu a transmissibilidade de bens digitais, tampouco regulou a destinação de contas, arquivos ou ativos cujo acesso depende de credenciais eletrônicas ou está condicionado a normas contratuais de plataformas privadas. A diferença entre a legislação tradicional e a sociedade hiperconectada resulta em insegurança jurídica, colocando os herdeiros diante de desafios práticos e jurídicos, como a falta de acesso às contas do falecido, a proteção da privacidade e a falta de uma norma clara. Quando se analisa o universo dos jogos digitais, a situação se torna ainda mais complicada. Esse setor, que gera bilhões de dólares todos os anos, criou bens digitais que possuem valor econômico real, skins, moedas virtuais, itens raros, contas, e se tornou um dos exemplos mais claros de que a riqueza atual vai além do que é tangível. A complexidade de classificar esses itens dentro das categorias civilistas convencionais (bens móveis, imóveis, fungíveis, infungíveis etc.) evidencia a urgência de uma reavaliação do conceito de patrimônio na era digital. Esses bens possuem uma natureza híbrida, mesclando elementos patrimoniais e existenciais, o que os torna uma exceção à dicotomia entre ?propriedade? e ?mera licença de uso?, especialmente considerando os termos contratuais inflexíveis das plataformas que são donas do conteúdo.

Nesse sentido, o presente estudo se propõe a investigar a herança digital e sua relação com o direito sucessório brasileiro, focando especialmente nos jogos eletrônicos enquanto bens de caráter patrimonial imaterial. Identificar as lacunas da legislação atual, estudar a classificação dos bens digitais, analisar os efeitos econômicos e jurídicos do patrimônio virtual e fomentar as discussões doutrinárias e

2

jurisprudenciais acerca da transmissibilidade, privacidade e autonomia da vontade no contexto digital.

A presente pesquisa pretende demonstrar que os bens digitais, incluindo ativos de jogos eletrônicos, por analogia, constituem um novo tipo de patrimônio, que possuem relevância econômica exigindo uma atualização do Direito Sucessório. Assim, propõe-se contribuir para o debate sobre a necessidade de adaptação normativa e interpretativa, de modo que o sistema jurídico possa acompanhar a realidade tecnológica e garantir efetividade à sucessão digital no Brasil.

2 A herança digital e o direito sucessório.

O conceito de herança acompanha a própria evolução da civilização humana, sendo um dos institutos mais antigos do Direito. Desde as primeiras organizações sociais, a transmissão de bens e direitos após a morte possuía uma função essencial: garantir a continuidade do patrimônio familiar e preservar o nome e a linhagem dos antepassados. Segundo Gonçalves (2020), o direito sucessório surgiu da necessidade de assegurar a perpetuação dos vínculos familiares e do patrimônio dentro do grupo, refletindo a ideia de continuidade da pessoa do falecido.

Wehr (2020, p. 8) observa que historicamente, a herança transmite-se apenas pela linha masculina, o primogênito varão, o que se explicava pela estrutura patriarcal e religiosa das antigas sociedades, nas quais cabia ao filho homem zelar pelos bens e pela memória dos ancestrais.

Esse modelo excludente prevaleceu por séculos até ser superado pelos ideais igualitários trazidos pela Revolução Francesa, que, segundo a autora, extinguiu o direito do primogênito a herdar sozinho, bem como o privilégio da masculinidade originário no feudalismo? (Wehr, 2020, p. 10).

Foi também nesse contexto que se consolidou o princípio da saisine, segundo o qual a posse e a propriedade dos bens são automaticamente transferidas aos herdeiros no momento da morte. Gonçalves (2020) explica que tal princípio surgiu no direito costumeiro francês como forma de evitar o pagamento de tributos feudais, firmando-se na máxima *le mort saisit le vif* ?o morto transmite ao vivo a posse e a propriedade dos seus bens?. Esse conceito atravessou séculos e influenciou profundamente os sistemas jurídicos europeus e, por consequência, o direito brasileiro. Venosa (2017, p. 57) lembra que o Código Napoleônico de 1804, em seu

art. 724, consagrou esse entendimento ao dispor que os herdeiros legítimos e o cônjuge sobrevivente recebem de pleno direito (son saisis de plein droit) os bens, direitos e ações do falecido, com a obrigação de cumprir todos os encargos da sucessão?.

Durante a Idade Média, o direito sucessório sofreu forte influência do sistema feudal e da Igreja. A transmissão de bens era restrita a determinados grupos sociais, reforçando o poder hereditário e as distinções de classe. A herança era vista como instrumento de perpetuação da nobreza e manutenção do poder familiar. Wehr (2020) destaca que apenas com o Renascimento e o Iluminismo a sucessão passou a ser tratada sob uma ótica mais racional e igualitária, valorizando a vontade individual expressa no testamento e o direito de todos à propriedade.

Com o desenvolvimento do Estado Moderno, o **direito sucessório** foi progressivamente incorporado aos códigos civis das nações ocidentais, ganhando contornos jurídicos claros. No direito português, o princípio da saisine foi adotado oficialmente pelo Alvará de 9 de novembro de 1754 e reafirmado pelo Assento de 6 de fevereiro de 1786, prevendo a transmissão automática **da herança no momento da morte**. Essa tradição influenciou diretamente o **Código Civil de 1916**, cujo art. 1.572 consolidou o **direito de herança** como mecanismo de **continuidade patrimonial** e de proteção **aos herdeiros necessários**. Tartuce (2017) observa que o sistema brasileiro, filiado ao modelo germânico-francês, mantém até hoje a ideia de **que a herança se transmite de forma imediata, buscando equilibrar a vontade do de cujus e a proteção da família**.

O atual **Código Civil de 2002** manteve a estrutura essencial do modelo anterior, reforçando o **direito de herança** como garantia constitucional (art. 5º, XXX, da Constituição Federal de 1988) e reafirmando o princípio da saisine no art. 1.784, **segundo o qual** ?aberta a sucessão, a herança transmite-se, desde logo, **aos herdeiros legítimos** e testamentários?. **Assim, a herança** passou a ser compreendida **como o conjunto de bens, direitos e obrigações transmissíveis após a morte**, que integram o patrimônio jurídico do indivíduo e asseguram a continuidade das relações patrimoniais e familiares.

Com a chegada da era digital, esse conceito tradicional passou a enfrentar novos desafios. O patrimônio contemporâneo deixou de se limitar aos bens físicos, incorporando também ativos digitais como perfis **em redes sociais**, arquivos virtuais, criptoativos e jogos eletrônicos, **que possuem valor econômico e simbólico**. Surge,
4

portanto, **a necessidade de repensar o instituto da herança** à luz da modernidade, dando origem ao estudo **da herança digital, que representa a expansão do direito sucessório para o ambiente virtual**.

A palavra ?sucessão?, em **sentido amplo, refere-se** ao ato pelo qual uma pessoa assume o lugar de outra, substituindo-a na posse de determinados bens. Porém, **no campo do direito, herança é a transmissão dos** direitos do falecido. Como resultado, a propriedade dos bens é substituída, passada do falecido para seus sucessores (Gonçalves, 2017, p.12)

Em poucas palavras, sucessão é a transmissão de direitos. A transmissão será entre vivos ou por causa mortis. O objeto **do direito sucessório** será o ocorrido **após a morte**, seja ela natural ou presumida. O princípio que fundamenta a sucessão é o do "Saisine", inspirado na revolução francesa, conforme explicado alhures. **A transmissão**

dos domínios e posse da herança se dá aos herdeiros legítimos e testamentários do de cujus, não necessitando da prática de qualquer ato. Entretanto, para a compreensão desses conceitos, possui-se um certo embasamento da continuidade patrimonial e, o respeito à vontade do falecido expressa em testamento, sendo realizada uma divisão justa entre os demais herdeiros.

No momento em que ocorre a morte do sujeito declara-se aberta a sucessão, com isso deve ocorrer a partilha dos bens. Dessa forma, a lei permite que haja dois tipos de sucessão, quando se dá em virtude da lei, denomina-se sucessão legítima; quando decorre de manifestação de última vontade, expressa em testamento ou codicilo, chama-se sucessão testamentária? (Gonçalves, 2020, p. 42).

Primeiramente, a sucessão é vinculada por duas características: o evento morte e sobrevivência de herdeiro sucessível. Para início, o sucessor há de existir no momento da morte do sucedido. No caso do Brasil, a sucessão predominante é a legítima, ou seja, ocorre quando não há manifestação do de cujus por testamento ou este não abrange a totalidade dos seus bens. No ordenamento jurídico brasileiro, a transmissão entre herdeiros segue a chamada ordem de vocação hereditária. Esta é estabelecida pelo art. 1.829 CC. De acordo com esse código, há uma sequência de prioridade entre os possíveis herdeiros. A primeira são os descendentes, cônjuges e ascendentes pelo grau sucessivo e proporcional. Se não houver, os colaterais perpetuarão a sucessão. O estado é o último a suceder, caso não haja nenhum herdeiro necessário.

5

A referida ordem está preestabelecida no artigo 1.829 do diploma civil pátrio, o mesmo artigo busca entregar os bens aos herdeiros mais próximos do falecido, portanto segue a seguinte ordem: I ? aos descendentes, em concorrência com o cônjuge sobrevivente, salvo se casado este com o falecido no regime da comunhão universal, ou no da separação obrigatória de bens (art. 1.640, parágrafo único); ou se, no regime da comunhão parcial, o autor da herança não houver deixado bens particulares; II ? aos ascendentes, em concorrência com o cônjuge; III ? ao cônjuge sobrevivente; V ? aos colaterais. (BRASIL, 2002, [s.p])

A sucessão testamentária ocorre quando o sujeito aponta sua vontade por meio de um testamento, especificando como seus bens, ou parte deles, devem ser repartidos após a sua morte. Contudo, até no testamento, deve-se respeitar a "legítima", que equivale à parte (meio ou 50%) do patrimônio aos herdeiros necessários que são cônjuge, descendentes e ascendentes. Apenas a parte que ultrapassa, chamada de "parte disponível" pode ser objeto de desejo do testador.

Quando o testador cria o **direito sucessório** através do testamento, não poderá dispor de parte maior que seja 50% (metade). O Brasil adota esse princípio **a fim de** proteger os herdeiros. Assim, visando os sucessores que estão na lei e dentro dessa categoria há três tipos de herdeiros (descendente, ascendente e cônjuge) afirmando que eles são de além de herdeiros legítimos, herdeiros necessários, onde a lei garante que eles receberão metade do patrimônio a ser testado. (Rodrigues, 2018)
Segue a referida: ??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, [s.p])

Diz-se herança o patrimônio ativo e passivo deixado pelo falecido, também denominado acervo, monte hereditário ou espólio, o termo herança engloba uma série **de direitos e obrigações** do falecido, que, com a chegada da morte, esses **direitos e obrigações** são repassados **aos seus herdeiros** legais e testamentários, ou seja, seus herdeiros, que sempre cumprem a lei. Por outro lado, a rigor, são bens, **ativos e passivos** transferidos do falecido para determinadas pessoas, mas não estão devidamente classificados quanto ao tipo de bem e valor econômico (LÔBO, 2016, p.12).

6

Com a ascensão **dos bens digitais**, a função social da herança adquire nova dimensão. **A herança digital** não apenas assegura a transmissão de valores econômicos, mas também preserva a identidade **digital e o** legado cultural e afetivo do falecido. Contudo, **a ausência de** normas específicas tem transferido às plataformas digitais o controle quase total sobre o destino dos conteúdos, **o que pode** violar **direitos fundamentais dos** herdeiros, especialmente **o direito à** memória e à continuidade do patrimônio familiar.

Conforme explica Gonçalves (2017), **a herança compreende** todo **o conjunto de bens e obrigações deixados** pelo falecido, englobando tanto o patrimônio ativo, **como os bens e** créditos, quanto o passivo, representado por suas dívidas e deveres transmissíveis aos sucessores. Assim, **o patrimônio digital** também deve **ser considerado parte integrante do** espólio, abrangendo dados, perfis **e conteúdos armazenados em plataformas virtuais.**

A herança digital pode ser entendida como um legado de dados intangíveis,

imateriais e incorpóreos produzidos durante a existência do falecido no meio digital. Os bens digitais materiais, de valor econômico, integram o patrimônio sucessório conforme o art. 1.791 do Código Civil. Já os bens imateriais, de valor afetivo, apresentam maior complexidade jurídica, pois embora sejam disputados pelos herdeiros, não possuem valor financeiro direto e, portanto, desafiam a aplicação do direito sucessório tradicional.

No Brasil, tanto o testamento quanto o codicilo permitem ao indivíduo expressar sua vontade sobre o destino de seus bens, inclusive digitais. O testamento, regulado pelos arts. 1.862 a 1.880 do Código Civil, é o instrumento mais formal e abrangente, permitindo dispor sobre a totalidade ou parte do patrimônio. O codicilo, por sua vez, previsto nos arts. 1.881 a 1.885, é um meio simplificado, geralmente destinado a disposições de menor valor.

O Enunciado 687 da IX Jornada de Direito Civil (CJF, 2022) reforça essa interpretação ao afirmar que o patrimônio digital pode integrar o espólio de bens na sucessão legítima do titular falecido, admitindo-se, ainda, sua disposição na forma testamentária ou por codicilo?. Esse entendimento concretiza a função social da herança digital, permitindo que os bens virtuais cumpram sua finalidade social e econômica, garantindo a continuidade patrimonial e o respeito à vontade do falecido. A herança, como direito fundamental, está assegurada no art. 5º, XXX, da

7

Constituição Federal, e no art. 1.784 do Código Civil, segundo o qual aberta a sucessão, a herança transmite-se, desde logo, aos herdeiros legítimos e testamentários?. Assim, a função social da herança digital consiste em assegurar que o patrimônio virtual, ao ser transmitido, promova o equilíbrio familiar, preserve a memória e garanta a efetividade dos direitos patrimoniais e existenciais dos herdeiros. Nesse contexto, é imperativo que o direito sucessório contemporâneo avance para incluir mecanismos e instrumentos que permitam identificar e gerir os bens virtuais do falecido de forma segura, preservando sua privacidade e garantindo aos herdeiros o acesso legítimo a esses ativos. Essa adaptação é essencial para que a herança, enquanto instituto jurídico e social, mantenha sua função de proteger e perpetuar o patrimônio humano, mesmo no universo digital.

Compreende-se que a herança digital, ao incorporar valores econômicos, afetivos e simbólicos, amplia o alcance do direito sucessório e reforça a necessidade de uma interpretação moderna da função social da herança. Essa perspectiva torna-se ainda mais relevante quando se considera que, no ambiente virtual, os jogos digitais despontam como bens de expressivo valor patrimonial e cultural, cuja natureza jurídica e enquadramento como bens móveis e incorpóreos suscitam novos desafios ao Direito Civil contemporâneo.

3 (In)suficiência do Código Civil e de Legislações Correlatas (ex: Marco Civil da Internet, LGPD) para a Herança Digital

A evolução das tecnologias digitais e a incorporação de bens intangíveis ao patrimônio expuseram lacunas no ordenamento brasileiro, sobretudo quanto à sucessão de bens digitais. Elaborado antes da consolidação da sociedade da informação, o Código Civil de 2002 não previu a transmissibilidade de ativos virtuais (contas, perfis, arquivos eletrônicos, criptomoedas e jogos), o que gera insegurança jurídica e dificulta a aplicação das regras sucessórias clássicas.

Conforme Mourão (2023), as regras de sucessão brasileiras foram criadas em uma época em que a doutrina e as decisões judiciais ainda não haviam abordado as particularidades dos bens digitais. A autora esclarece que, por essa razão, o legislador civil não incluiu as novas categorias de patrimônio que emergiram no meio digital, sendo necessária uma nova interpretação do direito sucessório para que os bens digitais sejam reconhecidos juridicamente como integrantes da herança.

8

De acordo com o artigo 1.784 do Código Civil, em conformidade com o princípio da saisine, a herança é transmitida de forma automática aos herdeiros, sejam eles legítimos ou testamentários. No entanto, Mourão (2023) indica que essa previsão é insuficiente considerando as particularidades dos bens digitais, já que plataformas e provedores estabelecem regras próprias que frequentemente bloqueiam ou eliminam contas em caso de falecimento do titular. Portanto, a transmissão imediata prevista em lei não é uma certeza, já que o acesso aos bens digitais exige credenciais eletrônicas e a autorização das empresas e plataformas que administram esses serviços.

Com relação às legislações complementares, Mourão (2023) observa que nem o Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2014) nem a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº 13.709/2018) mencionam a sucessão digital. O Marco Civil se limita a estabelecer princípios e garantias sobre privacidade e uso da internet, sem abordar o que acontece com bens e dados digitais após a morte do usuário. Ainda que a LGPD tenha avançado na proteção da privacidade e no tratamento de dados, não há dispositivos que tratam do assunto em relação a pessoas falecidas.

Mourão também faz uma comparação entre o cenário Brasileiro e o Europeu, ressaltando que o Regulamento Europeu de Proteção de Dados (GDPR) permite que os Estados-Membros estabeleçam regras específicas sobre dados post mortem, o que não está previsto na LGPD. De acordo com a autora, essa falta de previsão coloca os herdeiros em uma posição de fragilidade, sem orientações definidas sobre como acessar e administrar as informações digitais do falecido.

De forma similar, Albuquerque e Dantas (2025) apontam que a falta de uma

regulamentação apropriada tem trazido vários problemas para **que a herança digital** receba um tratamento jurídico adequado. Apesar de **o ordenamento jurídico brasileiro** contar com legislações atuais sobre **proteção de dados e a internet**, essas legislações não se integram ao direito sucessório, o que torna impossível o reconhecimento oficial **dos bens digitais como** patrimônio que pode ser transmitido. Os autores sustentam que a falta de regulamentação gera conflitos **entre o direito à privacidade**, a intenção **do falecido e o direito sucessório** dos herdeiros.

Um exemplo é o PL nº 1.689/2021, que sugere **que o Código Civil** seja alterado para estabelecer regras sobre o tratamento **de bens digitais de pessoas falecidas** e que as plataformas digitais passem a ter obrigações em relação à gestão das contas de usuários mortos.

9

Albuquerque e Dantas (2025) indicam que a iniciativa de fixar regras para **perfis de pessoas falecidas** representa um progresso no debate, mas ainda carecem de um amadurecimento jurídico e de uma análise de compatibilidade com o sistema sucessório vigente. Enquanto essas transformações não se materializam, **o que se tem** é um quadro de incertezas e normas fragmentadas.

Por conseguinte, conclui-se **que o ordenamento jurídico brasileiro** é deficiente em regulamentar **a herança digital**. **O Código Civil** limita-se aos bens tangíveis, o Marco Civil e a LGPD dizem respeito unicamente **à proteção de dados e à privacidade** durante a vida, e os **projetos de lei** ainda não foram integrados ao sistema legal. Portanto conclui-se que é imprescindível que o legislador se mobilize para regulamentar a **sucessão de bens digitais**, proporcionando **segurança jurídica, respeito à vontade do falecido e proteção** tanto patrimonial quanto moral aos herdeiros, garantindo **o Direito fundamental** à herança.

4 Classificação entre bens existenciais e bens patrimoniais

Para entender **a herança digital e suas implicações no direito sucessório**, é crucial fazer a distinção entre bens existenciais e bens patrimoniais. De forma originária, **o Código Civil brasileiro** organizou o patrimônio a partir de uma visão essencialmente econômica, atrelando-o aos bens e direitos que se manifestam financeiramente. No entanto, à medida que avançamos na era digital, ficou claro **que o patrimônio** humano também inclui bens imateriais que são existenciais, ou seja, que não **possuem valor econômico** direto, mas que possuem uma significativa importância afetiva, identitária e simbólica.

Segundo Layla Oliveira (2020), a **sucessão de bens digitais** exige uma releitura **do direito sucessório** tradicional, visto **que tais bens**, embora reais no plano jurídico, não são palpáveis. A autora aponta **que é preciso** classificá-los de acordo com sua

essência: alguns têm **valor econômico** e são transmissíveis, enquanto outros estão vinculados à esfera pessoal e afetiva do titular, sendo intransmissíveis. Em linha semelhante, Massena (2023) observa **que os bens digitais** podem ter tanto valor patrimonial **como é o caso** de moedas virtuais, itens adquiridos em jogos eletrônicos ou créditos em plataformas quanto valor existencial ou afetivo, como fotos, mensagens e perfis **em redes sociais**.

Os bens patrimoniais são aqueles que possuem, mesmo em meio digital, um
10

valor econômico quantificável. Criptomoedas, créditos eletrônicos, contas monetizadas **em plataformas digitais**, ativos de jogos eletrônicos e até mesmo domínios e canais digitais estão incluídos nesta definição. Todos esses bens têm **valor econômico**, **ou seja**, podem ser avaliados, transferidos e vendidos da mesma forma que qualquer outro bem que faça parte do espólio do falecido.

Os bens existenciais referem-se à esfera imaterial e afetiva da personalidade humana, espelhando valores, memórias e identidades formadas **ao longo da vida**. São casos os perfis **de redes sociais**, conversas particulares, fotos, vídeos caseiros e todo o material **que revela a** vida pessoal ou emocional do indivíduo. Embora esses bens estejam guardados **em plataformas digitais**, não têm caráter econômico, mas sim a continuidade simbólica da pessoa e **a manutenção de** sua lembrança.

Conclui-se pelo exposto **que os bens digitais** se dividem **em dois grupos** distintos, os patrimoniais, **que possuem valor econômico** e podem integrar o **acervo hereditário**, e os existenciais, que se relacionam à intimidade e à memória **do falecido**.

A diferenciação entre bens existenciais e patrimoniais mostra que o mundo digital abriga tanto itens **que possuem valor** afetivo ou simbólico quanto ativos que têm relevância econômica mensurável. Nesse sentido, os jogos eletrônicos aparecem como um dos casos mais intrincados e provocativos dentro desse novo cenário jurídico. Neles, se entrelaçam questões existenciais relativas à identidade, memória e à autoexpressão do jogador, e questões patrimoniais, no sentido dos investimentos, da compra de bens virtuais e da valorização econômica das contas.

Dessa forma, a caracterização dos jogos eletrônicos enquanto bens patrimoniais se mostra necessária para entender como o Direito pode categorizar esses novos ativos, **que, apesar de** intangíveis, podem vir a possuir uma natureza econômica real e passível de incorporação ao patrimônio do titular.

5 Jogos Digitais como Bens Patrimoniais: bens móveis imateriais ou categoria sui generis

Conforme **o artigo 79 do Código Civil**, um bem é considerado imóvel quando sua remoção acarretaria prejuízos à sua estrutura, valor ou função, fazendo com que

ele perdesse, total ou parcialmente, sua valorização (BRASIL, 2002). **Por sua vez**, o artigo 82 classifica como bens móveis aqueles que, por força própria ou externa, podem ser deslocados sem que haja alteração em sua substância ou em sua

11

finalidade econômico-social (BRASIL, 2002).

No entanto, os jogos digitais não se encaixam perfeitamente nessa classificação tradicional, pois possuem características que oscilam entre o material e o imaterial. Há momentos **em que se** podem classificar como bens móveis, como quando o usuário compra um jogo físico, como por exemplo a mídia física, e acessa por vários aparelhos conectados à sua conta digital.

Entretanto, quando o jogo está atrelado a um console específico, impossibilitando sua transferência para outro, ele deixa de ser móvel, tornando-se, em termos de conceito, algo muito próximo da imobilidade característica dos bens imóveis.

Os jogos eletrônicos podem ser lançados de duas maneiras principais: através de mídias físicas ou digitais. No formato físico, o jogo é comprado de forma material seja em cartucho, CD ou DVD e pode ser transferido ou vendido sem restrições.

No ambiente digital, se tratando de jogos online, os usuários acessam o jogo **por meio de** uma licença que está atrelada à conta digital do usuário.

Esse ponto é fundamental: o jogo físico é considerado um bem material, enquanto o digital é um bem imaterial, com um caráter limitado e subordinado às condições estabelecidas pelo fornecedor. Diante dessas particularidades os jogos eletrônicos podem ser considerados como bens digitais **de natureza híbrida**, integrando uma categoria especial ou sui generis.

6 O universo dos jogos digitais (games): histórico, tipos de ativos (moedas virtuais, skins, itens raros, contas)

O mundo dos games é um dos grandes fenômenos culturais e econômicos do século XXI. Dois processos notáveis marcam essa trajetória: por um lado, o avanço tecnológico, que transforma a forma como jogamos, e, por outro, a evolução das dinâmicas sociais que moldam a experiência do jogo. Desde os primeiros títulos eletrônicos criados nas décadas de 70 e 80 como Pong, Pac-Man e Space Invaders até os modernos jogos de realidade aumentada e as plataformas online interativas, testemunhamos um incessante aprimoramento tanto tecnológico quanto social. Com esse crescimento, os jogos passaram de simples diversão a ambientes econômicos e sociais, com **relevância patrimonial e jurídica**.

12

O crescimento da indústria dos jogos digitais consolidou esse setor como um dos mais lucrativos do mundo, superando inclusive a música e o cinema em termos de receita. Essa relevância econômica despertou o interesse do Direito **para compreender a** natureza jurídica dos bens adquiridos e acumulados dentro dos jogos eletrônicos, especialmente **no contexto da herança digital**. Segundo relatório da Dentsu (2024), a indústria global de jogos atingiu aproximadamente US\$ 184 bilhões, ultrapassando a soma das receitas das indústrias da música (US\$ 28,6 bilhões) e do cinema (US\$ 33,9 bilhões), demonstrando a força econômica e cultural do setor (DENTSU, 2024).

As empresas de jogos, **a fim de** prolongar a vida útil de seus produtos bem como a lealdade dos jogadores, implementaram sistemas de mercado interno nas próprias plataformas dos seus jogos. Esses sistemas possibilitam que os jogadores façam transações financeiras dentro do game, comprando ou trocando itens virtuais com o uso de moedas digitais próprias, itens cosméticos e outras vantagens que elevam o valor de suas contas e modificam suas experiências dentro do mundo virtual. Com o crescimento da indústria dos jogos, o sistema de compras dentro do jogo tornou-se comum. Esse modelo, que primeiramente era mais frequente em jogos para celulares (mobile games), começou a ser adotado de forma generalizada em jogos de console e PC. A monetização interna pode acontecer de várias maneiras: venda de itens estéticos (skins), loot boxes (caixas de prêmios aleatórias) ou ainda **por meio de** pay to win onde o jogador paga para ganhar vantagens direta no jogo. Esses itens virtuais podem acumular valor econômico por várias razões: raridade, popularidade e demanda do mercado. Em alguns jogos, a escassez programada de certos itens, aliada ao desejo dos jogadores de possuí-los, cria um mercado secundário no qual os preços podem ser altamente inflacionados. Essas transações internas agregam valor ao jogo como um todo e criam uma **?economia de dentro do jogo?**, na qual itens intangíveis adquirem valor monetário real. Isso transforma os jogos digitais em ativos não apenas de consumo, mas também de investimento, ampliando a relevância econômica do setor e trazendo novos desafios para a regulamentação e proteção **de bens digitais**. **Em** alguns casos, itens exclusivos são disponibilizados apenas em edições limitadas ou em eventos sazonais, o que contribui para aumentar sua atratividade e seu valor de mercado. Os chamados **?jogos Pay to Win?** **são aqueles que** forçam o jogador a adquirir equipamentos, habilidades ou itens que garantem uma vantagem sobre os outros jogadores. Normalmente, o jogo pode ser baixado de forma gratuita (free to play),

mas avançar no jogo requer investimentos financeiros. Aqueles que gastam mais dinheiro progredem mais rapidamente, tornando seus personagens mais fortes ou obtendo recursos que não estão disponíveis para outros jogadores.

As loot boxes, que funcionam de forma análoga a uma loteria, são outro método frequente de monetização. O jogador paga para abrir uma caixa virtual e recebe recompensas aleatórias, **que podem ser** comuns ou muito raras.

Os itens cosméticos, chamados skins, são como roupas, armas personalizadas e aparências de personagens que não alteram o desempenho do jogo, mas aumentam o valor simbólico e econômico do perfil do jogador.

Um exemplo é o Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), desenvolvido pela Valve dentro da plataforma Steam. No jogo, os jogadores têm **a possibilidade de** adquirir "skins", que alteram a aparência de armas, facas ou personagens. Esses itens podem ser adquiridos de outros jogadores ou ganhos em loot boxes. O preço das skins muda de acordo com a escassez programada, a raridade, a estética e "estado de conservação", classificado em categorias como Nova de fábrica, Pouco usada ou Veterana de guerra.

Segundo Carbone (2021), o mercado virtual de Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) é extremamente lucrativo, com negociações que podem atingir valores milionários. Um exemplo emblemático é a skin "Karambit Case Hardened", avaliada em cerca de R\$ 6,2 milhões, considerada a mais cara do mundo e símbolo da valorização econômica **dos bens digitais** no universo dos jogos eletrônicos.

Não sendo único, não é raro encontrar outros exemplos de transações milionárias envolvendo itens virtuais em jogos eletrônicos, especialmente nos games de grande popularidade e com sistemas de economia interna bem estabelecidos. Jogos como World of Warcraft, FreeFire, DOTA2 e FIFA apresentam suas próprias "lojas" e mercados, onde jogadores podem adquirir, trocar e vender itens que, dependendo da sua raridade e demanda, podem ter valores extremamente altos. Esses ativos são valorizados tanto por sua raridade quanto pelo tempo e habilidade necessários para adquiri-los.

Em todos esses modelos, a característica comum é: a troca de dinheiro real por bens digitais, formando um patrimônio virtual. Por isso, quanto mais um jogador gasta em melhorias, itens ou moedas virtuais, maior o valor econômico de sua conta. Este montante, aliás, é comumente empregado em transações e revendas entre jogadores, reforçando a noção de que esses bens possuem uma real relevância patrimonial.

14

Entretanto, mesmo que esses ativos digitais tenham **valor econômico** e possam ser vendidos, surge uma importante questão jurídica: ao comprar um item virtual, o

jogador se torna o proprietário ou apenas recebe uma licença de uso restrita imposta pela desenvolvedora? No próximo tópico, essa questão será explorada com mais profundidade, onde se analisará a diferença entre propriedade e simples licença de uso em relação **aos bens digitais**.

7 A problemática da "propriedade" versus "mera licença de uso" nos jogos digitais

A relação jurídica que envolve **os bens digitais**, especialmente no que diz respeito aos jogos eletrônicos e seus conteúdos, oscila entre a tradicional noção de propriedade e a licença de uso. Apesar da crença do consumidor de que está ?comprando? um jogo, **o que se** estabelece é, em regra, uma relação contratual de licenciamento, que concede ao usuário apenas um direito pessoal e limitado de acesso.

Essas licenças estabelecem que o usuário não detém, **de fato, a** propriedade do conteúdo, mas apenas um direito de acesso e utilização que pode ser revogado ou alterado conforme os termos do contrato. Para herdeiros, isso cria um desafio específico: **o que é** transferível em um contrato de licença é geralmente restrito, pois muitos acordos de uso deixam claro que os direitos são intransferíveis ou cessam com **a morte do titular** da conta. Esse arranjo limita o direito de sucessão **em bens digitais**, criando uma situação em que o bem, embora tenha **valor econômico ou** afetivo, não é transmitido integralmente como outros bens patrimoniais.

Do ponto de vista civil, o usuário não detém a propriedade do jogo (software), **uma vez que** o controle **jurídico sobre a** obra permanece com o desenvolvedor ou com a plataforma que o distribui. No entanto, as próprias plataformas conferem poderes de disposição sobre certos bens digitais internos, como skins, moedas virtuais e outros itens comercializáveis, estabelecendo uma esfera patrimonial funcional. Mesmo sem o pleno domínio do software, conforme previsto no art. 1.228 do CC, **os bens que** o sistema admite negociar têm um **valor econômico que** pode ser medido.

Essa ?propriedade funcional?, limitada por regras técnicas e contratuais, tensiona o eixo ?propriedade x licença? ao revelar que o usuário, apesar de não deter propriedade formal, exerce faculdades econômicas típicas da propriedade, como uso,
15

gozo e, em alguns casos, disposição, apesar da mesma ser caracterizada como controlada.

Muitas vezes estes termos de serviço criados pelas empresas, com a alegação **de proteger a privacidade**, são obstáculos para acesso à herança, pois acabam cometendo abusos, como a fixação de

cláusulas proibitivas de sucessão de conteúdo objeto da contratação (COSTA FILHO, 2016).

Na esfera digital, o usuário dificilmente se torna o proprietário total de um conteúdo seja um jogo, um software ou uma música e, em vez disso, obtém uma licença de uso sujeita a condições contratuais e técnicas que são impostas de forma unilateral pelas plataformas fornecedoras. Dessa forma, o desafio legal é harmonizar a realidade patrimonial dos ativos digitais com as barreiras impostas pelos contratos privados, que muitas vezes se sobrepõem à legislação civil.

Como os termos de serviços são na maioria das vezes contratos de adesão, o usuário não pode nem questionar sobre o teor, sendo obrigado a se submeter as regras previamente estabelecidas. Aproveitando-se do vácuo legal existente, estas cláusulas geralmente são desfavoráveis aos usuários. Outrossim, evoque-se que há nulidade de cláusulas que impliquem em renúncia antecipada de direitos, conforme o art. 424 do Código Civil e também que regulem herança de pessoa viva conforme o art. 426 do mesmo diploma legal (BRASIL, 2002).

Na plataforma Steam, o Steam Subscriber Agreement (Acordo de Subscrição Steam) é categórico ao afirmar que os conteúdos são licenciados, e não vendidos? (Seção 2.A). O usuário, portanto, não adquire a propriedade, mas apenas uma licença de uso pessoal e não comercial.

Contudo a mesma vem a permitir um mercado interno oficial, o Steam Community Market, que autoriza transações de itens virtuais entre usuários (Seção 3.D). Assim, embora a conta e os jogos permaneçam intransferíveis, há circulação econômica interna de bens digitais que podem atingir valores expressivos.

Essa particularidade faz da Steam um modelo híbrido: o conteúdo continua licenciado, mas os itens virtuais adquirem valor econômico e liquidez controlada, aproximando-se de bens patrimoniais. Nessa perspectiva, o usuário exerce uma propriedade funcional, limitada por condições técnicas e contratuais, mas suficiente para conferir relevância econômica e jurídica aos ativos digitais.

A PlayStation Store adota a mesma postura no tocante a licença de uso.

16

Conforme o item 8.4 de seu contrato, o usuário não é proprietário dos conteúdos adquiridos, mas apenas detentor de uma licença pessoal, intransferível e de uso privado: ?Quando você compra Conteúdo da PlayStation Store, você compra uma licença pessoal de uso desse conteúdo para uso privado e não comercial. Essa licença não é transferível, a menos que suas leis locais aplicáveis afirmem que deva ser. Isto significa que você pode usar um Produto nas formas descritas na licença, mas não é proprietário dele.? (Sony Interactive Entertainment, 2025, item 8.4)

Adicionalmente, o item 8.13 reforça que os itens virtuais não possuem valor real

fora do jogo e não podem ser vendidos, transferidos ou trocados por dinheiro: ??É proibida qualquer tentativa de obter itens virtuais fora do jogo ou aplicativo aplicável, ou fora da PlayStation Store. [...] Os Itens virtuais não têm valor ou aplicação fora do jogo ou da PlayStation Store e não podem ser vendidos, transferidos ou trocados por dinheiro ou itens de valor real.? (Sony Interactive Entertainment, 2025, item 8.13) Com isso, a Sony estabelece um regime de propriedade restrita e dependente da conta, vinculando o acesso à manutenção da conta PSN ativa (item 8.1). Caso a conta seja encerrada, o usuário perde o direito de acesso ao conteúdo, evidenciando a fragilidade jurídica da titularidade digital.

Já a Xbox Store, ?Todos os Produtos Digitais são licenciados, não vendidos. [...] Exceto como permitido abaixo, você não pode transferir nem revender licenças para nenhum Produto Digital.?(Microsoft, 2025, Regras Gerais). Os produtos digitais são destinados exclusivamente ao uso pessoal e não comercial, e o acesso é condicionado ao cumprimento das regras contratuais.

A análise comparativa demonstra que as três empresas Valve, Sony e Microsoft estão alinhadas na implementação de um modelo contratual que nega ao consumidor a plena titularidade, trocando a noção de compra por uma concessão de licenciamento condicional e precário. Do ponto de vista civil, isso implica que o usuário não tem a posse do bem, mas apenas direitos obrigacionais que decorrem de um contrato de adesão.

A restrição da transmissibilidade das contas digitais está entre os principais obstáculos para que bens virtuais, especialmente jogos eletrônicos e recursos adquiridos em plataformas, sejam tratados como herança. Na maioria dos contratos, cláusulas de inalienabilidade impedem que o proprietário da conta e, conseqüentemente, os herdeiros cedam a conta a terceiros, seja por venda, doação ou sucessão.

17

Essas limitações fundamentam-se em interesses comerciais das plataformas, que preferem que o uso dos bens digitais permaneça restrito ao usuário inicial para evitar revendas e manutenções de contas inativas. Isso é particularmente visível em plataformas de jogos, onde as contas não podem ser passadas para outros, e o falecimento do dono normalmente resulta na extinção do acesso.

Na prática, é nítido que existem valores patrimoniais concretos atrelados às contas e itens virtuais, o que possibilita debater uma propriedade funcional, limitada por normas privadas, mas com relevância econômica. Sendo então necessário reconsiderar os conceitos de patrimônio, transmissibilidade e sucessão, uma vez que não se herda um bem, mas sim posições contratuais ou créditos digitais.

De acordo com Barreto e Nery Neto, as plataformas digitais costumam impor termos de uso que impedem a transferência das contas e conteúdos após a morte do

usuário, criando entraves relevantes para a sucessão desses bens. No entanto, tais limitações contratuais não podem prevalecer **sobre o direito** constitucional à herança, razão pela qual cabe ao Judiciário assegurar que as políticas privadas estejam em conformidade com **o ordenamento jurídico**. Assim, cláusulas que restrinjam a **transmissão de bens digitais** devem ser consideradas inválidas, por violarem a garantia sucessória prevista na Constituição Federal (BARRETO; NERY NETO, 2015).

Nos contratos de jogos digitais, por exemplo, os herdeiros poderiam reivindicar o direito **de acesso ao** inventário do usuário, especialmente em jogos onde o jogador acumula ativos virtuais com valor monetário significativo. No entanto, o cumprimento desse direito encontra barreiras nas condições impostas pelas próprias plataformas e na ausência de previsão legal.

Diante disso, os **projetos de lei** apresentados sobre herança digital buscam estabelecer um equilíbrio **entre o direito sucessório** e a autonomia contratual das plataformas, permitindo que herdeiros tenham acesso a **bens digitais que** por analogia permitiria **o acesso aos** jogos do sucedido. Portanto, a regulamentação com normas claras e específicas é fundamental, **de modo a garantir que os herdeiros** não sejam privados de bens que seriam seus por direito, é imperioso enfrentar a lacuna que atualmente favorece a intransmissibilidade.

Assim, a tensão entre propriedade e licença deixa de ser meramente técnica e passa a assumir contornos econômicos e sucessórios, revelando um novo tipo de ativo: o bem digital funcionalmente patrimonializável, cuja natureza híbrida e sui
18

generis desafia as categorias tradicionais **do Direito Civil** contemporâneo.

8 **Projetos de lei** em atuação tramitação

A nítida **ausência de regulamentação** sobre a **sucessão de bens digitais** na legislação brasileira tem levado à projetos de leis que visam preencher essas lacunas e garantir mais segurança jurídica **para os herdeiros** e os titulares desses bens. Entre os projetos que estão sendo discutidos, há aqueles que buscam atualizar **o Código Civil** para incluir a realidade **do patrimônio digital**, que se torna **cada vez mais relevante no dia a dia**.

O PL 6.468/2019, de autoria do Senador Jorginho Mello (PL?SC), busca alterar **o artigo 1.788 do Código Civil** para estabelecer que todo conteúdo digital do falecido seja automaticamente transmitido aos herdeiros, configurando uma espécie de saisine digital. O projeto parte do reconhecimento de que o conteúdo digital incluindo contas, arquivos, mídias e dados armazenados possui tanto valor afetivo quanto patrimonial, devendo integrar o acervo sucessório sem depender das políticas unilaterais **das**

plataformas digitais. Sua lógica é conferir o mesmo tratamento jurídico aos bens digitais que aos demais bens integrantes do patrimônio tradicional, garantindo aos herdeiros acesso e possibilidade de administração desses ativos.

O PL 5.820/2019, de autoria do Deputado Elias Vaz (PSB-GO), propõe a alteração do artigo 1.881 do Código Civil, permitindo que o usuário disponha de bens digitais por meio de codicilo em vídeo, sem a necessidade de testemunhas e limitado a até 10% do patrimônio total. Tal procedimento representa uma importante inovação procedimental, pois reconhece que grande parte dos ativos digitais não é contemplada nos testamentos tradicionais. O codicilo em vídeo, por sua simplicidade e acessibilidade, permitiria ao titular designar de maneira rápida e eficaz o destino de bens digitais como contas, arquivos, criptomoedas e itens virtuais, suprimindo a omissão quanto ao patrimônio digital nos instrumentos sucessórios clássicos.

O mais abrangente entre os projetos é o PL nº 4/2025, que apresenta uma abordagem sistemática e moderna para o tratamento sucessório dos bens digitais. O texto distingue expressamente três categorias:

- a) bens digitais patrimoniais, relacionados ao lucro e à livre iniciativa (como criptomoedas, créditos e itens negociáveis em jogos);
 - b) bens digitais existenciais, que representam projeções dos direitos da
- 19

personalidade (redes sociais, mensagens, arquivos íntimos);

- c) bens digitais híbridos, que combinam elementos patrimoniais e existenciais.

O PL em questão vem a determinar que apenas os bens patrimoniais, bem como a parte patrimonial dos bens híbridos, são transmitidos de forma automática, pela sucessão legítima. Os bens digitais existenciais e os aspectos pessoais dos híbridos só podem ser transferidos por testamento, desde que respeitada a dignidade da pessoa humana e os direitos da personalidade, reconhecendo a complexidade do patrimônio digital e a busca por equilíbrio entre o direito à herança e a proteção da intimidade do de cujus.

Para Vieira e Teodoro (2024) a legislação brasileira tende a englobar uma sociedade cada vez mais virtual, com isso surgem os desafios jurídicos em relação à herança digital, fica evidente e notório a composição dos operadores de direito em promoverem a adequada proteção de seus respectivos meios digitais, buscando propostas afim de evitar as lacunas significativas de conflitos e incertezas, causadas pela ausência dessa regulamentação específica.

Verifica-se que os projetos legislativos representam um avanço significativo rumo à positivação da herança digital, mas ainda se encontram em fase embrionária e sujeitos a alterações. A realidade dos inventários, entretanto, demanda soluções imediatas e tecnicamente adequadas, o que levou o STJ a reconhecer e estruturar a função do inventariante digital como mecanismo capaz de lidar com as

particularidades do patrimônio virtual. Com isso, o próximo tópico abordará essa importante inovação jurisprudencial e seu impacto no processo sucessório brasileiro.

9 A figura do inventariante digital

O inventário é o processo utilizado para identificar, avaliar e dividir entre os herdeiros os bens deixados pelo falecido, garantindo que a herança seja distribuída de forma justa, conforme a legislação ou o testamento. É função do inventariante, conforme o artigo 618 do CPC, representar o espólio, administrar os bens, prestar contas e dar andamento ao inventário até a partilha final.

Contudo, diante do crescimento do patrimônio digital que envolve contas online, criptomoedas, arquivos na nuvem, perfis em redes sociais e itens de jogos eletrônicos, o inventário clássico já não é suficiente para atender às novas necessidades da era digital.

20

O inventário é obrigatório, mesmo que o falecido nada tenha deixado, sendo nesses casos chamado de inventário negativo?. Até o final do procedimento do inventário, o mesmo ainda é indivisível, sendo de necessidade de autorização judicial para venda de bens que o façam parte.

O período da abertura do inventário se dá em dois meses após a abertura da sucessão. O inventário deve ser realizado no lugar último da residência do falecido, podendo sua modalidade ser judicial ou administrativa.

O processo para a abertura do inventário judicial pode ser requerido por qualquer pessoa que apresente interesse legítimo em iniciar o processo. No entanto, o Ministério Público, a Fazenda Pública, o próprio Juízo ou os credores, contando que o mesmo não tenha recebido os montantes devidos pelos falecidos ou em mãos dos herdeiros, podem dar início a ele, estamos falando do inventário judicial. Este se faz necessário em caso de: desacordo entre os herdeiros, herdeiros incapazes ou menores, testamento deixado pelo falecido, exceto nos casos em que o juiz permite a realização do inventário extrajudicial.

O inventário extrajudicial, por outro lado, é realizado em cartório, de forma mais ágil e simplificada, e está previsto na Lei 11.441/2007. Essa modalidade de inventário é permitida desde que sejam atendidos alguns requisitos: Concordância de todos os herdeiros quanto à partilha dos bens; Ausência de herdeiros incapazes ou menores de idade; Inexistência de testamento, a menos que o juiz autorize o procedimento extrajudicial para o caso específico. Para que o inventário extrajudicial ocorra, é necessário que todos os herdeiros estejam assistidos por um advogado. O acordo entre os herdeiros é registrado em escritura pública, e, uma vez lavrada a escritura, a partilha dos bens é válida. (BRASIL, 2007)

O processo de inventário de bens digitais e virtuais é um procedimento complicado, já que existem desafios consideráveis em acessá-los e identificá-los após a morte do titular. Especialmente quando as senhas para acessar a conta e as informações são desconhecidas para os herdeiros. Além disso, a privacidade e a segurança dos dados pessoais nos bens armazenados digitalmente, bem como nas contas de e-mail e nas redes sociais, são um ponto de atenção, uma vez que conferem informações do usuário que podem ser sensíveis.

Para minimizar esses desafios, algumas medidas preventivas são recomendáveis. A criação de um inventário digital que documente detalhadamente os bens virtuais, incluindo logins e senhas, facilita o processo sucessório. Além disso, a

nomeação de um inventariante digital de confiança permite que os bens sejam administrados e distribuídos de acordo com os desejos do falecido. É igualmente importante registrar diretrizes específicas em um testamento ou documento complementar, indicando claramente o destino desses bens digitais e assegurando a execução da vontade do titular.

Quanto ao ponto de vista legal, um inventário digital pode exigir uma autorização judicial para acessar certos pertences, especialmente quando os provedores de serviços não colaboram.

Devido a essa peculiaridade, tivemos a recente jurisprudência do Superior Tribunal de Justiça no julgamento do Recurso Especial nº 2124424/SP (Rel. Min. Nancy Andrighi, j. 09/09/2025) em que, através de incidente processual, permitiu a criação do inventariante digital, ou seja, aquele que fará a identificação e avaliação dos bens digitais deixado pelo de cujus com auxílio de um profissional especializado, onde tais bens serão apensados ao inventário principal.

A decisão do STJ ressalta mais uma vez o vácuo legislativo que o ordenamento brasileiro possui em matéria de herança digital, se faz então um paralelo analógico e integrativo do tema, buscando equilibrar dois direitos fundamentais: o direito dos herdeiros à transmissão integral do patrimônio do falecido; de outro, a proteção à intimidade e aos direitos da personalidade do de cujus e de terceiros.

Contudo, conforme a própria decisão: Por outro lado, nem todos os bens digitais poderão ser transmitidos: o limite é o respeito à intimidade e à vida privada do falecido e de terceiros. Com efeito, bens digitais que possam ferir os direitos da personalidade não poderão ser entregues aos herdeiros. Como se vê, a alteração provocada pela era digital é tão profunda que afetou, inclusive, o vetusto princípio da Saisine.(BRASIL, 2025, p. 9)

O papel do inventariante digital não é o mesmo que o do inventariante tradicional, conforme descrito no artigo 617 do CPC. O primeiro exerce a representação do espólio frente a terceiros e administra o patrimônio, enquanto o

segundo tem uma natureza técnica, servindo como auxiliar do juízo e oferecendo serviços especializados, muito se assemelhando a figura do perito judicial, visto que precisa ser técnico e precisará emitir relatório sobre **os bens digitais** encontrados. É de sua responsabilidade acessar, localizar e informar **os bens digitais** do falecido, mantendo o sigilo e a confidencialidade das informações, sob pena de responder civil e criminalmente pela quebra do segredo de justiça.

22

E se tratando especificamente de jogos digitais, a atuação do inventariante digital torna-se ainda mais indispensável. Diferentemente de outros bens virtuais mais facilmente identificáveis, como contas de e-mail ou arquivos na nuvem, os ativos provenientes de jogos eletrônicos costumam estar dispersos em diversas plataformas (Steam, PlayStation, Xbox, entre outras). Diante disso, o inventariante digital deve localizar cada uma dessas contas, verificar **a existência de** jogos adquiridos, moedas virtuais (utilizadas dentro dos jogos), itens cosméticos, entre outros objetos de valorização daquela conta, avaliando a relevância patrimonial de cada um deles. Sem essa atuação técnica, grande parte desse patrimônio tende a ser perdida, pois permanece inacessível ou desconhecida pelos herdeiros.

O valor econômico desses ativos, em muitos casos, vai muito além do simbólico: skins raras, itens exclusivos e moedas negociáveis podem valer verdadeiras fortunas. A volatilidade e a dinâmica própria dessas economias virtuais também exigem do inventariante digital um conhecimento mínimo sobre o funcionamento interno dos jogos, os sistemas de raridade, os mercados secundários e as políticas de compra e venda das plataformas. Não basta apenas reconhecer que um bem existe, é necessário também saber qual é seu valor econômico presente, seu grau de liquidez e as restrições contratuais que podem limitar ou até proibir sua transferência.

O inventariante digital se estabelece como um elemento essencial para a eficiência do processo de sucessão na era digital, trazendo segurança, transparência e inovação à gestão do patrimônio online. A sua função vem a somar à função jurídica do inventariante típico, assegurando os direitos dos herdeiros sem ferir a intimidade e a personalidade **do de cujus**. **Trata-se de** uma inovação que, embora tenha surgido pela via jurisprudencial, representa um avanço significativo na adaptação **do Direito Sucessório** às **novas formas de patrimônio**.

Ainda que **a ausência de** previsão legal imponha desafios de interpretação, a jurisprudência vem suprindo essa lacuna com soluções que equilibram tradição e inovação e garantir a sucessão do patrimônio.

10 Conclusão

A evolução da tecnologia alterou de forma significativa a perspectiva jurídica sobre o patrimônio, evidenciando que as categorias tradicionais do **Direito Civil** são 23

inadequadas para tratar dos **bens digitais**. O fenômeno da **herança digital** não é, portanto, uma mera especulação teórica, mas sim um desafio real que famílias, advogados, **plataformas digitais** e o **Poder Judiciário** enfrentam cotidianamente. Para tanto, é preciso um esforço de interpretação que una a tradição civilista brasileira e as novas modalidades de existência e circulação de bens que a era digital trouxe, **uma vez que não há uma regulamentação específica no ordenamento jurídico nacional**. Ao se retomar a questão central que norteou o **presente estudo**, a **herança digital e os jogos eletrônicos** enquanto bens potencialmente transmissíveis **no contexto do direito sucessório brasileiro**, é possível afirmar que a pesquisa aponta na **construção de um entendimento** jurídico que se alinhe mais com a contemporaneidade tecnológica. Ainda assim, o assunto continua a se desenvolver devido à falta de uma regulamentação específica e ao rápido avanço das relações digitais. A seguir, serão resgatados os objetivos específicos procurando-se identificar os principais dados obtidos capazes de esclarecê-los.

O primeiro objetivo específico, que consistia em posicionar a **herança digital no contexto do direito sucessório**, foi alcançado ao evidenciar **que o patrimônio** contemporâneo vai além do tangível, englobando bens intangíveis que acompanham a existência digital do sujeito. Esses bens, contas, arquivos, perfis e ativos de jogos, estão, **cada vez mais**, carregados de **valor econômico e simbólico**, o **que evidencia a urgência de** que o Direito os reconheça como sucessíveis.

Quanto ao segundo objetivo, voltado à análise da insuficiência legislativa, verificou-se **que o Código Civil**, a LGPD e o Marco Civil da Internet não fornecem diretrizes capazes de solucionar, de forma satisfatória, questões como transmissibilidade, acesso por herdeiros e proteção post mortem. **A ausência de** normas claras tem permitido que plataformas digitais determinem unilateralmente o destino dos **bens digitais**, o que cria insegurança jurídica e limita o exercício do direito fundamental à herança.

O terceiro objetivo, que buscou distinguir entre bens **patrimoniais e existenciais**, demonstrou **que a herança digital** não pode ser considerada uma única categoria homogênea. Os ativos de games eletrônicos apresentam uma natureza híbrida: têm um forte peso identitário, mas também um considerável valor econômico. Essa dualidade enfatiza **a necessidade de** uma avaliação metódica em cada situação, buscando um equilíbrio entre **a privacidade, a vontade do falecido e os direitos** dos herdeiros.

24

O quarto objetivo, dedicado à tensão entre propriedade e licença de uso, demonstrou que a aparente propriedade dos jogos digitais é, na prática, limitada pelos contratos de adesão. Apesar disso, muitos desses ativos circulam em mercados internos e externos, valorizam-se e são negociados como verdadeiros bens econômicos. Essa discrepância entre a forma contratual e a realidade econômica evidencia a **necessidade de** reavaliar os limites impostos pelas plataformas à luz **do direito sucessório**.

Quando se trata do quinto objetivo, investigar os **projetos de lei** e o papel do inventariante digital, constatou-se que o legislador tem procurado maneiras de abordar a questão, ainda que de forma cautelosa. Os **projetos de lei** em questão demonstram progressos significativos, mas ainda são parciais. A jurisprudência, em especial ao reconhecer o inventariante digital pelo STJ, revela a sensibilidade e a capacidade de o Judiciário se adaptar aos desafios **que o patrimônio** virtual apresenta, preenchendo parcialmente a lacuna da norma.

A metodologia adotada, baseada **em revisão bibliográfica**, teses, dissertações, artigos científicos, análise das principais plataformas de jogos, legislações, decisões judiciais, foi suficiente para atender aos propósitos da pesquisa, mas limitações persistem. **A ausência de** dados empíricos e de estudos quantitativos sobre o comportamento das plataformas e dos herdeiros **após o falecimento do titular** impossibilita conclusões mais amplas. Futuras pesquisas podem explorar entrevistas com inventariantes, especialistas em tecnologia e herdeiros que enfrentaram conflitos envolvendo bens virtuais.

Conclui-se que os jogos eletrônicos e demais ativos digitais já integram o patrimônio **de milhões de** pessoas e, por isso, devem ser reconhecidos como bens merecedores de tutela sucessória. **O Direito Sucessório** não pode permanecer alheio a essa **realidade**. **Impõe-se ao** legislador, **à doutrina e ao** Judiciário **a construção de** parâmetros claros para garantir a transmissibilidade, **a proteção dos direitos da personalidade e** o equilíbrio entre autonomia privada e limites contratuais das plataformas.

25

11 Referências

ALBUQUERQUE, Geovana Fernandes; DANTAS, Wellson. **A herança digital no direito sucessório no cenário jurídico** brasileiro. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, São Paulo, v. 11, n. 4, p. 1429-1440, abr. 2025.

BARRETO, Alessandro Gonçalves; NERY NETO, José Anchieta. **Herança Digital. Direito & TI: debates contemporâneos**. Online, 2015. **Disponível em:** <http://direitoeti.com.br/site/wpcontent/uploads/2016/03/BARRETOAlessandroGon%C3>

%A7alvesNERYNETOJos%C3%A9Anch%C3%AtaHeran%C3%A7aDigital.pdf.
Acesso em: 29 set. 2021.

BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil.

BRASIL. Código Civil (2002). **Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002**. Institui o Código Civil. Brasília.

BRASIL. Assembleia Legislativa. **Projeto de Lei n.º 5.820, de 2019**. Dá nova redação ao art. 1.881 da Lei nº 10.406. **Disponível em:**
<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2228037>
Acesso em: 12 nov. 2025.

BRASIL. Assembleia Legislativa. **Projeto de Lei n.º 6.468, de 2019**. Altera o art. 1.788 da Lei n.º 10.406. **Disponível em:**
<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/140239>
Acesso em: 12 nov. 2025.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei n.º 1.689, de 2021**. Altera a Lei nº 10.406/2002 para dispor sobre perfis, páginas, contas, publicações e dados pessoais de pessoa falecida, incluindo seu tratamento por testamentos e codicilos. **Disponível em:** <https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/2280308>.
Acesso em: 28 nov. 2025.

BRASIL. Assembleia Legislativa. **Projeto de Lei n.º 4, de 2025**. **Disponível em:**
<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2254247&fichaAmigavel=nao> **Acesso em:** 13 nov. 2025.

BRASIL. Superior **Tribunal de Justiça**. Recurso Especial n.º 2.124.424 ? SP (2023/0255109-2). Relatora: Ministra Nancy Andrighi. 3ª Turma. Julgado em 9 set. 2025. DJe 10 out. 2025.

CARBONE, Filipe. CS:GO: skin mais cara do mundo é avaliada em R\$ 6,2 milhões. GloboEsporte, 10 set. 2021. **Disponível em:**
<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/csgo-skin-mais-cara-do-mundo-e-avaliada-em-r-62-milhoes.ghtml>. **Acesso em:** 8 nov. 2025.

CONSELHO DA JUSTIÇA FEDERAL (CJF). IX Jornada de Direito Civil.

Enunciados, 2022.

COSTA FILHO, Marco Aurélio de Farias. Herança digital: valor patrimonial e **sucessão de bens** armazenados virtualmente. Revista Jurídica da Seção Judiciária de Pernambuco, 2016. Disponível em: <https://rbdcivil.ibdcivil.org.br/rbdc/article/view/237/219>. Acesso em: 26 set. 2021.

DENTSU. Global Gaming Industry Report 2024: gaming overtakes music and film combined. 22 out. 2024. Disponível em: <https://www.marketing-beat.co.uk/2024/10/22/dentsu-gaming-data-new/>. Acesso em: 8 nov. 2025.

GONÇALVES, Carlos Roberto. Direito Civil Brasileiro ? Volume 7: **Direito das Sucessões**. 11. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2020.

LÔBO, Paulo. Direito Civil: **Sucessões**. 3. ed. São Paulo: Saraiva, 2016

MASSENA, Danielle Sousa. O **direito das sucessões** aplicado **aos bens digitais patrimoniais** adquiridos através de jogos virtuais. UFPB, 2023.

MICROSOFT CORPORATION. Regras de Uso para Produtos Digitais. Atualizado em 2025. Disponível em: <https://www.xbox.com/legal/subscription-terms>. Acesso em: 11 nov. 2025.

MOURÃO, Maria Aline de Araújo. Direitos sucessórios **e bens digitais**: uma análise **da herança digital** pelo **ordenamento jurídico brasileiro**. 2023. Dissertação (Mestrado em Direito) ? Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2023.

OLIVEIRA, Layla Caroline Wehr . Evoluções recentes **do direito das sucessões**. Mafra: Ed. da UnC, 2020.

RODRIGUES, Brenda. Princípios **do Direito Sucessório**. JusBrasil, 2018.

SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT LLC. PlayStation Store ? Termos e Condições de Uso. Atualizado em 2025. Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/legal/psn-terms-of-service/>. Acesso em: 11 nov. 2025.

TARTUCE, Flávio. **Direito Civil: Direito das Sucessões**. 10. ed. Rio de Janeiro: **Forense**, 2017.

VALVE CORPORATION. Steam Subscriber Agreement. Atualizado em 18 set. 2025. Disponível em: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement.

Acesso em: 11 nov. 2025.

VENOSA, Sílvio de Salvo. *Direito Civil: Direito das Sucessões*. 17. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

VIEIRA, Geovanna Souza; TEODORO, Marina. *A herança digital no ordenamento jurídico brasileiro*. Revista FT, 2024. Disponível em: 27

<https://revistaft.com.br/a-heranca-digital-no-ordenamento-juridicobrasileiro>. Acesso em: 27 out. 2025.



=====

Arquivo 1: TCC.pdf (8909 termos)

Arquivo 2: ibdfam.org.br/artigos/1989/A-heranca-digital-e-o-direito-sucessorio-matances-da-destinacao-patrimonial-digital (2567 termos)

Termos comuns: 433

Similaridade

Índice antigo (S): 2,05%

Índice novo (Si): 4,86%

Agrupamento (Sg): Alto

O texto abaixo é o conteúdo do documento **Arquivo 1**. Os termos em vermelho foram encontrados no documento **Arquivo 2**. Id: 21b16515o59b57t73

=====

UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR
FACULDADE DE DIREITO

BRUNO COSTA BATISTA NEVES

A Herança Digital no Direito Sucessório Brasileiro: A Proteção Jurídica de Jogos Digitais como Patrimônio Partilhável

Salvador
2025

BRUNO COSTA BATISTA NEVES

A Herança Digital no Direito Sucessório Brasileiro: A Proteção Jurídica de Jogos Digitais como Patrimônio Partilhável

Este trabalho intitulado "A Herança Digital e a Proteção Jurídica de Bens Virtuais no Direito Sucessório Brasileiro: uma análise dos jogos digitais como patrimônio partilhável na herança" é apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Direito pela Universidade Católica do Salvador, na área de concentração em Direito Civil e Direito Sucessório. A pesquisa busca explorar como o ordenamento jurídico brasileiro pode se adaptar à proteção e transmissão desses ativos virtuais, contribuindo para uma compreensão mais abrangente dos bens digitais no direito de sucessões.

Orientador(a): Prof. Teresa Cristina Ferreira de Oliveira

Salvador

2025

RESUMO

Este trabalho investiga a herança digital no direito sucessório brasileiro, com ênfase nos jogos eletrônicos enquanto bens patrimoniais imateriais capazes de integrar o acervo hereditário. Analisa-se como o Código Civil, a LGPD e o Marco Civil da Internet se mostram insuficientes para regular a transmissibilidade de bens digitais, permitindo que plataformas imponham cláusulas restritivas que podem violar o direito fundamental à herança. Abordam-se as categorias de bens digitais patrimoniais, existenciais e híbridos e a relevância econômica de ativos de jogos, como skins, moedas virtuais, itens raros e contas, que passaram a compor o patrimônio contemporâneo. Discute-se também a tensão entre propriedade e licença de uso e os impactos dos contratos de adesão. Por fim, são apresentados os principais projetos de lei sobre o tema e a criação do inventariante digital pelo STJ. Conclui-se que a sucessão de bens digitais exige atualização normativa e interpretação adequada para garantir segurança jurídica e efetividade ao direito sucessório na era tecnológica.

Palavras-chave: herança digital. jogos eletrônicos. bens virtuais. sucessões. patrimônio digital.

ABSTRACT

This study investigates digital inheritance within Brazilian succession law, emphasizing electronic games as intangible patrimonial assets capable of integrating the hereditary estate. It demonstrates that the Civil Code, the Data Protection Law, and the Internet Civil Framework are insufficient to regulate the transmission of digital assets, allowing platforms to impose restrictive clauses that may conflict with the constitutional right to inheritance. The research examines the categories of digital goods patrimonial, existential, and hybrid?and highlights the economic relevance of game-related assets such as skins, virtual currencies, rare items, and accounts. It also addresses the tension between ownership and licensing, as well as the implications of adherence contracts. Additionally, the study discusses current legislative proposals and the creation of the digital estate administrator by the Superior Court of Justice. It concludes that digital inheritance requires normative updates and adequate interpretation to ensure legal certainty and the effective application of succession law in the technological context.

Keywords: digital inheritance. electronic games. virtual assets. succession law. digital patrimony.

SUMÁRIO

1 Introdução

2 A herança digital e o direito sucessório

3 A (In)suficiência do Código Civil e de Legislações Correlatas (ex: Marco Civil da Internet, LGPD) para a Herança Digital

4 Classificação entre bens existenciais e bens patrimoniais

5 Jogos Digitais como Bens Patrimoniais: bens móveis imateriais ou categoria sui generis

6 O universo dos jogos digitais (games): histórico, tipos de ativos (moedas virtuais, skins, itens raros, contas)

7 A problemática da "propriedade" versus "mera licença de uso" nos jogos digitais

8 Projetos de lei em atuação tramitação

9 A figura do inventariante digital

10 Considerações finais

11 Referências

1

1 Introdução

A expansão das tecnologias digitais transformou profundamente a forma como os indivíduos vivem, se relacionam e constituem seu patrimônio. Hoje, grande parte

da vida humana ocorre em ambientes virtuais, nos quais são acumulados bens e conteúdos digitais que variam desde simples interações em redes sociais até criptomoedas, arquivos armazenados em nuvem, contas digitais com valor econômico e itens virtuais de jogos eletrônicos. Estes bens, apesar de intangíveis, passaram a integrar o patrimônio das pessoas, o que exigiu uma reavaliação das categorias clássicas do Direito Civil, especialmente no que tange ao Direito Sucessório. O Código Civil de 2002 foi elaborado em uma época em que essas questões digitais ainda não faziam parte da rotina das pessoas. Assim, não previu a transmissibilidade de bens digitais, tampouco regulou a destinação de contas, arquivos ou ativos cujo acesso depende de credenciais eletrônicas ou está condicionado a normas contratuais de plataformas privadas. A diferença entre a legislação tradicional e a sociedade hiperconectada resulta em insegurança jurídica, colocando os herdeiros diante de desafios práticos e jurídicos, como a falta de acesso às contas do falecido, a proteção da privacidade e a falta de uma norma clara. Quando se analisa o universo dos jogos digitais, a situação se torna ainda mais complicada. Esse setor, que gera bilhões de dólares todos os anos, criou bens digitais que possuem valor econômico real, skins, moedas virtuais, itens raros, contas, e se tornou um dos exemplos mais claros de que a riqueza atual vai além do que é tangível. A complexidade de classificar esses itens dentro das categorias civilistas convencionais (bens móveis, imóveis, fungíveis, infungíveis etc.) evidencia a urgência de uma reavaliação do conceito de patrimônio na era digital. Esses bens possuem uma natureza híbrida, mesclando elementos patrimoniais e existenciais, o que os torna uma exceção à dicotomia entre ?propriedade? e ?mera licença de uso?, especialmente considerando os termos contratuais inflexíveis das plataformas que são donas do conteúdo.

Nesse sentido, o presente estudo se propõe a investigar a herança digital e sua relação com o direito sucessório brasileiro, focando especialmente nos jogos eletrônicos enquanto bens de caráter patrimonial imaterial. Identificar as lacunas da legislação atual, estudar a classificação dos bens digitais, analisar os efeitos econômicos e jurídicos do patrimônio virtual e fomentar as discussões doutrinárias e

2

jurisprudenciais acerca da transmissibilidade, privacidade e autonomia da vontade no contexto digital.

A presente pesquisa pretende demonstrar que os bens digitais, incluindo ativos de jogos eletrônicos, por analogia, constituem um novo tipo de patrimônio, que possuem relevância econômica exigindo uma atualização do Direito Sucessório. Assim, propõe-se contribuir para o debate sobre a necessidade de adaptação normativa e interpretativa, de modo que o sistema jurídico possa acompanhar a realidade tecnológica e garantir efetividade à sucessão digital no Brasil.

2 A herança digital e o direito sucessório.

O conceito de herança acompanha a própria evolução da civilização humana, sendo um dos institutos mais antigos do Direito. Desde as primeiras organizações sociais, a **transmissão de bens e direitos após a morte** possuía uma função essencial: garantir a continuidade do patrimônio familiar e preservar o nome e a linhagem dos antepassados. Segundo Gonçalves (2020), **o direito sucessório** surgiu **da necessidade de** assegurar a perpetuação dos vínculos familiares e do patrimônio dentro do grupo, refletindo **a ideia de continuidade** da pessoa do falecido.

Wehr (2020, p. 8) observa que historicamente, a herança transmite-se apenas pela linha masculina, o primogênito varão, **o que se** explicava pela estrutura patriarcal e religiosa das antigas sociedades, nas quais cabia ao filho homem zelar pelos bens e pela memória dos ancestrais.

Esse modelo excludente prevaleceu por séculos até ser superado pelos ideais igualitários trazidos pela Revolução Francesa, que, segundo a autora, **extinguiu o direito do primogênito a herdar sozinho, bem como o privilégio da masculinidade originário no feudalismo?** (Wehr, 2020, p. 10).

Foi também nesse contexto que se consolidou **o princípio da saisine**, segundo o qual a posse e **a propriedade dos bens** são automaticamente transferidas aos herdeiros **no momento da morte**. Gonçalves (2020) explica que tal princípio surgiu no direito costumeiro francês como forma de evitar o pagamento de tributos feudais, firmando-se na máxima *le mort saisit le vif* **“o morto transmite ao vivo a posse e a propriedade dos seus bens?”**. Esse conceito atravessou séculos e influenciou profundamente os sistemas jurídicos europeus **e, por consequência**, o direito brasileiro. Venosa (2017, p. 57) lembra que o Código Napoleônico de 1804, em seu

art. 724, consagrou esse entendimento ao dispor **que os herdeiros legítimos e o cônjuge sobrevivente** recebem **“de pleno direito (son saisis de plein droit) os bens, direitos e ações do falecido, com a obrigação de cumprir todos os encargos da sucessão?”**.

Durante a Idade Média, **o direito sucessório** sofreu forte influência do sistema feudal e da Igreja. **A transmissão de bens** era restrita a determinados grupos sociais, reforçando o poder hereditário e as distinções de classe. A herança era vista como instrumento de perpetuação da nobreza e manutenção do poder familiar. Wehr (2020) destaca que apenas com o Renascimento e o Iluminismo a sucessão passou a ser tratada sob uma ótica mais racional e igualitária, valorizando a vontade individual

expressa no testamento e o direito de todos à propriedade.

Com o desenvolvimento do Estado Moderno, o direito sucessório foi progressivamente incorporado aos códigos civis das nações ocidentais, ganhando contornos jurídicos claros. No direito português, o princípio da saisine foi adotado oficialmente pelo Alvará de 9 de novembro de 1754 e reafirmado pelo Assento de 6 de fevereiro de 1786, prevendo a transmissão automática da herança no momento da morte. Essa tradição influenciou diretamente o Código Civil de 1916, cujo art. 1.572 consolidou o direito de herança como mecanismo de continuidade patrimonial e de proteção aos herdeiros necessários. Tartuce (2017) observa que o sistema brasileiro, filiado ao modelo germânico-francês, mantém até hoje a ideia de que a herança se transmite de forma imediata, buscando equilibrar a vontade do de cujus e a proteção da família.

O atual Código Civil de 2002 manteve a estrutura essencial do modelo anterior, reforçando o direito de herança como garantia constitucional (art. 5º, XXX, da Constituição Federal de 1988) e reafirmando o princípio da saisine no art. 1.784, segundo o qual ?aberta a sucessão, a herança transmite-se, desde logo, aos herdeiros legítimos e testamentários?. Assim, a herança passou a ser compreendida como o conjunto de bens, direitos e obrigações transmissíveis após a morte, que integram o patrimônio jurídico do indivíduo e asseguram a continuidade das relações patrimoniais e familiares.

Com a chegada da era digital, esse conceito tradicional passou a enfrentar novos desafios. O patrimônio contemporâneo deixou de se limitar aos bens físicos, incorporando também ativos digitais como perfis em redes sociais, arquivos virtuais, criptoativos e jogos eletrônicos, que possuem valor econômico e simbólico. Surge,

portanto, a necessidade de repensar o instituto da herança à luz da modernidade, dando origem ao estudo da herança digital, que representa a expansão do direito sucessório para o ambiente virtual.

A palavra ?sucessão?, em sentido amplo, refere-se ao ato pelo qual uma pessoa assume o lugar de outra, substituindo-a na posse de determinados bens. Porém, no campo do direito, herança é a transmissão dos direitos do falecido. Como resultado, a propriedade dos bens é substituída, passada do falecido para seus sucessores (Gonçalves, 2017, p.12)

Em poucas palavras, sucessão é a transmissão de direitos. A transmissão será entre vivos ou por causa mortis. O objeto do direito sucessório será o ocorrido após a morte, seja ela natural ou presumida. O princípio que fundamenta a sucessão é o do

"Saisine", inspirado na revolução francesa, conforme explicado alhures. A transmissão dos domínios e posse da herança se dá aos herdeiros legítimos e testamentários **do de cujus**, não necessitando da prática de qualquer ato. Entretanto, para a compreensão desses conceitos, possui-se um certo embasamento da continuidade patrimonial e, **o respeito à vontade do falecido expressa em testamento**, sendo realizada uma divisão justa entre os demais herdeiros.

