SUCESSÃO DE ITENS VIRTUAIS EM JOGOS ONLINE: a transmissibilidade da herança digital

SUCCESSION OF VIRTUAL ITEMS IN ONLINE GAMES: the transmissibility of digital heritage

Izabel Konzen¹

Murilo Henrique Garbin²

Guilherme Martelli Moreira³

RESUMO: O presente artigo objetiva refletir sobre a possibilidade da transmissão de bens digitais dentro dos jogos online após a morte do usuário, mobilizando, para tanto, as discussões sobre a herança digital no Brasil e no mundo afora. Ainda, são analisados os termos de uso dos jogos online, verificando as imposições dadas por suas desenvolvedoras, sendo explicitadas as diferenças entre licença de uso e propriedade oriunda da cessão em si, tendo em vista que o usuário investe quantias monetárias – por vezes muito consideráveis – na formação de seu patrimônio nas plataformas. Para a consecução de tais objetivos, é promovida revisão de literatura, mediante pesquisas de doutrina, artigos e sites em geral, alinhada, ainda, ao método comparativo, por meio do qual estuda-se como já são tratadas situações semelhantes em legislações e normativas estrangeiras. Desta forma, elencam-se meios de solução apontados por doutrina e legislação estrangeira, como a

¹ Especialista em Direito de Família pelo Instituto Pedagógico de Minas Gerais (IPEMIG). Especialista em Direito Público pelo Centro Universitário UNIFAEL. Bacharel em Direito pelo Centro Universitário de Pato Branco (UNIDEP). Residente Técnica no Ministério Público do Paraná. Endereço eletrônico: belkonzen@hotmail.com

² Doutorando e Mestre em Desenvolvimento Regional pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Bacharel em Direito pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Editor-chefe da Revista de Direito Contemporâneo UNIDEP (RDC-U). Professor do Curso de Bacharelado em Direito do Centro Universitário de Pato Branco (UNIDEP). Especialista em Direito Processual e em Advocacia Empresarial, ambas pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC-MG). Professor Coordenador do Conecta Direito - Grupo de Estudos de Direito e Tecnologia UNIDEP. Pesquisador bolsista CAPES-Social. Advogado. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9853168387891318>. Endereço eletrônico: murilo.garbin@unidep.edu.br

³ Doutorando em Direito Econômico e Desenvolvimento pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR), em regime de cotutela com a Università di Roma "La Sapienza", na área de Direito Público, Comparado e Internacional. Mestre em Direito Econômico e Desenvolvimento pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR). Membro do Grupo de Pesquisas Tributação, Complexidade e Desenvolvimento (PPGD/PUCPR/CNPq). Pós-graduado em Direito Tributário Empresarial e Processual Tributário na Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR). Bacharelado em Direito pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Professor do Centro Universitário de Pato Branco (UNIDEP) e advogado. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1820888758307120>. Endereço eletrônico: guilherme.moreira@unidep.edu.br

utilização de um cadastro formal nas plataformas, similar a um testamento, para localização acessível dos bens deixados pelos usuários.

PALAVRAS-CHAVE: herança; herança digital; jogos online; sucessão; itens virtuais.

ABSTRACT: This article aims to reflect on the possibility of the transmission of digital goods within online games after the death of the user, mobilizing, for that, the discussions about the digital heritage in Brazil and worldwide. Also, the terms of use of online games are analyzed, checking the impositions given by their developers, being explained the differences between license of use and ownership arising from the assignment itself, considering that the user invests monetary amounts - sometimes very considerable - in the formation of their assets in the platforms. To achieve these objectives, literature review is promoted, through research of doctrine, articles and websites in general, also aligned with the comparative method, through which it is studied how similar situations are already treated in foreign legislation and regulations. In this way, we list means of solution pointed out by foreign doctrine and legislation, such as the use of a formal register on the platforms, similar to a will, for accessible location of the goods left by users.

KEYWORDS: inheritance; digital heritage; online games; succession; virtual items.

INTRODUÇÃO

Com o crescimento do uso da internet no Brasil, evidenciam-se e alargam-se as lacunas jurídicas frente ao mundo cibernético. Dentre as várias novas realidades que o Direito acaba por enfrentar, são algumas oriundas do crescimento dos usuários de jogos online, incluindo algumas vinculadas ao fato de que, neles, os usuários podem obter um acervo pessoal valorado economicamente.

Muito embora a herança, de forma geral, seja regulamentada no país há muito tempo, a herança digital, por se tratar de uma temática recente, ainda não está prevista de forma explícita, gerando impasses, dúvidas e debates no meio jurídico.

Essa carência é sentida com cada vez mais força, crescendo ano após ano. De acordo com a plataforma de pesquisas Newzoo, estima-se que em 2023 cerca de \$184.0 bilhões foram movidos pelo mercado dos jogos físicos e digitais

no mundo todo e que, no ano de 2026, um montante de \$205.4 bilhões serão fomentados por esse mercado mundial dos jogos (Wijman, 2024).

Ainda, no início de 2024, a Pesquisa Game Brasil, desenvolvida pela Sioux Group e GoGamers, em parceria com a Blend News Research e ESPM, constatou que cerca de 73,9% dos brasileiros jogam jogos online, seja por meio do computador, smartphone ou console (Pesquisa Game Brasil, 2024).

Por fim, outro exemplo foi a situação de um jogador que gastou aproximadamente R\$3,9 milhões (\$775 mil) em duas *skins*¹ raras de armas no jogo *Counter-Strike: Global Offensive*, sendo este o maior registro de investimento sobre itens do jogo até então. Tal compra ocorreu no ano de 2021 e foi compartilhada na rede social *Twitter*, onde consta que a transação teria acontecido entre colecionadores chineses (Carbone, 2021).

Todas essas notícias e estatísticas evidenciam a proporção de que os jogos online tomaram, não apenas nas residências brasileiras, como também no mercado mundial. Ademais, não raro, o valor investido por alguns usuários chega a ser exorbitante, fazendo surgir questionamentos sobre como o Direito deve lidar com o patrimônio do usuário nos jogos online e, especificamente, como objeto de estudo do presente artigo, sua destinação após a morte.

Tal como o *Counter-Strike: Global Offensive* e o *Counter-Strike 2*, que manteve o mesmo sistema de bens, existem outros jogos que permitem transações dos itens que o usuário adquiriu ao longo do tempo, disponibilizando plataformas adequadas para a realização das negociações. Assim, a propriedade dos bens virtuais é um assunto um complexo que atinge diretamente o tema da herança digital.

