

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL**  
**FACULDADE DE DIREITO**  
DEPARTAMENTO DE DIREITO PRIVADO E PROCESSO CIVIL

**MATHEUS CARVALHO CORRÊA**

**SUCCESSÃO DO PATRIMÔNIO CONSTRUÍDO EM JOGOS *ONLINE***

**Porto Alegre**

**2022**

MATHEUS CARVALHO CORRÊA

**SUCCESSÃO DO PATRIMÔNIO CONSTRUÍDO EM JOGOS *ONLINE***

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado ao Departamento de Direito Privado e Processo Civil da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Direito.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dra. Maria Cláudia Mércio Cachapuz

**Porto Alegre**

**2022**

MATHEUS CARVALHO CORRÊA

**SUCESSÃO DO PATRIMÔNIO CONSTRUÍDO EM JOGOS *ONLINE***

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado ao Departamento de Direito Privado e Processo Civil da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Direito.

Aprovado em 07 de outubro de 2022.

BANCA EXAMINADORA:

---

Professora Doutora Maria Cláudia Mércio Cachapuz  
Orientadora

---

Professora Doutora Lisiane Feiten Wingert Ody

---

Mestranda Daniele Verza Marcon

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço aos meus amigos e à minha família por todo o apoio, principalmente à minha irmã Caroline, colega de aula e companheira em todas as disciplinas, do primeiro ao último semestre da Faculdade de Direito.

Agradeço também à minha orientadora Prof<sup>a</sup>. Maria Cláudia Mércio Cachapuz, por toda a ajuda e o empenho no curso deste trabalho.

## RESUMO

O presente trabalho trata do debate acerca da transmissibilidade do patrimônio construído em jogos do gênero MMORPG, aqui chamados de jogos *online*. Os temas discutidos perpassam pela análise da categoria contratual na qual se enquadram os Termos de Uso oferecidos pelo desenvolvedor das plataformas virtuais, abordando os limites do contrato de adesão, a questão das pertenças, bem como as formas de sucessão (legítima e testamentária). O estudo coloca em pauta igualmente o tema da herança digital, as lacunas legais a respeito da questão e a configuração do que poderia ser abrangido neste conceito. Aborda-se, outrossim, a fórmula da ponderação, segundo as visões de Robert Alexy e de Mart Susi, para alcançar uma solução proporcional à discussão entre princípios aparentemente conflitantes. Na segunda parte da pesquisa, é realizada a aplicação prática dos dogmas expostos, a partir de um estudo de caso envolvendo o MMORPG Tibia. São abordados aspectos como o interesse econômico possivelmente existente nas pertenças adquiridas dentro do jogo (*Tibia Coins*), bem como a possibilidade de que o patrimônio seja transmitido aos sucessores do jogador, por meio de testamento digital ou de solução equivalente.

**Palavras-chave:** herança digital; Tibia; MMORPG; princípio da *saisine*; sucessão

## ABSTRACT

The present work deals with the debate about the transmissibility of the heritage built in games of the MMORPG genre, here called online games. The topics discussed go through the analysis of the contractual category in which the Terms of Use offered by the developer of virtual platforms are fit, addressing the limits of the adhesion contract, the issue of ownership, as well as the forms of succession (legitimate and testamentary). The study also focuses on the topic of digital inheritance, the legal gaps regarding this issue, and the configuration of what could be covered in this concept. Also, it is discussed according to the visions of Robert Alexy and Mart Susi, a reachable and a proportional solution to the discussion between apparently conflicting principles. In the second part of the research, the practical application of the exposed dogmas is performed, starting with a case study involving the MMORPG Tibia. Aspects such as economic interest, possibly existing in the belongings acquired in-game (Tibia Coins) are addressed, as well as the possibility that the heritage could be transmitted to the player's successors, by means of a digital will or equivalent solution.

**Keywords:** digital heritage; Tibia; MMORPG; principle of *saisine*; succession

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

Art. – Artigo

BGH – *Bundesgerichtshof*

CCB – Código Civil Brasileiro

CJF – Conselho da Justiça Federal

IBF – *Internet Balancing Formula*

LGPD – Lei Geral de Proteção de Dados

MMORPG – *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*

PL – Projeto de Lei

RUFADAA – *Revised Uniform Fiduciary Access to Digital Access Act*

TC – *Tibia Coin*

ULC – *Uniform Law Commission*

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>8</b>
<b>PARTE I – QUESTÕES DOGMÁTICAS .....</b>	<b>11</b>
<b>CAPÍTULO 1 – QUESTÕES CONTRATUAIS E INFORMATIVAS.....</b>	<b>11</b>
1.1 ASPECTOS GERAIS DOS CONTRATOS.....	11
1.2 PERTENÇAS .....	16
1.3 A LEI GERAL DE PROTEÇÃO DE DADOS (LGPD) E O MARCO CIVIL DA INTERNET .....	19
<b>CAPÍTULO 2 - QUESTÕES SUCESSÓRIAS.....</b>	<b>25</b>
2.1 SUCESSÃO LEGÍTIMA .....	25
2.2 SUCESSÃO TESTAMENTÁRIA.....	29
2.3 HERANÇA DIGITAL .....	35
2.4 PRECEDENTES.....	38
<b>PARTE II - APLICAÇÃO PRÁTICA .....</b>	<b>41</b>
<b>CAPÍTULO 1 - REGRAS DO JOGO E REFLEXOS CONTRATUAIS .....</b>	<b>41</b>
<b>CAPÍTULO 2 - ESTUDO DE CASO.....</b>	<b>53</b>
<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>63</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>65</b>
<b>ANEXO 1 - FORMULÁRIO DE PESQUISA APLICADO AOS JOGADORES DO TIBIA .....</b>	<b>71</b>
<b>ANEXO 2 - CONVERSA NO WHATSAPP COM REVENDEDOR DE <i>TIBIA COINS</i></b>	<b>78</b>
<b>ANEXO 3 - E-MAILS TROCADOS COM A EMPRESA CIPSOFT GMBH .....</b>	<b>79</b>

## INTRODUÇÃO

No presente trabalho, será analisada a possibilidade de sucessão do patrimônio construído em jogos do gênero *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG), que aqui serão denominados apenas como jogos *online*. Trata-se de jogos de interpretação de personagens *online* e em massa para multi-jogadores. Como o próprio nome sugere, são jogos que suportam uma quantidade expressiva de jogadores simultâneos, podendo chegar à casa de milhões, propiciando um ambiente de interação de estado permanente.<sup>1</sup>

Na primeira parte da pesquisa, serão revisitados importantes conceitos da dogmática contratualista, incluindo a teoria do negócio jurídico, a fim de construir uma base sólida para a discussão que se pretende realizar, na sequência, acerca dos contratos de adesão presentes nos já definidos jogos *online*. Neste momento do trabalho, serão alvo de análise os aspectos gerais dos contratos, incluindo sua forma, classe contratual, bem como a autodeterminação da vontade. Verificar-se-á, ainda, o quesito de bilateralidade contratual. Outrossim, serão apreciadas as noções de pertencas: os bens acessórios ao contrato, autônomos e independentes, que não se sujeitam aos limites impostos ao negócio jurídico e que podem alcançar dimensões não alcançadas pelos bens principais.

Na sequência, ainda na primeira parte da pesquisa, será esmiuçada a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), em análise especialmente voltada à autodeterminação informativa e às questões de proteção e de intimidade do indivíduo falecido. Prosseguindo nessa linha, o trabalho abordará aspectos das sucessões legítima e testamentária voltados para uma ótica digital, ou seja, no âmbito da vida de um indivíduo que constrói um patrimônio eletrônico. Ainda nesse tópico, serão destrinchados os dispositivos do Código Civil Brasileiro que atualmente dispõem sobre tais matérias, incluindo o princípio da Saisine.

Em seguida, será explorado o tema da herança digital, perpassando pela breve apreciação de projetos de lei existentes nesse sentido, pelas disposições contidas no Marco Civil da Internet e pelas reflexões acerca do que poderia ser abarcado pela herança digital, incluindo breve consideração sobre casos já ocorridos e julgados na alta corte infraconstitucional alemã (*Bundesgerichtshof*). Já o último tópico da primeira parte do trabalho será dedicado ao exame dos julgados acerca do tema, incluindo precedentes provenientes de outros países, o que

---

<sup>1</sup> FENG, Wu-Chang. BRANDT, David. SAHAN, Debanjan. **A long-term study of a popular MMORPG**. Disponível em <<https://dl.acm.org/doi/epdf/10.1145/1326257.1326261>>. Acesso em 17 Set. 2022.

permitirá uma conclusão mais robusta sobre a questão da sucessão do patrimônio construído em jogos *online*, evidentemente valorando-se os fundamentos utilizados em cada Corte.

A segunda parte da pesquisa, por sua vez, será ofertada à aplicação prática das análises elaboradas na parte um. Neste momento do trabalho, o enfoque repousará no jogo *online* desenvolvido pela empresa Cipsoft GmbH, de origem alemã, Tibia, cujas regras e reflexos contratuais serão pormenorizadamente apreciados, sendo este o estudo de caso proposto.

Serão abordadas questões relativas ao interesse patrimonial havido no jogo, cuja existência, se verificada, legitimará a pretensão sucessória dos herdeiros de um jogador falecido. A partir deste ponto, a totalidade dos debates travados na parte um encontrará subsídio fático para aplicação. É dizer que o caso será subsumido às normas - existentes ou não - já discutidas naquele primeiro momento.

O principal intuito da pesquisa repousa na verificação da existência ou não de relevância patrimonial nos denominados bens digitais. No presente estudo, serão abordados aqueles construídos dentro de jogos do tipo MMORPG, bem como sua transmissão quando da sucessão *causa mortis*.

Vale lembrar que, no contexto atual, todas as dimensões da internet estão - efetiva ou potencialmente - monetizadas. Os bens digitais já transcendem a esfera virtual, tornando-se bens com real valor econômico e, muitas vezes, com liquidez aparente. É dizer que não se trata de liquidez hipotética, mas sim concreta, uma vez que os bens virtuais já são deveras comercializados em moeda corrente. Ao mesmo tempo, o contraste verificado é sustentado pela inexistência de uma clareza na forma de resguardá-los e tutelá-los. Essa lacuna atinge igualmente a pretensão de que esses bens integrem a herança após a morte do titular.

Exemplo disso são as contas do *YouTube*, monetizadas a partir de um determinado número de acessos aos vídeos. Supondo-se que o titular da conta venha a óbito, quem o *YouTube* remuneraria? O interesse patrimonial leva a um inarredável valor econômico, que passa a agregar o bem.

Da mesma maneira, os jogos *online* podem permitir que um patrimônio seja construído virtualmente. Os jogadores, muitas vezes, após a criação de uma conta, se dedicam a ela por anos a fio, comprando itens e serviços oferecidos pela plataforma do jogo, agregando ao perfil do jogador, em tese, valor econômico. Surge desse cenário o interesse patrimonial dos bens digitais vinculados aos jogos *online*, objeto desta pesquisa.

As questões debatidas no presente estudo, a princípio, não possuem legislação de subsunção, o que será destrinchado a fundo. A matéria não se encontra tutelada pelo Código Civil de 2002, ao passo que o Marco Civil da Internet, datado de 2014, e a Lei Geral de Proteção

de Dados (LGPD), de 2018, tampouco abrangem a sucessão de bens digitais. Em contrapartida, os jogos *online* passaram a ser difundidos nos anos noventa, o que indica, ainda em um primeiro momento, uma aparente lacuna entre a legislação existente e os fatos (potencialmente) jurídicos.

Denota-se, desta breve introdução, que a pesquisa realizada encontra razão de ser na existência de evidente controvérsia a respeito das matérias postas em debate, de sua atualidade e das supostas lacunas legislativas aparentemente vislumbradas.

## PARTE I – QUESTÕES DOGMÁTICAS

### CAPÍTULO 1 – QUESTÕES CONTRATUAIS E INFORMATIVAS

#### 1.1 ASPECTOS GERAIS DOS CONTRATOS

Neste capítulo, serão examinados os aspectos gerais dos contratos propostos pelas empresas de jogos *online* quando da criação de uma conta para se jogar. Realizar-se-á neste momento do estudo a contextualização acerca da classe do contrato, suas implicações, suas delimitações e seus desdobramentos.

Via de regra, para que um contrato seja válido, prepondera o princípio da forma livre<sup>2</sup>, ou seja, inexistente forma pré-definida de celebração. Algumas classes contratuais, entretanto, exigem formas específicas: são os chamados contratos formais ou solenes, exceções à regra geral.<sup>3 4</sup> Tal é a previsão contida no art. 107 do CCB<sup>5</sup>, o qual garante que a validade da declaração de vontade independente de forma especial, exceto quando houver exigência legal para tanto. Em que pese não haja essa exigência, a maioria dos contratos hoje em dia é realizada de maneira escrita, especialmente para servir como prova de que o instrumento existe e produz efeitos.<sup>6</sup>

Importa destacar que o acordo de vontades celebrado entre jogador e empresa, por meio dos termos de uso, é tipicamente eletrônico, ou seja, é um contrato celebrado e executado por via eletrônica, inexistindo qualquer outra esfera necessária à sua consecução. Pode também ser denominado como contrato informático, como contrato virtual ou, ainda, como contrato artificial-cibernético.<sup>7</sup>

Os termos de uso dos jogos *online* são traduzidos em um típico contrato de adesão, no qual uma das partes estabelece a maioria, senão a totalidade, das cláusulas, enquanto a outra parte se limita, na maioria das vezes, a aceitá-las, ou seja, a aderir ao contrato.<sup>8</sup> Nesta classe contratual, pouco se verifica a negociação efetiva ou a comunicação entre as partes, o que pode

---

<sup>2</sup> GOMES, Orlando. **Contratos**. 27. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2019. p. 51.

<sup>3</sup> LOTUFO, Renan. NANNI, Giovanni Ettore. **Teoria Geral dos Contratos**. São Paulo: Atlas, 2011. p. 213-214.

<sup>4</sup> GOMES, Orlando. **Contratos**. 27. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2019. p. 75-76.

<sup>5</sup> BRASIL. Lei nº 10.406/2002. **Código Civil de 2002**. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/110406compilada.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm)>. Acesso em 07 Set. 2022.

<sup>6</sup> GOMES, Orlando. **Contratos**. 27. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2019. p. 51-52.

<sup>7</sup> JÚNIOR, Eurípedes Brito Cunha. Os contratos eletrônicos e o novo Código Civil. **Revista CEJ**, Brasília. n.19, p. 62-77, out./10.2002.

<sup>8</sup> GOMES, Orlando. **Contratos**. 27. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2019. p. 107.

tornar o contrato, de alguma forma, injusto.<sup>9</sup> A esse respeito, brilhantemente afirma Orlando Gomes:

A expressão *contrato de adesão* tem sentido mais estreito, sendo empregada para designar a predeterminação *unilateral* do conteúdo de contratos similares, neles insertas as cláusulas uniformes, que não podem ser rejeitadas. Outros lhe atribuem significado ainda mais restrito, reservando-a para as relações jurídicas nas quais há imposição de cláusulas atentatórias do equilíbrio normal do contrato, por uma das partes.<sup>10</sup>

O contrato de adesão também é caracterizado pela uniformidade e pela abstratividade das cláusulas pré-constituídas de maneira unilateral. Ou seja, no caso dos jogos *online*, as empresas responsáveis farão o mesmo contrato para todos os jogadores, sem qualquer distinção e sem atentar para situações específicas: é esse critério de uniformidade e de abstratividade que se verificará em exemplos concretos como estes. Orlando Gomes ainda menciona como expressão diretamente vinculada aos contratos de adesão que esses se caracterizam como moeda corrente na vida moderna.<sup>11</sup>

Interessa pontuar, nesse sentido, a hipótese expressamente prevista pelo Código Civil, em seu artigo 424, que dispõe em relação aos contratos de adesão serem “nulas as cláusulas que estipulem a renúncia antecipada do aderente a direito resultante da natureza do negócio”.<sup>12</sup> Portanto, em relação à renúncia antecipada do aderente (jogador) aos direitos dos sucessores de acesso à sua conta após seu falecimento - incluindo possível patrimônio que dela venha resultar - poderia, no escopo da disposição normativa, ser considerada nula.

Esse tipo de contrato ocorre predominantemente em relações de consumo, a exemplo de contratação de internet, de planos de televisão a cabo ou de telefonia celular, dentre outros. O contrato de adesão é também a modalidade mais comum de pactuação nos ambientes virtuais, dada sua logística, uma vez que as partes, fisicamente distantes e tecnicamente incomunicáveis, desejam estabelecer uma relação contratual imediata.

Isso se verifica desde a criação de um endereço de e-mail, perpassando pela criação de um perfil em rede social, até a criação de uma conta em jogos *online*. Tal é o caso do jogo Tibia, que será objeto do estudo de caso.

---

<sup>9</sup> GOMES, Orlando. **Contratos**. 27. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2019. p. 108.

<sup>10</sup> GOMES, Orlando. **Contratos**. 27. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2019. p. 109.

<sup>11</sup> GOMES, Orlando. **Contratos**. 27. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2019. p. 110.

<sup>12</sup> BRASIL. Lei nº 10.406/2002. **Código Civil de 2002**. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/110406compilada.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm)>. Acesso em 07 Set. 2022.

Ao se criar uma conta em uma plataforma de jogo *online*, o mais comum é que o usuário tenha duas opções: a de aceitar e a de não aceitar as cláusulas propostas. É a razão pela qual esse exemplo atrai perfeitamente a definição de um contrato de adesão.<sup>13</sup> O usuário não possui a opção de negociar qualquer cláusula proposta pela empresa, e, caso não concorde com uma das cláusulas propostas, sua única opção é não concluir o negócio. Assim, não poderá jogar, pois lhe será impossível criar uma conta para tanto.

Para alguns autores, o contrato de adesão seria uma fonte de vontade unilateral, no sentido de que apenas a parte que elaborou o contrato participa efetivamente do negócio jurídico. Um dos principais críticos dessa classe contratual é Saleilles, que afirmava que o contrato de adesão não possui em si a natureza de um contrato.<sup>14</sup> Contudo, é inegável que o aderente, ao realizar o ato de aceitação das cláusulas contidas no instrumento, também passa a expressar sua vontade, positiva ou negativa, verificando-se a partir de tal ação o aspecto da bilateralidade necessário a todos os contratos.<sup>15</sup>

A discussão acerca da unilateralidade ou da bilateralidade do contrato de adesão existe, em realidade, desde a definição das características dos contratos em geral, não sendo assim exclusiva a esse tipo de negócio. Ocorre que, para se falar em unilateralidade ou bilateralidade do contrato como atributo em si, é necessário que se diferencie o ato da obrigação que o contrato prevê ou gera, do ato do consentimento, sendo este último sempre bilateral. Assim, o que se pode verificar em termos de definição, em tese, é que o contrato de adesão é bilateral, ou seja, sinalagmático, uma vez que constitui obrigações correlatas entre as partes.<sup>16</sup>

Conforme esclareceu Emílio Betti, os negócios bilaterais são aqueles em que os indivíduos agem de acordo com legitimações diferentes aos interesses em jogo, sendo estes os denominados negócios jurídicos subjetivamente complexos.<sup>17</sup>

Em alguns casos de contrato de adesão referentes a jogos *online*, as empresas afirmam vender ou conceder tão somente licenças para que o jogador utilize a plataforma online, ou seja, a conta do jogador permanece pertencente à empresa, e não ao usuário. Nessa ótica, o usuário possui apenas uma concessão temporária para utilizar a plataforma, com o objetivo de jogar.

É este o caso, como se verá mais à frente, da empresa Cipsoft GmbH, desenvolvedora do jogo Tibia, bem como de outras empresas vinculadas a jogos *online*. Portanto, verifica-se

---

<sup>13</sup> GOMES, Orlando. *Contratos*. 27.ed. Rio de Janeiro: Forense, 2019. p. 107.

<sup>14</sup> GOMES, Orlando. *Contratos*. 27.ed. Rio de Janeiro: Forense, 2019. p. 120.