No **momento em que ocorre a morte do sujeito** declara-se aberta a sucessão, com isso deve ocorrer **a partilha dos bens**. Dessa forma, a lei permite que haja dois tipos de sucessão, quando se dá em virtude da lei, denomina-se sucessão legítima; quando decorre de manifestação de última vontade, **expressa em testamento** ou codicilo, chama-se sucessão testamentária? (Gonçalves, 2020, p. 42).

Primeiramente, a sucessão é vinculada por duas características: o evento morte e sobrevivência de herdeiro sucessível. Para início, o sucessor há de existir **no momento da morte do** sucedido. No caso do Brasil, a sucessão predominante é a **legítima, ou seja**, ocorre quando não há manifestação **do de cujus por** testamento ou este não abrange a totalidade dos seus bens. No **ordenamento jurídico brasileiro**, a transmissão entre herdeiros segue a chamada ordem de vocação hereditária. Esta é estabelecida pelo art. 1.829 CC. **De acordo com** esse código, há uma sequência de prioridade entre os possíveis herdeiros. A primeira são os descendentes, cônjuges e ascendentes pelo grau sucessivo e proporcional. Se não houver, os colaterais perpetuarão a sucessão. O estado é o último a suceder, caso não haja nenhum herdeiro necessário.

5

A referida ordem está preestabelecida no artigo 1.829 do diploma civil pátrio, o mesmo artigo busca entregar os bens aos herdeiros mais próximos do falecido, portanto segue a seguinte ordem: **I ? aos descendentes, em concorrência com o cônjuge sobrevivente, salvo se casado este com o falecido no regime da comunhão universal, ou no da separação obrigatória de bens (art. 1.640, parágrafo único); ou se, no regime da comunhão parcial, o autor da herança não houver deixado bens particulares;II ? aos ascendentes, em concorrência com o cônjuge;III ? ao cônjuge sobrevivente; V ? aos colaterais. (BRASIL, 2002, [s.p])**

A sucessão testamentária ocorre quando o sujeito aponta sua vontade por meio de um testamento, especificando como seus bens, ou parte deles, devem ser repartidos **após a sua morte**. Contudo, até no testamento, deve-se respeitar a "legítima", que equivale à parte (meio ou 50%) do patrimônio aos herdeiros necessários que são cônjuge, descendentes e ascendentes. Apenas a parte que

ultrapassa, chamada de "parte disponível" pode ser objeto de desejo do testador. Quando o testador cria o direito sucessório através do testamento, não poderá dispor de parte maior que seja 50% (metade). O Brasil adota esse princípio a fim de proteger os herdeiros. Assim, visando os sucessores que estão na lei e dentro dessa categoria há três tipos de herdeiros (descendente, ascendente e cônjuge) afirmando que eles são de além de herdeiros legítimos, herdeiros necessários, onde a lei garante que eles receberão metade do patrimônio a ser testado. (Rodrigues, 2018)
Segue a referida: ??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, [s.p])

Diz-se herança o patrimônio ativo e passivo deixado pelo falecido, também denominado acervo, monte hereditário ou espólio, o termo herança engloba uma série de direitos e obrigações do falecido, que, com a chegada da morte, esses direitos e obrigações são repassados aos seus herdeiros legais e testamentários, ou seja, seus herdeiros, que sempre cumprem a lei. Por outro lado, a rigor, são bens, ativos e passivos transferidos do falecido para determinadas pessoas, mas não estão devidamente classificados quanto ao tipo de bem e valor econômico (LÔBO, 2016, p.12).

6

Com a ascensão dos bens digitais, a função social da herança adquire nova dimensão. A herança digital não apenas assegura a transmissão de valores econômicos, mas também preserva a identidade digital e o legado cultural e afetivo do falecido. Contudo, a ausência de normas específicas tem transferido às plataformas digitais o controle quase total sobre o destino dos conteúdos, o que pode violar direitos fundamentais dos herdeiros, especialmente o direito à memória e à continuidade do patrimônio familiar.

Conforme explica Gonçalves (2017), a herança compreende todo o conjunto de bens e obrigações deixados pelo falecido, englobando tanto o patrimônio ativo, como os bens e créditos, quanto o passivo, representado por suas dívidas e deveres transmissíveis aos sucessores. Assim, o patrimônio digital também deve ser considerado parte integrante do espólio, abrangendo dados, perfis e conteúdos armazenados em plataformas virtuais.

A herança digital pode ser entendida como um legado de dados intangíveis, imateriais e incorpóreos produzidos durante a existência do falecido no meio digital.

Os bens digitais materiais, de valor econômico, integram o patrimônio sucessório conforme o art. 1.791 do Código Civil. Já os bens imateriais, de valor afetivo, apresentam maior complexidade jurídica, pois embora sejam disputados pelos herdeiros, não possuem valor financeiro direto e, portanto, desafiam a aplicação do direito sucessório tradicional.

No Brasil, tanto o testamento quanto o codicilo permitem ao indivíduo expressar sua vontade sobre o destino de seus bens, inclusive digitais. O testamento, regulado pelos arts. 1.862 a 1.880 do Código Civil, é o instrumento mais formal e abrangente, permitindo dispor sobre a totalidade ou parte do patrimônio. O codicilo, por sua vez, previsto nos arts. 1.881 a 1.885, é um meio simplificado, geralmente destinado a disposições de menor valor.

O Enunciado 687 da IX Jornada de Direito Civil (CJF, 2022) reforça essa interpretação ao afirmar que o patrimônio digital pode integrar o espólio de bens na sucessão legítima do titular falecido, admitindo-se, ainda, sua disposição na forma testamentária ou por codicilo. Esse entendimento concretiza a função social da herança digital, permitindo que os bens virtuais cumpram sua finalidade social e econômica, garantindo a continuidade patrimonial e o respeito à vontade do falecido. A herança, como direito fundamental, está assegurada no art. 5º, XXX, da

7

Constituição Federal, e no art. 1.784 do Código Civil, segundo o qual aberta a sucessão, a herança transmite-se, desde logo, aos herdeiros legítimos e testamentários. Assim, a função social da herança digital consiste em assegurar que o patrimônio virtual, ao ser transmitido, promova o equilíbrio familiar, preserve a memória e garanta a efetividade dos direitos patrimoniais e existenciais dos herdeiros. Nesse contexto, é imperativo que o direito sucessório contemporâneo avance para incluir mecanismos e instrumentos que permitam identificar e gerir os bens virtuais do falecido de forma segura, preservando sua privacidade e garantindo aos herdeiros o acesso legítimo a esses ativos. Essa adaptação é essencial para que a herança, enquanto instituto jurídico e social, mantenha sua função de proteger e perpetuar o patrimônio humano, mesmo no universo digital.

Compreende-se que a herança digital, ao incorporar valores econômicos, afetivos e simbólicos, amplia o alcance do direito sucessório e reforça a necessidade de uma interpretação moderna da função social da herança. Essa perspectiva torna-se ainda mais relevante quando se considera que, no ambiente virtual, os jogos digitais despontam como bens de expressivo valor patrimonial e cultural, cuja natureza jurídica e enquadramento como bens móveis e incorpóreos suscitam novos desafios ao Direito Civil contemporâneo.

3 (In)suficiência do Código Civil e de Legislações Correlatas (ex: Marco Civil da Internet, LGPD) para a Herança Digital

A evolução das tecnologias digitais e a incorporação de bens intangíveis ao patrimônio expuseram lacunas no ordenamento brasileiro, sobretudo quanto à sucessão de bens digitais. Elaborado antes da consolidação da sociedade da informação, o Código Civil de 2002 não previu a transmissibilidade de ativos virtuais (contas, perfis, arquivos eletrônicos, criptomoedas e jogos), o que gera insegurança jurídica e dificulta a aplicação das regras sucessórias clássicas.

Conforme Mourão (2023), as regras de sucessão brasileiras foram criadas em uma época em que a doutrina e as decisões judiciais ainda não haviam abordado as particularidades dos bens digitais. A autora esclarece que, por essa razão, o legislador civil não incluiu as novas categorias de patrimônio que emergiram no meio digital, sendo necessária uma nova interpretação do direito sucessório para que os bens digitais sejam reconhecidos juridicamente como integrantes da herança.

8

De acordo com o artigo 1.784 do Código Civil, em conformidade com o princípio da saisine, a herança é transmitida de forma automática aos herdeiros, sejam eles legítimos ou testamentários. No entanto, Mourão (2023) indica que essa previsão é insuficiente considerando as particularidades dos bens digitais, já que plataformas e provedores estabelecem regras próprias que frequentemente bloqueiam ou eliminam contas em caso de falecimento do titular. Portanto, a transmissão imediata prevista em lei não é uma certeza, já que o acesso aos bens digitais exige credenciais eletrônicas e a autorização das empresas e plataformas que administram esses serviços.

Com relação às legislações complementares, Mourão (2023) observa que nem o Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2014) nem a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº 13.709/2018) mencionam a sucessão digital. O Marco Civil se limita a estabelecer princípios e garantias sobre privacidade e uso da internet, sem abordar o que acontece com bens e dados digitais após a morte do usuário. Ainda que a LGPD tenha avançado na proteção da privacidade e no tratamento de dados, não há dispositivos que tratam do assunto em relação a pessoas falecidas.

Mourão também faz uma comparação entre o cenário Brasileiro e o Europeu, ressaltando que o Regulamento Europeu de Proteção de Dados (GDPR) permite que os Estados-Membros estabeleçam regras específicas sobre dados post mortem, o que não está previsto na LGPD. De acordo com a autora, essa falta de previsão coloca os herdeiros em uma posição de fragilidade, sem orientações definidas sobre como acessar e administrar as informações digitais do falecido.

De forma similar, Albuquerque e Dantas (2025) apontam que a falta de uma regulamentação apropriada tem trazido vários problemas para que a herança digital receba um tratamento jurídico adequado. Apesar de o ordenamento jurídico brasileiro contar com legislações atuais sobre proteção de dados e a internet, essas legislações não se integram ao direito sucessório, o que torna impossível o reconhecimento oficial dos bens digitais como patrimônio que pode ser transmitido. Os autores sustentam que a falta de regulamentação gera conflitos entre o direito à privacidade, a intenção do falecido e o direito sucessório dos herdeiros.

Um exemplo é o PL nº 1.689/2021, que sugere que o Código Civil seja alterado para estabelecer regras sobre o tratamento de bens digitais de pessoas falecidas e que as plataformas digitais passem a ter obrigações em relação à gestão das contas de usuários mortos.

9

Albuquerque e Dantas (2025) indicam que a iniciativa de fixar regras para perfis de pessoas falecidas representa um progresso no debate, mas ainda carecem de um amadurecimento jurídico e de uma análise de compatibilidade com o sistema sucessório vigente. Enquanto essas transformações não se materializam, o que se tem é um quadro de incertezas e normas fragmentadas.

Por conseguinte, conclui-se que o ordenamento jurídico brasileiro é deficiente em regulamentar a herança digital. O Código Civil limita-se aos bens tangíveis, o Marco Civil e a LGPD dizem respeito unicamente à proteção de dados e à privacidade durante a vida, e os projetos de lei ainda não foram integrados ao sistema legal. Portanto conclui-se que é imprescindível que o legislador se mobilize para regulamentar a sucessão de bens digitais, proporcionando segurança jurídica, respeito à vontade do falecido e proteção tanto patrimonial quanto moral aos herdeiros, garantindo o Direito fundamental à herança.

4 Classificação entre bens existenciais e bens patrimoniais

Para entender a herança digital e suas implicações no direito sucessório, é crucial fazer a distinção entre bens existenciais e bens patrimoniais. De forma originária, o Código Civil brasileiro organizou o patrimônio a partir de uma visão essencialmente econômica, atrelando-o aos bens e direitos que se manifestam financeiramente. No entanto, à medida que avançamos na era digital, ficou claro que o patrimônio humano também inclui bens imateriais que são existenciais, ou seja, que não possuem valor econômico direto, mas que possuem uma significativa importância afetiva, identitária e simbólica.

Segundo Layla Oliveira (2020), a sucessão de bens digitais exige uma releitura do direito sucessório tradicional, visto que tais bens, embora reais no plano jurídico,

não são palpáveis. A autora aponta que é preciso classificá-los **de acordo com** sua essência: alguns têm **valor econômico** e são transmissíveis, enquanto outros estão vinculados à esfera pessoal e afetiva do titular, sendo intransmissíveis. Em linha semelhante, Massena (2023) observa **que os bens digitais** podem ter tanto valor patrimonial como **é o caso** de moedas virtuais, itens adquiridos em jogos eletrônicos ou créditos em plataformas quanto valor existencial ou afetivo, como fotos, mensagens e **perfis em redes sociais**.

Os bens patrimoniais são aqueles que possuem, mesmo em meio digital, um
10

valor econômico quantificável. Criptomoedas, créditos eletrônicos, contas monetizadas em plataformas digitais, ativos de jogos eletrônicos e até mesmo domínios e canais digitais estão incluídos nesta definição. Todos esses bens têm valor econômico, ou seja, podem ser avaliados, transferidos e vendidos da mesma forma que **qualquer outro bem** que faça parte do espólio do falecido.

Os bens existenciais referem-se à esfera imaterial e afetiva da personalidade humana, espelhando valores, memórias e identidades formadas ao longo da vida. São casos os perfis **de redes sociais**, conversas particulares, fotos, vídeos caseiros e todo o material que revela a vida pessoal ou emocional do indivíduo. Embora esses bens estejam guardados em plataformas digitais, não têm caráter econômico, mas sim a continuidade simbólica da pessoa e a manutenção de sua lembrança.

Conclui-se pelo exposto **que os bens digitais** se dividem em dois grupos distintos, os patrimoniais, **que possuem valor econômico** e podem integrar **o acervo hereditário**, e os existenciais, que se relacionam à intimidade e à **memória do falecido**.

A diferenciação entre bens existenciais e patrimoniais mostra que o mundo digital abriga tanto itens **que possuem valor** afetivo ou simbólico quanto ativos que têm relevância econômica mensurável. **Nesse sentido, os** jogos eletrônicos aparecem como um dos casos mais intrincados e provocativos dentro desse novo cenário jurídico. Neles, se entrelaçam questões existenciais relativas à identidade, memória e à autoexpressão do jogador, e questões patrimoniais, no sentido dos investimentos, da compra de bens virtuais e da valorização econômica das contas.

Dessa forma, a caracterização dos jogos eletrônicos enquanto bens patrimoniais se mostra necessária para entender **como o Direito** pode categorizar esses novos ativos, que, apesar de intangíveis, podem vir a possuir uma natureza econômica real e passível de incorporação ao patrimônio do titular.

5 Jogos Digitais como Bens Patrimoniais: bens móveis imateriais ou categoria sui generis

Conforme o artigo 79 **do Código Civil**, um bem é considerado imóvel quando

sua remoção acarretaria prejuízos à sua estrutura, valor ou função, fazendo com que ele perdesse, total ou parcialmente, sua valorização (BRASIL, 2002). **Por sua vez**, o artigo 82 classifica como bens móveis aqueles que, por força própria ou externa, podem ser deslocados sem que haja alteração em sua substância ou em sua

11

finalidade econômico-social (BRASIL, 2002).

No entanto, os jogos digitais não se encaixam perfeitamente nessa classificação tradicional, pois possuem características que oscilam entre o material e o imaterial. Há momentos **em que se** podem classificar como bens móveis, como quando o usuário compra um jogo físico, como **por exemplo a** mídia física, e acessa por vários aparelhos conectados **à sua conta** digital.

Entretanto, quando o jogo está atrelado a um console específico, impossibilitando sua transferência para outro, ele deixa de ser móvel, tornando-se, em termos de conceito, algo muito próximo da imobilidade característica dos bens imóveis.

Os jogos eletrônicos podem ser lançados de duas maneiras principais: através de mídias físicas ou digitais. No formato físico, o jogo é comprado de forma material seja em cartucho, CD ou DVD e pode ser transferido ou vendido sem restrições.

No ambiente digital, se tratando **de jogos online**, os usuários acessam o jogo por meio de uma licença que está atrelada à conta digital do usuário.

Esse ponto é fundamental: o jogo físico é considerado um bem material, enquanto o **digital é um** bem imaterial, com um caráter limitado e subordinado às condições estabelecidas pelo fornecedor. Diante dessas particularidades os jogos eletrônicos podem ser considerados como **bens digitais de** natureza híbrida, integrando uma categoria especial ou sui generis.

6 O universo dos jogos digitais (games): histórico, tipos de ativos (moedas virtuais, skins, itens raros, contas)

O mundo dos games é um dos grandes fenômenos culturais e econômicos do século XXI. Dois processos notáveis marcam essa trajetória: por um lado, o avanço tecnológico, que transforma **a forma como** jogamos, e, por outro, a evolução das dinâmicas sociais que moldam a experiência do jogo. Desde os primeiros títulos eletrônicos criados nas décadas de 70 e 80 como Pong, Pac-Man e Space Invaders até os modernos jogos de realidade aumentada e as plataformas online interativas, testemunhamos um incessante aprimoramento tanto tecnológico quanto social. Com esse crescimento, os jogos passaram de simples diversão a ambientes econômicos e sociais, com relevância patrimonial e jurídica.

12

O crescimento da indústria dos jogos digitais consolidou esse setor como um dos mais lucrativos do mundo, superando inclusive a música e o cinema em termos de receita. Essa relevância econômica despertou o interesse do Direito para compreender a natureza jurídica dos bens adquiridos e acumulados dentro dos jogos eletrônicos, especialmente no contexto **da herança digital**. Segundo relatório da Dentsu (2024), a indústria global de jogos atingiu aproximadamente US\$ 184 bilhões, ultrapassando a soma das receitas das indústrias da música (US\$ 28,6 bilhões) e do cinema (US\$ 33,9 bilhões), demonstrando a força econômica e cultural do setor (DENTSU, 2024).

As empresas de jogos, a fim de prolongar a vida útil de seus produtos bem como a lealdade dos jogadores, implementaram sistemas de mercado interno nas próprias plataformas dos seus jogos. Esses sistemas possibilitam que os jogadores façam transações financeiras dentro do game, comprando ou trocando itens virtuais com o uso de moedas digitais próprias, itens cosméticos e outras vantagens que elevam o valor de suas contas e modificam suas experiências dentro do mundo virtual. Com o crescimento da indústria dos jogos, o sistema de compras dentro do jogo tornou-se comum. Esse modelo, que primeiramente era mais frequente em jogos para celulares (mobile games), começou a ser adotado de forma generalizada em jogos de console e PC. A monetização interna pode acontecer de várias maneiras: venda de itens estéticos (skins), loot boxes (caixas de prêmios aleatórias) ou ainda por meio de pay to win onde o jogador paga para ganhar vantagens direta no jogo. Esses itens virtuais podem acumular **valor econômico por** várias razões: raridade, popularidade e demanda do mercado. Em alguns jogos, a escassez programada de certos itens, aliada ao desejo dos jogadores de possuí-los, cria um mercado secundário no qual os preços podem ser altamente inflacionados. Essas transações internas agregam valor ao jogo **como um todo** e criam uma ?economia de dentro do jogo?, na qual itens intangíveis adquirem valor monetário real. Isso transforma os jogos digitais em ativos não apenas de consumo, mas também de investimento, ampliando a relevância econômica do setor e trazendo novos desafios para a **regulamentação e proteção de bens digitais**. Em alguns casos, itens exclusivos são disponibilizados apenas em edições limitadas ou em eventos sazonais, o que contribui para aumentar sua atratividade e seu valor de mercado. Os chamados ?jogos Pay to Win? são aqueles que forçam o jogador a adquirir equipamentos, habilidades ou itens que garantem uma vantagem sobre os outros jogadores. Normalmente, o jogo pode ser baixado **de forma gratuita** (free to play),

13

mas avançar no jogo requer investimentos financeiros. Aqueles que gastam mais dinheiro progridem mais rapidamente, tornando seus personagens mais fortes ou obtendo recursos que não estão disponíveis para outros jogadores.

As loot boxes, que funcionam de forma análoga a uma loteria, são outro método frequente de monetização. O jogador paga para abrir uma caixa virtual e recebe recompensas aleatórias, **que podem ser** comuns ou muito raras.

Os itens cosméticos, chamados skins, são como roupas, armas personalizadas e aparências de personagens que não alteram o desempenho do jogo, mas aumentam o valor simbólico e econômico do perfil do jogador.

Um exemplo é o Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), desenvolvido pela Valve dentro da plataforma Steam. No jogo, os jogadores têm **a possibilidade de** adquirir "skins", que alteram a aparência de armas, facas ou personagens. Esses itens podem ser adquiridos de outros jogadores ou ganhos em loot boxes. O preço das skins muda **de acordo com a** escassez programada, a raridade, a estética e "estado de conservação", classificado em categorias como Nova de fábrica, Pouco usada ou Veterana de guerra.

Segundo Carbone (2021), o mercado virtual de Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) é extremamente lucrativo, com negociações que podem atingir valores milionários. Um exemplo emblemático é a skin "Karambit Case Hardened", avaliada em cerca de R\$ 6,2 milhões, considerada a mais cara do mundo e símbolo da valorização econômica **dos bens digitais** no universo dos jogos eletrônicos.

Não sendo único, não é raro encontrar outros exemplos de transações milionárias envolvendo itens virtuais em jogos eletrônicos, especialmente nos games de grande popularidade e com sistemas de economia interna bem estabelecidos. Jogos como World of Warcraft, FreeFire, DOTA2 e FIFA apresentam suas próprias "lojas" e mercados, onde jogadores podem adquirir, trocar e vender itens que, dependendo da sua raridade e demanda, podem ter valores extremamente altos. Esses ativos são valorizados tanto por sua raridade quanto pelo tempo e habilidade necessários para adquiri-los.

Em todos esses modelos, a característica comum é: a troca de dinheiro real por bens digitais, formando um patrimônio virtual. Por isso, quanto mais um jogador gasta em melhorias, itens ou moedas virtuais, maior o **valor econômico de** sua conta. Este montante, aliás, é comumente empregado em transações e revendas entre jogadores, reforçando **a noção de que** esses bens possuem uma real relevância patrimonial.

14

Entretanto, mesmo que esses ativos digitais tenham **valor econômico e** possam

ser vendidos, surge uma importante questão jurídica: ao comprar um item virtual, o jogador se torna o proprietário ou apenas recebe uma licença de uso restrita imposta pela desenvolvedora? No próximo tópico, essa questão será explorada com mais profundidade, onde se analisará a diferença entre propriedade e simples licença de uso **em relação aos bens digitais**.

7 A problemática da "propriedade" versus "mera licença de uso" nos jogos digitais

A relação jurídica que envolve **os bens digitais, especialmente no** que diz respeito aos jogos eletrônicos e seus conteúdos, oscila entre a tradicional noção **de propriedade e** a licença de uso. Apesar da crença do consumidor de que está **?comprando?** um jogo, **o que se** estabelece é, em regra, uma relação contratual de licenciamento, que concede ao usuário apenas um direito pessoal e limitado de acesso.

Essas licenças estabelecem que o usuário não detém, de fato, a propriedade do conteúdo, mas apenas um direito **de acesso e** utilização que pode ser revogado ou alterado conforme os termos do contrato. Para herdeiros, isso cria um desafio específico: **o que é** transferível em um contrato de licença é geralmente restrito, pois muitos acordos de uso deixam claro **que os direitos** são intransferíveis ou cessam com **a morte do titular da** conta. Esse arranjo limita **o direito de sucessão em** bens digitais, criando uma **situação em que** o bem, embora tenha valor econômico ou afetivo, não é transmitido integralmente como outros bens patrimoniais.

Do ponto de vista civil, o usuário não detém a propriedade do jogo (software), **uma vez que** o controle jurídico sobre a obra permanece com o desenvolvedor ou com a plataforma que o distribuiu. No entanto, as próprias plataformas conferem poderes de disposição sobre certos bens digitais internos, como skins, moedas virtuais e outros itens comercializáveis, estabelecendo uma esfera patrimonial funcional. Mesmo sem o pleno domínio do software, conforme previsto no art. 1.228 do CC, os bens que o sistema admite negociar têm um valor econômico que pode ser medido.

Essa **?propriedade funcional?**, limitada por regras técnicas e contratuais, tensiona o eixo **?propriedade x licença?** ao revelar que o usuário, **apesar de não** deter propriedade formal, exerce faculdades econômicas típicas da propriedade, como uso,
15

gozo e, em alguns casos, disposição, apesar da mesma ser caracterizada como controlada.

Muitas vezes estes **termos de serviço** criados pelas empresas, com a alegação de **proteger a privacidade**, são obstáculos para acesso

à herança, pois acabam cometendo abusos, como a fixação de cláusulas proibitivas de sucessão de conteúdo objeto da contratação (COSTA FILHO, 2016).

Na esfera digital, o usuário dificilmente se torna o proprietário total de um conteúdo seja um jogo, um software ou uma música e, em vez disso, obtém uma licença de uso sujeita a condições contratuais e técnicas que são impostas de forma unilateral pelas plataformas fornecedoras. Dessa forma, o desafio legal é harmonizar a realidade patrimonial dos ativos digitais com as barreiras impostas pelos contratos privados, **que muitas vezes** se sobrepõem à legislação civil.

Como os termos de serviços são na maioria das vezes contratos de adesão, o usuário não pode nem questionar sobre o teor, sendo obrigado a se submeter as regras previamente estabelecidas. Aproveitando-se do vácuo legal existente, estas cláusulas geralmente são desfavoráveis aos usuários. Outrossim, evoque-se que há nulidade de cláusulas que impliquem em renúncia antecipada de direitos, conforme o art. 424 do **Código Civil** e também que regulem herança de pessoa viva conforme o art. 426 do mesmo diploma legal (BRASIL, 2002).

Na plataforma Steam, o Steam Subscriber Agreement (Acordo de Subscrição Steam) é categórico ao afirmar que os conteúdos são licenciados, e não vendidos? (Seção 2.A). O usuário, portanto, não adquire a propriedade, mas apenas uma licença de uso pessoal e não comercial.

Contudo a mesma vem a permitir um mercado interno oficial, o Steam Community Market, que autoriza transações de itens virtuais entre usuários (Seção 3.D). Assim, embora a conta e os jogos permaneçam intransferíveis, há circulação econômica interna **de bens digitais** que podem atingir valores expressivos.

Essa particularidade faz da Steam um modelo híbrido: o conteúdo continua licenciado, mas os itens virtuais adquirem **valor econômico e** liquidez controlada, aproximando-se de bens patrimoniais. Nessa perspectiva, o usuário exerce uma propriedade funcional, limitada por condições técnicas e contratuais, mas suficiente para conferir relevância econômica e jurídica aos ativos digitais.

A PlayStation Store adota a mesma postura no tocante a licença de uso.

16

Conforme o item 8.4 de seu contrato, o usuário não é proprietário dos conteúdos adquiridos, mas apenas detentor de uma licença pessoal, intransferível e de uso privado: **Quando você compra Conteúdo da PlayStation Store, você compra uma licença pessoal de uso desse conteúdo para uso privado e não comercial. Essa licença não é transferível, a menos que suas leis locais aplicáveis afirmem que deva ser. Isto significa que você pode usar um Produto nas formas descritas na licença, mas não é proprietário dele.** (Sony Interactive Entertainment, 2025, item 8.4)

Adicionalmente, o item 8.13 reforça que os itens virtuais não possuem valor real fora do jogo e não podem ser vendidos, transferidos ou trocados por dinheiro: ??É proibida qualquer tentativa de obter itens virtuais fora do jogo ou aplicativo aplicável, ou fora da PlayStation Store. [...] Os Itens virtuais não têm valor ou aplicação fora do jogo ou da PlayStation Store e não podem ser vendidos, transferidos ou trocados por dinheiro ou itens de valor real.? (Sony Interactive Entertainment, 2025, item 8.13)

Com isso, a Sony estabelece um regime de propriedade restrita e dependente da conta, vinculando o acesso à manutenção da conta PSN ativa (item 8.1). Caso a conta seja encerrada, o usuário perde o direito de acesso ao conteúdo, evidenciando a fragilidade jurídica da titularidade digital.

Já a Xbox Store, ?Todos os Produtos Digitais são licenciados, não vendidos. [...] Exceto como permitido abaixo, você não pode transferir nem revender licenças para nenhum Produto Digital.?(Microsoft, 2025, Regras Gerais). Os produtos digitais são destinados exclusivamente ao uso pessoal e não comercial, e o acesso é condicionado ao cumprimento das regras contratuais.

A análise comparativa demonstra que as três empresas Valve, Sony e Microsoft estão alinhadas na implementação de um modelo contratual que nega ao consumidor a plena titularidade, trocando a noção de compra por uma concessão de licenciamento condicional e precário. Do ponto de vista civil, isso implica que o usuário não tem a posse do bem, mas apenas direitos obrigacionais que decorrem de um contrato de adesão.

A restrição da transmissibilidade das contas digitais está entre os principais obstáculos para que bens virtuais, especialmente jogos eletrônicos e recursos adquiridos em plataformas, sejam tratados como herança. Na maioria dos contratos, cláusulas de inalienabilidade impedem que o proprietário da conta e, conseqüentemente, os herdeiros cedam a conta a terceiros, seja por venda, doação ou sucessão.

17

Essas limitações fundamentam-se em interesses comerciais das plataformas, que preferem que o uso dos bens digitais permaneça restrito ao usuário inicial para evitar revendas e manutenções de contas inativas. Isso é particularmente visível em plataformas de jogos, onde as contas não podem ser passadas para outros, e o falecimento do dono normalmente resulta na extinção do acesso.

Na prática, é nítido que existem valores patrimoniais concretos atrelados às contas e itens virtuais, o que possibilita debater uma propriedade funcional, limitada por normas privadas, mas com relevância econômica. Sendo então necessário reconsiderar os conceitos de patrimônio, transmissibilidade e sucessão, uma vez que não se herda um bem, mas sim posições contratuais ou créditos digitais.

De acordo com Barreto e Nery Neto, as plataformas digitais costumam impor

termos de uso que impedem a transferência das contas e conteúdos após a morte do usuário, criando entraves relevantes para a sucessão desses bens. No entanto, tais limitações contratuais não podem prevalecer sobre o direito constitucional à herança, razão pela qual cabe ao Judiciário assegurar que as políticas privadas estejam em conformidade com o ordenamento jurídico. Assim, cláusulas que restrinjam a transmissão de bens digitais devem ser consideradas inválidas, por violarem a garantia sucessória prevista na Constituição Federal (BARRETO; NERY NETO, 2015).

Nos contratos de jogos digitais, por exemplo, os herdeiros poderiam reivindicar o direito de acesso ao inventário do usuário, especialmente em jogos onde o jogador acumula ativos virtuais com valor monetário significativo. No entanto, o cumprimento desse direito encontra barreiras nas condições impostas pelas próprias plataformas e na ausência de previsão legal.

Diante disso, os projetos de lei apresentados sobre herança digital buscam estabelecer um equilíbrio entre o direito sucessório e a autonomia contratual das plataformas, permitindo que herdeiros tenham acesso a bens digitais que por analogia permitiria o acesso aos jogos do sucedido. Portanto, a regulamentação com normas claras e específicas é fundamental, de modo a garantir que os herdeiros não sejam privados de bens que seriam seus por direito, é imperioso enfrentar a lacuna que atualmente favorece a intransmissibilidade.

Assim, a tensão entre propriedade e licença deixa de ser meramente técnica e passa a assumir contornos econômicos e sucessórios, revelando um novo tipo de ativo: o bem digital funcionalmente patrimonializável, cuja natureza híbrida e sui

18

generis desafia as categorias tradicionais do Direito Civil contemporâneo.

8 Projetos de lei em atuação tramitação

A nítida ausência de regulamentação sobre a sucessão de bens digitais na legislação brasileira tem levado à projetos de leis que visam preencher essas lacunas e garantir mais segurança jurídica para os herdeiros e os titulares desses bens. Entre os projetos que estão sendo discutidos, há aqueles que buscam atualizar o Código Civil para incluir a realidade do patrimônio digital, que se torna cada vez mais relevante no dia a dia.

O PL 6.468/2019, de autoria do Senador Jorginho Mello (PL?SC), busca alterar o artigo 1.788 do Código Civil para estabelecer que todo conteúdo digital do falecido seja automaticamente transmitido aos herdeiros, configurando uma espécie de saisine digital. O projeto parte do reconhecimento de que o conteúdo digital incluindo contas, arquivos, mídias e dados armazenados possui tanto valor afetivo quanto patrimonial,

devendo integrar o acervo sucessório sem depender das políticas unilaterais das plataformas digitais. Sua lógica é conferir o mesmo tratamento jurídico aos bens digitais que aos demais bens integrantes do patrimônio tradicional, garantindo aos herdeiros acesso e possibilidade de administração desses ativos.

O PL 5.820/2019, de autoria do Deputado Elias Vaz (PSB-GO), propõe a alteração do artigo 1.881 do Código Civil, permitindo que o usuário disponha de bens digitais por meio de codicilo em vídeo, sem a necessidade de testemunhas e limitado a até 10% do patrimônio total. Tal procedimento representa uma importante inovação procedimental, pois reconhece que grande parte dos ativos digitais não é contemplada nos testamentos tradicionais. O codicilo em vídeo, por sua simplicidade e acessibilidade, permitiria ao titular designar de maneira rápida e eficaz o destino de bens digitais como contas, arquivos, criptomoedas e itens virtuais, suprindo a omissão quanto ao patrimônio digital nos instrumentos sucessórios clássicos.

O mais abrangente entre os projetos é o PL nº 4/2025, que apresenta uma abordagem sistemática e moderna para o tratamento sucessório dos bens digitais. O texto distingue expressamente três categorias:

a) bens digitais patrimoniais, relacionados ao lucro e à livre iniciativa (como criptomoedas, créditos e itens negociáveis em jogos);

b) bens digitais existenciais, que representam projeções dos direitos da

19

personalidade (redes sociais, mensagens, arquivos íntimos);

c) bens digitais híbridos, que combinam elementos patrimoniais e existenciais.

O PL em questão vem a determinar que apenas os bens patrimoniais, bem como a parte patrimonial dos bens híbridos, são transmitidos de forma automática, pela sucessão legítima. Os bens digitais existenciais e os aspectos pessoais dos híbridos só podem ser transferidos por testamento, desde que respeitada a dignidade da pessoa humana e os direitos da personalidade, reconhecendo a complexidade do patrimônio digital e a busca por equilíbrio entre o direito à herança e a proteção da intimidade do de cujus.

Para Vieira e Teodoro (2024) a legislação brasileira tende a englobar uma sociedade cada vez mais virtual, com isso surgem os desafios jurídicos em relação à herança digital, fica evidente e notório a composição dos operadores de direito em promoverem a adequada proteção de seus respectivos meios digitais, buscando propostas afim de evitar as lacunas significativas de conflitos e incertezas, causadas pela ausência dessa regulamentação específica.

Verifica-se que os projetos legislativos representam um avanço significativo rumo à positivação da herança digital, mas ainda se encontram em fase embrionária e sujeitos a alterações. A realidade dos inventários, entretanto, demanda soluções imediatas e tecnicamente adequadas, o que levou o STJ a reconhecer e estruturar a

função do inventariante digital como mecanismo capaz **de lidar com** as particularidades do patrimônio virtual. Com isso, o próximo tópico abordará essa importante inovação jurisprudencial e seu impacto no processo sucessório brasileiro.

9 A figura do inventariante digital

O inventário é o processo utilizado para identificar, avaliar e dividir **entre os herdeiros os bens deixados pelo falecido**, garantindo **que a herança** seja distribuída de forma justa, conforme a legislação ou o testamento. É função do inventariante, conforme o artigo 618 do CPC, representar o espólio, administrar os bens, prestar contas e dar andamento ao inventário até a partilha final.

Contudo, diante do crescimento **do patrimônio digital** que envolve contas online, criptomoedas, arquivos na nuvem, **perfis em redes sociais e** itens de jogos eletrônicos, o inventário clássico já não é suficiente para atender às novas necessidades da era digital.

20

O inventário é obrigatório, mesmo que o falecido nada tenha deixado, sendo nesses casos chamado de "inventário negativo". Até o final do procedimento do inventário, o mesmo ainda é indivisível, sendo de necessidade de **autorização judicial para venda de bens que** o façam parte.

O período da abertura do inventário se dá em dois meses após **a abertura da sucessão**. O inventário deve ser realizado no lugar último da residência do falecido, podendo sua modalidade **ser judicial ou** administrativa.

O processo para a abertura do inventário judicial pode ser requerido por qualquer pessoa que apresente interesse legítimo em iniciar o processo. No entanto, o Ministério Público, a Fazenda Pública, o próprio Juízo ou os credores, contando que o mesmo não tenha recebido os montantes devidos pelos falecidos ou em mãos dos herdeiros, podem dar início a ele, estamos falando do inventário judicial. Este se faz necessário em caso de: desacordo **entre os herdeiros**, herdeiros incapazes ou menores, testamento deixado pelo falecido, exceto nos casos em que o juiz permite **a realização do inventário** extrajudicial.

O inventário extrajudicial, **por outro lado**, é realizado em cartório, de forma mais ágil e simplificada, e está previsto na Lei 11.441/2007. Essa modalidade de inventário é permitida desde que sejam atendidos alguns requisitos: Concordância de todos os herdeiros quanto à **partilha dos bens**; Ausência de herdeiros incapazes ou menores de idade; Inexistência de testamento, a menos que o juiz autorize o procedimento extrajudicial para o caso específico. Para que o inventário extrajudicial ocorra, é necessário que todos os herdeiros estejam assistidos por um advogado. O acordo **entre os herdeiros** é registrado em escritura pública, e, uma vez lavrada a escritura, a

partilha dos bens é válida. (BRASIL, 2007)

O processo de inventário de bens digitais e virtuais é um procedimento complicado, já que existem desafios consideráveis em acessá-los e identificá-los após a morte do titular. Especialmente quando as senhas para acessar a conta e as informações são desconhecidas para os herdeiros. Além disso, a privacidade e a segurança dos dados pessoais nos bens armazenados digitalmente, bem como nas contas de e-mail e nas redes sociais, são um ponto de atenção, uma vez que conferem informações do usuário que podem ser sensíveis.

Para minimizar esses desafios, algumas medidas preventivas são recomendáveis. A criação de um inventário digital que documente detalhadamente os bens virtuais, incluindo logins e senhas, facilita o processo sucessório. Além disso, a

nomeação de um inventariante digital de confiança permite que os bens sejam administrados e distribuídos de acordo com os desejos do falecido. É igualmente importante registrar diretrizes específicas em um testamento ou documento complementar, indicando claramente o destino desses bens digitais e assegurando a execução da vontade do titular.

Quanto ao ponto de vista legal, um inventário digital pode exigir uma autorização judicial para acessar certos pertences, especialmente quando os provedores de serviços não colaboram.

Devido a essa peculiaridade, tivemos a recente jurisprudência do Superior Tribunal de Justiça no julgamento do Recurso Especial nº 2124424/SP (Rel. Min. Nancy Andrighi, j. 09/09/2025) em que, através de incidente processual, permitiu a criação do inventariante digital, ou seja, aquele que fará a identificação e avaliação dos bens digitais deixado pelo de cujus com auxílio de um profissional especializado, onde tais bens serão apensados ao inventário principal.

A decisão do STJ ressalta mais uma vez o vácuo legislativo que o ordenamento brasileiro possui em matéria de herança digital, se faz então um paralelo analógico e integrativo do tema, buscando equilibrar dois direitos fundamentais: o direito dos herdeiros à transmissão integral do patrimônio do falecido; de outro, a proteção à intimidade e aos direitos da personalidade do de cujus e de terceiros.

Contudo, conforme a própria decisão: Por outro lado, nem todos os bens digitais poderão ser transmitidos: o limite é o respeito à intimidade e à vida privada do falecido e de terceiros. Com efeito, bens digitais que possam ferir os direitos da personalidade não poderão ser entregues aos herdeiros. Como se vê, a alteração provocada pela era digital é tão profunda que afetou, inclusive, o vetusto princípio da Saisine. (BRASIL, 2025, p. 9)

O papel do inventariante digital não é o mesmo que o do inventariante tradicional, conforme descrito no artigo 617 do CPC. O primeiro exerce a

representação do espólio frente a terceiros e administra o patrimônio, enquanto o segundo tem uma natureza técnica, servindo como auxiliar do juízo e oferecendo serviços especializados, muito se assemelhando a figura do perito judicial, visto que precisa ser técnico e precisará emitir relatório sobre **os bens digitais** encontrados. É de sua responsabilidade acessar, localizar e informar **os bens digitais do falecido**, mantendo o sigilo e a confidencialidade das informações, **sob pena de** responder civil e criminalmente pela quebra do segredo de justiça.

22

E se tratando especificamente de jogos digitais, a atuação do inventariante digital torna-se ainda mais indispensável. Diferentemente de outros bens virtuais mais facilmente identificáveis, **como contas de e-mail** ou arquivos na nuvem, os ativos provenientes de jogos eletrônicos costumam estar dispersos em diversas plataformas (Steam, PlayStation, Xbox, entre outras). Diante disso, o inventariante digital deve localizar cada uma dessas contas, verificar **a existência de** jogos adquiridos, moedas virtuais (utilizadas dentro dos jogos), itens cosméticos, entre outros objetos de valorização daquela conta, avaliando a relevância patrimonial de cada um deles. Sem essa atuação técnica, grande parte desse patrimônio **tende a ser** perdida, pois permanece inacessível ou desconhecida pelos herdeiros.

O valor econômico desses ativos, em muitos casos, vai muito além do simbólico: skins raras, itens exclusivos e moedas negociáveis podem valer verdadeiras fortunas. A volatilidade e a dinâmica própria dessas economias virtuais também exigem do inventariante digital um conhecimento mínimo sobre o funcionamento interno dos jogos, os sistemas de raridade, os mercados secundários e as políticas de compra e venda das plataformas. Não basta apenas reconhecer que um bem existe, é necessário também saber qual é seu valor econômico presente, seu grau de liquidez e as restrições contratuais que podem limitar ou até proibir sua transferência.

O inventariante digital se estabelece como um elemento essencial para a eficiência **do processo de** sucessão na era digital, trazendo segurança, transparência e inovação à gestão do patrimônio online. A sua função vem a somar à função jurídica do inventariante típico, assegurando **os direitos dos herdeiros** sem ferir a intimidade e **a personalidade do de cujus**. Trata-se de uma inovação que, embora tenha surgido pela via jurisprudencial, representa um avanço significativo na adaptação **do Direito Sucessório** às **novas formas de** patrimônio.

Ainda que **a ausência de** previsão legal imponha desafios de interpretação, a jurisprudência vem suprindo essa lacuna com soluções que equilibram tradição e inovação e garantir a sucessão do patrimônio.

10 Conclusão

A evolução da tecnologia alterou de forma significativa a perspectiva jurídica sobre o patrimônio, evidenciando que as categorias tradicionais do **Direito Civil** são 23

inadequadas para tratar dos **bens digitais**. O fenômeno da **herança digital** não é, portanto, uma mera especulação teórica, mas sim um desafio real que famílias, advogados, plataformas digitais e o Poder Judiciário enfrentam cotidianamente. **Para tanto**, é preciso um esforço de interpretação que una a tradição civilista brasileira e as novas modalidades de existência e circulação de **bens** que a era digital trouxe, **uma vez que** não há uma regulamentação específica no ordenamento jurídico nacional. Ao se retomar a questão central que norteou o presente estudo, **a herança digital** e os jogos eletrônicos enquanto bens potencialmente transmissíveis no contexto do **direito sucessório brasileiro**, é possível afirmar que a pesquisa aponta na construção de um entendimento jurídico que se alinhe mais com a contemporaneidade tecnológica. Ainda assim, o assunto continua a se desenvolver devido à falta de uma regulamentação específica e ao rápido avanço das relações digitais. A seguir, serão resgatados os objetivos específicos procurando-se identificar os principais dados obtidos capazes de esclarecê-los.

O primeiro objetivo específico, que consistia em posicionar **a herança digital** no contexto do **direito sucessório**, foi alcançado ao evidenciar que o patrimônio contemporâneo vai além do tangível, englobando bens intangíveis que acompanham a existência digital do sujeito. Esses bens, contas, arquivos, perfis e ativos de jogos, estão, **cada vez mais**, carregados de **valor econômico** e simbólico, o que evidencia a urgência de que o **Direito** os reconheça como sucessíveis.

Quanto ao segundo objetivo, voltado à análise da insuficiência legislativa, verificou-se que o **Código Civil**, a LGPD e o Marco Civil da Internet não fornecem diretrizes capazes de solucionar, de forma satisfatória, questões como transmissibilidade, acesso por herdeiros e proteção post mortem. **A ausência de** normas claras tem permitido que plataformas digitais determinem unilateralmente o destino dos **bens digitais**, o que cria insegurança jurídica e limita o **exercício do direito fundamental** à herança.

O terceiro objetivo, que buscou distinguir entre bens patrimoniais e existenciais, demonstrou que **a herança digital** não pode ser considerada uma única categoria homogênea. Os ativos de games eletrônicos apresentam uma natureza híbrida: têm um forte peso identitário, mas também um considerável valor econômico. Essa dualidade enfatiza **a necessidade de** uma avaliação meticulosa em cada situação, buscando um equilíbrio entre a privacidade, **a vontade do falecido e os direitos dos herdeiros**.

24

O quarto objetivo, dedicado à tensão entre propriedade e licença de uso, demonstrou que a aparente propriedade dos jogos digitais é, na prática, limitada pelos contratos de adesão. Apesar disso, muitos desses ativos circulam em mercados internos e externos, valorizam-se e são negociados como verdadeiros bens econômicos. Essa discrepância entre a forma contratual e a realidade econômica evidencia a **necessidade de** reavaliar os limites impostos pelas plataformas **à luz do direito sucessório**.

Quando se trata do quinto objetivo, investigar os projetos de lei e o papel do inventariante digital, constatou-se que o legislador tem procurado maneiras de abordar a questão, ainda que de forma cautelosa. Os projetos de lei em questão demonstram progressos significativos, mas ainda são parciais. A jurisprudência, em especial ao reconhecer o inventariante digital pelo STJ, revela a sensibilidade e a capacidade de o Judiciário se adaptar aos desafios que o patrimônio virtual apresenta, preenchendo parcialmente a lacuna da norma.

A metodologia adotada, baseada em revisão bibliográfica, teses, dissertações, artigos científicos, análise das principais plataformas de jogos, legislações, decisões judiciais, foi suficiente para atender aos propósitos da pesquisa, mas limitações persistem. **A ausência de** dados empíricos e de estudos quantitativos sobre o comportamento das plataformas e dos herdeiros **após o falecimento do titular** impossibilita conclusões mais amplas. Futuras pesquisas podem explorar entrevistas com inventariantes, especialistas em tecnologia e herdeiros que enfrentaram conflitos envolvendo bens virtuais.

Conclui-se que os jogos eletrônicos e demais ativos digitais já integram o patrimônio de milhões de pessoas e, por isso, devem ser reconhecidos como bens merecedores de tutela sucessória. **O Direito Sucessório** não pode permanecer alheio a essa realidade. Impõe-se ao legislador, à doutrina e ao Judiciário a construção de parâmetros claros para garantir a transmissibilidade, **a proteção dos direitos da personalidade e** o equilíbrio entre autonomia privada e limites contratuais das plataformas.

25

11 Referências

ALBUQUERQUE, Geovana Fernandes; DANTAS, Wellson. **A herança digital no direito sucessório** no cenário jurídico brasileiro. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, São Paulo, v. 11, n. 4, p. 1429?1440, abr. 2025.

BARRETO, Alessandro Gonçalves; NERY NETO, José Anchieta. **Herança Digital. Direito & TI: debates contemporâneos**. Online, 2015. **Disponível em:**

<http://direitoeti.com.br/site/wpcontent/uploads/2016/03/BARRETOAlesandroGon%C3%A7alvesNERYNETOJos%C3%A9Anch%C3%ATAHeran%C3%A7aDigital.pdf>.

Acesso em: 29 set. 2021.

BRASIL. Constituição (1988). [Constituição da República Federativa do Brasil](#).

BRASIL. Código Civil (2002). [Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil](#). Brasília.

BRASIL. Assembleia Legislativa. Projeto de [Lei n.º 5.820, de 2019](#). Dá nova redação ao art. 1.881 da Lei nº 10.406. [Disponível em:](#)

<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2228037> Acesso em: 12 nov. 2025.

BRASIL. Assembleia Legislativa. Projeto de [Lei n.º 6.468, de 2019](#). Altera o art. 1.788 da Lei n.º 10.406. [Disponível em:](#)

<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/140239>
Acesso em: 12 nov. 2025.

BRASIL. Câmara dos Deputados. Projeto de [Lei n.º 1.689, de 2021](#). Altera a Lei nº 10.406/2002 para dispor sobre perfis, páginas, contas, publicações e dados pessoais de pessoa falecida, incluindo seu tratamento por testamentos e codicilos. [Disponível em:](#) <https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/2280308>.

Acesso em: 28 nov. 2025.

BRASIL. Assembleia Legislativa. Projeto de [Lei n.º 4, de 2025](#). [Disponível em:](#) <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2254247&fichaAmigavel=nao> Acesso em: 13 nov. 2025.

BRASIL. Superior [Tribunal de Justiça](#). Recurso Especial n.º 2.124.424 ? SP (2023/0255109-2). Relatora: Ministra Nancy Andrighi. 3ª Turma. Julgado em 9 set. 2025. DJe 10 out. 2025.

CARBONE, Filipe. CS:GO: skin mais cara do mundo é avaliada em R\$ 6,2 milhões. GloboEsporte, 10 set. 2021. [Disponível em:](#) <https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/csgo-skin-mais-cara-do-mundo-e-avaliada-em-r-62-milhoes.ghtml>. Acesso em: 8 nov. 2025.

CONSELHO DA JUSTIÇA FEDERAL (CJF). IX Jornada [de Direito Civil](#).

Enunciados, 2022.

COSTA FILHO, Marco Aurélio de Farias. Herança digital: valor patrimonial e sucessão de bens armazenados virtualmente. Revista Jurídica da Seção Judiciária de Pernambuco, 2016. Disponível em: <https://rbdcivil.ibdcivil.org.br/rbdc/article/view/237/219>. Acesso em: 26 set. 2021.

DENTSU. Global Gaming Industry Report 2024: gaming overtakes music and film combined. 22 out. 2024. Disponível em: <https://www.marketing-beat.co.uk/2024/10/22/dentsu-gaming-data-new/>. Acesso em: 8 nov. 2025.

GONÇALVES, Carlos Roberto. Direito Civil Brasileiro ? Volume 7: Direito das Sucessões. 11. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2020.

LÔBO, Paulo. Direito Civil: Sucessões. 3. ed. São Paulo: Saraiva, 2016

MASSENA, Danielle Sousa. O direito das sucessões aplicado aos bens digitais patrimoniais adquiridos através de jogos virtuais. UFPB, 2023.

MICROSOFT CORPORATION. Regras de Uso para Produtos Digitais. Atualizado em 2025. Disponível em: <https://www.xbox.com/legal/subscription-terms>. Acesso em: 11 nov. 2025.

MOURÃO, Maria Aline de Araújo. Direitos sucessórios e bens digitais: uma análise da herança digital pelo ordenamento jurídico brasileiro. 2023. Dissertação (Mestrado em Direito) ? Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2023.

OLIVEIRA, Layla Caroline Wehr . Evoluções recentes do direito das sucessões. Mafra: Ed. da UnC, 2020.

RODRIGUES, Brenda. Princípios do Direito Sucessório. JusBrasil, 2018.

SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT LLC. PlayStation Store ? Termos e Condições de Uso. Atualizado em 2025. Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/legal/psn-terms-of-service/>. Acesso em: 11 nov. 2025.

TARTUCE, Flávio. Direito Civil: Direito das Sucessões. 10. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2017.

VALVE CORPORATION. Steam Subscriber Agreement. Atualizado em 18

set. 2025. Disponível em: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement.
Acesso em: 11 nov. 2025.

VENOSA, Sílvio de Salvo. **Direito Civil: Direito das Sucessões**. 17. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

VIEIRA, Geovanna Souza; TEODORO, Marina. **A herança digital no ordenamento jurídico brasileiro**. Revista FT, 2024. Disponível em:
27

<https://revistaft.com.br/a-heranca-digital-no-ordenamento-juridicobrasileiro>. Acesso em: 27 out. 2025.

=====

Arquivo 1: TCC.pdf (8909 termos)

Arquivo 2: ambitojuridico.com.br/qs-jogos-digitais-como-patrimonio (4264 termos)

Termos comuns: 378

Similaridade

Índice antigo (S): 2,39%

Índice novo (Si): 3,45%

Agrupamento (Sg): Alto

O texto abaixo é o conteúdo do documento **Arquivo 1**. Os termos em vermelho foram encontrados no documento **Arquivo 2**. Id: 87571dd9o92b90t146

=====

UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR
FACULDADE DE DIREITO

BRUNO COSTA BATISTA NEVES

A Herança Digital no **Direito Sucessório Brasileiro**: A Proteção Jurídica de
Jogos Digitais como Patrimônio Partilhável

Salvador
2025

BRUNO COSTA BATISTA NEVES

A Herança Digital no **Direito Sucessório Brasileiro**: A Proteção Jurídica de Jogos Digitais como Patrimônio Partilhável

Este trabalho intitulado "A Herança Digital e a Proteção Jurídica de Bens Virtuais no **Direito Sucessório Brasileiro**: uma análise **dos jogos digitais como patrimônio partilhável na herança**" é apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Direito pela Universidade Católica do Salvador, na área de concentração em Direito Civil e Direito Sucessório. A pesquisa busca explorar como o ordenamento jurídico brasileiro pode se adaptar à proteção e transmissão desses ativos virtuais, contribuindo para uma compreensão mais abrangente **dos bens digitais** no direito de sucessões.

Orientador(a): Prof. Teresa Cristina Ferreira de Oliveira

Salvador

2025

RESUMO

Este trabalho investiga a herança digital no **direito sucessório brasileiro**, com ênfase nos jogos eletrônicos enquanto bens patrimoniais imateriais capazes **de integrar o** acervo hereditário. Analisa-se como o **Código Civil**, a LGPD e o Marco Civil da Internet se mostram insuficientes para regular a transmissibilidade de bens digitais, permitindo que plataformas imponham cláusulas restritivas que podem violar o direito fundamental à herança. Abordam-se as categorias de bens digitais patrimoniais, existenciais e híbridos e a relevância econômica de ativos de jogos, como skins, moedas virtuais, itens raros e contas, que passaram a compor o patrimônio contemporâneo. Discute-se também a tensão entre propriedade e licença de uso e os impactos dos contratos de adesão. Por fim, são apresentados os principais projetos de lei sobre o tema e a criação do inventariante digital pelo STJ. Conclui-se que a sucessão de bens digitais exige atualização normativa e interpretação adequada para garantir segurança jurídica e efetividade **ao direito sucessório** na era tecnológica.

Palavras-chave: herança digital. jogos eletrônicos. bens virtuais. sucessões. **patrimônio digital**.

ABSTRACT

This study investigates digital inheritance within Brazilian succession law, emphasizing electronic games as intangible patrimonial assets capable of integrating the hereditary estate. It demonstrates that the Civil Code, the Data Protection Law, and the Internet Civil Framework are insufficient to regulate the transmission of digital assets, allowing platforms to impose restrictive clauses that may conflict with the constitutional right to inheritance. The research examines the categories **of digital goods** patrimonial, existential, and hybrid?and highlights the economic relevance of game-related assets such as skins, virtual currencies, rare items, and accounts. It also addresses the tension between ownership and licensing, as well as the implications of adhesion contracts. Additionally, the study discusses current legislative proposals and the creation of the digital estate administrator by the Superior Court of Justice. It concludes that digital inheritance requires normative updates and adequate interpretation to ensure legal certainty and the effective application of succession law in the technological context.

Keywords: digital inheritance. electronic games. virtual assets. succession law. digital patrimony.

SUMÁRIO

1 Introdução

2 A herança digital e o direito sucessório

3 A (In)suficiência do Código Civil e de Legislações Correlatas (ex: Marco Civil da Internet, LGPD) para a Herança Digital

4 Classificação entre bens existenciais e bens patrimoniais

5 Jogos Digitais como Bens Patrimoniais: bens móveis imateriais ou categoria sui generis

6 O universo dos jogos digitais (games): histórico, tipos de ativos (moedas virtuais, skins, itens raros, contas)

7 A problemática da "propriedade" versus "mera licença de uso" nos jogos digitais

8 Projetos de lei em atuação tramitação

9 A figura do inventariante digital

10 Considerações finais

11 Referências

1

1 Introdução

A expansão das tecnologias digitais transformou profundamente a forma como os indivíduos vivem, se relacionam e constituem seu patrimônio. Hoje, grande parte da vida humana ocorre em ambientes virtuais, nos quais são acumulados bens e

conteúdos digitais que variam desde simples interações em redes sociais até criptomoedas, arquivos armazenados em nuvem, contas digitais com valor econômico e itens virtuais de jogos eletrônicos. Estes bens, apesar de intangíveis, passaram a integrar o patrimônio das pessoas, o que exigiu uma reavaliação das categorias clássicas do Direito Civil, especialmente no que tange ao Direito Sucessório. O Código Civil de 2002 foi elaborado em uma época em que essas questões digitais ainda não faziam parte da rotina das pessoas. Assim, não previu a transmissibilidade de bens digitais, tampouco regulou a destinação de contas, arquivos ou ativos cujo acesso depende de credenciais eletrônicas ou está condicionado a normas contratuais de plataformas privadas. A diferença entre a legislação tradicional e a sociedade hiperconectada resulta em insegurança jurídica, colocando os herdeiros diante de desafios práticos e jurídicos, como a falta de acesso às contas do falecido, a proteção da privacidade e a falta de uma norma clara. Quando se analisa o universo dos jogos digitais, a situação se torna ainda mais complicada. Esse setor, que gera bilhões de dólares todos os anos, criou bens digitais que possuem valor econômico real, skins, moedas virtuais, itens raros, contas, e se tornou um dos exemplos mais claros de que a riqueza atual vai além do que é tangível. A complexidade de classificar esses itens dentro das categorias civilistas convencionais (bens móveis, imóveis, fungíveis, infungíveis etc.) evidencia a urgência de uma reavaliação do conceito de patrimônio na era digital. Esses bens possuem uma natureza híbrida, mesclando elementos patrimoniais e existenciais, o que os torna uma exceção à dicotomia entre ?propriedade? e ?mera licença de uso?, especialmente considerando os termos contratuais inflexíveis das plataformas que são donas do conteúdo.

Nesse sentido, o presente estudo se propõe a investigar a herança digital e sua relação com o direito sucessório brasileiro, focando especialmente nos jogos eletrônicos enquanto bens de caráter patrimonial imaterial. Identificar as lacunas da legislação atual, estudar a classificação dos bens digitais, analisar os efeitos econômicos e jurídicos do patrimônio virtual e fomentar as discussões doutrinárias e

2

jurisprudenciais acerca da transmissibilidade, privacidade e autonomia da vontade no contexto digital.

A presente pesquisa pretende demonstrar que os bens digitais, incluindo ativos de jogos eletrônicos, por analogia, constituem um novo tipo de patrimônio, que possuem relevância econômica exigindo uma atualização do Direito Sucessório. Assim, propõe-se contribuir para o debate sobre a necessidade de adaptação normativa e interpretativa, de modo que o sistema jurídico possa acompanhar a realidade tecnológica e garantir efetividade à sucessão digital no Brasil.

2 A herança digital e o direito sucessório.

O conceito de herança acompanha a própria evolução da civilização humana, sendo um dos institutos mais antigos do Direito. Desde as primeiras organizações sociais, a transmissão de bens e direitos após a morte possuía uma função essencial: garantir a continuidade do patrimônio familiar e preservar o nome e a linhagem dos antepassados. Segundo Gonçalves (2020), o direito sucessório surgiu da necessidade de assegurar a perpetuação dos vínculos familiares e do patrimônio dentro do grupo, refletindo a ideia de continuidade da pessoa do falecido.

Wehr (2020, p. 8) observa que historicamente, a herança transmite-se apenas pela linha masculina, o primogênito varão, o que se explicava pela estrutura patriarcal e religiosa das antigas sociedades, nas quais cabia ao filho homem zelar pelos bens e pela memória dos ancestrais.

Esse modelo excludente prevaleceu por séculos até ser superado pelos ideais igualitários trazidos pela Revolução Francesa, que, segundo a autora, extinguiu o direito do primogênito a herdar sozinho, bem como o privilégio da masculinidade originário no feudalismo? (Wehr, 2020, p. 10).

Foi também nesse contexto que se consolidou o princípio da saisine, segundo o qual a posse e a propriedade dos bens são automaticamente transferidas aos herdeiros no momento da morte. Gonçalves (2020) explica que tal princípio surgiu no direito costumeiro francês como forma de evitar o pagamento de tributos feudais, firmando-se na máxima *le mort saisit le vif* ?o morto transmite ao vivo a posse e a propriedade dos seus bens?. Esse conceito atravessou séculos e influenciou profundamente os sistemas jurídicos europeus e, por consequência, o direito brasileiro. Venosa (2017, p. 57) lembra que o Código Napoleônico de 1804, em seu

art. 724, consagrou esse entendimento ao dispor que os herdeiros legítimos e o cônjuge sobrevivente recebem ?de pleno direito (*son saisis de plein droit*) os bens, direitos e ações do falecido, com a obrigação de cumprir todos os encargos da sucessão?.

Durante a Idade Média, o direito sucessório sofreu forte influência do sistema feudal e da Igreja. A transmissão de bens era restrita a determinados grupos sociais, reforçando o poder hereditário e as distinções de classe. A herança era vista como instrumento de perpetuação da nobreza e manutenção do poder familiar. Wehr (2020) destaca que apenas com o Renascimento e o Iluminismo a sucessão passou a ser tratada sob uma ótica mais racional e igualitária, valorizando a vontade individual expressa no testamento e o direito de todos à propriedade.

Com o desenvolvimento do Estado Moderno, o **direito sucessório** foi progressivamente incorporado aos códigos civis das nações ocidentais, ganhando contornos jurídicos claros. No direito português, o princípio da saisine foi adotado oficialmente pelo Alvará de 9 de novembro de 1754 e reafirmado pelo Assento de 6 **de fevereiro de 1786**, prevendo a transmissão automática da herança no momento da morte. Essa tradição influenciou diretamente o Código Civil de 1916, cujo art. 1.572 consolidou o direito de herança como mecanismo de continuidade patrimonial e de proteção aos herdeiros necessários. Tartuce (2017) observa que o sistema brasileiro, filiado ao modelo germânico-francês, mantém até hoje a ideia **de que a herança se transmite de forma imediata**, buscando equilibrar a vontade **do de cujus** e a proteção **da família**.

O atual Código Civil de 2002 manteve a estrutura essencial do modelo anterior, reforçando o direito de herança como garantia constitucional (art. 5º, XXX, da Constituição Federal de 1988) e reafirmando o princípio da saisine no art. 1.784, segundo o qual **?aberta a sucessão**, a herança transmite-se, desde logo, aos herdeiros legítimos e testamentários?. Assim, a herança passou a ser compreendida como o conjunto de bens, direitos e obrigações transmissíveis após a morte, que integram o patrimônio jurídico do indivíduo e asseguram a continuidade das relações patrimoniais e familiares.

Com a chegada da era digital, esse conceito tradicional passou a enfrentar novos desafios. O patrimônio contemporâneo deixou de se limitar aos bens físicos, incorporando também ativos digitais como perfis **em redes sociais**, arquivos virtuais, criptoativos e jogos eletrônicos, que possuem valor econômico e simbólico. Surge,
4

portanto, a necessidade de repensar o instituto da herança à luz da modernidade, dando origem ao estudo da herança digital, que representa a expansão **do direito sucessório** para o ambiente virtual.

A palavra **?sucessão?**, em sentido amplo, refere-se ao ato pelo qual uma pessoa assume o lugar de outra, substituindo-a na posse de determinados bens. Porém, no campo do direito, herança é a transmissão dos direitos do falecido. Como resultado, a propriedade dos bens é substituída, passada do falecido para seus sucessores (Gonçalves, 2017, p.12)

Em poucas palavras, sucessão é a transmissão de direitos. A transmissão será entre vivos ou por causa mortis. O objeto **do direito sucessório** será o ocorrido após a morte, seja ela natural ou presumida. O princípio que fundamenta a sucessão é o do "Saisine", inspirado na revolução francesa, conforme explicado alhures. A transmissão

dos domínios e posse da herança se dá aos herdeiros legítimos e testamentários **do de cujus**, não necessitando da prática de qualquer ato. Entretanto, para a compreensão desses conceitos, possui-se um certo embasamento da continuidade patrimonial e, o respeito à **vontade do falecido expressa em testamento**, sendo realizada uma divisão justa entre os demais **herdeiros**.

No momento em que ocorre a morte do sujeito declara-se aberta a sucessão, com isso deve ocorrer a partilha dos bens. Dessa forma, a lei permite que haja dois tipos de sucessão, ?quando se dá em virtude da lei, denomina-se sucessão legítima; quando decorre de manifestação de última vontade, expressa em testamento ou codicilo, chama-se sucessão testamentária? (Gonçalves, 2020, p. 42).

Primeiramente, a sucessão é vinculada por duas características: o evento morte e sobrevivência de herdeiro sucessível. Para início, o sucessor há de existir no momento da morte do sucedido. No caso do Brasil, a sucessão predominante é a legítima, ou seja, ocorre quando não há manifestação **do de cujus** por testamento ou este não abrange a totalidade dos seus bens. **No ordenamento jurídico** brasileiro, a transmissão entre herdeiros **segue a chamada ordem de vocação** hereditária. Esta é estabelecida pelo art. 1.829 CC. **De acordo com** esse código, há uma sequência de prioridade entre os possíveis herdeiros. A primeira são os descendentes, cônjuges e ascendentes pelo grau sucessivo e proporcional. Se não houver, os colaterais perpetuarão a sucessão. O estado é o último a suceder, caso não haja nenhum herdeiro necessário.

5

A referida ordem está preestabelecida no artigo 1.829 do diploma civil pátrio, o mesmo artigo busca entregar os bens aos herdeiros mais próximos do falecido, portanto segue a seguinte ordem: I ? aos descendentes, em concorrência com o cônjuge sobrevivente, salvo se casado este com o falecido no regime da comunhão universal, ou no da separação obrigatória de bens (art. 1.640, parágrafo único); ou se, no regime da comunhão parcial, o autor da herança não houver deixado bens particulares;II ? aos ascendentes, em concorrência com o cônjuge;III ? ao cônjuge sobrevivente; V ? aos colaterais. (BRASIL, 2002, [s.p])

A sucessão testamentária ocorre quando o sujeito aponta sua vontade por meio de um testamento, especificando como seus bens, ou parte deles, devem ser repartidos após a sua morte. Contudo, até no testamento, deve-se respeitar a "legítima", que equivale à parte (meio ou 50%) do patrimônio aos herdeiros necessários que são cônjuge, descendentes e ascendentes. Apenas a parte que ultrapassa, chamada de "parte disponível" pode ser objeto de desejo do testador.

Quando o testador cria o **direito sucessório** através do testamento, não poderá dispor de parte maior que seja 50% (metade). O Brasil adota esse princípio **a fim de** proteger os herdeiros. Assim, visando os sucessores que estão na lei e dentro dessa categoria há três tipos de herdeiros (descendente, ascendente e cônjuge) afirmando que eles são de além de herdeiros legítimos, herdeiros necessários, onde a lei garante que eles receberão metade do **patrimônio a ser** testado. (Rodrigues, 2018)

Segue a referida: ??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, [s.p])

Diz-se herança o patrimônio ativo e passivo deixado pelo falecido, também denominado acervo, monte hereditário ou espólio, o termo herança engloba uma série de direitos e obrigações do falecido, que, com a chegada da morte, esses direitos e obrigações são repassados aos seus herdeiros legais e testamentários, ou seja, seus herdeiros, que sempre cumprem a lei. Por outro lado, a rigor, são bens, ativos e passivos transferidos do falecido para determinadas pessoas, mas não estão devidamente classificados quanto ao tipo de bem e valor econômico (LÔBO, 2016, p.12).

6

Com a ascensão **dos bens digitais**, a função social da herança adquire nova dimensão. A herança digital não apenas assegura a transmissão de valores econômicos, mas também preserva a identidade digital e o legado cultural e afetivo do falecido. Contudo, a ausência de normas específicas tem transferido às plataformas digitais o controle quase total sobre o destino dos conteúdos, **o que pode** violar direitos fundamentais dos herdeiros, especialmente o direito à memória e à continuidade do patrimônio familiar.

Conforme explica Gonçalves (2017), a herança compreende todo o conjunto de bens e obrigações **deixados pelo falecido**, englobando tanto o patrimônio ativo, como os bens e créditos, quanto o passivo, representado por suas dívidas e deveres transmissíveis aos sucessores. Assim, o patrimônio digital também deve ser considerado parte integrante do espólio, abrangendo dados, perfis e conteúdos armazenados **em plataformas virtuais**.

A herança digital pode ser entendida como um legado de dados intangíveis,

imateriais e incorpóreos produzidos durante a existência do falecido no meio digital. Os bens digitais materiais, de valor econômico, integram o patrimônio sucessório conforme o art. 1.791 do Código Civil. Já os bens imateriais, de valor afetivo, apresentam maior complexidade jurídica, pois embora sejam disputados pelos herdeiros, não possuem valor financeiro direto e, portanto, desafiam a aplicação do direito sucessório tradicional.

No Brasil, tanto o testamento quanto o codicilo permitem ao indivíduo expressar sua vontade sobre o destino de seus bens, inclusive digitais. O testamento, regulado pelos arts. 1.862 a 1.880 do Código Civil, é o instrumento mais formal e abrangente, permitindo dispor sobre a totalidade ou parte do patrimônio. O codicilo, por sua vez, previsto nos arts. 1.881 a 1.885, é um meio simplificado, geralmente destinado a disposições de menor valor.

O Enunciado 687 da IX Jornada de Direito Civil (CJF, 2022) reforça essa interpretação ao afirmar que "o patrimônio digital pode integrar o espólio de bens na sucessão legítima do titular falecido, admitindo-se, ainda, sua disposição na forma testamentária ou por codicilo". Esse entendimento concretiza a função social da herança digital, permitindo que os bens virtuais cumpram sua finalidade social e econômica, garantindo a continuidade patrimonial e o respeito à vontade do falecido. A herança, como direito fundamental, está assegurada no art. 5º, XXX, da

7

Constituição Federal, e no art. 1.784 do Código Civil, segundo o qual "aberta a sucessão, a herança transmite-se, desde logo, aos herdeiros legítimos e testamentários". Assim, a função social da herança digital consiste em assegurar que o patrimônio virtual, ao ser transmitido, promova o equilíbrio familiar, preserve a memória e garanta a efetividade dos direitos patrimoniais e existenciais dos herdeiros. Nesse contexto, é imperativo que o direito sucessório contemporâneo avance para incluir mecanismos e instrumentos que permitam identificar e gerir os bens virtuais do falecido de forma segura, preservando sua privacidade e garantindo aos herdeiros o acesso legítimo a esses ativos. Essa adaptação é essencial para que a herança, enquanto instituto jurídico e social, mantenha sua função de proteger e perpetuar o patrimônio humano, mesmo no universo digital.

Compreende-se que a herança digital, ao incorporar valores econômicos, afetivos e simbólicos, amplia o alcance do direito sucessório e reforça a necessidade de uma interpretação moderna da função social da herança. Essa perspectiva torna-se ainda mais relevante quando se considera que, no ambiente virtual, os jogos digitais despontam como bens de expressivo valor patrimonial e cultural, cuja natureza jurídica e enquadramento como bens móveis e incorpóreos suscitam novos desafios ao Direito Civil contemporâneo.