Nesse cenário, surgem ainda outros questionamentos: o usuário comprou o item e este faz parte de seu patrimônio, ou ele adquiriu sua mera licença de uso? Se realmente estes valores investidos em itens nos jogos online fazem parte do patrimônio do indivíduo, como se dará a sucessão de tais bens após a morte? O indivíduo tem o direito de transferir esse acervo pela via da sucessão, seja legítima ou testamentária?

¹ Nos jogos on-line, *skins* são recursos que modificam o visual dos personagens, tais como roupas, adereços, armamentos, entre outros.

Destaque-se, ademais, que, na realidade, apesar de o objetivo do presente trabalho ser mais restrito à sucessão dos itens em jogos online, boa parte destas mesmas indagações aplicam-se às redes sociais, sites, entre outros bens que o indivíduo adquiriu ou acumulou ao longo do tempo dentro do extenso mundo da internet. Abre-se, portanto, um campo para debates futuros, em novas investigações, visto que foge ao escopo e aos limites do presente trabalho.

Isso se agrava pelo fato de que o acervo do usuário muitas vezes se encontra oculto ou de difícil acesso aos familiares, não tendo ciência de sua existência após a morte do ente querido, sendo assim discutível a possibilidade de uma forma de testamento de tal patrimônio, proporcionando uma proteção a ele.

Visando desdobrar a discussão ora apresentada, o presente trabalho, primeiramente, apresenta noções gerais do direito sucessório para, em um segundo momento, conceituar a herança digital, contrapor as discussões legislativas já levantadas a seu respeito no Brasil e em outros países. Ato contínuo, refletir-se-á sobre a aplicabilidade do conceito de herança digital aos itens de jogos online, analisando, também, como as desenvolvedoras de alguns deles concebem tais direitos em seus termos e condições de uso. Para a consecução de tais objetivos, é promovida revisão de literatura, mediante pesquisas de doutrina, artigos e sites em geral, alinhada, ainda, ao método comparativo, por meio do qual estudar-se-á como já são tratadas situações semelhantes em legislações e normativas estrangeiras

1 NOÇÕES ELEMENTARES DO DIREITO SUCESSÓRIO

Durante a vida, o ser humano pode acumular diversos bens, tanto de valor econômico quanto sentimental. Após a morte, como regra, eles necessitam de um destino. Conseqüentemente, o falecido os deixará, com ou sem testamento, para parentes ou pessoas queridas, as quais deseja que adquiram posse e propriedade de seu patrimônio.

Gonçalves (2019, p.900), conceitua a sucessão como “[...] o ato pelo qual uma pessoa assume o lugar de outra, substituindo-a na titularidade de determinados bens”.

Já Carvalho (2019, p.13) transcreve a sucessão como uma alteração abstrata em alguma situação jurídica, levando em conta sujeitos passivo e ativo, onde o sucessor assume o cargo jurídico do antecessor.

Ainda, Maluf (2021, p. 23) define a sucessão como uma transmissão do patrimônio de um indivíduo a uma ou mais pessoas vivas. Além disso, é considerado um método de aquisição de propriedade a título universal.

Portanto, a sucessão nada mais é do que a transmissão de uma situação jurídica de uma pessoa para outra. Em sentido estrito, seu acontecimento pode ser efetivado com morte de uma pessoa, mas, em sentido amplo, a sucessão acontece através de diversas relações jurídicas. No presente artigo, a sucessão a ser considerada é a causada pela morte, mobilizada pela discussão sobre a herança e transmissibilidade dos bens.

1.1 Espécies de sucessão

A sucessão divide-se em duas espécies: a *inter vivos* e a *causa mortis*, esta também conhecida como sucessão hereditária ou *stricto sensu*.

Enquanto a primeira ocorre por negócios jurídicos dos quais os efeitos de tal sucessão ocorram ainda em vida do tratante ou dos tratantes e, geralmente, em regra dos contratos, ocorre por arbítrio humano, a segunda ocorre “por causa da morte”, ou seja, tal sucessão advém da morte de pessoa física, transmitindo direitos e obrigações do falecido para familiares ou pessoas indicadas pelo *de cuius* (Carvalho, 2019).

Conforme o artigo 1.784 do Código Civil Brasileiro de 2002, assim que aberta a sucessão, a herança se transmitirá aos herdeiros legítimos e testamentários. Os herdeiros legítimos são aqueles que estão listados conforme rol do artigo 1.829 do Código Civil de 2002, sendo estes os descendentes, juntamente com o cônjuge sobrevivente, salvo se casado este com o falecido no regime da comunhão universal, ou no da separação obrigatória de bens (artigo

1.640, parágrafo único do Código Civil), ou se, no regime da comunhão parcial, o autor da herança não houver deixado bens particulares; os ascendentes juntamente com o cônjuge; o cônjuge sobrevivente e os colaterais (Brasil, 2002).

Já os herdeiros testamentários são aqueles indicados pelo *de cujus* em seu testamento, apontando também os bens que deseja que permaneça com os herdeiros. Nesse caso, se existirem herdeiros legítimos, apenas 50% do patrimônio do falecido será destinado aos testamentários. Caso contrário, será destinada a totalidade dos bens aos herdeiros testamentários.

Sendo assim, a sucessão *causa mortis* segue os moldes do artigo 1.784 do Código Civil Brasileiro, a qual acontecerá após a morte do titular dos bens, sendo distribuídos estes em comum acordo entre os sucessores ou, se não for possível tal alternativa, por via judicial, seguindo a legislação.

1.2 A herança

Tendo em vista a sucessão *causa mortis*, tem-se conseqüentemente a herança, a qual se trata basicamente dos bens deixados pelo falecido para seus parentes ou pessoas queridas próximas.

Venosa (2021, p.471) explica que a herança é composta pelos direitos e obrigações que serão transmitidos a uma ou a um conjunto de pessoas devido à morte do transmissor da herança.

Carvalho (2019, p.21) conceitua herança da seguinte forma:

[...] dá-se o nome de herança (*hereditas*), acervo hereditário, monte hereditário, monte mor, monte partível, acervo comum, que nada mais é do que o conjunto de bens, direitos, pretensões e obrigações de que o morto era titular (compreendendo o seu ativo e passivo), *exceto os intransmissíveis*, por força de sua morte, aos seus sucessores (Carvalho, 2021, p. 21).

Diniz (2015, p. 79), de forma direta, conceitua herança como o patrimônio do finado, sendo este todo o conjunto de direitos e deveres, os quais passam aos herdeiros legítimos ou testamentários, salvo se for o caso de direitos personalíssimos ou inerentes ao falecido. Ao seu turno, o artigo 1.791 do Código Civil Brasileiro define herança como um todo unitário, ainda que vários sejam os herdeiros. Ainda, é garantido pelo artigo 5º da Constituição Federal Brasileira,

em seu inciso XXX, o direito à herança. Desta forma, percebe-se que a herança se encontra amparada tanto infra quanto constitucionalmente.