<sup>15</sup> GOMES, Orlando. *Contratos*. 27.ed. Rio de Janeiro: Forense, 2019. p. 113-114.

<sup>16</sup> GOMES, Orlando. *Contratos*. 27.ed. Rio de Janeiro: Forense, 2019. p. 70-71.

<sup>17</sup> BETTI, Emílio. **Teoria Geral do Negócio Jurídico**. Tradução Ricardo Rodrigues Gama. Tomo II. Campinas: LZN Editora, 2003. p. 143-144.

que a prática não é tão incomum, havendo casos conhecidos de desdobramentos judiciais a respeito do tema, os quais serão esmiuçados quando do estudo dos casos concretos. Isso é verificado também em outras áreas digitais, a exemplo da empresa Amazon.<sup>18</sup>

Uma das críticas à questão da licença é o fato de que o jogador, no curso da utilização da plataforma, constitui patrimônio material real, isto é, compra itens relacionados ao jogo, em moeda corrente, que agregam valor econômico à sua conta. No sentir de Beviláqua, o patrimônio é composto pelo conjunto de relações jurídicas apreciáveis economicamente, composto tanto pelos bens quanto pelos passivos de um indivíduo, assim não são incluídos no patrimônio os direitos relativos à própria pessoa, os direitos de família e os direitos civis públicos. Outrossim, incluem-se no patrimônio a posse, os direitos reais, os intelectuais, os obrigacionais, as relações econômicas do direito de família e as ações oriundas desses direitos.<sup>19</sup> Já Venosa completa que patrimônio transmissível é composto tanto por bens materiais como imateriais, mas sempre avaliáveis economicamente.<sup>20</sup>

Portanto, coloca-se aqui a possível existência de controvérsia, em âmbito jurídico, acerca da concessão, pela empresa, de licença temporária ao usuário para que este utilize a plataforma. A tônica da discussão estabelecida é específica às questões sucessórias que surgem com o óbito do titular do contrato de adesão. A questão é se a empresa pode ou não, sob o olhar normativo, instituir a figura do licenciamento nos casos em que se verifica a existência de um real patrimônio do usuário dentro da plataforma. Isso será melhor analisado quando do exame pormenorizado das decisões judiciais já existentes nessa seara.

Outra cláusula comum nos contratos de jogos *online* é a de que a conta só pode ser utilizada pelo jogador que a criou. É o que ocorre igualmente em outras áreas digitais, como no caso da conta do *YouTube*, a respeito da qual afirma Laura Marques Gonçalves “Ainda que o criador da conta adquira sua titularidade no *YouTube*, a transmissão do perfil a outrem não lhe é autorizada, em regra, pois a disposição da conta não se operacionaliza com o acesso à plataforma”.<sup>21</sup>

Nesse sentido, passa-se a observar, no meio digital, uma nova relação entre o direito de utilização e o usuário: a de que o usuário não possui mais o direito de dispor do bem enquanto

---

<sup>18</sup> SARLET, Gabrielle. Notas Sobre a Identidade Digital e o Problema da Herança Digital: Uma Análise Jurídica Acerca dos Limites da Proteção Póstuma dos Direitos da Personalidade na Internet no Ordenamento Jurídico. **Revista de Direito Civil Contemporâneo**. Vol. 17/2018. p. 33-59. Out-Dez. 2018.

<sup>19</sup> BEVILÁQUA, Clóvis. **Teoria Geral do Direito Civil**. Campinas: Red Livros, 2021. p. 236-239.

<sup>20</sup> VENOSA, Sílvio de Salvo. **Direito Civil/Direito das Sucessões**. São Paulo: Atlas, 2014. p. 7.

<sup>21</sup> GONÇALVES, Laura Marques. **Transmissão pós-mortem de patrimônio digital: em defesa da ampla sucessão**. Belo Horizonte: UFMG, 2021. Disponível em <<https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/41742>>. Acesso em 08 Set. 2022.

propriedade exclusiva, mas, unicamente, de acessá-lo. Considerando que a conta em um jogo *online* é um patrimônio pessoal, caberia ao jogador dispor ou não dele. Ao menos é o que se poderia imaginar de acordo com os conceitos tradicionais de propriedade de bens materiais.<sup>22</sup>

Cabe aqui trazer mais uma questão controversa. De acordo com Tiago de Souza Lima Gomes, autor de dissertação de mestrado acerca de determinados jogos *online*, 19% dos jogadores possuem menos de quinze anos<sup>23</sup>, dado este que cria um alerta diante da incapacidade absoluta nessa faixa etária para qualquer pactuação. Isto porque, nos termos do art. 3º do CCB<sup>24</sup>, são absolutamente incapazes de exercer os atos da vida civil os menores de dezesseis anos.

A respeito disso, a cláusula constante nos termos de uso do jogo Tibia, por exemplo, assim dispõe “By creating an account or downloading the client software you accept the terms and conditions below and state that you are of full legal age in your country or have the permission of your parents to play this game”.<sup>25</sup> Ou seja, o contrato de adesão proposto pela Cipsoft GmbH implica o aceite de que o usuário tenha idade mínima para contratar ou possua a permissão parental para tanto. Contudo, inexistente qualquer controle efetivo sobre isso, ainda que se possa invocar o princípio da boa-fé contratual, visto que este não obriga os incapazes para atos da vida civil.

Poder-se-ia, assim, cogitar a nulidade de contrato assinado por absolutamente incapaz? De acordo com Nanni<sup>26</sup>, via de regra, a resposta a tal questionamento seria positiva. Entretanto, para os contratos eletrônicos, pondera o jurista que a reflexão não é tão simples. A seu ver, existem dois elementos necessários ao embasamento da conclusão nestes casos, quais sejam, “(a) teria a capacidade um novo parâmetro no ambiente da Internet? (b) a nulidade absoluta poderia gerar efeitos de um negócio jurídico válido?”.<sup>27</sup> Conclui que inexistente fundamento jurídico para que a capacidade seja definida de maneira distinta no mundo virtual. Quanto ao segundo elemento, por sua vez, afirma que o negócio realizado por indivíduo incapaz seria efetivamente nulo, mas produziria efeitos jurídicos válidos. Afirma, ainda, que a alegação de

---

<sup>22</sup> BORGES, Roxana Cardoso Brasileiro. DANTAS, Renata Marques Lima. Direito das sucessões e a proteção dos vulneráveis econômicos. **Revista Brasileira de Direito Civil**, [S. l.], v. 11, n. 01, 2017. Disponível em: <<https://rbdeivil.ibdcivil.org.br/rbdc/article/view/9>>. Acesso em 8 set. 2022.

<sup>23</sup> GOMES, Tiago de Souza Lima. **O Potencial Educativo dos Massively Multiplayer Online Games**: um estudo exploratório sobre os jogos Ikariam, OGame, Gladius e Metin2 e seus jogadores. Braga: Universidade do Minho, 2009. Disponível em <<https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/11343/1/tese.pdf>>. Acesso em 17 Set. 2022.

<sup>24</sup> BRASIL. Lei nº 10.406/2002. **Código Civil de 2002**. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/110406compilada.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm)>. Acesso em 17 Set. 2022.

<sup>25</sup> CIPSOFT GMBH. Tibia. Copyright 1996-2022. **Legal Documents**. Disponível em <<https://www.tibia.com/support/?subtopic=legaldocuments&page=agreement>>. Acesso em 17 Set. 2022.

<sup>26</sup> LOTUFO, Renan. NANNI, Giovanni Ettore. **Teoria Geral dos Contratos**. São Paulo: Atlas, 2011. p. 348-350.

<sup>27</sup> LOTUFO, Renan. NANNI, Giovanni Ettore. **Teoria Geral dos Contratos**. São Paulo: Atlas, 2011. p. 348-350.

nulidade por uma das partes seria contrária ao princípio da boa-fé, visto que configuraria má-fé a pretensão de nulidade do contrato pelo representante legal do incapaz.<sup>28</sup>

## 1.2 PERTENÇAS

O vínculo existente entre os bens pode ser dissociado entre bem principal e bem acessório. Conforme reflexão de Vera Maria Jacob de Fradera, o bem principal é independente, existindo por si próprio, já o bem acessório nasce dependente do bem principal. Nos dizeres da jurista “Se nos detivermos a observar os diversos graus de vinculação entre as coisas, concluiremos que nas coisas existem partes integrantes essenciais e partes integrantes não essenciais”.<sup>29</sup> Assim, é próprio afirmar que as partes integrantes não essenciais podem ser separadas da coisa principal “sem prejuízo para a sua existência”.<sup>30</sup>

Pontes de Miranda, por sua vez, conclui que “pertença não é parte integrante, nem essencial, nem não-essencial”. O jurista assevera que o vínculo entre a pertença e a coisa principal é o fim econômico, afirmando, ainda, que “a pertença é coisa ajudante”.<sup>31</sup>

As pertenças estão dispostas nos artigos 93 e 94 do CCB<sup>32</sup>. O art. 93 deste diploma legal afirma que as pertenças são os bens que, não constituindo partes integrantes, são destinados ao uso, ao serviço ou aformoseamento de outro. Conforme delimita Fradera, “A pertença constitui, pois, coisa acessória, parte integrante não essencial, cuja finalidade é conservar a coisa principal, ou garanti-la ou ainda facilitar-lhe o uso”.<sup>33</sup> Nesse sentido, a pertença não é considerada parte da coisa principal, sendo fisicamente independente desta. Já Pontes de Miranda afirma que “a pertença, móvel ou imóvel, mantém a sua independência individual

---

<sup>28</sup> MIRANDA, Pontes de. **Tratado de Direito Privado**. Parte Geral. Tomo II. Bens e Fatos Jurídicos. Atualizado por Ovídio Rocha Barros Sandoval. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2012. p. 179.

<sup>29</sup> FRADERA, Vera Maria Jacob de. Pertenças. In: **Revista Jurídica**: Órgão Nacional de Doutrina, Jurisprudência, Legislação e Crítica Judiciária. Ano XXXV, n. 126, abril de 1988. Porto Alegre: Revista Jurídica Editora LTDA, 1988. p. 23-30.

<sup>30</sup> FRADERA, Vera Maria Jacob de. Pertenças. In: **Revista Jurídica**: Órgão Nacional de Doutrina, Jurisprudência, Legislação e Crítica Judiciária. Ano XXXV, n. 126, abril de 1988. Porto Alegre: Revista Jurídica Editora LTDA, 1988. p. 23-30.

<sup>31</sup> MIRANDA, Pontes de. **Tratado de Direito Privado**. Parte Geral. Tomo II. Bens e Fatos Jurídicos. Atualizado por Ovídio Rocha Barros Sandoval. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2012. p. 175.

<sup>32</sup> BRASIL. Lei nº 10.406/2002. **Código Civil de 2002**. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/110406compilada.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm)>. Acesso em 19 Set. 2022.

<sup>33</sup> FRADERA, Vera Maria Jacob de. Pertenças. In: **Revista Jurídica**: Órgão Nacional de Doutrina, Jurisprudência, Legislação e Crítica Judiciária. Ano XXXV, n. 126, abril de 1988. Porto Alegre: Revista Jurídica Editora LTDA, 1988. p. 23-30.

como coisa, posto que ajude à coisa principal, entrando de algum modo no lugar que essa ocupa no espaço geográfico-econômico”.<sup>34</sup>

O art. 94 define que os negócios jurídicos que dizem respeito ao bem principal não abrangem as pertenças. Assim, desde já, é importante que se faça a distinção entre o objeto principal do contrato e as pertenças que dele podem resultar. Dentre os elementos objetivos que caracterizam um bem como pertença, está presente a distinção física e econômica entre este e a coisa principal. Logo, a pertença deve servir ao fim econômico da coisa principal. Dentre os elementos subjetivos para tal caracterização, menciona-se o ato de afetação, consistente em “um vínculo jurídico estabelecido pelo titular da coisa principal em virtude do qual coloca a outra coisa em relação de subordinação com a primeira; esse vínculo tem por fim servir ao fim econômico da coisa principal”.<sup>35</sup>

Consoante já esclarecido no item 1.1 deste estudo, trata-se aqui de um contrato de adesão que, na maioria das vezes, é simplesmente publicado sobre a denominação de “termos de uso”. O objeto principal deste contrato é, indubitavelmente, a constituição do meio para acessar a plataforma do servidor que abriga o jogo *online*. O usuário, após a criação do perfil ou da conta, pode assim acessar livremente a integralidade dos serviços propostos pela empresa de jogos. Caso não queira, não há nada que o obrigue a constituir patrimônio econômico dentro do jogo. Portanto, o contrato assinado dispõe essencialmente sobre as regras a serem observadas para o desenvolvimento do jogo e o respeito às práticas de não ofender, não incitar ódio, dentre outras relativas à boa convivência.

Nesse sentido, o jogador pode optar por constituir ou não patrimônio econômico dentro do jogo, é o que se define como pertença no caso em estudo. Mais especificamente, o que se entende como pertença no caso dos jogos *online* - em especial no jogo Tibia - é o desenvolvimento de personagens a partir de injeções de tempo e de moeda corrente, cumulativamente ou não. Outrossim, também se caracteriza como pertença as moedas do referido jogo, compradas através de moeda corrente. Outras podem ser também as pertenças, como acessórios, bilhetes para ambientes *premium*, etc. Pontes de Miranda brilhantemente sinalizou que “a pertinencialidade nasce de ato-fato jurídico, que é o ato de submeter a coisa ao

---

<sup>34</sup> MIRANDA, Pontes de. **Tratado de Direito Privado**. Parte Geral. Tomo II. Bens e Fatos Jurídicos. Atualizado por Ovídio Rocha Barros Sandoval. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2012. p. 179.

<sup>35</sup> FRADERA, Vera Maria Jacob de. Pertenças. In: **Revista Jurídica**: Órgão Nacional de Doutrina, Jurisprudência, Legislação e Crítica Judiciária. Ano XXXV, n. 126, abril de 1988. Porto Alegre: Revista Jurídica Editora LTDA, 1988. p. 23-30.

serviço de outra, ao *perpetuus usus*".<sup>36</sup> Em igual sentido, esclarece Vera Fradero que as pertenças podem ser objeto de atos e relações jurídicas próprias.<sup>37</sup>

Nos dizeres de Maria Helena Diniz, os bens "Apesar de acessórios, conservam sua individualidade e autonomia, tendo apenas com o principal uma subordinação econômico-jurídica, pois, sem haver qualquer incorporação, vinculam-se ao principal para que este atinja suas finalidades".<sup>38</sup> É dizer que as pertenças, na qualidade de bens acessórios, possuem autonomia em relação ao contrato assinado, inexistindo subordinação das primeiras ao negócio jurídico em si.

Assim, as pertenças originadas do jogo não estão subordinadas às limitações impostas no contrato, que prevê a impossibilidade de transferência da conta, mas não poderia prever a impossibilidade de transferência dos bens acessórios. A respeito do poder de disposição e pertinencialidade, sinala Pontes de Miranda que:

O ato de pertinencialização independe do poder de dispor da coisa ainda a ser pertença, inclusive do poder de representação. Pratica-o o locatário da coisa a ser pertença, ou o usufrutuário, ou o usuário, ou o que tem direito sobre ela, o administrador dos bens conjugais, o gerente, o herdeiro, o simples possuidor, um dos condôminos, etc. Apenas se exige que aquele que pertinencializa tenha o poder fático de dispor das duas coisas. Não é preciso que seja dono da coisa principal, nem, sequer, que a possua como sua (...): basta que, podendo dispor, de fato, da coisa, possa ajudá-la, em sua finalidade econômica, ou social, com a coisa a ser pertença (...), de modo permanente. Nem é preciso que seja dono da coisa a ser pertença (...); nem mesmo possuidor em nome próprio (...).<sup>39</sup>

O caso concreto a ser estudado na segunda parte do presente trabalho é ainda mais expresso em relação a essa diferenciação, na medida em que a própria empresa permite a efetiva transferência de moedas e a venda de personagens dentro de dinâmicas desenvolvidas pelo próprio servidor do jogo. Ou seja, no caso do jogo Tibia, o próprio desenvolvedor optou por criar o chamado "Char Bazaar"<sup>40</sup>, que possibilita aos jogadores a realização de compra e venda, por meio de um sistema de leilão, dos mais variados personagens, mais ou menos desenvolvidos, sem limitação de preços.

<sup>36</sup> MIRANDA, Pontes de. **Tratado de Direito Privado**. Parte Geral. Tomo II. Bens e Fatos Jurídicos. Atualizado por Ovídio Rocha Barros Sandoval. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2012. p. 183.

<sup>37</sup> FRADERA, Vera Maria Jacob de. Pertenças. In: **Revista Jurídica**: Órgão Nacional de Doutrina, Jurisprudência, Legislação e Crítica Judiciária. Ano XXXV, n. 126, abril de 1988. Porto Alegre: Revista Jurídica Editora LTDA, 1988. p. 23-30.

<sup>38</sup> DINIZ, Maria Helena. **Código Civil Anotado**. 9ª ed. São Paulo: Saraiva, 2003. p. 106/107.

<sup>39</sup> MIRANDA, Pontes de. **Tratado de Direito Privado**. Parte Geral. Tomo II. Bens e Fatos Jurídicos. Atualizado por Ovídio Rocha Barros Sandoval. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2012. p. 185.

<sup>40</sup> Cipsoft GmbH. Tibia. Copyright 1996-2022. **Current Auctions**. Disponível em <<https://www.tibia.com/charactertrade/?subtopic=currentcharactertrades>>. Acesso em 19 Set. 2022.

No “Char Bazaar”, a moeda utilizada na realização do comércio é a denominada *Tibia Coin*, que é majoritariamente adquirida pelos jogadores através de compra em moeda corrente, o que lhe agrega verdadeiro valor econômico, justificando a formação de patrimônio dentro do jogo. O raciocínio aqui introduzido será exaurido quando do estudo de caso realizado na segunda parte do presente trabalho.

### 1.3 A LEI GERAL DE PROTEÇÃO DE DADOS (LGPD) E O MARCO CIVIL DA INTERNET

Considerando que o presente trabalho trata de jogos *online*, é de extrema importância que a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) seja suscitada. A preocupação central da referida lei é, sem dúvida, proteger as informações dos indivíduos, como se verifica de suas disposições preliminares:

Art. 1º Esta Lei dispõe sobre o tratamento de dados pessoais, inclusive nos meios digitais, por pessoa natural ou por pessoa jurídica de direito público ou privado, com o objetivo de proteger os direitos fundamentais de liberdade e de privacidade e o livre desenvolvimento da personalidade da pessoa natural.

Parágrafo único. As normas gerais contidas nesta Lei são de interesse nacional e devem ser observadas pela União, Estados, Distrito Federal e Municípios.

Art. 2º A disciplina da proteção de dados pessoais tem como fundamentos:

I - o respeito à privacidade;

II - a autodeterminação informativa;

III - a liberdade de expressão, de informação, de comunicação e de opinião;

IV - a inviolabilidade da intimidade, da honra e da imagem;

V - o desenvolvimento econômico e tecnológico e a inovação;

VI - a livre iniciativa, a livre concorrência e a defesa do consumidor; e

VII - os direitos humanos, o livre desenvolvimento da personalidade, a dignidade e o exercício da cidadania pelas pessoas naturais.<sup>41</sup>

Como se verifica nos incisos do art. 2º da LGPD, são elencados como disciplina da proteção de dados pessoais diversos princípios tutelados pela própria Constituição Federal, quais sejam: a inviolabilidade da intimidade, da honra e da imagem (inciso IV), tutelado pelo art. 5º, X, da Constituição Federal; os direitos humanos, o livre desenvolvimento da personalidade, a dignidade e o exercício da cidadania pelas pessoas naturais (inciso VII), garantidos pelo art. 1º, III, da Carta Magna da Nação.<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup> BRASIL. **Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD)**. Lei nº 13.709/2018. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2018/lei/113709.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/113709.htm)>. Acesso em 07 Set. 2022.