3 (In)suficiência do Código Civil e de Legislações Correlatas (ex: Marco Civil da Internet, LGPD) para a Herança Digital

A evolução das tecnologias digitais e a incorporação de bens intangíveis ao patrimônio expuseram lacunas no ordenamento brasileiro, sobretudo quanto à sucessão de bens digitais. Elaborado antes da consolidação da sociedade da informação, o Código Civil de 2002 não previu a transmissibilidade de ativos virtuais (contas, perfis, arquivos eletrônicos, criptomoedas e jogos), o que gera insegurança jurídica e dificulta a aplicação das regras sucessórias clássicas.

Conforme Mourão (2023), as regras de sucessão brasileiras foram criadas em uma época **em que a** doutrina e as decisões judiciais ainda não haviam abordado as particularidades **dos bens digitais**. A autora esclarece que, por essa razão, o legislador civil não incluiu as novas categorias de patrimônio que emergiram no meio digital, sendo necessária uma nova interpretação **do direito sucessório** para **que os bens digitais** sejam reconhecidos juridicamente como integrantes da herança.

8

De acordo com o artigo 1.784 do Código Civil, em conformidade com o princípio da saisine, a herança é transmitida de forma automática aos herdeiros, sejam eles legítimos ou testamentários. No entanto, Mourão (2023) indica que essa previsão é insuficiente considerando as particularidades **dos bens digitais**, já que plataformas e provedores estabelecem regras próprias que frequentemente bloqueiam ou eliminam contas em caso de falecimento do titular. Portanto, a transmissão imediata prevista em lei não é uma certeza, **já que o acesso aos bens** digitais exige credenciais eletrônicas e a autorização das empresas e plataformas que administram esses serviços.

Com relação às legislações complementares, Mourão (2023) observa que nem o Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2014) nem a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº 13.709/2018) mencionam a sucessão digital. O Marco Civil se limita a estabelecer princípios e garantias sobre privacidade e uso da internet, sem abordar o que acontece com bens e dados digitais após **a morte do** usuário. Ainda que a LGPD tenha avançado na proteção da privacidade e no tratamento de dados, não há dispositivos que tratam do assunto em relação a pessoas falecidas.

Mourão também faz uma comparação entre o cenário Brasileiro e o Europeu, ressaltando que o Regulamento Europeu de Proteção de Dados (GDPR) permite que os Estados-Membros estabeleçam regras específicas sobre dados post mortem, o que não está previsto na LGPD. **De acordo com** a autora, essa falta de previsão coloca os herdeiros em uma posição de fragilidade, sem orientações definidas sobre como acessar e administrar as informações digitais do falecido.

De forma similar, Albuquerque e Dantas (2025) apontam que a falta de uma

regulamentação apropriada tem trazido vários problemas para que a herança digital receba um tratamento jurídico adequado. Apesar de o ordenamento jurídico brasileiro contar com legislações atuais sobre proteção de dados e a internet, essas legislações não se integram **ao direito sucessório**, o que torna impossível o reconhecimento oficial **dos bens digitais como patrimônio** que pode ser transmitido. Os autores sustentam que a falta de regulamentação gera conflitos entre o direito à privacidade, a intenção do falecido e **o direito sucessório** dos herdeiros.

Um exemplo é o PL nº 1.689/2021, que sugere que o Código Civil seja alterado para estabelecer regras sobre o tratamento de bens digitais de pessoas falecidas e que as plataformas digitais passem a ter obrigações em relação à gestão das contas de usuários mortos.

9

Albuquerque e Dantas (2025) indicam que a iniciativa de fixar regras para perfis de pessoas falecidas representa um progresso no debate, mas ainda carecem de um amadurecimento jurídico e de uma análise de compatibilidade com o sistema sucessório vigente. Enquanto essas transformações não se materializam, o que se tem é um quadro de incertezas e normas fragmentadas.

Por conseguinte, conclui-se que o ordenamento jurídico brasileiro é deficiente em regulamentar a herança digital. O Código Civil limita-se aos bens tangíveis, o Marco Civil e a LGPD dizem respeito unicamente à proteção de dados e à privacidade durante a vida, e os projetos de lei ainda não foram integrados ao sistema legal. Portanto conclui-se que é imprescindível que o legislador se mobilize para regulamentar a sucessão de bens digitais, proporcionando segurança jurídica, respeito à **vontade do falecido** e proteção tanto patrimonial quanto moral aos herdeiros, garantindo o Direito fundamental à herança.

4 Classificação entre bens existenciais e bens patrimoniais

Para entender a herança digital e suas implicações no direito sucessório, é crucial fazer a distinção entre bens existenciais e bens patrimoniais. De forma originária, o Código Civil brasileiro organizou **o patrimônio a partir de** uma visão essencialmente econômica, atrelando-o aos bens e direitos que se manifestam financeiramente. No entanto, à medida que avançamos na era digital, ficou claro que o patrimônio humano também inclui bens imateriais que são existenciais, ou seja, que não possuem valor econômico direto, mas que possuem uma significativa importância afetiva, identitária e simbólica.

Segundo Layla Oliveira (2020), a sucessão de bens digitais exige uma releitura **do direito sucessório** tradicional, visto que tais bens, embora reais no plano jurídico, não são palpáveis. A autora aponta que é preciso classificá-los **de acordo com** sua

essência: alguns têm valor econômico e são transmissíveis, enquanto outros estão vinculados à esfera pessoal e afetiva do titular, sendo intransmissíveis. Em linha semelhante, Massena (2023) observa **que os bens digitais** podem ter tanto valor patrimonial como é o caso de moedas virtuais, itens adquiridos **em jogos eletrônicos** ou créditos em plataformas quanto valor existencial ou afetivo, como fotos, mensagens e perfis **em redes sociais**.

Os bens patrimoniais **são aqueles que** possuem, mesmo em meio digital, **um**
10

valor econômico quantificável. Criptomoedas, créditos eletrônicos, contas monetizadas em plataformas digitais, ativos **de jogos eletrônicos e até mesmo** domínios e canais digitais estão incluídos nesta definição. Todos esses bens têm valor econômico, ou seja, podem ser avaliados, transferidos e vendidos **da mesma forma** que **qualquer outro bem** que faça parte do espólio do falecido.

Os bens existenciais referem-se à esfera imaterial e afetiva da personalidade humana, espelhando valores, memórias e identidades formadas ao longo da vida. São casos os perfis de redes sociais, conversas particulares, fotos, vídeos caseiros e todo o material que revela a vida pessoal ou emocional do indivíduo. Embora esses bens estejam guardados em plataformas digitais, não têm caráter econômico, **mas sim a** continuidade simbólica da pessoa e a manutenção de sua lembrança.

Conclui-se pelo exposto **que os bens digitais** se dividem **em dois grupos** distintos, os patrimoniais, que possuem valor econômico e podem integrar o acervo hereditário, e os existenciais, que se relacionam à intimidade e à memória do falecido. A diferenciação entre bens existenciais e patrimoniais mostra que o mundo digital abriga tanto itens que possuem valor afetivo ou simbólico quanto ativos que têm relevância econômica mensurável. Nesse sentido, os jogos eletrônicos aparecem como um dos casos mais intrincados e provocativos dentro desse novo cenário jurídico. Neles, se entrelaçam questões existenciais relativas à identidade, memória e à autoexpressão do jogador, e questões patrimoniais, no sentido dos investimentos, **da compra de** bens virtuais e da valorização econômica das contas.

Dessa forma, a caracterização **dos jogos eletrônicos** enquanto bens patrimoniais se mostra necessária para entender **como o Direito** pode categorizar esses novos ativos, que, apesar de intangíveis, podem vir a possuir uma natureza econômica real e passível de incorporação ao patrimônio do titular.

5 Jogos Digitais como Bens Patrimoniais: bens móveis imateriais ou categoria sui generis

Conforme o artigo 79 do Código Civil, um bem é considerado imóvel quando sua remoção acarretaria prejuízos à sua estrutura, valor ou função, **fazendo com que**

ele perdesse, total ou parcialmente, sua valorização (BRASIL, 2002). Por sua vez, o artigo 82 classifica como bens móveis aqueles que, por força própria ou externa, podem ser deslocados sem que haja alteração em sua substância ou em sua

11

finalidade econômico-social (BRASIL, 2002).

No entanto, **os jogos digitais não** se encaixam perfeitamente nessa classificação tradicional, pois possuem características que oscilam entre o material e o imaterial. Há momentos em que se podem classificar como bens móveis, como quando o usuário compra um jogo físico, **como por exemplo a mídia física**, e acessa por vários aparelhos conectados à sua conta digital.

Entretanto, quando o jogo está atrelado a um console específico, impossibilitando sua transferência para outro, ele deixa de ser móvel, tornando-se, em termos de conceito, algo muito próximo da imobilidade característica dos bens imóveis.

Os jogos eletrônicos podem ser lançados de duas maneiras principais: através de mídias físicas ou digitais. No formato físico, o jogo é comprado de forma material seja em cartucho, **CD ou DVD** e pode ser transferido ou vendido sem restrições.

No ambiente digital, se tratando de jogos online, os usuários acessam o jogo por meio de uma licença que está atrelada à conta digital do usuário.

Esse ponto é fundamental: o jogo físico é considerado um bem material, enquanto o digital é um bem imaterial, com um caráter limitado e subordinado às condições estabelecidas pelo fornecedor. Diante dessas particularidades os jogos eletrônicos podem ser considerados como bens digitais de natureza híbrida, integrando uma categoria especial ou *sui generis*.

6 O universo **dos jogos digitais** (games): histórico, tipos de ativos (moedas virtuais, skins, itens raros, contas)

O mundo dos games é um dos grandes fenômenos culturais e econômicos do século XXI. Dois processos notáveis marcam essa trajetória: por um lado, o avanço tecnológico, que transforma a forma como jogamos, e, por outro, a evolução das dinâmicas sociais que moldam **a experiência do** jogo. Desde os primeiros títulos eletrônicos criados nas décadas de 70 e 80 como Pong, Pac-Man e Space Invaders até os modernos jogos de realidade aumentada e as plataformas online interativas, testemunhamos um incessante aprimoramento tanto tecnológico quanto social. Com esse crescimento, os jogos passaram de simples diversão a ambientes econômicos e sociais, com relevância patrimonial e jurídica.

12

O crescimento da indústria dos jogos digitais consolidou esse setor como um dos mais lucrativos do mundo, superando inclusive a música e o cinema em termos de receita. Essa relevância econômica despertou o interesse do Direito para compreender a natureza jurídica dos bens adquiridos e acumulados dentro dos jogos eletrônicos, especialmente no contexto da herança digital. Segundo relatório da Dentsu (2024), a indústria global de jogos atingiu aproximadamente US\$ 184 bilhões, ultrapassando a soma das receitas das indústrias da música (US\$ 28,6 bilhões) e do cinema (US\$ 33,9 bilhões), demonstrando a força econômica e cultural do setor (DENTSU, 2024).

As empresas de jogos, a fim de prolongar a vida útil de seus produtos bem como a lealdade dos jogadores, implementaram sistemas de mercado interno nas próprias plataformas dos seus jogos. Esses sistemas possibilitam que os jogadores façam transações financeiras dentro do game, comprando ou trocando itens virtuais com o uso de moedas digitais próprias, itens cosméticos e outras vantagens que elevam o valor de suas contas e modificam suas experiências dentro do mundo virtual. Com o crescimento da indústria dos jogos, o sistema de compras dentro do jogo tornou-se comum. Esse modelo, que primeiramente era mais frequente em jogos para celulares (mobile games), começou a ser adotado de forma generalizada em jogos de console e PC. A monetização interna pode acontecer de várias maneiras: venda de itens estéticos (skins), loot boxes (caixas de prêmios aleatórias) ou ainda por meio de pay to win onde o jogador paga para ganhar vantagens direta no jogo. Esses itens virtuais podem acumular valor econômico por várias razões: raridade, popularidade e demanda do mercado. Em alguns jogos, a escassez programada de certos itens, aliada ao desejo dos jogadores de possuí-los, cria um mercado secundário no qual os preços podem ser altamente inflacionados. Essas transações internas agregam valor ao jogo como um todo e criam uma ?economia de dentro do jogo?, na qual itens intangíveis adquirem valor monetário real. Isso transforma os jogos digitais em ativos não apenas de consumo, mas também de investimento, ampliando a relevância econômica do setor e trazendo novos desafios para a regulamentação e proteção de bens digitais. Em alguns casos, itens exclusivos são disponibilizados apenas em edições limitadas ou em eventos sazonais, o que contribui para aumentar sua atratividade e seu valor de mercado. Os chamados ?jogos Pay to Win? são aqueles que forçam o jogador a adquirir equipamentos, habilidades ou itens que garantem uma vantagem sobre os outros jogadores. Normalmente, o jogo pode ser baixado de forma gratuita (free to play),

mas avançar no jogo requer investimentos financeiros. Aqueles que gastam mais dinheiro progredem mais rapidamente, tornando seus personagens mais fortes ou obtendo recursos que não estão disponíveis para outros jogadores.

As loot boxes, que funcionam de forma análoga a uma loteria, são outro método frequente de monetização. O jogador paga para abrir uma caixa virtual e recebe recompensas aleatórias, que podem ser comuns ou muito raras.

Os itens cosméticos, chamados skins, são como roupas, armas personalizadas e aparências de personagens que não alteram o desempenho do jogo, mas aumentam o valor simbólico e econômico do perfil do jogador.

Um exemplo é o Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), desenvolvido pela Valve dentro da plataforma Steam. No jogo, os jogadores têm a possibilidade de adquirir skins, que alteram a aparência de armas, facas ou personagens. Esses itens podem ser adquiridos de outros jogadores ou ganhos em loot boxes. O preço das skins muda de acordo com a escassez programada, a raridade, a estética e o estado de conservação, classificado em categorias como Nova de fábrica, Pouco usada ou Veterana de guerra.

Segundo Carbone (2021), o mercado virtual de Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) é extremamente lucrativo, com negociações que podem atingir valores milionários. Um exemplo emblemático é a skin Karambit Case Hardened, avaliada em cerca de R\$ 6,2 milhões, considerada a mais cara do mundo e símbolo da valorização econômica dos bens digitais no universo dos jogos eletrônicos.

Não sendo único, não é raro encontrar outros exemplos de transações milionárias envolvendo itens virtuais em jogos eletrônicos, especialmente nos games de grande popularidade e com sistemas de economia interna bem estabelecidos. Jogos como World of Warcraft, FreeFire, DOTA2 e FIFA apresentam suas próprias "lojas" e mercados, onde jogadores podem adquirir, trocar e vender itens que, dependendo da sua raridade e demanda, podem ter valores extremamente altos. Esses ativos são valorizados tanto por sua raridade quanto pelo tempo e habilidade necessários para adquiri-los.

Em todos esses modelos, a característica comum é: a troca de dinheiro real por bens digitais, formando um patrimônio virtual. Por isso, quanto mais um jogador gasta em melhorias, itens ou moedas virtuais, maior o valor econômico de sua conta. Este montante, aliás, é comumente empregado em transações e revendas entre jogadores, reforçando a noção de que esses bens possuem uma real relevância patrimonial.

14

Entretanto, mesmo que esses ativos digitais tenham valor econômico e possam ser vendidos, surge uma importante questão jurídica: ao comprar um item virtual, o

jogador se torna o proprietário ou apenas recebe uma licença de uso restrita imposta pela desenvolvedora? No próximo tópico, essa questão será explorada com mais profundidade, onde se analisará a **diferença entre** propriedade e simples licença de uso em relação aos bens digitais.

7 A problemática da "propriedade" versus "mera licença de uso" **nos jogos digitais**

A relação jurídica que envolve **os bens digitais**, especialmente no que diz respeito aos jogos eletrônicos e seus conteúdos, oscila entre a tradicional noção de propriedade e a licença de uso. Apesar da crença do consumidor de que está **?comprando?** um jogo, o que se estabelece é, em regra, uma relação contratual de licenciamento, que concede ao usuário apenas um direito pessoal e limitado de acesso.

Essas licenças estabelecem **que o usuário** não detém, de fato, a propriedade do conteúdo, mas apenas um direito de acesso e utilização que pode ser revogado ou alterado conforme os termos do contrato. Para herdeiros, isso cria um desafio específico: o que é transferível em um contrato de licença é geralmente restrito, pois muitos acordos de uso deixam claro que os direitos são intransferíveis ou cessam **com a morte do** titular da conta. Esse arranjo limita o direito de sucessão em bens digitais, criando uma situação **em que o bem**, embora tenha valor econômico ou afetivo, não é transmitido integralmente como outros bens patrimoniais.

Do ponto de vista civil, o usuário não detém a propriedade do jogo (software), uma vez que o controle jurídico sobre a obra permanece com o desenvolvedor ou com a plataforma que o distribui. No entanto, as próprias plataformas conferem poderes de disposição sobre certos bens digitais internos, como skins, moedas virtuais e outros itens comercializáveis, estabelecendo uma esfera patrimonial funcional. Mesmo sem o pleno domínio do software, conforme previsto no art. 1.228 do CC, **os bens que o sistema admite negociar têm um valor econômico que** pode ser medido.

Essa **?propriedade funcional?**, limitada por regras técnicas e contratuais, **tensiona o eixo ?propriedade x licença?** ao revelar **que o usuário**, apesar de não deter propriedade formal, exerce faculdades econômicas típicas da propriedade, como uso,
15

gozo e, **em alguns casos**, disposição, apesar da mesma ser caracterizada como controlada.

Muitas vezes estes termos de serviço criados pelas empresas, com a alegação de proteger a privacidade, são obstáculos para acesso à herança, pois acabam cometendo abusos, como a fixação de

cláusulas proibitivas de sucessão de conteúdo objeto da contratação (COSTA FILHO, 2016).

Na esfera digital, o usuário dificilmente se torna o proprietário total de um conteúdo seja um jogo, um software ou uma música e, em vez disso, obtém uma licença de uso sujeita a condições contratuais e técnicas que são impostas de forma unilateral pelas plataformas fornecedoras. Dessa forma, o desafio legal é harmonizar a realidade patrimonial dos ativos digitais com as barreiras impostas pelos contratos privados, que muitas vezes se sobrepõem à legislação civil.

Como os termos de serviços são na maioria das vezes contratos de adesão, o usuário não pode nem questionar sobre o teor, sendo obrigado a se submeter as regras previamente estabelecidas. Aproveitando-se do vácuo legal existente, estas cláusulas geralmente são desfavoráveis aos usuários. Outrossim, evoque-se que há nulidade de cláusulas que impliquem em renúncia antecipada de direitos, conforme o art. 424 do Código Civil e também que regulem herança de pessoa viva conforme o art. 426 do mesmo diploma legal (BRASIL, 2002).

Na plataforma Steam, o Steam Subscriber Agreement (Acordo de Subscrição Steam) é categórico ao afirmar que os conteúdos são licenciados, e não vendidos? (Seção 2.A). O usuário, portanto, não adquire a propriedade, mas apenas uma licença de uso pessoal e não comercial.

Contudo a mesma vem a permitir um mercado interno oficial, o Steam Community Market, que autoriza transações de itens virtuais entre usuários (Seção 3.D). Assim, embora a conta e os jogos permaneçam intransferíveis, há circulação econômica interna de bens digitais que podem atingir valores expressivos.

Essa particularidade faz da Steam um modelo híbrido: o conteúdo continua licenciado, mas os itens virtuais adquirem valor econômico e liquidez controlada, aproximando-se de bens patrimoniais. Nessa perspectiva, o usuário exerce uma propriedade funcional, limitada por condições técnicas e contratuais, mas suficiente para conferir relevância econômica e jurídica aos ativos digitais.

A PlayStation Store adota a mesma postura no tocante a licença de uso.

16

Conforme o item 8.4 de seu contrato, o usuário não é proprietário dos conteúdos adquiridos, mas apenas detentor de uma licença pessoal, intransferível e de uso privado: ?Quando você compra Conteúdo da PlayStation Store, você compra uma licença pessoal de uso desse conteúdo para uso privado e não comercial. Essa licença não é transferível, a menos que suas leis locais aplicáveis afirmem que deva ser. Isto significa que você pode usar um Produto nas formas descritas na licença, mas não é proprietário dele.? (Sony Interactive Entertainment, 2025, item 8.4)

Adicionalmente, o item 8.13 reforça que os itens virtuais não possuem valor real

fora do jogo e não podem ser vendidos, transferidos ou trocados por dinheiro: ??É proibida qualquer tentativa de obter itens virtuais fora do jogo ou aplicativo aplicável, ou fora da PlayStation Store. [...] Os Itens virtuais não têm valor ou aplicação fora do jogo ou da PlayStation Store e não podem ser vendidos, transferidos ou trocados por dinheiro ou itens de valor real.? (Sony Interactive Entertainment, 2025, item 8.13) Com isso, a Sony estabelece um regime de propriedade restrita e dependente da conta, vinculando o acesso à manutenção da conta PSN ativa (item 8.1). Caso a conta seja encerrada, o usuário perde o direito de acesso ao conteúdo, evidenciando a fragilidade jurídica da titularidade digital.

Já a Xbox Store, ?Todos os Produtos Digitais são licenciados, não vendidos. [...] Exceto como permitido abaixo, você não pode transferir nem revender licenças para nenhum Produto Digital.?(Microsoft, 2025, Regras Gerais). Os produtos digitais são destinados exclusivamente ao uso pessoal e não comercial, e o acesso é condicionado ao cumprimento das regras contratuais.

A análise comparativa demonstra que as três empresas Valve, Sony e Microsoft estão alinhadas na implementação de um modelo contratual que nega ao consumidor a plena titularidade, trocando a noção de compra por uma concessão de licenciamento condicional e precário. Do ponto de vista civil, isso implica que o usuário não tem a posse do bem, mas apenas direitos obrigacionais que decorrem de um contrato de adesão.

A restrição da transmissibilidade das contas digitais está entre os principais obstáculos para que bens virtuais, especialmente jogos eletrônicos e recursos adquiridos em plataformas, sejam tratados como herança. Na maioria dos contratos, cláusulas de inalienabilidade impedem que o proprietário da conta e, conseqüentemente, os herdeiros cedam a conta a terceiros, seja por venda, doação ou sucessão.

17

Essas limitações fundamentam-se em interesses comerciais das plataformas, que preferem que o uso dos bens digitais permaneça restrito ao usuário inicial para evitar revendas e manutenções de contas inativas. Isso é particularmente visível em plataformas de jogos, onde as contas não podem ser passadas para outros, e o falecimento do dono normalmente resulta na extinção do acesso.

Na prática, é nítido que existem valores patrimoniais concretos atrelados às contas e itens virtuais, o que possibilita debater uma propriedade funcional, limitada por normas privadas, mas com relevância econômica. Sendo então necessário reconsiderar os conceitos de patrimônio, transmissibilidade e sucessão, uma vez que não se herda um bem, mas sim posições contratuais ou créditos digitais.

De acordo com Barreto e Nery Neto, as plataformas digitais costumam impor termos de uso que impedem a transferência das contas e conteúdos após a morte do

usuário, criando entraves relevantes para a sucessão desses bens. No entanto, tais limitações contratuais não podem prevalecer **sobre o direito** constitucional à herança, razão pela qual cabe ao Judiciário assegurar que as políticas privadas estejam em conformidade com o ordenamento jurídico. Assim, cláusulas que restrinjam a transmissão de **bens digitais devem ser** consideradas inválidas, por violarem a garantia sucessória prevista na Constituição Federal (BARRETO; NERY NETO, 2015).

Nos contratos de jogos digitais, **por exemplo, os** herdeiros poderiam reivindicar o direito de acesso ao inventário do usuário, especialmente em jogos onde o jogador acumula ativos virtuais com valor monetário significativo. No entanto, o cumprimento desse direito encontra barreiras nas condições impostas pelas próprias plataformas e na ausência de previsão legal.

Diante disso, os projetos de lei apresentados sobre herança digital buscam estabelecer um equilíbrio entre **o direito sucessório** e a autonomia contratual das plataformas, permitindo que herdeiros tenham acesso a bens digitais que por analogia permitiria **o acesso aos** jogos do sucedido. Portanto, a regulamentação com normas claras e específicas é fundamental, de modo a garantir que os herdeiros não sejam privados de bens que seriam seus por direito, é imperioso enfrentar a lacuna que atualmente favorece a intransmissibilidade.

Assim, a tensão entre propriedade e licença deixa de ser meramente técnica e passa a assumir contornos econômicos e sucessórios, revelando um novo tipo de ativo: o bem digital funcionalmente patrimonializável, cuja natureza híbrida e sui
18

generis desafia as categorias tradicionais do Direito Civil contemporâneo.

8 Projetos de lei em atuação tramitação

A nítida ausência de regulamentação sobre a sucessão de **bens digitais na** legislação brasileira tem levado à projetos de leis que visam preencher essas lacunas e garantir mais segurança jurídica para os herdeiros e os titulares desses bens. Entre os projetos que estão sendo discutidos, há aqueles que buscam atualizar o Código Civil para incluir a realidade do patrimônio digital, que se torna **cada vez mais** relevante no dia a dia.

O PL 6.468/2019, de autoria do Senador Jorginho Mello (PL?SC), busca alterar o artigo 1.788 do Código Civil para estabelecer que todo conteúdo digital do falecido seja automaticamente transmitido aos herdeiros, configurando **uma espécie de** saisine digital. O projeto parte do reconhecimento de que o conteúdo digital incluindo contas, arquivos, mídias e dados armazenados possui tanto valor afetivo quanto patrimonial, devendo integrar o acervo sucessório sem depender das políticas unilaterais das

plataformas digitais. Sua lógica é conferir o mesmo tratamento jurídico aos bens digitais que aos demais bens integrantes do patrimônio tradicional, garantindo aos herdeiros acesso e possibilidade de administração desses ativos.

O PL 5.820/2019, de autoria do Deputado Elias Vaz (PSB-GO), propõe a alteração do artigo 1.881 do Código Civil, permitindo **que o usuário** disponha de bens digitais por meio de codicilo em vídeo, sem a necessidade de testemunhas e limitado a até 10% do patrimônio total. Tal procedimento representa uma importante inovação procedimental, pois reconhece que grande parte dos ativos digitais não é contemplada nos testamentos tradicionais. O codicilo em vídeo, por sua simplicidade e acessibilidade, permitiria ao titular designar de maneira rápida e eficaz o destino de bens digitais como contas, arquivos, criptomoedas e itens virtuais, suprimindo a omissão quanto ao patrimônio digital nos instrumentos sucessórios clássicos.

O mais abrangente entre os projetos é o PL nº 4/2025, que apresenta uma abordagem sistemática e moderna para o tratamento sucessório **dos bens digitais**. O texto distingue expressamente três categorias:

- a) bens digitais patrimoniais, relacionados ao lucro e à livre iniciativa (como criptomoedas, créditos e itens negociáveis em jogos);
 - b) bens digitais existenciais, que representam projeções dos direitos da
- 19

personalidade (redes sociais, mensagens, arquivos íntimos);

- c) bens digitais híbridos, que combinam elementos patrimoniais e existenciais.

O PL em questão vem a determinar que apenas os bens patrimoniais, bem como a parte patrimonial dos bens híbridos, são transmitidos de forma automática, pela sucessão legítima. **Os bens digitais** existenciais e os aspectos pessoais dos híbridos só podem ser transferidos por testamento, desde que respeitada a dignidade da pessoa humana e os direitos da personalidade, reconhecendo a complexidade do patrimônio digital e a busca por equilíbrio entre o direito à herança e a proteção da intimidade **do de cujus**.

Para Vieira e Teodoro (2024) a legislação brasileira tende a englobar uma sociedade **cada vez mais** virtual, com isso surgem os desafios jurídicos em relação à herança digital, fica evidente e notório a composição dos operadores de direito em promoverem a adequada proteção de seus respectivos meios digitais, buscando propostas afim de evitar as lacunas significativas de conflitos e incertezas, causadas pela ausência dessa regulamentação específica.

Verifica-se que os projetos legislativos representam um avanço significativo rumo à positivação da herança digital, mas ainda se encontram em fase embrionária e sujeitos a alterações. A realidade dos inventários, entretanto, demanda soluções imediatas e tecnicamente adequadas, o que levou o STJ a reconhecer e estruturar a função do inventariante digital como mecanismo capaz de lidar com as

particularidades do patrimônio virtual. Com isso, o próximo tópico abordará essa importante inovação jurisprudencial e seu impacto no processo sucessório brasileiro.

9 A figura do inventariante digital

O inventário é o processo utilizado para identificar, avaliar e dividir **entre os herdeiros os bens deixados pelo falecido**, garantindo que a herança seja distribuída de forma justa, conforme a legislação ou o testamento. É função do inventariante, conforme o artigo 618 do CPC, representar o espólio, administrar os bens, prestar contas e dar andamento ao inventário até a partilha final.

Contudo, diante do crescimento do patrimônio digital que envolve contas online, criptomoedas, arquivos na nuvem, perfis **em redes sociais** e itens **de jogos eletrônicos**, o inventário clássico já não é suficiente para atender às novas necessidades da era digital.

20

O inventário é obrigatório, mesmo que o falecido nada tenha deixado, sendo nesses casos chamado de **inventário negativo**?. Até o final do procedimento do inventário, o mesmo ainda é indivisível, sendo de necessidade de autorização judicial para venda de **bens que o** façam parte.

O período da abertura do inventário **se dá em** dois meses após a abertura da sucessão. O inventário deve ser realizado no lugar último da residência do falecido, podendo sua modalidade ser judicial ou administrativa.

O processo para a abertura do inventário judicial pode ser requerido por qualquer pessoa que apresente interesse legítimo em iniciar o processo. No entanto, o Ministério Público, a Fazenda Pública, o próprio Juízo ou os credores, contando **que o mesmo** não tenha recebido os montantes devidos pelos falecidos ou em mãos dos herdeiros, podem dar início a ele, estamos falando do inventário judicial. Este se faz necessário em caso de: desacordo **entre os herdeiros**, herdeiros incapazes ou menores, testamento deixado pelo falecido, exceto nos casos **em que o** juiz permite a realização do inventário extrajudicial.

O inventário extrajudicial, por outro lado, é realizado em cartório, de forma mais ágil e simplificada, e está previsto na Lei 11.441/2007. Essa modalidade de inventário é permitida desde que sejam atendidos alguns requisitos: Concordância de todos os herdeiros quanto à **partilha dos bens**; Ausência de herdeiros incapazes ou menores de idade; Inexistência de testamento, a menos que o juiz autorize o procedimento extrajudicial para o caso específico. **Para que o** inventário extrajudicial ocorra, **é necessário que** todos os herdeiros estejam assistidos por um advogado. O acordo **entre os herdeiros** é registrado em escritura pública, e, uma vez lavrada a escritura, **a partilha dos bens** é válida. (BRASIL, 2007)

O processo de inventário de bens digitais e virtuais é um procedimento complicado, já que existem desafios consideráveis em acessá-los e identificá-los após a morte do titular. Especialmente quando as senhas para acessar a conta e as informações são desconhecidas para os herdeiros. Além disso, a privacidade e a segurança dos dados pessoais nos bens armazenados digitalmente, bem como nas contas de e-mail e nas redes sociais, são um ponto de atenção, uma vez que conferem informações do usuário que podem ser sensíveis.

Para minimizar esses desafios, algumas medidas preventivas são recomendáveis. A criação de um inventário digital que documente detalhadamente os bens virtuais, incluindo logins e senhas, facilita o processo sucessório. Além disso, a

nomeação de um inventariante digital de confiança permite que os bens sejam administrados e distribuídos de acordo com os desejos do falecido. É igualmente importante registrar diretrizes específicas em um testamento ou documento complementar, indicando claramente o destino desses bens digitais e assegurando a execução da vontade do titular.

Quanto ao ponto de vista legal, um inventário digital pode exigir uma autorização judicial para acessar certos pertences, especialmente quando os provedores de serviços não colaboram.

Devido a essa peculiaridade, tivemos a recente jurisprudência do Superior Tribunal de Justiça no julgamento do Recurso Especial nº 2124424/SP (Rel. Min. Nancy Andrighi, j. 09/09/2025) em que, através de incidente processual, permitiu a criação do inventariante digital, ou seja, aquele que fará a identificação e avaliação dos bens digitais deixado pelo de cujus com auxílio de um profissional especializado, onde tais bens serão apensados ao inventário principal.

A decisão do STJ ressalta mais uma vez o vácuo legislativo que o ordenamento brasileiro possui em matéria de herança digital, se faz então um paralelo analógico e integrativo do tema, buscando equilibrar dois direitos fundamentais: o direito dos herdeiros à transmissão integral do patrimônio do falecido; de outro, a proteção à intimidade e aos direitos da personalidade do de cujus e de terceiros.

Contudo, conforme a própria decisão: Por outro lado, nem todos os bens digitais poderão ser transmitidos: o limite é o respeito à intimidade e à vida privada do falecido e de terceiros. Com efeito, bens digitais que possam ferir os direitos da personalidade não poderão ser entregues aos herdeiros. Como se vê, a alteração provocada pela era digital é tão profunda que afetou, inclusive, o vetusto princípio da Saisine.(BRASIL, 2025, p. 9)

O papel do inventariante digital não é o mesmo que o do inventariante tradicional, conforme descrito no artigo 617 do CPC. O primeiro exerce a representação do espólio frente a terceiros e administra o patrimônio, enquanto o

segundo tem uma natureza técnica, servindo como auxiliar do juízo e oferecendo serviços especializados, muito se assemelhando a figura do perito judicial, visto que precisa ser técnico e precisará emitir relatório sobre **os bens digitais** encontrados. É de sua responsabilidade acessar, localizar e informar **os bens digitais** do falecido, mantendo o sigilo e a confidencialidade das informações, sob pena de responder civil e criminalmente pela quebra do segredo de justiça.

22

E se tratando especificamente de jogos digitais, a atuação do inventariante digital torna-se ainda mais indispensável. Diferentemente de outros bens virtuais mais facilmente identificáveis, como contas de e-mail ou arquivos na nuvem, os ativos provenientes **de jogos eletrônicos** costumam estar dispersos em diversas plataformas (Steam, PlayStation, Xbox, entre outras). Diante disso, o inventariante digital deve localizar cada uma dessas contas, verificar a existência de jogos adquiridos, moedas virtuais (utilizadas dentro dos jogos), itens cosméticos, entre outros objetos de valorização daquela conta, avaliando a relevância patrimonial **de cada um deles**. Sem essa atuação técnica, grande parte desse patrimônio tende a ser perdida, pois permanece inacessível ou desconhecida pelos herdeiros.

O valor econômico desses ativos, em muitos casos, vai muito além do simbólico: skins raras, itens exclusivos e moedas negociáveis podem valer verdadeiras fortunas. A volatilidade e a dinâmica própria dessas economias virtuais também exigem do inventariante digital um conhecimento mínimo sobre o funcionamento interno dos jogos, os sistemas de raridade, os mercados secundários e as políticas **de compra e venda** das plataformas. Não basta apenas reconhecer que um bem existe, é necessário também saber qual é **seu valor econômico** presente, seu grau de liquidez e as restrições contratuais que podem limitar ou até proibir sua transferência.

O inventariante digital se estabelece como um elemento essencial para a eficiência do processo de sucessão na era digital, trazendo segurança, transparência e inovação à gestão do patrimônio online. A sua função vem a somar à função jurídica do inventariante típico, assegurando os direitos dos herdeiros sem ferir a intimidade e a personalidade **do de cujus**. Trata-se de uma inovação que, embora tenha surgido pela via jurisprudencial, representa um avanço significativo na adaptação **do Direito Sucessório** às novas formas de patrimônio.

Ainda que a ausência de previsão legal imponha desafios de interpretação, a jurisprudência vem suprindo essa lacuna com soluções que equilibram tradição e inovação e garantir a sucessão do patrimônio.

10 Conclusão

A evolução da tecnologia alterou de forma significativa a perspectiva jurídica sobre o patrimônio, evidenciando que as categorias tradicionais do Direito Civil são

23

inadequadas para tratar **dos bens digitais**. O fenômeno da herança digital não é, portanto, uma mera especulação teórica, mas sim um desafio real que famílias, advogados, plataformas digitais e o Poder Judiciário enfrentam cotidianamente. Para tanto, é preciso um esforço de interpretação que una a tradição civilista brasileira e as **novas** modalidades de existência e circulação de bens que a era digital trouxe, uma vez que não há uma regulamentação específica **no ordenamento jurídico** nacional. Ao se retomar a questão central que norteou o presente estudo, a herança digital e os **jogos** eletrônicos enquanto bens potencialmente transmissíveis no contexto **do direito sucessório brasileiro**, **é possível afirmar que** a pesquisa aponta na construção de um entendimento jurídico que se alinhe mais com a contemporaneidade tecnológica. Ainda assim, o assunto continua a se desenvolver devido à falta de uma regulamentação específica e ao rápido avanço das relações digitais. A seguir, serão resgatados os objetivos específicos procurando-se identificar os principais dados obtidos capazes de esclarecê-los.

O primeiro objetivo específico, que consistia em posicionar a herança digital no contexto **do direito sucessório**, foi alcançado ao evidenciar que o patrimônio contemporâneo vai além do tangível, englobando bens intangíveis que acompanham a existência digital do sujeito. Esses bens, contas, arquivos, perfis e ativos de jogos, estão, **cada vez mais**, carregados **de valor econômico** e simbólico, o que evidencia a urgência de **que o Direito** os reconheça como sucessíveis.

Quanto ao segundo objetivo, voltado à análise da insuficiência legislativa, verificou-se que o **Código Civil**, a LGPD e o Marco Civil da Internet não fornecem diretrizes capazes de solucionar, de forma satisfatória, questões como transmissibilidade, acesso por herdeiros e proteção post mortem. A ausência de normas claras tem permitido que plataformas digitais determinem unilateralmente o destino **dos bens digitais**, o que cria insegurança jurídica e limita o exercício do direito fundamental à herança.

O terceiro objetivo, que buscou distinguir entre bens patrimoniais e existenciais, demonstrou que a herança digital não pode ser considerada uma única categoria homogênea. Os ativos de games eletrônicos apresentam uma natureza híbrida: têm um forte peso identitário, mas também um considerável valor econômico. Essa dualidade enfatiza a necessidade de uma avaliação metódica em cada situação, buscando um equilíbrio entre a privacidade, a **vontade do falecido** e os direitos dos herdeiros.

24

O quarto objetivo, dedicado à tensão entre propriedade e licença de uso, demonstrou que a aparente propriedade **dos jogos digitais** é, na prática, limitada pelos contratos de adesão. Apesar disso, muitos desses ativos circulam em mercados internos e externos, valorizam-se e são negociados como verdadeiros bens econômicos. Essa discrepância entre a forma contratual e a realidade econômica evidencia a necessidade de reavaliar os limites impostos pelas plataformas à luz **do direito sucessório**.

Quando se trata do quinto objetivo, investigar os projetos de lei e o papel do inventariante digital, constatou-se que o legislador tem procurado maneiras de abordar a questão, ainda que de forma cautelosa. Os projetos de lei em questão demonstram progressos significativos, mas ainda são parciais. A jurisprudência, em especial ao reconhecer o inventariante digital pelo STJ, revela a sensibilidade e a capacidade de o Judiciário se adaptar aos desafios que o patrimônio virtual apresenta, preenchendo parcialmente a lacuna da norma.

A metodologia adotada, baseada em revisão bibliográfica, teses, dissertações, artigos científicos, análise das principais **plataformas de jogos**, legislações, decisões judiciais, foi suficiente para atender aos propósitos da pesquisa, mas limitações persistem. A ausência de dados empíricos e de estudos quantitativos sobre o comportamento das plataformas e dos herdeiros após o falecimento do titular impossibilita conclusões mais amplas. Futuras pesquisas podem explorar entrevistas com inventariantes, especialistas em tecnologia e herdeiros que enfrentaram conflitos envolvendo bens virtuais.

Conclui-se **que os jogos** eletrônicos e demais ativos digitais já integram o patrimônio de milhões de pessoas e, **por isso**, devem ser reconhecidos como bens merecedores de tutela sucessória. **O Direito Sucessório** não pode permanecer alheio a essa realidade. Impõe-se ao legislador, à doutrina e ao Judiciário a construção de parâmetros claros para garantir a transmissibilidade, a proteção dos direitos da personalidade e o equilíbrio entre autonomia privada e limites contratuais das plataformas.

25

11 Referências

ALBUQUERQUE, Geovana Fernandes; DANTAS, Wellson. A herança digital no direito sucessório no cenário jurídico brasileiro. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, São Paulo, v. 11, n. 4, p. 1429-1440, abr. 2025.

BARRETO, Alessandro Gonçalves; NERY NETO, José Anchieta. Herança Digital. Direito & TI: debates contemporâneos. Online, 2015. Disponível em: <http://direitoeti.com.br/site/wpcontent/uploads/2016/03/BARRETOAlessandroGon%C3>

%A7alvesNERYNETOJos%C3%A9Anch%C3%A7aHeran%C3%A7aDigital.pdf.
Acesso em: 29 set. 2021.

BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil.

BRASIL. Código Civil (2002). **Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002**. Institui o Código Civil. Brasília.

BRASIL. Assembleia Legislativa. Projeto de **Lei n.º 5.820, de 2019**. Dá nova redação ao art. 1.881 da Lei nº 10.406. **Disponível em:**
<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2228037>
Acesso em: 12 nov. 2025.

BRASIL. Assembleia Legislativa. Projeto de **Lei n.º 6.468, de 2019**. Altera o art. 1.788 da Lei n.º 10.406. **Disponível em:**
<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/140239>
Acesso em: 12 nov. 2025.

BRASIL. Câmara dos Deputados. Projeto de **Lei n.º 1.689, de 2021**. Altera a Lei nº 10.406/2002 para dispor sobre perfis, páginas, contas, publicações e dados pessoais de pessoa falecida, incluindo seu tratamento por testamentos e codicilos. **Disponível em:** <https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/2280308>.
Acesso em: 28 nov. 2025.

BRASIL. Assembleia Legislativa. Projeto de **Lei n.º 4, de 2025**. **Disponível em:** <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2254247&fichaAmigavel=nao> Acesso em: 13 nov. 2025.

BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. Recurso Especial n.º 2.124.424 ? SP (2023/0255109-2). Relatora: Ministra Nancy Andrighi. 3ª Turma. Julgado em 9 set. 2025. DJe 10 out. 2025.

CARBONE, Filipe. **CS:GO: skin mais cara do mundo é avaliada em R\$ 6,2 milhões**. GloboEsporte, 10 set. 2021. **Disponível em:**
<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/csgo-skin-mais-cara-do-mundo-e-avaliada-em-r-62-milhoes.ghtml>. **Acesso em:** 8 nov. 2025.

CONSELHO DA JUSTIÇA FEDERAL (CJF). IX Jornada de Direito Civil.

Enunciados, 2022.

COSTA FILHO, Marco Aurélio de Farias. Herança digital: **valor patrimonial e** sucessão de bens armazenados virtualmente. Revista Jurídica da Seção Judiciária de Pernambuco, 2016. **Disponível em:** <https://rbdcivil.ibdcivil.org.br/rbdc/article/view/237/219>. Acesso em: 26 set. 2021.

DENTSU. Global Gaming Industry Report 2024: gaming overtakes music and film combined. 22 out. 2024. **Disponível em:** <https://www.marketing-beat.co.uk/2024/10/22/dentsu-gaming-data-new/>. Acesso em: 8 nov. 2025.

GONÇALVES, Carlos Roberto. **Direito Civil Brasileiro ? Volume 7: Direito das Sucessões**. 11. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2020.

LÔBO, Paulo. **Direito Civil: Sucessões**. 3. ed. São Paulo: Saraiva, 2016

MASSENA, Danielle Sousa. **O direito das sucessões** aplicado aos bens digitais patrimoniais adquiridos através de jogos virtuais. UFPB, 2023.

MICROSOFT CORPORATION. Regras de Uso para Produtos Digitais. Atualizado em 2025. **Disponível em:** <https://www.xbox.com/legal/subscription-terms>. Acesso em: 11 nov. 2025.

MOURÃO, Maria Aline de Araújo. **Direitos sucessórios e bens digitais: uma análise da herança digital pelo ordenamento jurídico brasileiro**. 2023. Dissertação (Mestrado em Direito) ? Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2023.

OLIVEIRA, Layla Caroline Wehr . **Evoluções recentes do direito das sucessões**. Mafra: Ed. da UnC, 2020.

RODRIGUES, Brenda. **Princípios do Direito Sucessório**. JusBrasil, 2018.

SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT LLC. PlayStation Store ? **Termos e Condições** de Uso. Atualizado em 2025. **Disponível em:** <https://www.playstation.com/pt-br/legal/psn-terms-of-service/>. Acesso em: 11 nov. 2025.

TARTUCE, Flávio. **Direito Civil: Direito das Sucessões**. 10. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2017.

VALVE CORPORATION. Steam Subscriber Agreement. Atualizado em 18 set. 2025. **Disponível em:** https://store.steampowered.com/subscriber_agreement.

Acesso em: 11 nov. 2025.

VENOSA, Sílvio de Salvo. **Direito Civil: Direito das Sucessões**. 17. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

VIEIRA, Geovanna Souza; TEODORO, Marina. A herança digital **no ordenamento jurídico** brasileiro. Revista FT, 2024. **Disponível em:**
27

<https://revistaft.com.br/a-heranca-digital-no-ordenamento-juridicobrasileiro>. Acesso em: 27 out. 2025.



=====
Arquivo 1: [TCC.pdf](#) (8909 termos)

Arquivo 2:

[www.tspius.br/Download/Conciliacao/Nucleo/manual/PartilhaV6AprovadaNovaFormatacao4.pdf](#) (8817 termos)

Termos comuns: 240

Similaridade

Índice antigo (S): 1,37%

Índice novo (Si): 2,69%

Agrupamento (Sg): Alto

O texto abaixo é o conteúdo do documento **Arquivo 1**. Os termos em vermelho foram encontrados no documento **Arquivo 2**. Id: 60a8127bo61b54t54

=====
UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR
FACULDADE DE DIREITO

BRUNO COSTA BATISTA NEVES

A Herança Digital no Direito Sucessório Brasileiro: A Proteção Jurídica de Jogos Digitais como Patrimônio Partilhável

Salvador
2025

BRUNO COSTA BATISTA NEVES

A Herança Digital no Direito Sucessório Brasileiro: A Proteção Jurídica de Jogos Digitais como Patrimônio Partilhável

Este trabalho intitulado "A Herança Digital e a Proteção Jurídica de Bens Virtuais no Direito Sucessório Brasileiro: uma análise dos jogos digitais como patrimônio partilhável na herança" é apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Direito pela Universidade Católica do Salvador, na área de concentração em Direito Civil e Direito Sucessório. A pesquisa busca explorar como o ordenamento jurídico brasileiro pode se adaptar à proteção e transmissão desses ativos virtuais, contribuindo para uma compreensão mais abrangente dos bens digitais no direito de sucessões. Orientador(a): Prof. Teresa Cristina Ferreira de Oliveira

Salvador

2025

RESUMO

Este trabalho investiga a herança digital no direito sucessório brasileiro, com ênfase nos jogos eletrônicos enquanto bens patrimoniais imateriais capazes de integrar o acervo hereditário. Analisa-se como o **Código Civil**, a LGPD e o Marco Civil da Internet se mostram insuficientes para regular a transmissibilidade de bens digitais, permitindo que plataformas imponham cláusulas restritivas que podem violar o direito fundamental à herança. Abordam-se as categorias de bens digitais patrimoniais, existenciais e híbridos e a relevância econômica de ativos de jogos, como skins, moedas virtuais, itens raros e contas, que passaram a compor o patrimônio contemporâneo. Discute-se também a tensão entre propriedade e licença de uso e os impactos dos contratos de adesão. Por fim, são apresentados os principais projetos de lei sobre o tema e a criação do inventariante digital pelo STJ. Conclui-se **que a sucessão de bens digitais exige atualização normativa e interpretação adequada para garantir segurança jurídica e efetividade ao direito sucessório na era tecnológica.**

Palavras-chave: herança digital. jogos eletrônicos. bens virtuais. sucessões. patrimônio digital.

ABSTRACT

This study investigates digital inheritance within Brazilian succession law, emphasizing electronic games as intangible patrimonial assets capable of integrating the hereditary estate. It demonstrates that the Civil Code, the Data Protection Law, and the Internet Civil Framework are insufficient to regulate the transmission of digital assets, allowing platforms to impose restrictive clauses that may conflict with the constitutional right to inheritance. The research examines the categories of digital goods patrimonial, existential, and hybrid?and highlights the economic relevance of game-related assets such as skins, virtual currencies, rare items, and accounts. It also addresses the tension between ownership and licensing, as well as the implications of adhesion contracts. Additionally, the study discusses current legislative proposals and the creation of the digital estate administrator by the Superior Court of Justice. It concludes that digital inheritance requires normative updates and adequate interpretation to ensure legal certainty and the effective application of succession law in the technological context.

Keywords: digital inheritance. electronic games. virtual assets. succession law. digital patrimony.

SUMÁRIO

1 Introdução

2 A herança digital e o direito sucessório

3 A (In)suficiência do Código Civil e de Legislações Correlatas (ex: Marco Civil da Internet, LGPD) para a Herança Digital

4 Classificação entre bens existenciais e bens patrimoniais

5 Jogos Digitais como Bens Patrimoniais: bens móveis imateriais ou categoria sui generis

6 O universo dos jogos digitais (games): histórico, tipos de ativos (moedas virtuais, skins, itens raros, contas)

7 A problemática da "propriedade" versus "mera licença de uso" nos jogos digitais

8 Projetos de lei em atuação tramitação

9 A figura do inventariante digital

10 Considerações finais

11 Referências

1

1 Introdução

A expansão das tecnologias digitais transformou profundamente a forma como

os indivíduos vivem, se relacionam e constituem seu patrimônio. Hoje, grande parte da vida humana ocorre em ambientes virtuais, nos quais são acumulados bens e conteúdos digitais que variam desde simples interações em redes sociais até criptomoedas, arquivos armazenados em nuvem, contas digitais com valor econômico e itens virtuais de jogos eletrônicos. Estes bens, apesar de intangíveis, passaram a integrar o patrimônio das pessoas, o que exigiu uma reavaliação das categorias clássicas do Direito Civil, especialmente no que tange ao Direito Sucessório. O Código Civil de 2002 foi elaborado em uma época em que essas questões digitais ainda não faziam parte da rotina das pessoas. Assim, não previu a transmissibilidade de bens digitais, tampouco regulou a destinação de contas, arquivos ou ativos cujo acesso depende de credenciais eletrônicas ou está condicionado a normas contratuais de plataformas privadas. A diferença entre a legislação tradicional e a sociedade hiperconectada resulta em insegurança jurídica, colocando os herdeiros diante de desafios práticos e jurídicos, como a falta de acesso às contas do falecido, a proteção da privacidade e a falta de uma norma clara. Quando se analisa o universo dos jogos digitais, a situação se torna ainda mais complicada. Esse setor, que gera bilhões de dólares todos os anos, criou bens digitais que possuem valor econômico real, skins, moedas virtuais, itens raros, contas, e se tornou um dos exemplos mais claros de que a riqueza atual vai além do que é tangível. A complexidade de classificar esses itens dentro das categorias civilistas convencionais (bens móveis, imóveis, fungíveis, infungíveis etc.) evidencia a urgência de uma reavaliação do conceito de patrimônio na era digital. Esses bens possuem uma natureza híbrida, mesclando elementos patrimoniais e existenciais, o que os torna uma exceção à dicotomia entre ?propriedade? e ?mera licença de uso?, especialmente considerando os termos contratuais inflexíveis das plataformas que são donas do conteúdo.

Nesse sentido, o presente estudo se propõe a investigar a herança digital e sua relação com o direito sucessório brasileiro, focando especialmente nos jogos eletrônicos enquanto bens de caráter patrimonial imaterial. Identificar as lacunas da legislação atual, estudar a classificação dos bens digitais, analisar os efeitos econômicos e jurídicos do patrimônio virtual e fomentar as discussões doutrinárias e

2

jurisprudenciais acerca da transmissibilidade, privacidade e autonomia da vontade no contexto digital.

A presente pesquisa pretende demonstrar que os bens digitais, incluindo ativos de jogos eletrônicos, por analogia, constituem um novo tipo de patrimônio, que possuem relevância econômica exigindo uma atualização do Direito Sucessório. Assim, propõe-se contribuir para o debate sobre a necessidade de adaptação normativa e interpretativa, de modo que o sistema jurídico possa acompanhar a

realidade tecnológica e garantir efetividade à sucessão digital no Brasil.

2 A herança digital e o direito sucessório.

O conceito de herança acompanha a própria evolução da civilização humana, sendo um dos institutos mais antigos do Direito. Desde as primeiras organizações sociais, a transmissão **de bens e direitos após a morte** possuía uma função essencial: garantir a continuidade do patrimônio familiar e preservar o nome e a linhagem dos antepassados. Segundo Gonçalves (2020), o direito sucessório surgiu da necessidade de assegurar a perpetuação dos vínculos familiares e do patrimônio dentro do grupo, refletindo a ideia de continuidade da pessoa do falecido.

Wehr (2020, p. 8) observa que historicamente, a herança transmite-se apenas pela linha masculina, o primogênito varão, o que se explicava pela estrutura patriarcal e religiosa das antigas sociedades, nas quais cabia ao filho homem zelar pelos bens e pela memória dos ancestrais.

Esse modelo excludente prevaleceu por séculos até ser superado pelos ideais igualitários trazidos pela Revolução Francesa, que, segundo a autora, ?extinguiu o direito do primogênito a herdar sozinho, bem como o privilégio da masculinidade originário no feudalismo? (Wehr, 2020, p. 10).

Foi também nesse contexto que se consolidou **o princípio da saisine**, segundo o qual a posse **e a propriedade** dos bens são automaticamente transferidas aos herdeiros no momento da morte. Gonçalves (2020) explica que tal princípio surgiu no direito costumeiro francês como forma de evitar o pagamento de tributos feudais, firmando-se na máxima *le mort saisit le vif* ?o morto transmite ao vivo a posse **e a propriedade dos seus bens**?. Esse conceito atravessou séculos e influenciou profundamente os sistemas jurídicos europeus e, por consequência, o direito brasileiro. Venosa (2017, p. 57) lembra que o Código Napoleônico de 1804, em seu

3

art. 724, consagrou esse entendimento ao dispor **que os herdeiros legítimos e o cônjuge sobrevivente** recebem ?de pleno direito (*son saisis de plein droit*) **os bens, direitos e ações** do falecido, com **a obrigação de** cumprir todos os encargos da sucessão?.

Durante a Idade Média, o direito sucessório sofreu forte influência do sistema feudal e da Igreja. A transmissão de bens era restrita a determinados grupos sociais, reforçando o poder hereditário e as distinções de classe. A herança era vista como instrumento de perpetuação da nobreza e manutenção do poder familiar. Wehr (2020) destaca que apenas com o Renascimento e o Iluminismo a sucessão passou a ser

tratada sob uma ótica mais racional e igualitária, valorizando a vontade individual expressa no testamento e o direito de todos à propriedade.

Com o desenvolvimento do Estado Moderno, o direito sucessório foi progressivamente incorporado aos códigos civis das nações ocidentais, ganhando contornos jurídicos claros. No direito português, o princípio da saisine foi adotado oficialmente pelo Alvará de 9 de novembro de 1754 e reafirmado pelo Assento de 6 de fevereiro de 1786, prevendo a transmissão automática da herança no momento da morte. Essa tradição influenciou diretamente o Código Civil de 1916, cujo art. 1.572 consolidou o direito de herança como mecanismo de continuidade patrimonial e de proteção aos herdeiros necessários. Tartuce (2017) observa que o sistema brasileiro, filiado ao modelo germânico-francês, mantém até hoje a ideia de que a herança se transmite de forma imediata, buscando equilibrar a vontade do de cujus e a proteção da família.

O atual Código Civil de 2002 manteve a estrutura essencial do modelo anterior, reforçando o direito de herança como garantia constitucional (art. 5º, XXX, da Constituição Federal de 1988) e reafirmando o princípio da saisine no art. 1.784, segundo o qual ?aberta a sucessão, a herança transmite-se, desde logo, aos herdeiros legítimos e testamentários?. Assim, a herança passou a ser compreendida como o conjunto de bens, direitos e obrigações transmissíveis após a morte, que integram o patrimônio jurídico do indivíduo e asseguram a continuidade das relações patrimoniais e familiares.

Com a chegada da era digital, esse conceito tradicional passou a enfrentar novos desafios. O patrimônio contemporâneo deixou de se limitar aos bens físicos, incorporando também ativos digitais como perfis em redes sociais, arquivos virtuais, criptoativos e jogos eletrônicos, que possuem valor econômico e simbólico. Surge,

4

portanto, a necessidade de repensar o instituto da herança à luz da modernidade, dando origem ao estudo da herança digital, que representa a expansão do direito sucessório para o ambiente virtual.

A palavra ?sucessão?, em sentido amplo, refere-se ao ato pelo qual uma pessoa assume o lugar de outra, substituindo-a na posse de determinados bens. Porém, no campo do direito, herança é a transmissão dos direitos do falecido. Como resultado, a propriedade dos bens é substituída, passada do falecido para seus sucessores (Gonçalves, 2017, p.12)

Em poucas palavras, sucessão é a transmissão de direitos. A transmissão será entre vivos ou por causa mortis. O objeto do direito sucessório será o ocorrido após a

morte, seja ela natural ou presumida. O princípio que fundamenta a sucessão é o do "Saisine", inspirado na revolução francesa, conforme explicado alhures. A transmissão dos domínios e posse da herança se dá aos herdeiros legítimos e testamentários do de cujus, não necessitando da prática de qualquer ato. Entretanto, para a compreensão desses conceitos, possui-se um certo embasamento da continuidade patrimonial e, o respeito à vontade do falecido expressa em testamento, sendo realizada uma divisão justa entre os demais herdeiros.

No momento em que ocorre a morte do sujeito declara-se aberta a sucessão, com isso deve ocorrer a partilha dos bens. Dessa forma, a lei permite que haja dois tipos de sucessão, quando se dá em virtude da lei, denomina-se sucessão legítima; quando decorre de manifestação de última vontade, expressa em testamento ou codicilo, chama-se sucessão testamentária? (Gonçalves, 2020, p. 42).

Primeiramente, a sucessão é vinculada por duas características: o evento morte e sobrevivência de herdeiro sucessível. Para início, o sucessor há de existir no momento da morte do sucedido. No caso do Brasil, a sucessão predominante é a legítima, ou seja, ocorre quando não há manifestação do de cujus por testamento ou este não abrange a totalidade dos seus bens. No ordenamento jurídico brasileiro, a transmissão entre herdeiros segue a chamada ordem de vocação hereditária. Esta é estabelecida pelo art. 1.829 CC. De acordo com esse código, há uma sequência de prioridade entre os possíveis herdeiros. A primeira são os descendentes, cônjuges e ascendentes pelo grau sucessivo e proporcional. Se não houver, os colaterais perpetuarão a sucessão. O estado é o último a suceder, caso não haja nenhum herdeiro necessário.

5

A referida ordem está preestabelecida no artigo 1.829 do diploma civil pátrio, o mesmo artigo busca entregar os bens aos herdeiros mais próximos do falecido, portanto segue a seguinte ordem: I ? aos descendentes, em concorrência com o cônjuge sobrevivente, salvo se casado este com o falecido no regime da comunhão universal, ou no da separação obrigatória de bens (art. 1.640, parágrafo único); ou se, no regime da comunhão parcial, o autor da herança não houver deixado bens particulares;II ? aos ascendentes, em concorrência com o cônjuge;III ? ao cônjuge sobrevivente; V ? aos colaterais. (BRASIL, 2002, [s.p])

A sucessão testamentária ocorre quando o sujeito aponta sua vontade por meio de um testamento, especificando como seus bens, ou parte deles, devem ser repartidos após a sua morte. Contudo, até no testamento, deve-se respeitar a "legítima", que equivale à parte (meio ou 50%) do patrimônio aos herdeiros

necessários que são cônjuge, **descendentes e ascendentes**. Apenas **a parte que** ultrapassa, chamada de "parte disponível" pode ser objeto de desejo do testador. Quando o testador cria o direito sucessório através do testamento, não **poderá dispor de** parte maior que seja 50% (metade). O Brasil adota esse princípio **a fim de** proteger os herdeiros. Assim, visando os sucessores que estão **na lei e** dentro dessa categoria há três **tipos de herdeiros** (descendente, **ascendente e cônjuge**) afirmando que eles são de além de herdeiros legítimos, herdeiros necessários, onde a lei garante que eles receberão **metade do patrimônio a ser** testado. (Rodrigues, 2018)
Segue a referida: ??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, [s.p])

Diz-se herança **o patrimônio ativo e passivo** deixado pelo falecido, também denominado acervo, monte hereditário ou espólio,o termo herança engloba uma série **de direitos e obrigações do falecido, que,** com a chegada da morte, esses **direitos e obrigações** são repassados **aos seus herdeiros** legais e testamentários, ou seja, seus herdeiros, que sempre cumprem a lei. Por outro lado, a rigor, são bens, ativos e passivos transferidos do falecido para determinadas pessoas, mas não estão devidamente classificados quanto ao tipo de bem e valor econômico (LÔBO, 2016, p.12).

6

Com a ascensão dos bens digitais, a função social da herança adquire nova dimensão. A herança digital não apenas assegura a transmissão de valores econômicos, mas também preserva a identidade digital e o legado cultural e afetivo do falecido. Contudo, **a ausência de** normas específicas tem transferido às plataformas digitais o controle quase total sobre o destino dos conteúdos, o que pode violar direitos fundamentais dos herdeiros, especialmente **o direito à** memória e à continuidade do patrimônio familiar.

Conforme explica Gonçalves (2017), a herança compreende todo **o conjunto de bens e** obrigações deixados pelo falecido, englobando tanto **o patrimônio ativo,** como os bens e créditos, quanto o passivo, representado por **suas dívidas e** deveres transmissíveis aos sucessores. Assim, o patrimônio digital também deve ser considerado parte integrante do espólio, abrangendo dados, perfis e conteúdos

armazenados em plataformas virtuais.

A herança digital pode ser entendida como um legado de dados intangíveis, imateriais e incorpóreos produzidos durante a existência do falecido no meio digital. Os bens digitais materiais, de valor econômico, integram o patrimônio sucessório conforme o art. 1.791 do Código Civil. Já os bens imateriais, de valor afetivo, apresentam maior complexidade jurídica, pois embora sejam disputados pelos herdeiros, não possuem valor financeiro direto e, portanto, desafiam a aplicação do direito sucessório tradicional.

No Brasil, tanto o testamento quanto o codicilo permitem ao indivíduo expressar sua vontade sobre o destino de seus bens, inclusive digitais. O testamento, regulado pelos arts. 1.862 a 1.880 do Código Civil, é o instrumento mais formal e abrangente, permitindo dispor sobre a totalidade ou parte do patrimônio. O codicilo, por sua vez, previsto nos arts. 1.881 a 1.885, é um meio simplificado, geralmente destinado a disposições de menor valor.

O Enunciado 687 da IX Jornada de Direito Civil (CJF, 2022) reforça essa interpretação ao afirmar que o patrimônio digital pode integrar o espólio de bens na sucessão legítima do titular falecido, admitindo-se, ainda, sua disposição na forma testamentária ou por codicilo?. Esse entendimento concretiza a função social da herança digital, permitindo que os bens virtuais cumpram sua finalidade social e econômica, garantindo a continuidade patrimonial e o respeito à vontade do falecido. A herança, como direito fundamental, está assegurada no art. 5º, XXX, da

7

Constituição Federal, e no art. 1.784 do Código Civil, segundo o qual aberta a sucessão, a herança transmite-se, desde logo, aos herdeiros legítimos e testamentários?. Assim, a função social da herança digital consiste em assegurar que o patrimônio virtual, ao ser transmitido, promova o equilíbrio familiar, preserve a memória e garanta a efetividade dos direitos patrimoniais e existenciais dos herdeiros. Nesse contexto, é imperativo que o direito sucessório contemporâneo avance para incluir mecanismos e instrumentos que permitam identificar e gerir os bens virtuais do falecido de forma segura, preservando sua privacidade e garantindo aos herdeiros o acesso legítimo a esses ativos. Essa adaptação é essencial para que a herança, enquanto instituto jurídico e social, mantenha sua função de proteger e perpetuar o patrimônio humano, mesmo no universo digital.

Compreende-se que a herança digital, ao incorporar valores econômicos, afetivos e simbólicos, amplia o alcance do direito sucessório e reforça a necessidade de uma interpretação moderna da função social da herança. Essa perspectiva torna-se ainda mais relevante quando se considera que, no ambiente virtual, os jogos digitais despontam como bens de expressivo valor patrimonial e cultural, cuja natureza jurídica e enquadramento como bens móveis e incorpóreos suscitam novos desafios

ao Direito Civil contemporâneo.

3 (In)suficiência do Código Civil e de Legislações Correlatas (ex: Marco Civil da Internet, LGPD) para a Herança Digital

A evolução das tecnologias digitais e a incorporação de bens intangíveis ao patrimônio expuseram lacunas no ordenamento brasileiro, sobretudo quanto à sucessão de bens digitais. Elaborado antes da consolidação da sociedade da informação, o Código Civil de 2002 não previu a transmissibilidade de ativos virtuais (contas, perfis, arquivos eletrônicos, criptomoedas e jogos), o que gera insegurança jurídica e dificulta a aplicação das regras sucessórias clássicas.

Conforme Mourão (2023), as regras de sucessão brasileiras foram criadas em uma época em que a doutrina e as decisões judiciais ainda não haviam abordado as particularidades dos bens digitais. A autora esclarece que, por essa razão, o legislador civil não incluiu as novas categorias de patrimônio que emergiram no meio digital, sendo necessária uma nova interpretação do direito sucessório para que os bens digitais sejam reconhecidos juridicamente como integrantes da herança.

8

De acordo com o artigo 1.784 do Código Civil, em conformidade com o princípio da saisine, a herança é transmitida de forma automática aos herdeiros, sejam eles legítimos ou testamentários. No entanto, Mourão (2023) indica que essa previsão é insuficiente considerando as particularidades dos bens digitais, já que plataformas e provedores estabelecem regras próprias que frequentemente bloqueiam ou eliminam contas em caso de falecimento do titular. Portanto, a transmissão imediata prevista em lei não é uma certeza, já que o acesso aos bens digitais exige credenciais eletrônicas e a autorização das empresas e plataformas que administram esses serviços.

Com relação às legislações complementares, Mourão (2023) observa que nem o Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2014) nem a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº 13.709/2018) mencionam a sucessão digital. O Marco Civil se limita a estabelecer princípios e garantias sobre privacidade e uso da internet, sem abordar o que acontece com bens e dados digitais após a morte do usuário. Ainda que a LGPD tenha avançado na proteção da privacidade e no tratamento de dados, não há dispositivos que tratam do assunto em relação a pessoas falecidas.

Mourão também faz uma comparação entre o cenário Brasileiro e o Europeu, ressaltando que o Regulamento Europeu de Proteção de Dados (GDPR) permite que os Estados-Membros estabeleçam regras específicas sobre dados post mortem, o que não está previsto na LGPD. De acordo com a autora, essa falta de previsão coloca os herdeiros em uma posição de fragilidade, sem orientações definidas sobre como

acessar e administrar as informações digitais **do falecido**.

De forma similar, Albuquerque e Dantas (2025) apontam que a falta de uma regulamentação apropriada tem trazido vários problemas para que a herança digital receba um tratamento jurídico adequado. Apesar de o ordenamento jurídico brasileiro contar com legislações atuais sobre proteção de dados e a internet, essas legislações não se integram ao direito sucessório, o que torna impossível o reconhecimento oficial dos bens digitais como patrimônio **que pode ser** transmitido. Os autores sustentam que a falta de regulamentação gera conflitos entre **o direito à** privacidade, a intenção **do falecido e** o direito sucessório dos herdeiros.

Um exemplo é o PL nº 1.689/2021, que sugere que **o Código Civil** seja alterado para estabelecer regras sobre o tratamento de bens digitais de pessoas falecidas e que as plataformas digitais passem a ter obrigações em relação à gestão das contas de usuários mortos.

9

Albuquerque e Dantas (2025) indicam que a iniciativa de fixar regras para perfis de pessoas falecidas representa um progresso no debate, mas ainda carecem de um amadurecimento jurídico e de uma análise de compatibilidade com o sistema sucessório vigente. Enquanto essas transformações não se materializam, o que se tem é um quadro de incertezas e normas fragmentadas.

Por conseguinte, conclui-se que o ordenamento jurídico brasileiro é deficiente em regulamentar a herança digital. **O Código Civil** limita-se aos bens tangíveis, o Marco Civil e a LGPD dizem respeito unicamente à proteção de dados e à privacidade durante a vida, e os projetos de lei ainda não foram integrados ao sistema legal. Portanto conclui-se que é imprescindível que o legislador se mobilize para regulamentar **a sucessão de** bens digitais, proporcionando segurança jurídica, respeito à vontade **do falecido e** proteção tanto patrimonial quanto moral aos herdeiros, garantindo o Direito fundamental à herança.

4 Classificação entre bens existenciais e bens patrimoniais

Para entender a herança digital e suas implicações no direito sucessório, é crucial fazer a distinção entre bens existenciais e bens patrimoniais. De forma originária, **o Código Civil** brasileiro organizou **o patrimônio a** partir de uma visão essencialmente econômica, atrelando-o aos bens e direitos que se manifestam financeiramente. No entanto, à medida que avançamos na era digital, ficou claro **que o patrimônio** humano também inclui bens imateriais que são existenciais, ou seja, que não possuem valor econômico direto, mas que possuem uma significativa importância afetiva, identitária e simbólica.

Segundo Layla Oliveira (2020), **a sucessão de** bens digitais exige uma releitura

do direito sucessório tradicional, visto que tais bens, embora reais no plano jurídico, não são palpáveis. A autora aponta que é preciso classificá-los **de acordo com** sua essência: alguns têm valor econômico e são transmissíveis, enquanto outros estão vinculados à esfera pessoal e afetiva do titular, sendo intransmissíveis. Em linha semelhante, Massena (2023) observa **que os bens** digitais podem ter tanto valor patrimonial como é o caso de moedas virtuais, itens adquiridos em jogos eletrônicos ou créditos em plataformas quanto valor existencial ou afetivo, como fotos, mensagens e perfis em redes sociais.

Os bens patrimoniais **são aqueles que** possuem, mesmo em meio digital, um

10

valor econômico quantificável. Criptomoedas, créditos eletrônicos, contas monetizadas em plataformas digitais, ativos de jogos eletrônicos e até mesmo domínios e canais digitais estão incluídos nesta definição. Todos esses bens têm valor econômico, ou seja, podem ser avaliados, transferidos e vendidos da mesma forma que qualquer outro bem que faça parte **do espólio do falecido**.

Os bens existenciais referem-se à esfera imaterial e afetiva da personalidade humana, espelhando valores, memórias e identidades formadas ao longo da vida. São casos os perfis de redes sociais, conversas particulares, fotos, vídeos caseiros e todo o material que revela a vida pessoal ou emocional do indivíduo. Embora esses bens estejam guardados em plataformas digitais, não têm caráter econômico, mas sim a continuidade simbólica da pessoa e a manutenção de sua lembrança.

Conclui-se pelo exposto **que os bens** digitais se dividem **em dois grupos** distintos, os patrimoniais, que possuem valor econômico e podem integrar o acervo hereditário, e os existenciais, que se relacionam à intimidade e à memória **do falecido**.

A diferenciação entre bens existenciais e patrimoniais mostra que o mundo digital abriga tanto itens que possuem valor afetivo ou simbólico quanto ativos que têm relevância econômica mensurável. Nesse sentido, os jogos eletrônicos aparecem como um dos casos mais intrincados e provocativos dentro desse novo cenário jurídico. Neles, se entrelaçam questões existenciais relativas à identidade, memória e à autoexpressão do jogador, e questões patrimoniais, no sentido dos investimentos, da compra de bens virtuais e da valorização econômica das contas.

Dessa forma, a caracterização dos jogos eletrônicos enquanto bens patrimoniais se mostra necessária para entender como o Direito pode categorizar esses novos ativos, que, apesar de intangíveis, podem vir a possuir uma natureza econômica real e passível de incorporação ao patrimônio do titular.