A herança pode ser transmitida aos sucessores legítimos ou aos sucessores testamentários, como observado anteriormente. Tal forma dependerá de circunstâncias, como o fato de existirem sucessores legítimos e da existência de um testamento ou não e, se existir um testamento, de quem foi indicado pelo falecido.

A transmissão da herança acontecerá após a abertura da sucessão, a qual se dará depois da morte do transmissor, verificando neste sentido se o *de cuius* deixou seus bens testamentados ou se a repartição desse será de forma legítima entre os entes pautados no artigo 1.829 do Código Civil Brasileiro de 2002.

2 A HERANÇA DIGITAL

A herança digital vem recebendo notoriedade em meio ao direito por abranger diversos ambientes na internet, como redes sociais, canais de *streaming*, contas de e-mail, jogos e outros instrumentos que hoje estão presentes na vida de muitas pessoas.

Trata-se, assim, de uma temática que deve ser analisada não só pela perspectiva conceitual, mas também do que já se tem de discussões legislativas, tanto no Brasil, quando mundo afora.

2.1 A herança digital em sua perspectiva conceitual

A herança digital se trata de todo o acervo deixado pelo usuário *post mortem* que possa ser de importância aos sucessores e testamentários, sendo esses bens de valor sentimental ou econômico. O que perfaz uma diferença da herança já comumente conhecida é a forma em que essa herança se encontra: dentro de um ambiente virtual, acessível por computador, celular, console e afins. Na maioria das vezes trata-se de bem imaterial, ou seja, não é possível tê-

lo fisicamente, estando presente apenas dentro de tais aparelhos eletrônicos (Teixeira; Konder, 2021).

Diante disso, Nigri (2021, p. 28) conceitua herança digital como o acervo eletrônico deixado por uma pessoa, o qual, teoricamente, poderá ser transmitido aos herdeiros, sendo este acervo constituído por fotos digitais, arquivos em “nuvem”, o *login* às redes sociais e e-mails.

Ainda, Pereira (2020, p.41), afirma que a herança digital é tal como a herança comum, porém envolve o patrimônio digital do falecido, bem como arquivos de fotos, vídeos, músicas, livros, os quais estejam gravados em meio informático ou em sistemas de nuvem, assim como perfis em redes sociais, blogs e outras páginas na internet.

Esse acervo eletrônico é composto pelos bens digitais, sendo estes bens incorpóreos adquiridos pelo usuário, dos quais o acesso acontece por meio digital ou pela internet, tendo os bens, na maioria das vezes, um valor pecuniário que o consumidor investiu, variando de baixas até exorbitantes quantias.

O questionamento acerca da herança digital se faz quanto à regulamentação desta, uma vez que, não raro, o usuário empregou dinheiro no bem, e que, provavelmente, desejará que após a sua morte não seja o bem de valor financeiro deixado abandonado no vasto mundo eletrônico.

Ainda, o patrimônio virtual do *de cuius* se faz, muitas vezes, desconhecido por seus sucessores, uma vez que o ambiente cibernético, apesar de sua infinidade, se faz particular a cada usuário, não sendo compartilhadas muitas informações sobre acessos, senhas e outros dados de cada indivíduo, até mesmo em ambiente familiar.

Em síntese, os bens virtuais compõem todo o patrimônio eletrônico do usuário, podendo estes ter valor pecuniário ou não. Tais bens vêm provocando uma divergência acerca da concepção de propriedade, pois seu acesso se faz de forma diferente do que se está acostumado aos bens no “mundo real”, ou seja, material.

Os bens virtuais podem ainda ser divididos em espécies, separando os bens existenciais e bens patrimoniais. Os bens existenciais estão ligeiramente ligados à dignidade da pessoa humana e ao direito de personalidade, em virtude

de não deterem um valor econômico intrínseco, estando, na maioria das vezes, conectados ao sentimental do usuário, como por exemplo fotos, vídeos e contas em redes sociais (Teixeira; Konder, 2021).

A problemática dos bens existenciais vai muito além do acesso ao conteúdo deixado pelo finado, trazendo consigo a eventual violação a direitos de terceiros, visto que estes tinham uma relação direta e privada com o *de cuius*, muitas vezes contida em conversas e relacionamentos em redes sociais.

Diante disso, verifica-se a questão da privacidade do usuário falecido, bem como a privacidade de pessoas que mantinham alguma forma de contato com o *de cuius*, podendo existir neste contato informações privadas, as quais acabariam sendo acessadas pelos sucessores do indivíduo falecido. Nessas situações, seria necessário levar em consideração o artigo 5º, inciso X da Constituição Federal Brasileira de 1988, o qual apregoa que “são invioláveis a intimidade, a vida privada, a honra e a imagem das pessoas, assegurado o direito a indenização pelo dano material ou moral decorrente de sua violação” (Brasil, 1988).

Sendo assim, nota-se a dificuldade de inserir tais conteúdos no caráter patrimonial do indivíduo, dado que suas disponibilidades ultrapassam os limites legais da personalidade tanto do falecido quanto de terceiros com os quais mantinha uma conexão.

Em contrapartida, os bens digitais de caráter patrimonial são aqueles que envolvem a questão financeira, ou seja, possuem um valor econômico (Zampier, 2021). Estes bens podem ser conferidos como moedas virtuais (*bitcoins*), sites, aplicativos, cupons eletrônicos e bens de valor econômico aplicados pelo usuário em jogos on-line (Teixeira; Konder, 2021).

Tratando-se de bens de caráter econômico, a complexidade seria um pouco menor, pois estes, por sua vez, não seriam contrapostos a eventual violação da intimidade, pois o acesso a eles se faz, em muitos casos, com uma chave de acesso para abertura do conteúdo (Nigri, 2021). Todavia, surge como imprescindível, nestas situações, garantir que os herdeiros tenham conhecimento de tal conteúdo, já que a maioria não tem ciência da existência deste acervo, como as plataformas de *streaming*, redes sociais, jogos e outros.

A transmissão dos bens digitais de valoração econômica se faz suscetível, visto que se encaixam no conceito de patrimônio, o qual, conforme Venosa (2021), é a reunião de direitos reais e obrigacionais, ativos e passivos, os quais são intrínsecos ao indivíduo, abrangendo apenas os direitos pecuniários, pois os direitos de personalidade não possuem valoração pecuniária.