<sup>42</sup> BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicaocompilado.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm)>. Acesso em 07 Set. 2022.

Constata-se, portanto, que a LGPD efetivamente reforça a tutela constitucional a princípios fundamentais do direito brasileiro quando, não se limitando a apenas mencioná-los, elenca-os, um a um, de maneira direta, sendo evidente a vontade do legislador de estabelecer relação direta com a norma máxima.

Nesse sentido, há alguns anos já se aguardava a criação de legislação específica sobre o assunto. A vacância normativa, em um contexto no qual a internet e a circulação de dados pessoais já predominavam nas relações sociais, exigia atividade legislativa acerca da matéria. Quanto a isso, ressalta-se importante análise feita por Gabrielle Sarlet:

A proteção de dados é, em síntese, a proteção da pessoa humana em sua versão atualizada às demandas da contemporaneidade, mormente quanto ao resguardo do livre desenvolvimento de sua personalidade mediante a garantia da sua autodeterminação informacional e incluindo necessariamente a proteção post mortem. Uma das principais consequências dessa nova dimensão cultural é a produção de um patrimônio digital.<sup>43</sup>

Conforme abordado por Sarlet, a LGPD inova ao suscitar conceito nunca antes utilizado na legislação brasileira, qual seja, o de autodeterminação informativa. A autodeterminação informativa foi desenvolvida na doutrina e na jurisprudência alemãs, a partir de 1983, em caso sobre a Lei Federal de Recenseamento Alemã, e não se fazia presente em qualquer precedente do direito brasileiro até a edição da LGPD, conforme informa Menke.<sup>44</sup> O conceito central de autodeterminação informativa é de que o próprio indivíduo possa decidir por si mesmo sobre a divulgação e a utilização de seus dados pessoais.<sup>45</sup>

De acordo com a autodeterminação informativa, portanto, o poder de escolha acerca da divulgação e da utilização dos dados pessoais é do próprio indivíduo, razão pela qual se verifica hoje em dia, em qualquer site que armazena cookies ou que processa dados de acesso e atividade, a obrigação de inquirir o usuário acerca de sua concordância ou não quanto a tais processamentos. Conforme Tepedino e Teffé:

A identificação da privacidade como autodeterminação informativa demonstra que a liberdade, em especial nas relações existenciais, não implica ausência do direito, mas, ao contrário, pressupõe que o direito atue de maneira a proteger a parte mais vulnerável, fornecendo-lhe meios para efetivamente poder discernir, decidir e agir. O

---

<sup>43</sup> SARLET, Gabrielle. Notas Sobre a Identidade Digital e o Problema da Herança Digital: Uma Análise Jurídica Acerca dos Limites da Proteção Póstuma dos Direitos da Personalidade na Internet no Ordenamento Jurídico. **Revista de Direito Civil Contemporâneo**. Vol. 17/2018. p. 33-59. Out-Dez. 2018.

<sup>44</sup> MENKE, Fabiano. **As origens alemãs e o significado da autodeterminação informativa**. Lei Geral de Proteção de Dados: Aspectos Relevantes. Indaiatuba, São Paulo: Editora Foco, 2021. p. 14-15.

<sup>45</sup> MENKE, Fabiano. **As origens alemãs e o significado da autodeterminação informativa**. Lei Geral de Proteção de Dados: Aspectos Relevantes. Indaiatuba, São Paulo: Editora Foco, 2021. p. 15.

oferecimento aos cidadãos de instrumentos que lhes garantam assumir efetivamente controle sobre o uso e a integridade de suas informações representa garantia de liberdade e igualdade, tendo em vista o papel predominante da informação para as escolhas do ser humano.<sup>46</sup>

Nesse sentido, o que se poderia imaginar é que se o usuário tem o poder de conceder ou não acesso às suas informações de atividade enquanto navega na internet, ele também tem o poder de conceder ou não o acesso dentro de seus perfis a atividades de cunho privado, a exemplo de conversas, mensagens, comentários, dentre outros. É a razão pela qual, atualmente, as pessoas se encontram mais protegidas, tanto em vida quanto após o óbito, na medida em que a LGPD pode servir para resguardar o patrimônio personalíssimo de quem morre.

A questão ligada à proteção da intimidade do indivíduo falecido é, muitas vezes, suscitada como obstáculo que impediria o acesso ao patrimônio digital, uma vez que tal acesso poderia tornar “público” seu histórico de conversas, cartas ou conteúdos íntimos, de teor personalíssimo.<sup>47</sup> Ocorre que o conteúdo de diários físicos, cartas enviadas por correio, bilhetes em papéis, bem como objetos em si, são propriamente parte da herança, ainda que contenham informações de cunho pessoal.<sup>48</sup>

A matéria já foi, inclusive, debate perante o direito alemão, no sentido de que há uma verdadeira analogia entre o conteúdo digital e o físico.<sup>49</sup> Assim, sendo o conteúdo físico automaticamente parte da herança, por força do princípio da Saisine, disciplinado no art. 1.784 do Código Civil Brasileiro (CCB)<sup>50</sup>, independentemente de seu teor e da vontade do falecido, defende-se neste estudo que o pretenso óbice colocado quanto ao conteúdo digital não subsiste, na medida em que também integra o patrimônio do indivíduo.

Outro ponto imprescindível ao exame diz respeito à possibilidade de o próprio indivíduo determinar, ainda em vida, a exclusão definitiva de qualquer material digital, conforme previsão

---

<sup>46</sup> TEPEDINO, Gustavo. TEFÉ, Chiara Spadaccini. O consentimento na circulação de dados pessoais. **Revista Brasileira de Direito Civil**. Belo Horizonte: Fórum, 2017. Ano 04 Vol. 25 - Julho-Setembro 2020. p. 83-116.

<sup>47</sup> LEAL, Livia Teixeira. Internet e morte do usuário: a necessária superação do paradigma da herança digital. **Revista Brasileira de Direito Civil – RBDCivil**, Belo Horizonte, v. 16, p. 181-197, abr./jun. 2018. Disponível em: <<https://rbdcivil.ibdcivil.org.br/rbdc/article/view/237>>. Acesso em 08 Set. 2022.

<sup>48</sup> BRASIL, Isabela Kasper Kopittke. **Transmissibilidade de Bens Digitais de Natureza Existencial na Sucessão Causa Mortis**. (In)aplicabilidade do princípio da saisine. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2021. p. 26.

<sup>49</sup> FRITZ, Karina Nunes. A Garota de Berlim e a herança digital. In: BROCHADO TEIXEIRA, Ana Carolina e TEIXEIRA LEAL, Livia (org.), **Herança Digital: controvérsias e alternativas**, Indaiatuba, SP: Editora Foco, 2021, p. 539.

<sup>50</sup> BRASIL. Lei nº 10.406/2002. **Código Civil de 2002**. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/110406compilada.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm)>. Acesso em 07 Set. 2022.

expressa contida no art. 7º, X, da Lei 12.965/2014 (Marco Civil da Internet), dispositivo este que foi incluído na normativa pela LGPD<sup>51</sup>, que determina:

Art. 7º O acesso à internet é essencial ao exercício da cidadania, e ao usuário são assegurados os seguintes direitos:

[...]

X - exclusão definitiva dos dados pessoais que tiver fornecido a determinada aplicação de internet, a seu requerimento, ao término da relação entre as partes, ressalvadas as hipóteses de guarda obrigatória de registros previstas nesta Lei e na que dispõe sobre a proteção de dados pessoais (...).<sup>52</sup>

É dizer que, caso a transmissão de informações contidas na esfera digital contrarie a vontade do indivíduo, está em seu poder também, consoante o conceito da autodeterminação informativa, ordenar expressamente a exclusão destas. Nesse ponto, coloca-se a título de exemplo o caso em que o indivíduo vem a óbito já havendo definido expressamente sua vontade em excluir os dados pessoais fornecidos a determinada aplicação de internet, nos termos do art. 7º, X, da Lei 12.965/2014, incluída na LGPD.

A partir desta hipótese, constata-se a existência de aparente conflito entre o próprio princípio da Saisine (relativo à sucessão legítima, a qual será exaustivamente abordada no item 2.1 do segundo capítulo deste trabalho) e a autodeterminação da vontade do indivíduo. Denota-se que, por serem leis infraconstitucionais, ambas possuem base legal na mesma hierarquia da pirâmide kelseniana. Assim, o conflito não poderia ser solucionado com base na tese defendida por Kelsen, razão pela qual se afasta essa fundamentação.

No entanto, verifica-se, ao menos, duas formas de solucionar o conflito posto. A uma, existe a possibilidade, em determinadas aplicações de internet, de que a própria empresa exclua os dados personalíssimos do indivíduo que veio a óbito, sem que isso afete o patrimônio material a ser transmitido aos herdeiros. No segundo caso, considerando a impossibilidade de que se proceda da maneira prevista na primeira solução, ou seja, havendo a impossibilidade de que se excluam os dados personalíssimos, a fim de garantir a sucessão do patrimônio, a hipótese colocada no art. 7º, X, da Lei 12.965/2014, incluída na LGPD, se torna sem efeito.

Isso porque a aplicação deste último dispositivo, no segundo caso, é óbice absoluto à sucessão do patrimônio, que possui força de princípio. Já a autodeterminação informativa possui força de fundamento. Ocorre que o princípio da sucessão do patrimônio - ou Saisine -

<sup>51</sup> GRECO, Pedro Teixeira Pinos. Sucessão de Bens Digitais: Quem tem medo do novo? **Revista Síntese Direito de Família**. São Paulo: SAGE Síntese, 2019. Ano XX - nº 113 - Abr-Maio/2019. p. 9-28.

<sup>52</sup> BRASIL. Lei nº 12.965/2014. **Marco Civil da Internet**. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm)>. Acesso em 08 Set. 2022.

deriva diretamente do princípio constitucional do direito e da proteção à propriedade privada e à família. Por sua vez, o fundamento da autodeterminação informativa descende dos princípios constitucionais à intimidade e à dignidade da pessoa humana.

Não se vislumbra, portanto, outra maneira de solucionar o conflito exemplificado senão a partir do conceito de ponderação, desenvolvido por Robert Alexy e defendido por Mart Susi. Este último afirma que a fórmula da ponderação na internet (IBF) é uma maneira de elevar “os aspectos racionais e transparentes da ponderação de direitos do homem conflitantes online”.<sup>53</sup>

Tanto Alexy quanto Susi defendem que tal fórmula possui elevado interesse na solução de divergências teóricas ou práticas surgidas em esfera virtual. Susi afirma categoricamente que a ponderação se revelou “a prática discursiva dominante para reagir aos conflitos de direitos fundamentais concorrentes na dimensão digital”.<sup>54</sup> É justamente o instrumento que se vislumbraria mais apto a solucionar o exemplo de conflito proposto em relação à maneira de interpretação e subsunção das normas positivadas em casos de herança digital.

Susi afirma que “o princípio da ponderação apoia-se no entendimento que os direitos a serem ponderados são de valor igual”.<sup>55</sup> Conclui sua reflexão asseverando que a fórmula da ponderação na internet “é capaz de maximizar o elemento de transparência e minimizar o elemento de arbitrariedade na ponderação online privada. Ela é, por isso, uma ferramenta que traz ordem otimizada na dimensão online de direitos fundamentais conflitantes”.<sup>56</sup>

Assim, utilizando-se o princípio da ponderação, conforme o entendimento de Alexy e Susi (que não convergem totalmente), o exemplo de conflito colocado no presente estudo seria solucionado a partir de uma comparação entre os direitos que estariam possivelmente sendo violados em um e em outro caso, prevalecendo a resposta afirmativa à contenda aquela que resguardasse o maior número ou a maior importância de direitos.

No caso em questão, prepondera o princípio da sucessão legítima, em detrimento do fundamento da autodeterminação informativa. Isso porque na segunda hipótese, um mero inciso legal serviria a obstaculizar a totalidade de um princípio, contido em diversas normas, sendo

---

<sup>53</sup> SUSI, Mart. ALEXY, Robert. **Proporcionalidade e Internet**. Porto Alegre: Sérgio Antônio Fabris Ed., 2020. p. 37-38.

<sup>54</sup> SUSI, Mart. ALEXY, Robert. **Proporcionalidade e Internet**. Porto Alegre: Sérgio Antônio Fabris Ed., 2020. p. 37-38.

<sup>55</sup> SUSI, Mart. ALEXY, Robert. **Proporcionalidade e Internet**. Porto Alegre: Sérgio Antônio Fabris Ed., 2020. p. 43.

<sup>56</sup> SUSI, Mart. ALEXY, Robert. **Proporcionalidade e Internet**. Porto Alegre: Sérgio Antônio Fabris Ed., 2020. p. 63.

causa e consequência também de outras tantas. A sequência desse raciocínio será realizada no estudo do caso concreto promovido na presente pesquisa.

## CAPÍTULO 2 - QUESTÕES SUCESSÓRIAS

### 2.1 SUCESSÃO LEGÍTIMA

A sucessão legítima ocorre, de acordo com os arts. 1.784 e 1.788 do CCB<sup>57</sup>, quando os bens do falecido - o espólio - são transmitidos aos herdeiros legítimos, quais sejam: cônjuge, descendentes e ascendentes. A sucessão legítima se dá na hipótese de ausência de testamento ou, havendo testamento, caso existam herdeiros necessários.

No âmbito das informações armazenadas virtualmente, constituem um conjunto de dados sobre o indivíduo todas as atividades praticadas em plataformas digitais. A esse fenômeno se atribui o conceito de identidade digital. A identidade digital, portanto, é um conjunto de informações que correspondem a determinado indivíduo conforme suas atividades na esfera virtual.<sup>58</sup> Sarlet afirma que “A identidade digital, a propósito, não consiste somente nos dados espontaneamente fornecidos, mas também nas pegadas ou sombras digitais, a dizer, no histórico de todas as transações efetuadas pelo usuário que formam os registros dos sites e dos portais de acesso à internet”.<sup>59</sup> É dizer que a identidade não é constituída apenas pelas informações que são espontaneamente fornecidas pelo usuário, mas sim pela totalidade das ações praticadas por ele em âmbito digital.

Nesse sentido, importa pontuar que a proteção de dados do usuário, regulada pela LGPD, deve necessariamente incluir a guarda das informações *post-mortem*, sendo essas as que constituem o patrimônio digital de um indivíduo.<sup>60</sup> Isso porque o art. 12, parágrafo único, do CCB, abrange também a tutela aos falecidos, ao afirmar:

Art. 12. Pode-se exigir que cesse a ameaça, ou a lesão, a direito da personalidade, e reclamar perdas e danos, sem prejuízo de outras sanções previstas em lei.

---

<sup>57</sup> BRASIL. Lei nº 10.406/2002. **Código Civil de 2002**. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/110406compilada.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm)>. Acesso em 07 Set. 2022.

<sup>58</sup> SARLET, Gabrielle. Notas Sobre a Identidade Digital e o Problema da Herança Digital: Uma Análise Jurídica Acerca dos Limites da Proteção Póstuma dos Direitos da Personalidade na Internet no Ordenamento Jurídico. **Revista de Direito Civil Contemporâneo**. Vol. 17/2018. p. 33-59. Out-Dez. 2018.

<sup>59</sup> SARLET, Gabrielle. Notas Sobre a Identidade Digital e o Problema da Herança Digital: Uma Análise Jurídica Acerca dos Limites da Proteção Póstuma dos Direitos da Personalidade na Internet no Ordenamento Jurídico. **Revista de Direito Civil Contemporâneo**. Vol. 17/2018. p. 33-59. Out-Dez. 2018.

<sup>60</sup> SARLET, Gabrielle. Notas Sobre a Identidade Digital e o Problema da Herança Digital: Uma Análise Jurídica Acerca dos Limites da Proteção Póstuma dos Direitos da Personalidade na Internet no Ordenamento Jurídico. **Revista de Direito Civil Contemporâneo**. Vol. 17/2018. p. 33-59. Out-Dez. 2018.

Parágrafo único. Em se tratando de morto, terá legitimação para requerer a medida prevista neste artigo o cônjuge sobrevivente, ou qualquer parente em linha reta, ou colateral até o quarto grau.<sup>61</sup>

O dispositivo evidencia que o direito fundamental à intimidade, resguardado pelo art. 5º, X, da Constituição Federal<sup>62</sup>, e a inviolabilidade da vida privada da pessoa natural, amparada pelo art. 21 do CCB<sup>63</sup>, vinculam-se intimamente com a garantia prevista no art. 12, parágrafo único, do CCB.

Sob tal aspecto, é evidente que a identidade digital do indivíduo que veio a óbito não perde seu interesse econômico - ou patrimonial - na medida em que todos os dados produzidos por ele se convertem em bens a serem transmitidos aos seus sucessores. A identidade digital do morto, portanto, não perde as características de proteção que já possuía enquanto vivo, alterando-se somente o legitimado a protegê-las, na forma do parágrafo único do último dispositivo mencionado.

No que tange ao patrimônio físico (não-virtual), a transmissão é realizada de maneira instantânea aos herdeiros, conforme preceitua o princípio da Saisine, disposto no art. 1.784 do CCB<sup>64</sup>: ou seja, no momento da morte do titular, todos os bens que lhe pertenciam passam automaticamente à posse de seus herdeiros legítimos. Ocorre que, quanto ao patrimônio digital, inexistente na legislação brasileira qualquer disposição no sentido de propiciar a transmissão espontânea de bens digitais aos herdeiros, ou seja, o patrimônio digital, com a morte do titular, permanece em uma espécie de limbo, já que, até o momento, ele está excluído, por todas as fontes do direito, do princípio da Saisine.<sup>65</sup>

Nesse sentido, o que se imagina é que, para que ocorra a transmissão do patrimônio digital, é necessário que o legitimado a exercer tal pretensão formule-a perante o Juiz de Direito. Portanto, consoante o que já se afirmou, com o óbito do titular, a legitimidade para exercício da pretensão se altera e passa a ser de seus sucessores legítimos, que deverão propor ação judicial para vê-la atendida. Em caso de inércia, no entanto, ao contrário do que ocorreria com o patrimônio físico, o patrimônio digital não se transmite aos herdeiros espontaneamente.

---

<sup>61</sup> BRASIL. Lei nº 10.406/2002. **Código Civil de 2002**. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/110406compilada.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm)>. Acesso em 07 Set. 2022.

<sup>62</sup> BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicaocompilado.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm)>. Acesso em 07 Set. 2022.

<sup>63</sup> BRASIL. Lei nº 10.406/2002. **Código Civil de 2002**. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/110406compilada.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm)>. Acesso em 07 Set. 2022.

<sup>64</sup> BRASIL. Lei nº 10.406/2002. **Código Civil de 2002**. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/110406compilada.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm)>. Acesso em 07 Set. 2022.

<sup>65</sup> GRECO, Pedro Teixeira Pinos. Sucessão de Bens Digitais: Quem tem medo do novo? **Revista Síntese Direito de Família**. São Paulo: SAGE Síntese, 2019. Ano XX - nº 113 - Abr-Maio/2019. p. 9-28.