5 Jogos Digitais como Bens Patrimoniais: bens móveis imateriais ou categoria sui generis

Conforme o artigo 79 do Código Civil, um bem é considerado imóvel quando sua remoção acarretaria prejuízos à sua estrutura, valor ou função, fazendo com que ele perdesse, total ou parcialmente, sua valorização (BRASIL, 2002). Por sua vez, o artigo 82 classifica como bens móveis aqueles que, por força própria ou externa, podem ser deslocados sem que haja alteração em sua substância ou em sua

finalidade econômico-social (BRASIL, 2002).

No entanto, os jogos digitais não se encaixam perfeitamente nessa classificação tradicional, pois possuem características que oscilam entre o material e o imaterial. Há momentos em que se podem classificar como bens móveis, como quando o usuário compra um jogo físico, como por exemplo a mídia física, e acessa por vários aparelhos conectados à sua conta digital.

Entretanto, quando o jogo está atrelado a um console específico, impossibilitando sua transferência para outro, ele deixa de ser móvel, tornando-se, em termos de conceito, algo muito próximo da imobilidade característica dos bens imóveis.

Os jogos eletrônicos podem ser lançados de duas maneiras principais: através de mídias físicas ou digitais. No formato físico, o jogo é comprado de forma material seja em cartucho, CD ou DVD e pode ser transferido ou vendido sem restrições. No ambiente digital, se tratando de jogos online, os usuários acessam o jogo por meio de uma licença que está atrelada à conta digital do usuário. Esse ponto é fundamental: o jogo físico é considerado um bem material, enquanto o digital é um bem imaterial, com um caráter limitado e subordinado às condições estabelecidas pelo fornecedor. Diante dessas particularidades os jogos eletrônicos podem ser considerados como bens digitais de natureza híbrida, integrando uma categoria especial ou sui generis.

6 O universo dos jogos digitais (games): histórico, tipos de ativos (moedas virtuais, skins, itens raros, contas)

O mundo dos games é um dos grandes fenômenos culturais e econômicos do século XXI. Dois processos notáveis marcam essa trajetória: por um lado, o avanço tecnológico, que transforma a forma como jogamos, e, por outro, a evolução das dinâmicas sociais que moldam a experiência do jogo. Desde os primeiros títulos eletrônicos criados nas décadas de 70 e 80 como Pong, Pac-Man e Space Invaders até os modernos jogos de realidade aumentada e as plataformas online interativas, testemunhamos um incessante aprimoramento tanto tecnológico quanto social. Com esse crescimento, os jogos passaram de simples diversão a ambientes econômicos e

sociais, com relevância patrimonial e jurídica.

12

O crescimento da indústria dos jogos digitais consolidou esse setor como um dos mais lucrativos do mundo, superando inclusive a música e o cinema em termos de receita. Essa relevância econômica despertou o interesse do Direito para compreender a natureza **jurídica dos bens adquiridos** e acumulados dentro dos jogos eletrônicos, especialmente no contexto da herança digital. Segundo relatório da Dentsu (2024), a indústria global de jogos atingiu aproximadamente US\$ 184 bilhões, ultrapassando a soma das receitas das indústrias da música (US\$ 28,6 bilhões) e do cinema (US\$ 33,9 bilhões), demonstrando a força econômica e cultural do setor (DENTSU, 2024).

As empresas de jogos, **a fim de** prolongar a vida útil de seus produtos **bem como a** lealdade dos jogadores, implementaram sistemas de mercado interno nas próprias plataformas dos seus jogos. Esses sistemas possibilitam que os jogadores façam transações financeiras dentro do game, comprando ou trocando itens virtuais com o uso de moedas digitais próprias, itens cosméticos e outras vantagens que elevam **o valor de** suas contas e modificam suas experiências dentro do mundo virtual. Com o crescimento da indústria dos jogos, o sistema de compras dentro do jogo tornou-se comum. Esse modelo, que primeiramente era mais frequente em jogos para celulares (mobile games), começou a ser adotado de forma generalizada em jogos de console e PC. A monetização interna pode acontecer de várias maneiras: venda de itens estéticos (skins), loot boxes (caixas de prêmios aleatórias) ou ainda por meio de pay to win onde o jogador paga para ganhar vantagens direta no jogo. Esses itens virtuais podem acumular valor econômico por várias razões: raridade, popularidade e demanda do mercado. Em alguns jogos, a escassez programada de certos itens, aliada ao desejo dos jogadores de possuí-los, cria um mercado secundário no qual os preços podem ser altamente inflacionados. Essas transações internas agregam valor ao jogo como um todo e criam uma **?economia de dentro do jogo?**, na qual itens intangíveis adquirem valor monetário real. Isso transforma os jogos digitais em ativos não apenas de consumo, mas também de investimento, ampliando a relevância econômica do setor e trazendo novos desafios para a regulamentação e proteção de bens digitais. **Em alguns casos**, itens exclusivos são disponibilizados apenas em edições limitadas ou em eventos sazonais, o que contribui para aumentar sua atratividade e seu valor de mercado. Os chamados **?jogos Pay to Win?** **são aqueles que** forçam o jogador a adquirir equipamentos, habilidades ou itens que garantem uma vantagem sobre os outros

jogadores. Normalmente, o jogo pode ser baixado de forma gratuita (free to play),
13

mas avançar no jogo requer investimentos financeiros. Aqueles que gastam mais dinheiro progridem mais rapidamente, tornando seus personagens mais fortes ou obtendo recursos que não estão disponíveis para outros jogadores.

As loot boxes, que funcionam de forma análoga a uma loteria, são outro método frequente de monetização. O jogador paga para abrir uma caixa virtual e recebe recompensas aleatórias, que podem ser comuns ou muito raras.

Os itens cosméticos, chamados skins, são como roupas, armas personalizadas e aparências de personagens que não alteram o desempenho do jogo, mas aumentam o valor simbólico e econômico do perfil do jogador.

Um exemplo é o Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), desenvolvido pela Valve dentro da plataforma Steam. No jogo, os jogadores têm a possibilidade de adquirir ?skins?, que alteram a aparência de armas, facas ou personagens. Esses itens podem ser adquiridos de outros jogadores ou ganhos em loot boxes. O preço das skins muda de acordo com a escassez programada, a raridade, a estética e ?estado de conservação?, classificado em categorias como Nova de fábrica, Pouco usada ou Veterana de guerra.

Segundo Carbone (2021), o mercado virtual de Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) é extremamente lucrativo, com negociações que podem atingir valores milionários. Um exemplo emblemático é a skin ?Karambit Case Hardened?, avaliada em cerca de R\$ 6,2 milhões, considerada a mais cara do mundo e símbolo da valorização econômica dos bens digitais no universo dos jogos eletrônicos.

Não sendo único, não é raro encontrar outros exemplos de transações milionárias envolvendo itens virtuais em jogos eletrônicos, especialmente nos games de grande popularidade e com sistemas de economia interna bem estabelecidos.

Jogos como World of Warcraft, FreeFire, DOTA2 e FIFA apresentam suas próprias "lojas" e mercados, onde jogadores podem adquirir, trocar e vender itens que, dependendo da sua raridade e demanda, podem ter valores extremamente altos. Esses ativos são valorizados tanto por sua raridade quanto pelo tempo e habilidade necessários para adquiri-los.

Em todos esses modelos, a característica comum é: a troca de dinheiro real por bens digitais, formando um patrimônio virtual. Por isso, quanto mais um jogador gasta em melhorias, itens ou moedas virtuais, maior o valor econômico de sua conta. Este montante, aliás, é comumente empregado em transações e revendas entre jogadores, reforçando a noção de que esses bens possuem uma real relevância patrimonial.

14

Entretanto, mesmo que esses ativos digitais tenham valor econômico e possam ser vendidos, surge uma importante questão jurídica: ao comprar um item virtual, o jogador se torna o proprietário ou apenas recebe uma licença de uso restrita imposta pela desenvolvedora? No próximo tópico, essa questão será explorada com mais profundidade, onde se analisará a diferença entre propriedade e simples licença de uso em relação aos bens digitais.

7 A problemática da "propriedade" versus "mera licença de uso" nos jogos digitais

A relação jurídica que envolve os bens digitais, especialmente no que diz respeito aos jogos eletrônicos e seus conteúdos, oscila entre a tradicional noção de **propriedade e a** licença de uso. Apesar da crença do consumidor de que está **?comprando?** um jogo, o que se estabelece é, em regra, uma relação contratual de licenciamento, que concede ao usuário apenas um direito pessoal e limitado de acesso.

Essas licenças estabelecem que o usuário não detém, de fato, **a propriedade do** conteúdo, mas apenas um direito de acesso e utilização **que pode ser** revogado ou alterado conforme os termos do contrato. Para herdeiros, isso cria um desafio específico: o que é transferível em um contrato de licença é geralmente restrito, pois muitos acordos de uso deixam claro que os direitos são intransferíveis ou cessam com a morte do titular da conta. Esse arranjo limita **o direito de** sucessão em bens digitais, criando uma situação em **que o bem**, embora tenha valor econômico ou afetivo, não é transmitido integralmente como outros bens patrimoniais.

Do ponto de vista civil, o usuário não detém **a propriedade do** jogo (software), **uma vez que** o controle jurídico sobre a obra permanece com o desenvolvedor ou com a plataforma que o distribui. No entanto, as próprias plataformas conferem poderes de disposição sobre certos bens digitais internos, como skins, moedas virtuais e outros itens comercializáveis, estabelecendo uma esfera patrimonial funcional. Mesmo sem o pleno domínio do software, conforme **previsto no art. 1.228 do CC, os bens que** o sistema admite negociar têm um valor econômico **que pode ser** medido.

Essa **?propriedade funcional?**, limitada por regras técnicas e contratuais, tensiona o eixo **?propriedade x licença?** ao revelar que o usuário, apesar de não deter propriedade formal, exerce faculdades econômicas típicas da propriedade, como uso,

15

gozo e, **em alguns casos**, disposição, apesar da mesma ser caracterizada como controlada.

Muitas vezes estes termos de serviço criados pelas empresas,

com a alegação de proteger a privacidade, são obstáculos para acesso à herança, pois acabam cometendo abusos, como a fixação de cláusulas proibitivas de sucessão de conteúdo objeto da contratação (COSTA FILHO, 2016).

Na esfera digital, o usuário dificilmente se torna o proprietário total de um conteúdo seja um jogo, um software ou uma música e, em vez disso, obtém uma licença de uso sujeita a condições contratuais e técnicas que são impostas de forma unilateral pelas plataformas fornecedoras. Dessa forma, o desafio legal é harmonizar a realidade patrimonial dos ativos digitais com as barreiras impostas pelos contratos privados, que muitas vezes se sobrepõem à legislação civil.

Como os termos de serviços são na maioria das vezes contratos de adesão, o usuário não pode nem questionar sobre o teor, sendo obrigado a se submeter as regras previamente estabelecidas. Aproveitando-se do vácuo legal existente, estas cláusulas geralmente são desfavoráveis aos usuários. Outrossim, evoque-se que há nulidade de cláusulas que impliquem em renúncia antecipada de direitos, conforme o [art. 424 do Código Civil](#) e também que regulem herança de pessoa viva conforme o [art. 426 do mesmo diploma legal](#) (BRASIL, 2002).

Na plataforma Steam, o Steam Subscriber Agreement (Acordo de Subscrição Steam) é categórico ao afirmar que os conteúdos são ?licenciados, e não vendidos? (Seção 2.A). O usuário, portanto, não adquire a propriedade, mas apenas uma licença [de uso pessoal](#) e não comercial.

Contudo a mesma vem a permitir um mercado interno oficial, o Steam Community Market, que autoriza transações de itens virtuais entre usuários (Seção 3.D). Assim, embora a conta e os jogos permaneçam intransferíveis, há circulação econômica interna de bens digitais que podem atingir valores expressivos.

Essa particularidade faz da Steam um modelo híbrido: o conteúdo continua licenciado, mas os itens virtuais adquirem valor econômico e liquidez controlada, aproximando-se de bens patrimoniais. Nessa perspectiva, o usuário exerce uma propriedade funcional, limitada por condições técnicas e contratuais, mas suficiente para conferir relevância econômica e jurídica aos ativos digitais.

A PlayStation Store adota a mesma postura no tocante a licença de uso.

16

Conforme o item 8.4 de seu contrato, o usuário não é proprietário dos conteúdos adquiridos, mas apenas detentor de uma licença pessoal, intransferível e de uso privado: ?Quando você compra Conteúdo da PlayStation Store, você compra uma licença pessoal de uso desse conteúdo para uso privado e não comercial. Essa licença não é transferível, [a menos que](#) suas leis locais aplicáveis afirmem que deva ser. Isto significa que você pode usar um Produto nas formas descritas na licença, mas não é

proprietário dele.? (Sony Interactive Entertainment, 2025, item 8.4)

Adicionalmente, o item 8.13 reforça que os itens virtuais não possuem valor real fora do jogo e não podem ser vendidos, transferidos ou trocados por dinheiro: ??É proibida qualquer tentativa de obter itens virtuais fora do jogo ou aplicativo aplicável, ou fora da PlayStation Store. [...] Os Itens virtuais não têm valor ou aplicação fora do jogo ou da PlayStation Store e não podem ser vendidos, transferidos ou trocados por dinheiro ou itens de valor real.? (Sony Interactive Entertainment, 2025, item 8.13)

Com isso, a Sony estabelece um regime de propriedade restrita e dependente da conta, vinculando o acesso à manutenção da conta PSN ativa (item 8.1). Caso a conta seja encerrada, o usuário perde o direito de acesso ao conteúdo, evidenciando a fragilidade jurídica da titularidade digital.

Já a Xbox Store, ?Todos os Produtos Digitais são licenciados, não vendidos.

[...] Exceto como permitido abaixo, você não pode transferir nem revender licenças para nenhum Produto Digital.?(Microsoft, 2025, Regras Gerais). Os produtos digitais são destinados exclusivamente ao uso pessoal e não comercial, e o acesso é condicionado ao cumprimento das regras contratuais.

A análise comparativa demonstra que as três empresas Valve, Sony e Microsoft estão alinhadas na implementação de um modelo contratual que nega ao consumidor a plena titularidade, trocando a noção de compra por uma concessão de licenciamento condicional e precário. Do ponto de vista civil, isso implica que o usuário não tem a posse do bem, mas apenas direitos obrigacionais que decorrem de um contrato de adesão.

A restrição da transmissibilidade das contas digitais está entre os principais obstáculos para que bens virtuais, especialmente jogos eletrônicos e recursos adquiridos em plataformas, sejam tratados como herança. Na maioria dos contratos, cláusulas de inalienabilidade impedem que o proprietário da conta e, conseqüentemente, os herdeiros cedam a conta a terceiros, seja por venda, doação ou sucessão.

17

Essas limitações fundamentam-se em interesses comerciais das plataformas, que preferem que o uso dos bens digitais permaneça restrito ao usuário inicial para evitar revendas e manutenções de contas inativas. Isso é particularmente visível em plataformas de jogos, onde as contas não podem ser passadas para outros, e o falecimento do dono normalmente resulta na extinção do acesso.

Na prática, é nítido que existem valores patrimoniais concretos atrelados às contas e itens virtuais, o que possibilita debater uma propriedade funcional, limitada por normas privadas, mas com relevância econômica. Sendo então necessário reconsiderar os conceitos de patrimônio, transmissibilidade e sucessão, uma vez que não se herda um bem, mas sim posições contratuais ou créditos digitais.

De acordo com Barreto e Nery Neto, as plataformas digitais costumam impor termos de uso que impedem a transferência das contas e conteúdos após a morte do usuário, criando entraves relevantes para a sucessão desses bens. No entanto, tais limitações contratuais não podem prevalecer sobre o direito constitucional à herança, razão pela qual cabe ao Judiciário assegurar que as políticas privadas estejam em conformidade com o ordenamento jurídico. Assim, cláusulas que restrinjam a transmissão de bens digitais devem ser consideradas inválidas, por violarem a garantia sucessória prevista na Constituição Federal (BARRETO; NERY NETO, 2015).

Nos contratos de jogos digitais, por exemplo, os herdeiros poderiam reivindicar o direito de acesso ao inventário do usuário, especialmente em jogos onde o jogador acumula ativos virtuais com valor monetário significativo. No entanto, o cumprimento desse direito encontra barreiras nas condições impostas pelas próprias plataformas e na ausência de previsão legal.

Diante disso, os projetos de lei apresentados sobre herança digital buscam estabelecer um equilíbrio entre o direito sucessório e a autonomia contratual das plataformas, permitindo que herdeiros tenham acesso a bens digitais que por analogia permitiria o acesso aos jogos do sucedido. Portanto, a regulamentação com normas claras e específicas é fundamental, de modo a garantir que os herdeiros não sejam privados de bens que seriam seus por direito, é imperioso enfrentar a lacuna que atualmente favorece a intransmissibilidade.

Assim, a tensão entre propriedade e licença deixa de ser meramente técnica e passa a assumir contornos econômicos e sucessórios, revelando um novo tipo de ativo: o bem digital funcionalmente patrimonializável, cuja natureza híbrida e sui

18
generis desafia as categorias tradicionais do Direito Civil contemporâneo.

8 Projetos de lei em atuação tramitação

A nítida ausência de regulamentação sobre a sucessão de bens digitais na legislação brasileira tem levado à projetos de leis que visam preencher essas lacunas e garantir mais segurança jurídica para os herdeiros e os titulares desses bens. Entre os projetos que estão sendo discutidos, há aqueles que buscam atualizar o Código Civil para incluir a realidade do patrimônio digital, que se torna cada vez mais relevante no dia a dia.

O PL 6.468/2019, de autoria do Senador Jorginho Mello (PL?SC), busca alterar o artigo 1.788 do Código Civil para estabelecer que todo conteúdo digital do falecido seja automaticamente transmitido aos herdeiros, configurando uma espécie de saisine digital. O projeto parte do reconhecimento de que o conteúdo digital incluindo contas,

arquivos, mídias e dados armazenados possui tanto valor afetivo quanto patrimonial, devendo integrar o acervo sucessório sem depender das políticas unilaterais das plataformas digitais. Sua lógica é conferir o mesmo tratamento jurídico aos bens digitais que aos demais bens integrantes do patrimônio tradicional, garantindo aos herdeiros acesso e possibilidade de administração desses ativos.

O PL 5.820/2019, de autoria do Deputado Elias Vaz (PSB?GO), propõe a alteração do artigo 1.881 do Código Civil, permitindo que o usuário disponha de bens digitais por meio de codicilo em vídeo, sem a necessidade de testemunhas e limitado a até 10% do patrimônio total. Tal procedimento representa uma importante inovação procedimental, pois reconhece que grande parte dos ativos digitais não é contemplada nos testamentos tradicionais. O codicilo em vídeo, por sua simplicidade e acessibilidade, permitiria ao titular designar de maneira rápida e eficaz o destino de bens digitais como contas, arquivos, criptomoedas e itens virtuais, suprimindo a omissão quanto ao patrimônio digital nos instrumentos sucessórios clássicos.

O mais abrangente entre os projetos é o PL nº 4/2025, que apresenta uma abordagem sistemática e moderna para o tratamento sucessório dos bens digitais. O texto distingue expressamente três categorias:

- a) bens digitais patrimoniais, relacionados ao lucro e à livre iniciativa (como criptomoedas, créditos e itens negociáveis em jogos);
 - b) bens digitais existenciais, que representam projeções dos direitos da
- 19

personalidade (redes sociais, mensagens, arquivos íntimos);

- c) bens digitais híbridos, que combinam elementos patrimoniais e existenciais.

O PL em questão vem a determinar que apenas os bens patrimoniais, bem como a parte patrimonial dos bens híbridos, são transmitidos de forma automática, pela sucessão legítima. Os bens digitais existenciais e os aspectos pessoais dos híbridos só podem ser transferidos por testamento, desde que respeitada a dignidade da pessoa humana e os direitos da personalidade, reconhecendo a complexidade do patrimônio digital e a busca por equilíbrio entre o direito à herança e a proteção da intimidade do de cujus.

Para Vieira e Teodoro (2024) a legislação brasileira tende a englobar uma sociedade cada vez mais virtual, com isso surgem os desafios jurídicos em relação à herança digital, fica evidente e notório a composição dos operadores de direito em promoverem a adequada proteção de seus respectivos meios digitais, buscando propostas afim de evitar as lacunas significativas de conflitos e incertezas, causadas pela ausência dessa regulamentação específica.

Verifica-se que os projetos legislativos representam um avanço significativo rumo à positivação da herança digital, mas ainda se encontram em fase embrionária e sujeitos a alterações. A realidade dos inventários, entretanto, demanda soluções

imediatas e tecnicamente adequadas, o que levou o STJ a reconhecer e estruturar a função do inventariante digital como mecanismo capaz de lidar com as particularidades do patrimônio virtual. Com isso, o próximo tópico abordará essa importante inovação jurisprudencial e seu impacto no processo sucessório brasileiro.

9 A figura do inventariante digital

O **inventário** é o processo utilizado para identificar, avaliar e dividir **entre os herdeiros os bens deixados pelo** falecido, garantindo que a herança seja distribuída de forma justa, conforme a legislação ou o testamento. É função do inventariante, conforme o artigo 618 do CPC, **representar o espólio**, administrar os bens, prestar contas e dar andamento ao inventário até a partilha final.

Contudo, diante do crescimento do patrimônio digital que envolve contas online, criptomoedas, arquivos na nuvem, perfis em redes sociais e itens de jogos eletrônicos, o inventário clássico já não é suficiente para atender às novas necessidades da era digital.

20

O inventário é obrigatório, mesmo **que o falecido** nada tenha deixado, sendo nesses casos chamado de **inventário negativo**?. Até o final do procedimento do inventário, o mesmo ainda é indivisível, sendo de necessidade de autorização **judicial para venda** de bens que o façam parte.

O período da **abertura do inventário** se dá em dois meses após **a abertura da sucessão**. O inventário deve **ser realizado no** lugar último da residência do falecido, podendo sua modalidade ser judicial ou administrativa.

O processo para a **abertura do inventário judicial pode ser requerido por** qualquer pessoa que apresente interesse legítimo em iniciar o processo. No entanto, o Ministério Público, **a Fazenda Pública**, o próprio Juízo ou os credores, contando que o mesmo não tenha recebido os montantes devidos pelos falecidos ou em mãos dos herdeiros, podem dar início a ele, estamos falando **do inventário judicial**. Este se faz necessário **em caso de**: desacordo **entre os herdeiros**, herdeiros incapazes ou menores, testamento deixado pelo falecido, exceto nos casos em que o juiz permite a realização do inventário extrajudicial.

O inventário extrajudicial, por outro lado, é realizado em cartório, de forma mais ágil e simplificada, e está previsto na Lei 11.441/2007. Essa modalidade de inventário é permitida desde que sejam atendidos alguns requisitos: Concordância **de todos os herdeiros** quanto à **partilha dos bens**; Ausência de herdeiros incapazes ou menores de idade; **Inexistência de testamento, a menos que** o juiz autorize o procedimento extrajudicial para o caso específico. Para que o inventário extrajudicial ocorra, **é necessário que todos os herdeiros** estejam assistidos por um advogado. O acordo

entre os herdeiros é registrado em escritura pública, e, uma vez lavrada a escritura, a partilha dos bens é válida. (BRASIL, 2007)

O processo de inventário de bens digitais e virtuais é um procedimento complicado, já que existem desafios consideráveis em acessá-los e identificá-los após a morte do titular. Especialmente quando as senhas para acessar a conta e as informações são desconhecidas para os herdeiros. Além disso, a privacidade e a segurança dos dados pessoais nos bens armazenados digitalmente, bem como nas contas de e-mail e nas redes sociais, são um ponto de atenção, uma vez que conferem informações do usuário que podem ser sensíveis.

Para minimizar esses desafios, algumas medidas preventivas são recomendáveis. A criação de um inventário digital que documente detalhadamente os bens virtuais, incluindo logins e senhas, facilita o processo sucessório. Além disso, a 21

nomeação de um inventariante digital de confiança permite que os bens sejam administrados e distribuídos de acordo com os desejos do falecido. É igualmente importante registrar diretrizes específicas em um testamento ou documento complementar, indicando claramente o destino desses bens digitais e assegurando a execução da vontade do titular.

Quanto ao ponto de vista legal, um inventário digital pode exigir uma autorização judicial para acessar certos pertences, especialmente quando os provedores de serviços não colaboram.

Devido a essa peculiaridade, tivemos a recente jurisprudência do Superior Tribunal de Justiça no julgamento do Recurso Especial nº 2124424/SP (Rel. Min. Nancy Andrighi, j. 09/09/2025) em que, através de incidente processual, permitiu a criação do inventariante digital, ou seja, aquele que fará a identificação e avaliação dos bens digitais deixado pelo de cujus com auxílio de um profissional especializado, onde tais bens serão apensados ao inventário principal.

A decisão do STJ ressalta mais uma vez o vácuo legislativo que o ordenamento brasileiro possui em matéria de herança digital, se faz então um paralelo analógico e integrativo do tema, buscando equilibrar dois direitos fundamentais: o direito dos herdeiros à transmissão integral do patrimônio do falecido; de outro, a proteção à intimidade e aos direitos da personalidade do de cujus e de terceiros.

Contudo, conforme a própria decisão: Por outro lado, nem todos os bens digitais poderão ser transmitidos: o limite é o respeito à intimidade e à vida privada do falecido e de terceiros. Com efeito, bens digitais que possam ferir os direitos da personalidade não poderão ser entregues aos herdeiros. Como se vê, a alteração provocada pela era digital é tão profunda que afetou, inclusive, o vetusto princípio da Saisine. (BRASIL, 2025, p. 9)

O papel do inventariante digital não é o mesmo que o do inventariante

tradicional, conforme descrito no artigo 617 do CPC. O primeiro exerce a representação do espólio frente a terceiros e administra o patrimônio, enquanto o segundo tem uma natureza técnica, servindo como auxiliar do juízo e oferecendo serviços especializados, muito se assemelhando a figura do perito judicial, visto que precisa ser técnico e precisará emitir relatório **sobre os bens** digitais encontrados. É de sua responsabilidade acessar, localizar e informar os bens digitais do falecido, mantendo o sigilo e a confidencialidade das informações, **sob pena de** responder civil e criminalmente pela quebra do segredo de justiça.

22

E se tratando especificamente de jogos digitais, a atuação do inventariante digital torna-se ainda mais indispensável. Diferentemente **de outros bens** virtuais mais facilmente identificáveis, como contas de e-mail ou arquivos na nuvem, os ativos provenientes de jogos eletrônicos costumam estar dispersos em diversas plataformas (Steam, PlayStation, Xbox, entre outras). Diante disso, o inventariante digital deve localizar cada uma dessas contas, verificar **a existência de** jogos adquiridos, moedas virtuais (utilizadas dentro dos jogos), itens cosméticos, entre outros objetos de valorização daquela conta, avaliando a relevância patrimonial **de cada um** deles. Sem essa atuação técnica, grande parte desse patrimônio tende a ser perdida, pois permanece inacessível ou desconhecida pelos herdeiros.

O valor econômico desses ativos, em muitos casos, vai muito além do simbólico: skins raras, itens exclusivos e moedas negociáveis podem valer verdadeiras fortunas. A volatilidade e a dinâmica própria dessas economias virtuais também exigem do inventariante digital um conhecimento mínimo sobre o funcionamento interno dos jogos, os sistemas de raridade, os mercados secundários e as políticas **de compra e venda** das plataformas. Não basta apenas reconhecer que um bem existe, é necessário também saber qual é seu valor econômico presente, seu grau de liquidez e as restrições contratuais que podem limitar ou até proibir sua transferência.

O inventariante digital se estabelece como um elemento essencial para a eficiência do processo de sucessão na era digital, trazendo segurança, transparência e inovação à gestão do patrimônio online. A sua função vem a somar à função jurídica do inventariante típico, assegurando os direitos dos herdeiros sem ferir a intimidade e a personalidade **do de cujus**. Trata-se de uma inovação que, embora tenha surgido pela via jurisprudencial, representa um avanço significativo na adaptação do Direito Sucessório às novas formas de patrimônio.

Ainda que **a ausência de** previsão legal imponha desafios de interpretação, a jurisprudência vem suprindo essa lacuna com soluções que equilibram tradição e inovação e garantir a sucessão do patrimônio.

10 Conclusão

A evolução da tecnologia alterou de forma significativa a perspectiva jurídica sobre o patrimônio, evidenciando que as categorias tradicionais do Direito Civil são

23

inadequadas para tratar dos bens digitais. O fenômeno da herança digital não é, portanto, uma mera especulação teórica, mas sim um desafio real que famílias, advogados, plataformas digitais e o Poder Judiciário enfrentam cotidianamente. Para tanto, é preciso um esforço de interpretação que una a tradição civilista brasileira e as novas modalidades de existência e circulação de bens que a era digital trouxe, **uma vez que não há** uma regulamentação específica no ordenamento jurídico nacional. Ao se retomar a questão central que norteou o presente estudo, a herança digital e os jogos eletrônicos enquanto bens potencialmente transmissíveis no contexto do direito sucessório brasileiro, é possível afirmar que a pesquisa aponta na construção de um entendimento jurídico que se alinhe mais com a contemporaneidade tecnológica. Ainda assim, o assunto continua a se desenvolver devido à falta de uma regulamentação específica e ao rápido avanço das relações digitais. A seguir, serão resgatados os objetivos específicos procurando-se identificar os principais dados obtidos capazes de esclarecê-los.

O primeiro objetivo específico, que consistia em posicionar a herança digital no contexto do direito sucessório, foi alcançado ao evidenciar **que o patrimônio** contemporâneo vai além do tangível, englobando bens intangíveis que acompanham a existência digital do sujeito. Esses bens, contas, arquivos, perfis e ativos de jogos, estão, cada vez mais, carregados de valor econômico e simbólico, o que evidencia a urgência **de que o** Direito os reconheça como sucessíveis.

Quanto ao segundo objetivo, voltado à análise da insuficiência legislativa, verificou-se que **o Código Civil, a LGPD e o Marco Civil da Internet** não fornecem diretrizes capazes de solucionar, de forma satisfatória, questões como transmissibilidade, acesso por herdeiros e proteção post mortem. **A ausência de** normas claras tem permitido que plataformas digitais determinem unilateralmente o destino dos bens digitais, o que cria insegurança jurídica e limita o exercício do direito fundamental **à herança**.

O terceiro objetivo, que buscou distinguir entre bens patrimoniais e existenciais, demonstrou que a herança digital não pode ser considerada uma única categoria homogênea. Os ativos de games eletrônicos apresentam uma natureza híbrida: têm um forte peso identitário, mas também um considerável valor econômico. Essa dualidade enfatiza **a necessidade de** uma avaliação meticulosa em cada situação, buscando um equilíbrio entre a privacidade, a vontade **do falecido e** os direitos dos herdeiros.

24

O quarto objetivo, dedicado à tensão entre propriedade e licença de uso, demonstrou que a aparente propriedade dos jogos digitais é, na prática, limitada pelos contratos de adesão. Apesar disso, muitos desses ativos circulam em mercados internos e externos, valorizam-se e são negociados como verdadeiros bens econômicos. Essa discrepância entre a forma contratual e a realidade econômica evidencia a **necessidade de** reavaliar os limites impostos pelas plataformas à luz do direito sucessório.

Quando se trata do quinto objetivo, investigar os projetos de lei e o papel do inventariante digital, constatou-se que o legislador tem procurado maneiras de abordar a questão, ainda que de forma cautelosa. Os projetos de lei em questão demonstram progressos significativos, mas ainda são parciais. A jurisprudência, em especial ao reconhecer o inventariante digital pelo STJ, revela a sensibilidade e a capacidade de o Judiciário se adaptar aos desafios **que o patrimônio** virtual apresenta, preenchendo parcialmente a lacuna da norma.

A metodologia adotada, baseada em revisão bibliográfica, teses, dissertações, artigos científicos, análise das principais plataformas de jogos, legislações, decisões judiciais, foi suficiente para atender aos propósitos da pesquisa, mas limitações persistem. **A ausência de** dados empíricos e de estudos quantitativos sobre o comportamento das plataformas e dos herdeiros após **o falecimento do** titular impossibilita conclusões mais amplas. Futuras pesquisas podem explorar entrevistas com inventariantes, especialistas em tecnologia e herdeiros que enfrentaram conflitos envolvendo bens virtuais.

Conclui-se que os jogos eletrônicos e demais ativos digitais já **integram o patrimônio** de milhões de pessoas e, por isso, devem ser reconhecidos como bens mercedores de tutela sucessória. O Direito Sucessório não pode permanecer alheio a essa realidade. Impõe-se ao legislador, à doutrina e ao Judiciário a construção de parâmetros claros para garantir a transmissibilidade, a proteção dos direitos da personalidade e o equilíbrio entre autonomia privada e limites contratuais das plataformas.

25

11 Referências

ALBUQUERQUE, Geovana Fernandes; DANTAS, Wellson. A herança digital no direito sucessório no cenário jurídico brasileiro. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, São Paulo, v. 11, n. 4, p. 1429-1440, abr. 2025.

BARRETO, Alessandro Gonçalves; NERY NETO, José Anchieta. Herança

Digital. Direito & TI: debates contemporâneos. Online, 2015. Disponível em:
<http://direitoeti.com.br/site/wpcontent/uploads/2016/03/BARRETOAlesandroGon%C3%A7alvesNERYNETOJos%C3%A9Anch%C3%ATAHeran%C3%A7aDigital.pdf>.
Acesso em: 29 set. 2021.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**.

BRASIL. **Código Civil** (2002). Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o **Código Civil**. Brasília.

BRASIL. Assembleia Legislativa. Projeto de Lei n.º 5.820, de 2019. Dá nova redação ao art. 1.881 da Lei nº 10.406. Disponível em:
<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2228037>
Acesso em: 12 nov. 2025.

BRASIL. Assembleia Legislativa. Projeto de Lei n.º 6.468, de 2019. Altera o art. 1.788 da Lei n.º 10.406. Disponível em:
<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/140239>
Acesso em: 12 nov. 2025.

BRASIL. Câmara dos Deputados. Projeto de Lei n.º 1.689, de 2021. Altera a Lei nº 10.406/2002 para dispor sobre perfis, páginas, contas, publicações e dados pessoais de pessoa falecida, incluindo seu tratamento por testamentos e codicilos. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/2280308>.
Acesso em: 28 nov. 2025.

BRASIL. Assembleia Legislativa. Projeto de Lei n.º 4, de 2025. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2254247&fichaAmigavel=nao> Acesso em: 13 nov. 2025.

BRASIL. Superior **Tribunal de Justiça**. Recurso Especial n.º 2.124.424 ? SP (2023/0255109-2). Relatora: Ministra Nancy Andrighi. 3ª Turma. Julgado em 9 set. 2025. DJe 10 out. 2025.

CARBONE, Filipe. CS:GO: skin mais cara do mundo é **avaliada em R\$ 6,2 milhões**. GloboEsporte, 10 set. 2021. Disponível em:
<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/csgo-skin-mais-cara-do-mundo-e-avaliada-em-r-62-milhoes.ghtml>. Acesso em: 8 nov. 2025.

CONSELHO DA JUSTIÇA FEDERAL (CJF). IX Jornada de Direito Civil.

Enunciados, 2022.

COSTA FILHO, Marco Aurélio de Farias. Herança digital: valor patrimonial e sucessão de bens armazenados virtualmente. Revista Jurídica da Seção Judiciária de Pernambuco, 2016. Disponível em: <https://rbdcivil.ibdcivil.org.br/rbdc/article/view/237/219>. Acesso em: 26 set. 2021.

DENTSU. Global Gaming Industry Report 2024: gaming overtakes music and film combined. 22 out. 2024. Disponível em: <https://www.marketing-beat.co.uk/2024/10/22/dentsu-gaming-data-new/>. Acesso em: 8 nov. 2025.

GONÇALVES, Carlos Roberto. Direito Civil Brasileiro ? Volume 7: **Direito das Sucessões**. 11. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2020.

LÔBO, Paulo. Direito Civil: Sucessões. 3. ed. São Paulo: Saraiva, 2016

MASSENA, Danielle Sousa. **O direito das sucessões** aplicado aos bens digitais patrimoniais adquiridos através de jogos virtuais. UFPB, 2023.

MICROSOFT CORPORATION. Regras de Uso para Produtos Digitais. Atualizado em 2025. Disponível em: <https://www.xbox.com/legal/subscription-terms>. Acesso em: 11 nov. 2025.

MOURÃO, Maria Aline de Araújo. Direitos sucessórios e bens digitais: uma análise da herança digital pelo ordenamento jurídico brasileiro. 2023. Dissertação (Mestrado em Direito) ? Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2023.

OLIVEIRA, Layla Caroline Wehr . Evoluções recentes **do direito das sucessões**. Mafra: Ed. da UnC, 2020.

RODRIGUES, Brenda. Princípios do Direito Sucessório. JusBrasil, 2018.

SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT LLC. PlayStation Store ? Termos e Condições de Uso. Atualizado em 2025. Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/legal/psn-terms-of-service/>. Acesso em: 11 nov. 2025.

TARTUCE, Flávio. Direito Civil: **Direito das Sucessões**. 10. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2017.

VALVE CORPORATION. Steam Subscriber Agreement. Atualizado em 18 set. 2025. Disponível em: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement. Acesso em: 11 nov. 2025.

VENOSA, Sílvio de Salvo. Direito Civil: **Direito das Sucessões**. 17. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

VIEIRA, Geovanna Souza; TEODORO, Marina. A herança digital no ordenamento jurídico brasileiro. Revista FT, 2024. Disponível em: 27

<https://revistaft.com.br/a-heranca-digital-no-ordenamento-juridicobrasileiro>. Acesso em: 27 out. 2025.



=====

Arquivo 1: TCC.pdf (8909 termos)

Arquivo 2: ~~direito da família com ênfase em herança/sucessão legítima~~ (1075 termos)

Termos comuns: 106

Similaridade

Índice antigo (S): 1,06%

Índice novo (Si): 1,18%

Agrupamento (Sg): Alto

O texto abaixo é o conteúdo do documento **Arquivo 1**. Os termos em vermelho foram encontrados no documento **Arquivo 2**. Id: 6326d409o53b53t53

=====

UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR
FACULDADE DE DIREITO

BRUNO COSTA BATISTA NEVES

A Herança Digital no Direito Sucessório Brasileiro: A Proteção Jurídica de
Jogos Digitais como Patrimônio Partilhável

Salvador
2025



BRUNO COSTA BATISTA NEVES

A Herança Digital no Direito Sucessório Brasileiro: A Proteção Jurídica de Jogos Digitais como Patrimônio Partilhável

Este trabalho intitulado "A Herança Digital e a Proteção Jurídica de Bens Virtuais no Direito Sucessório Brasileiro: uma análise dos jogos digitais como patrimônio partilhável na herança" é apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Direito pela Universidade Católica do Salvador, na área de concentração em Direito Civil e Direito Sucessório. A pesquisa busca explorar como o ordenamento jurídico brasileiro pode se adaptar à proteção e transmissão desses ativos virtuais, contribuindo para uma compreensão mais abrangente dos bens digitais no direito de sucessões.

Orientador(a): Prof. Teresa Cristina Ferreira de Oliveira

Salvador

2025

RESUMO

Este trabalho investiga a herança digital no direito sucessório brasileiro, com ênfase nos jogos eletrônicos enquanto bens patrimoniais imateriais capazes de integrar o acervo hereditário. Analisa-se como o Código Civil, a LGPD e o Marco Civil da Internet se mostram insuficientes para regular a transmissibilidade de bens digitais, permitindo que plataformas imponham cláusulas restritivas que podem violar o direito fundamental à herança. Abordam-se as categorias de bens digitais patrimoniais, existenciais e híbridos e a relevância econômica de ativos de jogos, como skins, moedas virtuais, itens raros e contas, que passaram a compor o patrimônio contemporâneo. Discute-se também a tensão entre propriedade e licença de uso e os impactos dos contratos de adesão. Por fim, são apresentados os principais projetos de lei sobre o tema e a criação do inventariante digital pelo STJ. Conclui-se que a sucessão de bens digitais exige atualização normativa e interpretação adequada para garantir segurança jurídica e efetividade ao direito sucessório na era tecnológica.

Palavras-chave: herança digital. jogos eletrônicos. bens virtuais. sucessões. patrimônio digital.

ABSTRACT

This study investigates digital inheritance within Brazilian succession law, emphasizing electronic games as intangible patrimonial assets capable of integrating the hereditary estate. It demonstrates that the Civil Code, the Data Protection Law, and the Internet Civil Framework are insufficient to regulate the transmission of digital assets, allowing platforms to impose restrictive clauses that may conflict with the constitutional right to inheritance. The research examines the categories of digital goods patrimonial, existential, and hybrid?and highlights the economic relevance of game-related assets such as skins, virtual currencies, rare items, and accounts. It also addresses the tension between ownership and licensing, as well as the implications of adhesion contracts. Additionally, the study discusses current legislative proposals and the creation of the digital estate administrator by the Superior Court of Justice. It concludes that digital inheritance requires normative updates and adequate interpretation to ensure legal certainty and the effective application of succession law in the technological context.

Keywords: digital inheritance. electronic games. virtual assets. succession law. digital patrimony.

SUMÁRIO

- 1 Introdução
- 2 A herança digital e o direito sucessório
- 3 A (In)suficiência do Código Civil e de Legislações Correlatas (ex: Marco Civil da Internet, LGPD) para a Herança Digital
- 4 Classificação entre bens existenciais e bens patrimoniais
- 5 Jogos Digitais como Bens Patrimoniais: bens móveis imateriais ou categoria sui generis
- 6 O universo dos jogos digitais (games): histórico, tipos de ativos (moedas virtuais, skins, itens raros, contas)
- 7 A problemática da "propriedade" versus "mera licença de uso" nos jogos digitais
- 8 Projetos de lei em atuação tramitação
- 9 A figura do inventariante digital
- 10 Considerações finais
- 11 Referências

1

1 Introdução

A expansão das tecnologias digitais transformou profundamente a forma como os indivíduos vivem, se relacionam e constituem seu patrimônio. Hoje, grande parte da vida humana ocorre em ambientes virtuais, nos quais são acumulados bens e

conteúdos digitais que variam desde simples interações em redes sociais até criptomoedas, arquivos armazenados em nuvem, contas digitais com valor econômico e itens virtuais de jogos eletrônicos. Estes bens, apesar de intangíveis, passaram a integrar o patrimônio das pessoas, o que exigiu uma reavaliação das categorias clássicas do Direito Civil, especialmente no que tange ao Direito Sucessório. O Código Civil de 2002 foi elaborado em uma época em que essas questões digitais ainda não faziam parte da rotina das pessoas. Assim, não previu a transmissibilidade de bens digitais, tampouco regulou a destinação de contas, arquivos ou ativos cujo acesso depende de credenciais eletrônicas ou está condicionado a normas contratuais de plataformas privadas. A **diferença entre a** legislação tradicional e a sociedade hiperconectada resulta em insegurança jurídica, colocando os herdeiros diante de desafios práticos e jurídicos, como a falta de acesso às contas do falecido, a proteção da privacidade e a falta de uma norma clara. Quando se analisa o universo dos jogos digitais, a situação se torna ainda mais complicada. Esse setor, que gera bilhões de dólares todos os anos, criou bens digitais que possuem valor econômico real, skins, moedas virtuais, itens raros, contas, e se tornou um dos exemplos mais claros de que a riqueza atual vai além do que é tangível. A complexidade de classificar esses itens dentro das categorias civilistas convencionais (bens móveis, imóveis, fungíveis, infungíveis etc.) evidencia a urgência de uma reavaliação do conceito de patrimônio na era digital. Esses bens possuem uma natureza híbrida, mesclando elementos patrimoniais e existenciais, o que os torna uma exceção à dicotomia entre ?propriedade? e ?mera licença de uso?, especialmente considerando os termos contratuais inflexíveis das plataformas que são donas do conteúdo.

Nesse sentido, o presente estudo se propõe a investigar a herança digital e sua relação **com o direito** sucessório brasileiro, focando especialmente nos jogos eletrônicos enquanto bens de caráter patrimonial imaterial. Identificar as lacunas da legislação atual, estudar a classificação dos bens digitais, analisar os efeitos econômicos e jurídicos do patrimônio virtual e fomentar as discussões doutrinárias e

2

jurisprudenciais acerca da transmissibilidade, privacidade e autonomia da vontade no contexto digital.

A presente pesquisa pretende demonstrar que os bens digitais, incluindo ativos de jogos eletrônicos, por analogia, constituem um novo tipo de patrimônio, que possuem relevância econômica exigindo uma atualização do Direito Sucessório. Assim, propõe-se contribuir para o debate sobre a necessidade de adaptação normativa e interpretativa, de modo que o sistema jurídico possa acompanhar a realidade tecnológica e garantir efetividade à sucessão digital no Brasil.

2 A herança digital e o direito sucessório.

O conceito de herança acompanha a própria evolução da civilização humana, sendo um dos institutos mais antigos do Direito. Desde as primeiras organizações sociais, a transmissão **de bens e direitos** após a morte possuía uma função essencial: garantir a continuidade do patrimônio familiar e preservar o nome e a linhagem dos antepassados. Segundo Gonçalves (2020), o direito sucessório surgiu da necessidade de assegurar a perpetuação dos vínculos familiares e do patrimônio dentro do grupo, refletindo a ideia de continuidade da pessoa do falecido.

Wehr (2020, p. 8) observa que historicamente, a herança transmite-se apenas pela linha masculina, o primogênito varão, o que se explicava pela estrutura patriarcal e religiosa das antigas sociedades, nas quais cabia ao filho homem zelar pelos bens e pela memória dos ancestrais.

Esse modelo excludente prevaleceu por séculos até ser superado pelos ideais igualitários trazidos pela Revolução Francesa, que, segundo a autora, "extinguiu o direito do primogênito a herdar sozinho, bem como o privilégio da masculinidade originário no feudalismo" (Wehr, 2020, p. 10).

Foi também nesse contexto que se consolidou o princípio da *saisine*, segundo o qual a posse e a propriedade dos bens são automaticamente transferidas aos herdeiros no momento da morte. Gonçalves (2020) explica que tal princípio surgiu no direito costumeiro francês como forma de evitar o pagamento de tributos feudais, firmando-se na máxima *le mort saisit le vif* "o morto transmite ao vivo a posse e a propriedade dos seus bens". Esse conceito atravessou séculos e influenciou profundamente os sistemas jurídicos europeus e, por consequência, o direito brasileiro. Venosa (2017, p. 57) lembra que o Código Napoleônico de 1804, em seu

art. 724, consagrou esse entendimento ao dispor que **os herdeiros legítimos e o cônjuge sobrevivente** recebem "de pleno direito (*son saisis de plein droit*) **os bens, direitos e** ações do falecido, com a obrigação de cumprir todos os encargos da sucessão".

Durante a Idade Média, o direito sucessório sofreu forte influência do sistema feudal e da Igreja. A transmissão de bens era restrita a determinados grupos sociais, reforçando o poder hereditário e as distinções de classe. A herança era vista como instrumento de perpetuação da nobreza e manutenção do poder familiar. Wehr (2020) destaca que apenas com o Renascimento e o Iluminismo a sucessão passou a ser tratada sob uma ótica mais racional e igualitária, valorizando a vontade individual expressa no testamento e o direito de todos à propriedade.

Com o desenvolvimento do Estado Moderno, o direito sucessório foi progressivamente incorporado aos códigos civis das nações ocidentais, ganhando contornos jurídicos claros. No direito português, o princípio da saisine foi adotado oficialmente pelo Alvará de 9 de novembro de 1754 e reafirmado pelo Assento de 6 de fevereiro de 1786, prevendo a transmissão automática da herança no momento da morte. Essa tradição influenciou diretamente o Código Civil de 1916, cujo art. 1.572 consolidou o direito de herança como mecanismo de continuidade patrimonial e de proteção aos herdeiros necessários. Tartuce (2017) observa que o sistema brasileiro, filiado ao modelo germânico-francês, mantém até hoje a ideia de que a herança se transmite de forma imediata, buscando equilibrar a vontade do de cujus e a proteção da família.

O atual Código Civil de 2002 manteve a estrutura essencial do modelo anterior, reforçando o direito de herança como garantia constitucional (art. 5º, XXX, da Constituição Federal de 1988) e reafirmando o princípio da saisine no art. 1.784, segundo o qual "aberta a sucessão, a herança transmite-se, desde logo, aos herdeiros legítimos e testamentários". Assim, a herança passou a ser compreendida como o conjunto de bens, direitos e obrigações transmissíveis após a morte, que integram o patrimônio jurídico do indivíduo e asseguram a continuidade das relações patrimoniais e familiares.

Com a chegada da era digital, esse conceito tradicional passou a enfrentar novos desafios. O patrimônio contemporâneo deixou de se limitar aos bens físicos, incorporando também ativos digitais como perfis em redes sociais, arquivos virtuais, criptoativos e jogos eletrônicos, que possuem valor econômico e simbólico. Surge,

portanto, a necessidade de repensar o instituto da herança à luz da modernidade, dando origem ao estudo da herança digital, que representa a expansão do direito sucessório para o ambiente virtual.

A palavra "sucessão", em sentido amplo, refere-se ao ato pelo qual uma pessoa assume o lugar de outra, substituindo-a na posse de determinados bens. Porém, no campo do direito, herança é a transmissão dos direitos do falecido. Como resultado, a propriedade dos bens é substituída, passada do falecido para seus sucessores (Gonçalves, 2017, p.12)

Em poucas palavras, sucessão é a transmissão de direitos. A transmissão será entre vivos ou por causa mortis. O objeto do direito sucessório será o ocorrido após a morte, seja ela natural ou presumida. O princípio que fundamenta a sucessão é o do "Saisine", inspirado na revolução francesa, conforme explicado alhures. A transmissão

dos domínios e posse da herança se dá aos **herdeiros legítimos e** testamentários do de cujus, não necessitando da prática de qualquer ato. Entretanto, para a compreensão desses conceitos, possui-se um certo embasamento da continuidade patrimonial e, o respeito à vontade do falecido expressa em testamento, sendo realizada uma divisão justa entre **os demais herdeiros**.

No momento em que ocorre a morte do sujeito declara-se aberta a sucessão, com isso deve ocorrer **a partilha dos bens**. Dessa forma, a lei permite que haja dois tipos de sucessão, quando se dá em virtude da lei, denomina-se sucessão legítima; quando decorre de manifestação de última vontade, expressa em testamento ou codicilo, chama-se sucessão testamentária? (Gonçalves, 2020, p. 42).

Primeiramente, a sucessão é vinculada por duas características: o evento morte e sobrevivência de herdeiro sucessível. Para início, o sucessor há de existir no momento da morte do sucedido. No caso do Brasil, a sucessão predominante é a legítima, ou seja, ocorre quando não há manifestação do de cujus por testamento ou este não abrange a totalidade dos seus bens. No ordenamento jurídico brasileiro, a transmissão entre herdeiros segue a chamada **ordem de vocação hereditária**. Esta é estabelecida pelo art. 1.829 CC. **De acordo com** esse código, há uma sequência de prioridade entre os possíveis herdeiros. A primeira são os descendentes, cônjuges e ascendentes pelo grau sucessivo e proporcional. **Se não houver**, os colaterais perpetuarão a sucessão. O estado é o último a suceder, caso não haja nenhum herdeiro necessário.

5

A referida ordem está preestabelecida **no artigo 1.829 do** diploma civil pátrio, o mesmo artigo busca entregar os bens aos herdeiros mais próximos do falecido, portanto segue a seguinte ordem: **I ? aos descendentes, em concorrência com o cônjuge sobrevivente, salvo se casado este com o falecido no regime da comunhão universal, ou no da separação obrigatória de bens** (art. 1.640, parágrafo único); **ou se, no regime da comunhão parcial, o autor da herança não houver deixado bens particulares;** **II ? aos ascendentes, em concorrência com o cônjuge;** **III ? ao cônjuge sobrevivente;** **V ? aos colaterais.** (BRASIL, 2002, [s.p])

A sucessão testamentária **ocorre quando o** sujeito aponta sua vontade **por meio de um testamento**, especificando **como seus bens**, ou parte deles, devem ser repartidos após a sua morte. Contudo, até no testamento, deve-se respeitar a "legítima", que equivale à parte (meio ou 50%) do patrimônio **aos herdeiros necessários** que são cônjuge, descendentes e ascendentes. Apenas a parte que ultrapassa, chamada de "parte disponível" pode ser objeto de desejo do testador.

Quando o testador cria o direito sucessório através do testamento, não poderá dispor de parte maior que seja 50% (metade). O Brasil adota esse princípio a fim de proteger os herdeiros. Assim, visando os sucessores que estão na lei e dentro dessa categoria há três tipos de herdeiros (descendente, ascendente e cônjuge) afirmando que eles são de além de herdeiros legítimos, herdeiros necessários, onde **a lei garante** que eles receberão metade do patrimônio a ser testado. (Rodrigues, 2018)
Segue a referida: ??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, [s.p])

Diz-se herança o patrimônio ativo e passivo deixado pelo falecido, também denominado acervo, monte hereditário ou espólio, o termo herança engloba uma série de direitos e obrigações do falecido, que, com a chegada da morte, esses direitos e obrigações são repassados aos **seus herdeiros legais** e testamentários, ou seja, seus herdeiros, que sempre cumprem a lei. Por outro lado, a rigor, são bens, ativos e passivos transferidos do falecido para determinadas pessoas, mas não estão devidamente classificados quanto ao tipo de bem e valor econômico (LÔBO, 2016, p.12).

6

Com a ascensão dos bens digitais, a função social da herança adquire nova dimensão. A herança digital não apenas assegura a transmissão de valores econômicos, mas também preserva a identidade digital e o legado cultural e afetivo do falecido. Contudo, a ausência de normas específicas tem transferido às plataformas digitais o controle quase total sobre o destino dos conteúdos, o que pode violar direitos fundamentais dos herdeiros, especialmente o direito à memória e à continuidade do patrimônio familiar.

Conforme explica Gonçalves (2017), a herança compreende todo o conjunto **de bens e** obrigações deixados pelo falecido, englobando tanto o patrimônio ativo, como os bens e créditos, quanto o passivo, representado por suas dívidas e deveres transmissíveis aos sucessores. Assim, o patrimônio digital também deve ser considerado parte integrante do espólio, abrangendo dados, perfis e conteúdos armazenados em plataformas virtuais.

A herança digital pode ser entendida como um legado de dados intangíveis,

imateriais e incorpóreos produzidos durante a existência do falecido no meio digital. Os bens digitais materiais, de valor econômico, integram o patrimônio sucessório conforme o art. 1.791 do Código Civil. Já os bens imateriais, de valor afetivo, apresentam maior complexidade jurídica, pois embora sejam disputados pelos herdeiros, não possuem valor financeiro direto e, portanto, desafiam a aplicação do direito sucessório tradicional.

No Brasil, tanto o testamento quanto o codicilo permitem ao indivíduo expressar sua vontade sobre o destino de seus bens, inclusive digitais. O testamento, regulado pelos arts. 1.862 a 1.880 do Código Civil, é o instrumento mais formal e abrangente, permitindo dispor sobre a totalidade ou parte do patrimônio. O codicilo, por sua vez, previsto nos arts. 1.881 a 1.885, é um meio simplificado, geralmente destinado a disposições de menor valor.

O Enunciado 687 da IX Jornada de Direito Civil (CJF, 2022) reforça essa interpretação ao afirmar que o patrimônio digital pode integrar o espólio de bens na sucessão legítima do titular falecido, admitindo-se, ainda, sua disposição na forma testamentária ou por codicilo?. Esse entendimento concretiza a função social da herança digital, permitindo que os bens virtuais cumpram sua finalidade social e econômica, garantindo a continuidade patrimonial e o respeito à vontade do falecido. A herança, como direito fundamental, está assegurada no art. 5º, XXX, da

7

Constituição Federal, e no art. 1.784 do Código Civil, segundo o qual aberta a sucessão, a herança transmite-se, desde logo, aos herdeiros legítimos e testamentários?. Assim, a função social da herança digital consiste em assegurar que o patrimônio virtual, ao ser transmitido, promova o equilíbrio familiar, preserve a memória e garanta a efetividade dos direitos patrimoniais e existenciais dos herdeiros. Nesse contexto, é imperativo que o direito sucessório contemporâneo avance para incluir mecanismos e instrumentos que permitam identificar e gerir os bens virtuais do falecido de forma segura, preservando sua privacidade e garantindo aos herdeiros o acesso legítimo a esses ativos. Essa adaptação é essencial para que a herança, enquanto instituto jurídico e social, mantenha sua função de proteger e perpetuar o patrimônio humano, mesmo no universo digital.

Compreende-se que a herança digital, ao incorporar valores econômicos, afetivos e simbólicos, amplia o alcance do direito sucessório e reforça a necessidade de uma interpretação moderna da função social da herança. Essa perspectiva torna-se ainda mais relevante quando se considera que, no ambiente virtual, os jogos digitais despontam como bens de expressivo valor patrimonial e cultural, cuja natureza jurídica e enquadramento como bens móveis e incorpóreos suscitam novos desafios ao Direito Civil contemporâneo.

3 (In)suficiência do Código Civil e de Legislações Correlatas (ex: Marco Civil da Internet, LGPD) para a Herança Digital

A evolução das tecnologias digitais e a incorporação de bens intangíveis ao patrimônio expuseram lacunas no ordenamento brasileiro, sobretudo quanto à sucessão de bens digitais. Elaborado antes da consolidação da sociedade da informação, o Código Civil de 2002 não previu a transmissibilidade de ativos virtuais (contas, perfis, arquivos eletrônicos, criptomoedas e jogos), o que gera insegurança jurídica e dificulta a aplicação das regras sucessórias clássicas.

Conforme Mourão (2023), as regras de sucessão brasileiras foram criadas em uma época em que a doutrina e as decisões judiciais ainda não haviam abordado as particularidades dos bens digitais. A autora esclarece que, por essa razão, o legislador civil não incluiu as novas categorias de patrimônio que emergiram no meio digital, sendo necessária uma nova interpretação do **direito sucessório para** que os bens digitais sejam reconhecidos juridicamente como integrantes da herança.

8

De acordo com o artigo 1.784 do Código Civil, em conformidade com o princípio da saisine, **a herança é** transmitida de forma automática aos herdeiros, sejam eles legítimos ou testamentários. No entanto, Mourão (2023) indica que essa previsão é insuficiente considerando as particularidades dos bens digitais, já que plataformas e provedores estabelecem regras próprias que frequentemente bloqueiam ou eliminam contas em caso de **falecimento do titular**. Portanto, a transmissão imediata prevista em lei não é uma certeza, já que o acesso aos bens digitais exige credenciais eletrônicas e a autorização das empresas e plataformas que administram esses serviços.

Com relação às legislações complementares, Mourão (2023) observa que nem o Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2014) nem a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº 13.709/2018) mencionam a sucessão digital. O Marco Civil se limita a estabelecer princípios e garantias sobre privacidade e uso da internet, sem abordar o que acontece com bens e dados digitais após a morte do usuário. Ainda que a LGPD tenha avançado na proteção da privacidade e no tratamento de dados, não há dispositivos que tratam do assunto em relação a pessoas falecidas.

Mourão também faz uma comparação entre o cenário Brasileiro e o Europeu, ressaltando que o Regulamento Europeu de Proteção de Dados (GDPR) permite que os Estados-Membros estabeleçam regras específicas sobre dados post mortem, o que não está previsto na LGPD. **De acordo com** a autora, essa falta de previsão coloca os **herdeiros em uma** posição de fragilidade, sem orientações definidas sobre como acessar e administrar as informações digitais do falecido.

De forma similar, Albuquerque e Dantas (2025) apontam que a falta de uma

regulamentação apropriada tem trazido vários problemas para que a herança digital receba um tratamento jurídico adequado. Apesar de o ordenamento jurídico brasileiro contar com legislações atuais sobre proteção de dados e a internet, essas legislações não se integram ao direito sucessório, o que torna impossível o reconhecimento oficial dos bens digitais como patrimônio que pode ser transmitido. Os autores sustentam que a falta de regulamentação gera conflitos entre o direito à privacidade, a intenção do falecido e o direito sucessório dos herdeiros.

Um exemplo é o PL nº 1.689/2021, que sugere que o Código Civil seja alterado para estabelecer regras sobre o tratamento de bens digitais de pessoas falecidas e que as plataformas digitais passem a ter obrigações em relação à gestão das contas de usuários mortos.

9

Albuquerque e Dantas (2025) indicam que a iniciativa de fixar regras para perfis de pessoas falecidas representa um progresso no debate, mas ainda carecem de um amadurecimento jurídico e de uma análise de compatibilidade com o sistema sucessório vigente. Enquanto essas transformações não se materializam, o que se tem é um quadro de incertezas e normas fragmentadas.

Por conseguinte, conclui-se que o ordenamento jurídico brasileiro é deficiente em regulamentar a herança digital. O Código Civil limita-se aos bens tangíveis, o Marco Civil e a LGPD dizem respeito unicamente à proteção de dados e à privacidade durante a vida, e os projetos de lei ainda não foram integrados ao sistema legal. Portanto conclui-se que é imprescindível que o legislador se mobilize para regulamentar a sucessão de bens digitais, proporcionando segurança jurídica, respeito à vontade do falecido e proteção tanto patrimonial quanto moral aos herdeiros, garantindo o Direito fundamental à herança.

4 Classificação entre bens existenciais e bens patrimoniais

Para entender a herança digital e suas implicações no direito sucessório, é crucial fazer a distinção entre bens existenciais e bens patrimoniais. De forma originária, o **Código Civil brasileiro** organizou o patrimônio a partir de uma visão essencialmente econômica, atrelando-o aos **bens e direitos** que se manifestam financeiramente. No entanto, à medida que avançamos na era digital, ficou claro **que o patrimônio** humano também inclui bens imateriais que são existenciais, ou seja, que não possuem valor econômico direto, mas que possuem uma significativa importância afetiva, identitária e simbólica.

Segundo Layla Oliveira (2020), a sucessão de bens digitais exige uma releitura do direito sucessório tradicional, visto que tais bens, embora reais no plano jurídico, não são palpáveis. A autora aponta que é preciso classificá-los **de acordo com** sua

essência: alguns têm valor econômico e são transmissíveis, enquanto outros estão vinculados à esfera pessoal e afetiva do titular, sendo intransmissíveis. Em linha semelhante, Massena (2023) observa que os bens digitais podem ter tanto valor patrimonial como é o caso de moedas virtuais, itens adquiridos em jogos eletrônicos ou créditos em plataformas quanto valor existencial ou afetivo, como fotos, mensagens e perfis em redes sociais.

Os bens patrimoniais são aqueles que possuem, mesmo em meio digital, um
10

valor econômico quantificável. Criptomoedas, créditos eletrônicos, contas monetizadas em plataformas digitais, ativos de jogos eletrônicos e até mesmo domínios e canais digitais estão incluídos nesta definição. Todos esses bens têm valor econômico, ou seja, podem ser avaliados, transferidos e vendidos da mesma forma que qualquer outro bem que faça parte do espólio do falecido.

Os bens existenciais referem-se à esfera imaterial e afetiva da personalidade humana, espelhando valores, memórias e identidades formadas ao longo da vida. São casos os perfis de redes sociais, conversas particulares, fotos, vídeos caseiros e todo o material que revela a vida pessoal ou emocional do indivíduo. Embora esses bens estejam guardados em plataformas digitais, não têm caráter econômico, mas sim a continuidade simbólica da pessoa e a manutenção de sua lembrança.

Conclui-se pelo exposto que os bens digitais se dividem em dois grupos distintos, os patrimoniais, que possuem valor econômico e podem integrar o acervo hereditário, e os existenciais, que se relacionam à intimidade e à memória do falecido. A diferenciação entre bens existenciais e patrimoniais mostra que o mundo digital abriga tanto itens que possuem valor afetivo ou simbólico quanto ativos que têm relevância econômica mensurável. Nesse sentido, os jogos eletrônicos aparecem como um dos casos mais intrincados e provocativos dentro desse novo cenário jurídico. Neles, se entrelaçam questões existenciais relativas à identidade, memória e à autoexpressão do jogador, e questões patrimoniais, no sentido dos investimentos, da compra de bens virtuais e da valorização econômica das contas.

Dessa forma, a caracterização dos jogos eletrônicos enquanto bens patrimoniais se mostra necessária para entender como o Direito pode categorizar esses novos ativos, que, apesar de intangíveis, podem vir a possuir uma natureza econômica real e passível de incorporação ao patrimônio do titular.

5 Jogos Digitais como Bens Patrimoniais: bens móveis imateriais ou categoria sui generis

Conforme o [artigo 79 do Código Civil](#), um bem é considerado imóvel quando sua remoção acarretaria prejuízos à sua estrutura, valor ou função, fazendo com que

ele perdesse, total ou parcialmente, sua valorização (BRASIL, 2002). Por sua vez, o artigo 82 classifica como bens móveis aqueles que, por força própria ou externa, podem ser deslocados sem que haja alteração em sua substância ou em sua

11

finalidade econômico-social (BRASIL, 2002).

No entanto, os jogos digitais não se encaixam perfeitamente nessa classificação tradicional, pois possuem características que oscilam entre o material e o imaterial. Há momentos em que se podem classificar como bens móveis, como quando o usuário compra um jogo físico, como por exemplo a mídia física, e acessa por vários aparelhos conectados à sua conta digital.

Entretanto, quando o jogo está atrelado a um console específico, impossibilitando sua transferência para outro, ele deixa de ser móvel, tornando-se, em termos de conceito, algo muito próximo da imobilidade característica dos bens imóveis.

Os jogos eletrônicos podem ser lançados de duas maneiras principais: através de mídias físicas ou digitais. No formato físico, o jogo é comprado de forma material seja em cartucho, CD ou DVD e pode ser transferido ou vendido sem restrições.

No ambiente digital, se tratando de jogos online, os usuários acessam o jogo **por meio de** uma licença que está atrelada à conta digital do usuário.

Esse ponto é fundamental: o jogo físico é considerado um bem material, enquanto o digital é um bem imaterial, com um caráter limitado e subordinado às condições estabelecidas pelo fornecedor. Diante dessas particularidades os jogos eletrônicos podem ser considerados como bens digitais de natureza híbrida, integrando uma categoria especial ou *sui generis*.

6 O universo dos jogos digitais (games): histórico, tipos de ativos
(moedas virtuais, skins, itens raros, contas)

O mundo dos games é um dos grandes fenômenos culturais e econômicos do século XXI. Dois processos notáveis marcam essa trajetória: por um lado, o avanço tecnológico, que transforma a forma como jogamos, e, por outro, a evolução das dinâmicas sociais que moldam a experiência do jogo. Desde os primeiros títulos eletrônicos criados nas décadas de 70 e 80 como Pong, Pac-Man e Space Invaders até os modernos jogos de realidade aumentada e as plataformas online interativas, testemunhamos um incessante aprimoramento tanto tecnológico quanto social. Com esse crescimento, os jogos passaram de simples diversão a ambientes econômicos e sociais, com relevância patrimonial e jurídica.

12

O crescimento da indústria dos jogos digitais consolidou esse setor como um dos mais lucrativos do mundo, superando inclusive a música e o cinema em termos de receita. Essa relevância econômica despertou o interesse do Direito para compreender a natureza jurídica dos bens adquiridos e acumulados dentro dos jogos eletrônicos, especialmente no contexto da herança digital. Segundo relatório da Dentsu (2024), a indústria global de jogos atingiu aproximadamente US\$ 184 bilhões, ultrapassando a soma das receitas das indústrias da música (US\$ 28,6 bilhões) e do cinema (US\$ 33,9 bilhões), demonstrando a força econômica e cultural do setor (DENTSU, 2024).

As empresas de jogos, a fim de prolongar a vida útil de seus produtos bem como a lealdade dos jogadores, implementaram sistemas de mercado interno nas próprias plataformas dos seus jogos. Esses sistemas possibilitam que os jogadores façam transações financeiras dentro do game, comprando ou trocando itens virtuais com o uso de moedas digitais próprias, itens cosméticos e outras vantagens que elevam o valor de suas contas e modificam suas experiências dentro do mundo virtual. Com o crescimento da indústria dos jogos, o sistema de compras dentro do jogo tornou-se comum. Esse modelo, que primeiramente era mais frequente em jogos para celulares (mobile games), começou a ser adotado de forma generalizada em jogos de console e PC. A monetização interna pode acontecer de várias maneiras: venda de itens estéticos (skins), loot boxes (caixas de prêmios aleatórias) ou ainda **por meio de** pay to win onde o jogador paga para ganhar vantagens direta no jogo. Esses itens virtuais podem acumular valor econômico por várias razões: raridade, popularidade e demanda do mercado. Em alguns jogos, a escassez programada de certos itens, aliada ao desejo dos jogadores de possuí-los, cria um mercado secundário no qual os preços podem ser altamente inflacionados. Essas transações internas agregam valor ao jogo como um todo e criam uma ?economia de dentro do jogo?, na qual itens intangíveis adquirem valor monetário real. Isso transforma os jogos digitais em ativos não apenas de consumo, mas também de investimento, ampliando a relevância econômica do setor e trazendo novos desafios para a regulamentação e proteção de bens digitais. Em alguns casos, itens exclusivos são disponibilizados apenas em edições limitadas ou em eventos sazonais, o que contribui para aumentar sua atratividade e seu valor de mercado. Os chamados ?jogos Pay to Win? são aqueles que forçam o jogador a adquirir equipamentos, habilidades ou itens que garantem uma vantagem sobre os outros jogadores. Normalmente, o jogo pode ser baixado de forma gratuita (free to play),

13

mas avançar no jogo requer investimentos financeiros. Aqueles que gastam mais dinheiro progredem mais rapidamente, tornando seus personagens mais fortes ou obtendo recursos que não estão disponíveis para outros jogadores.

As loot boxes, que funcionam de forma análoga a uma loteria, são outro método frequente de monetização. O jogador paga para abrir uma caixa virtual e recebe recompensas aleatórias, que podem ser comuns ou muito raras.

Os itens cosméticos, chamados skins, são como roupas, armas personalizadas e aparências de personagens que não alteram o desempenho do jogo, mas aumentam o valor simbólico e econômico do perfil do jogador.

Um exemplo é o Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), desenvolvido pela Valve dentro da plataforma Steam. No jogo, os jogadores têm a possibilidade de adquirir "skins", que alteram a aparência de armas, facas ou personagens. Esses itens podem ser adquiridos de outros jogadores ou ganhos em loot boxes. O preço das skins muda de acordo com a escassez programada, a raridade, a estética e o estado de conservação, classificado em categorias como Nova de fábrica, Pouco usada ou Veterana de guerra.

Segundo Carbone (2021), o mercado virtual de Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) é extremamente lucrativo, com negociações que podem atingir valores milionários. Um exemplo emblemático é a skin "Karambit Case Hardened", avaliada em cerca de R\$ 6,2 milhões, considerada a mais cara do mundo e símbolo da valorização econômica dos bens digitais no universo dos jogos eletrônicos.

Não sendo único, não é raro encontrar outros exemplos de transações milionárias envolvendo itens virtuais em jogos eletrônicos, especialmente nos games de grande popularidade e com sistemas de economia interna bem estabelecidos. Jogos como World of Warcraft, FreeFire, DOTA2 e FIFA apresentam suas próprias "lojas" e mercados, onde jogadores podem adquirir, trocar e vender itens que, dependendo da sua raridade e demanda, podem ter valores extremamente altos. Esses ativos são valorizados tanto por sua raridade quanto pelo tempo e habilidade necessários para adquiri-los.

Em todos esses modelos, a característica comum é: a troca de dinheiro real por bens digitais, formando um patrimônio virtual. Por isso, quanto mais um jogador gasta em melhorias, itens ou moedas virtuais, maior o valor econômico de sua conta. Este montante, aliás, é comumente empregado em transações e revendas entre jogadores, reforçando a noção de que esses bens possuem uma real relevância patrimonial.

14

Entretanto, mesmo que esses ativos digitais tenham valor econômico e possam ser vendidos, surge uma importante questão jurídica: ao comprar um item virtual, o

jogador se torna o proprietário ou apenas recebe uma licença de uso restrita imposta pela desenvolvedora? No próximo tópico, essa questão será explorada com mais profundidade, onde se analisará a diferença entre propriedade e simples licença de uso em relação aos bens digitais.