Sendo assim, importante é a corrente que entende que os bens digitais patrimoniais são passíveis de sucessão aos herdeiros, ligados diretamente ao patrimônio do falecido, enquanto os bens digitais existenciais possuem caráter de direito de personalidade, os quais teriam maior dificuldade de serem vinculados ao patrimônio do indivíduo.

2.2 A herança digital no Direito Brasileiro

Por se tratar de um tema recente e que vem aos poucos ganhando destaque no meio jurídico, a herança digital não possui uma regulamentação legislativa específica no Brasil. Todavia, como demonstrado acima, a discussão jurídica acerca de tal situação faz-se necessária, uma vez que com a inserção da internet no cotidiano dos indivíduos, tem sido imprescindível o debate sobre as novas situações jurídicas que surgem a partir disso, principalmente nas redes sociais.

A posição, aqui, não é a de ser imprescindível uma regulamentação específica, mas sim sobre sua utilidade – como bem aponta parcela da doutrina. De qualquer forma, enquanto inexistente a regulamentação, há de se fazer o uso da legislação que rege os direitos sucessórios em geral.

O artigo 1.788 do Código Civil Brasileiro, por exemplo, dispõe que se o indivíduo morrer sem deixar testamento, será transmitida a herança aos herdeiros legítimos, ocorrendo o mesmo com os bens não listados no testamento (Brasil, 2002). Tendo em vista a existência de uma herança digital, esta se enquadrará nos trâmites do artigo supramencionado, uma vez que não há disposição contrária a este tipo específico de herança.

Ressalte-se, ademais, que mesmo que não exista legislação específica para tal assunto, a herança digital é matéria de discussão em projetos de lei

nacionais. Embora nenhum destes tenha sido aprovado até o momento, nota-se a importância da regularização de tal assunto já que a internet se tornou uma peça fundamental na vida de muitos brasileiros.

A exemplo, tem-se o Projeto de Lei nº 4099 em junho de 2012, proposto pelo deputado Jorginho de Mello, tendo como objetivo a inclusão de um parágrafo único ao artigo 1.788 do Código Civil, dispondo sobre a transmissão dos conteúdos de contas digitais aos herdeiros do falecido. O Projeto foi aprovado pela Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania (CCJC), sendo encaminhado ao Senado Federal para avaliação, porém foi arquivado em 2019 (Pereira, 2020).

Ainda, o Projeto de Lei nº 4847/2012 trazia a proposta de incorporação ao Capítulo II-A do Código Civil dos artigos 1.788-A a 1.788-C, os quais traziam em sua redação a regularização da transmissão dos bens digitais aos herdeiros do finado, como, por exemplo, senhas, redes sociais e contas da Internet. Considerava também que, caso o falecido não houvesse deixado testamento, os bens digitais seriam transmitidos aos herdeiros legítimos e que os herdeiros teriam a possibilidade de definir o destino das contas e bens do usuário no mundo virtual. O Projeto de Lei nº 4847 foi arquivado em decorrência de sua redação se assemelhar ao Projeto de Lei nº 4099/2012 (Pereira, 2020).

De 2012 ao presente momento (abril de 2024), houveram outros projetos de lei dispondo acerca do tema herança digital, porém nada prosperou. Um dos projetos de lei mais recente é o de nº 703/2022, que se encontra apensado ao Projeto de Lei nº 3050/2020, o qual, além da regulamentação sobre a transmissão da herança digital aos sucessores, dispõe sobre os direitos autorais do falecido na internet após a sua morte e os direitos do sucessor sobre estes (Brasil, 2020).

Não obstante, no ano de 2024, o ministro do Superior Tribunal de Justiça Luis Felipe Salomão presidiu um colegiado formado por 38 juristas que buscam discutir reformas no atual Código Civil Brasileiro, abarcando diversos temas. Dentre estes, a herança digital é debatida como tópico de inclusão na reforma, tendo em vista sua regulamentação quanto ao acervo constituído pelo indivíduo

no mundo tecnológico, a exemplo das moedas digitais, dados financeiros, senhas, redes sociais, milhas aéreas e arquivos eletrônicos (SENADO, 2024).

A comissão de juristas aprovou o anteprojeto na data de 5 de abril de 2024, após oito meses de discussões, sendo entregue ao Senado para início da apreciação legislativa das propostas. Dessa forma, o presente trabalho aguardará as deliberações futuras em ambas as Casas do Congresso Nacional, visto que diversas alterações na proposta deverão ser realizadas.

Verificando as tentativas de normatização da herança digital no Brasil, percebe-se a relevância que a temática vem ganhando no meio jurídico, dadas as circunstâncias e tamanha proporção do crescimento do uso da internet no país. É indubitável que os bens digitais possuem uma grande importância na contemporaneidade e que a regulamentação legal destes após a morte do usuário é primordial para garantir a segurança jurídica do cidadão.

2.3 A herança digital no direito estrangeiro

O Brasil não foi o único que demonstrou interesse na regulamentação da sucessão dos bens digitais. O uso dos objetos eletrônicos é mundial e a globalização é prova disso. Dessa forma, outros países mostraram a possibilidade da normatização da herança digital.

Os Estados Unidos expressaram os primeiros sinais de preocupação com a destinação dos bens digitais em 2010, quando, no falecimento de um indivíduo, sua família se viu desamparada ao acesso do acervo digital que o falecido possuía, dentre esses, um álbum digital de fotos da família. Diante disso, a família procurou um representante parlamentar do estado de Delaware, o qual apresentou um projeto de lei que pretendia resguardar os bens digitais deixados pelo usuário. O projeto de Lei foi sancionado pelo governador estadual em 2014 e entrou em vigor no início de 2015 (Zampier, 2021).

Outros estados no país norteamericano mostraram-se interessados na matéria e, a partir de tal legislação, começaram leis que dispunham acerca da herança digital e possibilidades da sucessão dos bens digitais. Com isso, a Comissão de Uniformização de Leis (*Uniform Law Commission* – ULC) elaborou

uma proposta legislativa, entre 2012 e 2014, semelhante à do estado de Delaware (Zampier, 2021).

Tal proposta foi nomeada como *Uniform Fiduciary Access Digital Assets Act* (UFADAA), trazendo em sua redação o intuito de estabelecer limites nos direitos e deveres do fiduciário, uma espécie de “inventariante” do direito sucessório brasileiro. Tais limites estariam ligados ao controle do fiduciário acerca dos ativos digitais do falecido e, ainda, a garantia de que estes fiduciários não praticassem qualquer ato ilícito sobre os bens digitais do falecido (USA, 2015).