O debate que se coloca quanto à matéria da sucessão legítima nesse ponto da pesquisa é: se tanto o patrimônio físico como o digital são assim reconhecidos (ou seja: como bens econômicos de um titular que veio a óbito), a lógica determina que se imagine uma prestação jurisdicional idêntica para ambos os casos. É dizer que o direito seria o mesmo para as duas hipóteses. No entanto, a posição adotada, por enquanto, no direito brasileiro, parece contradizer esse raciocínio, fazendo necessária a existência de uma pretensão judicial ativa no segundo caso. A esse respeito, Jan Schapp afirma:

A metodologia do Direito Civil investiga a compreensão e a aplicação da lei cível. A categoria central para essa compreensão e aplicação é a da pretensão. Fundamento de uma metodologia do Direito Civil, de acordo com uma doutrina da compreensão e aplicação da lei cível necessita, por isso, ser uma doutrina da pretensão. Nela unem-se ambas as perspectivas: da aplicação e da compreensão da lei. Se o caso cível termina com a reivindicação de uma pretensão, o juiz precisa decidir em razão da aplicação da lei se a pretensão se faz valer a justo título. Porém, antes de o juiz aplicar a lei com este objetivo, ele precisa compreendê-la como uma resposta à questão da legitimidade das pretensões.<sup>66</sup>

Cabe dizer também que os direitos de personalidade, a exemplo da dignidade da pessoa humana, não se aplicam aos mortos diretamente, embora, como já referido, ocorra, quando do óbito, a transferência da legitimidade para tutelar ameaças ou lesões aos direitos de personalidade ao cônjuge sobrevivente ou a qualquer parente em linha reta ou colateral até o quarto grau. É dizer que o morto não é dotado de personalidade jurídica, embora possua um centro de interesse que precisa ser tutelado pelo ordenamento jurídico.<sup>67</sup>

O art. 1º, III, da Constituição Federal<sup>68</sup>, suscita o princípio da dignidade da pessoa humana como uma diretriz guarda-chuva, que se aplica de maneira a imbuir de dignidade os pressupostos do direito natural, “irradiando-se como uma condição de possibilidades para a edificação do direito positivo”.<sup>69</sup> O ambiente, por excelência, propício ao exercício e à tutela da dignidade da pessoa humana, especialmente quando se fala em proteção do indivíduo que veio a óbito, é o seio da família. Nesse sentido, o interesse individual de cada familiar apenas pode ser concretizado se dele não resultar contradição ao interesse geral da instituição família,

---

<sup>66</sup> SCHAPP, Jan. **Metodologia do Direito Civil**. Tradução Maria da Glória Lacerda Rurack, Klaus-Peter. Porto Alegre: Sergio Antonio Fabris Editor, 2004. p. 49.

<sup>67</sup> ALMEIDA, Juliana Evangelista; ALMEIDA, Daniel Evangelista Vasconcelos. Os direitos de personalidade e o testamento digital. **Revista de Direito Privado**. Vol. 53/2013, p. 179-200, 2013.

<sup>68</sup> BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicaocompilado.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm)>. Acesso em 07 Set. 2022.

<sup>69</sup> BOECKEL, Fabrício Dani. ROSA, Karin Regina Rick. **Direito de Família: Em perspectiva interdisciplinar**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012. p. 196-197.

isto é, dentro da sociedade familiar, em virtude de tal comunhão, o interesse de um se torna o interesse de todos - patrimonialmente falando.<sup>70</sup>

Existe, efetivamente, uma sincronização<sup>71</sup> entre o direito de propriedade, o direito de família e a transmissão de bens *causa mortis*, no sentido de que a sucessão não visa apenas à proteção do patrimônio, como também a uma coesão e perpetuação da família.<sup>72</sup> Conforme Itabaiana de Oliveira, a sucessão nada mais é do que uma devolução do patrimônio aos familiares, que ocorre quando do falecimento do então titular. A noção de devolução suscita a ideia de continuidade interfamiliar.<sup>73</sup>

Nessa seara, importa sobremaneira destacar o conteúdo do art. 1.513 do CCB<sup>74</sup>, que assim predispõe: “É defeso a qualquer pessoa, de direito público ou privado, interferir na comunhão de vida instituída pela família”, o que denota uma vedação absoluta de ingerência no *locus* familiar, regra geral. Somente se cogita de tal ingerência caso motivada pela proteção de algum direito possivelmente violado, na medida que o componente mais significativo da família é o indivíduo; a pessoa humana.<sup>75</sup>

A partir desse raciocínio, verifica-se que os atores “família”, “indivíduo” e “novas tecnologias” passam a desempenhar papéis centrais na análise realizada dentro deste estudo. Isso porque todos eles, cada qual a seu turno, exercem ingerência no círculo do outro. Essa interação será assim o embasamento para a compreensão de uma nova dinâmica:

As novas tecnologias, especificamente as nanobiotecnologias, gerarão diversas novidades, talvez novos problemas, quem sabe, “novos direitos”. Independente da denominação, em todos os casos, o ser humano é o destinatário, o atingido pela evolução (?). Por isso, a sua dignidade será o alvo axiológico a ser protegido, alguns exemplos: 1) “ao decidir adotar um programa de intervenção genética em seu futuro filho, os pais concretizaram suas intenções sem conceder a ele - filho - a possibilidade de uma reconsideração”. (...) 8) as novas (nano)tecnologias assegurarão uma “igual dignidade social?”<sup>76</sup>

<sup>70</sup> PERLINGIERI, Pietro. **O Direito Civil na legalidade constitucional**. Tradução de Maria Cristina de Cicco. Rio de Janeiro: Renovar, 2008. p. 975.

<sup>71</sup> TARTUCE, Flávio. Fundamentos do direito das sucessões em outros sistemas e no Brasil. O consentimento na circulação de dados pessoais. **Revista Brasileira de Direito Civil**. Belo Horizonte: Fórum, 2017. Ano 04 Vol. 25 - Julho-Setembro 2020. p. 117-140.

<sup>72</sup> HIRONAKA, Giselda Maria Fernandes Novaes. **Morrer e suceder: passado e presente da transmissão sucessória concorrente**. Tese (concurso público de professor titular) - Departamento de Direito Civil, Faculdade de Direito, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010 - Edital FD 44/2009. p. 395-396.

<sup>73</sup> COSTALUNGA, Karime. **Direito de Herança e Separação de Bens: uma leitura orientada pela Constituição e pelo Código Civil**. São Paulo: Quartier Latin, 2009. p. 108-109.

<sup>74</sup> BRASIL. Lei nº 10.406/2002. **Código Civil de 2002**. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/10406compilada.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/10406compilada.htm)>. Acesso em 07 Set. 2022.

<sup>75</sup> BOECKEL, Fabrício Dani. ROSA, Karin Regina Rick. **Direito de Família: Em perspectiva interdisciplinar**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012. p. 198.

<sup>76</sup> BOECKEL, Fabrício Dani. ROSA, Karin Regina Rick. **Direito de Família: Em perspectiva interdisciplinar**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012. p. 199-200.

Com a aceleração da mutabilidade das novas tecnologias, passa-se a verificar cada vez mais a necessidade de incidência de regras que aparentemente não possuem existência prévia aos fatos, e isso de acordo com a teoria do fato jurídico de Pontes de Miranda.<sup>77</sup> Assim, a proposta atual elaborada, por exemplo, por Engelmann, é a de que não se trabalhe dentro da perspectiva da pirâmide kelseniana, mas, no lugar dela, que se realize a horizontalização das fontes do direito. O objetivo central da proposta, sendo exatamente a resposta jurídica buscada para o caso aqui estudado, é o de que se aplique “o fato jurídico que tiver possibilidade de viabilizar a melhor norma jurídica possível para o caso concreto”.<sup>78</sup>

Nesse sentido, o que se constata a partir dessa proposta é a possibilidade de que a inovação dos fatos, a exemplo do surgimento de novas tecnologias, novas necessidades de tutela jurídica, novos tipos e categorias de bens, possam encontrar uma resposta no direito. Tal resposta, como dito, não será pré-existente, posto que inviável anteriormente a um fato da existência que não foi previsto em momento prévio pelo legislador, pois inédito dentro das hipóteses legalmente tuteladas. Assim, tem-se por exemplo o caso dos precedentes, que, muitas vezes, mesmo que não sejam normas jurídicas propriamente ditas, são importantes fontes do direito, notadamente quando se trata de matérias eminentemente novas - é o que ocorre no caso que será estudado mais à frente no presente trabalho.

O que se conclui, portanto, é que a proposta de atualização da teoria do fato jurídico permite que essa ideia seja ainda empregada, mas de forma a acompanhar o desenvolvimento das novas tecnologias aliado aos fatos da existência humana, que necessitarão de tutela, fatos esses que surgirão simultaneamente às tecnologias ou algum tempo depois, como desdobramento destas.

## 2.2 SUCESSÃO TESTAMENTÁRIA

A sucessão testamentária ocorre, de acordo com o art. 1.857 do CCB<sup>79</sup>, quando o indivíduo dispõe de seus bens para depois de sua morte via testamento. Diferentemente da modalidade de sucessão legítima, existe, no caso da sucessão testamentária, o elemento volitivo

---

<sup>77</sup> BOECKEL, Fabrício Dani. ROSA, Karin Regina Rick. **Direito de Família**: Em perspectiva interdisciplinar. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012. p. 201.

<sup>78</sup> BOECKEL, Fabrício Dani. ROSA, Karin Regina Rick. **Direito de Família**: Em perspectiva interdisciplinar. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012. p. 202.

<sup>79</sup> BRASIL. Lei nº 10.406/2002. **Código Civil de 2002**. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/110406compilada.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm)>. Acesso em 07 Set. 2022.

da parte do testador, isto é, a sua declaração de vontade, que ocorre de forma unilateral, conforme preceitua o dispositivo anteriormente referido.

A respeito da declaração de vontade, que constitui ato de autonomia privada, afirma Emílio Betti:

Nos atos de autonomia privada (...) a iniciativa individual tem toda a liberdade de procurar qualquer interesse socialmente apreciável, de natureza tal a poder pedir e merecer a tutela jurídica, segundo o ponto de vista geral da consciência social, tal como ele se reflete no ordenamento [...]. É claro que não pode ser, também aqui, tutelado o mero capricho do indivíduo: dado que, a intenção prática das partes, o interesse objetivamente reconhecível, por elas pretendido, deve também aqui poder enquadrar-se e tipificar-se (...).<sup>80</sup>

Nesse sentido, o testamento declara a vontade unilateral do indivíduo testador, em tudo o quanto não transgrida as limitações legais - isto é - como já dito acima, considerando-se, no caso de herdeiros necessários, que o patrimônio não pode ser disposto em sua totalidade, apenas em 50%. Também, no testamento, o testador pode incluir disposições que não envolvam questões puramente materiais, ou seja, pode realizar reconhecimento de paternidade, pode declarar circunstância ou situação desconhecida a outrem, dentre outras possibilidades.

O testamento, nos termos do CCB, pode ser realizado de diferentes formas. O art. 1.862 do CCB<sup>81</sup> dispõe que as formas ordinárias são a pública, a cerrada e a particular, contando cada uma delas com requisitos específicos à sua caracterização. O testamento público, disposto no art. 1.864 do CCB<sup>82</sup>, deve ser feito por tabelião ou substituto legal, na presença de duas testemunhas, lido publicamente e lavrado no livro de notas. Já o testamento cerrado, previsto pelo art. 1.868 do CCB<sup>83</sup>, pode ser escrito pelo testador ou outra pessoa a quem o primeiro confiar a tarefa, aprovado por tabelião ou substituto legal, na presença de duas testemunhas. O auto de aprovação será lido pelo tabelião na presença das duas testemunhas e do testador. O testamento particular, por sua vez, disciplinado pelo art. 1.876 do CCB<sup>84</sup>, pode ser escrito de próprio punho, desde que assinado pelo testador e por três testemunhas, podendo ser redigido inclusive em língua estrangeira, contanto que as testemunhas a compreendam.

---

<sup>80</sup> BETTI, Emílio. **Teoria Geral do Negócio Jurídico**. Tradução Ricardo Rodrigues Gama. Tomo II. Campinas: LZN Editora, 2003. p. 173.

<sup>81</sup> BRASIL. Lei nº 10.406/2002. **Código Civil de 2002**. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/110406compilada.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm)>. Acesso em 07 Set. 2022.

<sup>82</sup> BRASIL. Lei nº 10.406/2002. **Código Civil de 2002**. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/110406compilada.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm)>. Acesso em 07 Set. 2022.

<sup>83</sup> BRASIL. Lei nº 10.406/2002. **Código Civil de 2002**. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/110406compilada.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm)>. Acesso em 07 Set. 2022.

<sup>84</sup> BRASIL. Lei nº 10.406/2002. **Código Civil de 2002**. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/110406compilada.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm)>. Acesso em 07 Set. 2022.

Atualmente, no Brasil, ainda não se reconhece como válido o testamento digital, o que é curioso, se formos considerar que o Código Civil prevê o reconhecimento de validade, inclusive de testamento escrito em língua estrangeira. Estamos aqui diante de um caso típico daquilo que se mencionou anteriormente a respeito da teoria do fato jurídico de Pontes de Miranda, com a proposição de adaptação feita por Boeckel e Rosa.<sup>85</sup> Outrossim, também se coloca como, no mínimo, intrigante o fato de o CCB reconhecer a validade de testamento redigido mediante processo mecânico, na forma do art. 1.876<sup>86</sup>. Parece evidente que, na época em que o referido artigo foi criado, não se pensava ainda na possibilidade de herança digital.

Ainda que não haja atualização da lei, ainda há espaço para um testamento virtual, uma vez que, teoricamente, o artigo mencionado por último pode abranger um hipotético testamento digital ou virtual, assinado também eletronicamente pelo testador e pelas testemunhas, não confrontando, em tese, a própria disposição já contida no permissivo legal desde 2002. A esse respeito, posicionam-se atualmente alguns juristas debruçados sobre o assunto:

Decerto que a afirmação da autonomia privada do usuário para deliberar em vida sobre o destino do conteúdo inserido na rede é o melhor caminho. Nesse cenário, os chamados testamentos eletrônicos adquirem especial importância para o planejamento sucessório da herança digital. A rigor, tais documentos seriam úteis não somente para a destinação dos bens digitais patrimoniais, mas igualmente poderiam conter disposições sobre o conteúdo de caráter existencial inserido na rede.<sup>87</sup>

Portanto, “o testamento virtual tem a finalidade de dispor do patrimônio digital de natureza econômica e existencial, como por exemplo as plataformas de redes sociais”.<sup>88</sup> Sendo o testamento a forma prevista legalmente para se declarar as escolhas dos indivíduos após sua morte, inclusive em se tratando de administração patrimonial, é necessário que esse mecanismo passe a abranger o novo e o importantíssimo nicho, hoje central à vida humana, das relações

---

<sup>85</sup> BOECKEL, Fabrício Dani. ROSA, Karin Regina Rick. **Direito de Família**: Em perspectiva interdisciplinar. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012. p. 201.

<sup>86</sup> BRASIL. Lei nº 10.406/2002. **Código Civil de 2002**. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/110406compilada.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm)>. Acesso em 07 Set. 2022.

<sup>87</sup> BARBOSA, Heloisa Helena; ALMEIDA, Vitor. Tecnologia, Morte e Direito. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira (Coords.). **Herança Digital**: Controvérsias e Alternativas. Indaiatuba: Foco, 2021, p. 15.

<sup>88</sup> VALADARES, Maria Goreth Macedo; COELHO, Thais Câmara M. Fernandes. Aspectos Processuais Relacionados à Herança Digital. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira (Coords.). **Herança Digital**: Controvérsias e Alternativas. Indaiatuba: Foco, 2021, p. 128.

digitais, visto que “a cada dia serão mais comuns as disposições testamentárias que versem sobre conteúdos digitais”.<sup>89</sup>

Não pode ser descartada a hipótese de eventual conflito a ser dirimido em casos em que existam tanto um testamento tradicional (físico), como também um testamento digital, dispondo de maneira controversa a respeito do patrimônio do indivíduo. Nesse caso, deve ser considerada a última vontade declarada do testador, ou seja, aquela descrita no instrumento mais recente produzido por ele. Em relação a isso, Ana Luiza Nevares afirma:

Assim, uma vez havendo conflito entre manifestação de vontade de um testamento e aquela lançada na plataforma digital, deverá prevalecer a última vontade do disponente. [...] se determinadas plataformas digitais contêm termos de uso para o acesso aos dados e informações post mortem, estas criam novas formas de manifestar a última vontade de seu titular e, assim, deverão prevalecer sobre anteriores disposições testamentárias.<sup>90</sup>

Considerando-se que o CCB reconhece inclusive a legitimidade do codicilo, forma não ordinária de testamento, tutelado pelo art. 1.881 daquela norma<sup>91</sup>, sendo ele o que beira à informalidade quanto à ausência de requisitos próprios para a sua constituição, ao passo que muitos juristas cogitam, inclusive, de sua insegurança quanto à concretização da vontade do testador<sup>92</sup>, já que o instrumento pode facilmente ser extraviado.

A partir dessa análise, é inevitável a conclusão de que o testamento digital seria inclusive mais seguro, com garantias mais elevadas de efetivação, quando comparado ao codicilo. Quanto ao aspecto econômico, é evidente a sua possibilidade, haja vista o codicilo que, muito menos formal e menos seguro do que se imaginaria o testamento digital, já prevê monta não-desprezível albergada sob seu manto. A esse respeito, diz Nevares que “os requisitos do testamento privado merecem ser revisitados, para que seja possível um testamento particular

---

<sup>89</sup> HONORATO, Gabriel; LEAL, Livia Teixeira. Exploração econômica de perfis de pessoas falecidas. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira (Coords.). **Herança Digital: Controvérsias e Alternativas**. Indaiatuba: Foco, 2021, p. 148.

<sup>90</sup> NEVARES, Ana Luiza Maia. Testamento Virtual: Ponderações sobre a Herança Digital e o Futuro do Testamento. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira (Coords.). **Herança Digital: Controvérsias e Alternativas**. Indaiatuba: Foco, 2021, p. 188.

<sup>91</sup> BRASIL. Lei nº 10.406/2002. **Código Civil de 2002**. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/110406compilada.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm)>. Acesso em 07 Set. 2022.

<sup>92</sup> GONÇALVES, Laura Marques. **Transmissão pós-mortem de patrimônio digital: em defesa da ampla sucessão**. Belo Horizonte: UFMG, 2021. Disponível em <<https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/41742>>. Acesso em 08 Set. 2022.

eletrônico, mediante chaves digitais específicas para aquele ato, de forma a garantir maior segurança à sua lavratura”.<sup>93</sup>

Em algumas plataformas digitais, já se reconhece, ainda que à margem de previsões legais, a existência de figuras que se assemelham à de um testamento digital. É o exemplo do que ocorre na plataforma Google, na qual é permitido aos usuários a designação de contatos de confiança<sup>94</sup>, bem como a definição de um período de inatividade da conta, decorrido o qual a plataforma enviará para este contato uma notificação solicitando a confirmação do falecimento e, caso confirmada, realizará o procedimento definido pelo indivíduo dentro da plataforma antes de sua morte. Após o falecimento do usuário, são três as opções oferecidas pela Google, quais sejam: a conclusão da conta, o recebimento dos montantes oriundos da monetização da conta (quando houver) ou o recebimento dos dados da conta, conforme consta nos termos da própria plataforma:

Reconhecemos que muitas pessoas falecem sem deixar instruções claras sobre como gerenciar suas contas on-line. Podemos trabalhar com membros imediatos da família e com representantes para fechar a conta de uma pessoa falecida, quando apropriado. Em certas circunstâncias, podemos fornecer o conteúdo da conta de um usuário falecido. Em todos esses casos, nossa principal responsabilidade é manter as informações das pessoas seguras, protegidas e particulares. Não podemos fornecer senhas ou outros detalhes de login. Qualquer decisão de atender a uma solicitação sobre um usuário falecido será feita somente após uma cuidadosa análise.<sup>95</sup>

Outrossim, na existência de testamento virtual, a Google autoriza o repasse de informações ao herdeiro responsável, disponibilizando o acesso às contas do usuário falecido, ao pedido de encerramento das mesmas, ou mesmo a denúncia de invasão por terceiros.<sup>96</sup>

Observa-se que o procedimento adotado pela Google conheceu importante evolução, ao menos entre 2013 e 2022, visto que em artigo publicado na Revista de Direito Privado em 2013, Juliana e Daniel Evangelista afirmavam:

<sup>93</sup> NEVARES, Ana Luiza Maia. Testamento Virtual: Ponderações sobre a Herança Digital e o Futuro do Testamento. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira (Coords.). **Herança Digital: Controvérsias e Alternativas**. Indaiatuba: Foco, 2021, p. 189.

<sup>94</sup> GOOGLE, Ajuda da Conta do Google. **Sobre o Gerenciador de contas inativas**. Disponível em: <<https://support.google.com/accounts/answer/3036546>>. Acesso em: 10 Set. 2022.