7 A problemática da "propriedade" versus "mera licença de uso" nos jogos digitais

A relação jurídica que envolve os bens digitais, especialmente no que diz respeito aos jogos eletrônicos e seus conteúdos, oscila entre a tradicional noção de propriedade e a licença de uso. Apesar da crença do consumidor de que está comprando um jogo, o que se estabelece é, em regra, uma relação contratual de licenciamento, que concede ao usuário apenas um direito pessoal e limitado de acesso.

Essas licenças estabelecem que o usuário não detém, de fato, a propriedade do conteúdo, mas apenas um direito de acesso e utilização que pode ser revogado ou alterado conforme os termos do contrato. Para herdeiros, isso cria um desafio específico: o que é transferível em um contrato de licença é geralmente restrito, pois muitos acordos de uso deixam claro que os direitos são intransferíveis ou cessam com a morte do titular da conta. Esse arranjo limita o direito de sucessão em bens digitais, criando uma situação em que o bem, embora tenha valor econômico ou afetivo, não é transmitido integralmente como outros bens patrimoniais.

Do ponto de vista civil, o usuário não detém a propriedade do jogo (software), uma vez que o controle jurídico sobre a obra permanece com o desenvolvedor ou com a plataforma que o distribui. No entanto, as próprias plataformas conferem poderes de disposição sobre certos bens digitais internos, como skins, moedas virtuais e outros itens comercializáveis, estabelecendo uma esfera patrimonial funcional. Mesmo sem o pleno domínio do software, conforme previsto no art. 1.228 do CC, os bens que o sistema admite negociar têm um valor econômico que pode ser medido.

Essa propriedade funcional, limitada por regras técnicas e contratuais, tensiona o eixo propriedade x licença ao revelar que o usuário, apesar de não deter propriedade formal, exerce faculdades econômicas típicas da propriedade, como uso,

15
gozo e, em alguns casos, disposição, apesar da mesma ser caracterizada como controlada.

Muitas vezes estes termos de serviço criados pelas empresas, com a alegação de proteger a privacidade, são obstáculos para acesso à herança, pois acabam cometendo abusos, como a fixação de

cláusulas proibitivas de sucessão de conteúdo objeto da contratação (COSTA FILHO, 2016).

Na esfera digital, o usuário dificilmente se torna o proprietário total de um conteúdo seja um jogo, um software ou uma música e, em vez disso, obtém uma licença de uso sujeita a condições contratuais e técnicas que são impostas de forma unilateral pelas plataformas fornecedoras. Dessa forma, o desafio legal é harmonizar a realidade patrimonial dos ativos digitais com as barreiras impostas pelos contratos privados, que muitas vezes se sobrepõem à legislação civil.

Como os termos de serviços são na maioria das vezes contratos de adesão, o usuário não pode nem questionar sobre o teor, sendo obrigado a se submeter as regras previamente estabelecidas. Aproveitando-se do vácuo legal existente, estas cláusulas geralmente são desfavoráveis aos usuários. Outrossim, evoque-se que há nulidade de cláusulas que impliquem em renúncia antecipada de direitos, conforme o art. 424 do [Código Civil](#) e também que regulem herança de pessoa viva conforme o art. 426 do mesmo diploma legal (BRASIL, 2002).

Na plataforma Steam, o Steam Subscriber Agreement (Acordo de Subscrição Steam) é categórico ao afirmar que os conteúdos são ?licenciados, e não vendidos? (Seção 2.A). O usuário, portanto, não adquire a propriedade, mas apenas uma licença de uso pessoal e não comercial.

Contudo a mesma vem a permitir um mercado interno oficial, o Steam Community Market, que autoriza transações de itens virtuais entre usuários (Seção 3.D). Assim, embora a conta e os jogos permaneçam intransferíveis, há circulação econômica interna de bens digitais que podem atingir valores expressivos.

Essa particularidade faz da Steam um modelo híbrido: o conteúdo continua licenciado, mas os itens virtuais adquirem valor econômico e liquidez controlada, aproximando-se de bens patrimoniais. Nessa perspectiva, o usuário exerce uma propriedade funcional, limitada por condições técnicas e contratuais, mas suficiente para conferir relevância econômica e jurídica aos ativos digitais.

A PlayStation Store adota a mesma postura no tocante a licença de uso.

16

Conforme o item 8.4 de seu contrato, o usuário não é proprietário dos conteúdos adquiridos, mas apenas detentor de uma licença pessoal, intransferível e de uso privado: ?Quando você compra Conteúdo da PlayStation Store, você compra uma licença pessoal de uso desse conteúdo para uso privado e não comercial. Essa licença não é transferível, a menos que suas leis locais aplicáveis afirmem que deva ser. Isto significa que você pode usar um Produto nas formas descritas na licença, mas não é proprietário dele.? (Sony Interactive Entertainment, 2025, item 8.4)

Adicionalmente, o item 8.13 reforça que os itens virtuais não possuem valor real

fora do jogo e não podem ser vendidos, transferidos ou trocados por dinheiro: ??É proibida qualquer tentativa de obter itens virtuais fora do jogo ou aplicativo aplicável, ou fora da PlayStation Store. [...] Os Itens virtuais não têm valor ou aplicação fora do jogo ou da PlayStation Store e não podem ser vendidos, transferidos ou trocados por dinheiro ou itens de valor real.? (Sony Interactive Entertainment, 2025, item 8.13) Com isso, a Sony estabelece um regime de propriedade restrita e dependente da conta, vinculando o acesso à manutenção da conta PSN ativa (item 8.1). Caso a conta seja encerrada, o usuário perde o direito de acesso ao conteúdo, evidenciando a fragilidade jurídica da titularidade digital.

Já a Xbox Store, ?Todos os Produtos Digitais são licenciados, não vendidos. [...] Exceto como permitido abaixo, você não pode transferir nem revender licenças para nenhum Produto Digital.?(Microsoft, 2025, Regras Gerais). Os produtos digitais são destinados exclusivamente ao uso pessoal e não comercial, e o acesso é condicionado ao cumprimento das regras contratuais.

A análise comparativa demonstra que as três empresas Valve, Sony e Microsoft estão alinhadas na implementação de um modelo contratual que nega ao consumidor a plena titularidade, trocando a noção de compra por uma concessão de licenciamento condicional e precário. Do ponto de vista civil, isso implica que o usuário não tem a posse do bem, mas apenas direitos obrigacionais que decorrem de um contrato de adesão.

A restrição da transmissibilidade das contas digitais está entre os principais obstáculos para que bens virtuais, especialmente jogos eletrônicos e recursos adquiridos em plataformas, sejam tratados como herança. Na maioria dos contratos, cláusulas de inalienabilidade impedem que o proprietário da conta e, conseqüentemente, os herdeiros cedam a conta a terceiros, seja por venda, doação ou sucessão.

17

Essas limitações fundamentam-se em interesses comerciais das plataformas, que preferem que o uso dos bens digitais permaneça restrito ao usuário inicial para evitar revendas e manutenções de contas inativas. Isso é particularmente visível em plataformas de jogos, onde as contas não podem ser passadas para outros, e o falecimento do dono normalmente resulta na extinção do acesso.

Na prática, é nítido que existem valores patrimoniais concretos atrelados às contas e itens virtuais, o que possibilita debater uma propriedade funcional, limitada por normas privadas, mas com relevância econômica. Sendo então necessário reconsiderar os conceitos de patrimônio, transmissibilidade e sucessão, uma vez que não se herda um bem, mas sim posições contratuais ou créditos digitais.

De acordo com Barreto e Nery Neto, as plataformas digitais costumam impor termos de uso que impedem a transferência das contas e conteúdos após a morte do

usuário, criando entraves relevantes para a sucessão desses bens. No entanto, tais limitações contratuais não podem prevalecer sobre o direito constitucional à herança, razão pela qual cabe ao Judiciário assegurar que as políticas privadas estejam em conformidade com o ordenamento jurídico. Assim, cláusulas que restrinjam a transmissão de bens digitais devem ser consideradas inválidas, por violarem a garantia sucessória prevista na Constituição Federal (BARRETO; NERY NETO, 2015).

Nos contratos de jogos digitais, por exemplo, os herdeiros poderiam reivindicar o direito de acesso ao inventário do usuário, especialmente em jogos onde o jogador acumula ativos virtuais com valor monetário significativo. No entanto, o cumprimento desse direito encontra barreiras nas condições impostas pelas próprias plataformas e **na ausência de** previsão legal.

Diante disso, os projetos de lei apresentados sobre herança digital buscam estabelecer um equilíbrio entre o direito sucessório e a autonomia contratual das plataformas, permitindo que herdeiros tenham acesso a bens digitais que por analogia permitiria o acesso aos jogos do sucedido. Portanto, a regulamentação com normas claras e específicas é fundamental, de modo a garantir que os herdeiros não sejam privados de bens que seriam seus por direito, é imperioso enfrentar a lacuna que atualmente favorece a intransmissibilidade.

Assim, a tensão entre propriedade e licença deixa de ser meramente técnica e passa a assumir contornos econômicos e sucessórios, revelando um novo tipo de ativo: o bem digital funcionalmente patrimonializável, cuja natureza híbrida e sui
18

generis desafia as categorias tradicionais do Direito Civil contemporâneo.

8 Projetos de lei em atuação tramitação

A nítida ausência de regulamentação sobre a sucessão de bens digitais na legislação brasileira tem levado à projetos de leis que visam preencher essas lacunas e garantir mais segurança jurídica **para os herdeiros e** os titulares desses **bens**. **Entre os** projetos que estão sendo discutidos, há aqueles que buscam atualizar o Código Civil para incluir a realidade do patrimônio digital, que se torna cada vez mais relevante no dia a dia.

O PL 6.468/2019, de autoria do Senador Jorginho Mello (PL?SC), busca alterar o **artigo 1.788 do Código Civil** para estabelecer que todo conteúdo digital do falecido seja automaticamente transmitido aos herdeiros, configurando uma espécie de saisine digital. O projeto parte do reconhecimento de que o conteúdo digital incluindo contas, arquivos, mídias e dados armazenados possui tanto valor afetivo quanto patrimonial, devendo integrar o acervo sucessório sem depender das políticas unilaterais das

plataformas digitais. Sua lógica é conferir o mesmo tratamento jurídico aos bens digitais que aos demais bens integrantes do patrimônio tradicional, garantindo aos herdeiros acesso e possibilidade de administração desses ativos.

O PL 5.820/2019, de autoria do Deputado Elias Vaz (PSB-GO), propõe a alteração do [artigo 1.881 do Código Civil](#), permitindo que o usuário disponha de bens digitais [por meio de](#) codicilo em vídeo, sem a necessidade de testemunhas e limitado a até 10% do patrimônio total. Tal procedimento representa uma importante inovação procedimental, pois reconhece que grande parte dos ativos digitais não é contemplada nos testamentos tradicionais. O codicilo em vídeo, por sua simplicidade e acessibilidade, permitiria ao titular designar de maneira rápida e eficaz o destino de bens digitais como contas, arquivos, criptomoedas e itens virtuais, suprimindo a omissão quanto ao patrimônio digital nos instrumentos sucessórios clássicos.

O mais abrangente entre os projetos é o PL nº 4/2025, que apresenta uma abordagem sistemática e moderna para o tratamento sucessório dos bens digitais. O texto distingue expressamente três categorias:

- a) bens digitais patrimoniais, relacionados ao lucro e à livre iniciativa (como criptomoedas, créditos e itens negociáveis em jogos);
 - b) bens digitais existenciais, que representam projeções dos direitos da
- 19

personalidade (redes sociais, mensagens, arquivos íntimos);

- c) bens digitais híbridos, que combinam elementos patrimoniais e existenciais.

O PL em questão vem a determinar que apenas os bens patrimoniais, bem como a parte patrimonial dos bens híbridos, são transmitidos de forma automática, pela sucessão legítima. Os bens digitais existenciais e os aspectos pessoais dos híbridos só podem ser transferidos por testamento, desde que respeitada a dignidade da pessoa humana e os direitos da personalidade, reconhecendo a complexidade do patrimônio digital e a busca por equilíbrio entre o [direito à herança](#) e a proteção da intimidade do de cujus.

Para Vieira e Teodoro (2024) a legislação brasileira tende a englobar uma sociedade cada vez mais virtual, com isso surgem os desafios jurídicos em relação à herança digital, fica evidente e notório a composição dos operadores de direito em promoverem a adequada proteção de seus respectivos meios digitais, buscando propostas afim de evitar as lacunas significativas de conflitos e incertezas, causadas pela ausência dessa regulamentação específica.

Verifica-se que os projetos legislativos representam um avanço significativo rumo à positivação da herança digital, mas ainda se encontram em fase embrionária e sujeitos a alterações. A realidade dos inventários, entretanto, demanda soluções imediatas e tecnicamente adequadas, o que levou o STJ a reconhecer e estruturar a função do inventariante digital como mecanismo capaz de lidar com as

particularidades do patrimônio virtual. Com isso, o próximo tópico abordará essa importante inovação jurisprudencial e seu impacto no processo sucessório brasileiro.

9 A figura do inventariante digital

O inventário é o processo utilizado para identificar, avaliar e dividir **entre os herdeiros** os bens deixados pelo falecido, garantindo que a herança seja distribuída de forma justa, conforme a legislação ou o testamento. É função do inventariante, conforme o artigo 618 do CPC, representar o espólio, administrar os bens, prestar contas e dar andamento ao inventário até a partilha final.

Contudo, diante do crescimento do patrimônio digital que envolve contas online, criptomoedas, arquivos na nuvem, perfis em redes sociais e itens de jogos eletrônicos, o inventário clássico já não é suficiente para atender às novas necessidades da era digital.

20

O inventário é obrigatório, mesmo que o falecido nada tenha deixado, sendo nesses casos chamado de **inventário negativo**. Até o final do procedimento do inventário, o mesmo ainda é indivisível, sendo de necessidade de autorização judicial para venda de bens que o façam parte.

O período da abertura do inventário se dá em dois meses após a **abertura da sucessão**. O inventário deve ser realizado no lugar último da residência do falecido, podendo sua modalidade ser judicial ou administrativa.

O processo para a abertura do inventário judicial pode ser requerido por qualquer pessoa que apresente interesse legítimo em iniciar o processo. No entanto, o Ministério Público, a Fazenda Pública, o próprio Juízo ou os credores, contando que o mesmo não tenha recebido os montantes devidos pelos falecidos ou em mãos dos herdeiros, podem dar início a ele, estamos falando do inventário judicial. Este se faz necessário em caso de: desacordo **entre os herdeiros**, herdeiros incapazes ou menores, testamento deixado pelo falecido, exceto nos casos em que o juiz permite a realização do inventário extrajudicial.

O inventário extrajudicial, por outro lado, é realizado em cartório, de forma mais ágil e simplificada, e está previsto na Lei 11.441/2007. Essa modalidade de inventário é permitida desde que sejam atendidos alguns requisitos: Concordância **de todos os herdeiros** quanto à **partilha dos bens**; **Ausência de herdeiros** incapazes ou menores de idade; Inexistência de testamento, a menos que o juiz autorize o procedimento extrajudicial para o caso específico. Para que o inventário extrajudicial ocorra, é necessário que todos os herdeiros estejam assistidos por um advogado. O acordo **entre os herdeiros** é registrado em escritura pública, e, uma vez lavrada a escritura, a **partilha dos bens** é válida. (BRASIL, 2007)

O processo de inventário de bens digitais e virtuais é um procedimento complicado, já que existem desafios consideráveis em acessá-los e identificá-los após a morte do titular. Especialmente quando as senhas para acessar a conta e as informações são desconhecidas para os herdeiros. Além disso, a privacidade e a segurança dos dados pessoais nos bens armazenados digitalmente, bem como nas contas de e-mail e nas redes sociais, são um ponto de atenção, uma vez que conferem informações do usuário que podem ser sensíveis.

Para minimizar esses desafios, algumas medidas preventivas são recomendáveis. A criação de um inventário digital que documente detalhadamente os bens virtuais, incluindo logins e senhas, facilita o processo sucessório. Além disso, a

nomeação de um inventariante digital de confiança permite que os bens sejam administrados e distribuídos de acordo com os desejos do falecido. É igualmente importante registrar diretrizes específicas em um testamento ou documento complementar, indicando claramente o destino desses bens digitais e assegurando a execução da vontade do titular.

Quanto ao ponto de vista legal, um inventário digital pode exigir uma autorização judicial para acessar certos pertences, especialmente quando os provedores de serviços não colaboram.

Devido a essa peculiaridade, tivemos a recente jurisprudência do Superior Tribunal de Justiça no julgamento do Recurso Especial nº 2124424/SP (Rel. Min. Nancy Andrighi, j. 09/09/2025) em que, através de incidente processual, permitiu a criação do inventariante digital, ou seja, aquele que fará a identificação e avaliação dos bens digitais deixado pelo de cujus com auxílio de um profissional especializado, onde tais bens serão apensados ao inventário principal.

A decisão do STJ ressalta mais uma vez o vácuo legislativo que o ordenamento brasileiro possui em matéria de herança digital, se faz então um paralelo analógico e integrativo do tema, buscando equilibrar dois direitos fundamentais: o direito dos herdeiros à transmissão integral do patrimônio do falecido; de outro, a proteção à intimidade e aos direitos da personalidade do de cujus e de terceiros.

Contudo, conforme a própria decisão: Por outro lado, nem todos os bens digitais poderão ser transmitidos: o limite é o respeito à intimidade e à vida privada do falecido e de terceiros. Com efeito, bens digitais que possam ferir os direitos da personalidade não poderão ser entregues aos herdeiros. Como se vê, a alteração provocada pela era digital é tão profunda que afetou, inclusive, o vetusto princípio da Saisine.(BRASIL, 2025, p. 9)

O papel do inventariante digital não é o mesmo que o do inventariante tradicional, conforme descrito no artigo 617 do CPC. O primeiro exerce a representação do espólio frente a terceiros e administra o patrimônio, enquanto o

segundo tem uma natureza técnica, servindo como auxiliar do juízo e oferecendo serviços especializados, muito se assemelhando a figura do perito judicial, visto que precisa ser técnico e precisará emitir relatório sobre os bens digitais encontrados. É de sua responsabilidade acessar, localizar e informar os bens digitais do falecido, mantendo o sigilo e a confidencialidade das informações, sob pena de responder civil e criminalmente pela quebra do segredo de justiça.

22

E se tratando especificamente de jogos digitais, a atuação do inventariante digital torna-se ainda mais indispensável. Diferentemente de outros bens virtuais mais facilmente identificáveis, como contas de e-mail ou arquivos na nuvem, os ativos provenientes de jogos eletrônicos costumam estar dispersos em diversas plataformas (Steam, PlayStation, Xbox, entre outras). Diante disso, o inventariante digital deve localizar cada uma dessas contas, verificar a existência de jogos adquiridos, moedas virtuais (utilizadas dentro dos jogos), itens cosméticos, entre outros objetos de valorização daquela conta, avaliando a relevância patrimonial de cada um deles. Sem essa atuação técnica, grande parte desse patrimônio tende a ser perdida, pois permanece inacessível ou desconhecida pelos herdeiros.

O valor econômico desses ativos, em muitos casos, vai muito além do simbólico: skins raras, itens exclusivos e moedas negociáveis podem valer verdadeiras fortunas. A volatilidade e a dinâmica própria dessas economias virtuais também exigem do inventariante digital um conhecimento mínimo sobre o funcionamento interno dos jogos, os sistemas de raridade, os mercados secundários e as políticas de compra e venda das plataformas. Não basta apenas reconhecer que um bem existe, é necessário também saber qual é seu valor econômico presente, seu grau de liquidez e as restrições contratuais que podem limitar ou até proibir sua transferência.

O inventariante digital se estabelece como um elemento essencial para a eficiência do processo de sucessão na era digital, trazendo segurança, transparência e inovação à gestão do patrimônio online. A sua função vem a somar à função jurídica do inventariante típico, assegurando os direitos dos herdeiros sem ferir a intimidade e a personalidade do de cujus. Trata-se de uma inovação que, embora tenha surgido pela via jurisprudencial, representa um avanço significativo na adaptação do Direito Sucessório às novas formas de patrimônio.

Ainda que a ausência de previsão legal imponha desafios de interpretação, a jurisprudência vem suprindo essa lacuna com soluções que equilibram tradição e inovação e garantir a sucessão do patrimônio.

10 Conclusão

A evolução da tecnologia alterou de forma significativa a perspectiva jurídica sobre o patrimônio, evidenciando que as categorias tradicionais do Direito Civil são

23

inadequadas para tratar dos bens digitais. O fenômeno da herança digital não é, portanto, uma mera especulação teórica, mas sim um desafio real que famílias, advogados, plataformas digitais e o Poder Judiciário enfrentam cotidianamente. Para tanto, é preciso um esforço de interpretação que una a tradição civilista brasileira e as novas modalidades de existência e circulação de bens que a era digital trouxe, uma vez que não há uma regulamentação específica no ordenamento jurídico nacional. Ao se retomar a questão central que norteou o presente estudo, a herança digital e os jogos eletrônicos enquanto bens potencialmente transmissíveis no contexto do direito sucessório brasileiro, é possível afirmar que a pesquisa aponta na construção de um entendimento jurídico que se alinhe mais com a contemporaneidade tecnológica. Ainda assim, o assunto continua a se desenvolver devido à falta de uma regulamentação específica e ao rápido avanço das relações digitais. A seguir, serão resgatados os objetivos específicos procurando-se identificar os principais dados obtidos capazes de esclarecê-los.

O primeiro objetivo específico, que consistia em posicionar a herança digital no contexto do direito sucessório, foi alcançado ao evidenciar **que o patrimônio** contemporâneo vai além do tangível, englobando bens intangíveis que acompanham a existência digital do sujeito. Esses bens, contas, arquivos, perfis e ativos de jogos, estão, cada vez mais, carregados de valor econômico e simbólico, o que evidencia a urgência de que o Direito os reconheça como sucessíveis.

Quanto ao segundo objetivo, voltado à análise da insuficiência legislativa, verificou-se que o Código Civil, a LGPD e o Marco Civil da Internet não fornecem diretrizes capazes de solucionar, de forma satisfatória, questões como transmissibilidade, acesso por herdeiros e proteção post mortem. A ausência de normas claras tem permitido que plataformas digitais determinem unilateralmente o destino dos bens digitais, o que cria insegurança jurídica e limita o exercício do direito fundamental à herança.

O terceiro objetivo, que buscou distinguir entre bens patrimoniais e existenciais, demonstrou que a herança digital não pode ser considerada uma única categoria homogênea. Os ativos de games eletrônicos apresentam uma natureza híbrida: têm um forte peso identitário, mas também um considerável valor econômico. Essa dualidade enfatiza a necessidade de uma avaliação metódica em cada situação, buscando um equilíbrio entre a privacidade, a vontade do falecido e os direitos dos herdeiros.

24

O quarto objetivo, dedicado à tensão entre propriedade e licença de uso, demonstrou que a aparente propriedade dos jogos digitais é, na prática, limitada pelos contratos de adesão. Apesar disso, muitos desses ativos circulam em mercados internos e externos, valorizam-se e são negociados como verdadeiros bens econômicos. Essa discrepância entre a forma contratual e a realidade econômica evidencia a necessidade de reavaliar os limites impostos pelas plataformas à luz do direito sucessório.

Quando se trata do quinto objetivo, investigar os projetos de lei e o papel do inventariante digital, constatou-se que o legislador tem procurado maneiras de abordar a questão, ainda que de forma cautelosa. Os projetos de lei em questão demonstram progressos significativos, mas ainda são parciais. A jurisprudência, em especial ao reconhecer o inventariante digital pelo STJ, revela a sensibilidade e a capacidade de o Judiciário se adaptar aos desafios **que o patrimônio** virtual apresenta, preenchendo parcialmente a lacuna da norma.

A metodologia adotada, baseada em revisão bibliográfica, teses, dissertações, artigos científicos, análise das principais plataformas de jogos, legislações, decisões judiciais, foi suficiente para atender aos propósitos da pesquisa, mas limitações persistem. A ausência de dados empíricos e de estudos quantitativos sobre o comportamento das plataformas e dos herdeiros após **o falecimento do titular** impossibilita conclusões mais amplas. Futuras pesquisas podem explorar entrevistas com inventariantes, especialistas em tecnologia e herdeiros que enfrentaram conflitos envolvendo bens virtuais.

Conclui-se que os jogos eletrônicos e demais ativos digitais já integram o patrimônio de milhões de pessoas e, por isso, devem ser reconhecidos como bens merecedores de tutela sucessória. O Direito Sucessório não pode permanecer alheio a essa realidade. Impõe-se ao legislador, à doutrina e ao Judiciário a construção de parâmetros claros para garantir a transmissibilidade, a proteção dos direitos da personalidade e o equilíbrio entre autonomia privada e limites contratuais das plataformas.

25

11 Referências

ALBUQUERQUE, Geovana Fernandes; DANTAS, Wellson. A herança digital no direito sucessório no cenário jurídico brasileiro. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, São Paulo, v. 11, n. 4, p. 1429-1440, abr. 2025.

BARRETO, Alessandro Gonçalves; NERY NETO, José Anchieta. *Herança Digital. Direito & TI: debates contemporâneos*. Online, 2015. Disponível em: <http://direitoeti.com.br/site/wpcontent/uploads/2016/03/BARRETOAlessandroGon%C3>

%A7alvesNERYNETOJos%C3%A9Anch%C3%AtaHeran%C3%A7aDigital.pdf.
Acesso em: 29 set. 2021.

BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil.

BRASIL. Código Civil (2002). Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil. Brasília.

BRASIL. Assembleia Legislativa. Projeto de Lei n.º 5.820, de 2019. Dá nova redação ao art. 1.881 da Lei nº 10.406. Disponível em:
<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2228037>
Acesso em: 12 nov. 2025.

BRASIL. Assembleia Legislativa. Projeto de Lei n.º 6.468, de 2019. Altera o art. 1.788 da Lei n.º 10.406. Disponível em:
<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/140239>
Acesso em: 12 nov. 2025.

BRASIL. Câmara dos Deputados. Projeto de Lei n.º 1.689, de 2021. Altera a Lei nº 10.406/2002 para dispor sobre perfis, páginas, contas, publicações e dados pessoais de pessoa falecida, incluindo seu tratamento por testamentos e codicilos. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/2280308>.
Acesso em: 28 nov. 2025.

BRASIL. Assembleia Legislativa. Projeto de Lei n.º 4, de 2025. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2254247&fichaAmigavel=nao> Acesso em: 13 nov. 2025.

BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. Recurso Especial n.º 2.124.424 ? SP (2023/0255109-2). Relatora: Ministra Nancy Andrighi. 3ª Turma. Julgado em 9 set. 2025. DJe 10 out. 2025.

CARBONE, Filipe. CS:GO: skin mais cara do mundo é avaliada em R\$ 6,2 milhões. GloboEsporte, 10 set. 2021. Disponível em:
<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/csgo-skin-mais-cara-do-mundo-e-avaliada-em-r-62-milhoes.ghtml>. Acesso em: 8 nov. 2025.

CONSELHO DA JUSTIÇA FEDERAL (CJF). IX Jornada de Direito Civil.

Enunciados, 2022.

COSTA FILHO, Marco Aurélio de Farias. Herança digital: valor patrimonial e sucessão de bens armazenados virtualmente. Revista Jurídica da Seção Judiciária de Pernambuco, 2016. Disponível em: <https://rbdcivil.ibdcivil.org.br/rbdc/article/view/237/219>. Acesso em: 26 set. 2021.

DENTSU. Global Gaming Industry Report 2024: gaming overtakes music and film combined. 22 out. 2024. Disponível em: <https://www.marketing-beat.co.uk/2024/10/22/dentsu-gaming-data-new/>. Acesso em: 8 nov. 2025.

GONÇALVES, Carlos Roberto. Direito Civil Brasileiro ? Volume 7: Direito das Sucessões. 11. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2020.

LÔBO, Paulo. Direito Civil: Sucessões. 3. ed. São Paulo: Saraiva, 2016

MASSENA, Danielle Sousa. O direito das sucessões aplicado aos bens digitais patrimoniais adquiridos através de jogos virtuais. UFPB, 2023.

MICROSOFT CORPORATION. Regras de Uso para Produtos Digitais. Atualizado em 2025. Disponível em: <https://www.xbox.com/legal/subscription-terms>. Acesso em: 11 nov. 2025.

MOURÃO, Maria Aline de Araújo. Direitos sucessórios e bens digitais: uma análise da herança digital pelo ordenamento jurídico brasileiro. 2023. Dissertação (Mestrado em Direito) ? Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2023.

OLIVEIRA, Layla Caroline Wehr . Evoluções recentes do direito das sucessões. Mafra: Ed. da UnC, 2020.

RODRIGUES, Brenda. Princípios do Direito Sucessório. JusBrasil, 2018.

SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT LLC. PlayStation Store ? **Termos e Condições** de Uso. Atualizado em 2025. Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/legal/psn-terms-of-service/>. Acesso em: 11 nov. 2025.

TARTUCE, Flávio. Direito Civil: Direito das Sucessões. 10. ed. **Rio de Janeiro**: Forense, 2017.

VALVE CORPORATION. Steam Subscriber Agreement. Atualizado em 18 set. 2025. Disponível em: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement.

Acesso em: 11 nov. 2025.

VENOSA, Sílvio de Salvo. Direito Civil: Direito das Sucessões. 17. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

VIEIRA, Geovanna Souza; TEODORO, Marina. A herança digital no ordenamento jurídico brasileiro. Revista FT, 2024. Disponível em:
27

<https://revistaft.com.br/a-heranca-digital-no-ordenamento-juridicobrasileiro>. Acesso em: 27 out. 2025.



=====

Arquivo 1: TCC.pdf (8909 termos)

Arquivo 2: portal.direito.us.br/documents/d/escola/judicial/15/heranca-digital-online-19/download=true
(43061 termos)

Termos comuns: 931

Similaridade

Índice antigo (S): 1,82%

Índice novo (Si): 10,45%

Agrupamento (Sg): Moderado

O texto abaixo é o conteúdo do documento **Arquivo 1**. Os termos em vermelho foram encontrados no documento **Arquivo 2**. Id: 54bac2f4o113b27t80

=====

UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR
FACULDADE DE DIREITO

BRUNO COSTA BATISTA NEVES

A Herança Digital no Direito Sucessório Brasileiro: A Proteção Jurídica de Jogos Digitais como Patrimônio Partilhável

Salvador
2025

BRUNO COSTA BATISTA NEVES

A Herança Digital no Direito Sucessório Brasileiro: A Proteção Jurídica de Jogos Digitais como Patrimônio Partilhável

Este trabalho intitulado "**A Herança Digital e a Proteção Jurídica de Bens Virtuais no Direito Sucessório** Brasileiro: uma análise dos jogos digitais como patrimônio partilhável na herança" é apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Direito pela Universidade Católica do Salvador, na área de concentração em **Direito Civil e Direito Sucessório**. A pesquisa busca explorar como **o ordenamento jurídico brasileiro** pode se adaptar **à proteção e** transmissão desses ativos virtuais, contribuindo para uma compreensão mais abrangente **dos bens digitais no direito de** sucessões.

Orientador(a): Prof. Teresa Cristina Ferreira de Oliveira

Salvador

2025

RESUMO

Este trabalho investiga a herança digital no direito sucessório brasileiro, com ênfase nos jogos eletrônicos enquanto bens patrimoniais imateriais capazes de integrar o acervo hereditário. Analisa-se como o Código Civil, a LGPD e o Marco Civil da Internet se mostram insuficientes para regular a transmissibilidade de bens digitais, permitindo que plataformas imponham cláusulas restritivas que podem violar o direito fundamental à herança. Abordam-se as categorias de bens digitais patrimoniais, existenciais e híbridos e a relevância econômica de ativos de jogos, como skins, moedas virtuais, itens raros e contas, que passaram a compor o patrimônio contemporâneo. Discute-se também a tensão entre propriedade e licença de uso e os impactos dos contratos de adesão. Por fim, são apresentados os principais projetos de lei sobre o tema e a criação do inventariante digital pelo STJ. Conclui-se que a sucessão de bens digitais exige atualização normativa e interpretação adequada para garantir segurança jurídica e efetividade ao direito sucessório na era tecnológica.

Palavras-chave: herança digital. jogos eletrônicos. bens virtuais. sucessões. patrimônio digital.

ABSTRACT

This study investigates digital inheritance within Brazilian succession law, emphasizing electronic games as intangible patrimonial assets capable of integrating the hereditary estate. It demonstrates that the Civil Code, the Data Protection Law, and the Internet Civil Framework are insufficient to regulate the transmission of digital assets, allowing platforms to impose restrictive clauses that may conflict with the constitutional right to inheritance. The research examines the categories of digital goods patrimonial, existential, and hybrid and highlights the economic relevance of game-related assets such as skins, virtual currencies, rare items, and accounts. It also addresses the tension between ownership and licensing, as well as the implications of adherence contracts. Additionally, the study discusses current legislative proposals and the creation of the digital estate administrator by the Superior Court of Justice. It concludes that digital inheritance requires normative updates and adequate interpretation to ensure legal certainty and the effective application of succession law in the technological context.

Keywords: digital inheritance. electronic games. virtual assets. succession law. digital patrimony.

SUMÁRIO

1 Introdução

2 A herança digital e o direito sucessório

3 A (In)suficiência do Código Civil e de Legislações Correlatas (ex: Marco Civil da Internet, LGPD) para a Herança Digital

4 Classificação entre bens existenciais e bens patrimoniais

5 Jogos Digitais como Bens Patrimoniais: bens móveis imateriais ou categoria sui generis

6 O universo dos jogos digitais (games): histórico, tipos de ativos (moedas virtuais, skins, itens raros, contas)

7 A problemática da "propriedade" versus "mera licença de uso" nos jogos digitais

8 Projetos de lei em atuação tramitação

9 A figura do inventariante digital

10 Considerações finais

11 Referências

1

1 Introdução

A expansão das tecnologias digitais transformou profundamente a **forma como os indivíduos** vivem, se relacionam e constituem seu patrimônio. Hoje, **grande parte**

da vida humana ocorre em ambientes virtuais, nos quais são acumulados bens e conteúdos digitais que variam desde simples interações em redes sociais até criptomoedas, arquivos armazenados em nuvem, contas digitais com valor econômico e itens virtuais de jogos eletrônicos. Estes bens, apesar de intangíveis, passaram a integrar o patrimônio das pessoas, o que exigiu uma reavaliação das categorias clássicas do Direito Civil, especialmente no que tange ao Direito Sucessório. O Código Civil de 2002 foi elaborado em uma época em que essas questões digitais ainda não faziam parte da rotina das pessoas. Assim, não previu a transmissibilidade de bens digitais, tampouco regulou a destinação de contas, arquivos ou ativos cujo acesso depende de credenciais eletrônicas ou está condicionado a normas contratuais de plataformas privadas. A diferença entre a legislação tradicional e a sociedade hiperconectada resulta em insegurança jurídica, colocando os herdeiros diante de desafios práticos e jurídicos, como a falta de acesso às contas do falecido, a proteção da privacidade e a falta de uma norma clara. Quando se analisa o universo dos jogos digitais, a situação se torna ainda mais complicada. Esse setor, que gera bilhões de dólares todos os anos, criou bens digitais que possuem valor econômico real, skins, moedas virtuais, itens raros, contas, e se tornou um dos exemplos mais claros de que a riqueza atual vai além do que é tangível. A complexidade de classificar esses itens dentro das categorias civilistas convencionais (bens móveis, imóveis, fungíveis, infungíveis etc.) evidencia a urgência de uma reavaliação do conceito de patrimônio na era digital. Esses bens possuem uma natureza híbrida, mesclando elementos patrimoniais e existenciais, o que os torna uma exceção à dicotomia entre ?propriedade? e ?mera licença de uso?, especialmente considerando os termos contratuais inflexíveis das plataformas que são donas do conteúdo.

Nesse sentido, o presente estudo se propõe a investigar a herança digital e sua relação com o direito sucessório brasileiro, focando especialmente nos jogos eletrônicos enquanto bens de caráter patrimonial imaterial. Identificar as lacunas da legislação atual, estudar a classificação dos bens digitais, analisar os efeitos econômicos e jurídicos do patrimônio virtual e fomentar as discussões doutrinárias e

2

jurisprudenciais acerca da transmissibilidade, privacidade e autonomia da vontade no contexto digital.

A presente pesquisa pretende demonstrar que os bens digitais, incluindo ativos de jogos eletrônicos, por analogia, constituem um novo tipo de patrimônio, que possuem relevância econômica exigindo uma atualização do Direito Sucessório. Assim, propõe-se contribuir para o debate sobre a necessidade de adaptação normativa e interpretativa, de modo que o sistema jurídico possa acompanhar a realidade tecnológica e garantir efetividade à sucessão digital no Brasil.

2 A herança digital e o direito sucessório.

O conceito de herança acompanha a própria evolução da civilização humana, sendo um dos institutos mais antigos do Direito. Desde as primeiras organizações sociais, a transmissão de bens e direitos após a morte possuía uma função essencial: garantir a continuidade do patrimônio familiar e preservar o nome e a linhagem dos antepassados. Segundo Gonçalves (2020), o direito sucessório surgiu da necessidade de assegurar a perpetuação dos vínculos familiares e do patrimônio dentro do grupo, refletindo a ideia de continuidade da pessoa do falecido.

Wehr (2020, p. 8) observa que historicamente, a herança transmite-se apenas pela linha masculina, o primogênito varão, o que se explicava pela estrutura patriarcal e religiosa das antigas sociedades, nas quais cabia ao filho homem zelar pelos bens e pela memória dos ancestrais.

Esse modelo excludente prevaleceu por séculos até ser superado pelos ideais igualitários trazidos pela Revolução Francesa, que, segundo a autora, extinguiu o direito do primogênito a herdar sozinho, bem como o privilégio da masculinidade originário no feudalismo? (Wehr, 2020, p. 10).

Foi também nesse contexto que se consolidou o princípio da saisine, segundo o qual a posse e a propriedade dos bens são automaticamente transferidas aos herdeiros no momento da morte. Gonçalves (2020) explica que tal princípio surgiu no direito costumeiro francês como forma de evitar o pagamento de tributos feudais, firmando-se na máxima *le mort saisit le vif* ?o morto transmite ao vivo a posse e a propriedade dos seus bens?. Esse conceito atravessou séculos e influenciou profundamente os sistemas jurídicos europeus e, por consequência, o direito brasileiro. Venosa (2017, p. 57) lembra que o Código Napoleônico de 1804, em seu

art. 724, consagrou esse entendimento ao dispor que os herdeiros legítimos e o cônjuge sobrevivente recebem ?de pleno direito (son saisis de plein droit) os bens, direitos e ações do falecido, com a obrigação de cumprir todos os encargos da sucessão?.

Durante a Idade Média, o direito sucessório sofreu forte influência do sistema feudal e da Igreja. A transmissão de bens era restrita a determinados grupos sociais, reforçando o poder hereditário e as distinções de classe. A herança era vista como instrumento de perpetuação da nobreza e manutenção do poder familiar. Wehr (2020) destaca que apenas com o Renascimento e o Iluminismo a sucessão passou a ser tratada sob uma ótica mais racional e igualitária, valorizando a vontade individual

expressa no testamento e o direito de todos à propriedade.

Com o desenvolvimento do Estado Moderno, o direito sucessório foi progressivamente incorporado aos códigos civis das nações ocidentais, ganhando contornos jurídicos claros. No direito português, o princípio da saisine foi adotado oficialmente pelo Alvará de 9 de novembro de 1754 e reafirmado pelo Assento de 6 de fevereiro de 1786, prevendo a transmissão automática da herança no momento da morte. Essa tradição influenciou diretamente o Código Civil de 1916, cujo art. 1.572 consolidou o direito de herança como mecanismo de continuidade patrimonial e de proteção aos herdeiros necessários. Tartuce (2017) observa que o sistema brasileiro, filiado ao modelo germânico-francês, mantém até hoje a ideia de que a herança se transmite de forma imediata, buscando equilibrar a vontade do de cujus e a proteção da família.

O atual Código Civil de 2002 manteve a estrutura essencial do modelo anterior, reforçando o direito de herança como garantia constitucional (art. 5º, XXX, da Constituição Federal de 1988) e reafirmando o princípio da saisine no art. 1.784, segundo o qual ?aberta a sucessão, a herança transmite-se, desde logo, aos herdeiros legítimos e testamentários?. Assim, a herança passou a ser compreendida como o conjunto de bens, direitos e obrigações transmissíveis após a morte, que integram o patrimônio jurídico do indivíduo e asseguram a continuidade das relações patrimoniais e familiares.

Com a chegada da era digital, esse conceito tradicional passou a enfrentar novos desafios. O patrimônio contemporâneo deixou de se limitar aos bens físicos, incorporando também ativos digitais como perfis em redes sociais, arquivos virtuais, criptoativos e jogos eletrônicos, que possuem valor econômico e simbólico. Surge,

portanto, a necessidade de repensar o instituto da herança à luz da modernidade, dando origem ao estudo da herança digital, que representa a expansão do direito sucessório para o ambiente virtual.

A palavra ?sucessão?, em sentido amplo, refere-se ao ato pelo qual uma pessoa assume o lugar de outra, substituindo-a na posse de determinados bens. Porém, no campo do direito, herança é a transmissão dos direitos do falecido. Como resultado, a propriedade dos bens é substituída, passada do falecido para seus sucessores (Gonçalves, 2017, p.12)

Em poucas palavras, sucessão é a transmissão de direitos. A transmissão será entre vivos ou por causa mortis. O objeto do direito sucessório será o ocorrido após a morte, seja ela natural ou presumida. O princípio que fundamenta a sucessão é o do

"Saisine", inspirado na revolução francesa, conforme explicado alhures. A transmissão dos domínios e posse da herança se dá aos herdeiros legítimos e testamentários do de cujus, não necessitando da prática de qualquer ato. Entretanto, para a compreensão desses conceitos, possui-se um certo embasamento da continuidade patrimonial e, o respeito à vontade do falecido expressa em testamento, sendo realizada uma divisão justa entre os demais herdeiros.

No momento em que ocorre a morte do sujeito declara-se aberta a sucessão, com isso deve ocorrer a partilha dos bens. Dessa forma, a lei permite que haja dois tipos de sucessão, quando se dá em virtude da lei, denomina-se sucessão legítima; quando decorre de manifestação de última vontade, expressa em testamento ou codicilo, chama-se sucessão testamentária? (Gonçalves, 2020, p. 42).

Primeiramente, a sucessão é vinculada por duas características: o evento morte e sobrevivência de herdeiro sucessível. Para início, o sucessor há de existir no momento da morte do sucedido. No caso do Brasil, a sucessão predominante é a legítima, ou seja, ocorre quando não há manifestação do de cujus por testamento ou este não abrange a totalidade dos seus bens. No ordenamento jurídico brasileiro, a transmissão entre herdeiros segue a chamada ordem de vocação hereditária. Esta é estabelecida pelo art. 1.829 CC. De acordo com esse código, há uma sequência de prioridade entre os possíveis herdeiros. A primeira são os descendentes, cônjuges e ascendentes pelo grau sucessivo e proporcional. Se não houver, os colaterais perpetuarão a sucessão. O estado é o último a suceder, caso não haja nenhum herdeiro necessário.

5

A referida ordem está preestabelecida no artigo 1.829 do diploma civil pátrio, o mesmo artigo busca entregar os bens aos herdeiros mais próximos do falecido, portanto segue a seguinte ordem: I ? aos descendentes, em concorrência com o cônjuge sobrevivente, salvo se casado este com o falecido no regime da comunhão universal, ou no da separação obrigatória de bens (art. 1.640, parágrafo único); ou se, no regime da comunhão parcial, o autor da herança não houver deixado bens particulares;II ? aos ascendentes, em concorrência com o cônjuge;III ? ao cônjuge sobrevivente; V ? aos colaterais. (BRASIL, 2002, [s.p])

A sucessão testamentária ocorre quando o sujeito aponta sua vontade por meio de um testamento, especificando como seus bens, ou parte deles, devem ser repartidos após a sua morte. Contudo, até no testamento, deve-se respeitar a "legítima", que equivale à parte (meio ou 50%) do patrimônio aos herdeiros necessários que são cônjuge, descendentes e ascendentes. Apenas a parte que

ultrapassa, chamada de "parte disponível" **pode ser objeto de desejo do testador**. Quando o testador cria **o direito sucessório através do testamento**, não poderá dispor de parte maior que seja 50% (metade). O Brasil adota esse princípio **a fim de proteger os** herdeiros. Assim, visando os sucessores que estão na lei e dentro dessa categoria há três tipos de herdeiros (descendente, ascendente e cônjuge) afirmando que eles são de além de herdeiros legítimos, herdeiros necessários, onde a lei garante que eles receberão metade do patrimônio a ser testado. (Rodrigues, 2018)
Segue a referida: ??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, [s.p])

Diz-se herança **o patrimônio ativo e passivo deixado pelo falecido, também** denominado **acervo, monte hereditário ou espólio**, o termo herança engloba uma série **de direitos e obrigações do falecido, que, com a** chegada da morte, esses **direitos e obrigações** são repassados **aos seus herdeiros** legais e testamentários, ou seja, seus herdeiros, que sempre cumprem a lei. **Por outro lado, a rigor**, são bens, ativos e passivos transferidos do falecido para determinadas pessoas, mas não estão devidamente classificados quanto **ao tipo de bem** e valor econômico (LÔBO, 2016, p.12).

6

Com a ascensão dos bens digitais, a função social da herança adquire nova dimensão. **A herança digital não** apenas assegura a transmissão de valores econômicos, mas também preserva a identidade **digital e o legado cultural e afetivo do falecido**. **Contudo, a ausência de** normas específicas tem transferido às plataformas digitais o controle quase total sobre **o destino dos** conteúdos, o que pode violar direitos fundamentais dos herdeiros, especialmente **o direito à memória** e à continuidade do patrimônio familiar.

Conforme explica Gonçalves (2017), a herança compreende todo **o conjunto de bens e obrigações deixados pelo falecido**, englobando tanto **o patrimônio ativo, como os bens** e créditos, quanto o passivo, representado por suas dívidas e deveres transmissíveis aos sucessores. Assim, **o patrimônio digital** também deve ser considerado parte integrante do espólio, abrangendo dados, perfis e conteúdos armazenados em plataformas virtuais.

A herança digital pode ser entendida como um legado de dados intangíveis, imateriais e incorpóreos produzidos durante a existência do falecido no meio digital. Os bens digitais materiais, de valor econômico, integram o patrimônio sucessório conforme o art. 1.791 do Código Civil. Já os bens imateriais, de valor afetivo, apresentam maior complexidade jurídica, pois embora sejam disputados pelos herdeiros, não possuem valor financeiro direto e, portanto, desafiam a aplicação do direito sucessório tradicional.

No Brasil, tanto o testamento quanto o codicilo permitem ao indivíduo expressar sua vontade sobre o destino de seus bens, inclusive digitais. O testamento, regulado pelos arts. 1.862 a 1.880 do Código Civil, é o instrumento mais formal e abrangente, permitindo dispor sobre a totalidade ou parte do patrimônio. O codicilo, por sua vez, previsto nos arts. 1.881 a 1.885, é um meio simplificado, geralmente destinado a disposições de menor valor.

O Enunciado 687 da IX Jornada de Direito Civil (CJF, 2022) reforça essa interpretação ao afirmar que o patrimônio digital pode integrar o espólio de bens na sucessão legítima do titular falecido, admitindo-se, ainda, sua disposição na forma testamentária ou por codicilo?. Esse entendimento concretiza a função social da herança digital, permitindo que os bens virtuais cumpram sua finalidade social e econômica, garantindo a continuidade patrimonial e o respeito à vontade do falecido. A herança, como direito fundamental, está assegurada no art. 5º, XXX, da

7

Constituição Federal, e no art. 1.784 do Código Civil, segundo o qual aberta a sucessão, a herança transmite-se, desde logo, aos herdeiros legítimos e testamentários?. Assim, a função social da herança digital consiste em assegurar que o patrimônio virtual, ao ser transmitido, promova o equilíbrio familiar, preserve a memória e garanta a efetividade dos direitos patrimoniais e existenciais dos herdeiros. Nesse contexto, é imperativo que o direito sucessório contemporâneo avance para incluir mecanismos e instrumentos que permitam identificar e gerir os bens virtuais do falecido de forma segura, preservando sua privacidade e garantindo aos herdeiros o acesso legítimo a esses ativos. Essa adaptação é essencial para que a herança, enquanto instituto jurídico e social, mantenha sua função de proteger e perpetuar o patrimônio humano, mesmo no universo digital.

Compreende-se que a herança digital, ao incorporar valores econômicos, afetivos e simbólicos, amplia o alcance do direito sucessório e reforça a necessidade de uma interpretação moderna da função social da herança. Essa perspectiva torna-se ainda mais relevante quando se considera que, no ambiente virtual, os jogos digitais despontam como bens de expressivo valor patrimonial e cultural, cuja natureza jurídica e enquadramento como bens móveis e incorpóreos suscitam novos desafios ao Direito Civil contemporâneo.

3 (In)suficiência do Código Civil e de Legislações Correlatas (ex: Marco Civil da Internet, LGPD) para a Herança Digital

A evolução das tecnologias digitais e a incorporação de bens intangíveis ao patrimônio expuseram lacunas no ordenamento brasileiro, sobretudo quanto à sucessão de bens digitais. Elaborado antes da consolidação da sociedade da informação, o Código Civil de 2002 não previu a transmissibilidade de ativos virtuais (contas, perfis, arquivos eletrônicos, criptomoedas e jogos), o que gera insegurança jurídica e dificulta a aplicação das regras sucessórias clássicas.

Conforme Mourão (2023), as regras de sucessão brasileiras foram criadas em uma época em que a doutrina e as decisões judiciais ainda não haviam abordado as particularidades dos bens digitais. A autora esclarece que, por essa razão, o legislador civil não incluiu as novas categorias de patrimônio que emergiram no meio digital, sendo necessária uma nova interpretação do direito sucessório para que os bens digitais sejam reconhecidos juridicamente como integrantes da herança.

8

De acordo com o artigo 1.784 do Código Civil, em conformidade com o princípio da saisine, a herança é transmitida de forma automática aos herdeiros, sejam eles legítimos ou testamentários. No entanto, Mourão (2023) indica que essa previsão é insuficiente considerando as particularidades dos bens digitais, já que plataformas e provedores estabelecem regras próprias que frequentemente bloqueiam ou eliminam contas em caso de falecimento do titular. Portanto, a transmissão imediata prevista em lei não é uma certeza, já que o acesso aos bens digitais exige credenciais eletrônicas e a autorização das empresas e plataformas que administram esses serviços.

Com relação às legislações complementares, Mourão (2023) observa que nem o Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2014) nem a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº 13.709/2018) mencionam a sucessão digital. O Marco Civil se limita a estabelecer princípios e garantias sobre privacidade e uso da internet, sem abordar o que acontece com bens e dados digitais após a morte do usuário. Ainda que a LGPD tenha avançado na proteção da privacidade e no tratamento de dados, não há dispositivos que tratam do assunto em relação a pessoas falecidas.

Mourão também faz uma comparação entre o cenário Brasileiro e o Europeu, ressaltando que o Regulamento Europeu de Proteção de Dados (GDPR) permite que os Estados-Membros estabeleçam regras específicas sobre dados post mortem, o que não está previsto na LGPD. De acordo com a autora, essa falta de previsão coloca os herdeiros em uma posição de fragilidade, sem orientações definidas sobre como acessar e administrar as informações digitais do falecido.

De forma similar, Albuquerque e Dantas (2025) apontam que a falta de uma regulamentação apropriada tem trazido vários problemas para que a herança digital receba um tratamento jurídico adequado. Apesar de o ordenamento jurídico brasileiro contar com legislações atuais sobre proteção de dados e a internet, essas legislações não se integram ao direito sucessório, o que torna impossível o reconhecimento oficial dos bens digitais como patrimônio que pode ser transmitido. Os autores sustentam que a falta de regulamentação gera conflitos entre o direito à privacidade, a intenção do falecido e o direito sucessório dos herdeiros.

Um exemplo é o PL nº 1.689/2021, que sugere que o Código Civil seja alterado para estabelecer regras sobre o tratamento de bens digitais de pessoas falecidas e que as plataformas digitais passem a ter obrigações em relação à gestão das contas de usuários mortos.

9

Albuquerque e Dantas (2025) indicam que a iniciativa de fixar regras para perfis de pessoas falecidas representa um progresso no debate, mas ainda carecem de um amadurecimento jurídico e de uma análise de compatibilidade com o sistema sucessório vigente. Enquanto essas transformações não se materializam, o que se tem é um quadro de incertezas e normas fragmentadas.

Por conseguinte, conclui-se que o ordenamento jurídico brasileiro é deficiente em regulamentar a herança digital. O Código Civil limita-se aos bens tangíveis, o Marco Civil e a LGPD dizem respeito unicamente à proteção de dados e à privacidade durante a vida, e os projetos de lei ainda não foram integrados ao sistema legal. Portanto conclui-se que é imprescindível que o legislador se mobilize para regulamentar a sucessão de bens digitais, proporcionando segurança jurídica, respeito à vontade do falecido e proteção tanto patrimonial quanto moral aos herdeiros, garantindo o Direito fundamental à herança.

4 Classificação entre bens existenciais e bens patrimoniais

Para entender a herança digital e suas implicações no direito sucessório, é crucial fazer a distinção entre bens existenciais e bens patrimoniais. De forma originária, o Código Civil brasileiro organizou o patrimônio a partir de uma visão essencialmente econômica, atrelando-o aos bens e direitos que se manifestam financeiramente. No entanto, à medida que avançamos na era digital, ficou claro que o patrimônio humano também inclui bens imateriais que são existenciais, ou seja, que não possuem valor econômico direto, mas que possuem uma significativa importância afetiva, identitária e simbólica.

Segundo Layla Oliveira (2020), a sucessão de bens digitais exige uma releitura do direito sucessório tradicional, visto que tais bens, embora reais no plano jurídico,

não são palpáveis. A autora aponta que é preciso classificá-los **de acordo com** sua essência: alguns têm **valor econômico** e são transmissíveis, enquanto outros estão vinculados à esfera pessoal e afetiva do titular, sendo intransmissíveis. Em linha semelhante, Massena (2023) observa **que os bens digitais podem ter** tanto valor patrimonial **como é o caso de** moedas virtuais, itens adquiridos em jogos eletrônicos ou créditos em plataformas quanto valor existencial ou afetivo, como fotos, mensagens e **perfis em redes sociais**.

Os bens patrimoniais são aqueles que possuem, mesmo em meio digital, um
10

valor econômico quantificável. Criptomoedas, créditos eletrônicos, contas monetizadas **em plataformas digitais**, ativos de jogos eletrônicos e até mesmo domínios e canais digitais estão incluídos nesta definição. Todos esses bens têm **valor econômico**, ou seja, podem ser avaliados, transferidos e vendidos **da mesma forma** que qualquer outro bem que faça parte do espólio **do falecido**.

Os bens existenciais referem-se à esfera imaterial e afetiva **da personalidade humana**, espelhando valores, memórias e identidades formadas **ao longo da vida**. São casos **os perfis de redes sociais**, conversas particulares, fotos, vídeos caseiros e **todo o material** que revela a vida pessoal ou emocional do indivíduo. Embora esses bens estejam guardados **em plataformas digitais**, não têm caráter econômico, mas sim a continuidade simbólica **da pessoa e a manutenção de** sua lembrança.

Conclui-se pelo exposto **que os bens digitais se dividem em** dois grupos distintos, os patrimoniais, que possuem **valor econômico** e podem integrar **o acervo hereditário**, e os existenciais, **que se relacionam à intimidade e à memória do falecido**. **A diferenciação entre bens** existenciais e patrimoniais mostra **que o mundo digital** abriga tanto itens que possuem valor afetivo ou simbólico quanto ativos **que têm relevância** econômica mensurável. **Nesse sentido**, os jogos eletrônicos aparecem **como um dos** casos mais intrincados e provocativos dentro desse novo cenário jurídico. Neles, se entrelaçam questões existenciais relativas à identidade, memória e à autoexpressão do jogador, e questões patrimoniais, no sentido dos investimentos, da compra **de bens virtuais** e da valorização econômica das contas.

Dessa forma, a caracterização dos jogos eletrônicos enquanto bens patrimoniais se mostra necessária para entender **como o Direito** pode categorizar esses novos ativos, que, apesar de intangíveis, podem vir a **possuir uma natureza** econômica real e **passível de** incorporação ao patrimônio do titular.

5 Jogos Digitais como Bens Patrimoniais: bens móveis imateriais ou categoria sui generis

Conforme **o artigo 79 do Código Civil**, um bem é considerado imóvel quando

sua remoção acarretaria prejuízos à sua estrutura, valor ou função, fazendo com que ele perdesse, total ou parcialmente, sua valorização (BRASIL, 2002). **Por sua vez**, o artigo 82 classifica como bens móveis aqueles que, por força própria ou externa, podem ser deslocados **sem que haja** alteração em sua substância ou em sua

11

finalidade econômico-social (BRASIL, 2002).

No entanto, os jogos digitais não se encaixam perfeitamente nessa classificação tradicional, pois possuem características que oscilam entre o material e o imaterial. Há momentos **em que se** podem classificar como bens móveis, como **quando o usuário** compra um jogo físico, **como por exemplo a** mídia física, e acessa por vários aparelhos conectados à sua conta digital.

Entretanto, quando o jogo está atrelado a um console específico, impossibilitando **sua transferência para** outro, ele deixa de ser móvel, tornando-se, em termos de conceito, algo muito próximo da imobilidade característica dos bens imóveis.

Os jogos eletrônicos podem ser lançados de duas maneiras principais: através de mídias físicas ou digitais. No formato físico, o jogo é comprado de forma material seja em cartucho, CD ou DVD e pode ser transferido ou vendido sem restrições.

No ambiente digital, se tratando de jogos online, os usuários acessam o jogo **por meio de** uma licença que está atrelada à conta digital do usuário.

Esse ponto é fundamental: o jogo físico é considerado um bem material, enquanto o **digital é um bem** imaterial, com um caráter limitado e subordinado às condições estabelecidas pelo fornecedor. Diante dessas particularidades os jogos eletrônicos podem ser considerados **como bens digitais de natureza híbrida**, integrando uma categoria especial ou sui generis.

6 O universo dos jogos digitais (games): histórico, tipos de ativos (moedas virtuais, skins, itens raros, contas)

O mundo dos games **é um dos** grandes fenômenos culturais e econômicos **do século XXI**. Dois processos notáveis marcam essa trajetória: por **um lado, o avanço tecnológico, que transforma** a forma como jogamos, e, por outro, a evolução das dinâmicas sociais que moldam a experiência do jogo. Desde os primeiros títulos eletrônicos criados nas décadas de 70 e 80 como Pong, Pac-Man e Space Invaders até os modernos jogos de realidade aumentada e as plataformas online interativas, testemunhamos um incessante aprimoramento tanto tecnológico quanto social. Com esse crescimento, os jogos passaram de simples diversão a ambientes econômicos e sociais, com relevância patrimonial e jurídica.

12

O crescimento da indústria dos jogos digitais consolidou esse setor como um dos mais lucrativos do mundo, superando inclusive a música e o cinema em termos de receita. Essa relevância econômica despertou o interesse do Direito para compreender a natureza jurídica dos bens adquiridos e acumulados dentro dos jogos eletrônicos, especialmente no contexto da herança digital. Segundo relatório da Dentsu (2024), a indústria global de jogos atingiu aproximadamente US\$ 184 bilhões, ultrapassando a soma das receitas das indústrias da música (US\$ 28,6 bilhões) e do cinema (US\$ 33,9 bilhões), demonstrando a força econômica e cultural do setor (DENTSU, 2024).

As empresas de jogos, a fim de prolongar a vida útil de seus produtos bem como a lealdade dos jogadores, implementaram sistemas de mercado interno nas próprias plataformas dos seus jogos. Esses sistemas possibilitam que os jogadores façam transações financeiras dentro do game, comprando ou trocando itens virtuais com o uso de moedas digitais próprias, itens cosméticos e outras vantagens que elevam o valor de suas contas e modificam suas experiências dentro do mundo virtual. Com o crescimento da indústria dos jogos, o sistema de compras dentro do jogo tornou-se comum. Esse modelo, que primeiramente era mais frequente em jogos para celulares (mobile games), começou a ser adotado de forma generalizada em jogos de console e PC. A monetização interna pode acontecer de várias maneiras: venda de itens estéticos (skins), loot boxes (caixas de prêmios aleatórias) ou ainda por meio de pay to win onde o jogador paga para ganhar vantagens direta no jogo. Esses itens virtuais podem acumular valor econômico por várias razões: raridade, popularidade e demanda do mercado. Em alguns jogos, a escassez programada de certos itens, aliada ao desejo dos jogadores de possuí-los, cria um mercado secundário no qual os preços podem ser altamente inflacionados. Essas transações internas agregam valor ao jogo como um todo e criam uma ?economia de dentro do jogo?, na qual itens intangíveis adquirem valor monetário real. Isso transforma os jogos digitais em ativos não apenas de consumo, mas também de investimento, ampliando a relevância econômica do setor e trazendo novos desafios para a regulamentação e proteção de bens digitais. Em alguns casos, itens exclusivos são disponibilizados apenas em edições limitadas ou em eventos sazonais, o que contribui para aumentar sua atratividade e seu valor de mercado. Os chamados ?jogos Pay to Win? são aqueles que forçam o jogador a adquirir equipamentos, habilidades ou itens que garantem uma vantagem sobre os outros jogadores. Normalmente, o jogo pode ser baixado de forma gratuita (free to play),

13

mas avançar no jogo requer investimentos financeiros. Aqueles que gastam mais dinheiro progridem mais rapidamente, tornando seus personagens mais fortes ou obtendo recursos que não estão disponíveis para outros jogadores.

As loot boxes, que funcionam de forma análoga a uma loteria, são outro método frequente de monetização. O jogador paga para abrir uma caixa virtual e recebe recompensas aleatórias, **que podem ser** comuns ou muito raras.

Os itens cosméticos, chamados skins, são como roupas, armas personalizadas e aparências de personagens que não alteram o desempenho do jogo, mas aumentam o valor simbólico e econômico do perfil do jogador.

Um **exemplo é o** Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), desenvolvido pela Valve dentro da plataforma Steam. No jogo, os jogadores têm **a possibilidade de** adquirir "skins", que alteram a aparência de armas, facas ou personagens. Esses itens podem ser adquiridos de outros jogadores ou ganhos em loot boxes. O preço das skins muda **de acordo com a** escassez programada, a raridade, a estética e "estado de conservação", classificado em categorias como Nova de fábrica, Pouco usada ou Veterana de guerra.

Segundo Carbone (2021), o mercado virtual de Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) é extremamente lucrativo, com negociações que podem atingir valores milionários. Um exemplo emblemático é a skin "Karambit Case Hardened", avaliada em **cerca de R\$ 6,2 milhões**, considerada a mais cara **do mundo e** símbolo da valorização econômica **dos bens digitais** no universo dos jogos eletrônicos.

Não sendo único, não é raro encontrar outros exemplos de transações milionárias envolvendo itens virtuais em jogos eletrônicos, especialmente nos games de grande popularidade e com sistemas de economia interna bem estabelecidos. Jogos como World of Warcraft, FreeFire, DOTA2 e FIFA apresentam suas próprias "lojas" e mercados, onde jogadores podem adquirir, trocar e vender itens que, dependendo da sua raridade e demanda, podem ter valores extremamente altos. Esses ativos são valorizados tanto por sua raridade quanto pelo tempo e habilidade necessários para adquiri-los.

Em todos esses modelos, a característica comum **é: a troca de** dinheiro real por bens digitais, formando um patrimônio virtual. **Por isso, quanto** mais um jogador gasta em melhorias, itens ou moedas virtuais, maior o valor econômico **de sua conta**. Este montante, aliás, é comumente empregado em transações e revendas entre jogadores, reforçando **a noção de que esses bens** possuem uma real relevância patrimonial.

14

Entretanto, mesmo que esses ativos digitais **tenham valor econômico e** possam

ser vendidos, surge **uma importante questão** jurídica: ao comprar um item virtual, o jogador se torna o proprietário ou apenas recebe uma licença de uso restrita imposta pela desenvolvedora? No próximo tópico, essa questão será explorada com mais profundidade, onde se analisará a diferença entre propriedade e simples licença de uso **em relação aos bens digitais**.

7 A problemática da "propriedade" versus "mera licença de uso" nos jogos digitais

A **relação jurídica** que envolve **os bens digitais**, especialmente no que diz respeito aos jogos eletrônicos e seus conteúdos, oscila entre a tradicional noção de **propriedade e a licença de uso**. Apesar da crença **do consumidor de** que está comprando um jogo, **o que se estabelece** é, em regra, uma relação contratual de licenciamento, que concede ao usuário apenas um direito pessoal e limitado de acesso.

Essas licenças estabelecem **que o usuário não detém, de fato, a propriedade** do conteúdo, mas apenas **um direito de acesso e utilização que pode ser** revogado ou alterado conforme **os termos do contrato**. Para herdeiros, isso cria um desafio específico: o que é transferível **em um contrato de licença** é geralmente restrito, pois muitos acordos de uso deixam claro **que os direitos são** intransferíveis ou cessam **com a morte do titular da conta**. Esse arranjo limita **o direito de** sucessão em bens digitais, criando uma **situação em que o bem**, embora tenha **valor econômico ou** afetivo, não é transmitido integralmente como outros bens patrimoniais.

Do **ponto de vista civil**, **o usuário não detém a propriedade** do jogo (software), **uma vez que o controle jurídico sobre a obra** permanece com o desenvolvedor ou **com a plataforma** que o distribui. No entanto, as próprias plataformas conferem poderes de disposição sobre **certos bens digitais** internos, como skins, moedas virtuais e outros itens comercializáveis, estabelecendo uma esfera patrimonial funcional. Mesmo sem o pleno domínio do software, **conforme previsto no art. 1.228 do CC**, os bens que o sistema admite negociar têm **um valor econômico que pode ser** medido.

Essa **propriedade funcional**, limitada por regras técnicas e contratuais, tensiona o eixo **propriedade x licença** ao revelar **que o usuário**, apesar de não deter propriedade formal, exerce faculdades econômicas típicas da propriedade, como uso,

15

gozo e, em alguns casos, disposição, apesar da mesma ser caracterizada como controlada.

Muitas vezes estes termos de serviço criados pelas empresas, com a alegação de proteger a privacidade, são obstáculos para acesso

à herança, pois acabam cometendo abusos, como a **fixação de cláusulas proibitivas de sucessão de conteúdo** objeto da contratação (COSTA FILHO, 2016).

Na esfera digital, o usuário dificilmente se torna o proprietário total de um conteúdo seja um jogo, um software ou uma música e, em vez disso, obtém uma licença de uso sujeita a condições contratuais e técnicas que são impostas **de forma unilateral** pelas plataformas fornecedoras. **Dessa forma, o desafio legal é harmonizar a realidade patrimonial dos ativos digitais com as barreiras impostas pelos contratos privados, que muitas vezes se sobrepõem à legislação civil.**

Como **os termos de serviços são na maioria das vezes contratos de adesão, o usuário não** pode nem questionar sobre o teor, sendo obrigado a se submeter as regras previamente estabelecidas. Aproveitando-se do vácuo legal existente, estas cláusulas geralmente são desfavoráveis aos usuários. Outrossim, evoque-se que há nulidade de cláusulas que impliquem em renúncia antecipada de direitos, conforme o **art. 424 do Código Civil** e também que regulem herança de pessoa viva conforme o art. 426 do mesmo diploma legal (BRASIL, 2002).

Na plataforma Steam, o Steam Subscriber Agreement (Acordo de Subscrição Steam) é categórico **ao afirmar que** os conteúdos são licenciados, e não vendidos? (Seção 2.A). O usuário, portanto, não adquire a propriedade, mas apenas uma licença **de uso pessoal e não comercial**.

Contudo a mesma vem a permitir um mercado interno oficial, o Steam Community Market, que autoriza transações de itens virtuais entre usuários (Seção 3.D). Assim, embora **a conta e os jogos permaneçam intransferíveis**, há circulação econômica interna **de bens digitais que podem** atingir valores expressivos.

Essa particularidade faz da Steam um modelo híbrido: o conteúdo continua licenciado, mas os itens virtuais adquirem **valor econômico e liquidez controlada**, aproximando-se de bens patrimoniais. Nessa perspectiva, o usuário exerce uma propriedade funcional, limitada por condições técnicas e contratuais, mas suficiente para conferir relevância **econômica e jurídica aos ativos digitais**.

A PlayStation Store adota a mesma postura no tocante a licença de uso.

16

Conforme o item 8.4 de seu contrato, **o usuário não** é proprietário dos conteúdos adquiridos, mas apenas detentor de uma licença pessoal, intransferível e de uso privado: **Quando você compra Conteúdo da PlayStation Store, você compra uma licença pessoal de uso desse conteúdo para uso privado e não comercial. Essa licença não é transferível, a menos que suas leis locais aplicáveis afirmem que deva ser. Isto significa que você pode usar um Produto nas formas descritas na licença, mas não é proprietário dele.** (Sony Interactive Entertainment, 2025, item 8.4)

Adicionalmente, o item 8.13 reforça que os itens virtuais não possuem valor real fora do jogo e **não podem ser** vendidos, transferidos ou trocados por dinheiro: ??É proibida qualquer tentativa de obter itens virtuais fora do jogo ou aplicativo aplicável, ou fora da PlayStation Store. [...] Os Itens virtuais não têm valor ou aplicação fora do jogo ou da PlayStation Store e **não podem ser** vendidos, transferidos ou trocados por dinheiro ou itens de valor real.? (Sony Interactive Entertainment, 2025, item 8.13)

Com isso, a Sony estabelece um regime de propriedade restrita e dependente da conta, vinculando **o acesso à manutenção da conta** PSN ativa (item 8.1). Caso a conta seja encerrada, o usuário perde **o direito de acesso ao conteúdo**, evidenciando a fragilidade jurídica da titularidade digital.

Já a Xbox Store, ?Todos os Produtos Digitais são licenciados, não vendidos. [...] Exceto como permitido abaixo, você não pode transferir nem revender licenças para nenhum Produto Digital.?(Microsoft, 2025, Regras Gerais). Os produtos digitais são destinados exclusivamente ao **uso pessoal e não comercial**, e **o acesso** é condicionado ao cumprimento das regras contratuais.

A análise comparativa demonstra que as três empresas Valve, Sony e Microsoft estão alinhadas na implementação de um modelo contratual que nega ao consumidor a plena titularidade, trocando **a noção de compra** por uma concessão de licenciamento condicional e precário. Do **ponto de vista** civil, isso implica **que o usuário não** tem a posse do bem, mas apenas direitos obrigacionais que decorrem de **um contrato de adesão**.

A restrição da transmissibilidade das contas digitais está entre os principais obstáculos para que bens virtuais, especialmente jogos eletrônicos e recursos adquiridos em plataformas, sejam tratados como herança. Na **maioria dos contratos**, cláusulas de inalienabilidade impedem que o proprietário **da conta e**, conseqüentemente, os herdeiros cedam a conta a **terceiros, seja por** venda, doação ou sucessão.

17

Essas limitações fundamentam-se em interesses comerciais das plataformas, que preferem **que o uso dos bens digitais** permaneça restrito ao usuário inicial para evitar revendas e manutenções **de contas inativas**. Isso é particularmente visível **em plataformas de jogos**, onde as contas **não podem ser** passadas para outros, e **o falecimento do** dono normalmente resulta na extinção do acesso.

Na prática, é nítido que existem valores patrimoniais concretos atrelados às contas e itens virtuais, o que possibilita debater uma propriedade funcional, limitada por normas privadas, mas com relevância econômica. Sendo então necessário reconsiderar os conceitos de patrimônio, transmissibilidade e sucessão, **uma vez que não se** herda um bem, mas sim posições contratuais ou créditos digitais.

De acordo com Barreto e Nery Neto, as plataformas digitais costumam impor

termos de uso que impedem a transferência das contas e conteúdos após a morte do usuário, criando entraves relevantes para a sucessão desses bens. No entanto, tais limitações contratuais não podem prevalecer sobre o direito constitucional à herança, razão pela qual cabe ao Judiciário assegurar que as políticas privadas estejam em conformidade com o ordenamento jurídico. Assim, cláusulas que restrinjam a transmissão de bens digitais devem ser consideradas inválidas, por violarem a garantia sucessória prevista na Constituição Federal (BARRETO; NERY NETO, 2015).