A UFADAA ainda foi revisada em 2015, devido à preocupação com a possibilidade da violação de direitos de terceiros que poderiam estar ligados ao falecido em plataformas digitais, preocupação que já foi evidenciada anteriormente. Diante disso, a revisão promoveu uma reforma sobre o acesso dos sucessores às contas pessoais do falecido, sendo ele possível apenas se o usuário falecido permitisse ainda em vida. Em outros casos, seria capaz o inventariante de ingressar com solicitação de autorização judicial para o acesso destas contas (USA, 2015).

Houveram ainda outras alterações na UFADAA com a revisão, porém estas estão ligadas ao acesso ao acervo cibernético do falecido de outros sucessores que não o inventariante, conforme a subdivisão do direito sucessório estadunidense (USA, 2015).

Recentemente, entre os anos de 2016 e 2020, quarenta e seis dos cinquenta estados dos Estados Unidos já promulgaram suas legislações sobre a sucessão dos bens digitais¹, demonstrando o avançado interesse do país sobre o tema (Lacerda, 2021).

A Europa, por sua vez, não possui uma legislação específica sobre a transmissão dos bens digitais. Entretanto, a Espanha dispõe de legislação própria, a “Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales” que, brevemente, traz regulamentação acerca de dados digitais deixados pelo falecido:

¹ Dos quatro estados restantes, atualmente três possuem projetos em tramitação, de acordo com a Uniform Law Commission (USA, 2024).

Artigo 3.º Dados de pessoas falecidas.

1. As pessoas ligadas ao falecido por motivos familiares ou de facto, bem como os seus herdeiros, podem contactar o responsável ou responsável pelo tratamento, a fim de solicitar o acesso aos seus dados pessoais e, se for caso disso, a sua retificação ou eliminação. A título de exceção, as pessoas referidas no número anterior não poderão aceder aos dados do falecido, nem solicitar a sua retificação ou eliminação, quando o falecido o tenha expressamente proibido ou nos termos da lei. Esta proibição não afetará o direito dos herdeiros de acesso aos dados patrimoniais do falecido. 2. As pessoas ou instituições que o falecido tenha expressamente designado para o efeito podem também solicitar, de acordo com as instruções recebidas, o acesso aos dados pessoais do falecido e, se for caso disso, a sua rectificação ou apagamento. Por decreto real serão estabelecidos os requisitos e condições para comprovar a validade e validade destes mandatos e instruções e, se for caso disso, o seu registo. 3. Em caso de morte de menores, estes poderes podem também ser exercidos pelos seus representantes legais ou, no âmbito das suas competências, pelo Ministério Público, que pode actuar de ofício ou a pedido de qualquer interessado, singular ou pessoa jurídica. Em caso de morte de pessoas com deficiência, estes poderes poderão também ser exercidos, para além dos indicados no número anterior, por aqueles que tenham sido designados para desempenhar funções de apoio, se tais poderes se entenderem incluídos no regime de apoio. medidas fornecidas pelo designado (Espanha, 2018).

O restante do continente europeu se apoia no Regulamento Geral de Proteção de Dados Europeu, vigente desde 2018, o qual inspirou a criação da Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD - Lei 13.709/2018).

Acontece que não existem disposições expressas sobre o direito sucessório neste regulamento, o que impede a afirmação de um avanço do continente em relação à regularização do destino da herança digital dos indivíduos, limitando-se muitas vezes a discussões que levantam a omissão legislativa europeia.

Além disso, o Tribunal Alemão, país que também não possui regulamento próprio do tema da sucessão de bens digitais, tratou de um caso no qual considerou a oportunidade de o titular dos bens digitais de determinar o destino destes (Mendes; Fritz, 2019).

A decisão baseou-se no fato de que caso o transmissor deixe de se manifestar sobre o destino de tais bens digitais, será empregada a legislação padrão alemã, na qual os herdeiros terão autonomia para decidir o destino destes bens (Zampier, 2021).

Tal discussão no Tribunal Alemão surgiu com o caso de uma morte de causa incerta de uma jovem de 15 anos no metrô de Berlim. Os pais da garota

desejavam acessar seu perfil na rede social *Facebook*, na tentativa de encontrar evidências e respostas sobre o acontecido. Porém, a plataforma impossibilitou o acesso da conta pelos pais, transformando-a em um memorial (Mendes; Fritz, 2019).

O Tribunal Alemão concedeu autorização com base na apreciação do interesse patrimonial ou moral que os autores da ação possuíam, não carecendo de nova legislação para tal decisão, fazendo o uso de leis já existentes no ordenamento alemão e as baseando razoavelmente na situação posta (Zampier, 2021).

Ante o exposto, nota-se a percepção sobre a magnitude da problemática acerca da regulamentação da herança digital e as posições e discussões em diferentes ordenamentos jurídicos.

3 A HERANÇA DIGITAL NOS JOGOS ONLINE E SEUS ITENS COMERCIALIZADOS

Os bens virtuais geralmente estão abscônditos ou encontram-se em difícil acesso para outros além do possuinte. Nos jogos virtuais, isso não é diferente. Apesar de na maioria dos casos os jogos online serem utilizados para lazer do usuário, muitos realizam compras dentro destes, as quais ficarão armazenadas no jogo e poderão ser por ele usufruídas.

Ainda, em certas situações, o usuário ganha prêmios no jogo, sendo itens que estavam disponíveis para compra, mas que foram a ele presenteados. Tudo isso faz com que seja possível em alguns jogos a venda e troca de dinheiro de moeda corrente nacional ou internacional, ou até mesmo pela moeda existente no jogo.

Assim, traz-se à tona a discussão acerca da possibilidade da sucessão dos itens comercializados dentro dos jogos online, uma vez que o usuário demandou um montante nestes itens, fazendo jus ao conceito de patrimônio já aludido anteriormente. Estes itens são por exemplo *skins* de personagens ou objetos, melhorias do jogo, entre outros.

A discussão sobre a possibilidade da sucessão dos itens adquiridos pelos usuários nos jogos online se torna complexa no momento em que são analisados seus termos e condições de uso. Mesmo que o usuário tenha investido seu dinheiro para adquiri-los, vários jogos dispõem em seus termos que os itens do indivíduo não se confundem com seu patrimônio, sendo a relação de mera licença de uso.

3.1 Uma análise de termos de uso

Os bens virtuais acumulados pelos usuários de jogos on-line podem ser tanto adquiridos por um preço monetário ou através de conquistas que o usuário conseguiu dentro do *game*. Acontece que muitos destes jogos, por se tratarem de plataformas de acesso gratuito, acabam privando os usuários da propriedade dos bens adquiridos e conquistados, impossibilitando a sua venda ou o seu reembolso.