<sup>95</sup> GOOGLE, Ajuda da Conta do Google. **Enviar uma solicitação a respeito da conta de um usuário falecido**. Disponível em: <<https://support.google.com/accounts/troubleshooter/6357590?hl=pt-BR#:~:text=Em%20certas%20circunst%C3%A2ncias%2C%20podemos%20fornecer,ou%20outros%20detalhes%20de%20login>>. Acesso em: 10 Set. 2022.

<sup>96</sup> SARLET, Gabrielle. Notas Sobre a Identidade Digital e o Problema da Herança Digital: Uma Análise Jurídica Acerca dos Limites da Proteção Póstuma dos Direitos da Personalidade na Internet no Ordenamento Jurídico. **Revista de Direito Civil Contemporâneo**. Vol. 17/2018. p. 33-59. Out-Dez. 2018.

Para acessar a conta de e-mail do Google cujo usuário é falecido exige-se que o representante legal envie diversos documentos, dentre eles a certidão de óbito. Contudo, esse procedimento só é feito em casos raros, depois de uma minuciosa análise do servidor, que informa que o procedimento será demorado.<sup>97</sup>

A Microsoft, por sua vez, só permite acesso ao conteúdo da conta ou qualquer alteração em relação a ela mediante ordem judicial, inexistindo, até então, outro meio para que se administre a conta do usuário falecido naquela plataforma.<sup>98 99</sup>

Já no que se refere às contas armazenadas na plataforma Amazon, é impossível o acesso por terceiro, ainda que por motivo de falecimento do usuário titular. A alegação feita pela empresa é de que não se trata de um produto, mas sim de um serviço, cuja utilização é feita a partir de uma licença provisória. Com a morte do titular, a licença concedida pela Amazon para acesso aos serviços da plataforma expira automaticamente, inexistindo assim, na tese da empresa, qualquer pretensão sucessória.<sup>100</sup>

No caso do *Facebook*, a única possibilidade conferida pela empresa é a conversão do perfil do usuário falecido em memorial, não havendo assim qualquer alternativa para que o herdeiro tenha acesso ao conteúdo da conta do falecido. No ponto, Karina Fritz, analisando a matéria, pontuou, quanto ao caso do *Facebook*, que “segundo o *Bundesgerichtshof*, além de contrariar os princípios da sucessão universal e da Saisine, a proibição de transmissão da conta frustra o fim essencial do contrato de uso da plataforma, que é justamente permitir ao usuário – ou seus sucessores – acessar a conta”.<sup>101</sup> Nesse mesmo viés, reflete Laura Gonçalves em sua dissertação “Com a conversão de páginas em memoriais, “ninguém – exceto o próprio

---

<sup>97</sup> ALMEIDA, Juliana Evangelista; ALMEIDA, Daniel Evangelista Vasconcelos. Os direitos de personalidade e o testamento digital. **Revista de Direito Privado**. Vol. 53/2013, p. 179 - 200, 2013. Disponível em: <<http://danielevangelista.adv.br/wp-content/uploads/2018/01/12-Os-direitos-da-personalidade-e-o-testamento-digital.pdf>>. Acesso em 10 Set. 2022.

<sup>98</sup> SARLET, Gabrielle. Notas Sobre a Identidade Digital e o Problema da Herança Digital: Uma Análise Jurídica Acerca dos Limites da Proteção Póstuma dos Direitos da Personalidade na Internet no Ordenamento Jurídico. **Revista de Direito Civil Contemporâneo**. Vol. 17/2018. p. 33-59. Out-Dez. 2018.

<sup>99</sup> GONÇALVES, Laura Marques. **Transmissão pós-mortem de patrimônio digital**: em defesa da ampla sucessão. Belo Horizonte: UFMG, 2021. Disponível em <<https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/41742>>. Acesso em 08 Set. 2022.

<sup>100</sup> SARLET, Gabrielle. Notas Sobre a Identidade Digital e o Problema da Herança Digital: Uma Análise Jurídica Acerca dos Limites da Proteção Póstuma dos Direitos da Personalidade na Internet no Ordenamento Jurídico. **Revista de Direito Civil Contemporâneo**. Vol. 17/2018. p. 33-59. Out-Dez. 2018.

<sup>101</sup> FRITZ, Karina Nunes. A Garota de Berlim e a Herança Digital. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira (Coords.). *Herança Digital: Controvérsias e Alternativas*. Indaiatuba: Foco, 2021, p. 231. Destaque da autora.

*Facebook* – tem acesso às mensagens privadas do de cujus”.<sup>102</sup> Nesse sentido, se o conglomerado do *Facebook* tem acesso, por que a família da usuária falecida não teria?”.<sup>103</sup>

### 2.3 HERANÇA DIGITAL

Atualmente, no Brasil, em que pese os esforços legislativos, como se verifica no Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2014), que estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da internet no Brasil, inexistindo qualquer disposição normativa acerca da herança digital. Há, portanto, uma lacuna a respeito da matéria até então.

O Projeto de Lei (PL) 4.099/2012<sup>104</sup>, de autoria do deputado Jorginho Mello, possui o objetivo de realizar a alteração no art. 1.788 do CCB, introduzindo um parágrafo único com a seguinte redação: “serão transmitidos aos herdeiros todos os conteúdos de contas ou arquivos digitais de titularidade do autor da herança”. O parlamentar suscita como fundamento para o projeto o fato de que são cada vez mais comuns nos tribunais ações nas quais as famílias de pessoas falecidas pretendem obter acesso a arquivos ou contas armazenados em serviços de internet, ao passo que a jurisprudência brasileira ainda não alcançou qualquer entendimento uníssono a respeito do tema, sendo divergentes as decisões proferidas até então.

Já no PL 4.847/2012<sup>105</sup>, o deputado Marçal Filho demonstra intuito semelhante. O parlamentar propõe a criação dos arts. 1.797-A e 1.797-B, com as seguintes redações:

Art. 1.797-A. A herança digital defere-se como o conteúdo intangível do falecido, tudo o que é possível guardar ou acumular em espaço virtual, nas condições seguintes:

I - senhas;

II - redes sociais;

III - contas da internet;

IV - qualquer bem e serviço virtual e digital de titularidade do falecido.

Art. 1.797-B. Se o falecido, tendo capacidade para testar, não o tiver feito, a herança será transmitida aos herdeiros legítimos.

<sup>102</sup> FRITZ, Karina. 14 mil páginas são insuficientes para garantir a transmissão da herança digital. Migalhas, [s. l.], 01 out. 2019. German Report. Disponível em: <<https://www.migalhas.com.br/coluna/german-report/312092/14-mil-paginas-sao-insuficientes-para-garantir-a-transmissao-da-heranca-digital>>. Acesso em 08 Set. 2022.

<sup>103</sup> GONÇALVES, Laura Marques. **Transmissão pós-mortem de patrimônio digital**: em defesa da ampla sucessão. Belo Horizonte: UFMG, 2021. Disponível em <<https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/41742>>. Acesso em 08 Set. 2022.

<sup>104</sup> GRECO, Pedro Teixeira Pinos. Sucessão de Bens Digitais: Quem tem medo do novo? **Revista Síntese Direito de Família**. São Paulo: SAGE Síntese, 2019. Ano XX - nº 113 - Abr-Maio/2019. p. 9-28.

<sup>105</sup> GRECO, Pedro Teixeira Pinos. Sucessão de Bens Digitais: Quem tem medo do novo? **Revista Síntese Direito de Família**. São Paulo: SAGE Síntese, 2019. Ano XX - nº 113 - Abr-Maio/2019. p. 9-28.

Conforme a justificativa do parlamentar para a proposição do Projeto, tudo o que é possível armazenar virtualmente é parte do patrimônio das pessoas e deve constituir a chamada herança digital.

A respeito dos bens que poderiam compor a herança digital, Gisela Maria F. Hironaka afirma que “entre os bens ou itens que compõem o acervo digital, há os de valoração econômica (como músicas, poemas, textos, fotos de autoria da própria pessoa), e estes podem integrar a herança do falecido, ou mesmo podem ser objeto de disposições de última vontade em testamento”.<sup>106</sup> Importa pontuar que a dissociação entre bens patrimoniais e existenciais, quando se trata da esfera digital, não é tão instintiva quanto na esfera física. Isso porque existe grande quantidade de bens de natureza híbrida. A esse respeito, Livia Teixeira Leal afirma que “embora os direitos de personalidade sejam intransmissíveis, não se pode negar que os efeitos patrimoniais decorrentes da repercussão econômica de tais direitos são transmissíveis aos herdeiros”.<sup>107</sup>

Nesse sentido, o enfoque do trabalho é referente aos efeitos patrimoniais gerados pelo interesse econômico agregado ao conjunto de bens do falecido. A perspectiva a partir da qual a pesquisa é justificada repousa justamente no interesse patrimonial que os bens digitais constituídos dentro dos jogos *online* atraem para os sucessores do falecido. Portanto, afasta-se, desde já, qualquer discussão relativa à natureza (patrimonial, existencial ou híbrida) dos bens, na medida que tal definição é irrelevante ao presente trabalho, que se pauta unicamente no critério de relevância econômica do patrimônio.

Sobre o tema, Carroll e Romano afirmam que há, ao menos, cinco tipos de bens digitais, que entram em questão após a morte do usuário, quais sejam: 1) dispositivos e dados, incluindo os dispositivos eletrônicos do falecido e os bens contidos ali; 2) e-mails; 3) contas *online*, que englobam qualquer serviço que possa contar mensagens de texto, fotos, vídeos ou redes sociais; 4) contas financeiras e 5) negócios *online*, que incluem lojas virtuais com potencial para fluxo de receita.<sup>108</sup> Já Beyer e Cahn afirmam que os bens digitais são classificados em quatro categorias: dados pessoais, dados de redes sociais, contas financeiras e contas de negócios.<sup>109</sup> Edwards e Harbinja, por sua vez, defendem que os bens digitais após a morte são divididos em

---

<sup>106</sup> HIRONAKA, Gisela Maria Fernandes. **Boletim Informativo do IBDFAM**, n. 33, jun./jul. 2017. p. 9

<sup>107</sup> LEAL, Livia Teixeira. Tratamento jurídico do conteúdo disposto na Internet após a morte do usuário e a denominada herança digital. In: TEIXEIRA, Daniele Chaves (Coord.). **Arquitetura do planejamento sucessório**. 2. ed. 1. reimp. rev. ampl e atual. Belo Horizonte: Fórum, 2020, p. 234.

<sup>108</sup> CARROLL, Evan. ROMANO, John. **Your digital afterlife**. Berkley: New Riders, 2011, p. 194.

<sup>109</sup> BEYER, Gerry. CAHN, Naomi. **Digital planning: the future of elder law**. Naela Journal, Vol. 9, N. 1, 2013, p. 138.

duas grandes categorias: aqueles com valor econômico e aqueles sem valor econômico. Dentre os bens digitais com valor econômico, mencionam-se os dados virtuais de jogos provenientes de horas do trabalho.<sup>110</sup>

O que se verifica em entendimento doutrinário, portanto, é que as horas dispendidas em jogos virtuais e os bens digitais derivados dessa atividade, conhecida como *gold farming*<sup>111</sup>, possuem valor comercial e, independentemente dos termos de uso, poderiam ser cedidos. Isso porque os bens decorrentes da referida prática se configuram como acessórios ao contrato, ou seja, pertencas.

No direito alemão, existe uma corrente majoritária que defende a transmissibilidade de todo o conteúdo digital, excetuados os casos de disposição expressa do titular em sentido contrário. Essa corrente ganhou notoriedade após o julgamento do *leading case* em 2018 pela *Bundesgerichtshof* (BGH), a mais alta corte infraconstitucional alemã.<sup>112</sup>

O debate acerca da herança digital não é tão recente quanto se pode imaginar, tendo início registrado aproximadamente em 2005, ano em que publicada matéria no Jornal Americano *The Washington Post* acerca do pai de um soldado norte-americano morto no Iraque. Sua pretensão era a de obter acesso à conta de e-mail do filho. Segundo o pai, a conta deveria ser transmitida a ele porque caracterizaria propriedade do filho, sendo o pai sucessor legítimo daquela. No entanto, o provedor negou o pedido, com base na proteção ao direito de privacidade.<sup>113</sup>

A partir daí, pode-se dizer que a discussão efetivamente teve início, não conhecendo ainda solução universal até os dias atuais. Por outro lado, é imprescindível a conclusão de que os avanços realizados nessa esfera são notáveis, especialmente a partir da edição de leis regulamentando a utilização da internet e protegendo os dados dos usuários, como é o caso da LGPD brasileira, já analisada no capítulo anterior.

Em 2022, o Conselho da Justiça Federal (CJF), em sua IX Jornada de Direito Civil, aprovou o Enunciado 687, segundo o qual “O patrimônio digital pode integrar o espólio de bens na sucessão legítima do titular falecido, admitindo-se, ainda, sua disposição na forma

---

<sup>110</sup> EDWARDS, Lilian. HARBINJA, Edina. Protecting post-mortem privacy: reconsidering the privacy interests of the deceased in a digital world. **Cardozo Arts and Entertainment Law Journal**, Vol. 32, N. 1, 2013.

<sup>111</sup> ALMEIDA, Juliana Evangelista de. **A tutela jurídica dos bens digitais após a morte**: análise da possibilidade de reconhecimento da herança digital. Belo Horizonte: Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, 2017.

<sup>112</sup> FRITZ, Karina Nunes. Herança digital: quem tem legitimidade para ficar com o conteúdo digital do falecido? In: MARTINS, Guilherme Magalhães; LONGHI, João Victor Rozatti. (Coord.). **Direito digital**: direito privado e internet. 3. ed. Indaiatuba: Editora Foco, 2020.

<sup>113</sup> CHA, Ariana Eunjung. After death, a struggle for their digital memories. **The Washington Post**, 3 fev. 2005. Disponível em: <<http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/articles/A58836-2005Feb2.html>>. Acesso em 19 Set. 2022.

testamentária ou por codicilo”<sup>114</sup>. O enunciado foi justificado com base na garantia constitucional prevista no art. 5º, XXX, daquele diploma, que garante o direito de herança como sendo fundamental ao cidadão. Foram mencionados na justificativa, ainda, plataformas digitais com potencial valor econômico, sítios eletrônicos, *bitcoins*, dentre outros. Concluiu-se que o ordenamento jurídico brasileiro não poderia denegar sua tutela sobre tal modalidade patrimonial, embora ainda não regulada por lei específica. Entendeu-se, outrossim, que devem ser respeitadas as disposições de viés negativo do indivíduo, ou seja, aquelas que determinem a exclusão dos dados e das informações do titular que veio a óbito.

Retornando ao caso tratado no presente trabalho, importa pontuar que caso a página ou a conta esteja vinculada à exploração de atividade econômica, admite-se o tratamento do bem com fulcro na transferência patrimonial, protegida pelo princípio da Saisine.<sup>115</sup>

Embora se denote a impossibilidade real de quantificar a monetarização de certos arquivos digitais, o caso a ser estudado, relativo ao jogo Tibia, supera tal dificuldade, como será melhor demonstrado no tópico específico. A verificação foi realizada a partir de pesquisa aplicada a 193 jogadores, que responderam precisamente a algumas perguntas formuladas, no que tange à sua avaliação econômica do patrimônio por eles construído durante o desenvolvimento do jogo.

## 2.4 PRECEDENTES

Na Alemanha, o *Bundesgerichtshof* (BGH) possui entendimento de que a transmissão dos bens digitais de conteúdo personalíssimo aos herdeiros não caracteriza invasão de privacidade, entendendo pela aplicabilidade do princípio da Saisine à totalidade dos bens digitais. O *leading case*<sup>116</sup> trata de caso julgado pelo BGH em que os pais de uma adolescente

---

<sup>114</sup> BRASIL. Conselho da Justiça Federal. **IX Jornada Direito Civil**: Comemoração dos 20 anos da Lei n. 10.406/2002 e da Instituição da Jornada de Direito Civil: Enunciados aprovados. Brasília: Conselho da Justiça Federal, Centro de Estudos Judiciários, 2022. Disponível em <<https://www.cjf.jus.br/cjf/corregedoria-da-justica-federal/centro-de-estudos-judiciarios-1/publicacoes-1/jornadas-cej/enunciados-aprovados-2022-vf.pdf>>. Acesso em 20 Set. 2022.

<sup>115</sup> LEAL, Livia Teixeira. Internet e morte do usuário: a necessária superação do paradigma da herança digital. **Revista Brasileira de Direito Civil – RBDCivil**, Belo Horizonte, v. 16, p. 181-197, abr./jun. 2018. Disponível em: <<https://rbdcivil.ibdcivil.org.br/rbdc/article/view/237>>. Acesso em 19 Set. 2022.

<sup>116</sup> Processo BGH III ZR 183/17, julgado em 12/07/2018, movido em nome da genitora da falecida. Uma análise da decisão pode ser encontrada em FRITZ, Karina Nunes; MENDES, Laura Schertel Ferreira. Case Report: Corte alemã reconhece a transmissibilidade da herança digital. *Revista de Direito da Responsabilidade*. Coimbra, ano 1, pág. 525-555, 2019. Disponível em: <<http://revistadireitoresponsabilidade.pt/2019/case-report-corte-alema-reconhece-atransmissibilidade-da-heranca-digital-karina-nunes-fritz-e-laura-schertel-mendes>> Acesso em 19 Set. 2022.

falecida em 2012 processaram o *Facebook*, solicitando o acesso à conta da filha, em razão de suspeitas de suicídio da menina.

O BGH entendeu pela concessão do direito de acesso dos pais à conta da filha. O Tribunal fundamentou a decisão com base no princípio da sucessão universal e da *Saisine*. Entendeu aquela corte, ainda, que inexistiria naquele caso distinção entre herança de conteúdo patrimonial e herança de conteúdo existencial<sup>117</sup>, asseverando que o sigilo de telecomunicações não serviria a proteger o falecido contra a transmissão do patrimônio, vez que o herdeiro não seria outro indivíduo, mas o sucessor do próprio titular.<sup>118</sup>

Já no direito espanhol, suscita-se a publicação de recente lei sob o número 3/2018<sup>119</sup>, que estabeleceu a legitimidade dos herdeiros do falecido para administrar sua herança digital, salvo disposição testamentária em contrário<sup>120</sup>. A referida exceção, no entanto, não afeta o direito dos herdeiros de acessar os bens patrimoniais digitais que fazem parte do espólio.<sup>121</sup>

No caso dos Estados Unidos, a Comissão de Unificação de Leis (*Uniform Law Commission - ULC*)<sup>122</sup> promulgou a legislação denominada RUFADAA (*Revised Uniform Fiduciary Access to Digital Assets Act*).<sup>123</sup> A norma exige o consentimento explícito do falecido, autorizando que um representante pessoal possa acessar o conteúdo digital deixado pelo primeiro.

---

<sup>117</sup> Trata-se do processo BGH III ZR 183/17, julgado em 12/07/2018.

<sup>118</sup> BRASIL, Isabela Kasper Kopittke. **Transmissibilidade de Bens Digitais de Natureza Existencial na Sucessão Causa Mortis**. (In)aplicabilidade do princípio da *saisine*. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), 2021.

<sup>119</sup> ESPANHA. Ley Orgánica 3/2018, de 5 de dezembro de 2018. **Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales**. Madri, ES, 5 dec. 2017. Disponível em: <https://www.boe.es/eli/es/lo/2018/12/05/3>. Acesso em 19 Set. 2022.