Nos contratos de jogos digitais, por exemplo, os herdeiros poderiam reivindicar o direito de acesso ao inventário do usuário, especialmente em jogos onde o jogador acumula ativos virtuais com valor monetário significativo. No entanto, o cumprimento desse direito encontra barreiras nas condições impostas pelas próprias plataformas e na ausência de previsão legal.

Diante disso, os projetos de lei apresentados sobre herança digital buscam estabelecer um equilíbrio entre o direito sucessório e a autonomia contratual das plataformas, permitindo que herdeiros tenham acesso a bens digitais que por analogia permitiria o acesso aos jogos do sucedido. Portanto, a regulamentação com normas claras e específicas é fundamental, de modo a garantir que os herdeiros não sejam privados de bens que seriam seus por direito, é imperioso enfrentar a lacuna que atualmente favorece a intransmissibilidade.

Assim, a tensão entre propriedade e licença deixa de ser meramente técnica e passa a assumir contornos econômicos e sucessórios, revelando um novo tipo de ativo: o bem digital funcionalmente patrimonializável, cuja natureza híbrida e sui

generis desafia as categorias tradicionais do Direito Civil contemporâneo.

8 Projetos de lei em atuação tramitação

A nítida ausência de regulamentação sobre a sucessão de bens digitais na legislação brasileira tem levado à projetos de leis que visam preencher essas lacunas e garantir mais segurança jurídica para os herdeiros e os titulares desses bens. Entre os projetos que estão sendo discutidos, há aqueles que buscam atualizar o Código Civil para incluir a realidade do patrimônio digital, que se torna cada vez mais relevante no dia a dia.

O PL 6.468/2019, de autoria do Senador Jorginho Mello (PL?SC), busca alterar o artigo 1.788 do Código Civil para estabelecer que todo conteúdo digital do falecido seja automaticamente transmitido aos herdeiros, configurando uma espécie de saisine digital. O projeto parte do reconhecimento de que o conteúdo digital incluindo contas, arquivos, mídias e dados armazenados possui tanto valor afetivo quanto patrimonial,

devendo integrar o acervo sucessório sem depender das políticas unilaterais das plataformas digitais. Sua lógica é conferir o mesmo tratamento jurídico aos bens digitais que aos demais bens integrantes do patrimônio tradicional, garantindo aos herdeiros acesso e possibilidade de administração desses ativos.

O PL 5.820/2019, de autoria do Deputado Elias Vaz (PSB-GO), propõe a alteração do artigo 1.881 do Código Civil, permitindo que o usuário disponha de bens digitais por meio de codicilo em vídeo, sem a necessidade de testemunhas e limitado a até 10% do patrimônio total. Tal procedimento representa uma importante inovação procedimental, pois reconhece que grande parte dos ativos digitais não é contemplada nos testamentos tradicionais. O codicilo em vídeo, por sua simplicidade e acessibilidade, permitiria ao titular designar de maneira rápida e eficaz o destino de bens digitais como contas, arquivos, criptomoedas e itens virtuais, suprindo a omissão quanto ao patrimônio digital nos instrumentos sucessórios clássicos.

O mais abrangente entre os projetos é o PL nº 4/2025, que apresenta uma abordagem sistemática e moderna para o tratamento sucessório dos bens digitais. O texto distingue expressamente três categorias:

- a) bens digitais patrimoniais, relacionados ao lucro e à livre iniciativa (como criptomoedas, créditos e itens negociáveis em jogos);
- b) bens digitais existenciais, que representam projeções dos direitos da

19

personalidade (redes sociais, mensagens, arquivos íntimos);

- c) bens digitais híbridos, que combinam elementos patrimoniais e existenciais.

O PL em questão vem a determinar que apenas os bens patrimoniais, bem como a parte patrimonial dos bens híbridos, são transmitidos de forma automática, pela sucessão legítima. Os bens digitais existenciais e os aspectos pessoais dos híbridos só podem ser transferidos por testamento, desde que respeitada a dignidade da pessoa humana e os direitos da personalidade, reconhecendo a complexidade do patrimônio digital e a busca por equilíbrio entre o direito à herança e a proteção da intimidade do de cujus.

Para Vieira e Teodoro (2024) a legislação brasileira tende a englobar uma sociedade cada vez mais virtual, com isso surgem os desafios jurídicos em relação à herança digital, fica evidente e notório a composição dos operadores de direito em promoverem a adequada proteção de seus respectivos meios digitais, buscando propostas afim de evitar as lacunas significativas de conflitos e incertezas, causadas pela ausência dessa regulamentação específica.

Verifica-se que os projetos legislativos representam um avanço significativo rumo à positivação da herança digital, mas ainda se encontram em fase embrionária e sujeitos a alterações. A realidade dos inventários, entretanto, demanda soluções imediatas e tecnicamente adequadas, o que levou o STJ a reconhecer e estruturar a

função do inventariante digital como mecanismo capaz de lidar com **as particularidades do patrimônio virtual**. Com isso, o próximo tópico abordará essa importante inovação jurisprudencial e seu impacto no processo sucessório brasileiro.

9 A figura do inventariante digital

O inventário é o processo utilizado para identificar, avaliar e dividir entre **os herdeiros os bens deixados pelo falecido**, garantindo que a herança seja distribuída de forma justa, conforme a legislação ou **o testamento**. É função do inventariante, conforme **o artigo 618 do CPC**, representar o espólio, **administrar os bens**, prestar contas e dar andamento ao inventário até a partilha final.

Contudo, diante do crescimento **do patrimônio digital** que envolve contas online, criptomoedas, arquivos na nuvem, **perfis em redes sociais** e itens de jogos eletrônicos, o inventário clássico **já não é** suficiente para atender às novas necessidades **da era digital**.

20

O inventário é obrigatório, mesmo **que o falecido** nada tenha deixado, sendo nesses casos chamado de **inventário negativo**. Até o final do procedimento do inventário, o mesmo ainda é indivisível, sendo de necessidade **de autorização judicial** para venda de bens que o façam parte.

O período da abertura do inventário **se dá em** dois meses após **a abertura da sucessão**. O inventário deve ser realizado no lugar último da residência do falecido, podendo sua modalidade ser judicial ou administrativa.

O processo para a abertura do inventário judicial pode ser requerido **por qualquer pessoa** que apresente interesse legítimo em iniciar o processo. No entanto, o Ministério Público, a Fazenda Pública, o próprio Juízo ou os credores, contando que o mesmo não tenha recebido os montantes devidos pelos falecidos ou em mãos dos herdeiros, podem dar início a ele, estamos falando do inventário judicial. Este se faz necessário **em caso de**: desacordo entre os herdeiros, herdeiros incapazes ou menores, testamento **deixado pelo falecido**, exceto **nos casos em que o juiz** permite a realização do inventário extrajudicial.

O inventário extrajudicial, **por outro lado**, é realizado em cartório, de forma mais ágil e simplificada, e está previsto na Lei 11.441/2007. Essa modalidade de inventário é permitida desde que sejam atendidos alguns requisitos: Concordância **de todos os** herdeiros quanto à partilha dos bens; Ausência de herdeiros incapazes ou menores de idade; Inexistência de testamento, a menos **que o juiz** autorize o procedimento extrajudicial para o caso específico. **Para que o** inventário extrajudicial ocorra, é necessário **que todos os** herdeiros estejam assistidos por um advogado. O acordo entre os herdeiros é registrado em escritura pública, e, uma vez lavrada a escritura, a

partilha dos bens é válida. (BRASIL, 2007)

O processo de inventário de bens digitais e virtuais é um procedimento complicado, já que existem desafios consideráveis em acessá-los e identificá-los após a morte do titular. Especialmente quando as senhas para acessar a conta e as informações são desconhecidas para os herdeiros. Além disso, a privacidade e a segurança dos dados pessoais nos bens armazenados digitalmente, bem como nas contas de e-mail e nas redes sociais, são um ponto de atenção, uma vez que conferem informações do usuário que podem ser sensíveis.

Para minimizar esses desafios, algumas medidas preventivas são recomendáveis. A criação de um inventário digital que documente detalhadamente os bens virtuais, incluindo logins e senhas, facilita o processo sucessório. Além disso, a

nomeação de um inventariante digital de confiança permite que os bens sejam administrados e distribuídos de acordo com os desejos do falecido. É igualmente importante registrar diretrizes específicas em um testamento ou documento complementar, indicando claramente o destino desses bens digitais e assegurando a execução da vontade do titular.

Quanto ao ponto de vista legal, um inventário digital pode exigir uma autorização judicial para acessar certos pertences, especialmente quando os provedores de serviços não colaboram.

Devido a essa peculiaridade, tivemos a recente jurisprudência do Superior Tribunal de Justiça no julgamento do Recurso Especial nº 2124424/SP (Rel. Min. Nancy Andrighi, j. 09/09/2025) em que, através de incidente processual, permitiu a criação do inventariante digital, ou seja, aquele que fará a identificação e avaliação dos bens digitais deixado pelo de cujus com auxílio de um profissional especializado, onde tais bens serão apensados ao inventário principal.

A decisão do STJ ressalta mais uma vez o vácuo legislativo que o ordenamento brasileiro possui em matéria de herança digital, se faz então um paralelo analógico e integrativo do tema, buscando equilibrar dois direitos fundamentais: o direito dos herdeiros à transmissão integral do patrimônio do falecido; de outro, a proteção à intimidade e aos direitos da personalidade do de cujus e de terceiros.

Contudo, conforme a própria decisão: Por outro lado, nem todos os bens digitais poderão ser transmitidos: o limite é o respeito à intimidade e à vida privada do falecido e de terceiros. Com efeito, bens digitais que possam ferir os direitos da personalidade não poderão ser entregues aos herdeiros. Como se vê, a alteração provocada pela era digital é tão profunda que afetou, inclusive, o vetusto princípio da Saisine. (BRASIL, 2025, p. 9)

O papel do inventariante digital não é o mesmo que o do inventariante tradicional, conforme descrito no artigo 617 do CPC. O primeiro exerce a

representação do espólio frente a terceiros e administra o patrimônio, enquanto o segundo tem uma natureza técnica, servindo como auxiliar do juízo e oferecendo serviços especializados, muito se assemelhando a figura do perito judicial, visto que precisa ser técnico e precisará emitir relatório sobre os bens digitais encontrados. É de sua responsabilidade acessar, localizar e informar os bens digitais do falecido, mantendo o sigilo e a confidencialidade das informações, sob pena de responder civil e criminalmente pela quebra do segredo de justiça.

22

E se tratando especificamente de jogos digitais, a atuação do inventariante digital torna-se ainda mais indispensável. Diferentemente de outros bens virtuais mais facilmente identificáveis, como contas de e-mail ou arquivos na nuvem, os ativos provenientes de jogos eletrônicos costumam estar dispersos em diversas plataformas (Steam, PlayStation, Xbox, entre outras). Diante disso, o inventariante digital deve localizar cada uma dessas contas, verificar a existência de jogos adquiridos, moedas virtuais (utilizadas dentro dos jogos), itens cosméticos, entre outros objetos de valorização daquela conta, avaliando a relevância patrimonial de cada um deles. Sem essa atuação técnica, grande parte desse patrimônio tende a ser perdida, pois permanece inacessível ou desconhecida pelos herdeiros.

O valor econômico desses ativos, em muitos casos, vai muito além do simbólico: skins raras, itens exclusivos e moedas negociáveis podem valer verdadeiras fortunas. A volatilidade e a dinâmica própria dessas economias virtuais também exigem do inventariante digital um conhecimento mínimo sobre o funcionamento interno dos jogos, os sistemas de raridade, os mercados secundários e as políticas de compra e venda das plataformas. Não basta apenas reconhecer que um bem existe, é necessário também saber qual é seu valor econômico presente, seu grau de liquidez e as restrições contratuais que podem limitar ou até proibir sua transferência.

O inventariante digital se estabelece como um elemento essencial para a eficiência do processo de sucessão na era digital, trazendo segurança, transparência e inovação à gestão do patrimônio online. A sua função vem a somar à função jurídica do inventariante típico, assegurando os direitos dos herdeiros sem ferir a intimidade e a personalidade do de cujus. Trata-se de uma inovação que, embora tenha surgido pela via jurisprudencial, representa um avanço significativo na adaptação do Direito Sucessório às novas formas de patrimônio.

Ainda que a ausência de previsão legal imponha desafios de interpretação, a jurisprudência vem suprindo essa lacuna com soluções que equilibram tradição e inovação e garantir a sucessão do patrimônio.

10 Conclusão

A evolução da tecnologia alterou de forma significativa a perspectiva jurídica sobre o patrimônio, evidenciando que as categorias tradicionais do **Direito Civil** são 23

inadequadas para **tratar dos bens digitais**. O fenômeno da **herança digital** não é, portanto, uma mera especulação teórica, **mas sim um** desafio real que famílias, advogados, **plataformas digitais e o Poder Judiciário** enfrentam cotidianamente. Para tanto, é preciso um esforço de interpretação que una a tradição civilista brasileira e as novas modalidades de existência e circulação de bens que **a era digital** trouxe, **uma vez que não há** uma regulamentação específica **no ordenamento jurídico** nacional. Ao se retomar a questão central que norteou o presente estudo, **a herança digital e os** jogos eletrônicos enquanto bens potencialmente transmissíveis no contexto **do direito sucessório** brasileiro, é possível **afirmar que a** pesquisa aponta na **construção de um** entendimento jurídico que se alinhe mais com a contemporaneidade tecnológica. Ainda assim, o assunto continua a se desenvolver devido à falta de uma regulamentação específica e ao rápido avanço das relações digitais. A seguir, serão resgatados os objetivos específicos procurando-se identificar os principais dados obtidos capazes de esclarecê-los.

O primeiro objetivo específico, que consistia em posicionar **a herança digital no** contexto **do direito sucessório**, foi alcançado ao evidenciar que o patrimônio contemporâneo **vai além do** tangível, englobando bens intangíveis que acompanham a existência digital do sujeito. Esses bens, contas, arquivos, perfis e ativos de jogos, estão, **cada vez mais**, carregados **de valor econômico e** simbólico, o que evidencia a urgência **de que o Direito** os reconheça como sucessíveis.

Quanto ao segundo objetivo, voltado **à análise da** insuficiência legislativa, verificou-se **que o Código Civil, a LGPD e o Marco Civil da Internet** não fornecem diretrizes capazes de solucionar, de forma satisfatória, questões como transmissibilidade, acesso por herdeiros e **proteção post mortem**. **A ausência de** normas claras tem permitido que plataformas digitais determinem unilateralmente **o destino dos bens digitais**, o que cria insegurança jurídica e limita **o exercício do direito fundamental** à herança.

O terceiro objetivo, que buscou distinguir entre bens **patrimoniais e existenciais**, demonstrou que **a herança digital não pode ser** considerada uma única categoria homogênea. Os ativos de games eletrônicos apresentam **uma natureza híbrida**: têm um forte peso identitário, mas também um considerável valor econômico. Essa dualidade enfatiza **a necessidade de** uma avaliação meticulosa em cada situação, buscando um equilíbrio entre a privacidade, **a vontade do falecido e** os direitos dos herdeiros.

24

O quarto objetivo, dedicado à tensão entre propriedade e licença de uso, demonstrou que a aparente propriedade dos jogos digitais é, na prática, limitada pelos **contratos de adesão**. Apesar disso, muitos desses ativos circulam em mercados internos e externos, valorizam-se e são negociados como verdadeiros bens econômicos. Essa discrepância entre a forma contratual e a realidade econômica evidencia **a necessidade de** reavaliar os limites impostos pelas plataformas à luz **do direito sucessório**.

Quando se trata do quinto objetivo, investigar **os projetos de lei e o papel do inventariante** digital, constatou-se **que o legislador** tem procurado maneiras de abordar a questão, ainda que de forma cautelosa. **Os projetos de lei em questão** demonstram progressos significativos, mas ainda são parciais. A jurisprudência, **em especial ao reconhecer** o inventariante digital pelo STJ, revela a sensibilidade e a capacidade de o Judiciário se adaptar aos desafios que o patrimônio virtual apresenta, preenchendo parcialmente a lacuna da norma.

A metodologia adotada, baseada em revisão bibliográfica, teses, dissertações, artigos científicos, análise das principais **plataformas de jogos**, legislações, decisões judiciais, foi suficiente para atender aos propósitos da pesquisa, mas limitações persistem. **A ausência de** dados empíricos e de estudos quantitativos sobre o comportamento das plataformas e dos herdeiros **após o falecimento do titular** impossibilita conclusões mais amplas. Futuras pesquisas podem explorar entrevistas com inventariantes, especialistas em tecnologia e herdeiros que enfrentaram conflitos envolvendo bens virtuais.

Conclui-se que os jogos eletrônicos e demais ativos digitais já integram **o patrimônio de milhões de pessoas e, por isso**, devem ser reconhecidos como bens **merecedores de tutela** sucessória. **O Direito Sucessório não** pode permanecer alheio a essa realidade. Impõe-se ao legislador, à doutrina e ao Judiciário **a construção de** parâmetros claros **para garantir a** transmissibilidade, **a proteção dos direitos da personalidade e o** equilíbrio entre autonomia privada e limites contratuais das plataformas.

25

11 Referências

ALBUQUERQUE, Geovana Fernandes; DANTAS, Wellson. **A herança digital no direito sucessório** no cenário jurídico brasileiro. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, São Paulo, v. 11, n. 4, p. 1429?1440, abr. 2025.

BARRETO, Alessandro Gonçalves; NERY NETO, José Anchieta. Herança Digital. Direito & TI: debates contemporâneos. Online, 2015. **Disponível em:**

<http://direitoeti.com.br/site/wpcontent/uploads/2016/03/BARRETOAlesandroGon%C3%A7alvesNERYNETOJos%C3%A9Anch%C3%ATAHeran%C3%A7aDigital.pdf>.

Acesso em: 29 set. 2021.

BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil.

BRASIL. Código Civil (2002). Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil. Brasília.

BRASIL. Assembleia Legislativa. Projeto de Lei n.º 5.820, de 2019. Dá nova redação ao art. 1.881 da Lei nº 10.406. Disponível em:

<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2228037> Acesso em: 12 nov. 2025.

BRASIL. Assembleia Legislativa. Projeto de Lei n.º 6.468, de 2019. Altera o art. 1.788 da Lei n.º 10.406. Disponível em:

<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/140239> Acesso em: 12 nov. 2025.

BRASIL. Câmara dos Deputados. Projeto de Lei n.º 1.689, de 2021. Altera a Lei nº 10.406/2002 para dispor sobre perfis, páginas, contas, publicações e dados pessoais de pessoa falecida, incluindo seu tratamento por testamentos e codicilos. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/2280308>.

Acesso em: 28 nov. 2025.

BRASIL. Assembleia Legislativa. Projeto de Lei n.º 4, de 2025. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2254247&fichaAmigavel=nao> Acesso em: 13 nov. 2025.

BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. Recurso Especial n.º 2.124.424 ? SP (2023/0255109-2). Relatora: Ministra Nancy Andrighi. 3ª Turma. Julgado em 9 set. 2025. DJe 10 out. 2025.

CARBONE, Filipe. CS:GO: skin mais cara do mundo é avaliada em R\$ 6,2 milhões. GloboEsporte, 10 set. 2021. Disponível em:

<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/csgo-skin-mais-cara-do-mundo-e-avaliada-em-r-62-milhoes.ghtml>. Acesso em: 8 nov. 2025.

CONSELHO DA JUSTIÇA FEDERAL (CJF). IX Jornada de Direito Civil.

Enunciados, 2022.

COSTA FILHO, Marco Aurélio de Farias. Herança digital: **valor patrimonial e sucessão de bens** armazenados virtualmente. Revista Jurídica da Seção Judiciária de Pernambuco, 2016. Disponível em: <https://rbdcivil.ibdcivil.org.br/rbdc/article/view/237/219>. Acesso em: 26 set. 2021.

DENTSU. Global Gaming Industry Report 2024: gaming overtakes music and film combined. 22 out. 2024. Disponível em: <https://www.marketing-beat.co.uk/2024/10/22/dentsu-gaming-data-new/>. Acesso em: 8 nov. 2025.

GONÇALVES, Carlos Roberto. **Direito Civil Brasileiro ? Volume 7: Direito das Sucessões**. 11. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2020.

LÔBO, Paulo. **Direito Civil: Sucessões**. 3. ed. São Paulo: Saraiva, 2016

MASSENA, Danielle Sousa. **O direito das sucessões aplicado aos bens digitais patrimoniais** adquiridos através de jogos virtuais. UFPB, 2023.

MICROSOFT CORPORATION. Regras **de Uso para** Produtos Digitais. Atualizado em 2025. Disponível em: <https://www.xbox.com/legal/subscription-terms>. Acesso em: 11 nov. 2025.

MOURÃO, Maria Aline de Araújo. **Direitos sucessórios e bens digitais: uma análise da herança digital pelo ordenamento jurídico brasileiro**. 2023. Dissertação (Mestrado em Direito) ? Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2023.

OLIVEIRA, Layla Caroline Wehr . Evoluções recentes **do direito das sucessões**. Mafra: Ed. da UnC, 2020.

RODRIGUES, Brenda. Princípios **do Direito Sucessório**. JusBrasil, 2018.

SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT LLC. PlayStation Store ? **Termos e Condições de Uso**. Atualizado em 2025. Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/legal/psn-terms-of-service/>. Acesso em: 11 nov. 2025.

TARTUCE, Flávio. **Direito Civil: Direito das Sucessões**. 10. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2017.

VALVE CORPORATION. Steam Subscriber Agreement. Atualizado em 18

set. 2025. Disponível em: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement.
Acesso em: 11 nov. 2025.

VENOSA, Sílvio de Salvo. **Direito Civil: Direito das Sucessões**. 17. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

VIEIRA, Geovanna Souza; TEODORO, Marina. **A herança digital no ordenamento jurídico brasileiro**. Revista FT, 2024. Disponível em:
27

<https://revistaft.com.br/a-heranca-digital-no-ordenamento-juridicobrasileiro>. Acesso em: 27 out. 2025.



=====

Arquivo 1: TCC.pdf (8909 termos)

Arquivo 2:

ceafmipa.ufrpb.br/wp-content/uploads/2018/08/Manual-de-Direito-das-Familias-Maria-Berenice-Dias.pdf (239781 termos)

Termos comuns: 902

Similaridade

Índice antigo (S): 0,36%

Índice novo (Si): 10,12%

Agrupamento (Sg): Baixo

O texto abaixo é o conteúdo do documento **Arquivo 1**. Os termos em vermelho foram encontrados no documento **Arquivo 2**. Id: a04ee6fdo28b0t0

=====

UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR
FACULDADE DE DIREITO

BRUNO COSTA BATISTA NEVES

A Herança Digital no **Direito Sucessório** Brasileiro: **A Proteção Jurídica** de Jogos Digitais como Patrimônio Partilhável

Salvador
2025

BRUNO COSTA BATISTA NEVES

A Herança Digital **no Direito Sucessório** Brasileiro: **A Proteção Jurídica** de Jogos Digitais como Patrimônio Partilhável

Este trabalho intitulado "A Herança Digital **e a Proteção Jurídica** de Bens Virtuais **no Direito Sucessório** Brasileiro: uma análise dos jogos digitais como patrimônio partilhável na herança" é apresentado como requisito parcial **para a obtenção do** título de Bacharel em Direito pela **Universidade Católica do** Salvador, na área de concentração em **Direito Civil e Direito Sucessório**. A pesquisa busca explorar como **o ordenamento jurídico brasileiro** pode se adaptar à proteção e transmissão desses ativos virtuais, contribuindo para uma compreensão mais abrangente dos bens digitais **no direito de** sucessões.
Orientador(a): Prof. Teresa Cristina Ferreira de Oliveira

Salvador

2025

RESUMO

Este trabalho investiga a herança digital **no direito sucessório** brasileiro, com ênfase nos jogos eletrônicos enquanto bens patrimoniais imateriais capazes **de integrar o acervo hereditário**. Analisa-se **como o Código Civil, a LGPD e o Marco Civil da Internet** se mostram insuficientes para regular a transmissibilidade de bens digitais, permitindo que plataformas imponham cláusulas restritivas que podem violar **o direito fundamental à herança**. Abordam-se as categorias de bens digitais patrimoniais, existenciais e híbridos e a relevância econômica de ativos de jogos, como skins, moedas virtuais, itens raros e contas, **que passaram a compor o patrimônio contemporâneo**. Discute-se também a tensão entre propriedade e licença de uso e os impactos **dos contratos de adesão**. Por fim, são apresentados os principais projetos de lei **sobre o tema e a criação do inventariante digital** pelo STJ. Conclui-se que **a sucessão de bens digitais exige atualização normativa e interpretação adequada para garantir segurança jurídica e efetividade ao direito sucessório** na era tecnológica.

Palavras-chave: herança digital. jogos eletrônicos. bens virtuais. sucessões. patrimônio digital.

ABSTRACT

This study investigates digital inheritance within Brazilian succession law, emphasizing electronic games as intangible patrimonial assets capable of integrating the hereditary estate. It demonstrates that the Civil Code, the Data Protection Law, and the Internet Civil Framework are insufficient to regulate the transmission of digital assets, allowing platforms to impose restrictive clauses that may conflict with the constitutional right to inheritance. The research examines the categories of digital goods patrimonial, existential, and hybrid?and highlights the economic relevance of game-related assets such as skins, virtual currencies, rare items, and accounts. It also addresses the tension between ownership and licensing, as well as the implications of adhesion contracts. Additionally, the study discusses current legislative proposals and the creation of the digital estate administrator by the Superior Court of Justice. It concludes that digital inheritance requires normative updates and adequate interpretation to ensure legal certainty and the effective application of succession law in the technological context.

Keywords: digital inheritance. electronic games. virtual assets. succession law. digital patrimony.

SUMÁRIO

1 Introdução

2 A herança digital e o direito sucessório

3 A (In)suficiência do Código Civil e de Legislações Correlatas (ex: Marco Civil da Internet, LGPD) para a Herança Digital

4 Classificação entre bens existenciais e bens patrimoniais

5 Jogos Digitais como Bens Patrimoniais: bens móveis imateriais ou categoria sui generis

6 O universo dos jogos digitais (games): histórico, tipos de ativos (moedas virtuais, skins, itens raros, contas)

7 A problemática da "propriedade" versus "mera licença de uso" nos jogos digitais

8 Projetos de lei em atuação tramitação

9 A figura do inventariante digital

10 Considerações finais

11 Referências

1

1 Introdução

A expansão das tecnologias digitais transformou profundamente a forma como

os indivíduos vivem, se relacionam e constituem seu patrimônio. Hoje, grande parte da vida humana ocorre em ambientes virtuais, nos quais são acumulados bens e conteúdos digitais que variam desde simples interações em redes sociais até criptomoedas, arquivos armazenados em nuvem, contas digitais com valor econômico e itens virtuais de jogos eletrônicos. Estes bens, apesar de intangíveis, passaram a integrar o patrimônio das pessoas, o que exigiu uma reavaliação das categorias clássicas do Direito Civil, especialmente no que tange ao Direito Sucessório. O Código Civil de 2002 foi elaborado em uma época em que essas questões digitais ainda não faziam parte da rotina das pessoas. Assim, não previu a transmissibilidade de bens digitais, tampouco regulou a destinação de contas, arquivos ou ativos cujo acesso depende de credenciais eletrônicas ou está condicionado a normas contratuais de plataformas privadas. A diferença entre a legislação tradicional e a sociedade hiperconectada resulta em insegurança jurídica, colocando os herdeiros diante de desafios práticos e jurídicos, como a falta de acesso às contas do falecido, a proteção da privacidade e a falta de uma norma clara. Quando se analisa o universo dos jogos digitais, a situação se torna ainda mais complicada. Esse setor, que gera bilhões de dólares todos os anos, criou bens digitais que possuem valor econômico real, skins, moedas virtuais, itens raros, contas, e se tornou um dos exemplos mais claros de que a riqueza atual vai além do que é tangível. A complexidade de classificar esses itens dentro das categorias civilistas convencionais (bens móveis, imóveis, fungíveis, infungíveis etc.) evidencia a urgência de uma reavaliação do conceito de patrimônio na era digital. Esses bens possuem uma natureza híbrida, mesclando elementos patrimoniais e existenciais, o que os torna uma exceção à dicotomia entre ?propriedade? e ?mera licença de uso?, especialmente considerando os termos contratuais inflexíveis das plataformas que são donas do conteúdo.

Nesse sentido, o presente estudo se propõe a investigar a herança digital e sua relação com o direito sucessório brasileiro, focando especialmente nos jogos eletrônicos enquanto bens de caráter patrimonial imaterial. Identificar as lacunas da legislação atual, estudar a classificação dos bens digitais, analisar os efeitos econômicos e jurídicos do patrimônio virtual e fomentar as discussões doutrinárias e

2

jurisprudenciais acerca da transmissibilidade, privacidade e autonomia da vontade no contexto digital.

A presente pesquisa pretende demonstrar que os bens digitais, incluindo ativos de jogos eletrônicos, por analogia, constituem um novo tipo de patrimônio, que possuem relevância econômica exigindo uma atualização do Direito Sucessório. Assim, propõe-se contribuir para o debate sobre a necessidade de adaptação normativa e interpretativa, de modo que o sistema jurídico possa acompanhar a

realidade tecnológica e garantir efetividade à sucessão digital no Brasil.

2 A herança digital e o direito sucessório.

O conceito de herança acompanha a própria evolução da civilização humana, sendo um dos institutos mais antigos do Direito. Desde as primeiras organizações sociais, a transmissão de bens e direitos após a morte possuía uma função essencial: garantir a continuidade do patrimônio familiar e preservar o nome e a linhagem dos antepassados. Segundo Gonçalves (2020), o direito sucessório surgiu da necessidade de assegurar a perpetuação dos vínculos familiares e do patrimônio dentro do grupo, refletindo a ideia de continuidade da pessoa do falecido.

Wehr (2020, p. 8) observa que historicamente, a herança transmite-se apenas pela linha masculina, o primogênito varão, o que se explicava pela estrutura patriarcal e religiosa das antigas sociedades, nas quais cabia ao filho homem zelar pelos bens e pela memória dos ancestrais.

Esse modelo excludente prevaleceu por séculos até ser superado pelos ideais igualitários trazidos pela Revolução Francesa, que, segundo a autora, extinguiu o direito do primogênito a herdar sozinho, bem como o privilégio da masculinidade originário no feudalismo? (Wehr, 2020, p. 10).

Foi também nesse contexto que se consolidou o princípio da saisine, segundo o qual a posse e a propriedade dos bens são automaticamente transferidas aos herdeiros no momento da morte. Gonçalves (2020) explica que tal princípio surgiu no direito costumeiro francês como forma de evitar o pagamento de tributos feudais, firmando-se na máxima le mort saisit le vif ?o morto transmite ao vivo a posse e a propriedade dos seus bens?. Esse conceito atravessou séculos e influenciou profundamente os sistemas jurídicos europeus e, por consequência, o direito brasileiro. Venosa (2017, p. 57) lembra que o Código Napoleônico de 1804, em seu

3

art. 724, consagrou esse entendimento ao dispor que os herdeiros legítimos e o cônjuge sobrevivente recebem de pleno direito (son saisis de plein droit) os bens, direitos e ações do falecido, com a obrigação de cumprir todos os encargos da sucessão?.

Durante a Idade Média, o direito sucessório sofreu forte influência do sistema feudal e da Igreja. A transmissão de bens era restrita a determinados grupos sociais, reforçando o poder hereditário e as distinções de classe. A herança era vista como instrumento de perpetuação da nobreza e manutenção do poder familiar. Wehr (2020) destaca que apenas com o Renascimento e o Iluminismo a sucessão passou a ser

tratada sob uma ótica mais racional e igualitária, valorizando a vontade individual expressa no testamento e o direito de todos à propriedade.

Com o desenvolvimento do Estado Moderno, o direito sucessório foi progressivamente incorporado aos códigos civis das nações ocidentais, ganhando contornos jurídicos claros. No direito português, o princípio da saisine foi adotado oficialmente pelo Alvará de 9 de novembro de 1754 e reafirmado pelo Assento de 6 de fevereiro de 1786, prevendo a transmissão automática da herança no momento da morte. Essa tradição influenciou diretamente o Código Civil de 1916, cujo art. 1.572 consolidou o direito de herança como mecanismo de continuidade patrimonial e de proteção aos herdeiros necessários. Tartuce (2017) observa que o sistema brasileiro, filiado ao modelo germânico-francês, mantém até hoje a ideia de que a herança se transmite de forma imediata, buscando equilibrar a vontade do de cujus e a proteção da família.

O atual Código Civil de 2002 manteve a estrutura essencial do modelo anterior, reforçando o direito de herança como garantia constitucional (art. 5º, XXX, da Constituição Federal de 1988) e reafirmando o princípio da saisine no art. 1.784, segundo o qual "aberta a sucessão, a herança transmite-se, desde logo, aos herdeiros legítimos e testamentários". Assim, a herança passou a ser compreendida como o conjunto de bens, direitos e obrigações transmissíveis após a morte, que integram o patrimônio jurídico do indivíduo e asseguram a continuidade das relações patrimoniais e familiares.

Com a chegada da era digital, esse conceito tradicional passou a enfrentar novos desafios. O patrimônio contemporâneo deixou de se limitar aos bens físicos, incorporando também ativos digitais como perfis em redes sociais, arquivos virtuais, criptoativos e jogos eletrônicos, que possuem valor econômico e simbólico. Surge,

4

portanto, a necessidade de repensar o instituto da herança à luz da modernidade, dando origem ao estudo da herança digital, que representa a expansão do direito sucessório para o ambiente virtual.

A palavra "sucessão", em sentido amplo, refere-se ao ato pelo qual uma pessoa assume o lugar de outra, substituindo-a na posse de determinados bens. Porém, no campo do direito, herança é a transmissão dos direitos do falecido. Como resultado, a propriedade dos bens é substituída, passada do falecido para seus sucessores (Gonçalves, 2017, p.12)

Em poucas palavras, sucessão é a transmissão de direitos. A transmissão será entre vivos ou por causa mortis. O objeto do direito sucessório será o ocorrido após a

morte, seja ela natural ou presumida. O princípio que fundamenta a sucessão é o do "Saisine", inspirado na revolução francesa, conforme explicado alhures. A transmissão dos domínios e posse da herança se dá aos herdeiros legítimos e testamentários do de cujus, não necessitando da prática de qualquer ato. Entretanto, para a compreensão desses conceitos, possui-se um certo embasamento da continuidade patrimonial e, o respeito à vontade do falecido expressa em testamento, sendo realizada uma divisão justa entre os demais herdeiros.

No momento em que ocorre a morte do sujeito declara-se aberta a sucessão, com isso deve ocorrer a partilha dos bens. Dessa forma, a lei permite que haja dois tipos de sucessão, quando se dá em virtude da lei, denomina-se sucessão legítima; quando decorre de manifestação de última vontade, expressa em testamento ou codicilo, chama-se sucessão testamentária? (Gonçalves, 2020, p. 42).

Primeiramente, a sucessão é vinculada por duas características: o evento morte e sobrevivência de herdeiro sucessível. Para início, o sucessor há de existir no momento da morte do sucedido. No caso do Brasil, a sucessão predominante é a legítima, ou seja, ocorre quando não há manifestação do de cujus por testamento ou este não abrange a totalidade dos seus bens. No ordenamento jurídico brasileiro, a transmissão entre herdeiros segue a chamada ordem de vocação hereditária. Esta é estabelecida pelo art. 1.829 CC. De acordo com esse código, há uma sequência de prioridade entre os possíveis herdeiros. A primeira são os descendentes, cônjuges e ascendentes pelo grau sucessivo e proporcional. Se não houver, os colaterais perpetuarão a sucessão. O estado é o último a suceder, caso não haja nenhum herdeiro necessário.

5

A referida ordem está preestabelecida no artigo 1.829 do diploma civil pátrio, o mesmo artigo busca entregar os bens aos herdeiros mais próximos do falecido, portanto segue a seguinte ordem: I ? aos descendentes, em concorrência com o cônjuge sobrevivente, salvo se casado este com o falecido no regime da comunhão universal, ou no da separação obrigatória de bens (art. 1.640, parágrafo único); ou se, no regime da comunhão parcial, o autor da herança não houver deixado bens particulares; II ? aos ascendentes, em concorrência com o cônjuge; III ? ao cônjuge sobrevivente; V ? aos colaterais. (BRASIL, 2002, [s.p])

A sucessão testamentária ocorre quando o sujeito aponta sua vontade por meio de um testamento, especificando como seus bens, ou parte deles, devem ser repartidos após a sua morte. Contudo, até no testamento, deve-se respeitar a "legítima", que equivale à parte (meio ou 50%) do patrimônio aos herdeiros

necessários que são cônjuge, **descendentes e ascendentes**. Apenas **a parte que ultrapassa**, chamada de "parte disponível" **pode ser objeto de** desejo do testador. Quando o testador cria **o direito sucessório** através do testamento, não poderá dispor de parte maior que seja 50% (metade). O Brasil adota esse princípio **a fim de proteger os** herdeiros. Assim, visando os sucessores **que estão na lei e** dentro dessa categoria há três tipos de herdeiros (descendente, ascendente e cônjuge) afirmando que eles são de além de herdeiros legítimos, herdeiros necessários, onde a lei garante que eles receberão **metade do patrimônio a ser** testado. (Rodrigues, 2018)
Segue a referida: ??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, [s.p])

Diz-se herança o patrimônio ativo e passivo deixado pelo falecido, também denominado acervo, monte hereditário ou espólio,o termo herança engloba **uma série de direitos e obrigações do** falecido, **que, com a chegada** da morte, esses **direitos e obrigações** são repassados aos seus herdeiros legais e testamentários, ou seja, seus herdeiros, que sempre cumprem **a lei**. **Por outro lado**, a rigor, são bens, ativos e passivos transferidos do falecido para determinadas pessoas, mas não estão devidamente classificados quanto ao tipo de bem e valor econômico (LÔBO, 2016, p.12).

6

Com a ascensão dos bens digitais, a **função social da** herança adquire nova dimensão. A herança digital não apenas assegura a transmissão de valores econômicos, mas também preserva a identidade digital e o legado cultural e afetivo do falecido. Contudo, **a ausência de** normas específicas tem transferido às plataformas digitais o controle quase total **sobre o destino dos** conteúdos, **o que pode** violar direitos fundamentais dos herdeiros, especialmente **o direito à memória e à** continuidade **do patrimônio familiar**.

Conforme explica Gonçalves (2017), a herança compreende todo **o conjunto de bens e** obrigações deixados pelo falecido, englobando tanto o patrimônio ativo, como **os bens e** créditos, quanto o passivo, representado por suas dívidas e deveres transmissíveis aos sucessores. **Assim, o patrimônio digital também deve ser considerado** parte integrante do espólio, abrangendo dados, perfis e conteúdos

armazenados em plataformas virtuais.

A herança digital **pode ser entendida como** um legado de dados intangíveis, imateriais e incorpóreos produzidos durante **a existência do falecido** no meio digital. Os bens digitais materiais, **de valor econômico, integram o patrimônio** sucessório conforme **o art. 1.791 do Código Civil**. Já os bens imateriais, de valor afetivo, apresentam maior complexidade jurídica, pois embora sejam disputados pelos herdeiros, não possuem valor financeiro direto e, portanto, desafiam **a aplicação do direito sucessório** tradicional.

No Brasil, tanto o testamento quanto o codicilo permitem ao indivíduo **expressar sua vontade sobre o destino de seus bens**, inclusive digitais. O testamento, regulado pelos **arts. 1.862 a 1.880 do Código Civil**, **é o instrumento** mais formal e abrangente, permitindo dispor **sobre a totalidade ou parte do patrimônio**. O codicilo, **por sua vez, previsto nos arts. 1.881 a 1.885**, **é um meio** simplificado, geralmente destinado a disposições **de menor valor**.

O Enunciado 687 da IX **Jornada de Direito Civil** (CJF, 2022) reforça essa interpretação **ao afirmar que ?o patrimônio** digital pode integrar **o espólio de bens na** sucessão legítima do titular falecido, admitindo-se, ainda, sua disposição na forma testamentária ou por codicilo?. Esse entendimento concretiza a **função social da** herança digital, permitindo **que os bens** virtuais cumpram sua finalidade social e econômica, garantindo a continuidade patrimonial **e o respeito à vontade do falecido**. **A herança, como direito fundamental**, está assegurada no art. 5º, XXX, da

7

Constituição Federal, e no **art. 1.784 do Código Civil**, **segundo o qual ?aberta a** sucessão, a herança transmite-se, desde logo, aos herdeiros legítimos e testamentários?. Assim, a **função social da** herança digital consiste em assegurar **que o patrimônio** virtual, ao ser transmitido, promova o equilíbrio familiar, preserve **a memória e** garanta a efetividade dos **direitos patrimoniais e** existenciais dos herdeiros. Nesse contexto, é imperativo **que o direito sucessório** contemporâneo avance para incluir mecanismos e instrumentos que permitam identificar e gerir os bens virtuais do falecido **de forma segura**, preservando sua privacidade e garantindo aos herdeiros o acesso legítimo a esses ativos. Essa adaptação **é essencial para que a** herança, enquanto instituto **jurídico e social**, mantenha sua função de proteger e perpetuar o patrimônio humano, mesmo no universo digital.

Compreende-se que a herança digital, ao incorporar valores econômicos, afetivos e simbólicos, amplia o alcance **do direito sucessório e reforça a necessidade de uma interpretação** moderna da **função social da** herança. Essa perspectiva torna-se ainda mais relevante quando se considera **que, no ambiente** virtual, os jogos digitais despontam como bens de expressivo valor patrimonial e cultural, cuja natureza jurídica e enquadramento como **bens móveis e** incorpóreos suscitam novos desafios

ao Direito Civil contemporâneo.

3 (In)suficiência do Código Civil e de Legislações Correlatas (ex: Marco Civil da Internet, LGPD) para a Herança Digital

A evolução das tecnologias digitais e a incorporação de bens intangíveis ao patrimônio expuseram lacunas no ordenamento brasileiro, sobretudo quanto à sucessão de bens digitais. Elaborado antes da consolidação da sociedade da informação, o Código Civil de 2002 não previu a transmissibilidade de ativos virtuais (contas, perfis, arquivos eletrônicos, criptomoedas e jogos), o que gera insegurança jurídica e dificulta a aplicação das regras sucessórias clássicas.

Conforme Mourão (2023), as regras de sucessão brasileiras foram criadas em uma época em que a doutrina e as decisões judiciais ainda não haviam abordado as particularidades dos bens digitais. A autora esclarece que, por essa razão, o legislador civil não incluiu as novas categorias de patrimônio que emergiram no meio digital, sendo necessária uma nova interpretação do direito sucessório para que os bens digitais sejam reconhecidos juridicamente como integrantes da herança.

8

De acordo com o artigo 1.784 do Código Civil, em conformidade com o princípio da saisine, a herança é transmitida de forma automática aos herdeiros, sejam eles legítimos ou testamentários. No entanto, Mourão (2023) indica que essa previsão é insuficiente considerando as particularidades dos bens digitais, já que plataformas e provedores estabelecem regras próprias que frequentemente bloqueiam ou eliminam contas em caso de falecimento do titular. Portanto, a transmissão imediata prevista em lei não é uma certeza, já que o acesso aos bens digitais exige credenciais eletrônicas e a autorização das empresas e plataformas que administram esses serviços.

Com relação às legislações complementares, Mourão (2023) observa que nem o Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2014) nem a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº 13.709/2018) mencionam a sucessão digital. O Marco Civil se limita a estabelecer princípios e garantias sobre privacidade e uso da internet, sem abordar o que acontece com bens e dados digitais após a morte do usuário. Ainda que a LGPD tenha avançado na proteção da privacidade e no tratamento de dados, não há dispositivos que tratam do assunto em relação a pessoas falecidas.

Mourão também faz uma comparação entre o cenário Brasileiro e o Europeu, ressaltando que o Regulamento Europeu de Proteção de Dados (GDPR) permite que os Estados-Membros estabeleçam regras específicas sobre dados post mortem, o que não está previsto na LGPD. De acordo com a autora, essa falta de previsão coloca os herdeiros em uma posição de fragilidade, sem orientações definidas sobre como

acessar e administrar as informações digitais do falecido.

De forma similar, Albuquerque e Dantas (2025) apontam **que a falta de uma regulamentação apropriada tem trazido vários problemas para que a herança digital receba um tratamento jurídico adequado. Apesar de o ordenamento jurídico brasileiro contar com legislações atuais sobre proteção de dados e a internet, essas legislações não se integram ao direito sucessório, o que torna impossível o reconhecimento oficial dos bens digitais como patrimônio que pode ser transmitido. Os autores sustentam que a falta de regulamentação gera conflitos entre o direito à privacidade, a intenção do falecido e o direito sucessório dos herdeiros.**

Um exemplo é o PL nº 1.689/2021, que sugere que o Código Civil seja alterado para estabelecer regras sobre o tratamento de bens digitais de pessoas falecidas e que as plataformas digitais passem a ter obrigações em relação à gestão das contas de usuários mortos.

9

Albuquerque e Dantas (2025) indicam que **a iniciativa de fixar regras para perfis de pessoas falecidas representa um progresso no debate, mas ainda carecem de um amadurecimento jurídico e de uma análise de compatibilidade com o sistema sucessório vigente. Enquanto essas transformações não se materializam, o que se tem é um quadro de incertezas e normas fragmentadas.**

Por conseguinte, conclui-se que **o ordenamento jurídico brasileiro é deficiente em regulamentar a herança digital. O Código Civil limita-se aos bens tangíveis, o Marco Civil e a LGPD dizem respeito unicamente à proteção de dados e à privacidade durante a vida, e os projetos de lei ainda não foram integrados ao sistema legal. Portanto conclui-se que é imprescindível que o legislador se mobilize para regulamentar a sucessão de bens digitais, proporcionando segurança jurídica, respeito à vontade do falecido e proteção tanto patrimonial quanto moral aos herdeiros, garantindo o Direito fundamental à herança.**

4 Classificação entre bens existenciais e bens patrimoniais

Para entender a herança digital e suas implicações no direito sucessório, é crucial fazer a distinção entre bens existenciais e bens patrimoniais. De forma originária, o Código Civil brasileiro organizou o patrimônio a partir de uma visão essencialmente econômica, atrelando-o aos bens e direitos que se manifestam financeiramente. No entanto, à medida que avançamos na era digital, ficou claro que o patrimônio humano também inclui bens imateriais que são existenciais, ou seja, que não possuem valor econômico direto, mas que possuem uma significativa importância afetiva, identitária e simbólica.

Segundo Layla Oliveira (2020), **a sucessão de bens digitais exige uma releitura**

do direito sucessório tradicional, visto que tais bens, embora reais no plano jurídico, não são palpáveis. A autora aponta que é preciso classificá-los de acordo com sua essência: alguns têm valor econômico e são transmissíveis, enquanto outros estão vinculados à esfera pessoal e afetiva do titular, sendo intransmissíveis. Em linha semelhante, Massena (2023) observa que os bens digitais podem ter tanto valor patrimonial como é o caso de moedas virtuais, itens adquiridos em jogos eletrônicos ou créditos em plataformas quanto valor existencial ou afetivo, como fotos, mensagens e perfis em redes sociais.

Os bens patrimoniais são aqueles que possuem, mesmo em meio digital, um

10

valor econômico quantificável. Criptomoedas, créditos eletrônicos, contas monetizadas em plataformas digitais, ativos de jogos eletrônicos e até mesmo domínios e canais digitais estão incluídos nesta definição. Todos esses bens têm valor econômico, ou seja, podem ser avaliados, transferidos e vendidos da mesma forma que qualquer outro bem que faça parte do espólio do falecido.

Os bens existenciais referem-se à esfera imaterial e afetiva da personalidade humana, espelhando valores, memórias e identidades formadas ao longo da vida. São casos os perfis de redes sociais, conversas particulares, fotos, vídeos caseiros e todo o material que revela a vida pessoal ou emocional do indivíduo. Embora esses bens estejam guardados em plataformas digitais, não têm caráter econômico, mas sim a continuidade simbólica da pessoa e a manutenção de sua lembrança.

Conclui-se pelo exposto que os bens digitais se dividem em dois grupos distintos, os patrimoniais, que possuem valor econômico e podem integrar o acervo hereditário, e os existenciais, que se relacionam à intimidade e à memória do falecido.

A diferenciação entre bens existenciais e patrimoniais mostra que o mundo digital abriga tanto itens que possuem valor afetivo ou simbólico quanto ativos que têm relevância econômica mensurável. Nesse sentido, os jogos eletrônicos aparecem como um dos casos mais intrincados e provocativos dentro desse novo cenário jurídico. Neles, se entrelaçam questões existenciais relativas à identidade, memória e à autoexpressão do jogador, e questões patrimoniais, no sentido dos investimentos, da compra de bens virtuais e da valorização econômica das contas.

Dessa forma, a caracterização dos jogos eletrônicos enquanto bens patrimoniais se mostra necessária para entender como o Direito pode categorizar esses novos ativos, que, apesar de intangíveis, podem vir a possuir uma natureza econômica real e passível de incorporação ao patrimônio do titular.

5 Jogos Digitais como Bens Patrimoniais: bens móveis imateriais ou categoria sui generis

Conforme o artigo 79 do Código Civil, um bem é considerado imóvel quando sua remoção acarretaria prejuízos à sua estrutura, valor ou função, fazendo com que ele perdesse, total ou parcialmente, sua valorização (BRASIL, 2002). Por sua vez, o artigo 82 classifica como bens móveis aqueles que, por força própria ou externa, podem ser deslocados sem que haja alteração em sua substância ou em sua

finalidade econômico-social (BRASIL, 2002).

No entanto, os jogos digitais não se encaixam perfeitamente nessa classificação tradicional, pois possuem características que oscilam entre o material e o imaterial. Há momentos em que se podem classificar como bens móveis, como quando o usuário compra um jogo físico, como por exemplo a mídia física, e acessa por vários aparelhos conectados à sua conta digital.

Entretanto, quando o jogo está atrelado a um console específico, impossibilitando sua transferência para outro, ele deixa de ser móvel, tornando-se, em termos de conceito, algo muito próximo da imobilidade característica dos bens imóveis.

Os jogos eletrônicos podem ser lançados de duas maneiras principais: através de mídias físicas ou digitais. No formato físico, o jogo é comprado de forma material seja em cartucho, CD ou DVD e pode ser transferido ou vendido sem restrições. No ambiente digital, se tratando de jogos online, os usuários acessam o jogo por meio de uma licença que está atrelada à conta digital do usuário. Esse ponto é fundamental: o jogo físico é considerado um bem material, enquanto o digital é um bem imaterial, com um caráter limitado e subordinado às condições estabelecidas pelo fornecedor. Diante dessas particularidades os jogos eletrônicos podem ser considerados como bens digitais de natureza híbrida, integrando uma categoria especial ou sui generis.

6 O universo dos jogos digitais (games): histórico, tipos de ativos (moedas virtuais, skins, itens raros, contas)

O mundo dos games é um dos grandes fenômenos culturais e econômicos do século XXI. Dois processos notáveis marcam essa trajetória: por um lado, o avanço tecnológico, que transforma a forma como jogamos, e, por outro, a evolução das dinâmicas sociais que moldam a experiência do jogo. Desde os primeiros títulos eletrônicos criados nas décadas de 70 e 80 como Pong, Pac-Man e Space Invaders até os modernos jogos de realidade aumentada e as plataformas online interativas, testemunhamos um incessante aprimoramento tanto tecnológico quanto social. Com esse crescimento, os jogos passaram de simples diversão a ambientes econômicos e

sociais, com relevância patrimonial e jurídica.

12

O crescimento da indústria dos jogos digitais consolidou esse setor como um dos mais lucrativos do mundo, superando inclusive a música e o cinema em termos de receita. Essa relevância econômica despertou o interesse do Direito para compreender a natureza jurídica dos bens adquiridos e acumulados dentro dos jogos eletrônicos, especialmente no contexto da herança digital. Segundo relatório da Dentsu (2024), a indústria global de jogos atingiu aproximadamente US\$ 184 bilhões, ultrapassando a soma das receitas das indústrias da música (US\$ 28,6 bilhões) e do cinema (US\$ 33,9 bilhões), demonstrando a força econômica e cultural do setor (DENTSU, 2024).

As empresas de jogos, a fim de prolongar a vida útil de seus produtos bem como a lealdade dos jogadores, implementaram sistemas de mercado interno nas próprias plataformas dos seus jogos. Esses sistemas possibilitam que os jogadores façam transações financeiras dentro do game, comprando ou trocando itens virtuais com o uso de moedas digitais próprias, itens cosméticos e outras vantagens que elevam o valor de suas contas e modificam suas experiências dentro do mundo virtual. Com o crescimento da indústria dos jogos, o sistema de compras dentro do jogo tornou-se comum. Esse modelo, que primeiramente era mais frequente em jogos para celulares (mobile games), começou a ser adotado de forma generalizada em jogos de console e PC. A monetização interna pode acontecer de várias maneiras: venda de itens estéticos (skins), loot boxes (caixas de prêmios aleatórias) ou ainda por meio de pay to win onde o jogador paga para ganhar vantagens direta no jogo. Esses itens virtuais podem acumular valor econômico por várias razões: raridade, popularidade e demanda do mercado. Em alguns jogos, a escassez programada de certos itens, aliada ao desejo dos jogadores de possuí-los, cria um mercado secundário no qual os preços podem ser altamente inflacionados. Essas transações internas agregam valor ao jogo como um todo e criam uma ?economia de dentro do jogo?, na qual itens intangíveis adquirem valor monetário real. Isso transforma os jogos digitais em ativos não apenas de consumo, mas também de investimento, ampliando a relevância econômica do setor e trazendo novos desafios para a regulamentação e proteção de bens digitais. Em alguns casos, itens exclusivos são disponibilizados apenas em edições limitadas ou em eventos sazonais, o que contribui para aumentar sua atratividade e seu valor de mercado. Os chamados ?jogos Pay to Win? são aqueles que forçam o jogador a adquirir equipamentos, habilidades ou itens que garantem uma vantagem sobre os outros

jogadores. Normalmente, o jogo pode ser baixado de forma gratuita (free to play),
13

mas avançar no jogo requer investimentos financeiros. Aqueles que gastam mais dinheiro progredem mais rapidamente, tornando seus personagens mais fortes ou obtendo **recursos que não estão** disponíveis para outros jogadores.

As loot boxes, que funcionam de forma análoga a uma loteria, são outro método frequente de monetização. O jogador paga para abrir uma caixa virtual e recebe recompensas aleatórias, **que podem ser** comuns ou muito raras.

Os itens cosméticos, chamados skins, são como roupas, armas personalizadas e aparências de personagens que não alteram **o desempenho do** jogo, mas aumentam o valor simbólico e econômico do perfil do jogador.

Um exemplo é o Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), desenvolvido pela Valve dentro da plataforma Steam. No jogo, os jogadores têm **a possibilidade de** adquirir ?skins?, que alteram a aparência de armas, facas ou personagens. Esses itens podem ser adquiridos de outros jogadores ou ganhos em loot boxes. O preço das skins muda **de acordo com a** escassez programada, a raridade, a estética e ?estado de conservação?, classificado em categorias como Nova de fábrica, Pouco usada ou Veterana de guerra.

Segundo Carbone (2021), o mercado virtual de Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) é extremamente lucrativo, com negociações que podem atingir valores milionários. Um exemplo emblemático é a skin ?Karambit Case Hardened?, avaliada em cerca de R\$ 6,2 milhões, considerada a mais cara do mundo e símbolo da valorização econômica dos bens digitais no universo dos jogos eletrônicos.

Não sendo **único, não é** raro encontrar outros exemplos de transações milionárias envolvendo itens virtuais em jogos eletrônicos, especialmente nos games de grande popularidade e com sistemas de economia interna bem estabelecidos. Jogos como World of Warcraft, FreeFire, DOTA2 e FIFA apresentam suas próprias "lojas" e mercados, onde jogadores podem adquirir, trocar e vender itens que, dependendo da sua raridade e demanda, podem ter valores extremamente altos. Esses ativos são valorizados tanto por sua raridade quanto pelo tempo e habilidade necessários para adquiri-los.

Em todos esses modelos, a característica **comum é: a troca de** dinheiro real por bens digitais, formando um patrimônio virtual. Por isso, quanto mais um jogador gasta em melhorias, itens ou moedas virtuais, maior **o valor econômico** de sua conta. Este montante, aliás, é comumente empregado em transações e vendas entre jogadores, reforçando **a noção de** que esses bens possuem uma real relevância patrimonial.

14

Entretanto, mesmo que esses ativos digitais tenham **valor econômico** e possam ser vendidos, surge uma importante questão jurídica: ao comprar um item virtual, o jogador se torna o proprietário ou apenas recebe uma licença de uso restrita imposta pela desenvolvedora? No próximo tópico, essa questão será explorada com mais profundidade, onde se analisará **a diferença entre** propriedade e simples licença de uso **em relação aos bens** digitais.

7 A problemática da "propriedade" versus "mera licença de uso" nos jogos digitais

A relação jurídica que envolve os bens digitais, especialmente **no que diz respeito aos** jogos eletrônicos e seus conteúdos, oscila entre a tradicional noção de propriedade e **a licença de** uso. Apesar da crença do consumidor de que está **?comprando?** um jogo, **o que se estabelece é**, em regra, uma relação contratual de licenciamento, que concede ao usuário **apenas um direito** pessoal e limitado de acesso.

Essas licenças estabelecem que o usuário não detém, **de fato, a propriedade** do conteúdo, mas **apenas um direito de acesso** e utilização **que pode ser revogado** ou alterado conforme os termos do contrato. Para herdeiros, isso cria um desafio **específico: o que é** transferível **em um contrato de** licença é geralmente restrito, pois muitos acordos de uso **deixam claro que os direitos** são intransferíveis ou cessam **com a morte do** titular da conta. Esse arranjo **limita o direito de** sucessão em bens digitais, criando uma **situação em que o bem**, embora tenha valor econômico ou afetivo, não é transmitido integralmente como outros bens patrimoniais.

Do ponto de vista civil, o usuário **não detém a propriedade do** jogo (software), **uma vez que o** controle jurídico sobre a obra **permanece com o** desenvolvedor **ou com a** plataforma que o distribui. **No entanto, as** próprias plataformas conferem poderes de disposição sobre certos bens digitais internos, como skins, moedas virtuais e outros itens comercializáveis, estabelecendo uma esfera patrimonial funcional. **Mesmo sem o** pleno domínio do software, conforme **previsto no art. 1.228 do CC, os bens que o sistema** admite negociar têm um valor econômico **que pode ser** medido.

Essa **?propriedade funcional?**, limitada por regras técnicas e contratuais, **tensiona o eixo ?propriedade x licença?** ao revelar que o usuário, **apesar de não** deter propriedade formal, exerce faculdades econômicas típicas da propriedade, como uso,

15
gozo e, em alguns casos, disposição, apesar da mesma ser caracterizada como controlada.

Muitas vezes estes termos de serviço criados pelas empresas,

com a alegação de proteger a privacidade, são obstáculos para acesso à herança, pois acabam cometendo abusos, como a fixação de cláusulas proibitivas de sucessão de conteúdo objeto da contratação (COSTA FILHO, 2016).

Na esfera digital, o usuário dificilmente se torna o proprietário total de um conteúdo seja um jogo, um software ou uma música e, em vez disso, obtém uma licença de uso sujeita a condições contratuais e técnicas que são impostas de forma unilateral pelas plataformas fornecedoras. Dessa forma, o desafio legal é harmonizar a realidade patrimonial dos ativos digitais com as barreiras impostas pelos contratos privados, que muitas vezes se sobrepõem à legislação civil.

Como os termos de serviços são na maioria das vezes contratos de adesão, o usuário não pode nem questionar sobre o teor, sendo obrigado a se submeter as regras previamente estabelecidas. Aproveitando-se do vácuo legal existente, estas cláusulas geralmente são desfavoráveis aos usuários. Outrossim, evoque-se que há nulidade de cláusulas que impliquem em renúncia antecipada de direitos, conforme o art. 424 do Código Civil e também que regulem herança de pessoa viva conforme o art. 426 do mesmo diploma legal (BRASIL, 2002).

Na plataforma Steam, o Steam Subscriber Agreement (Acordo de Subscrição Steam) é categórico ao afirmar que os conteúdos são licenciados, e não vendidos? (Seção 2.A). O usuário, portanto, não adquire a propriedade, mas apenas uma licença de uso pessoal e não comercial.

Contudo a mesma vem a permitir um mercado interno oficial, o Steam Community Market, que autoriza transações de itens virtuais entre usuários (Seção 3.D). Assim, embora a conta e os jogos permaneçam intransferíveis, há circulação econômica interna de bens digitais que podem atingir valores expressivos. Essa particularidade faz da Steam um modelo híbrido: o conteúdo continua licenciado, mas os itens virtuais adquirem valor econômico e liquidez controlada, aproximando-se de bens patrimoniais. Nessa perspectiva, o usuário exerce uma propriedade funcional, limitada por condições técnicas e contratuais, mas suficiente para conferir relevância econômica e jurídica aos ativos digitais.

A PlayStation Store adota a mesma postura no tocante a licença de uso.

16

Conforme o item 8.4 de seu contrato, o usuário não é proprietário dos conteúdos adquiridos, mas apenas detentor de uma licença pessoal, intransferível e de uso privado: Quando você compra Conteúdo da PlayStation Store, você compra uma licença pessoal de uso desse conteúdo para uso privado e não comercial. Essa licença não é transferível, a menos que suas leis locais aplicáveis afirmem que deva ser. Isto significa que você pode usar um Produto nas formas descritas na licença, mas não é

proprietário dele.? (Sony Interactive Entertainment, 2025, item 8.4)

Adicionalmente, o item 8.13 reforça que os itens virtuais não possuem valor real fora do jogo e não podem ser vendidos, transferidos ou trocados por dinheiro: ??É proibida qualquer tentativa de obter itens virtuais fora do jogo ou aplicativo aplicável, ou fora da PlayStation Store. [...] Os Itens virtuais não têm valor ou aplicação fora do jogo ou da PlayStation Store e não podem ser vendidos, transferidos ou trocados por dinheiro ou itens de valor real.? (Sony Interactive Entertainment, 2025, item 8.13)

Com isso, a Sony estabelece um regime de propriedade restrita e dependente da conta, vinculando o acesso à manutenção da conta PSN ativa (item 8.1). Caso a conta seja encerrada, o usuário perde o direito de acesso ao conteúdo, evidenciando a fragilidade jurídica da titularidade digital.

Já a Xbox Store, ?Todos os Produtos Digitais são licenciados, não vendidos.

[...] Exceto como permitido abaixo, você não pode transferir nem revender licenças para nenhum Produto Digital.?(Microsoft, 2025, Regras Gerais). Os produtos digitais são destinados exclusivamente ao uso pessoal e não comercial, e o acesso é condicionado ao cumprimento das regras contratuais.

A análise comparativa demonstra que as três empresas Valve, Sony e Microsoft estão alinhadas na implementação de um modelo contratual que nega ao consumidor a plena titularidade, trocando a noção de compra por uma concessão de licenciamento condicional e precário. Do ponto de vista civil, isso implica que o usuário não tem a posse do bem, mas apenas direitos obrigacionais que decorrem de um contrato de adesão.

A restrição da transmissibilidade das contas digitais está entre os principais obstáculos para que bens virtuais, especialmente jogos eletrônicos e recursos adquiridos em plataformas, sejam tratados como herança. Na maioria dos contratos, cláusulas de inalienabilidade impedem que o proprietário da conta e, conseqüentemente, os herdeiros cedam a conta a terceiros, seja por venda, doação ou sucessão.

17

Essas limitações fundamentam-se em interesses comerciais das plataformas, que preferem que o uso dos bens digitais permaneça restrito ao usuário inicial para evitar revendas e manutenções de contas inativas. Isso é particularmente visível em plataformas de jogos, onde as contas não podem ser passadas para outros, e o falecimento do dono normalmente resulta na extinção do acesso.

Na prática, é nítido que existem valores patrimoniais concretos atrelados às contas e itens virtuais, o que possibilita debater uma propriedade funcional, limitada por normas privadas, mas com relevância econômica. Sendo então necessário reconsiderar os conceitos de patrimônio, transmissibilidade e sucessão, uma vez que não se herda um bem, mas sim posições contratuais ou créditos digitais.

De acordo com Barreto e Nery Neto, as plataformas digitais costumam impor termos de uso que impedem a transferência das contas e conteúdos após a morte do usuário, criando entraves relevantes para a sucessão desses bens. No entanto, tais limitações contratuais não podem prevalecer sobre o direito constitucional à herança, razão pela qual cabe ao Judiciário assegurar que as políticas privadas estejam em conformidade com o ordenamento jurídico. Assim, cláusulas que restrinjam a transmissão de bens digitais devem ser consideradas inválidas, por violarem a garantia sucessória prevista na Constituição Federal (BARRETO; NERY NETO, 2015).

Nos contratos de jogos digitais, por exemplo, os herdeiros poderiam reivindicar o direito de acesso ao inventário do usuário, especialmente em jogos onde o jogador acumula ativos virtuais com valor monetário significativo. No entanto, o cumprimento desse direito encontra barreiras nas condições impostas pelas próprias plataformas e na ausência de previsão legal.

Diante disso, os projetos de lei apresentados sobre herança digital buscam estabelecer um equilíbrio entre o direito sucessório e a autonomia contratual das plataformas, permitindo que herdeiros tenham acesso a bens digitais que por analogia permitiria o acesso aos jogos do sucedido. Portanto, a regulamentação com normas claras e específicas é fundamental, de modo a garantir que os herdeiros não sejam privados de bens que seriam seus por direito, é imperioso enfrentar a lacuna que atualmente favorece a intransmissibilidade.

Assim, a tensão entre propriedade e licença deixa de ser meramente técnica e passa a assumir contornos econômicos e sucessórios, revelando um novo tipo de ativo: o bem digital funcionalmente patrimonializável, cuja natureza híbrida e sui

generis desafia as categorias tradicionais do Direito Civil contemporâneo.

8 Projetos de lei em atuação tramitação

A nítida ausência de regulamentação sobre a sucessão de bens digitais na legislação brasileira tem levado à projetos de leis que visam preencher essas lacunas e garantir mais segurança jurídica para os herdeiros e os titulares desses bens. Entre os projetos que estão sendo discutidos, há aqueles que buscam atualizar o Código Civil para incluir a realidade do patrimônio digital, que se torna cada vez mais relevante no dia a dia.

O PL 6.468/2019, de autoria do Senador Jorginho Mello (PL?SC), busca alterar o artigo 1.788 do Código Civil para estabelecer que todo conteúdo digital do falecido seja automaticamente transmitido aos herdeiros, configurando uma espécie de saisine digital. O projeto parte do reconhecimento de que o conteúdo digital incluindo contas,

arquivos, mídias e dados armazenados possui tanto valor afetivo quanto patrimonial, devendo integrar o acervo sucessório sem depender das políticas unilaterais das plataformas digitais. Sua lógica é conferir o mesmo tratamento jurídico aos bens digitais que aos demais bens integrantes do patrimônio tradicional, garantindo aos herdeiros acesso e possibilidade de administração desses ativos.

O PL 5.820/2019, de autoria do Deputado Elias Vaz (PSB/GO), propõe a alteração do artigo 1.881 do Código Civil, permitindo que o usuário disponha de bens digitais por meio de codicilo em vídeo, sem a necessidade de testemunhas e limitado a até 10% do patrimônio total. Tal procedimento representa uma importante inovação procedimental, pois reconhece que grande parte dos ativos digitais não é contemplada nos testamentos tradicionais. O codicilo em vídeo, por sua simplicidade e acessibilidade, permitiria ao titular designar de maneira rápida e eficaz o destino de bens digitais como contas, arquivos, criptomoedas e itens virtuais, suprimindo a omissão quanto ao patrimônio digital nos instrumentos sucessórios clássicos.

O mais abrangente entre os projetos é o PL nº 4/2025, que apresenta uma abordagem sistemática e moderna para o tratamento sucessório dos bens digitais. O texto distingue expressamente três categorias:

- a) bens digitais patrimoniais, relacionados ao lucro e à livre iniciativa (como criptomoedas, créditos e itens negociáveis em jogos);
 - b) bens digitais existenciais, que representam projeções dos direitos da
- 19

personalidade (redes sociais, mensagens, arquivos íntimos);

- c) bens digitais híbridos, que combinam elementos patrimoniais e existenciais.

O PL em questão vem a determinar que apenas os bens patrimoniais, bem como a parte patrimonial dos bens híbridos, são transmitidos de forma automática, pela sucessão legítima. Os bens digitais existenciais e os aspectos pessoais dos híbridos só podem ser transferidos por testamento, desde que respeitada a dignidade da pessoa humana e os direitos da personalidade, reconhecendo a complexidade do patrimônio digital e a busca por equilíbrio entre o direito à herança e a proteção da intimidade do de cujus.

Para Vieira e Teodoro (2024) a legislação brasileira tende a englobar uma sociedade cada vez mais virtual, com isso surgem os desafios jurídicos em relação à herança digital, fica evidente e notório a composição dos operadores de direito em promoverem a adequada proteção de seus respectivos meios digitais, buscando propostas afim de evitar as lacunas significativas de conflitos e incertezas, causadas pela ausência dessa regulamentação específica.

Verifica-se que os projetos legislativos representam um avanço significativo rumo à positivação da herança digital, mas ainda se encontram em fase embrionária e sujeitos a alterações. A realidade dos inventários, entretanto, demanda soluções

imediatas e tecnicamente adequadas, o que levou o STJ a reconhecer e estruturar a função do inventariante digital como mecanismo capaz de lidar com as particularidades do patrimônio virtual. Com isso, o próximo tópico abordará essa importante inovação jurisprudencial e seu impacto no processo sucessório brasileiro.

9 A figura do inventariante digital

O inventário é o processo utilizado para identificar, avaliar e dividir entre os herdeiros os bens deixados pelo falecido, garantindo que a herança seja distribuída de forma justa, conforme a legislação ou o testamento. É função do inventariante, conforme o artigo 618 do CPC, representar o espólio, administrar os bens, prestar contas e dar andamento ao inventário até a partilha final.

Contudo, diante do crescimento do patrimônio digital que envolve contas online, criptomoedas, arquivos na nuvem, perfis em redes sociais e itens de jogos eletrônicos, o inventário clássico já não é suficiente para atender às novas necessidades da era digital.

20

O inventário é obrigatório, mesmo que o falecido nada tenha deixado, sendo nesses casos chamado de ?inventário negativo?. Até o final do procedimento do inventário, o mesmo ainda é indivisível, sendo de necessidade de autorização judicial para venda de bens que o façam parte.

O período da abertura do inventário se dá em dois meses após a abertura da sucessão. O inventário deve ser realizado no lugar último da residência do falecido, podendo sua modalidade ser judicial ou administrativa.

O processo para a abertura do inventário judicial pode ser requerido por qualquer pessoa que apresente interesse legítimo em iniciar o processo. No entanto, o Ministério Público, a Fazenda Pública, o próprio Juízo ou os credores, contando que o mesmo não tenha recebido os montantes devidos pelos falecidos ou em mãos dos herdeiros, podem dar início a ele, estamos falando do inventário judicial. Este se faz necessário em caso de: desacordo entre os herdeiros, herdeiros incapazes ou menores, testamento deixado pelo falecido, exceto nos casos em que o juiz permite a realização do inventário extrajudicial.

O inventário extrajudicial, por outro lado, é realizado em cartório, de forma mais ágil e simplificada, e está previsto na Lei 11.441/2007. Essa modalidade de inventário é permitida desde que sejam atendidos alguns requisitos: Concordância de todos os herdeiros quanto à partilha dos bens; Ausência de herdeiros incapazes ou menores de idade; Inexistência de testamento, a menos que o juiz autorize o procedimento extrajudicial para o caso específico. Para que o inventário extrajudicial ocorra, é necessário que todos os herdeiros estejam assistidos por um advogado. O acordo

entre os herdeiros é registrado em escritura pública, e, uma vez lavrada a escritura, a partilha dos bens é válida. (BRASIL, 2007)

O processo de inventário de bens digitais e virtuais é um procedimento complicado, já que existem desafios consideráveis em acessá-los e identificá-los após a morte do titular. Especialmente quando as senhas para acessar a conta e as informações são desconhecidas para os herdeiros. Além disso, a privacidade e a segurança dos dados pessoais nos bens armazenados digitalmente, bem como nas contas de e-mail e nas redes sociais, são um ponto de atenção, uma vez que conferem informações do usuário que podem ser sensíveis.