Dessa forma, mostra-se pertinente a análise de alguns dos termos e condições de uso de jogos populares, como o *League of Legends* (desenvolvido pela *Riot Games*), que prevê que o usuário não possui propriedade da conta, mas sim a desenvolvedora:

Não obstante qualquer disposição em contrário neste documento, você reconhece e concorda que não terá nenhum direito de propriedade ou outro tipo de direito sobre sua conta, e que todos os direitos de sua conta são e sempre serão de propriedade da Riot Games e reverterão em benefício desta. Você também reconhece e concorda que você não tem nenhuma titularidade, direito de propriedade ou outro tipo de direito exclusivo sobre qualquer Conteúdo Virtual, independentemente de qualquer contraprestação oferecida ou paga em troca (Riot Games, 2023, n.p.).

A licença de uso se caracteriza como uma permissão do desenvolvedor do jogo para que o usuário, mesmo que tenha pago por aquilo, possa fazer o livre uso do bem, porém não poderá comercializá-lo ou modificá-lo, uma vez que o desenvolvedor possui estes direitos sobre o software.

O desenvolvedor delimita as autorizações que o usuário possui no uso do software, os direitos que pode reclamar perante a desenvolvedora e os direitos desta sobre o sistema, uma vez que é ela quem possui os direitos autorais.

Isso não ocorre somente com o *League of Legends*, mas com a maioria dos jogos, já que a provedora detém toda a propriedade acerca do *software*, ou seja, a venda ou reversão a valores monetários se encontra impossibilitada, pois implicaria em afronta aos direitos autorais da empresa desenvolvedora. Porém, ainda que ela detenha propriedade sobre os bens ali existentes, é importante lembrar que o usuário investiu dinheiro e tempo naquela plataforma, podendo levar a sérias discussões judiciais.

A Plataforma Steam, por sua vez, prevê no Item 2.A do seu Acordo de Assinatura uma disposição semelhante aos Termos de Serviço do *League of Legends*, informando que o usuário não detém a propriedade sobre o conteúdo existente na plataforma e nos jogos:

O Conteúdo e os Serviços são licenciados, não vendidos. A sua licença não confere qualquer título ou propriedade sobre o Conteúdo ou os Serviços. Para usar o Conteúdo e os Serviços, você necessita de ter uma Conta Steam e pode ser necessário executar o cliente Steam e manter uma conexão com a Internet (Valve Corporation, 2022, n.p.).

Ainda, no item 2.G do mesmo Acordo, a plataforma reforça que o usuário não terá propriedade sobre o conteúdo, apenas a licença de uso, não podendo obter vantagens sobre o material fornecido pela desenvolvedora:

Você tem o direito de uso do Conteúdo e dos Serviços para uso pessoal, mas não tem o direito de: (i) vender, conceder uma garantia ou transferir reproduções do Conteúdo e dos Serviços para outras partes, de qualquer outro modo, nem alugar nem licenciar o Conteúdo e os Serviços a outros sem a autorização prévia por escrito da Valve, salvo na medida expressamente permitida em outra seção do presente Acordo (incluindo quaisquer Termos de Assinatura ou Regras de Uso [...]) (Valve Corporation, 2022).

A *Steam* dispõe de diversos jogos gratuitos e para aquisição. Nela, é possível a compra e venda de itens entre usuários, cujos valores movimentados ficarão armazenados na “carteira” da plataforma. Porém, a título de exemplo, o jogo *Counter-Strike: Global Offensive*, ou mais conhecido como *CS:GO* e recentemente atualizado para a versão *CS2*, que se encontra na *Steam*, dispõe de formas de venda de itens, tanto adquiridos quanto recebidos sorteados, em outras plataformas on-line, possibilitando o recebimento do valor em dinheiro real. Ou seja, a propriedade dos bens deixa de ser apenas no jogo, podendo ser transferível a outras pessoas.

No item 3.C do Acordo de Assinatura da *Steam*, é possível analisar a disposição acerca da “carteira Steam”. Nele, é prescrito que os valores que o usuário possui nesta carteira não poderão ser revertidos em dinheiro do “mundo real”:

O Steam pode disponibilizar um saldo de conta associado à sua Conta (a “Carteira Steam”). A Carteira Steam não é uma conta de banco nem qualquer tipo de instrumento de pagamento. Ela funciona como um saldo pré-pago para comprar Conteúdo e Serviços. Você pode depositar fundos na sua Carteira Steam até a um montante máximo determinado pela Valve, por cartão de crédito, cartão pré-pago, código promocional ou qualquer outro método de pagamento aceito pelo Steam. [...] Os fundos da Carteira Steam não têm valor monetário e não podem ser trocados por dinheiro. Os fundos da Carteira Steam que forem considerados propriedade não reclamada podem ser entregues à autoridade aplicável (Valve Corporation, 2022).

Nesse sentido, retorna-se à análise ao jogo *League of Legends*. Nele, também é disposto que o conteúdo virtual do jogo não poderá ser trocado por dinheiro ou transferido à outra pessoa:

Quando você clica para comprar, ganhar ou receber um Conteúdo Virtual, você obtém apenas uma licença para acessar o Conteúdo Virtual. Você não possui a propriedade sobre nenhum Conteúdo Virtual que desbloquear e não poderá transferi-lo para outra pessoa. O Conteúdo Virtual não tem valor monetário, geralmente é específico do jogo e você não pode resgatar Conteúdo Virtual por qualquer tipo de dinheiro do “mundo real” (Riot Games, 2023, n.p.).

Nessa situação, verifica-se que mesmo o usuário tendo gasto dinheiro no jogo, não poderá transferir os respectivos itens para outra pessoa em troca de dinheiro ou até mesmo a sucessão para herdeiro dentro da plataforma. Ainda, prevê-se nos termos que se o usuário inutilizar a conta por um determinado período, ela poderá ser encerrada pela desenvolvedora, mediante aviso prévio.

Ante o exposto, utilizando os exemplos eleitos, pode-se perceber que as políticas de cada jogo variam, mas tendem a convergir em alguns aspectos quanto à propriedade (ou não) dos itens virtuais pelo usuário e a possibilidade de sucessão aos herdeiros.