<sup>120</sup> ESPANHA. Ley Orgánica 3/2018, de 5 de dezembro de 2018. **Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales**. Madri, ES, 5 dec. 2017. Disponível em: <https://www.boe.es/eli/es/lo/2018/12/05/3>. Acesso em 19 Set. 2022. Texto original: “Artículo 96. Derecho al testamento digital. 1. El acceso a contenidos gestionados por prestadores de servicios de la sociedad de la información sobre personas fallecidas se regirá por las siguientes reglas: a) Las personas vinculadas al fallecido por razones familiares o de hecho, así como sus herederos podrán dirigirse a los prestadores de servicios de la sociedad de la información al objeto de acceder a dichos contenidos e impartirles las instrucciones que estimen oportunas sobre su utilización, destino o supresión. Como excepción, las personas mencionadas no podrán acceder a los contenidos del causante, ni solicitar su modificación o eliminación, cuando la persona fallecida lo hubiese prohibido expresamente o así lo establezca una ley. Dicha prohibición no afectará al derecho de los herederos a acceder a los contenidos que pudiesen formar parte del caudal relicto.”

<sup>121</sup> BRASIL, Isabela Kasper Kopittke. **Transmissibilidade de Bens Digitais de Natureza Existencial na Sucessão Causa Mortis**. (In)aplicabilidade do princípio da *saisine*. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), 2021.

<sup>122</sup> UNIFORM LAW COMMISSION (EUA). **Fiduciary Access to Digital Assets Act (2014)**. Disponível em <<https://www.uniformlaws.org/committees/communityhome?CommunityKey=031770c7-520b-4f03-9e9b-e5f827b375c5>>. Acesso em 19 Set. 2022.

<sup>123</sup> HANNIBAL, Betsy Simons. **The Revised Uniform Fiduciary Access to Digital Assets Act (RUFADAA)**. Disponível em <<https://www.nolo.com/legal-encyclopedia/ufadaa.html>>. Acesso em 19 Set. 2022.

De acordo com a lei, o herdeiro poderia ter acesso a determinados tipos de ativos digitais, mas não sem antes obter uma sentença judicial para tanto, ao passo que as plataformas digitais, por sua vez, podem solicitar ordens judiciais para autorizar o acesso do herdeiro à conta, bem como limitá-lo de acordo com o título executivo. Caso não haja manifestação de vontade do usuário antes da morte, os termos de uso ou condições de serviço, bem como lei subsidiária poderão dispor acerca da forma como será realizado o acesso aos bens digitais. A maior parte dos estados norte-americanos promulgou, desde 2015, a RUFADAA.<sup>124</sup>

No Brasil, a pretensão relativa à herança digital já conhece precedente, julgado em 2013 pela 1ª Vara do Juizado Especial Central do Estado do Mato Grosso do Sul, protocolado sob o número 0001007-27.2013.8.12.0110. Naquela ação, uma mãe postulava a exclusão do perfil de *Facebook* da filha falecida. A motivação para o pedido era de que os amigos da jovem continuavam a postar mensagens. Em liminar, a 1ª Vara do Juizado Especial Central do Estado do Mato Grosso do Sul atendeu ao pedido. Fundamentou a decisão no sentido de que:

O perigo na demora está consubstanciado no direito da personalidade, tanto da pessoa morta quanto da mãe (art. 12, parágrafo único, do CC), sanando o sofrimento decorrente da transformação do perfil em "muro de lamentações", o que ataca diretamente o direito à dignidade da pessoa humana da genitora, que além do enorme sofrimento decorrente da perda prematura de sua única filha, ainda tem que conviver com pessoas que cultivam a morte e o sofrimento.

Se não bastasse, os comentários poderão até se transformarem em ofensas à personalidade da pessoa já falecida, pois estão disponíveis livremente aos usuários do *Facebook*.

Assim, a autora possui legitimidade para pleitear o bem da vida consistente na exclusão do perfil de sua falecida filha do *Facebook*, razão pela qual o pedido liminar deve ser acolhido.<sup>125</sup>

Em pesquisa realizada no curso do presente trabalho, não foram encontrados precedentes que aplicavam o Enunciado 687 do CJF, o que comprova que a matéria ainda é pouco difundida nas ações judiciais brasileiras. A respeito da herança digital, também pouco foi encontrado em pesquisa jurisprudencial nos tribunais brasileiros.

---

<sup>124</sup> BRASIL, Isabela Kasper Kopittke. **Transmissibilidade de Bens Digitais de Natureza Existencial na Sucessão Causa Mortis**. (In)aplicabilidade do princípio da saisine. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), 2021.

<sup>125</sup> BRASIL, Estado de Mato Grosso do Sul. Poder Judiciário. Campo Grande. Primeira Vara do Juizado Especial Central. **Autos n. 0001007-27.2013.8.12.0110**. Disponível em <<https://www.conjur.com.br/dl/falta-legislacao-especifica-dificulta1.pdf>>. Acesso em 20 Set. 2022.

## PARTE II - APLICAÇÃO PRÁTICA

### CAPÍTULO 1 - REGRAS DO JOGO E REFLEXOS CONTRATUAIS

Nesta parte do trabalho, será demonstrada a possibilidade de que se construa patrimônio econômico dentro de jogos *online*. Para tanto, será utilizado como exemplo o jogo Tibia, criado em 1996 pela empresa alemã CipSoft GmbH.<sup>126</sup>

Existindo há mais de 25 anos, Tibia é um dos mais antigos e bem sucedidos jogos de *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) criados na Europa. Em um MMORPG, pessoas de todo o mundo se encontram em um ambiente virtual para, dentre outras atividades, explorar áreas, resolver enigmas e cumprir missões. Atualmente, mais de 500.000 jogadores de todo o mundo habitam o continente tibiano, “aproveitando as inúmeras características do jogo”.<sup>127</sup>

O primeiro passo para adentrar a plataforma do jogo é a criação de uma conta, que só poderá ser perfectibilizada a partir do aceite integral dos termos de uso propostos pela empresa Cipsoft GmbH.<sup>128</sup> Uma vez criada a conta, o jogador tem a opção de criar um personagem, ocasião em que escolherá o sexo do personagem, o *nickname* e o mundo ao qual pertencerá.

Após, ao escolher uma das quatro vocações existentes no jogo (cavaleiro, paladino, feiticeiro ou druida), o jogador enfrentará o desafio de desenvolver as habilidades de seu personagem, explorando uma grande variedade de áreas e interagindo com outros jogadores em nível social e diplomático. De acordo com a empresa, as sofisticadas ferramentas de bate-papo e a liberdade única que os jogadores desfrutam no Tibia criam uma experiência de jogo extremamente imersiva.<sup>129</sup>

O jogador inicia no nível 1. Ao enfrentar os desafios propostos pelo jogo, passa a adquirir experiência, subindo de nível, inexistindo limite máximo.

Abaixo segue uma captura de tela do *site* oficial do jogo, do dia 21 de setembro de 2022, em que é possível ver o *ranking*, ordenado de forma decrescente. Conforme se verifica a seguir, o jogador com mais experiência naquela data se encontrava no nível 2176.

<sup>126</sup> Cipsoft GmbH. Tibia. Copyright 1996-2022. **About Cipsoft.** Disponível em <<https://www.tibia.com/abouttibia/?subtopic=aboutcipsoft>>. Acesso em 19 Set. 2022.

<sup>127</sup> Cipsoft GmbH. Tibia. Copyright 1996-2022. **What is Tibia?.** Disponível em <<https://www.tibia.com/abouttibia/?subtopic=whatistibia>>. Acesso em 12 Set. 2022.

<sup>128</sup> Cipsoft GmbH. Tibia. Copyright 1996-2022. **Create Account.** Disponível em <<https://www.tibia.com/account/?subtopic=createaccount>>. Acesso em 12 Set. 2022.

<sup>129</sup> Cipsoft GmbH. Tibia. Copyright 1996-2022. **What is Tibia?.** Disponível em <<https://www.tibia.com/abouttibia/?subtopic=whatistibia>>. Acesso em 12 Set. 2022.

Figura 1 - *Printscreen* do site oficial do jogo Tibia em 23 de julho de 2022.

Highscores					Last Update: 46 minutes ago	
» Pages: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20					» Results: 1,000	
Rank	Name	Vocation	World	Level	Points	
1	<a href="#">Goraca</a>	Master Sorcerer	Bona	2176	171,382,976,230	
2	<a href="#">Bobeeek</a>	Elder Druid	Bona	2169	169,701,359,890	
3	<a href="#">Kommander</a>	Royal Paladin	Celebra	2090	151,903,409,003	
4	<a href="#">Dejair Arrogante</a>	Elder Druid	Ferobra	2089	151,527,600,976	
5	<a href="#">Attalabs the Magnificent</a>	Elder Druid	Secura	2069	147,353,978,872	
6	<a href="#">Wedzy</a>	Master Sorcerer	Belobra	2039	140,931,670,542	
7	<a href="#">Punbel</a>	Elite Knight	Belobra	2028	138,805,251,663	
8	<a href="#">Neggiok</a>	Elite Knight	Bona	2012	135,494,963,626	
9	<a href="#">Jowjow Arrogante</a>	Royal Paladin	Ferobra	2004	133,767,486,656	
10	<a href="#">Veyllor</a>	Royal Paladin	Gentebra	1973	127,767,263,766	

Fonte: site oficial do jogo Tibia.<sup>130</sup>

É possível ter acesso a uma conta de Tibia gratuitamente, e os jogadores podem jogar de graça pelo tempo que quiserem. A empresa, no entanto, encoraja a compra de *Premium Time*, caso o jogador tenha a intenção de “levar o jogo adiante”. O jogador *Premium* terá habilidades e vantagens adicionais dentro e fora do jogo. Nas palavras da empresa: “Compre o *Premium Time* hoje para deixar o Tibia ainda mais divertido!”<sup>131</sup>

O sucesso do jogo, mesmo após mais de 25 anos de existência, pode ser explicado pelo fato de existirem, por ano, duas grandes atualizações (*update* de inverno e de verão). Ou seja, desde a sua criação, o jogo vem se reinventando e passando por grandes mudanças, de forma a manter constante o interesse do usuário.

Em 2015, a empresa instituiu no jogo as chamadas *Tibia Coins*. Trata-se de uma espécie de moeda virtual, que incentivou os jogadores a realizarem compras com moeda corrente. A partir da criação das *Tibia Coins*, tornou-se possível comprar produtos e serviços dentro do jogo, como a possibilidade de alterar a identidade do personagem, a possibilidade de realizar transferência entre os mundos existentes no jogo, dentre outras.

De acordo com as regras da empresa, é plenamente autorizada a transferência de *Tibia Coins* entre jogadores, dentro da própria plataforma do jogo. Veja-se a captura de tela a seguir:

<sup>130</sup> Cipsoft GmbH. Tibia. Copyright 1996-2022. **Highscores**. Disponível em <<https://www.tibia.com/community/?subtopic=highscores>>. Acesso em 21 Set. 2022.

<sup>131</sup> Cipsoft GmbH. Tibia. Copyright 1996-2022. **Premium Features**. Disponível em <<https://www.tibia.com/abouttibia/?subtopic=premiumfeatures>>. Acesso em 12 Set. 2022.

Figura 2 - *Printscreen* dentro da plataforma do jogo Tibia em 23 de julho de 2022.



Fonte: plataforma do jogo Tibia.<sup>132</sup>

Outra mudança significativa, ocorrida em 2020, foi a possibilidade de se comprar e de se vender personagens por meio de um sistema de leilão no próprio *site* do jogo (*Char Bazaar*).<sup>133</sup> Essas duas atualizações permitem demonstrar de forma clara que é possível construir patrimônio econômico real dentro do jogo.

Abaixo segue uma imagem do *site* oficial do jogo Tibia, em 23 de julho de 2022, que mostra as transações realizadas nos últimos trinta dias anteriores à referida data. Na imagem, é possível verificar que foram computadas 26.880 transações no período. Ordenou-se os lances vencedores em ordem decrescente. As três maiores vendas resultaram em 230 mil, 220 mil e 180 mil *Tibia Coins* (grifos vermelhos meus) para os respectivos vendedores.

<sup>132</sup> Cipsoft GmbH. Tibia. Copyright 1996-2022. **Download Client**. Disponível em <<https://www.tibia.com/account/?subtopic=downloadclient>>. Acesso em 23 Jul. 2022.

<sup>133</sup> Cipsoft GmbH. Tibia. Copyright 1996-2022. **Current Auctions**. Disponível em <<https://www.tibia.com/charactertrade/?subtopic=currentcharactertrades>>. Acesso em 19 Set. 2022.

Figura 3 - Printscreen do site oficial do jogo Tibia em 23 de julho de 2022.

**Nikare Ameya**  
Level: 1407 | Vocation: Royal Paladin | Male | World: **Olima**

Auction Start: Jul 10 2022, 10:05 CEST  
Auction End: Jul 11 2022, 10:00 CEST  
Winning Bid: **230,000** TC finished

Total Charm Points 10742, Unused Charm Points: 442  
Unused Task Tokens: 43820  
Achievement "Alumni" accomplished  
133 Distance Fighting (Loyalty bonus not included)  
40 Magic Level (Loyalty bonus not included)

---

**Gurudivertindo**  
Level: 1396 | Vocation: Elite Knight | Male | World: **Nossobra**

Auction Start: Jul 13 2022, 10:08 CEST  
Auction End: Jul 14 2022, 10:00 CEST  
Winning Bid: **220,000** TC finished

---

**Elite Borgex**  
Level: 1386 | Vocation: Elite Knight | Male | World: **Collabra**

Auction Start: Jun 25 2022, 10:05 CEST  
Auction End: Jun 26 2022, 21:00 CEST  
Winning Bid: **180,000** TC finished

Fonte: site oficial do jogo Tibia.<sup>134</sup>

No site oficial do jogo, é possível adquirir *Tibia Coins* (TC) com moeda corrente. Em 23 de julho de 2022, quando da realização desta pesquisa, verificou-se que, de acordo com os dados do próprio site do jogo, o pacote de 250 TC custava R\$52,75 (grifo vermelho meu). A venda é feita em pacotes de 250 TC, na medida em que essa quantidade costuma ser usada como parâmetro, uma vez que os principais serviços dentro do jogo equivalem a ela.

Dessa forma, para calcular quanto vale em moeda corrente um personagem que foi leiloadado por 230 mil TC, a conta é realizada a partir de uma regra de três: 1) se R\$ 52,75 equivalem a 250 TC; 2) se  $x$  equivale a 230 mil TC; 3) logo,  $x$  equivale a R\$ 48.530,00. Ou seja, de acordo com o valor do site oficial do jogo, o personagem custou ao comprador (e rendeu ao vendedor) mais de quarenta e oito mil reais.

<sup>134</sup> Cipsoft GmbH. Tibia. Copyright 1996-2022. **Auction History**. Disponível em <<https://www.tibia.com/charactertrade/?subtopic=pastcharactertrades>>. Acesso em 23 Jul. 2022.

Figura 4 - *Printscreen* do *site* oficial do jogo Tibia em 23 de julho de 2022.



Fonte: *site* oficial do jogo Tibia.<sup>135</sup>

O valor cobrado pelos *Tibia Coins* é variável, portanto o estudo foi realizado com base nos valores encontrados durante o período da pesquisa. O próprio provedor informa “please note that the prices may vary depending on the current exchange rate”<sup>136</sup>, prevendo, assim, a variação de preços.

Existem, também, revendedores de TC, que praticam preços menores do que os do *site* oficial do jogo, conforme exemplo abaixo, extraído do *site* “Rei dos Coins”:

Figura 5 - *Printscreen* do *site* “Rei dos Coins” em 23 de julho de 2022.

Pacote	Preço por 250 Coins
250 - 750	R\$ 44,50/CADA 250.
775 - 4975	R\$ 44,40/CADA 250.
5000 - ∞	R\$ 44,30/CADA 250.

**TIBIA COINS**  
Disponibilidade: Em estoque  
R\$44,50

Opções disponíveis

\* Nome Do Personagem

Nome Do Personagem

Slider de quantidade: 250 a 10000

**VALIDAR**

Fonte: *site* “Rei dos Coins”.<sup>137</sup>

<sup>135</sup> Cipsoft GmbH. Tibia. Copyright 1996-2022. **Webshop**. Disponível em <<https://payments.cipsoft.com/tibia/payment/index.php?subtopic=accountmanagement&page=OrderService&action=entryCombinedServiceSelection&CustomerID=&ServiceCategoryID=19&Language=en>>. Acesso em 23 Jul. 2022.

<sup>136</sup> Conforme Figura 4.

<sup>137</sup> *Printscreen* extraído do *site* “Rei dos Coins”. Disponível em <<https://www.reidoscoins.com.br/Tibia-Coins>>. Acesso em 23 Jul. 2022.

De acordo com o *site*, o valor de compra do pacote de 250 TC varia de R\$ 44,30 a R\$ 44,50, a depender da quantidade comprada. Denota-se, portanto, que o valor de compra em *sites* não-oficiais é menor do que o praticado pela plataforma oficial do jogo. Tem-se aí um primeiro indício da existência de um verdadeiro mercado externo ao jogo, com valor agregado em moeda corrente, o que evidencia o interesse econômico vinculado ao jogo.

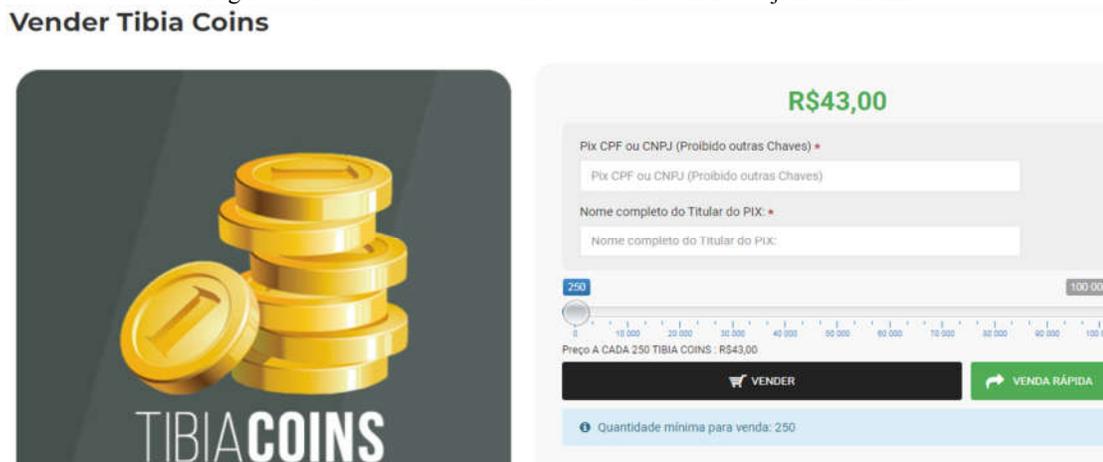
Nesse sentido, constata-se que a existência de plataformas amplamente divulgadas em fácil pesquisa nos mecanismos de busca da internet é incompatível com a suposta vedação imposta pela empresa ao comércio externo de *Tibia Coins*. Portanto, em um primeiro momento, já é possível dizer que a empresa desenvolvedora do jogo se abstém de fiscalizar ou controlar se ocorre ou não comércio externo de TC em moeda corrente.

Outrossim, os revendedores costumam também comprar as *Tibia Coins* por um preço menor do que o da venda. No mesmo *site* já referido (Rei dos Coins), é possível acessar uma segunda plataforma, denominada Tibia Bank. Nos domínios do Tibia Bank, é possível que os jogadores realizem a venda das suas *Tibia Coins*.

Pode-se verificar, na imagem a seguir, retirada do *site* Tibia Bank no dia 23 de julho de 2022, que o valor oferecido pela plataforma para comprar um pacote de 250 TC dos jogadores é de quarenta e três reais. Nota-se, igualmente, que a plataforma disponibiliza a compra de pacotes a partir de 25 TC até o limite de 100.000 TC por compra, inexistindo, contudo, limite de quantidade de transações.

Ou seja, o jogador pode vender para a plataforma 100 mil TC a cada transação, sendo-lhe possível realizar infinitas transações. Então, caso um jogador queira vender 230 mil TC, basta que ele realize três transações no *site*, recebendo imediatamente o valor correspondente à operação via PIX. Esta é a razão pela qual, em primeira análise, já é possível inferir o caráter de liquidez das *Tibia Coins*. Veja-se abaixo a captura de tela da plataforma:

Figura 6 - Printscreen do site “Rei dos Coins” em 23 de julho de 2022.