Para minimizar esses desafios, algumas medidas preventivas são recomendáveis. A criação de um inventário digital que documente detalhadamente os bens virtuais, incluindo logins e senhas, facilita o processo sucessório. Além disso, a

21

nomeação de um inventariante digital de confiança permite que os bens sejam administrados e distribuídos de acordo com os desejos do falecido. É igualmente importante registrar diretrizes específicas em um testamento ou documento complementar, indicando claramente o destino desses bens digitais e assegurando a execução da vontade do titular.

Quanto ao ponto de vista legal, um inventário digital pode exigir uma autorização judicial para acessar certos pertences, especialmente quando os provedores de serviços não colaboram.

Devido a essa peculiaridade, tivemos a recente jurisprudência do Superior Tribunal de Justiça no julgamento do Recurso Especial nº 2124424/SP (Rel. Min. Nancy Andrighi, j. 09/09/2025) em que, através de incidente processual, permitiu a criação do inventariante digital, ou seja, aquele que fará a identificação e avaliação dos bens digitais deixado pelo de cujus com auxílio de um profissional especializado, onde tais bens serão apensados ao inventário principal.

A decisão do STJ ressalta mais uma vez o vácuo legislativo que o ordenamento brasileiro possui em matéria de herança digital, se faz então um paralelo analógico e integrativo do tema, buscando equilibrar dois direitos fundamentais: o direito dos herdeiros à transmissão integral do patrimônio do falecido; de outro, a proteção à intimidade e aos direitos da personalidade do de cujus e de terceiros.

Contudo, conforme a própria decisão: Por outro lado, nem todos os bens digitais poderão ser transmitidos: o limite é o respeito à intimidade e à vida privada do falecido e de terceiros. Com efeito, bens digitais que possam ferir os direitos da personalidade não poderão ser entregues aos herdeiros. Como se vê, a alteração provocada pela era digital é tão profunda que afetou, inclusive, o vetusto princípio da Saisine. (BRASIL, 2025, p. 9)

O papel do inventariante digital não é o mesmo que o do inventariante

tradicional, conforme descrito no artigo 617 do CPC. O primeiro exerce a representação do espólio frente a terceiros e administra o patrimônio, enquanto o segundo tem uma natureza técnica, servindo como auxiliar do juízo e oferecendo serviços especializados, muito se assemelhando a figura do perito judicial, visto que precisa ser técnico e precisará emitir relatório sobre os bens digitais encontrados. É de sua responsabilidade acessar, localizar e informar os bens digitais do falecido, mantendo o sigilo e a confidencialidade das informações, sob pena de responder civil e criminalmente pela quebra do segredo de justiça.

22

E se tratando especificamente de jogos digitais, a atuação do inventariante digital torna-se ainda mais indispensável. Diferentemente de outros bens virtuais mais facilmente identificáveis, como contas de e-mail ou arquivos na nuvem, os ativos provenientes de jogos eletrônicos costumam estar dispersos em diversas plataformas (Steam, PlayStation, Xbox, entre outras). Diante disso, o inventariante digital deve localizar cada uma dessas contas, verificar a existência de jogos adquiridos, moedas virtuais (utilizadas dentro dos jogos), itens cosméticos, entre outros objetos de valorização daquela conta, avaliando a relevância patrimonial de cada um deles. Sem essa atuação técnica, grande parte desse patrimônio tende a ser perdida, pois permanece inacessível ou desconhecida pelos herdeiros.

O valor econômico desses ativos, em muitos casos, vai muito além do simbólico: skins raras, itens exclusivos e moedas negociáveis podem valer verdadeiras fortunas. A volatilidade e a dinâmica própria dessas economias virtuais também exigem do inventariante digital um conhecimento mínimo sobre o funcionamento interno dos jogos, os sistemas de raridade, os mercados secundários e as políticas de compra e venda das plataformas. Não basta apenas reconhecer que um bem existe, é necessário também saber qual é seu valor econômico presente, seu grau de liquidez e as restrições contratuais que podem limitar ou até proibir sua transferência.

O inventariante digital se estabelece como um elemento essencial para a eficiência do processo de sucessão na era digital, trazendo segurança, transparência e inovação à gestão do patrimônio online. A sua função vem a somar à função jurídica do inventariante típico, assegurando os direitos dos herdeiros sem ferir a intimidade e a personalidade do de cujus. Trata-se de uma inovação que, embora tenha surgido pela via jurisprudencial, representa um avanço significativo na adaptação do Direito Sucessório às novas formas de patrimônio.

Ainda que a ausência de previsão legal imponha desafios de interpretação, a jurisprudência vem suprimindo essa lacuna com soluções que equilibram tradição e inovação e garantir a sucessão do patrimônio.

10 Conclusão

A evolução da tecnologia alterou de forma significativa a perspectiva jurídica sobre o patrimônio, evidenciando que as categorias tradicionais do Direito Civil são

23

inadequadas para tratar dos bens digitais. O fenômeno da herança digital não é, portanto, uma mera especulação teórica, mas sim um desafio real que famílias, advogados, plataformas digitais e o Poder Judiciário enfrentam cotidianamente. Para tanto, é preciso um esforço de interpretação que una a tradição civilista brasileira e as novas modalidades de existência e circulação de bens que a era digital trouxe, uma vez que não há uma regulamentação específica no ordenamento jurídico nacional. Ao se retomar a questão central que norteou o presente estudo, a herança digital e os jogos eletrônicos enquanto bens potencialmente transmissíveis no contexto do direito sucessório brasileiro, é possível afirmar que a pesquisa aponta na construção de um entendimento jurídico que se alinhe mais com a contemporaneidade tecnológica. Ainda assim, o assunto continua a se desenvolver devido à falta de uma regulamentação específica e ao rápido avanço das relações digitais. A seguir, serão resgatados os objetivos específicos procurando-se identificar os principais dados obtidos capazes de esclarecê-los.

O primeiro objetivo específico, que consistia em posicionar a herança digital no contexto do direito sucessório, foi alcançado ao evidenciar que o patrimônio contemporâneo vai além do tangível, englobando bens intangíveis que acompanham a existência digital do sujeito. Esses bens, contas, arquivos, perfis e ativos de jogos, estão, cada vez mais, carregados de valor econômico e simbólico, o que evidencia a urgência de que o Direito os reconheça como sucessíveis.

Quanto ao segundo objetivo, voltado à análise da insuficiência legislativa, verificou-se que o Código Civil, a LGPD e o Marco Civil da Internet não fornecem diretrizes capazes de solucionar, de forma satisfatória, questões como transmissibilidade, acesso por herdeiros e proteção post mortem. A ausência de normas claras tem permitido que plataformas digitais determinem unilateralmente o destino dos bens digitais, o que cria insegurança jurídica e limita o exercício do direito fundamental à herança.

O terceiro objetivo, que buscou distinguir entre bens patrimoniais e existenciais, demonstrou que a herança digital não pode ser considerada uma única categoria homogênea. Os ativos de games eletrônicos apresentam uma natureza híbrida: têm um forte peso identitário, mas também um considerável valor econômico. Essa dualidade enfatiza a necessidade de uma avaliação meticulosa em cada situação, buscando um equilíbrio entre a privacidade, a vontade do falecido e os direitos dos herdeiros.

24

O quarto objetivo, dedicado à tensão entre propriedade e licença de uso, demonstrou que a aparente propriedade dos jogos digitais é, na prática, limitada pelos contratos de adesão. Apesar disso, muitos desses ativos circulam em mercados internos e externos, valorizam-se e são negociados como verdadeiros bens econômicos. Essa discrepância entre a forma contratual e a realidade econômica evidencia a necessidade de reavaliar os limites impostos pelas plataformas à luz do direito sucessório.

Quando se trata do quinto objetivo, investigar os projetos de lei e o papel do inventariante digital, constatou-se que o legislador tem procurado maneiras de abordar a questão, ainda que de forma cautelosa. Os projetos de lei em questão demonstram progressos significativos, mas ainda são parciais. A jurisprudência, em especial ao reconhecer o inventariante digital pelo STJ, revela a sensibilidade e a capacidade de o Judiciário se adaptar aos desafios que o patrimônio virtual apresenta, preenchendo parcialmente a lacuna da norma.

A metodologia adotada, baseada em revisão bibliográfica, teses, dissertações, artigos científicos, análise das principais plataformas de jogos, legislações, decisões judiciais, foi suficiente para atender aos propósitos da pesquisa, mas limitações persistem. A ausência de dados empíricos e de estudos quantitativos sobre o comportamento das plataformas e dos herdeiros após o falecimento do titular impossibilita conclusões mais amplas. Futuras pesquisas podem explorar entrevistas com inventariantes, especialistas em tecnologia e herdeiros que enfrentaram conflitos envolvendo bens virtuais.

Conclui-se que os jogos eletrônicos e demais ativos digitais já integram o patrimônio de milhões de pessoas e, por isso, devem ser reconhecidos como bens merecedores de tutela sucessória. O Direito Sucessório não pode permanecer alheio a essa realidade. Impõe-se ao legislador, à doutrina e ao Judiciário a construção de parâmetros claros para garantir a transmissibilidade, a proteção dos direitos da personalidade e o equilíbrio entre autonomia privada e limites contratuais das plataformas.

25

11 Referências

ALBUQUERQUE, Geovana Fernandes; DANTAS, Wellson. A herança digital no direito sucessório no cenário jurídico brasileiro. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, São Paulo, v. 11, n. 4, p. 1429-1440, abr. 2025.

BARRETO, Alessandro Gonçalves; NERY NETO, José Anchieta. Herança

Digital. Direito & TI: debates contemporâneos. Online, 2015. Disponível em: <http://direitoeti.com.br/site/wpcontent/uploads/2016/03/BARRETOAlesandroGon%C3%A7alvesNERYNETOJos%C3%A9Anch%C3%A7aHeran%C3%A7aDigital.pdf>. Acesso em: 29 set. 2021.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República** Federativa do Brasil.

BRASIL. Código Civil (2002). Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o **Código Civil**. Brasília.

BRASIL. Assembleia Legislativa. **Projeto de Lei** n.º 5.820, de 2019. **Dá nova redação ao art. 1.881 da Lei** n.º 10.406. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2228037> Acesso em: 12 nov. 2025.

BRASIL. Assembleia Legislativa. **Projeto de Lei** n.º 6.468, de 2019. **Altera o art. 1.788 da Lei** n.º 10.406. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/140239> Acesso em: 12 nov. 2025.

BRASIL. **Câmara dos Deputados**. **Projeto de Lei** n.º 1.689, de 2021. **Altera a Lei** n.º 10.406/2002 para dispor sobre perfis, páginas, contas, publicações e dados pessoais de pessoa falecida, incluindo seu tratamento por testamentos e codicilos. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/2280308>. Acesso em: 28 nov. 2025.

BRASIL. Assembleia Legislativa. **Projeto de Lei** n.º 4, de 2025. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2254247&fichaAmigavel=nao> Acesso em: 13 nov. 2025.

BRASIL. **Superior Tribunal de Justiça**. **Recurso Especial** n.º 2.124.424 ? SP (2023/0255109-2). Relatora: **Ministra Nancy Andrighi**. 3ª Turma. **Julgado em** 9 set. 2025. DJe 10 out. 2025.

CARBONE, Filipe. CS:GO: skin mais cara do mundo é avaliada em R\$ 6,2 milhões. GloboEsporte, 10 set. 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/csgo-skin-mais-cara-do-mundo-e-avaliada-em-r-62-milhoes.ghtml>. Acesso em: 8 nov. 2025.

CONSELHO DA JUSTIÇA FEDERAL (CJF). IX **Jornada de Direito Civil**.

Enunciados, 2022.

COSTA FILHO, Marco Aurélio de Farias. Herança digital: valor patrimonial e sucessão de bens armazenados virtualmente. *Revista Jurídica da Seção Judiciária de Pernambuco*, 2016. Disponível em: <https://rbdcivil.ibdcivil.org.br/rbdc/article/view/237/219>. Acesso em: 26 set. 2021.

DENTSU. Global Gaming Industry Report 2024: gaming overtakes music and film combined. 22 out. 2024. Disponível em: <https://www.marketing-beat.co.uk/2024/10/22/dentsu-gaming-data-new/>. Acesso em: 8 nov. 2025.

GONÇALVES, Carlos Roberto. *Direito Civil Brasileiro ? Volume 7: Direito das Sucessões*. 11. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2020.

LÔBO, Paulo. *Direito Civil: Sucessões*. 3. ed. São Paulo: Saraiva, 2016

MASSENA, Danielle Sousa. *O direito das sucessões aplicado aos bens digitais patrimoniais adquiridos através de jogos virtuais*. UFPB, 2023.

MICROSOFT CORPORATION. Regras de Uso para Produtos Digitais. Atualizado em 2025. Disponível em: <https://www.xbox.com/legal/subscription-terms>. Acesso em: 11 nov. 2025.

MOURÃO, Maria Aline de Araújo. *Direitos sucessórios e bens digitais: uma análise da herança digital pelo ordenamento jurídico brasileiro*. 2023. Dissertação (Mestrado em Direito) ? *Universidade Federal de Pernambuco*, Recife, 2023.

OLIVEIRA, Layla Caroline Wehr . *Evoluções recentes do direito das sucessões*. Mafra: Ed. da UnC, 2020.

RODRIGUES, Brenda. *Princípios do Direito Sucessório*. JusBrasil, 2018.

SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT LLC. PlayStation Store ? Termos e Condições de Uso. Atualizado em 2025. Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/legal/psn-terms-of-service/>. Acesso em: 11 nov. 2025.

TARTUCE, Flávio. *Direito Civil: Direito das Sucessões*. 10. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2017.

VALVE CORPORATION. Steam Subscriber Agreement. Atualizado em 18 set. 2025. Disponível em: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement. Acesso em: 11 nov. 2025.

VENOSA, Sílvio de Salvo. Direito Civil: Direito das Sucessões. 17. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

VIEIRA, Geovanna Souza; TEODORO, Marina. A herança digital no ordenamento jurídico brasileiro. Revista FT, 2024. Disponível em: 27

<https://revistaft.com.br/a-heranca-digital-no-ordenamento-juridicobrasileiro>. Acesso em: 27 out. 2025.

BRUNO COSTA BATISTA NEVES

A Herança Digital no Direito Sucessório Brasileiro: A Proteção Jurídica de Jogos Digitais como Patrimônio Partilhável

Este trabalho intitulado "**A Herança Digital e a Proteção** Jurídica de Bens Virtuais **no Direito Sucessório** Brasileiro: uma análise dos jogos digitais como patrimônio partilhável na herança" é apresentado **como requisito parcial para a obtenção do título de** Bacharel em Direito pela Universidade Católica do Salvador, na área de concentração em **Direito Civil e Direito** Sucessório. A pesquisa busca explorar como **o ordenamento jurídico brasileiro** pode se adaptar à proteção e transmissão desses ativos virtuais, contribuindo para uma compreensão mais abrangente **dos bens digitais no direito de** sucessões.

Orientador(a): Prof. Teresa Cristina Ferreira de Oliveira

Salvador

2025

RESUMO

Este trabalho investiga a herança digital no direito sucessório brasileiro, com ênfase nos jogos eletrônicos enquanto bens patrimoniais imateriais capazes de integrar o acervo hereditário. Analisa-se como o Código Civil, a LGPD e o Marco Civil da Internet se mostram insuficientes para regular a transmissibilidade de bens digitais, permitindo que plataformas imponham cláusulas restritivas que podem violar o direito fundamental à herança. Abordam-se as categorias de bens digitais patrimoniais, existenciais e híbridos e a relevância econômica de ativos de jogos, como skins, moedas virtuais, itens raros e contas, que passaram a compor o patrimônio contemporâneo. Discute-se também a tensão entre propriedade e licença de uso e os impactos dos contratos de adesão. Por fim, são apresentados os principais projetos de lei sobre o tema e a criação do inventariante digital pelo STJ. Conclui-se que a sucessão de bens digitais exige atualização normativa e interpretação adequada para garantir segurança jurídica e efetividade ao direito sucessório na era tecnológica.

Palavras-chave: herança digital. jogos eletrônicos. bens virtuais. sucessões. patrimônio digital.

ABSTRACT

This study investigates digital inheritance within Brazilian succession law, emphasizing electronic games as intangible patrimonial assets capable of integrating the hereditary estate. It demonstrates that the Civil Code, the Data Protection Law, and the Internet Civil Framework are insufficient to regulate the transmission of digital assets, allowing platforms to impose restrictive clauses that may conflict with the constitutional right to inheritance. The research examines the categories of digital goods patrimonial, existential, and hybrid and highlights the economic relevance of game-related assets such as skins, virtual currencies, rare items, and accounts. It also addresses the tension between ownership and licensing, as well as the implications of adherence contracts. Additionally, the study discusses current legislative proposals and the creation of the digital estate administrator by the Superior Court of Justice. It concludes that digital inheritance requires normative updates and adequate interpretation to ensure legal certainty and the effective application of succession law in the technological context.

Keywords: digital inheritance. electronic games. virtual assets. succession law. digital patrimony.

SUMÁRIO

1 Introdução

2 A herança digital e o direito sucessório

3 A (In)suficiência do Código Civil e de Legislações Correlatas (ex: Marco Civil da Internet, LGPD) para a Herança Digital

4 Classificação entre bens existenciais e bens patrimoniais

5 Jogos Digitais como Bens Patrimoniais: bens móveis imateriais ou categoria sui generis

6 O universo dos jogos digitais (games): histórico, tipos de ativos (moedas virtuais, skins, itens raros, contas)

7 A problemática da "propriedade" versus "mera licença de uso" nos jogos digitais

8 Projetos de lei em atuação tramitação

9 A figura do inventariante digital

10 Considerações finais

11 Referências

1

1 Introdução

A expansão das tecnologias digitais transformou profundamente a forma como os indivíduos vivem, se relacionam e constituem seu patrimônio. Hoje, grande parte

da vida humana ocorre em ambientes virtuais, nos quais são acumulados bens e conteúdos digitais que variam desde simples interações em redes sociais até criptomoedas, arquivos armazenados em nuvem, contas digitais com valor econômico e itens virtuais de jogos eletrônicos. Estes bens, apesar de intangíveis, passaram a integrar o patrimônio das pessoas, o que exigiu uma reavaliação das categorias clássicas do Direito Civil, especialmente no que tange ao Direito Sucessório. O Código Civil de 2002 foi elaborado em uma época em que essas questões digitais ainda não faziam parte da rotina das pessoas. Assim, não previu a transmissibilidade de bens digitais, tampouco regulou a destinação de contas, arquivos ou ativos cujo acesso depende de credenciais eletrônicas ou está condicionado a normas contratuais de plataformas privadas. A diferença entre a legislação tradicional e a sociedade hiperconectada resulta em insegurança jurídica, colocando os herdeiros diante de desafios práticos e jurídicos, como a falta de acesso às contas do falecido, a proteção da privacidade e a falta de uma norma clara. Quando se analisa o universo dos jogos digitais, a situação se torna ainda mais complicada. Esse setor, que gera bilhões de dólares todos os anos, criou bens digitais que possuem valor econômico real, skins, moedas virtuais, itens raros, contas, e se tornou um dos exemplos mais claros de que a riqueza atual vai além do que é tangível. A complexidade de classificar esses itens dentro das categorias civilistas convencionais (bens móveis, imóveis, fungíveis, infungíveis etc.) evidencia a urgência de uma reavaliação do conceito de patrimônio na era digital. Esses bens possuem uma natureza híbrida, mesclando elementos patrimoniais e existenciais, o que os torna uma exceção à dicotomia entre ?propriedade? e ?mera licença de uso?, especialmente considerando os termos contratuais inflexíveis das plataformas que são donas do conteúdo.

Nesse sentido, o presente estudo se propõe a investigar a herança digital e sua relação com o direito sucessório brasileiro, focando especialmente nos jogos eletrônicos enquanto bens de caráter patrimonial imaterial. Identificar as lacunas da legislação atual, estudar a classificação dos bens digitais, analisar os efeitos econômicos e jurídicos do patrimônio virtual e fomentar as discussões doutrinárias e

jurisprudenciais acerca da transmissibilidade, privacidade e autonomia da vontade no contexto digital.

A presente pesquisa pretende demonstrar que os bens digitais, incluindo ativos de jogos eletrônicos, por analogia, constituem um novo tipo de patrimônio, que possuem relevância econômica exigindo uma atualização do Direito Sucessório. Assim, propõe-se contribuir para o debate sobre a necessidade de adaptação normativa e interpretativa, de modo que o sistema jurídico possa acompanhar a realidade tecnológica e garantir efetividade à sucessão digital no Brasil.

2 A herança digital e o direito sucessório.

O conceito de herança acompanha a própria evolução da civilização humana, sendo um dos institutos mais antigos do Direito. Desde as primeiras organizações sociais, a transmissão de bens e direitos após a morte possuía uma função essencial: garantir a continuidade do patrimônio familiar e preservar o nome e a linhagem dos antepassados. Segundo Gonçalves (2020), o direito sucessório surgiu da necessidade de assegurar a perpetuação dos vínculos familiares e do patrimônio dentro do grupo, refletindo a ideia de continuidade da pessoa do falecido.

Wehr (2020, p. 8) observa que historicamente, a herança transmite-se apenas pela linha masculina, o primogênito varão, o que se explicava pela estrutura patriarcal e religiosa das antigas sociedades, nas quais cabia ao filho homem zelar pelos bens e pela memória dos ancestrais.

Esse modelo excludente prevaleceu por séculos até ser superado pelos ideais igualitários trazidos pela Revolução Francesa, que, segundo a autora, "extinguiu o direito do primogênito a herdar sozinho, bem como o privilégio da masculinidade originário no feudalismo" (Wehr, 2020, p. 10).

Foi também nesse contexto que se consolidou o princípio da saisine, segundo o qual a posse e a propriedade dos bens são automaticamente transferidas aos herdeiros no momento da morte. Gonçalves (2020) explica que tal princípio surgiu no direito costumeiro francês como forma de evitar o pagamento de tributos feudais, firmando-se na máxima *le mort saisit le vif* "o morto transmite ao vivo a posse e a propriedade dos seus bens". Esse conceito atravessou séculos e influenciou profundamente os sistemas jurídicos europeus e, por consequência, o direito brasileiro. Venosa (2017, p. 57) lembra que o Código Napoleônico de 1804, em seu

art. 724, consagrou esse entendimento ao dispor que os herdeiros legítimos e o cônjuge sobrevivente recebem "de pleno direito" (*son saisis de plein droit*) os bens, direitos e ações do falecido, com a obrigação de cumprir todos os encargos da sucessão.

Durante a Idade Média, o direito sucessório sofreu forte influência do sistema feudal e da Igreja. A transmissão de bens era restrita a determinados grupos sociais, reforçando o poder hereditário e as distinções de classe. A herança era vista como instrumento de perpetuação da nobreza e manutenção do poder familiar. Wehr (2020) destaca que apenas com o Renascimento e o Iluminismo a sucessão passou a ser tratada sob uma ótica mais racional e igualitária, valorizando a vontade individual

expressa no testamento e o direito de todos à propriedade.

Com o desenvolvimento do Estado Moderno, o direito sucessório foi progressivamente incorporado aos códigos civis das nações ocidentais, ganhando contornos jurídicos claros. No direito português, o princípio da saisine foi adotado oficialmente pelo Alvará de 9 de novembro de 1754 e reafirmado pelo Assento de 6 de fevereiro de 1786, prevendo a transmissão automática da herança no momento da morte. Essa tradição influenciou diretamente o Código Civil de 1916, cujo art. 1.572 consolidou o direito de herança como mecanismo de continuidade patrimonial e de proteção aos herdeiros necessários. Tartuce (2017) observa que o sistema brasileiro, filiado ao modelo germânico-francês, mantém até hoje a ideia de que a herança se transmite de forma imediata, buscando equilibrar a vontade do de cujus e a proteção da família.

O atual Código Civil de 2002 manteve a estrutura essencial do modelo anterior, reforçando o direito de herança como garantia constitucional (art. 5º, XXX, da Constituição Federal de 1988) e reafirmando o princípio da saisine no art. 1.784, segundo o qual ?aberta a sucessão, a herança transmite-se, desde logo, aos herdeiros legítimos e testamentários?. Assim, a herança passou a ser compreendida como o conjunto de bens, direitos e obrigações transmissíveis após a morte, que integram o patrimônio jurídico do indivíduo e asseguram a continuidade das relações patrimoniais e familiares.

Com a chegada da era digital, esse conceito tradicional passou a enfrentar novos desafios. O patrimônio contemporâneo deixou de se limitar aos bens físicos, incorporando também ativos digitais como perfis em redes sociais, arquivos virtuais, criptoativos e jogos eletrônicos, que possuem valor econômico e simbólico. Surge,

portanto, a necessidade de repensar o instituto da herança à luz da modernidade, dando origem ao estudo da herança digital, que representa a expansão do direito sucessório para o ambiente virtual.

A palavra ?sucessão?, em sentido amplo, refere-se ao ato pelo qual uma pessoa assume o lugar de outra, substituindo-a na posse de determinados bens. Porém, no campo do direito, herança é a transmissão dos direitos do falecido. Como resultado, a propriedade dos bens é substituída, passada do falecido para seus sucessores (Gonçalves, 2017, p.12)

Em poucas palavras, sucessão é a transmissão de direitos. A transmissão será entre vivos ou por causa mortis. O objeto do direito sucessório será o ocorrido após a morte, seja ela natural ou presumida. O princípio que fundamenta a sucessão é o do

"Saisine", inspirado na revolução francesa, conforme explicado alhures. A transmissão dos domínios e posse da herança se dá aos herdeiros legítimos e testamentários do de cujus, não necessitando da prática de qualquer ato. Entretanto, para a compreensão desses conceitos, possui-se um certo embasamento da continuidade patrimonial e, o respeito à vontade do falecido expressa em testamento, sendo realizada uma divisão justa entre os demais herdeiros.

No momento em que ocorre a morte do sujeito declara-se aberta a sucessão, com isso deve ocorrer a partilha dos bens. Dessa forma, a lei permite que haja dois tipos de sucessão, quando se dá em virtude da lei, denomina-se sucessão legítima; quando decorre de manifestação de última vontade, expressa em testamento ou codicilo, chama-se sucessão testamentária? (Gonçalves, 2020, p. 42).

Primeiramente, a sucessão é vinculada por duas características: o evento morte e sobrevivência de herdeiro sucessível. Para início, o sucessor há de existir no momento da morte do sucedido. No caso do Brasil, a sucessão predominante é a legítima, ou seja, ocorre quando não há manifestação do de cujus por testamento ou este não abrange a totalidade dos seus bens. No ordenamento jurídico brasileiro, a transmissão entre herdeiros segue a chamada ordem de vocação hereditária. Esta é estabelecida pelo art. 1.829 CC. De acordo com esse código, há uma sequência de prioridade entre os possíveis herdeiros. A primeira são os descendentes, cônjuges e ascendentes pelo grau sucessivo e proporcional. Se não houver, os colaterais perpetuarão a sucessão. O estado é o último a suceder, caso não haja nenhum herdeiro necessário.

5

A referida ordem está preestabelecida no artigo 1.829 do diploma civil pátrio, o mesmo artigo busca entregar os bens aos herdeiros mais próximos do falecido, portanto segue a seguinte ordem: I ? aos descendentes, em concorrência com o cônjuge sobrevivente, salvo se casado este com o falecido no regime da comunhão universal, ou no da separação obrigatória de bens (art. 1.640, parágrafo único); ou se, no regime da comunhão parcial, o autor da herança não houver deixado bens particulares;II ? aos ascendentes, em concorrência com o cônjuge;III ? ao cônjuge sobrevivente; V ? aos colaterais. (BRASIL, 2002, [s.p])

A sucessão testamentária ocorre quando o sujeito aponta sua vontade por meio de um testamento, especificando como seus bens, ou parte deles, devem ser repartidos após a sua morte. Contudo, até no testamento, deve-se respeitar a "legítima", que equivale à parte (meio ou 50%) do patrimônio aos herdeiros necessários que são cônjuge, descendentes e ascendentes. Apenas a parte que

ultrapassa, chamada de "parte disponível" pode ser objeto de **desejo do testador**. Quando o testador cria o **direito sucessório** através do testamento, não poderá dispor de parte maior que seja 50% (metade). O Brasil adota esse princípio **a fim de proteger os** herdeiros. Assim, visando os sucessores que estão na lei e dentro dessa categoria há três tipos de herdeiros (descendente, ascendente e cônjuge) afirmando que eles são de além de herdeiros legítimos, herdeiros necessários, onde a lei garante que eles receberão **metade do patrimônio a ser** testado. (Rodrigues, 2018)
Segue a referida: ??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, [s.p])

Diz-se herança o patrimônio **ativo e passivo deixado** pelo falecido, também denominado acervo, monte hereditário ou espólio, o termo herança engloba uma série **de direitos e obrigações** do falecido, **que, com a** chegada da morte, esses **direitos e obrigações** são repassados **aos seus herdeiros** legais e testamentários, ou seja, **seus herdeiros, que** sempre cumprem a lei. **Por outro lado**, a rigor, são bens, ativos e passivos transferidos **do falecido para** determinadas pessoas, mas não estão devidamente classificados quanto ao tipo de bem e valor econômico (LÔBO, 2016, p.12).

6

Com a ascensão **dos bens digitais**, a **função social da herança** adquire nova dimensão. **A herança digital não** apenas assegura **a transmissão de** valores econômicos, mas também preserva a identidade digital e o legado cultural e afetivo do falecido. Contudo, **a ausência de** normas específicas tem transferido às plataformas digitais o controle quase total **sobre o destino dos** conteúdos, o que pode violar direitos fundamentais dos herdeiros, especialmente **o direito à memória e à** continuidade do patrimônio familiar.

Conforme explica Gonçalves (2017), a herança compreende todo **o conjunto de bens e** obrigações **deixados pelo falecido**, englobando tanto o patrimônio ativo, como **os bens e** créditos, quanto o passivo, representado por suas dívidas e deveres transmissíveis aos sucessores. Assim, **o patrimônio digital também deve ser considerado** parte integrante do espólio, abrangendo dados, perfis e conteúdos armazenados em plataformas virtuais.

A herança digital pode ser entendida como um legado de dados intangíveis, imateriais e incorpóreos produzidos durante a existência do falecido no meio digital. Os bens digitais materiais, de valor econômico, integram o patrimônio sucessório conforme o art. 1.791 do Código Civil. Já os bens imateriais, de valor afetivo, apresentam maior complexidade jurídica, pois embora sejam disputados pelos herdeiros, não possuem valor financeiro direto e, portanto, desafiam a aplicação do direito sucessório tradicional.

No Brasil, tanto o testamento quanto o codicilo permitem ao indivíduo expressar sua vontade sobre o destino de seus bens, inclusive digitais. O testamento, regulado pelos arts. 1.862 a 1.880 do Código Civil, é o instrumento mais formal e abrangente, permitindo dispor sobre a totalidade ou parte do patrimônio. O codicilo, por sua vez, previsto nos arts. 1.881 a 1.885, é um meio simplificado, geralmente destinado a disposições de menor valor.

O Enunciado 687 da IX Jornada de Direito Civil (CJF, 2022) reforça essa interpretação ao afirmar que o patrimônio digital pode integrar o espólio de bens na sucessão legítima do titular falecido, admitindo-se, ainda, sua disposição na forma testamentária ou por codicilo?. Esse entendimento concretiza a função social da herança digital, permitindo que os bens virtuais cumpram sua finalidade social e econômica, garantindo a continuidade patrimonial e o respeito à vontade do falecido. A herança, como direito fundamental, está assegurada no art. 5º, XXX, da

7

Constituição Federal, e no art. 1.784 do Código Civil, segundo o qual aberta a sucessão, a herança transmite-se, desde logo, aos herdeiros legítimos e testamentários?. Assim, a função social da herança digital consiste em assegurar que o patrimônio virtual, ao ser transmitido, promova o equilíbrio familiar, preserve a memória e garanta a efetividade dos direitos patrimoniais e existenciais dos herdeiros. Nesse contexto, é imperativo que o direito sucessório contemporâneo avance para incluir mecanismos e instrumentos que permitam identificar e gerir os bens virtuais do falecido de forma segura, preservando sua privacidade e garantindo aos herdeiros o acesso legítimo a esses ativos. Essa adaptação é essencial para que a herança, enquanto instituto jurídico e social, mantenha sua função de proteger e perpetuar o patrimônio humano, mesmo no universo digital.

Compreende-se que a herança digital, ao incorporar valores econômicos, afetivos e simbólicos, amplia o alcance do direito sucessório e reforça a necessidade de uma interpretação moderna da função social da herança. Essa perspectiva torna-se ainda mais relevante quando se considera que, no ambiente virtual, os jogos digitais despontam como bens de expressivo valor patrimonial e cultural, cuja natureza jurídica e enquadramento como bens móveis e incorpóreos suscitam novos desafios ao Direito Civil contemporâneo.

3 (In)suficiência do Código Civil e de Legislações Correlatas (ex: Marco Civil da Internet, LGPD) para a Herança Digital

A evolução das tecnologias digitais e a incorporação de bens intangíveis ao patrimônio expuseram lacunas no ordenamento brasileiro, sobretudo quanto à sucessão de bens digitais. Elaborado antes da consolidação da sociedade da informação, o Código Civil de 2002 não previu a transmissibilidade de ativos virtuais (contas, perfis, arquivos eletrônicos, criptomoedas e jogos), o que gera insegurança jurídica e dificulta a aplicação das regras sucessórias clássicas.

Conforme Mourão (2023), as regras de sucessão brasileiras foram criadas em uma época em que a doutrina e as decisões judiciais ainda não haviam abordado as particularidades dos bens digitais. A autora esclarece que, por essa razão, o legislador civil não incluiu as novas categorias de patrimônio que emergiram no meio digital, sendo necessária uma nova interpretação do direito sucessório para que os bens digitais sejam reconhecidos juridicamente como integrantes da herança.

8

De acordo com o artigo 1.784 do Código Civil, em conformidade com o princípio da saisine, a herança é transmitida de forma automática aos herdeiros, sejam eles legítimos ou testamentários. No entanto, Mourão (2023) indica que essa previsão é insuficiente considerando as particularidades dos bens digitais, já que plataformas e provedores estabelecem regras próprias que frequentemente bloqueiam ou eliminam contas em caso de falecimento do titular. Portanto, a transmissão imediata prevista em lei não é uma certeza, já que o acesso aos bens digitais exige credenciais eletrônicas e a autorização das empresas e plataformas que administram esses serviços.

Com relação às legislações complementares, Mourão (2023) observa que nem o Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2014) nem a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº 13.709/2018) mencionam a sucessão digital. O Marco Civil se limita a estabelecer princípios e garantias sobre privacidade e uso da internet, sem abordar o que acontece com bens e dados digitais após a morte do usuário. Ainda que a LGPD tenha avançado na proteção da privacidade e no tratamento de dados, não há dispositivos que tratam do assunto em relação a pessoas falecidas.

Mourão também faz uma comparação entre o cenário Brasileiro e o Europeu, ressaltando que o Regulamento Europeu de Proteção de Dados (GDPR) permite que os Estados-Membros estabeleçam regras específicas sobre dados post mortem, o que não está previsto na LGPD. De acordo com a autora, essa falta de previsão coloca os herdeiros em uma posição de fragilidade, sem orientações definidas sobre como acessar e administrar as informações digitais do falecido.

De forma similar, Albuquerque e Dantas (2025) apontam que a falta de uma regulamentação apropriada tem trazido vários problemas para que a herança digital receba um tratamento jurídico adequado. Apesar de o ordenamento jurídico brasileiro contar com legislações atuais sobre proteção de dados e a internet, essas legislações não se integram ao direito sucessório, o que torna impossível o reconhecimento oficial dos bens digitais como patrimônio que pode ser transmitido. Os autores sustentam que a falta de regulamentação gera conflitos entre o direito à privacidade, a intenção do falecido e o direito sucessório dos herdeiros.

Um exemplo é o PL nº 1.689/2021, que sugere que o Código Civil seja alterado para estabelecer regras sobre o tratamento de bens digitais de pessoas falecidas e que as plataformas digitais passem a ter obrigações em relação à gestão das contas de usuários mortos.

9

Albuquerque e Dantas (2025) indicam que a iniciativa de fixar regras para perfis de pessoas falecidas representa um progresso no debate, mas ainda carecem de um amadurecimento jurídico e de uma análise de compatibilidade com o sistema sucessório vigente. Enquanto essas transformações não se materializam, o que se tem é um quadro de incertezas e normas fragmentadas.

Por conseguinte, conclui-se que o ordenamento jurídico brasileiro é deficiente em regulamentar a herança digital. O Código Civil limita-se aos bens tangíveis, o Marco Civil e a LGPD dizem respeito unicamente à proteção de dados e à privacidade durante a vida, e os projetos de lei ainda não foram integrados ao sistema legal. Portanto conclui-se que é imprescindível que o legislador se mobilize para regulamentar a sucessão de bens digitais, proporcionando segurança jurídica, respeito à vontade do falecido e proteção tanto patrimonial quanto moral aos herdeiros, garantindo o Direito fundamental à herança.

4 Classificação entre bens existenciais e bens patrimoniais

Para entender a herança digital e suas implicações no direito sucessório, é crucial fazer a distinção entre bens existenciais e bens patrimoniais. De forma originária, o Código Civil brasileiro organizou o patrimônio a partir de uma visão essencialmente econômica, atrelando-o aos bens e direitos que se manifestam financeiramente. No entanto, à medida que avançamos na era digital, ficou claro que o patrimônio humano também inclui bens imateriais que são existenciais, ou seja, que não possuem valor econômico direto, mas que possuem uma significativa importância afetiva, identitária e simbólica.

Segundo Layla Oliveira (2020), a sucessão de bens digitais exige uma releitura do direito sucessório tradicional, visto que tais bens, embora reais no plano jurídico,

não são palpáveis. A autora aponta **que é preciso** classificá-los **de acordo com** sua essência: alguns têm valor econômico e são transmissíveis, enquanto outros estão vinculados à esfera pessoal e afetiva do titular, sendo intransmissíveis. Em linha semelhante, Massena (2023) observa **que os bens digitais podem** ter tanto valor patrimonial **como é o caso de** moedas virtuais, itens adquiridos em jogos eletrônicos ou créditos em plataformas quanto valor existencial ou afetivo, como fotos, mensagens e **perfis em redes sociais**.

Os bens patrimoniais são aqueles que possuem, mesmo em meio digital, um
10

valor econômico quantificável. Criptomoedas, créditos eletrônicos, contas monetizadas **em plataformas digitais**, ativos de jogos eletrônicos e **até mesmo** domínios e canais digitais estão incluídos nesta definição. Todos esses bens têm **valor econômico**, ou seja, podem ser avaliados, transferidos e vendidos da mesma forma que qualquer outro bem que faça parte do espólio do falecido.

Os bens existenciais referem-se à esfera imaterial e afetiva **da personalidade humana**, espelhando valores, memórias e identidades formadas **ao longo da** vida. São casos **os perfis de redes sociais**, conversas particulares, fotos, vídeos caseiros e **todo o** material que revela a vida pessoal ou emocional do indivíduo. Embora esses bens estejam guardados **em plataformas digitais**, **não** têm caráter econômico, mas sim a continuidade simbólica **da pessoa e a manutenção de** sua lembrança.

Conclui-se pelo exposto **que os bens digitais** se dividem em dois grupos distintos, os patrimoniais, que possuem valor econômico e podem integrar o acervo hereditário, e os existenciais, que se relacionam **à intimidade e à** memória do falecido. A diferenciação entre bens existenciais e patrimoniais mostra que **o mundo digital** abriga tanto itens que possuem valor afetivo ou simbólico quanto ativos que têm relevância econômica mensurável. Nesse sentido, os jogos eletrônicos aparecem **como um dos** casos mais intrincados e provocativos dentro desse novo cenário jurídico. Neles, se entrelaçam questões existenciais relativas à identidade, **memória e à** autoexpressão do jogador, e questões patrimoniais, no sentido dos investimentos, da compra de bens virtuais e da valorização econômica das contas.

Dessa forma, a caracterização dos jogos eletrônicos enquanto bens patrimoniais se mostra necessária para entender **como o Direito** pode categorizar esses novos ativos, **que, apesar de** intangíveis, podem vir a possuir uma natureza econômica real e passível de incorporação ao patrimônio do titular.

5 Jogos **Digitais como Bens** Patrimoniais: bens móveis imateriais ou categoria sui generis

Conforme o artigo 79 **do Código Civil**, um bem é considerado imóvel quando

sua remoção acarretaria prejuízos à sua estrutura, valor ou função, fazendo **com que ele** perdesse, total ou parcialmente, sua valorização (BRASIL, 2002). **Por sua vez, o** artigo 82 classifica como bens móveis aqueles que, por força própria ou externa, podem ser deslocados sem que haja alteração em sua substância ou em sua

11

finalidade econômico-social (BRASIL, 2002).

No entanto, os jogos digitais não se encaixam perfeitamente nessa classificação tradicional, pois possuem características que oscilam entre o material e o imaterial. Há momentos **em que se** podem classificar como bens móveis, como **quando o usuário** compra um jogo físico, **como por exemplo** a mídia física, e acessa por vários aparelhos conectados à sua conta digital.

Entretanto, quando o jogo está atrelado a um console específico, impossibilitando sua transferência para outro, ele deixa de ser móvel, tornando-se, **em termos de** conceito, algo muito próximo da imobilidade característica **dos bens imóveis**.

Os jogos eletrônicos podem ser lançados de duas maneiras principais: através de mídias físicas ou digitais. No formato físico, o jogo é comprado de forma material seja em cartucho, CD ou DVD e pode ser transferido ou vendido sem restrições.

No ambiente digital, **se tratando de** jogos online, os usuários acessam o jogo **por meio de** uma licença que está atrelada à conta **digital do usuário**.

Esse ponto **é fundamental**: o jogo físico é considerado um bem material, enquanto o digital é um bem imaterial, com um caráter limitado e subordinado às condições estabelecidas pelo fornecedor. Diante dessas particularidades os jogos eletrônicos podem ser considerados **como bens digitais de natureza** híbrida, integrando uma categoria especial ou sui generis.

6 O universo dos jogos digitais (games): histórico, tipos de ativos (moedas virtuais, skins, itens raros, contas)

O mundo dos games é um dos grandes fenômenos culturais e econômicos **do século XXI**. Dois processos notáveis marcam essa trajetória: por um lado, o avanço tecnológico, que transforma a forma como jogamos, e, por outro, **a evolução das** dinâmicas sociais que moldam a experiência do jogo. Desde os primeiros títulos eletrônicos criados nas décadas de 70 e 80 como Pong, Pac-Man e Space Invaders até os modernos jogos de realidade aumentada e as plataformas online interativas, testemunhamos um incessante aprimoramento tanto tecnológico quanto social. Com esse crescimento, os jogos passaram de simples diversão a ambientes econômicos e sociais, com relevância patrimonial e jurídica.

12

O crescimento da indústria dos jogos digitais consolidou esse setor como um dos mais lucrativos do mundo, superando inclusive a música e o cinema em termos de receita. Essa relevância econômica despertou o interesse do Direito para compreender a natureza jurídica dos bens adquiridos e acumulados dentro dos jogos eletrônicos, especialmente no contexto da herança digital. Segundo relatório da Dentsu (2024), a indústria global de jogos atingiu aproximadamente US\$ 184 bilhões, ultrapassando a soma das receitas das indústrias da música (US\$ 28,6 bilhões) e do cinema (US\$ 33,9 bilhões), demonstrando a força econômica e cultural do setor (DENTSU, 2024).

As empresas de jogos, a fim de prolongar a vida útil de seus produtos bem como a lealdade dos jogadores, implementaram sistemas de mercado interno nas próprias plataformas dos seus jogos. Esses sistemas possibilitam que os jogadores façam transações financeiras dentro do game, comprando ou trocando itens virtuais com o uso de moedas digitais próprias, itens cosméticos e outras vantagens que elevam o valor de suas contas e modificam suas experiências dentro do mundo virtual. Com o crescimento da indústria dos jogos, o sistema de compras dentro do jogo tornou-se comum. Esse modelo, que primeiramente era mais frequente em jogos para celulares (mobile games), começou a ser adotado de forma generalizada em jogos de console e PC. A monetização interna pode acontecer de várias maneiras: venda de itens estéticos (skins), loot boxes (caixas de prêmios aleatórias) ou ainda por meio de pay to win onde o jogador paga para ganhar vantagens direta no jogo. Esses itens virtuais podem acumular valor econômico por várias razões: raridade, popularidade e demanda do mercado. Em alguns jogos, a escassez programada de certos itens, aliada ao desejo dos jogadores de possuí-los, cria um mercado secundário no qual os preços podem ser altamente inflacionados. Essas transações internas agregam valor ao jogo como um todo e criam uma ?economia de dentro do jogo?, na qual itens intangíveis adquirem valor monetário real. Isso transforma os jogos digitais em ativos não apenas de consumo, mas também de investimento, ampliando a relevância econômica do setor e trazendo novos desafios para a regulamentação e proteção de bens digitais. Em alguns casos, itens exclusivos são disponibilizados apenas em edições limitadas ou em eventos sazonais, o que contribui para aumentar sua atratividade e seu valor de mercado. Os chamados ?jogos Pay to Win? são aqueles que forçam o jogador a adquirir equipamentos, habilidades ou itens que garantem uma vantagem sobre os outros jogadores. Normalmente, o jogo pode ser baixado de forma gratuita (free to play),

13

mas avançar no jogo requer investimentos financeiros. Aqueles que gastam mais dinheiro progridem mais rapidamente, tornando seus personagens mais fortes ou obtendo recursos que não estão disponíveis para outros jogadores.

As loot boxes, que funcionam de forma análoga a uma loteria, são outro método frequente de monetização. O jogador paga para abrir uma caixa virtual e recebe recompensas aleatórias, **que podem ser** comuns ou muito raras.

Os itens cosméticos, chamados skins, são como roupas, armas personalizadas e aparências de personagens que não alteram o desempenho do jogo, mas aumentam o valor simbólico e econômico do perfil do jogador.

Um exemplo é o Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), desenvolvido pela Valve dentro da plataforma Steam. No jogo, os jogadores têm **a possibilidade de** adquirir "skins", que alteram a aparência de armas, facas ou personagens. Esses itens podem ser adquiridos de outros jogadores ou ganhos em loot boxes. O preço das skins muda **de acordo com a** escassez programada, a raridade, a estética e "estado de conservação", classificado em categorias como Nova de fábrica, Pouco usada ou Veterana de guerra.

Segundo Carbone (2021), o mercado virtual de Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) é extremamente lucrativo, com negociações que podem atingir valores milionários. Um exemplo emblemático é a skin "Karambit Case Hardened", avaliada em cerca de R\$ 6,2 milhões, considerada a mais cara do mundo e símbolo da valorização econômica **dos bens digitais** no universo dos jogos eletrônicos.

Não sendo único, não é raro encontrar outros exemplos de transações milionárias envolvendo itens virtuais em jogos eletrônicos, especialmente nos games de grande popularidade e com sistemas de economia interna bem estabelecidos. Jogos como **World of Warcraft**, FreeFire, DOTA2 e FIFA apresentam suas próprias "lojas" e mercados, onde jogadores podem adquirir, trocar e vender itens que, dependendo da sua raridade e demanda, podem ter valores extremamente altos. Esses ativos são valorizados tanto por sua raridade quanto pelo tempo e habilidade necessários para adquiri-los.

Em todos esses modelos, a característica comum é: a troca de dinheiro real por bens digitais, formando um patrimônio virtual. Por isso, quanto mais um jogador gasta em melhorias, itens ou moedas virtuais, maior o valor econômico **de sua conta**. Este montante, aliás, é comumente empregado em transações e revendas entre jogadores, reforçando **a noção de que** esses bens possuem uma real relevância patrimonial.

14

Entretanto, mesmo que esses ativos digitais tenham valor econômico e possam

ser vendidos, surge uma importante questão jurídica: ao comprar um item virtual, o jogador se torna o proprietário ou apenas recebe uma **licença de uso** restrita imposta pela desenvolvedora? **No próximo tópico**, essa questão será explorada com mais profundidade, onde se analisará a diferença entre propriedade e simples **licença de uso em relação aos bens digitais**.

7 A problemática da "propriedade" versus "**mera licença de uso**" nos jogos digitais

A **relação jurídica** que envolve **os bens digitais**, especialmente no que diz respeito aos jogos eletrônicos e seus conteúdos, oscila entre a tradicional noção de **propriedade e a licença de uso**. Apesar da crença do consumidor de que está **?comprando?** um jogo, **o que se** estabelece é, em regra, uma relação contratual de licenciamento, que concede ao usuário apenas um direito pessoal e limitado de acesso.

Essas licenças estabelecem que **o usuário não** detém, **de fato**, a propriedade do conteúdo, mas apenas um **direito de acesso e** utilização que pode ser revogado ou alterado conforme **os termos do** contrato. Para herdeiros, isso cria um desafio específico: **o que é** transferível em um contrato de licença é geralmente restrito, pois muitos acordos de uso deixam **claro que os direitos** são intransferíveis ou cessam **com a morte do titular** da conta. Esse arranjo limita **o direito de sucessão** em bens digitais, criando uma **situação em que o** bem, embora tenha **valor econômico ou** afetivo, não é transmitido integralmente como outros bens patrimoniais.

Do ponto de vista civil, **o usuário não** detém a propriedade do jogo (software), **uma vez que** o controle jurídico sobre a obra permanece com o desenvolvedor ou **com a plataforma** que o distribui. No entanto, **as próprias plataformas** conferem poderes de disposição sobre certos bens digitais internos, como skins, moedas virtuais e outros itens comercializáveis, estabelecendo uma esfera patrimonial funcional. Mesmo sem o pleno domínio do software, conforme previsto **no art. 1.228 do CC**, **os bens que o** sistema admite negociar têm um valor econômico que pode ser medido.

Essa **?propriedade funcional?**, limitada por regras técnicas e contratuais, **tensiona o eixo ?propriedade x licença?** ao revelar que o usuário, **apesar de não** deter propriedade formal, exerce faculdades econômicas típicas **da propriedade**, **como** uso,
15

gozo e, em alguns casos, disposição, apesar da mesma ser caracterizada como controlada.

Muitas vezes **estes termos de serviço** criados pelas empresas, com **a alegação de proteger a privacidade**, **são** obstáculos para acesso

à herança, pois acabam cometendo abusos, como a **fixação de** cláusulas proibitivas de sucessão de conteúdo objeto da contratação (COSTA FILHO, 2016).

Na esfera digital, o **usuário** dificilmente se torna o proprietário total de um conteúdo seja um jogo, um software ou uma música e, em vez disso, obtém uma **licença de uso** sujeita a condições contratuais e técnicas que são impostas de forma unilateral pelas plataformas fornecedoras. Dessa forma, o desafio legal é harmonizar a realidade patrimonial dos ativos digitais com as barreiras impostas pelos contratos privados, que muitas vezes se sobrepõem à **legislação civil**.

Como **os termos de serviços** são na maioria das vezes **contratos de adesão**, o **usuário não** pode nem questionar sobre o teor, sendo obrigado a se submeter as regras previamente estabelecidas. Aproveitando-se do vácuo legal existente, estas cláusulas geralmente são desfavoráveis aos usuários. Outrossim, evoque-se que há nulidade de cláusulas que impliquem em renúncia antecipada de direitos, **conforme o art. 424 do Código Civil e também que regulem herança de pessoa viva conforme o art. 426 do mesmo diploma legal** (BRASIL, 2002).

Na plataforma Steam, o Steam Subscriber Agreement (Acordo de Subscrição Steam) é categórico ao afirmar que os conteúdos são **licenciados**, e não vendidos? (Seção 2.A). O usuário, portanto, não adquire a propriedade, mas apenas uma **licença de uso pessoal e não comercial**.

Contudo a mesma vem a permitir um mercado interno oficial, o Steam Community Market, que autoriza transações de itens virtuais entre usuários (Seção 3.D). Assim, embora a conta e os jogos permaneçam intransferíveis, há circulação econômica interna **de bens digitais que** podem atingir valores expressivos.

Essa particularidade faz da Steam um modelo híbrido: o conteúdo continua licenciado, mas os itens virtuais adquirem valor econômico e liquidez controlada, aproximando-se de bens patrimoniais. Nessa perspectiva, o usuário exerce uma propriedade funcional, limitada por condições técnicas e contratuais, mas suficiente para conferir relevância econômica e jurídica aos ativos digitais.

A PlayStation Store adota a mesma postura no tocante a **licença de uso**.

16

Conforme o item 8.4 de seu contrato, **o usuário não** é proprietário dos conteúdos adquiridos, mas apenas detentor de uma licença pessoal, intransferível e de uso privado: **Quando você compra Conteúdo da PlayStation Store, você compra uma licença pessoal de uso desse conteúdo para uso privado e não comercial**. Essa licença não é transferível, **a menos que** suas leis locais aplicáveis afirmem que deva ser. Isto significa que você pode usar um Produto nas formas descritas na licença, mas não é proprietário dele. (Sony Interactive Entertainment, 2025, item 8.4)

Adicionalmente, o item 8.13 reforça que os itens virtuais não possuem valor real fora do jogo e **não podem ser** vendidos, transferidos ou trocados por dinheiro: ??É proibida qualquer tentativa de obter itens virtuais fora do jogo ou aplicativo aplicável, ou fora da PlayStation Store. [...] Os Itens virtuais **não têm valor** ou aplicação fora do jogo ou da PlayStation Store e **não podem ser** vendidos, transferidos ou trocados por dinheiro ou itens de valor real.? (Sony Interactive Entertainment, 2025, item 8.13) Com isso, a Sony estabelece um regime de propriedade restrita e dependente da conta, vinculando **o acesso à manutenção da conta** PSN ativa (item 8.1). Caso a conta seja encerrada, o usuário perde **o direito de acesso ao conteúdo**, evidenciando a fragilidade jurídica da titularidade digital.

Já a Xbox Store, **?Todos os Produtos** Digitais são licenciados, não vendidos. [...] Exceto como permitido abaixo, você não pode transferir nem revender licenças para nenhum Produto Digital.?(Microsoft, 2025, Regras Gerais). Os produtos digitais são destinados exclusivamente ao **uso pessoal e não comercial**, e **o acesso** é condicionado ao cumprimento das regras contratuais.

A análise comparativa demonstra que as três empresas Valve, Sony e Microsoft estão alinhadas na implementação de um modelo contratual que nega ao consumidor a plena titularidade, trocando **a noção de compra** por uma concessão de licenciamento condicional e precário. **Do ponto de vista** civil, isso implica que **o usuário não** tem a posse do bem, mas apenas direitos obrigacionais que decorrem **de um contrato de adesão**.

A restrição da transmissibilidade das contas digitais **está entre os** principais obstáculos para que bens virtuais, especialmente jogos eletrônicos e recursos adquiridos em plataformas, sejam tratados como herança. Na maioria dos contratos, cláusulas de inalienabilidade impedem **que o proprietário** da conta e, conseqüentemente, os herdeiros cedam a conta a **terceiros**, **seja por** venda, doação ou sucessão.

17

Essas limitações fundamentam-se em interesses comerciais das plataformas, que preferem que **o uso dos bens digitais** permaneça restrito ao usuário inicial para evitar revendas e manutenções **de contas inativas**. Isso é particularmente visível em plataformas de jogos, onde as contas **não podem ser** passadas para outros, e **o falecimento do** dono normalmente resulta na extinção do acesso.

Na prática, é nítido que existem valores patrimoniais concretos atrelados às contas e itens virtuais, o que possibilita debater uma propriedade funcional, limitada por normas privadas, mas com relevância econômica. Sendo então necessário reconsiderar os conceitos de patrimônio, transmissibilidade e sucessão, **uma vez que não se** herda um bem, mas sim posições contratuais ou créditos digitais. **De acordo com** Barreto e Nery Neto, **as plataformas digitais** costumam impor

termos de uso que impedem a transferência das contas e conteúdos após a morte do usuário, criando entraves relevantes para a sucessão desses bens. No entanto, tais limitações contratuais não podem prevalecer sobre o direito constitucional à herança, razão pela qual cabe ao Judiciário assegurar que as políticas privadas estejam em conformidade com o ordenamento jurídico. Assim, cláusulas que restrinjam a transmissão de bens digitais devem ser consideradas inválidas, por violarem a garantia sucessória prevista na Constituição Federal (BARRETO; NERY NETO, 2015).

Nos contratos de jogos digitais, por exemplo, os herdeiros poderiam reivindicar o direito de acesso ao inventário do usuário, especialmente em jogos onde o jogador acumula ativos virtuais com valor monetário significativo. No entanto, o cumprimento desse direito encontra barreiras nas condições impostas pelas próprias plataformas e na ausência de previsão legal.

Diante disso, os projetos de lei apresentados sobre herança digital buscam estabelecer um equilíbrio entre o direito sucessório e a autonomia contratual das plataformas, permitindo que herdeiros tenham acesso a bens digitais que por analogia permitiria o acesso aos jogos do sucedido. Portanto, a regulamentação com normas claras e específicas é fundamental, de modo a garantir que os herdeiros não sejam privados de bens que seriam seus por direito, é imperioso enfrentar a lacuna que atualmente favorece a intransmissibilidade.

Assim, a tensão entre propriedade e licença deixa de ser meramente técnica e passa a assumir contornos econômicos e sucessórios, revelando um novo tipo de ativo: o bem digital funcionalmente patrimonializável, cuja natureza híbrida e sui

18

generis desafia as categorias tradicionais do Direito Civil contemporâneo.

8 Projetos de lei em atuação tramitação

A nítida ausência de regulamentação sobre a sucessão de bens digitais na legislação brasileira tem levado à projetos de leis que visam preencher essas lacunas e garantir mais segurança jurídica para os herdeiros e os titulares desses bens. Entre os projetos que estão sendo discutidos, há aqueles que buscam atualizar o Código Civil para incluir a realidade do patrimônio digital, que se torna cada vez mais relevante no dia a dia.

O PL 6.468/2019, de autoria do Senador Jorginho Mello (PL?SC), busca alterar o artigo 1.788 do Código Civil para estabelecer que todo conteúdo digital do falecido seja automaticamente transmitido aos herdeiros, configurando uma espécie de saisine digital. O projeto parte do reconhecimento de que o conteúdo digital incluindo contas, arquivos, mídias e dados armazenados possui tanto valor afetivo quanto patrimonial,

devendo integrar o acervo sucessório sem depender das políticas unilaterais das plataformas digitais. Sua lógica é conferir o mesmo tratamento jurídico aos bens digitais que aos demais bens integrantes do patrimônio tradicional, garantindo aos herdeiros acesso e possibilidade de administração desses ativos.

O PL 5.820/2019, de autoria do Deputado Elias Vaz (PSB?GO), propõe a alteração do artigo 1.881 do Código Civil, permitindo que o usuário disponha de bens digitais por meio de codicilo em vídeo, sem a necessidade de testemunhas e limitado a até 10% do patrimônio total. Tal procedimento representa uma importante inovação procedimental, pois reconhece que grande parte dos ativos digitais não é contemplada nos testamentos tradicionais. O codicilo em vídeo, por sua simplicidade e acessibilidade, permitiria ao titular designar de maneira rápida e eficaz o destino de bens digitais como contas, arquivos, criptomoedas e itens virtuais, suprindo a omissão quanto ao patrimônio digital nos instrumentos sucessórios clássicos.

O mais abrangente entre os projetos é o PL nº 4/2025, que apresenta uma abordagem sistemática e moderna para o tratamento sucessório dos bens digitais. O texto distingue expressamente três categorias:

- a) bens digitais patrimoniais, relacionados ao lucro e à livre iniciativa (como criptomoedas, créditos e itens negociáveis em jogos);
- b) bens digitais existenciais, que representam projeções dos direitos da

19

personalidade (redes sociais, mensagens, arquivos íntimos);

c) bens digitais híbridos, que combinam elementos patrimoniais e existenciais.

O PL em questão vem a determinar que apenas os bens patrimoniais, bem como a parte patrimonial dos bens híbridos, são transmitidos de forma automática, pela sucessão legítima. Os bens digitais existenciais e os aspectos pessoais dos híbridos só podem ser transferidos por testamento, desde que respeitada a dignidade da pessoa humana e os direitos da personalidade, reconhecendo a complexidade do patrimônio digital e a busca por equilíbrio entre o direito à herança e a proteção da intimidade do de cujus.

Para Vieira e Teodoro (2024) a legislação brasileira tende a englobar uma sociedade cada vez mais virtual, com isso surgem os desafios jurídicos em relação à herança digital, fica evidente e notório a composição dos operadores de direito em promoverem a adequada proteção de seus respectivos meios digitais, buscando propostas afim de evitar as lacunas significativas de conflitos e incertezas, causadas pela ausência dessa regulamentação específica.

Verifica-se que os projetos legislativos representam um avanço significativo rumo à positivação da herança digital, mas ainda se encontram em fase embrionária e sujeitos a alterações. A realidade dos inventários, entretanto, demanda soluções imediatas e tecnicamente adequadas, o que levou o STJ a reconhecer e estruturar a

função do inventariante digital como mecanismo capaz de lidar com as particularidades do patrimônio virtual. Com isso, o próximo tópico abordará essa importante inovação jurisprudencial e seu impacto no processo sucessório brasileiro.

9 A figura do inventariante digital

O inventário é o processo utilizado para identificar, avaliar e dividir entre os herdeiros os bens deixados pelo falecido, garantindo que a herança seja distribuída de forma justa, conforme a legislação ou o testamento. É função do inventariante, conforme o artigo 618 do CPC, representar o espólio, administrar os bens, prestar contas e dar andamento ao inventário até a partilha final.

Contudo, diante do crescimento do patrimônio digital que envolve contas online, criptomoedas, arquivos na nuvem, perfis em redes sociais e itens de jogos eletrônicos, o inventário clássico já não é suficiente para atender às novas necessidades da era digital.

20

O inventário é obrigatório, mesmo que o falecido nada tenha deixado, sendo nesses casos chamado de ?inventário negativo?. Até o final do procedimento do inventário, o mesmo ainda é indivisível, sendo de necessidade de autorização judicial para venda de bens que o façam parte.

O período da abertura do inventário se dá em dois meses após a abertura da sucessão. O inventário deve ser realizado no lugar último da residência do falecido, podendo sua modalidade ser judicial ou administrativa.

O processo para a abertura do inventário judicial pode ser requerido por qualquer pessoa que apresente interesse legítimo em iniciar o processo. No entanto, o Ministério Público, a Fazenda Pública, o próprio Juízo ou os credores, contando que o mesmo não tenha recebido os montantes devidos pelos falecidos ou em mãos dos herdeiros, podem dar início a ele, estamos falando do inventário judicial. Este se faz necessário em caso de: desacordo entre os herdeiros, herdeiros incapazes ou menores, testamento deixado pelo falecido, exceto nos casos em que o juiz permite a realização do inventário extrajudicial.

O inventário extrajudicial, por outro lado, é realizado em cartório, de forma mais ágil e simplificada, e está previsto na Lei 11.441/2007. Essa modalidade de inventário é permitida desde que sejam atendidos alguns requisitos: Concordância de todos os herdeiros quanto à partilha dos bens; Ausência de herdeiros incapazes ou menores de idade; Inexistência de testamento, a menos que o juiz autorize o procedimento extrajudicial para o caso específico. Para que o inventário extrajudicial ocorra, é necessário que todos os herdeiros estejam assistidos por um advogado. O acordo entre os herdeiros é registrado em escritura pública, e, uma vez lavrada a escritura, a

partilha dos bens é válida. (BRASIL, 2007)

O processo de inventário **de bens digitais** e virtuais é um procedimento complicado, já que existem desafios consideráveis em acessá-los e identificá-los **após a morte do titular**. Especialmente quando as senhas para **acessar a conta** e as informações são desconhecidas para os herdeiros. **Além disso, a privacidade e a segurança dos dados pessoais** nos bens armazenados digitalmente, bem como nas **contas de e-mail e nas redes sociais, são** um ponto de atenção, **uma vez que** conferem informações do usuário **que podem ser** sensíveis.

Para minimizar esses desafios, algumas medidas preventivas são recomendáveis. **A criação de** um inventário digital que documente detalhadamente os bens virtuais, incluindo logins e senhas, facilita o processo sucessório. **Além disso, a**
21

nomeação de um inventariante digital de confiança permite **que os bens** sejam administrados e distribuídos **de acordo com os** desejos do falecido. É igualmente importante registrar diretrizes específicas **em um testamento ou** documento complementar, indicando claramente o destino desses bens digitais e assegurando a execução **da vontade do titular**.

Quanto ao **ponto de vista** legal, um inventário digital pode exigir uma **autorização judicial para** acessar certos pertences, especialmente quando **os provedores de** serviços não colaboram.

Devido a essa peculiaridade, tivemos **a recente jurisprudência do Superior Tribunal de Justiça** no julgamento **do Recurso Especial nº 2124424/SP (Rel. Min. Nancy Andrighi, j. 09/09/2025)** em que, através de incidente processual, permitiu a criação do inventariante digital, ou seja, aquele que fará a identificação e avaliação **dos bens digitais** deixado **pelo de cujus** com auxílio de um profissional especializado, onde tais bens serão apensados ao inventário principal.

A decisão do STJ ressalta mais uma vez o vácuo legislativo que o ordenamento brasileiro possui em matéria **de herança digital**, se faz então um paralelo analógico e integrativo do tema, buscando equilibrar dois direitos fundamentais: **o direito dos herdeiros à transmissão integral do patrimônio do falecido**; de outro, a proteção **à intimidade e aos direitos da personalidade do de cujus e de terceiros**.

Contudo, conforme a própria decisão: **Por outro lado, nem todos os bens digitais** poderão ser transmitidos: o limite **é o respeito à intimidade e à vida privada do falecido e de terceiros**. Com efeito, **bens digitais que possam ferir os direitos da personalidade** não poderão ser entregues aos herdeiros. **Como se vê**, a alteração provocada pela era digital é tão profunda que afetou, inclusive, o vetusto **princípio da Saisine**.(BRASIL, 2025, p. 9)

O papel do inventariante digital não é **o mesmo que** o do inventariante tradicional, conforme descrito no artigo 617 **do CPC**. **O primeiro** exerce a

representação do espólio frente a terceiros e administra o patrimônio, enquanto o segundo tem uma natureza técnica, servindo como auxiliar do juízo e oferecendo serviços especializados, muito se assemelhando a figura do perito judicial, visto que precisa ser técnico e precisará emitir relatório sobre os bens digitais encontrados. É de sua responsabilidade acessar, localizar e informar os bens digitais do falecido, mantendo o sigilo e a confidencialidade das informações, sob pena de responder civil e criminalmente pela quebra do segredo de justiça.

22

E se tratando especificamente de jogos digitais, a atuação do inventariante digital torna-se ainda mais indispensável. Diferentemente de outros bens virtuais mais facilmente identificáveis, como contas de e-mail ou arquivos na nuvem, os ativos provenientes de jogos eletrônicos costumam estar dispersos em diversas plataformas (Steam, PlayStation, Xbox, entre outras). Diante disso, o inventariante digital deve localizar cada uma dessas contas, verificar a existência de jogos adquiridos, moedas virtuais (utilizadas dentro dos jogos), itens cosméticos, entre outros objetos de valorização daquela conta, avaliando a relevância patrimonial de cada um deles. Sem essa atuação técnica, grande parte desse patrimônio tende a ser perdida, pois permanece inacessível ou desconhecida pelos herdeiros.

O valor econômico desses ativos, em muitos casos, vai muito além do simbólico: skins raras, itens exclusivos e moedas negociáveis podem valer verdadeiras fortunas. A volatilidade e a dinâmica própria dessas economias virtuais também exigem do inventariante digital um conhecimento mínimo sobre o funcionamento interno dos jogos, os sistemas de raridade, os mercados secundários e as políticas de compra e venda das plataformas. Não basta apenas reconhecer que um bem existe, é necessário também saber qual é seu valor econômico presente, seu grau de liquidez e as restrições contratuais que podem limitar ou até proibir sua transferência.

O inventariante digital se estabelece como um elemento essencial para a eficiência do processo de sucessão na era digital, trazendo segurança, transparência e inovação à gestão do patrimônio online. A sua função vem a somar à função jurídica do inventariante típico, assegurando os direitos dos herdeiros sem ferir a intimidade e a personalidade do de cujus. Trata-se de uma inovação que, embora tenha surgido pela via jurisprudencial, representa um avanço significativo na adaptação do Direito Sucessório às novas formas de patrimônio.

Ainda que a ausência de previsão legal imponha desafios de interpretação, a jurisprudência vem suprindo essa lacuna com soluções que equilibram tradição e inovação e garantir a sucessão do patrimônio.

10 Conclusão

A **evolução da tecnologia** alterou de forma significativa a perspectiva jurídica **sobre o patrimônio**, evidenciando que as categorias tradicionais **do Direito Civil** são 23

inadequadas para tratar **dos bens digitais**. **O fenômeno da herança digital não é**, portanto, uma mera especulação teórica, mas sim um desafio real que famílias, advogados, **plataformas digitais e o Poder Judiciário** enfrentam cotidianamente. Para tanto, é preciso um esforço de interpretação que una a tradição civilista brasileira **e as novas** modalidades de existência e circulação de bens que a era digital trouxe, **uma vez que não há uma** regulamentação específica **no ordenamento jurídico nacional**. Ao se retomar a questão central que norteou o presente estudo, **a herança digital e os jogos eletrônicos** enquanto bens potencialmente transmissíveis no contexto **do direito sucessório** brasileiro, é possível afirmar que a pesquisa aponta na construção de um entendimento jurídico que se alinhe mais com a contemporaneidade tecnológica. Ainda assim, o assunto continua a se desenvolver devido **à falta de** uma regulamentação específica e ao rápido avanço das relações digitais. A seguir, serão resgatados os objetivos específicos procurando-se identificar os principais dados obtidos capazes de esclarecê-los.

O primeiro objetivo específico, que consistia em posicionar **a herança digital no** contexto **do direito sucessório**, foi alcançado ao evidenciar **que o patrimônio** contemporâneo vai além do tangível, englobando bens intangíveis que acompanham a existência digital do sujeito. Esses bens, contas, arquivos, perfis e ativos de jogos, estão, **cada vez mais**, carregados **de valor econômico** e simbólico, o que evidencia a urgência **de que o Direito** os reconheça como sucessíveis.

Quanto ao segundo objetivo, voltado à análise da insuficiência legislativa, verificou-se **que o Código Civil, a LGPD e o Marco Civil da Internet** não fornecem diretrizes capazes de solucionar, de forma satisfatória, questões como transmissibilidade, acesso por herdeiros e proteção post mortem. **A ausência de** normas claras tem permitido que plataformas digitais determinem unilateralmente **o destino dos bens digitais**, o que cria insegurança jurídica e limita **o exercício do direito fundamental à herança**.

O terceiro objetivo, que buscou distinguir entre bens patrimoniais e existenciais, demonstrou **que a herança digital não pode ser considerada uma** única categoria homogênea. Os ativos de games eletrônicos apresentam uma natureza híbrida: têm um forte peso identitário, mas também um considerável valor econômico. Essa dualidade enfatiza **a necessidade de** uma avaliação meticulosa em cada situação, buscando um equilíbrio **entre a privacidade, a vontade do falecido e os direitos** dos herdeiros.

24

O quarto objetivo, dedicado à tensão entre propriedade e **licença de uso**, demonstrou que a aparente propriedade dos jogos digitais é, na prática, limitada pelos **contratos de adesão**. Apesar disso, muitos desses ativos circulam em mercados internos e externos, valorizam-se e são negociados como verdadeiros bens econômicos. Essa discrepância entre a forma contratual e a realidade econômica evidencia **a necessidade de** reavaliar os limites impostos pelas plataformas à luz **do direito sucessório**.