Embora não seja o foco da discussão travada por esse artigo, há de se ressaltar, inclusive, que estas cláusulas impostas pelas desenvolvedoras de jogos dentro dos termos de serviço ou dos termos de uso podem ser interpretadas como abusivas, tendo em vista que para a aquisição de tais bens digitais o usuário dispôs de valores econômicos e/ou de tempo de

aprimoramento e conquistas no jogo, sendo aplicável, de acordo com parcela da doutrina, o artigo 51, inciso IV do Código de Defesa do Consumidor, o qual dispõe que são nulas de pleno direito, entre outras, as cláusulas contratuais relativas ao fornecimento de produtos e serviços que estabeleçam obrigações consideradas iníquas, abusivas, que coloquem o consumidor em desvantagem exagerada, ou sejam incompatíveis com a boa-fé ou a equidade (Brasil, 1990, apud, Zampier, 2021).

Observa-se, ainda, que existem usuários de jogos online que os utilizam como ferramenta de trabalho, seja como entretenimento em plataformas de *live stream* ou ainda campeonatos, muitas vezes promovidos pela própria desenvolvedora.

Diante disso, a regularização em face dos bens digitais, visando também os jogos online, faz com que situações como estas venham a ser questionadas ou ainda esclarecidas pelo legislativo nacional, vislumbrando se este acervo ou coleção do usuário se encaixa dentro de seu patrimônio, podendo ser transferido após sua morte, ou sendo apenas uma licença de uso adquirida ao comprar os itens nos jogos, da qual não há qualquer hipótese de transmissibilidade.

3.2 O registro de testamento dos bens virtuais dentro dos jogos online

Os bens deixados pelo falecido podem ter dois caminhos: a sucessão legítima e o testamento. A sucessão legítima se dá pelo artigo 1.788 do Código Civil de 2002, o qual dispõe que “morrendo a pessoa sem testamento, transmite a herança aos herdeiros legítimos; o mesmo ocorrerá quanto aos bens que não forem compreendidos no testamento; e subsiste a sucessão legítima se o testamento caducar, ou for julgado nulo” (Brasil, 2002). Sendo assim, a sucessão legítima se dará sobre 50% da herança e também sobre o restante se não houver a existência de um testamento, ou, se existir, for considerado for nulo.

Flávio Tartuce (2020, p.394) define o testamento como “um negócio jurídico unilateral, personalíssimo e revogável pelo qual o testador faz disposições de caráter patrimonial ou extrapatrimonial, para depois de sua

morte”. Ou seja, o testamento é um documento deixado pelo testador apresentando determinações sobre o destino de seus bens após a sua morte.

Como expresso anteriormente, os itens virtuais, por serem muito particulares do indivíduo, normalmente são ocultos ou desconhecidos para outros sujeitos que não sejam o próprio detentor dos itens. Pensando nisso, a criação de um testamento sobre tais bens pode ser uma abertura para o conhecimento da existência destes, já que muitos possuem um valor econômico e sentimental que se faz importante aos sucessores do sujeito.

Algumas redes sociais já disponibilizam em suas plataformas ferramentas para que o usuário possa escolher pessoas capazes de gerenciarem o perfil ou o acervo ali situado. Um exemplo é o *Facebook*, que permite que o usuário eleja ainda em vida uma pessoa que terá aptidão para gerenciar a sua após a morte, tornando-a um memorial para que seus amigos possam visitar o perfil e relembrar do falecido.

De forma semelhante, o testamento dos bens virtuais em jogos online pode se demonstrar uma ferramenta importante, visto que, como já comentado, sua existência pode ser ignorada pelos familiares ou de difícil acesso a eles, tendo a possibilidade de o testador demonstrar a destinação dos seus bens virtuais e a forma de acesso a uma pessoa de confiança, incluindo as senhas de e-mails, redes sociais, jogos, entre outros.

A possibilidade de as desenvolvedoras trazerem em suas plataformas a oportunidade da realização de um testamento dentro do jogo pode fazer com que o usuário tenha uma maior segurança em uma dupla perspectiva: tanto quanto ao cuidado posterior de seus bens virtuais, quanto à segurança de saber como está gastando seu dinheiro, uma vez que terá a garantia de sua destinação após a morte (Barboza; Almeida, 2021).

Todavia, referida sugestão, como já foi discorrido, ainda enfrentaria a resistência das discussões envolvendo a licença de uso ou a propriedade dos bens digitais em si, chocando-se com as prescrições normalmente dispostas nos termos e condições de uso dos jogos e plataformas. Cabe ao legislador trazer à tona a problemática e procurar apaziguar um entendimento que favoreça tanto os usuários dos jogos quanto as desenvolvedoras.

CONCLUSÕES

Mesmo presente no cotidiano da humanidade por algumas décadas, é visível que a regularização legislativa do mundo cibernético ainda é deficitária e que é necessário o preenchimento de algumas de suas omissões. Uma delas é a transmissibilidade sucessória dos itens digitais dos jogos online.

Embora seja complexo chegar a um consenso no tocante a assuntos como este, uma vez que a internet e seus mecanismos não se assemelham por completo ao mundo real e às situações comuns que são observadas.

Desta forma, o presente artigo buscou realizar uma análise acerca da matéria de sucessões de uma forma geral, situando do que se trata o tema tratado, verificando os esclarecimentos básicos acerca do direito sucessório, as duas espécies de sucessão, *inter vivos* e *causa mortis*, e a sucessão legítima e testamentária.

Fixando os conceitos gerais, adentrou-se nas concepções sobre herança digital, ligada diretamente com o tema principal do artigo, considerando que esta possui recentes conceitos doutrinários, uma vez que se trata de assunto contemporâneo no direito brasileiro. Apesar da novidade do tema, a sua compreensão não tem complicações, já que a diferença entre a herança de modo geral e a digital são os elementos transmitidos na sucessão e o lugar em que se encontram (sua forma de acesso).

Ato contínuo, discorreu-se sobre como se deram as ainda escassas discussões acerca da regulamentação da herança digital no direito brasileiro, contemplando os projetos de lei que já foram apreciados nas casas legislativas, visto que nenhuma normativa foi aprovada e promulgada até o momento.

Em razão disso, o estudo socorreu-se na temática da herança digital em alguns outros países, a exemplo dos Estados Unidos, que já possuem um grande plano legal sobre o tema, assim como a Alemanha, que, mesmo não possuindo leis específicas, discutiu judicialmente sobre a destinação do acervo deixado pelo *de cuius*, valendo-se da legislação já existente para resolução do caso.

A controvérsia sobre a transmissibilidade de itens digitais dentro dos jogos online surgiu neste momento do estudo. Foi necessária, para tanto, uma análise sobre a incidência ou não destes itens no patrimônio dos usuários, uma vez que, após a análise de alguns dos termos e condições de uso de jogos e plataformas, percebeu-se a tendência de previsão de propriedade do desenvolvedor do jogo, restringindo aos usuários a licença de uso dos bens.