Fonte: site “Rei dos Coins”.<sup>138</sup>

A fim de concretizar o exemplo colocado, utiliza-se a informação constante da Figura 1, na qual o personagem Nikare Ameya foi leiloado no *Char Bazaar* pelo montante de 230 TC. Partindo deste fato, suponhamos que o vendedor do referido personagem, tendo adquirido por seu leilão o montante de 230 TC, queira, na sequência, trocar todas as *Tibia Coins* por moeda corrente. Nessa hipótese, o jogador poderia acessar, por exemplo, a plataforma *Tibia Bank*, onde conseguiria realizar a transação instantaneamente.

Os valores encontrados na operação obedecem semelhante regra de três já referida, ou seja: 1) se R\$ 43,00 equivalem a 250 TC; 2) se  $x$  equivale a 230 mil TC; 3) logo,  $x$  equivale a R\$ 39.560,00. Conclui-se, portanto, pela liquidez instantânea das *Tibia Coins*, na medida que qualquer montante pode ser imediatamente transacionado em moeda corrente, inexistindo espera do jogador vendedor para a realização da operação. Nesses termos, de acordo com o valor do site *Tibia Bank*, o personagem rendeu ao jogador vendedor (e custou ao comprador) quase quarenta mil reais.

A fim de verificar a existência de um verdadeiro mercado paralelo aos domínios do jogo, optou-se neste estudo por contatar revendedores autônomos encontrados em um fórum de jogadores do jogo *Tibia* na plataforma *Facebook*.<sup>139</sup> O fórum concentra mais de vinte mil membros, havendo, dentre eles, diversos revendedores autônomos, que oferecem, diariamente, serviços de compra e venda de *Tibia Coins*, de acordo com as cotações do mercado.

<sup>138</sup> Printscreen extraído do site “Tibia Bank”. Disponível em <<https://www.tibiabank.com.br/vender-tibia-coins-250>>. Acesso em 23 Jul. 2022.

<sup>139</sup> Acesso por link direto ao fórum do Facebook destinado a jogadores de *Tibia*. Disponível em <<https://www.facebook.com/groups/1666405323607155>>. Acesso em 21 Set. 2022.

Nesse sentido, logrou-se contato direto com um dos revendedores presentes no referido fórum. Através de conversa via *Whatsapp*<sup>140</sup>, na data de 20 de setembro de 2022, foi apresentada a ele a situação hipotética descrita acima, ou seja, a intenção de vender 230 mil TC. Diante disso, foi perguntado qual montante pagariam nessa compra e se haveria possibilidade de transação imediata. A resposta foi obtida positivamente ao interesse de realizar a transação imediata, e o valor oferecido na operação foi de 38 reais por pacote de 250 TC.<sup>141</sup>

Nessa oferta, a venda de 230 mil *Tibia Coins* renderia ao jogador imediatamente o montante de R\$ 34.960,00. A quantia se revela expressiva, o que corrobora uma vez mais a comprovação do interesse econômico agregado a este mercado.

Ainda no âmbito da pesquisa, conseguiu-se contatar diretamente a empresa desenvolvedora do jogo *Tibia*, via e-mail.<sup>142</sup> No correio eletrônico enviado<sup>143</sup>, formulou-se uma lista de questionamentos à empresa, no intuito de compreender a política aplicada pela plataforma em relação às permissões e vedações de práticas de transferência dentro e fora do jogo. Foram elaboradas as seguintes perguntas:

- 1) Is it possible to get access, for instance, to an account of a relative of mine who passed away? If so, what's the procedure? What's the company statement in cases like this?
- 2) Is the company aware of the existence of people who trade *Tibia Coins* for real money in real life?
- 3) Has there ever been a case of a relative of a deceased player who requested the company to have access to the account? If so, how was the case solved?
- 4) Is there an express prohibition on account transfers between players? What about the transfer of deceased persons' accounts?
- 5) What happens to an account of a player who dies in real life? What if there were *Tibia coins* in the deceased player's account? What happens to that money?
- 6) Is there any way to establish an heir in the game in case the account owner dies?<sup>144</sup>

---

<sup>140</sup> A captura de tela das conversas via *Whatsapp* com os revendedores contatados dentro do fórum encontra-se no Anexo 2..

<sup>141</sup> Verifica-se, como afirmado supra, que entre julho e setembro de 2022, período no qual realizou-se a pesquisa, houve flutuação dos valores relativos às *Tibia Coins*, ou seja, no espaço de dois meses, a variação verificada foi de aproximadamente dois reais a menos.

<sup>142</sup> O endereço de e-mail disponibilizado para contato dentro da própria plataforma é o seguinte: support@tibia.com.

<sup>143</sup> A captura de tela com conteúdo integral dos e-mails encontra-se no Anexo 3.

<sup>144</sup> Em tradução livre “1) É possível ter acesso, por exemplo, à conta de um familiar meu que faleceu? Caso seja, como é feito o procedimento? Qual é o posicionamento da empresa nesses casos? 2) Vocês estão cientes de que existe um comércio de *Tibia Coins* que ultrapassa as barreiras do jogo? 3) Já houve algum caso de algum parente de jogador falecido que procurou a empresa pra ter acesso à conta? Se sim, como isso foi solucionado? 4) Existe proibição expressa relativamente à transferência de contas? E transferência de contas de pessoas falecidas? 5) O que acontece com a conta de um jogador que morreu na vida real? E se houver *Tibia coins* na conta do jogador falecido? O que acontece com esse dinheiro? 6) Existe alguma forma de estabelecer um herdeiro no jogo em caso de o proprietário da conta vir a óbito?”

Em resposta à primeira pergunta, a empresa afirmou que “Our philosophy regarding this issue is that every account should be only ever played by the person who created it, so if a player requested our aid in getting access to an account under these circumstances, we would refuse to provide assistance”<sup>145</sup>. Ou seja, o entendimento exposto pela Cipsoft GmbH é no sentido de que não se verifica a possibilidade de que um outro jogador ou outro indivíduo acesse a conta de alguém que morreu. A empresa afirma categoricamente que recusaria oferecer auxílio na hipótese colocada pela primeira pergunta.

Quanto à segunda pergunta, assevera a empresa que “Yes, we are. We don't approve of this, especially as there is lots of scamming going on, but we do not punish for it. Advertising such trades is a rule violation, though”.<sup>146</sup> Portanto, verifica-se que, embora a empresa esteja ciente do comércio paralelo de *Tibia Coins*, ou seja, externo aos limites do jogo, inexistiu punição aplicada. A empresa afirma que não apoia tal prática, mas tampouco age no objetivo de coibi-la, o que denota uma tolerância tácita à continuidade desta.

Alega, ainda, que a realização de publicidade e propaganda acerca das revendas externas é uma violação às regras do jogo. O que se verifica, entretanto, é que tais ações são majoritariamente realizadas em ambientes alheios aos domínios do jogo, como nos fóruns de redes sociais, em *sites* e nos mecanismos de pesquisa da internet. Assim sendo, não ficam sujeitas às regras do jogo, pois exteriores a ele.

Na sequência, em resposta à terceira pergunta, a empresa declarou que “we do not support the transfer of accounts between holders, even in the tragic case when one of them is deceased”.<sup>147</sup> Portanto, constata-se que a empresa não aplica qualquer tipo de mecanismo de herança digital, ao contrário dos casos já exemplificados em momentos anteriores no presente estudo. Ao que tudo leva a entender, em caso de morte de um jogador, sua conta permanecerá indefinidamente inativa, em uma espécie de limbo, ao qual os sucessores jamais terão acesso.

Em seguida, respondendo à quarta pergunta, a empresa orientou “Please see our extended Tibia service agreement, section #5 for details.”.<sup>148</sup> A referida seção dispõe o seguinte:

---

<sup>145</sup> Em tradução livre “Nossa filosofia acerca dessa questão é a de que cada conta só poderia ser acessada por seu próprio criador, logo, se um jogador solicitasse nossa ajuda para obter acesso a uma conta sob tais circunstâncias, nos recusaremos a oferecer tal assistência”.

<sup>146</sup> Em tradução livre “Sim, estamos. Nós não aprovamos tal comércio, principalmente em razão da ocorrência de fraudes, mas não o punimos. Realizar publicidade acerca de tais revendas, no entanto, é uma violação às regras do jogo”.

<sup>147</sup> Em tradução livre “Não apoiamos a transferência de contas entre jogadores, mesmo na trágica hipótese em que um deles venha a óbito”.

<sup>148</sup> Em tradução livre “Favor checar nossos Termos de Uso em versão estendida, na seção 5, para mais detalhes”

#### 5. Duties of the Users

All holders of Tibia accounts are responsible for the security of their accounts, registered email addresses and computer systems. They must not disclose account data to others or accept account data of others (including account trading and account sharing). CipSoft GmbH cannot be held responsible for any damage caused by compromised accounts.<sup>149 150</sup>

O que se verifica a partir da referida cláusula é que a empresa relega toda a responsabilidade pela segurança dos dados da conta aos usuários, bem como se exime expressamente da responsabilidade por qualquer comprometimento dos dados de segurança, incluindo o compartilhamento de contas e a transferência a outros usuários. Conforme consta expressamente nesta cláusula, a empresa afirma que os jogadores não devem divulgar os dados da sua conta a outros, o que inclui a transferência e o compartilhamento de contas.

Prosseguindo nas perguntas realizadas, a empresa, em resposta à quinta pergunta, asseverou que “The Coins remain on the account. Please keep in mind that Tibia Coins are not real currency, even though they can be purchased for real money”.<sup>151</sup> Assim, a empresa reafirma a inexistência de qualquer política de sucessão dentro da plataforma, alegando, ainda, que as *Tibia Coins* não possuem real valor de mercado - afirmação esta que já foi amplamente afastada pelas pesquisas realizadas no curso do presente trabalho. Portanto, não subsiste a alegação da empresa no sentido de que as TC não teriam liquidez de mercado.

Por fim, em resposta à sexta e última pergunta, a empresa afirmou que “Such an accord between two players would be void, since the transfer of accounts is not allowed”.<sup>152</sup> Diante disso, a empresa se posiciona de maneira contrária ao estabelecimento de um herdeiro no jogo caso o proprietário da conta venha a óbito, bem como ao estabelecimento de um acordo entre dois jogadores nesse sentido, destacando que tal acordo seria nulo, uma vez que a transferência de contas não é permitida pela plataforma.

---

<sup>149</sup> Em tradução livre “Deveres dos usuários. Todos os proprietários de contas do Tibia são responsáveis pela segurança de suas contas, e-mails registrados e sistemas de computadores. Eles não devem divulgar os dados de suas contas a outros (incluindo transferência e compartilhamento de contas). A CipSoft GmbH se exime de qualquer dano causado por contas cuja segurança tenha sido comprometida.

<sup>150</sup> Cipsoft GmbH. Tibia. Copyright 1996-2022. **Tibia Rules**. Disponível em <<https://www.tibia.com/support/?subtopic=tibiarules>>. Acesso em 21 Set. 2022.

<sup>151</sup> Em tradução livre “As *coins* permanecem na conta. Tenha em mente que as Tibia Coins não possuem valor real, embora possam ser compradas por dinheiro real.”

<sup>152</sup> Em tradução livre “Tal acordo entre dois jogadores seria nulo, uma vez que a transferência de contas não é permitida”.

Embora a transferência de contas entre jogadores seja vedada pelos termos de uso, a empresa permite de forma expressa que outros bens vinculados à conta sejam transferidos, como as *Tibia Coins* e os personagens.

Importa neste momento realizar a ponderação acerca das distinções entre a conta e outros bens vinculados a ela. Ou seja, averiguar qual é o fundamento para que a conta seja intransferível, mas os bens anexos sejam plenamente transferíveis, inclusive dentro da plataforma do próprio jogo. Aliás, tal possibilidade já foi demonstrada na Figura 2, que comprova a existência de ferramenta desenvolvida pela própria plataforma para transferir *Tibia Coins* entre jogadores. Já os personagens, como dito, podem ser transferidos via sistema de leilão, também dentro da própria plataforma, por meio do *Char Bazaar*.

Tem-se, assim, no que tange ao escopo do presente estudo, que as regras podem ser resumidas em três partes importantes: 1) a conta em si é pessoal e intransferível; 2) as *Tibia Coins*, bem como os personagens desenvolvidos no curso do jogo, são transferíveis; e 3) as *Tibia Coins* utilizadas nas transações internas ao jogo podem ser adquiridas por moeda corrente.

Em aprofundamento à reflexão empreendida, entendeu-se pela necessidade de formular dois questionamentos adicionais à empresa, especificamente quanto ao fundamento utilizado por ela para impor óbice ao acesso à informação da conta pelos sucessores do jogador falecido. Assim, perguntou-se<sup>153</sup>:

1) What is the basis for the company to prohibit access to the account by the successors of a dead player? Would it be data protection/privacy protection/intimacy protection? If not, what is the justification given by the company for such an obstacle?

2) Has there ever been a case in which the company had to provide clarification in court (or any lawsuit) concerning succession, inventory and inheritance?<sup>154</sup>

Em face de tais questionamentos, respondeu a empresa que:

1) The basis for this company policy is our Service Agreements. As is usual, these agreements have been determined by the publisher of the game (in this case ourselves, of course), and they are in full agreement with German and international legal regulations. Note that we are under no obligation to justify regulations in our Service Agreements; after all, players are free to sign out anytime if they disagree with them in whole or in parts.

<sup>153</sup> O conteúdo do e-mail enviado encontra-se no Anexo 3.

<sup>154</sup> Em tradução livre “1) Qual é o fundamento para a empresa proibir o acesso à conta pelos sucessores de um jogador falecido? Seria proteção de dados/proteção de privacidade/proteção de intimidade? Se não, qual a justificativa dada pela empresa para tal obstáculo? Já houve algum caso em que a empresa teve que prestar esclarecimentos em juízo (ou qualquer ação judicial) sobre sucessão, inventário e herança?”

2) No, there hasn't, and given the legal situation we are perfectly confident that we could successfully defend our position. It is, of course, possible that the legal circumstances may change in the future, which might cause us to adjust our Service Agreements accordingly, but no such development is in sight and we have no plans to initiate a change at this point.<sup>155</sup>

Assim, evidencia-se que a empresa se vale plena e exclusivamente da discricionariedade oferecida pela autonomia da vontade para estabelecer as cláusulas contidas no contrato de adesão proposto aos jogadores do Tibia. Como visto no capítulo do presente estudo que abordou as questões contratuais, a autonomia da vontade esbarra no art. 424 do Código Civil, que prevê serem nulas no contrato de adesão as cláusulas que estipulem a renúncia antecipada do aderente a direito resultante da natureza do negócio.

Portanto, se o direito resultante do negócio jurídico tiver sido alvo de renúncia antecipada em cláusula do contrato de adesão, esta última será nula. O debate será melhor aprofundado quando do estudo de caso realizado no capítulo a seguir.

---

<sup>155</sup> Em tradução livre “1) O fundamento para essa política da empresa são nossos Contratos de Serviço. Como de costume, esses acordos foram determinados pelo editor do jogo (neste caso, nós mesmos, é claro) e estão de acordo com os regulamentos legais alemães e internacionais. Observe que não temos obrigação de justificar regulamentações em nossos Contratos de Serviço; afinal, os jogadores são livres para sair a qualquer momento se não concordarem com eles no todo ou em partes. 2) Não, não houve e, dada a situação legal, estamos perfeitamente confiantes de que poderíamos defender nossa posição com sucesso. É claro que é possível que as circunstâncias legais mudem no futuro, o que pode nos levar a ajustar nossos Contratos de Serviço de acordo, mas tal desenvolvimento não está à vista e não temos planos de iniciar uma mudança neste momento.”

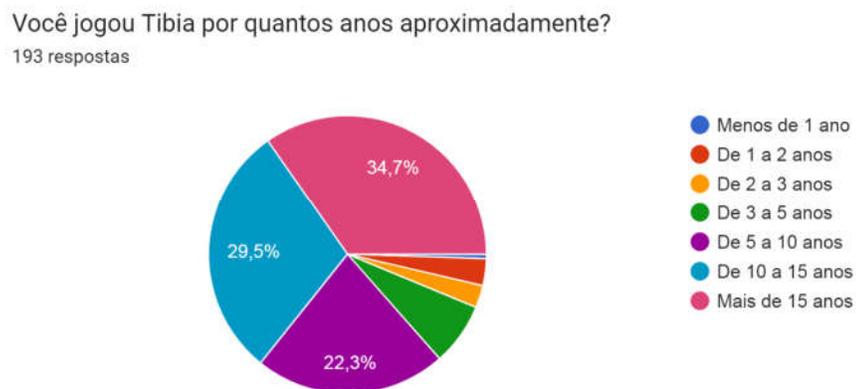
## CAPÍTULO 2 - ESTUDO DE CASO

A fim de colocar em prática um estudo de caso acerca das possibilidades e das limitações jurídicas no âmbito do MMORPG Tibia, realizou-se uma pesquisa. Um questionário com perguntas de múltipla escolha<sup>156</sup> foi divulgado em um grupo do *Facebook* composto por 23 mil membros<sup>157</sup>, jogadores e ex-jogadores de Tibia, com o objetivo de verificar aspectos pertinentes ao escopo da presente pesquisa.

Notificados de que tratava-se de um estudo de caso para um trabalho acadêmico, 193 jogadores responderam ao questionário de forma voluntária. O método utilizado foi o de amostragem por conveniência. Considerando não haver pessoas vulneráveis no público-alvo e que os dados coletados são anônimos, não sendo, em nenhuma das perguntas, identificados ou identificáveis os jogadores que participaram da pesquisa, dispensou-se a análise do formulário pelo Comitê de Ética, nos termos das Resoluções nº 466/2012<sup>158</sup> e 510/2016<sup>159</sup>.

Ao serem questionados por quantos anos aproximadamente jogaram Tibia, 34,7% jogaram por mais de 15 anos; 29,5% jogaram de 10 a 15 anos; 22,3% jogaram de 5 a 10 anos; 7,3% jogaram de 3 a 5 anos; 2,6% jogaram de 2 a 3 anos; 3,1% jogaram de 1 a 2 anos; 0,5% jogaram por menos de 1 ano. A representação gráfica das respostas assim se consolidou:

Figura 7 – Gráfico “Você jogou Tibia por quantos anos aproximadamente?”



Fonte: autoria própria

<sup>156</sup> O questionário integral encontra-se no Anexo 1.

<sup>157</sup> Acesso por link direto ao fórum do Facebook destinado a jogadores de Tibia. Disponível em <<https://www.facebook.com/groups/1666405323607155>>. Acesso em 21 Set. 2022.

<sup>158</sup> UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL - UFRGS. Comitê de Ética em Pesquisa da UFRGS - CEP. **Resolução 466/2012**. Disponível em <[https://www.ufrgs.br/cep/?page\\_id=57](https://www.ufrgs.br/cep/?page_id=57)>. Acesso em 10 Set. 2022.

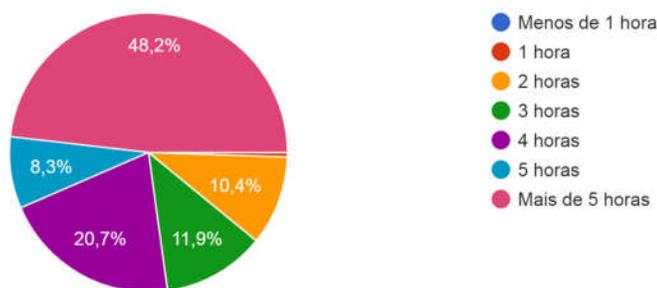
<sup>159</sup> UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL - UFRGS. Comitê de Ética em Pesquisa da UFRGS - CEP. **Resolução 510/2016**. Disponível em <<https://www.ufrgs.br/cep/wp-content/uploads/2021/07/Reso510GM-Ciencias-Sociais-e-Humanas.pdf>>. Acesso em 10 Set. 2022.