Quando se trata do quinto objetivo, investigar **os projetos de lei e o papel do inventariante digital**, constatou-se que o legislador tem procurado maneiras de abordar a questão, **ainda que de forma** cautelosa. **Os projetos de lei** em questão demonstram progressos significativos, mas ainda são parciais. A jurisprudência, em especial ao reconhecer o inventariante digital pelo STJ, revela a sensibilidade e a capacidade de o Judiciário se adaptar aos desafios **que o patrimônio virtual** apresenta, preenchendo parcialmente a lacuna da norma.

A metodologia adotada, baseada em revisão bibliográfica, teses, dissertações, artigos científicos, análise das principais plataformas de jogos, legislações, decisões judiciais, foi suficiente **para atender aos** propósitos da pesquisa, mas limitações persistem. **A ausência de** dados empíricos e de estudos quantitativos sobre o comportamento das plataformas e dos herdeiros **após o falecimento do titular** impossibilita conclusões mais amplas. Futuras pesquisas podem explorar entrevistas com inventariantes, especialistas em tecnologia e herdeiros que enfrentaram conflitos envolvendo bens virtuais.

Conclui-se que os jogos eletrônicos e demais ativos digitais já integram o patrimônio **de milhões de pessoas e, por isso**, devem ser reconhecidos como bens merecedores de tutela sucessória. **O Direito Sucessório** não pode permanecer alheio a essa realidade. Impõe-se ao legislador, à doutrina e ao Judiciário **a construção de** parâmetros claros para garantir a transmissibilidade, **a proteção dos direitos da personalidade e o** equilíbrio entre **autonomia privada e** limites contratuais das plataformas.

25

11 Referências

ALBUQUERQUE, Geovana Fernandes; DANTAS, Wellson. **A herança digital no direito sucessório** no cenário **jurídico brasileiro**. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, São Paulo, v. 11, n. 4, p. 1429-1440, abr. 2025.

BARRETO, Alessandro Gonçalves; NERY NETO, José Anchieta. Herança Digital. **Direito & TI: debates contemporâneos**. Online, 2015. **Disponível em:**

<http://direitoeti.com.br/site/wpcontent/uploads/2016/03/BARRETOAlesandroGon%C3%A7alvesNERYNETOJos%C3%A9Anch%C3%ATAHeran%C3%A7aDigital.pdf>.

Acesso em: 29 set. 2021.

BRASIL. Constituição (1988). [Constituição da República Federativa do Brasil](#).

BRASIL. Código Civil (2002). Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o [Código Civil](#). Brasília.

BRASIL. Assembleia Legislativa. Projeto de Lei n.º 5.820, de 2019. Dá nova redação ao [art. 1.881 da Lei nº 10.406](#). Disponível em:

<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2228037> Acesso em: 12 nov. 2025.

BRASIL. Assembleia Legislativa. Projeto de Lei n.º 6.468, de 2019. Altera o [art. 1.788 da Lei n.º 10.406](#). Disponível em:

<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/140239> Acesso em: 12 nov. 2025.

BRASIL. [Câmara dos Deputados](#). Projeto de Lei n.º 1.689, de 2021. Altera a Lei nº 10.406/2002 para dispor sobre [perfis, páginas, contas, publicações e dados pessoais de pessoa falecida](#), incluindo seu tratamento por testamentos e codicilos. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/2280308>.

Acesso em: 28 nov. 2025.

BRASIL. Assembleia Legislativa. Projeto de Lei n.º 4, de 2025. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2254247&fichaAmigavel=nao> Acesso em: 13 nov. 2025.

BRASIL. [Superior Tribunal de Justiça](#). Recurso Especial n.º 2.124.424 ? SP (2023/0255109-2). Relatora: [Ministra Nancy Andrighi](#). 3ª Turma. Julgado em 9 set. 2025. DJe 10 out. 2025.

CARBONE, Filipe. CS:GO: skin mais cara do mundo é avaliada em R\$ 6,2 milhões. [GloboEsporte](#), 10 set. 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/csgo-skin-mais-cara-do-mundo-e-avaliada-em-r-62-milhoes.ghtml>. Acesso em: 8 nov. 2025.

[CONSELHO DA JUSTIÇA FEDERAL \(CJF\)](#). IX Jornada de Direito Civil.

Enunciados, 2022.

COSTA FILHO, Marco Aurélio de Farias. Herança digital: valor patrimonial e **sucessão de bens** armazenados virtualmente. Revista Jurídica da Seção Judiciária de Pernambuco, 2016. **Disponível em:** <https://rbdcivil.ibdcivil.org.br/rbdc/article/view/237/219>. **Acesso em:** 26 set. 2021.

DENTSU. Global Gaming Industry Report 2024: gaming overtakes music and film combined. 22 out. 2024. **Disponível em:** <https://www.marketing-beat.co.uk/2024/10/22/dentsu-gaming-data-new/>. **Acesso em:** 8 nov. 2025.

GONÇALVES, Carlos Roberto. Direito Civil Brasileiro ? Volume 7: **Direito das Sucessões**. 11. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2020.

LÔBO, Paulo. **Direito Civil: Sucessões**. 3. ed. São Paulo: Saraiva, 2016

MASSENA, Danielle Sousa. **O direito das sucessões aplicado aos bens digitais patrimoniais** adquiridos através de jogos virtuais. UFPB, 2023.

MICROSOFT CORPORATION. Regras de Uso para Produtos Digitais. Atualizado em 2025. **Disponível em:** <https://www.xbox.com/legal/subscription-terms>. **Acesso em:** 11 nov. 2025.

MOURÃO, Maria Aline de Araújo. Direitos sucessórios e **bens digitais**: uma análise **da herança digital pelo ordenamento jurídico brasileiro**. 2023. Dissertação (Mestrado em Direito) ? **Universidade Federal de Pernambuco**, Recife, 2023.

OLIVEIRA, Layla Caroline Wehr . Evoluções recentes **do direito das sucessões**. Mafra: Ed. da UnC, 2020.

RODRIGUES, Brenda. **Princípios do Direito Sucessório**. JusBrasil, 2018.

SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT LLC. PlayStation Store ? Termos e **Condições de Uso**. Atualizado em 2025. **Disponível em:** <https://www.playstation.com/pt-br/legal/psn-terms-of-service/>. **Acesso em:** 11 nov. 2025.

TARTUCE, Flávio. **Direito Civil: Direito das Sucessões**. 10. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2017.

VALVE CORPORATION. Steam Subscriber Agreement. Atualizado em 18



set. 2025. Disponível em: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement.
Acesso em: 11 nov. 2025.

VENOSA, Sílvio de Salvo. *Direito Civil: Direito das Sucessões*. 17. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

VIEIRA, Geovanna Souza; TEODORO, Marina. *A herança digital no ordenamento jurídico brasileiro*. Revista FT, 2024. Disponível em:
27

<https://revistaft.com.br/a-heranca-digital-no-ordenamento-juridicobrasileiro>. Acesso em: 27 out. 2025.



=====

Arquivo 1: [TCC.pdf](#) (8909 termos)

Arquivo 2:

legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?idm=9889350&ts=1758918785401&disposition=inline (73072 termos)

Termos comuns: 627

Similaridade

Índice antigo (S): 0,77%

Índice novo (Si): 7,03%

Agrupamento (Sg): Moderado

O texto abaixo é o conteúdo do documento **Arquivo 1**. Os termos em vermelho foram encontrados no documento **Arquivo 2**. Id: 5aa9de66o46b22t51

=====

UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR
FACULDADE DE DIREITO

BRUNO COSTA BATISTA NEVES

A Herança Digital no Direito Sucessório Brasileiro: **A Proteção Jurídica de**
Jogos Digitais como Patrimônio Partilhável

Salvador
2025

BRUNO COSTA BATISTA NEVES

A Herança Digital no Direito Sucessório Brasileiro: **A Proteção Jurídica de Jogos Digitais** como Patrimônio Partilhável

Este trabalho intitulado "**A Herança Digital e a Proteção Jurídica de Bens Virtuais** no Direito Sucessório Brasileiro: uma análise dos jogos digitais como patrimônio partilhável na herança" é apresentado como requisito parcial para a obtenção **do título de** Bacharel em Direito pela Universidade Católica do Salvador, na área de concentração em Direito Civil e Direito Sucessório. A pesquisa busca explorar como **o ordenamento jurídico** brasileiro pode se adaptar à proteção e transmissão desses ativos virtuais, contribuindo para uma compreensão mais abrangente **dos bens digitais no direito de** sucessões.

Orientador(a): Prof. Teresa Cristina Ferreira de Oliveira

Salvador

2025

RESUMO

Este trabalho investiga a herança digital no direito sucessório brasileiro, com ênfase nos jogos eletrônicos enquanto bens patrimoniais imateriais capazes de integrar o acervo hereditário. Analisa-se como o Código Civil, a LGPD e o Marco Civil da Internet se mostram insuficientes para regular a transmissibilidade de bens digitais, permitindo que plataformas imponham cláusulas restritivas que podem violar o direito fundamental à herança. Abordam-se as categorias de bens digitais patrimoniais, existenciais e híbridos e a relevância econômica de ativos de jogos, como skins, moedas virtuais, itens raros e contas, que passaram a compor o patrimônio contemporâneo. Discute-se também a tensão entre propriedade e licença de uso e os impactos dos contratos de adesão. Por fim, são apresentados os principais projetos de lei sobre o tema e a criação do inventariante digital pelo STJ. Conclui-se que a sucessão de bens digitais exige atualização normativa e interpretação adequada para garantir segurança jurídica e efetividade ao direito sucessório na era tecnológica.

Palavras-chave: herança digital. jogos eletrônicos. bens virtuais. sucessões. patrimônio digital.

ABSTRACT

This study investigates digital inheritance within Brazilian succession law, emphasizing electronic games as intangible patrimonial assets capable of integrating the hereditary estate. It demonstrates that the Civil Code, the Data Protection Law, and the Internet Civil Framework are insufficient to regulate the transmission of digital assets, allowing platforms to impose restrictive clauses that may conflict with the constitutional right to inheritance. The research examines the categories of digital goods patrimonial, existential, and hybrid?and highlights the economic relevance of game-related assets such as skins, virtual currencies, rare items, and accounts. It also addresses the tension between ownership and licensing, as well as the implications of adhesion contracts. Additionally, the study discusses current legislative proposals and the creation of the digital estate administrator by the Superior Court of Justice. It concludes that digital inheritance requires normative updates and adequate interpretation to ensure legal certainty and the effective application of succession law in the technological context.

Keywords: digital inheritance. electronic games. virtual assets. succession law. digital patrimony.

SUMÁRIO

1 Introdução

2 **A herança digital e o direito sucessório**

3 A (In)suficiência **do Código Civil e de Legislações**
Correlatas (ex: **Marco Civil da Internet**, LGPD) para aHerança
Digital

4 Classificação entre bens existenciais e bens patrimoniais

5 Jogos Digitais como Bens Patrimoniais: bens móveis
imateriais ou categoria sui generis

6 O universo dos jogos digitais (games): histórico, tipos de
ativos (moedas virtuais, skins, itens raros, contas)

7 A problemática da "propriedade" versus "mera licença de
uso" nos jogos digitais

8 Projetos de lei em atuação tramitação

9 A figura do inventariante digital

10 Considerações finais

11 Referências

1

1 Introdução

A expansão **das tecnologias digitais** transformou profundamente **a forma como**

os indivíduos vivem, se relacionam e constituem seu patrimônio. Hoje, **grande parte da vida humana** ocorre em ambientes virtuais, nos quais são acumulados bens e **conteúdos digitais** que variam desde simples interações **em redes sociais** até criptomoedas, arquivos armazenados em nuvem, contas digitais com valor econômico e itens virtuais de jogos eletrônicos. Estes bens, apesar de intangíveis, passaram a integrar o patrimônio **das pessoas, o que** exigiu uma reavaliação das categorias clássicas **do Direito Civil, especialmente no que tange ao Direito Sucessório**. O **Código Civil de 2002** foi elaborado em uma **época em que essas** questões digitais ainda não faziam parte da rotina das pessoas. Assim, não previu a transmissibilidade **de bens digitais**, tampouco regulou a destinação de contas, arquivos ou ativos cujo acesso depende de credenciais eletrônicas ou está condicionado a normas contratuais de plataformas privadas. **A diferença entre a legislação tradicional e a sociedade** hiperconectada resulta em insegurança jurídica, colocando os herdeiros diante de desafios práticos e jurídicos, como **a falta de acesso às contas do falecido, a proteção da privacidade e a falta de uma** norma clara. Quando se analisa o universo dos jogos digitais, a situação se torna ainda mais complicada. Esse setor, que gera bilhões de dólares todos os anos, criou **bens digitais que** possuem valor econômico real, skins, moedas virtuais, itens raros, contas, e se tornou um dos exemplos mais claros **de que a riqueza atual** vai além do que é tangível. A complexidade de classificar esses itens dentro das categorias civilistas convencionais (bens móveis, imóveis, fungíveis, infungíveis etc.) evidencia a urgência de uma reavaliação do **conceito de patrimônio** na era digital. Esses bens possuem uma natureza híbrida, mesclando elementos **patrimoniais e existenciais**, o que os torna uma exceção à dicotomia entre **?propriedade?** e **?mera licença de uso?**, especialmente considerando os termos contratuais inflexíveis das plataformas que são donas do conteúdo.

Nesse sentido, o presente estudo se propõe a investigar **a herança digital** e sua relação **com o direito** sucessório brasileiro, focando especialmente nos jogos eletrônicos enquanto bens de caráter patrimonial imaterial. Identificar as lacunas da legislação atual, estudar a classificação **dos bens digitais**, analisar os efeitos econômicos e jurídicos do patrimônio virtual e fomentar as discussões doutrinárias e

2

jurisprudenciais acerca da transmissibilidade, privacidade e autonomia da vontade **no contexto digital**.

A presente pesquisa pretende demonstrar **que os bens digitais**, incluindo ativos de jogos eletrônicos, por analogia, constituem um novo tipo de patrimônio, que possuem relevância econômica exigindo uma atualização do Direito Sucessório. Assim, propõe-se **contribuir para o** debate sobre **a necessidade de** adaptação normativa e interpretativa, **de modo que** o sistema jurídico possa acompanhar a

realidade tecnológica e garantir efetividade à sucessão digital no Brasil.

2 A herança digital e o direito sucessório.

O conceito de herança acompanha a própria evolução da civilização humana, sendo um dos institutos mais antigos do Direito. Desde as primeiras organizações sociais, a transmissão de bens e direitos após a morte possuía uma função essencial: garantir a continuidade do patrimônio familiar e preservar o nome e a linhagem dos antepassados. Segundo Gonçalves (2020), o direito sucessório surgiu da necessidade de assegurar a perpetuação dos vínculos familiares e do patrimônio dentro do grupo, refletindo a ideia de continuidade da pessoa do falecido.

Wehr (2020, p. 8) observa que historicamente, a herança transmite-se apenas pela linha masculina, o primogênito varão, o que se explicava pela estrutura patriarcal e religiosa das antigas sociedades, nas quais cabia ao filho homem zelar pelos bens e pela memória dos ancestrais.

Esse modelo excludente prevaleceu por séculos até ser superado pelos ideais igualitários trazidos pela Revolução Francesa, que, segundo a autora, extinguiu o direito do primogênito a herdar sozinho, bem como o privilégio da masculinidade originário no feudalismo? (Wehr, 2020, p. 10).

Foi também nesse contexto que se consolidou o princípio da saisine, segundo o qual a posse e a propriedade dos bens são automaticamente transferidas aos herdeiros no momento da morte. Gonçalves (2020) explica que tal princípio surgiu no direito costumeiro francês como forma de evitar o pagamento de tributos feudais, firmando-se na máxima *le mort saisit le vif* ?o morto transmite ao vivo a posse e a propriedade dos seus bens?. Esse conceito atravessou séculos e influenciou profundamente os sistemas jurídicos europeus e, por consequência, o direito brasileiro. Venosa (2017, p. 57) lembra que o Código Napoleônico de 1804, em seu

3

art. 724, consagrou esse entendimento ao dispor que os herdeiros legítimos e o cônjuge sobrevivente recebem de pleno direito (son saisis de plein droit) os bens, direitos e ações do falecido, com a obrigação de cumprir todos os encargos da sucessão?.

Durante a Idade Média, o direito sucessório sofreu forte influência do sistema feudal e da Igreja. A transmissão de bens era restrita a determinados grupos sociais, reforçando o poder hereditário e as distinções de classe. A herança era vista como instrumento de perpetuação da nobreza e manutenção do poder familiar. Wehr (2020) destaca que apenas com o Renascimento e o Iluminismo a sucessão passou a ser

tratada sob uma ótica mais racional e igualitária, valorizando a vontade individual expressa **no testamento e o direito de** todos à propriedade.

Com o desenvolvimento do Estado Moderno, o direito sucessório foi progressivamente incorporado aos códigos civis das nações ocidentais, ganhando contornos jurídicos claros. **No direito português, o princípio da** saisine foi adotado oficialmente pelo Alvará **de 9 de novembro de 1754** e reafirmado pelo Assento **de 6 de fevereiro de 1786**, prevendo a transmissão automática da herança **no momento da morte**. Essa tradição influenciou diretamente **o Código Civil de 1916**, cujo art. 1.572 consolidou **o direito de** herança como mecanismo de continuidade patrimonial **e de proteção aos** herdeiros necessários. Tartuce (2017) observa que o sistema brasileiro, filiado ao modelo germânico-francês, mantém até hoje a **ideia de que a** herança se transmite de forma imediata, buscando equilibrar **a vontade do de cujus e a proteção da família**.

O atual **Código Civil de 2002** manteve a estrutura essencial do modelo anterior, reforçando **o direito de** herança como garantia constitucional (art. 5º, XXX, **da Constituição Federal** de 1988) e reafirmando **o princípio da** saisine no art. 1.784, segundo o qual **?aberta a sucessão, a herança transmite-se, desde logo, aos herdeiros legítimos e testamentários?**. Assim, a herança passou a ser compreendida como **o conjunto de bens**, direitos e obrigações transmissíveis **após a morte**, que integram o patrimônio jurídico do indivíduo e asseguram a continuidade das relações patrimoniais e familiares.

Com a chegada da era digital, esse conceito tradicional passou a enfrentar novos desafios. O patrimônio contemporâneo deixou de se limitar aos bens físicos, incorporando também ativos digitais como perfis **em redes sociais**, arquivos virtuais, criptoativos e jogos eletrônicos, que possuem valor econômico e simbólico. Surge,

4

portanto, **a necessidade de** repensar o instituto da herança à luz da modernidade, dando origem ao estudo da herança digital, que representa a expansão do direito sucessório para o ambiente virtual.

A palavra **?sucessão?**, **em sentido amplo**, refere-se ao ato pelo qual **uma pessoa assume** o lugar de outra, substituindo-a **na posse de** determinados bens. Porém, **no campo do direito**, herança é a transmissão dos direitos do falecido. Como resultado, a propriedade dos bens é substituída, passada **do falecido para** seus sucessores (Gonçalves, 2017, p.12)

Em poucas palavras, sucessão é a transmissão de direitos. A transmissão será **entre vivos ou por causa mortis**. **O objeto do** direito sucessório será o **ocorrido após a**

morte, seja ela natural ou presumida. O princípio que fundamenta a sucessão é o do "Saisine", inspirado na revolução francesa, conforme explicado alhures. A transmissão dos domínios e posse da herança se dá aos herdeiros legítimos e testamentários do de cujus, não necessitando da prática de qualquer ato. Entretanto, para a compreensão desses conceitos, possui-se um certo embasamento da continuidade patrimonial e, o respeito à vontade do falecido expressa em testamento, sendo realizada uma divisão justa entre os demais herdeiros.

No momento em que ocorre a morte do sujeito declara-se aberta a sucessão, com isso deve ocorrer a partilha dos bens. Dessa forma, a lei permite que haja dois tipos de sucessão, quando se dá em virtude da lei, denomina-se sucessão legítima; quando decorre de manifestação de última vontade, expressa em testamento ou codicilo, chama-se sucessão testamentária? (Gonçalves, 2020, p. 42).

Primeiramente, a sucessão é vinculada por duas características: o evento morte e sobrevivência de herdeiro sucessível. Para início, o sucessor há de existir no momento da morte do sucedido. No caso do Brasil, a sucessão predominante é a legítima, ou seja, ocorre quando não há manifestação do de cujus por testamento ou este não abrange a totalidade dos seus bens. No ordenamento jurídico brasileiro, a transmissão entre herdeiros segue a chamada ordem de vocação hereditária. Esta é estabelecida pelo art. 1.829 CC. De acordo com esse código, há uma sequência de prioridade entre os possíveis herdeiros. A primeira são os descendentes, cônjuges e ascendentes pelo grau sucessivo e proporcional. Se não houver, os colaterais perpetuarão a sucessão. O estado é o último a suceder, caso não haja nenhum herdeiro necessário.

5

A referida ordem está preestabelecida no artigo 1.829 do diploma civil pátrio, o mesmo artigo busca entregar os bens aos herdeiros mais próximos do falecido, portanto segue a seguinte ordem: I ? aos descendentes, em concorrência com o cônjuge sobrevivente, salvo se casado este com o falecido no regime da comunhão universal, ou no da separação obrigatória de bens (art. 1.640, parágrafo único); ou se, no regime da comunhão parcial, o autor da herança não houver deixado bens particulares; II ? aos ascendentes, em concorrência com o cônjuge; III ? ao cônjuge sobrevivente; V ? aos colaterais. (BRASIL, 2002, [s.p])

A sucessão testamentária ocorre quando o sujeito aponta sua vontade por meio de um testamento, especificando como seus bens, ou parte deles, devem ser repartidos após a sua morte. Contudo, até no testamento, deve-se respeitar a "legítima", que equivale à parte (meio ou 50%) do patrimônio aos herdeiros

necessários que são cônjuge, **descendentes e ascendentes**. Apenas **a parte que ultrapassa**, chamada de "parte disponível" **pode ser objeto de** desejo do testador. **Quando o testador** cria o direito sucessório através do testamento, não poderá dispor de parte maior que seja 50% (metade). O Brasil adota esse princípio **a fim de** proteger os herdeiros. Assim, visando os sucessores **que estão na** lei e dentro dessa categoria há três tipos de herdeiros (descendente, ascendente e cônjuge) afirmando que eles são de além de herdeiros legítimos, herdeiros necessários, onde a lei garante que eles receberão metade do **patrimônio a ser** testado. (Rodrigues, 2018)

Segue a referida: ??**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, [s.p])

Diz-se **herança o patrimônio** ativo e passivo deixado pelo falecido, também denominado acervo, monte hereditário ou espólio, o termo herança engloba **uma série de direitos e** obrigações do falecido, **que, com a** chegada da morte, esses direitos e obrigações são repassados **aos seus herdeiros** legais e testamentários, ou seja, seus herdeiros, que sempre cumprem a lei. **Por outro lado**, a rigor, são bens, ativos e passivos transferidos **do falecido para** determinadas pessoas, mas não estão devidamente classificados quanto ao tipo de bem e valor econômico (LÔBO, 2016, p.12).

6

Com a ascensão **dos bens digitais, a função social da** herança adquire nova dimensão. **A herança digital** não apenas assegura a transmissão de valores econômicos, mas também preserva **a identidade digital** e o legado cultural e afetivo do falecido. Contudo, **a ausência de** normas específicas tem transferido às plataformas digitais o controle quase total sobre o destino dos conteúdos, **o que pode** violar direitos fundamentais dos herdeiros, especialmente **o direito à** memória e à continuidade do patrimônio familiar.

Conforme explica Gonçalves (2017), a herança compreende todo **o conjunto de bens e** obrigações deixados pelo falecido, englobando tanto o patrimônio ativo, como **os bens e** créditos, quanto o passivo, representado por suas dívidas e deveres transmissíveis aos sucessores. Assim, **o patrimônio digital** também deve ser considerado **parte integrante do** espólio, abrangendo dados, perfis e conteúdos

armazenados em plataformas virtuais.

A herança digital pode ser entendida como um legado de dados intangíveis, imateriais e incorpóreos produzidos durante a existência do falecido no meio digital. Os bens digitais materiais, de valor econômico, integram o patrimônio sucessório conforme o art. 1.791 do Código Civil. Já os bens imateriais, de valor afetivo, apresentam maior complexidade jurídica, pois embora sejam disputados pelos herdeiros, não possuem valor financeiro direto e, portanto, desafiam a aplicação do direito sucessório tradicional.

No Brasil, tanto o testamento quanto o codicilo permitem ao indivíduo expressar sua vontade sobre o destino de seus bens, inclusive digitais. O testamento, regulado pelos arts. 1.862 a 1.880 do Código Civil, é o instrumento mais formal e abrangente, permitindo dispor sobre a totalidade ou parte do patrimônio. O codicilo, por sua vez, previsto nos arts. 1.881 a 1.885, é um meio simplificado, geralmente destinado a disposições de menor valor.

O Enunciado 687 da IX Jornada de Direito Civil (CJF, 2022) reforça essa interpretação ao afirmar que o patrimônio digital pode integrar o espólio de bens na sucessão legítima do titular falecido, admitindo-se, ainda, sua disposição na forma testamentária ou por codicilo. Esse entendimento concretiza a função social da herança digital, permitindo que os bens virtuais cumpram sua finalidade social e econômica, garantindo a continuidade patrimonial e o respeito à vontade do falecido. A herança, como direito fundamental, está assegurada no art. 5º, XXX, da

7

Constituição Federal, e no art. 1.784 do Código Civil, segundo o qual aberta a sucessão, a herança transmite-se, desde logo, aos herdeiros legítimos e testamentários. Assim, a função social da herança digital consiste em assegurar que o patrimônio virtual, ao ser transmitido, promova o equilíbrio familiar, preserve a memória e garanta a efetividade dos direitos patrimoniais e existenciais dos herdeiros. Nesse contexto, é imperativo que o direito sucessório contemporâneo avance para incluir mecanismos e instrumentos que permitam identificar e gerir os bens virtuais do falecido de forma segura, preservando sua privacidade e garantindo aos herdeiros o acesso legítimo a esses ativos. Essa adaptação é essencial para que a herança, enquanto instituto jurídico e social, mantenha sua função de proteger e perpetuar o patrimônio humano, mesmo no universo digital.

Compreende-se que a herança digital, ao incorporar valores econômicos, afetivos e simbólicos, amplia o alcance do direito sucessório e reforça a necessidade de uma interpretação moderna da função social da herança. Essa perspectiva torna-se ainda mais relevante quando se considera que, no ambiente virtual, os jogos digitais despontam como bens de expressivo valor patrimonial e cultural, cuja natureza jurídica e enquadramento como bens móveis e incorpóreos suscitam novos desafios

ao Direito Civil contemporâneo.

3 (In)suficiência do Código Civil e de Legislações Correlatas (ex: Marco Civil da Internet, LGPD) para a Herança Digital

A evolução das tecnologias digitais e a incorporação de bens intangíveis ao patrimônio expuseram lacunas no ordenamento brasileiro, sobretudo quanto à sucessão de bens digitais. Elaborado antes da consolidação da sociedade da informação, o Código Civil de 2002 não previu a transmissibilidade de ativos virtuais (contas, perfis, arquivos eletrônicos, criptomoedas e jogos), o que gera insegurança jurídica e dificulta a aplicação das regras sucessórias clássicas.

Conforme Mourão (2023), as regras de sucessão brasileiras foram criadas em uma época em que a doutrina e as decisões judiciais ainda não haviam abordado as particularidades dos bens digitais. A autora esclarece que, por essa razão, o legislador civil não incluiu as novas categorias de patrimônio que emergiram no meio digital, sendo necessária uma nova interpretação do direito sucessório para que os bens digitais sejam reconhecidos juridicamente como integrantes da herança.

8

De acordo com o artigo 1.784 do Código Civil, em conformidade com o princípio da saisine, a herança é transmitida de forma automática aos herdeiros, sejam eles legítimos ou testamentários. No entanto, Mourão (2023) indica que essa previsão é insuficiente considerando as particularidades dos bens digitais, já que plataformas e provedores estabelecem regras próprias que frequentemente bloqueiam ou eliminam contas em caso de falecimento do titular. Portanto, a transmissão imediata prevista em lei não é uma certeza, já que o acesso aos bens digitais exige credenciais eletrônicas e a autorização das empresas e plataformas que administram esses serviços.

Com relação às legislações complementares, Mourão (2023) observa que nem o Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2014) nem a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº 13.709/2018) mencionam a sucessão digital. O Marco Civil se limita a estabelecer princípios e garantias sobre privacidade e uso da internet, sem abordar o que acontece com bens e dados digitais após a morte do usuário. Ainda que a LGPD tenha avançado na proteção da privacidade e no tratamento de dados, não há dispositivos que tratam do assunto em relação a pessoas falecidas.

Mourão também faz uma comparação entre o cenário Brasileiro e o Europeu, ressaltando que o Regulamento Europeu de Proteção de Dados (GDPR) permite que os Estados-Membros estabeleçam regras específicas sobre dados post mortem, o que não está previsto na LGPD. De acordo com a autora, essa falta de previsão coloca os herdeiros em uma posição de fragilidade, sem orientações definidas sobre como

acessar e administrar as informações **digitais do falecido**.

De forma similar, Albuquerque e Dantas (2025) apontam que **a falta de uma regulamentação** apropriada tem trazido vários problemas **para que a herança digital** receba um tratamento jurídico adequado. Apesar de **o ordenamento jurídico** brasileiro contar com legislações atuais sobre **proteção de dados e a internet**, essas legislações não se integram ao **direito sucessório**, o que torna impossível o reconhecimento oficial **dos bens digitais** como patrimônio **que pode ser** transmitido. Os autores sustentam que **a falta de regulamentação** gera conflitos entre **o direito à privacidade**, a intenção do falecido **e o direito** sucessório dos herdeiros.

Um exemplo é **o PL nº 1.689/2021**, que sugere **que o Código Civil** seja alterado para estabelecer regras **sobre o tratamento de bens digitais de pessoas falecidas** e que **as plataformas digitais** passem a ter obrigações **em relação à** gestão das contas de usuários mortos.

9

Albuquerque e Dantas (2025) indicam que a iniciativa de fixar regras para perfis **de pessoas falecidas** representa um progresso no debate, mas ainda carecem de um amadurecimento jurídico e de uma análise de compatibilidade com o sistema sucessório vigente. Enquanto essas transformações não se materializam, **o que se tem** é um quadro de incertezas e normas fragmentadas.

Por conseguinte, conclui-se que **o ordenamento jurídico** brasileiro é deficiente em regulamentar **a herança digital**. **O Código Civil** limita-se aos bens tangíveis, o Marco Civil e a LGPD dizem respeito unicamente **à proteção de dados e à privacidade** durante a vida, e os projetos de lei ainda não foram integrados ao sistema legal. Portanto conclui-se que é imprescindível que o legislador se mobilize para regulamentar a sucessão **de bens digitais**, proporcionando segurança jurídica, **respeito à vontade do falecido** e proteção tanto patrimonial quanto moral aos herdeiros, garantindo o Direito fundamental à herança.

4 Classificação entre bens existenciais e bens patrimoniais

Para entender **a herança digital** e suas implicações no direito sucessório, é crucial fazer **a distinção entre** bens existenciais e bens patrimoniais. De forma originária, **o Código Civil brasileiro** organizou o patrimônio **a partir de** uma visão essencialmente econômica, atrelando-o aos **bens e direitos que se** manifestam financeiramente. No entanto, **à medida que** avançamos na era digital, ficou claro que o patrimônio humano também inclui bens imateriais que são existenciais, ou seja, **que não possuem** valor econômico direto, mas que possuem uma significativa importância afetiva, identitária e simbólica.

Segundo Layla Oliveira (2020), a sucessão **de bens digitais** exige uma releitura

do direito sucessório tradicional, visto que tais bens, embora reais no plano jurídico, não são palpáveis. A autora aponta que é preciso classificá-los **de acordo com** sua essência: alguns têm valor econômico e são transmissíveis, enquanto outros estão vinculados **à esfera pessoal** e afetiva do titular, sendo intransmissíveis. Em linha semelhante, Massena (2023) observa **que os bens digitais** podem ter tanto valor patrimonial **como é o caso de** moedas virtuais, itens adquiridos em jogos eletrônicos ou créditos em plataformas quanto valor existencial ou afetivo, como fotos, mensagens e perfis **em redes sociais**.

Os bens patrimoniais são aqueles que possuem, mesmo **em meio digital**, um
10

valor econômico quantificável. Criptomoedas, créditos eletrônicos, contas monetizadas em plataformas digitais, ativos de jogos eletrônicos e até mesmo domínios e canais digitais estão incluídos nesta definição. Todos esses bens têm valor econômico, ou seja, podem ser avaliados, transferidos e vendidos da mesma forma que qualquer outro bem que faça parte do espólio **do falecido**.

Os bens existenciais referem-se à esfera imaterial e afetiva da personalidade humana, espelhando valores, memórias e identidades formadas ao longo da vida. São casos os **perfis de redes sociais**, conversas particulares, fotos, vídeos caseiros e todo o material que revela a vida pessoal ou emocional do indivíduo. Embora esses bens estejam guardados em plataformas digitais, não têm caráter econômico, mas sim a continuidade simbólica da pessoa **e a manutenção de sua lembrança**.

Conclui-se pelo exposto **que os bens digitais** se dividem em dois grupos distintos, os patrimoniais, que possuem valor econômico e podem integrar o acervo hereditário, e os existenciais, que se relacionam **à intimidade e à memória** do falecido. A diferenciação entre bens **existenciais e patrimoniais** mostra que o mundo digital abriga tanto itens que possuem valor afetivo ou simbólico quanto ativos que têm relevância econômica mensurável. Nesse sentido, os jogos eletrônicos aparecem **como um dos** casos mais intrincados e provocativos dentro desse novo cenário jurídico. Neles, se entrelaçam questões existenciais relativas à identidade, memória e à autoexpressão do jogador, e questões patrimoniais, no sentido dos investimentos, **da compra de bens** virtuais **e da valorização** econômica das contas.

Dessa forma, a caracterização dos jogos eletrônicos enquanto bens patrimoniais se mostra necessária para entender como o Direito pode categorizar esses novos ativos, que, apesar de intangíveis, podem vir a possuir uma natureza econômica real e passível de incorporação ao patrimônio do titular.

5 Jogos Digitais como Bens Patrimoniais: bens móveis imateriais ou categoria sui generis

Conforme o **artigo 79 do Código Civil**, um bem é considerado imóvel quando sua remoção acarretaria prejuízos à sua estrutura, valor ou função, fazendo com que ele perdesse, **total ou parcialmente**, sua valorização (BRASIL, 2002). Por sua vez, o artigo 82 classifica como bens móveis **aqueles que, por** força própria ou externa, podem ser deslocados **sem que haja** alteração em sua substância ou em sua

11
finalidade econômico-social (BRASIL, 2002).

No entanto, os jogos digitais não se encaixam perfeitamente nessa classificação tradicional, pois possuem características que oscilam entre o material e o imaterial. Há momentos **em que se** podem classificar como bens móveis, como quando o usuário compra um jogo físico, **como por exemplo a** mídia física, e acessa por vários aparelhos conectados à sua conta digital.

Entretanto, quando o jogo está atrelado a um console específico, impossibilitando sua transferência para outro, ele **deixa de ser** móvel, tornando-se, em termos de conceito, algo muito próximo da imobilidade característica **dos bens imóveis**.

Os jogos **eletrônicos podem ser** lançados de duas maneiras principais: através de mídias físicas ou digitais. **No formato físico**, o jogo é comprado de forma material seja em cartucho, CD ou DVD e pode ser transferido ou vendido sem restrições.

No ambiente digital, se tratando de jogos online, os usuários acessam o jogo **por meio de** uma licença que está atrelada à conta digital do usuário.

Esse ponto é fundamental: o jogo físico é considerado um bem material, enquanto o digital é um bem imaterial, com um caráter limitado e subordinado às condições estabelecidas pelo fornecedor. Diante dessas particularidades os jogos **eletrônicos podem ser** considerados **como bens digitais** de natureza híbrida, integrando uma categoria especial ou sui generis.

6 O universo dos jogos digitais (games): histórico, tipos de ativos (moedas virtuais, skins, itens raros, contas)

O mundo dos games é um dos grandes fenômenos culturais e econômicos do século XXI. Dois processos notáveis marcam essa trajetória: por um lado, o avanço tecnológico, que transforma **a forma como** jogamos, **e, por outro**, a evolução das dinâmicas sociais que moldam a experiência do jogo. Desde os primeiros títulos eletrônicos criados nas décadas de 70 e 80 como Pong, Pac-Man e Space Invaders até os modernos jogos de realidade aumentada e as plataformas online interativas, testemunhamos um incessante aprimoramento tanto tecnológico quanto social. Com esse crescimento, os jogos passaram de simples diversão a ambientes econômicos e

sociais, com relevância patrimonial e jurídica.

12

O crescimento da indústria dos jogos digitais consolidou esse setor como um dos mais lucrativos do mundo, superando inclusive a música e o cinema em termos de receita. Essa relevância econômica despertou o interesse do Direito para compreender a natureza jurídica dos bens adquiridos e acumulados dentro dos jogos eletrônicos, especialmente no contexto da herança digital. Segundo relatório da Dentsu (2024), a indústria global de jogos atingiu aproximadamente US\$ 184 bilhões, ultrapassando a soma das receitas das indústrias da música (US\$ 28,6 bilhões) e do cinema (US\$ 33,9 bilhões), demonstrando a força econômica e cultural do setor (DENTSU, 2024).

As empresas de jogos, a fim de prolongar a vida útil de seus produtos bem como a lealdade dos jogadores, implementaram sistemas de mercado interno nas próprias plataformas dos seus jogos. Esses sistemas possibilitam que os jogadores façam transações financeiras dentro do game, comprando ou trocando itens virtuais com o uso de moedas digitais próprias, itens cosméticos e outras vantagens que elevam o valor de suas contas e modificam suas experiências dentro do mundo virtual. Com o crescimento da indústria dos jogos, o sistema de compras dentro do jogo tornou-se comum. Esse modelo, que primeiramente era mais frequente em jogos para celulares (mobile games), começou a ser adotado de forma generalizada em jogos de console e PC. A monetização interna pode acontecer de várias maneiras: venda de itens estéticos (skins), loot boxes (caixas de prêmios aleatórias) ou ainda por meio de pay to win onde o jogador paga para ganhar vantagens direta no jogo. Esses itens virtuais podem acumular valor econômico por várias razões: raridade, popularidade e demanda do mercado. Em alguns jogos, a escassez programada de certos itens, aliada ao desejo dos jogadores de possuí-los, cria um mercado secundário no qual os preços podem ser altamente inflacionados. Essas transações internas agregam valor ao jogo como um todo e criam uma ?economia de dentro do jogo?, na qual itens intangíveis adquirem valor monetário real. Isso transforma os jogos digitais em ativos não apenas de consumo, mas também de investimento, ampliando a relevância econômica do setor e trazendo novos desafios para a regulamentação e proteção de bens digitais. Em alguns casos, itens exclusivos são disponibilizados apenas em edições limitadas ou em eventos sazonais, o que contribui para aumentar sua atratividade e seu valor de mercado. Os chamados ?jogos Pay to Win? são aqueles que forçam o jogador a adquirir equipamentos, habilidades ou itens que garantem uma vantagem sobre os outros

jogadores. Normalmente, o jogo pode ser baixado de forma gratuita (free to play),
13

mas avançar no jogo requer investimentos financeiros. Aqueles que gastam mais dinheiro progridem mais rapidamente, tornando seus personagens mais fortes ou obtendo recursos que não estão disponíveis para outros jogadores.

As loot boxes, que funcionam de forma análoga a uma loteria, são outro método frequente de monetização. O jogador paga para abrir uma caixa virtual e recebe recompensas aleatórias, **que podem ser** comuns ou muito raras.

Os itens cosméticos, chamados skins, são como roupas, armas personalizadas e aparências de personagens que não alteram o desempenho do jogo, mas aumentam o valor simbólico e econômico do perfil do jogador.

Um exemplo é o Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), desenvolvido pela Valve dentro da plataforma Steam. No jogo, os jogadores têm **a possibilidade de** adquirir ?skins?, que alteram a aparência de armas, facas ou personagens. Esses itens podem ser adquiridos de outros jogadores ou ganhos em loot boxes. O preço das skins muda **de acordo com a** escassez programada, a raridade, a estética e **?estado de conservação?**, classificado em categorias como Nova de fábrica, Pouco usada ou Veterana de guerra.

Segundo Carbone (2021), o mercado virtual de Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) é extremamente lucrativo, com negociações que podem atingir valores milionários. Um exemplo emblemático é a skin ?Karambit Case Hardened?, avaliada em cerca de R\$ 6,2 milhões, considerada a mais cara do mundo e símbolo da valorização econômica **dos bens digitais** no universo dos jogos eletrônicos.

Não sendo único, não é raro encontrar outros exemplos de transações milionárias envolvendo itens virtuais em jogos eletrônicos, especialmente nos games de grande popularidade e **com sistemas de** economia interna bem estabelecidos.

Jogos como World of Warcraft, FreeFire, DOTA2 e FIFA apresentam suas próprias "lojas" e mercados, onde jogadores podem adquirir, trocar e vender itens que, dependendo da sua raridade e demanda, podem ter valores extremamente altos. Esses ativos são valorizados tanto por sua raridade quanto pelo tempo e habilidade necessários para adquiri-los.

Em todos esses modelos, a característica comum é: **a troca de** dinheiro real por bens digitais, formando um patrimônio virtual. Por isso, quanto mais um jogador gasta em melhorias, itens ou moedas virtuais, maior o valor econômico de sua conta. Este montante, aliás, é comumente empregado em transações e revendas entre jogadores, reforçando a noção de que esses bens possuem uma real relevância patrimonial.

14

Entretanto, mesmo que esses ativos digitais tenham valor econômico e possam ser vendidos, surge uma importante questão jurídica: ao comprar um item virtual, o jogador se torna o **proprietário** ou apenas recebe uma licença de uso restrita imposta pela desenvolvedora? No próximo tópico, essa questão será explorada com mais profundidade, onde se analisará **a diferença entre** propriedade e simples licença de uso **em relação aos bens digitais**.

7 A problemática da "propriedade" versus "mera licença de uso" nos jogos digitais

A relação **jurídica que envolve os bens digitais, especialmente no que diz respeito** aos jogos eletrônicos e seus conteúdos, oscila entre a tradicional noção **de propriedade e a** licença de uso. Apesar da crença do consumidor de que está **?comprando?** um jogo, **o que se** estabelece é, em regra, uma relação contratual de licenciamento, que concede ao usuário apenas um direito pessoal e limitado de acesso.

Essas licenças estabelecem que o usuário não detém, **de fato, a propriedade** do conteúdo, mas apenas um direito **de acesso e** utilização **que pode ser** revogado ou alterado conforme **os termos do contrato**. Para herdeiros, isso cria um desafio específico: o que é transferível em um contrato de licença é geralmente restrito, pois muitos acordos de uso deixam claro que os direitos são intransferíveis ou cessam **com a morte do titular da conta**. Esse arranjo limita **o direito de** sucessão em bens digitais, criando uma **situação em que** o bem, embora tenha valor econômico ou afetivo, não é transmitido integralmente **como outros bens** patrimoniais.

Do ponto de vista civil, o usuário não detém **a propriedade do** jogo (software), **uma vez que** o controle jurídico sobre a obra permanece com o desenvolvedor **ou com a** plataforma que o distribui. No entanto, as próprias plataformas conferem poderes de disposição sobre certos bens digitais internos, como skins, moedas virtuais e outros itens comercializáveis, estabelecendo uma esfera patrimonial funcional. Mesmo sem o pleno domínio do software, **conforme previsto no art. 1.228 do CC, os bens que o** sistema admite negociar têm um valor econômico **que pode ser** medido.

Essa **?propriedade funcional?**, limitada por regras técnicas e contratuais, tensiona o eixo **?propriedade x licença?** ao revelar que o usuário, apesar de não deter propriedade formal, exerce faculdades econômicas típicas da propriedade, como **uso,**
15

gozo e, em alguns casos, disposição, apesar da mesma ser caracterizada como controlada.

Muitas vezes estes termos de serviço criados pelas empresas,

com a alegação de proteger a privacidade, são obstáculos para acesso à herança, pois acabam cometendo abusos, como a fixação de cláusulas proibitivas de sucessão de conteúdo objeto da contratação (COSTA FILHO, 2016).

Na esfera digital, o usuário dificilmente se torna o proprietário total de um conteúdo seja um jogo, um software ou uma música e, em vez disso, obtém uma licença de uso sujeita a condições contratuais e técnicas que são impostas de forma unilateral pelas plataformas fornecedoras. Dessa forma, o desafio legal é harmonizar a realidade patrimonial dos ativos digitais com as barreiras impostas pelos contratos privados, que muitas vezes se sobrepõem à legislação civil.

Como os termos de serviços são na maioria das vezes contratos de adesão, o usuário não pode nem questionar sobre o teor, sendo obrigado a se submeter as regras previamente estabelecidas. Aproveitando-se do vácuo legal existente, estas cláusulas geralmente são desfavoráveis aos usuários. Outrossim, evoque-se que há nulidade de cláusulas que impliquem em renúncia antecipada de direitos, conforme o art. 424 do Código Civil e também que regulem herança de pessoa viva conforme o art. 426 do mesmo diploma legal (BRASIL, 2002).

Na plataforma Steam, o Steam Subscriber Agreement (Acordo de Subscrição Steam) é categórico ao afirmar que os conteúdos são licenciados, e não vendidos? (Seção 2.A). O usuário, portanto, não adquire a propriedade, mas apenas uma licença de uso pessoal e não comercial.

Contudo a mesma vem a permitir um mercado interno oficial, o Steam Community Market, que autoriza transações de itens virtuais entre usuários (Seção 3.D). Assim, embora a conta e os jogos permaneçam intransferíveis, há circulação econômica interna de bens digitais que podem atingir valores expressivos.

Essa particularidade faz da Steam um modelo híbrido: o conteúdo continua licenciado, mas os itens virtuais adquirem valor econômico e liquidez controlada, aproximando-se de bens patrimoniais. Nessa perspectiva, o usuário exerce uma propriedade funcional, limitada por condições técnicas e contratuais, mas suficiente para conferir relevância econômica e jurídica aos ativos digitais.

A PlayStation Store adota a mesma postura no tocante a licença de uso.

16

Conforme o item 8.4 de seu contrato, o usuário não é proprietário dos conteúdos adquiridos, mas apenas detentor de uma licença pessoal, intransferível e de uso privado: Quando você compra Conteúdo da PlayStation Store, você compra uma licença pessoal de uso desse conteúdo para uso privado e não comercial. Essa licença não é transferível, a menos que suas leis locais aplicáveis afirmem que deva ser. Isto significa que você pode usar um Produto nas formas descritas na licença, mas não é

proprietário dele.? (Sony Interactive Entertainment, 2025, item 8.4)

Adicionalmente, o item 8.13 reforça que os itens virtuais não possuem valor real fora do jogo e não podem ser vendidos, transferidos ou trocados por dinheiro: ??É proibida qualquer tentativa de obter itens virtuais fora do jogo ou aplicativo aplicável, ou fora da PlayStation Store. [...] Os Itens virtuais não têm valor ou aplicação fora do jogo ou da PlayStation Store e não podem ser vendidos, transferidos ou trocados por dinheiro ou itens de valor real.? (Sony Interactive Entertainment, 2025, item 8.13)

Com isso, a Sony estabelece um regime de propriedade restrita e dependente da conta, vinculando o acesso à manutenção da conta PSN ativa (item 8.1). Caso a conta seja encerrada, o usuário perde o direito de acesso ao conteúdo, evidenciando a fragilidade jurídica da titularidade digital.

Já a Xbox Store, ?Todos os Produtos Digitais são licenciados, não vendidos.

[...] Exceto como permitido abaixo, você não pode transferir nem revender licenças para nenhum Produto Digital.?(Microsoft, 2025, Regras Gerais). Os produtos digitais são destinados exclusivamente ao uso pessoal e não comercial, e o acesso é condicionado ao cumprimento das regras contratuais.

A análise comparativa demonstra que as três empresas Valve, Sony e Microsoft estão alinhadas na implementação de um modelo contratual que nega ao consumidor a plena titularidade, trocando a noção de compra por uma concessão de licenciamento condicional e precário. Do ponto de vista civil, isso implica que o usuário não tem a posse do bem, mas apenas direitos obrigacionais que decorrem de um contrato de adesão.

A restrição da transmissibilidade das contas digitais está entre os principais obstáculos para que bens virtuais, especialmente jogos eletrônicos e recursos adquiridos em plataformas, sejam tratados como herança. Na maioria dos contratos, cláusulas de inalienabilidade impedem que o proprietário da conta e, conseqüentemente, os herdeiros cedam a conta a terceiros, seja por venda, doação ou sucessão.

17

Essas limitações fundamentam-se em interesses comerciais das plataformas, que preferem que o uso dos bens digitais permaneça restrito ao usuário inicial para evitar revendas e manutenções de contas inativas. Isso é particularmente visível em plataformas de jogos, onde as contas não podem ser passadas para outros, e o falecimento do dono normalmente resulta na extinção do acesso.

Na prática, é nítido que existem valores patrimoniais concretos atrelados às contas e itens virtuais, o que possibilita debater uma propriedade funcional, limitada por normas privadas, mas com relevância econômica. Sendo então necessário reconsiderar os conceitos de patrimônio, transmissibilidade e sucessão, uma vez que não se herda um bem, mas sim posições contratuais ou créditos digitais.

De acordo com Barreto e Nery Neto, as plataformas digitais costumam impor termos de uso que impedem a transferência das contas e conteúdos após a morte do usuário, criando entraves relevantes para a sucessão desses bens. No entanto, tais limitações contratuais não podem prevalecer sobre o direito constitucional à herança, razão pela qual cabe ao Judiciário assegurar que as políticas privadas estejam em conformidade com o ordenamento jurídico. Assim, cláusulas que restrinjam a transmissão de bens digitais devem ser consideradas inválidas, por violarem a garantia sucessória prevista na Constituição Federal (BARRETO; NERY NETO, 2015).

Nos contratos de jogos digitais, por exemplo, os herdeiros poderiam reivindicar o direito de acesso ao inventário do usuário, especialmente em jogos onde o jogador acumula ativos virtuais com valor monetário significativo. No entanto, o cumprimento desse direito encontra barreiras nas condições impostas pelas próprias plataformas e na ausência de previsão legal.

Diante disso, os projetos de lei apresentados sobre herança digital buscam estabelecer um equilíbrio entre o direito sucessório e a autonomia contratual das plataformas, permitindo que herdeiros tenham acesso a bens digitais que por analogia permitiria o acesso aos jogos do sucedido. Portanto, a regulamentação com normas claras e específicas é fundamental, de modo a garantir que os herdeiros não sejam privados de bens que seriam seus por direito, é imperioso enfrentar a lacuna que atualmente favorece a intransmissibilidade.

Assim, a tensão entre propriedade e licença deixa de ser meramente técnica e passa a assumir contornos econômicos e sucessórios, revelando um novo tipo de ativo: o bem digital funcionalmente patrimonializável, cuja natureza híbrida e sui

generis desafia as categorias tradicionais do Direito Civil contemporâneo.

8 Projetos de lei em atuação tramitação

A nítida ausência de regulamentação sobre a sucessão de bens digitais na legislação brasileira tem levado à projetos de leis que visam preencher essas lacunas e garantir mais segurança jurídica para os herdeiros e os titulares desses bens. Entre os projetos que estão sendo discutidos, há aqueles que buscam atualizar o Código Civil para incluir a realidade do patrimônio digital, que se torna cada vez mais relevante no dia a dia.

O PL 6.468/2019, de autoria do Senador Jorginho Mello (PL?SC), busca alterar o artigo 1.788 do Código Civil para estabelecer que todo conteúdo digital do falecido seja automaticamente transmitido aos herdeiros, configurando uma espécie de saisine digital. O projeto parte do reconhecimento de que o conteúdo digital incluindo contas,

arquivos, mídias e dados armazenados possui tanto valor afetivo quanto patrimonial, devendo integrar o acervo sucessório sem depender das políticas unilaterais das plataformas digitais. Sua lógica é conferir o mesmo tratamento jurídico aos bens digitais que aos demais bens integrantes do patrimônio tradicional, garantindo aos herdeiros acesso e possibilidade de administração desses ativos.

O PL 5.820/2019, de autoria do Deputado Elias Vaz (PSB/GO), propõe a alteração do artigo 1.881 do Código Civil, permitindo que o usuário disponha de bens digitais por meio de codicilo em vídeo, sem a necessidade de testemunhas e limitado a até 10% do patrimônio total. Tal procedimento representa uma importante inovação procedimental, pois reconhece que grande parte dos ativos digitais não é contemplada nos testamentos tradicionais. O codicilo em vídeo, por sua simplicidade e acessibilidade, permitiria ao titular designar de maneira rápida e eficaz o destino de bens digitais como contas, arquivos, criptomoedas e itens virtuais, suprimindo a omissão quanto ao patrimônio digital nos instrumentos sucessórios clássicos.

O mais abrangente entre os projetos é o PL nº 4/2025, que apresenta uma abordagem sistemática e moderna para o tratamento sucessório dos bens digitais. O texto distingue expressamente três categorias:

- a) bens digitais patrimoniais, relacionados ao lucro e à livre iniciativa (como criptomoedas, créditos e itens negociáveis em jogos);
 - b) bens digitais existenciais, que representam projeções dos direitos da
- 19

personalidade (redes sociais, mensagens, arquivos íntimos);

- c) bens digitais híbridos, que combinam elementos patrimoniais e existenciais.

O PL em questão vem a determinar que apenas os bens patrimoniais, bem como a parte patrimonial dos bens híbridos, são transmitidos de forma automática, pela sucessão legítima. Os bens digitais existenciais e os aspectos pessoais dos híbridos só podem ser transferidos por testamento, desde que respeitada a dignidade da pessoa humana e os direitos da personalidade, reconhecendo a complexidade do patrimônio digital e a busca por equilíbrio entre o direito à herança e a proteção da intimidade do de cujus.

Para Vieira e Teodoro (2024) a legislação brasileira tende a englobar uma sociedade cada vez mais virtual, com isso surgem os desafios jurídicos em relação à herança digital, fica evidente e notório a composição dos operadores de direito em promoverem a adequada proteção de seus respectivos meios digitais, buscando propostas afim de evitar as lacunas significativas de conflitos e incertezas, causadas pela ausência dessa regulamentação específica.

Verifica-se que os projetos legislativos representam um avanço significativo rumo à positivação da herança digital, mas ainda se encontram em fase embrionária e sujeitos a alterações. A realidade dos inventários, entretanto, demanda soluções

imediatas e tecnicamente adequadas, o que levou o STJ a reconhecer e estruturar a função do inventariante digital como mecanismo capaz de lidar com as particularidades do patrimônio virtual. Com isso, o próximo tópico abordará essa importante inovação jurisprudencial e seu impacto no processo sucessório brasileiro.

9 A figura do inventariante digital

O inventário é o processo utilizado para identificar, avaliar e dividir entre os herdeiros **os bens deixados** pelo falecido, garantindo que a herança seja distribuída de forma justa, conforme a legislação ou o testamento. É função do inventariante, conforme o artigo 618 do CPC, representar o espólio, **administrar os bens**, prestar contas e dar andamento ao inventário até a partilha final.

Contudo, diante do crescimento do patrimônio digital que envolve contas online, criptomoedas, arquivos na nuvem, perfis **em redes sociais** e itens de jogos eletrônicos, o inventário clássico já não é suficiente **para atender às** novas necessidades da era digital.

20

O inventário é obrigatório, **mesmo que o** falecido nada tenha deixado, sendo nesses casos chamado de "inventário negativo". Até o final do procedimento do inventário, o mesmo ainda é indivisível, sendo de **necessidade de autorização judicial para** venda de **bens que o façam** parte.

O período da **abertura do inventário** se dá **em dois meses após a abertura da sucessão**. O inventário deve ser realizado no lugar último **da residência do** falecido, podendo sua modalidade ser **judicial ou administrativa**.

O processo para **a abertura do inventário judicial** pode ser requerido por qualquer pessoa que apresente interesse legítimo em iniciar o processo. No entanto, **o Ministério Público, a** Fazenda Pública, o próprio Juízo ou os credores, contando que o mesmo não tenha recebido os montantes devidos pelos falecidos ou em mãos dos herdeiros, podem dar início a ele, estamos falando **do inventário judicial**. Este se faz necessário **em caso de**: desacordo entre os herdeiros, herdeiros incapazes ou menores, testamento deixado pelo falecido, **exceto nos casos em que o juiz** permite a **realização do** inventário **extrajudicial**.

O **inventário** extrajudicial, **por outro lado**, é realizado em cartório, **de forma mais** ágil e simplificada, e **está previsto na Lei 11.441/2007**. Essa modalidade de inventário é permitida desde que sejam atendidos alguns requisitos: Concordância **de todos os herdeiros** quanto à **partilha dos bens**; Ausência de herdeiros incapazes ou menores de idade; Inexistência de testamento, a menos **que o juiz** autorize **o procedimento extrajudicial para o caso** específico. **Para que o inventário** extrajudicial ocorra, **é necessário que todos os herdeiros** estejam assistidos por um advogado. O acordo

entre os herdeiros é registrado em escritura pública, e, uma vez lavrada a escritura, a partilha dos bens é válida. (BRASIL, 2007)

O processo de inventário de bens digitais e virtuais é um procedimento complicado, já que existem desafios consideráveis em acessá-los e identificá-los após a morte do titular. Especialmente quando as senhas para acessar a conta e as informações são desconhecidas para os herdeiros. Além disso, a privacidade e a segurança dos dados pessoais nos bens armazenados digitalmente, bem como nas contas de e-mail e nas redes sociais, são um ponto de atenção, uma vez que conferem informações do usuário que podem ser sensíveis.

Para minimizar esses desafios, algumas medidas preventivas são recomendáveis. A criação de um inventário digital que documente detalhadamente os bens virtuais, incluindo logins e senhas, facilita o processo sucessório. Além disso, a

21

nomeação de um inventariante digital de confiança permite que os bens sejam administrados e distribuídos de acordo com os desejos do falecido. É igualmente importante registrar diretrizes específicas em um testamento ou documento complementar, indicando claramente o destino desses bens digitais e assegurando a execução da vontade do titular.

Quanto ao ponto de vista legal, um inventário digital pode exigir uma autorização judicial para acessar certos pertences, especialmente quando os provedores de serviços não colaboram.

Devido a essa peculiaridade, tivemos a recente jurisprudência do Superior Tribunal de Justiça no julgamento do Recurso Especial nº 2124424/SP (Rel. Min. Nancy Andrighi, j. 09/09/2025) em que, através de incidente processual, permitiu a criação do inventariante digital, ou seja, aquele que fará a identificação e avaliação dos bens digitais deixado pelo de cujus com auxílio de um profissional especializado, onde tais bens serão apensados ao inventário principal.

A decisão do STJ ressalta mais uma vez o vácuo legislativo que o ordenamento brasileiro possui em matéria de herança digital, se faz então um paralelo analógico e integrativo do tema, buscando equilibrar dois direitos fundamentais: o direito dos herdeiros à transmissão integral do patrimônio do falecido; de outro, a proteção à intimidade e aos direitos da personalidade do de cujus e de terceiros.

Contudo, conforme a própria decisão: Por outro lado, nem todos os bens digitais poderão ser transmitidos: o limite é o respeito à intimidade e à vida privada do falecido e de terceiros. Com efeito, bens digitais que possam ferir os direitos da personalidade não poderão ser entregues aos herdeiros. Como se vê, a alteração provocada pela era digital é tão profunda que afetou, inclusive, o vetusto princípio da Saisine. (BRASIL, 2025, p. 9)

O papel do inventariante digital não é o mesmo que o do inventariante

tradicional, conforme descrito no artigo 617 do CPC. O primeiro exerce a representação do espólio frente a terceiros e administra o patrimônio, enquanto o segundo tem uma natureza técnica, servindo como auxiliar do juízo e oferecendo serviços especializados, muito se assemelhando a figura do perito judicial, visto que precisa ser técnico e precisará emitir relatório sobre os bens digitais encontrados. É de sua responsabilidade acessar, localizar e informar os bens digitais do falecido, mantendo o sigilo e a confidencialidade das informações, sob pena de responder civil e criminalmente pela quebra do segredo de justiça.

22

E se tratando especificamente de jogos digitais, a atuação do inventariante digital torna-se ainda mais indispensável. Diferentemente de outros bens virtuais mais facilmente identificáveis, como contas de e-mail ou arquivos na nuvem, os ativos provenientes de jogos eletrônicos costumam estar dispersos em diversas plataformas (Steam, PlayStation, Xbox, entre outras). Diante disso, o inventariante digital deve localizar cada uma dessas contas, verificar a existência de jogos adquiridos, moedas virtuais (utilizadas dentro dos jogos), itens cosméticos, entre outros objetos de valorização daquela conta, avaliando a relevância patrimonial de cada um deles. Sem essa atuação técnica, grande parte desse patrimônio tende a ser perdida, pois permanece inacessível ou desconhecida pelos herdeiros.

O valor econômico desses ativos, em muitos casos, vai muito além do simbólico: skins raras, itens exclusivos e moedas negociáveis podem valer verdadeiras fortunas. A volatilidade e a dinâmica própria dessas economias virtuais também exigem do inventariante digital um conhecimento mínimo sobre o funcionamento interno dos jogos, os sistemas de raridade, os mercados secundários e as políticas de compra e venda das plataformas. Não basta apenas reconhecer que um bem existe, é necessário também saber qual é seu valor econômico presente, seu grau de liquidez e as restrições contratuais que podem limitar ou até proibir sua transferência.

O inventariante digital se estabelece como um elemento essencial para a eficiência do processo de sucessão na era digital, trazendo segurança, transparência e inovação à gestão do patrimônio online. A sua função vem a somar à função jurídica do inventariante típico, assegurando os direitos dos herdeiros sem ferir a intimidade e a personalidade do de cujus. Trata-se de uma inovação que, embora tenha surgido pela via jurisprudencial, representa um avanço significativo na adaptação do Direito Sucessório às novas formas de patrimônio.

Ainda que a ausência de previsão legal imponha desafios de interpretação, a jurisprudência vem suprindo essa lacuna com soluções que equilibram tradição e inovação e garantir a sucessão do patrimônio.

10 Conclusão

A evolução da tecnologia alterou **de forma significativa** a perspectiva jurídica sobre o patrimônio, evidenciando que as categorias tradicionais **do Direito Civil** são

23

inadequadas para tratar **dos bens digitais**. O fenômeno da herança digital não é, portanto, uma mera especulação teórica, mas sim um desafio real que famílias, advogados, **plataformas digitais** e o Poder Judiciário enfrentam cotidianamente. Para tanto, é preciso um esforço de interpretação que una a tradição civilista brasileira e as novas modalidades **de existência e circulação de bens** que a era digital trouxe, **uma vez que** não há uma regulamentação específica **no ordenamento jurídico** nacional. Ao se retomar a questão central que norteou o presente estudo, **a herança digital** e os jogos eletrônicos enquanto bens potencialmente transmissíveis no contexto do direito sucessório brasileiro, é possível afirmar que a pesquisa aponta na construção de um entendimento jurídico que se alinhe mais com a contemporaneidade tecnológica. Ainda assim, o assunto continua a se desenvolver devido à **falta de uma** regulamentação específica e ao rápido avanço das relações digitais. A seguir, serão resgatados os objetivos específicos procurando-se identificar os principais dados obtidos capazes de esclarecê-los.

O primeiro objetivo específico, que consistia em posicionar **a herança digital** no contexto do direito sucessório, foi alcançado ao evidenciar que o patrimônio contemporâneo vai além do tangível, englobando bens intangíveis que acompanham a existência digital do sujeito. Esses bens, contas, arquivos, perfis e ativos de jogos, estão, **cada vez mais**, carregados **de valor econômico** e simbólico, o que evidencia a urgência **de que o Direito** os reconheça como sucessíveis.

Quanto ao segundo objetivo, voltado à análise da insuficiência legislativa, verificou-se **que o Código Civil, a LGPD e o Marco Civil da Internet** não fornecem diretrizes capazes de solucionar, de forma satisfatória, questões como transmissibilidade, acesso por herdeiros e proteção post mortem. **A ausência de** normas claras tem permitido que plataformas digitais determinem unilateralmente o destino **dos bens digitais**, o que cria insegurança jurídica e limita **o exercício do direito** fundamental à herança.

O terceiro objetivo, que buscou distinguir entre bens **patrimoniais e existenciais**, demonstrou que **a herança digital não pode ser considerada** uma única categoria homogênea. Os ativos de games eletrônicos apresentam uma natureza híbrida: têm um forte peso identitário, mas também um considerável valor econômico. Essa dualidade enfatiza **a necessidade de uma** avaliação meticulosa em cada situação, buscando um equilíbrio entre **a privacidade, a vontade do falecido e os direitos** dos herdeiros.

24

O quarto objetivo, dedicado à tensão entre propriedade e licença de uso, demonstrou que a aparente propriedade dos jogos digitais é, na prática, limitada pelos **contratos de adesão**. Apesar disso, muitos desses ativos circulam em mercados internos e externos, valorizam-se e são negociados como verdadeiros bens econômicos. Essa discrepância entre a forma contratual e a realidade econômica evidencia a **necessidade de** reavaliar os limites impostos pelas plataformas à luz do direito sucessório.

Quando se trata do quinto objetivo, investigar os projetos de **lei e o papel do** inventariante digital, constatou-se que o legislador tem procurado maneiras de abordar a questão, ainda que de forma cautelosa. Os projetos de lei em questão demonstram progressos significativos, mas ainda são parciais. A jurisprudência, em especial ao reconhecer o inventariante digital pelo STJ, revela a sensibilidade e a **capacidade de** o Judiciário se adaptar aos desafios que o patrimônio virtual apresenta, preenchendo parcialmente a lacuna da norma.

A metodologia adotada, baseada em revisão bibliográfica, teses, dissertações, artigos científicos, análise das principais plataformas de jogos, legislações, decisões judiciais, foi suficiente **para atender aos** propósitos da pesquisa, mas limitações persistem. **A ausência de** dados empíricos e de estudos quantitativos sobre o comportamento **das plataformas e dos** herdeiros após o falecimento do titular impossibilita conclusões mais amplas. Futuras pesquisas podem explorar entrevistas com inventariantes, especialistas em tecnologia e herdeiros que enfrentaram conflitos envolvendo bens virtuais.

Conclui-se que os jogos eletrônicos e demais ativos digitais já integram o patrimônio de milhões **de pessoas e**, por isso, devem ser reconhecidos como bens **merecedores de tutela** sucessória. O Direito Sucessório não pode permanecer alheio a essa realidade. Impõe-se ao legislador, à doutrina e ao Judiciário **a construção de** parâmetros claros **para garantir a** transmissibilidade, a proteção **dos direitos da** **personalidade e** o equilíbrio entre autonomia privada e limites contratuais das plataformas.

25

11 Referências

ALBUQUERQUE, Geovana Fernandes; DANTAS, Wellson. **A herança digital** no direito sucessório no cenário jurídico brasileiro. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, São Paulo, v. 11, n. 4, p. 1429-1440, abr. 2025.

BARRETO, Alessandro Gonçalves; NERY NETO, José Anchieta. Herança

Digital. Direito & TI: debates contemporâneos. Online, 2015. Disponível em:
<http://direitoeti.com.br/site/wpcontent/uploads/2016/03/BARRETOAlesandroGon%C3%A7alvesNERYNETOJos%C3%A9Anch%C3%A7aHeran%C3%A7aDigital.pdf>.
Acesso em: 29 set. 2021.

BRASIL. Constituição (1988). [Constituição da República Federativa do Brasil](#).

BRASIL. Código Civil (2002). [Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002](#). Institui o [Código Civil](#). Brasília.

BRASIL. Assembleia Legislativa. [Projeto de Lei n.º 5.820, de 2019](#). Dá nova redação ao [art. 1.881 da Lei nº 10.406](#). Disponível em:
<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2228037>
Acesso em: 12 nov. 2025.

BRASIL. Assembleia Legislativa. [Projeto de Lei n.º 6.468, de 2019](#). Altera o [art. 1.788 da Lei n.º 10.406](#). Disponível em:
<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/140239>
Acesso em: 12 nov. 2025.

BRASIL. Câmara dos Deputados. [Projeto de Lei n.º 1.689, de 2021](#). Altera a [Lei nº 10.406/2002](#) para dispor sobre perfis, páginas, contas, publicações e [dados pessoais de pessoa falecida](#), incluindo seu tratamento por testamentos e codicilos. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/2280308>.
Acesso em: 28 nov. 2025.

BRASIL. Assembleia Legislativa. [Projeto de Lei n.º 4, de 2025](#). Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2254247&fichaAmigavel=nao> Acesso em: 13 nov. 2025.

BRASIL. [Superior Tribunal de Justiça](#). Recurso Especial n.º 2.124.424 ? SP (2023/0255109-2). Relatora: Ministra Nancy Andrighi. 3ª Turma. [Julgado em 9 set. 2025](#). DJe 10 out. 2025.

CARBONE, Filipe. CS:GO: skin mais cara do mundo é avaliada em R\$ 6,2 milhões. GloboEsporte, 10 set. 2021. Disponível em:
<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/csgo-skin-mais-cara-do-mundo-e-avaliada-em-r-62-milhoes.ghtml>. Acesso em: 8 nov. 2025.

[CONSELHO DA JUSTIÇA FEDERAL \(CJF\)](#). IX Jornada de [Direito Civil](#).

Enunciados, 2022.

COSTA FILHO, Marco Aurélio de Farias. Herança digital: valor patrimonial e sucessão de bens armazenados virtualmente. Revista Jurídica da Seção Judiciária de Pernambuco, 2016. Disponível em: <https://rbdcivil.ibdcivil.org.br/rbdc/article/view/237/219>. Acesso em: 26 set. 2021.

DENTSU. Global Gaming Industry Report 2024: gaming overtakes music and film combined. 22 out. 2024. Disponível em: <https://www.marketing-beat.co.uk/2024/10/22/dentsu-gaming-data-new/>. Acesso em: 8 nov. 2025.

GONÇALVES, Carlos Roberto. Direito Civil Brasileiro ? Volume 7: **Direito das Sucessões**. 11. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2020.

LÔBO, Paulo. Direito Civil: Sucessões. 3. ed. São Paulo: Saraiva, 2016

MASSENA, Danielle Sousa. O **direito das sucessões** aplicado **aos bens digitais patrimoniais** adquiridos através de jogos virtuais. UFPB, 2023.

MICROSOFT CORPORATION. Regras de Uso para Produtos Digitais. Atualizado em 2025. Disponível em: <https://www.xbox.com/legal/subscription-terms>. Acesso em: 11 nov. 2025.

MOURÃO, Maria Aline de Araújo. Direitos sucessórios e bens digitais: uma análise da herança digital pelo ordenamento jurídico brasileiro. 2023. Dissertação (Mestrado em Direito) ? Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2023.

OLIVEIRA, Layla Caroline Wehr . Evoluções recentes **do direito das sucessões**. Mafra: Ed. da UnC, 2020.

RODRIGUES, Brenda. Princípios do Direito Sucessório. JusBrasil, 2018.

SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT LLC. PlayStation Store ? Termos e Condições de Uso. Atualizado em 2025. Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/legal/psn-terms-of-service/>. Acesso em: 11 nov. 2025.

TARTUCE, Flávio. Direito Civil: **Direito das Sucessões**. 10. ed. **Rio de Janeiro**: Forense, 2017.

VALVE CORPORATION. Steam Subscriber Agreement. Atualizado em 18 set. 2025. Disponível em: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement. Acesso em: 11 nov. 2025.

VENOSA, Sílvio de Salvo. Direito Civil: **Direito das Sucessões**. 17. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

VIEIRA, Geovanna Souza; TEODORO, Marina. **A herança digital no ordenamento jurídico** brasileiro. Revista FT, 2024. Disponível em: 27

<https://revistaft.com.br/a-heranca-digital-no-ordenamento-juridicobrasileiro>. Acesso em: 27 out. 2025.