Além dessa discussão envolvendo a licença de uso ou propriedade dos itens em si, caso seja entendida como cabível a transmissibilidade, na prática pode ser ela difícil, devido ao meio em que se encontram e a desinformação dos familiares em relação à existência dos próprios bens.

Observando tal situação, veio à tona a necessidade de uma área de cadastro dentro dos jogos destinada à indicação, pelo usuário, de dados importantes para facilitar a localização destes itens e quais seriam os sucessores, caso seja de seu interesse.

REFERÊNCIAS

BARBOZA, Heloiza Helena; ALMEIDA, Vitor. Tecnologia, Morte e Direito: Em busca de uma compreensão sistemática da "herança digital". In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira. **Herança Digital: controvérsias e alternativas**. Indaiatuba, Sp: Foco, 2021.

BRASIL. Congresso. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei nº 3050/2020. Altera o art. 1.788 da Lei n.º 10.406, de 10 de janeiro de 2002**. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2254247>. Acesso em: 03 mar. 2022.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 10 nov. 2021.

BRASIL. **Lei nº 8.078/1990, de 11 de setembro de 1990**. Código de Defesa do Consumidor. Brasília, DF, 11 set. 1990. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm. Acesso em: 02 mar. 2022.

BRASIL. **Lei nº 10.406 de 10 de janeiro de 2002**: Código Civil Brasileiro. Brasília, DF: Presidência da República, 2002. Disponível em:

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10406compilada.htm. Acesso em: 08 nov. 2021.

CARBONE, Filipe. **CS:GO: colecionador compra duas skins por R\$ 4 milhões**: Valor investido ultrapassou em cinco vezes a transferência mais cara que se tem registro de um cosmético do CS:GO. 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/csgo-colecionador-compra-duas-skins-por-r-4-milhoes.ghtml>. Acesso em: 20 nov. 2021.

CARVALHO, Luiz Paulo de. V. **Direito das Sucessões**. São Paulo, SP: Grupo GEN, 2019. 9788597017328. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788597017328/>. Acesso em: 08 nov. 2021.

DINIZ, Maria Helena. **Curso de Direito Civil Brasileiro - Vol 06 – Direito das Sucessões**. 28ª ed. São Paulo, SP: Saraiva, 2015.

ESPANHA. Lei nº 3/2018, de 05 de dezembro de 2018. **Ley Orgánica 3/2018, de 5 de Diciembre, de Protección de Datos Personales y Garantía de Los Derechos Digitales**. Disponível em: <https://www.boe.es/eli/es/lo/2018/12/05/3/con>. Acesso em: 24 mar. 2024.

GONÇALVES, Carlos. R. **Esquemático** - Direito civil 3 - Responsabilidade Civil - Direito de Família - Direito das Sucessões. São Paulo, SP: Editora Saraiva, 2019. 9788553617432. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788553617432/>. Acesso em: 08 nov. 2021.

LACERDA, Bruno Torquato Zampier. Bens digitais: Em busca de um microsistema próprio. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira. **Herança Digital: controvérsias e alternativas**. Indaiatuba, Sp: Foco, 2021. p. 02-302.

MALUF, Carlos Alberto Dabus; MALUF, Adriana Caldas do Rego Freitas Dabus. **Curso de Direito das Sucessões**. 3. ed. São Paulo, SP: Saraiva, 2021. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786555598094/>. Acesso em: 09 nov. 2021

MENDES, Laura Schertel Ferreira; FRITZ, Karina Nunes. Case Report: Corte Alemã Reconhece a Transmissibilidade da Herança Digital. **Revista Direito Unifacs**, Porto Alegre, Rs, v. 15, n. 85, p. 188-211, 2019. Mensal. Disponível em: <https://revistas.unifacs.br/index.php/redu/article/view/5951>. Acesso em: 03 mar. 2022.

NIGRI, Tania. **Herança**. São Paulo, SP: Editora Blucher, 2021. 9786555062809. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786555062809/>. Acesso em: 10 nov. 2021.

PESQUISA GAME BRASIL. **Pesquisa Game Brasil**. 2024. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>. Acesso em: 24 mar. 2024.

PEREIRA, Gustavo Santos Gomes. **Herança Digital no Brasil: os impactos de sua proposta de tutela sobre a defesa póstuma dos direitos da personalidade**. 2. ed. Rio de Janeiro, RJ: Lumen Juris, 2020.

RIOT GAMES. **Termos de Serviço da Riot Games**. 2023. Disponível em: <https://www.riotgames.com/pt-br/terms-of-service-BR>. Acesso em: 24 mar. 2023.

SENADO, Agência. **Juristas concluem anteprojeto de código civil; direito digital e de família têm inovações**. 2024. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2024/04/05/juristas-concluem-anteprojeto-de-codigo-civil-direito-digital-e-familia-tem-inovacoes>. Acesso em: 09 abr. 2024.

TARTUCE, Flavio. **Direito Civil - Direito das Sucessões** - Vol. 6. São Paulo – SP: Grupo GEN, 2020. 9788530989408. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788530989408/>. Acesso em: 2021 nov. 20.

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

USA. **Revised Uniform Fiduciary Access To Digital Assets Act (2015)**. Disponível em: <https://www.uniformlaws.org/HigherLogic/System/DownloadDocumentFile.ashx?DocumentFileKey=112ab648-b257-97f2-48c2-61fe109a0b33&forceDialog=0>. Acesso em: 03 mar. 2022.

USA. **Revised Uniform Fiduciary Access To Digital Assets Act (2024)**. Disponível em: <https://www.uniformlaws.org/committees/community-home?CommunityKey=f7237fc4-74c2-4728-81c6-b39a91ecdf22>. Acesso em: 31 mar. 2024.

VALVE CORPORATION. **Acordo de Assinatura do Steam**. 2022. Disponível em: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/brazilian/. Acesso em: 24 mar. 2024.

VENOSA, Sílvio de Salvo. **Direito Civil - Família e Sucessões** - Vol. 5. São Paulo, SP: Grupo GEN, 2021. 9788597027150. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788597027150/>. Acesso em: 08 nov. 2021.

VENOSA, Sílvio de Salvo. **Direito Civil - Parte Geral** - Vol. 1. São Paulo, SP: Grupo GEN, 2021. 9788597027181. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788597027181/>. Acesso em: 10 nov. 2021

WIJMAN, Tom. **Newzoo's games market revenue estimates and forecasts by region and segment for 2023**. 2024. Newzoo. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/blog/games-market-estimates-and-forecasts-2023>. Acesso em: 24 mar. 2024.

ZAMPIER, Bruno. **Bens Digitais**. 2. ed. Indaiatuba, SP: Foco, 2021.