Portanto, infere-se que a ampla maioria dos jogadores (64,2%) joga ou jogou Tibia por 10 anos ou mais, o que representa, em critério de tempo, a construção de um patrimônio expressivo, o que será melhor analisado na sequência.

Indagados sobre quantas horas diárias, em média, costumavam jogar, considerando o período em que jogaram Tibia com mais frequência, 48,2% costumavam jogar, em média, mais de 5 horas por dia; 8,3% costumavam jogar, em média, 5 horas por dia; 20,7% costumavam jogar, em média, 4 horas por dia; 11,9% costumavam jogar, em média, 3 horas por dia; 10,4% costumavam jogar, em média, 2 horas por dia; 0,5% costumava jogar, em média, 1 hora por dia. Ninguém respondeu que costumava jogar, em média, menos de 1 hora por dia. A representação gráfica das respostas assim se consolidou:

Figura 8 – Gráfico “No período em que você jogou Tibia com mais frequência, quantas horas, em média, por dia, você costumava jogar?”

No período em que você jogou Tibia com mais frequência, quantas horas, em média, por dia, você costumava jogar?  
193 respostas



Fonte: autoria própria

Constata-se, assim, que a ampla maioria dos jogadores (56,5%) afirmou jogar Tibia durante cinco ou mais horas diárias. As respostas à tal pergunta sopesam a conclusão inferida do resultado apresentado no gráfico 1, ou seja, a importância dada pelos jogadores ao jogo no sentido de construir um patrimônio real.

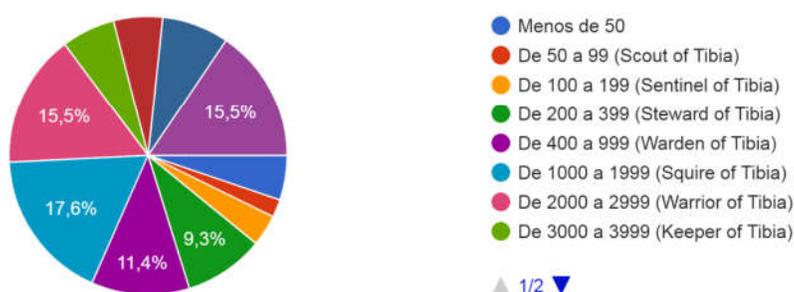
Em determinada pergunta, os jogadores foram questionados a respeito de seus *Loyalty Points*. O jogo atribui 1 *Loyalty Point* por dia em que o jogador compra o acesso *Premium*. Assim, se o jogador compra trinta dias de acesso *Premium* (um mês), recebe trinta *Loyalty Points*. O referido acesso custa atualmente R\$ 42,00 mensais. Conforme as respostas dos jogadores, 7,8% tinham 5000 ou mais *Loyalty Points* na conta; 5,7% tinham entre 4000 e 4999 *Loyalty Points* na conta; 6,2% tinham entre 3000 e 3999 *Loyalty Points* na conta; 15,5% tinham

entre 2000 e 2999 *Loyalty Points* na conta; 17,6% tinham entre 1000 e 1999 *Loyalty Points* na conta; 11,4% tinham entre 400 e 999 *Loyalty Points* na conta; 9,3% tinham entre 200 e 399 *Loyalty Points* na conta; 3,6% tinham entre 100 e 199 *Loyalty Points* na conta; 2,1% tinham entre 50 e 99 *Loyalty Points* na conta; 5,2% tinham menos de 50 *Loyalty Points* na conta; 15,5% não souberam responder. Traduzidas em gráfico, as respostas assim se apresentam:

Figura 9 – Gráfico “Quantos *Loyalty Points* tem a sua conta do Tibia?”

Quantos *Loyalty Points* tem a sua conta do Tibia?

193 respostas



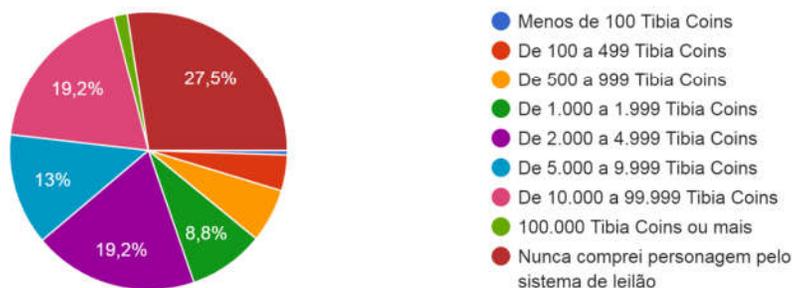
Fonte: autoria própria

Interrogados sobre o maior valor gasto, em *Tibia Coins*, na compra de um único personagem, afirmaram: 0,5% gastou menos de 100 *Tibia Coins*; 4,1% gastou entre 100 e 499 *Tibia Coins*; 6,2% gastou entre 500 e 999 *Tibia Coins*; 8,8% gastou entre 1.000 e 1.999 *Tibia Coins*; 19,2% gastou entre 2.000 e 4.999 *Tibia Coins*; 13% gastou entre 5.000 e 9.999 *Tibia Coins*; 19,2% gastou entre 10.000 e 99.999 *Tibia Coins*; 1,6% gastou 100.000 *Tibia Coins* ou mais; 27,5% não compraram personagens pelo sistema de leilão. Assim, tem-se o seguinte gráfico:

Figura 10 – Gráfico “Caso você tenha comprado algum personagem pelo sistema de leilão, qual foi o maior valor gasto por você, em Tibia Coins, em um único personagem?”

Caso você tenha comprado algum personagem pelo sistema de leilão, qual foi o maior valor gasto por você, em Tibia Coins, em um único personagem?

193 respostas



Fonte: autoria própria

Constata-se, assim, que 51,4% dos jogadores já gastaram no mínimo 2.000 *Tibia Coins* (equivalentes a aproximadamente R\$336,00) apenas na compra de um único personagem dentro da plataforma do jogo.

Inquiridos acerca o maior valor obtido, em *Tibia Coins*, pela venda de um único personagem, 1% obtiveram menos de 100 *Tibia Coins*; 4,1% obtiveram entre 100 e 499 *Tibia Coins*; 7,8% obtiveram entre 500 e 999 *Tibia Coins*; 9,3% obtiveram entre 1.000 e 1.999 *Tibia Coins*; 16,6% obtiveram entre 2.000 e 4.999 *Tibia Coins*; 11,9% obtiveram entre 5.000 e 9.999 *Tibia Coins*; 19,7% obtiveram entre 10.000 e 99.999 *Tibia Coins*; 1% obtiveram 100.000 *Tibia Coins* ou mais; 28,5% não venderam personagens pelo sistema de leilão. Com base nas respostas, construiu-se o seguinte gráfico:

Figura 11 – Gráfico “Caso você tenha vendido algum personagem pelo sistema de leilão, qual foi o maior valor obtido por você, em Tibia Coins, pela venda de um único personagem?”

Caso você tenha vendido algum personagem pelo sistema de leilão, qual foi o maior valor obtido por você, em Tibia Coins, pela venda de um único personagem?

193 respostas



Fonte: autoria própria

Portanto, 58,5% dos jogadores já obtiveram, no mínimo, mil *Tibia Coins* (aproximadamente R\$ 168,00) pela venda de um único personagem.

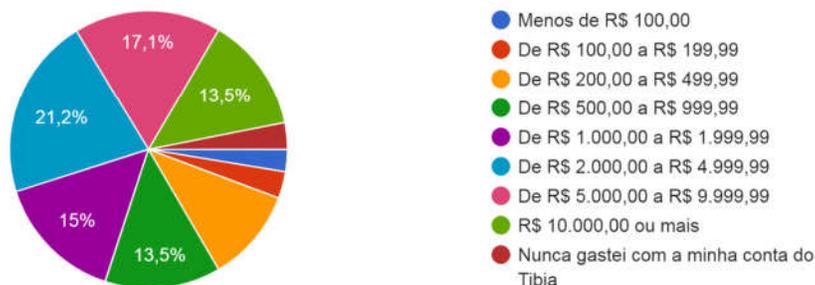
Perguntados se já haviam comprado *Tibia Coins* de revendedores, fora do site do Tibia, 93,3% disseram sim; 6,7% disseram não. As respostas a essa pergunta reforçam o argumento de que o mercado existente em relação às *Tibia Coins* é amplamente difundido e popularizado entre os jogadores. É evidente que os preços abaixo daqueles praticados dentro da plataforma do próprio jogo atraem os compradores. Ainda, há de se ter em mente que a única maneira de comprar *Tibia Coins* de revendedores é por transação em moeda corrente, o que solidifica o argumento de liquidez e interesse econômico desta moeda.

Ao serem questionados sobre quanto estimavam ter investido em sua conta do Tibia, em reais, 2,6% estimavam ter investido menos de R\$ 100,00; 3,1% estimavam ter investido entre R\$ 100,00 e R\$ 199,99; 10,9% estimavam ter investido entre R\$ 200,00 e R\$ 499,99; 13,5% estimavam ter investido entre R\$ 500,00 e R\$ 999,99; 15% estimavam ter investido entre R\$ 1.000,00 e R\$ 1.999,99; 21,2% estimavam ter investido entre R\$ 2.000,00 e R\$ 4.999,99; 17,1% estimavam ter investido entre R\$ 5.000,00 e R\$ 9.999,99; 13,5% estimavam ter investido R\$ 10.000,00 ou mais; 3,1% disseram não ter investido dinheiro na conta. Assim, em representação gráfica, tem-se:

Figura 12 – Gráfico “Quanto você estima ter investido em sua conta do Tibia, em reais?”

Quanto você estima ter investido em sua conta do Tibia, em reais?

193 respostas



Fonte: autoria própria

Conforme as respostas, 51,8% dos jogadores investiram, no mínimo, dois mil reais em sua conta. É claro que o valor investido não reflete com precisão o montante patrimonial ao qual equivale a conta. Entretanto, reflete a importância da conta no patrimônio do jogador,

sobretudo para aqueles 13,5% de jogadores cujo investimento na conta foi de dez mil reais ou mais.

Indagados se, além do valor econômico, diriam que existe um valor imaterial, sentimental, agregado à sua conta, 89,1% disseram sim; 10,9% disseram não. Perguntados se tinham acesso à conta e senha do Tibia de outra pessoa, 56% disseram sim; 44% disseram não. Questionados se alguém tinha acesso à sua conta e senha do Tibia, 37,3% disseram sim; 62,7% disseram não.

Inquiridos se estavam cientes de que “Na hipótese de falecimento de um jogador do Tibia, a Cipsoft não permite que a família ou que os amigos do jogador falecido tenham acesso à sua conta. De acordo com a empresa, a conta deve ser utilizada apenas pelo jogador que a criou.”, 45,1% disseram sim; 54,9% disseram não. Perguntados se concordavam com o posicionamento da Cipsoft, 16,1% disseram sim; 83,9% disseram não.

Indagados se seriam favoráveis à seguinte ideia: “Se a Cipsoft, num futuro *update*, possibilitasse o cadastramento de um contato herdeiro, ou seja, se possibilitasse que o jogador pudesse nomear um amigo ou um familiar, a fim de que este tivesse acesso à sua conta em caso de falecimento”, 96,4% disseram sim; 3,6% disseram não.

Ao serem questionados se cadastrariam um contato herdeiro para a sua conta do Tibia, 90,7% disseram sim; 9,3% disseram não. Perguntados se existia algum conteúdo pessoal na sua conta do Tibia (uma *letter*<sup>160</sup>, por exemplo) que os deixariam incomodados caso seus amigos ou familiares tivessem acesso a ele depois da sua morte, 7,3% disseram sim; 92,7% disseram não. Inquiridos se achavam que os bens obtidos por um jogador no Tibia deveriam poder ser transmitidos aos seus herdeiros, 94,8% disseram sim; 5,2% disseram não.

Considerando-se as respostas fornecidas pelos 193 jogadores ao formulário a eles submetido, bem como as regras do jogo tratadas no capítulo um desta parte do trabalho, propõe-se um estudo de caso com base em uma situação hipotética. Isso servirá de análise aos debates travados no curso desta pesquisa.

Assim, coloca-se o seguinte cenário: supõe-se que o vendedor do personagem leiloado a 230 mil TC<sup>161</sup> é brasileiro e veio a óbito no Brasil.<sup>162</sup> Nesta hipótese, a conta do *de cuius*

---

<sup>160</sup> Cartas que podem ser enviadas de um jogador a outro, podendo abarcar conteúdos pessoais.

<sup>161</sup> Conforme Figura 3.

<sup>162</sup> Tal especificação é elucidada desde já, na medida em que a análise contratual realizada levará em conta as normas e os princípios aplicados ao Direito brasileiro. Embora o contrato seja originário de país diverso, o fato de ter sido assinado em território brasileiro, implica a aceitação de que sobre ele se apliquem as normas do país. O fato de o *de cuius* ter vindo a óbito no Brasil e ser brasileiro também é apontado como forma de retirar qualquer obscuridade acerca das soluções vislumbradas à situação hipotética a ser estudada.

concentraria, quando de seu óbito, o montante de 230 TC. De acordo com as respostas fornecidas pela empresa, a conta ficaria inacessível *ad eternum*. Ou seja, seria impossível resgatar o patrimônio ali contido, avaliado em quase quarenta mil reais, nos termos da análise já realizada supra.

Em tal cenário, questiona-se: poderia a empresa legalmente se recusar a fornecer os dados de acesso à conta aos sucessores legítimos ou testamentários do jogador falecido? Questiona-se, ainda: a conta, nos termos em que relatada na hipótese, constituiria patrimônio e, portanto, herança a ser transmitida de acordo com o princípio da Saisine? Indaga-se, outrossim: haveria interesse econômico dos sucessores a legitimar a pretensão de obter acesso à conta? Por fim, inquire-se: poderiam os dados personalíssimos eventualmente presentes na conta representar óbice o bastante para barrar a transmissão do patrimônio, caso assim se constate?

A fim de responder a tais questionamentos, são pertinentes as reflexões e os dados suscitados na parte um do presente trabalho. Em primeiro lugar, insta pontuar que, embora a empresa possa se negar a fornecer os dados de acesso à conta aos sucessores legítimos ou testamentários de jogador falecido, supostamente com base na alegação de que estaria protegendo a privacidade e a intimidade do *de cuius*, amparadas na Lei Geral de Proteção de Dados e no Marco Civil da Internet, bem como na própria Constituição Federal<sup>163</sup>, há controvérsias acerca da ponderação de normas que permeiam o conflito.<sup>164</sup>

Quanto a tal questão, relembre-se os fundamentos da ponderação desenvolvidos por Robert Alexy e por Mart Susi<sup>165</sup>, que se propõem a solucionar conflitos de direitos fundamentais existentes na dimensão digital, como é o caso aqui em debate. Isso porque a negativa da empresa em autorizar o acesso à conta, com base nos fundamentos elencados acima, conflituava com o princípio da Saisine insculpido no art. 1.784 do CCB. A teoria da ponderação pretende solucionar os casos em que duas ou mais normas de igual hierarquia se contraponham perante determinada circunstância. Nesse sentido, faz-se mister retomar o raciocínio desenvolvido no item 1.3 do capítulo 1 da parte um do presente estudo.

---

<sup>163</sup> Conforme art. 2º, e incisos, da LGPD; art. 5º, VII e X, da Constituição Federal; art. 1º, III, da Constituição Federal e art. 7º, X, da Lei n. 12.965/2014.

<sup>164</sup> No caso do jogo Tibia, ao ser questionada sobre os fundamentos que amparam a negativa da empresa em fornecer acesso à conta ou informações dela aos sucessores do *de cuius*, como visto no capítulo supra, a Cipsoft GmbH não alegou estar protegendo o direito à privacidade e à intimidade do jogador, mas meramente valeu-se da discricionariedade possibilitada pela autonomia da vontade para articular as cláusulas que melhor atendessem ao propósito da empresa. No entanto, como aqui o estudo de caso é construído com base em circunstâncias hipotéticas colocadas em prática a partir de diversas informações coletadas no curso do trabalho (incluindo precedentes judiciais provenientes de diversos Tribunais), optou-se por utilizar o fundamento majoritariamente arguido pela defesa judicial das empresas neste tipo de lide.

<sup>165</sup> SUSI, Mart. ALEXY, Robert. **Proporcionalidade e Internet**. Porto Alegre: Sérgio Antônio Fabris Ed., 2020. p. 37-38.

Isso porque duas das formas de solucionar o conflito, ao menos, foram encontradas com base na ponderação proposta por Susi e Alexy. A primeira delas é de que a própria Cipsoft GmbH exclua os dados personalíssimos do indivíduo que veio a óbito, possibilitando a transmissão de conta quanto ao patrimônio material nela constituído. A segunda solução alcançada, caso a primeira se revele impossível, seria a de garantir a sucessão do patrimônio, cenário em que a disposição contida no art. 7º, X, da Lei n. 12.965/2014 seria colocada em cheque.

A questão aqui ponderada se vislumbra a partir do fato de que o óbice absoluto à sucessão do patrimônio se sobrepõe à proteção da privacidade do falecido. Isso porque não se pretende publicizar a informação acerca do indivíduo falecido, tampouco se pretende romper o respeito à sua privacidade. Com relação ao assunto, rememora-se a pergunta respondida pelos jogadores quando da pesquisa, na qual 92,7% afirmaram que não se incomodariam caso seus amigos ou familiares tivessem acesso à sua conta do Tibia após sua morte, independentemente de haver conteúdo pessoal. Ainda, 90,7% dos jogadores que responderam ao formulário afirmaram que cadastrariam um contato herdeiro para a sua conta do Tibia, caso isso fosse possível.

Ocorre que, com o falecimento da pessoa humana, o centro de legitimidade da pretensão se desloca aos sucessores. Isso porque a morte é o limite da personalidade civil da pessoa humana no Direito brasileiro<sup>166</sup>, conforme o art. 6º do CCB.<sup>167</sup> Com o óbito do indivíduo, o centro de interesses a ser tutelado passa a possuir como legitimados à pretensão os herdeiros necessários.<sup>168</sup>

Nesse sentido, é evidente a impropriedade de se estabelecer um conflito entre a sucessão e o próprio *de cuius*, visto que são os próprios sucessores os únicos reconhecidos pelo Direito civil brasileiro como legitimados a exercer pretensão relativa ao centro de interesses do falecido. Assim, a empresa apenas poderia se recusar a fornecer os dados de acesso à conta à sucessão caso inexistisse pretensão por parte dela de obtê-los. Caso exista a pretensão, a empresa não poderia se negar a realizar tal pedido, visto que os sucessores são os únicos representantes legítimos do centro de interesse do próprio *de cuius*.

No presente estudo de caso, como já relatado, vislumbra-se a possibilidade de incidência do art. 424 do CCB ao contrato de adesão entre o jogador e a Cipsoft GmbH. Isso porque a

---

<sup>166</sup> BEVILÁQUA, Clóvis. **Teoria Geral do Direito Civil**. Campinas: Red Livros, 2001. p. 159.

<sup>167</sup> BRASIL. Lei nº 10.406/2002. **Código Civil de 2002**. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/110406compilada.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm)>. Acesso em 21 Set. 2022.

<sup>168</sup> PERLINGIERI, Pietro. **Perfis do Direito Civil**: Introdução ao Direito Civil Constitucional. 3. ed. Tradução de Maria Cristina de Cicco. Rio de Janeiro: Renovar, 2002. p. 115.

empresa não permite o acesso dos sucessores do *de cuius* ao patrimônio possivelmente construído dentro da plataforma, o qual obrigatoriamente deve ser transmitido com base no princípio da Saisine. Assim agindo, a empresa obriga o aderente (jogador) a renunciar antecipadamente a esses direitos.

Com relação à herança digital, como se observou nos precedentes suscitados no item 2.4 do capítulo 2 da parte um, a obrigação da empresa em fornecer os dados aos sucessores não ocorre apenas nos casos em que se tratar de patrimônio com interesse puramente econômico, mas também em casos nos quais inexistia caráter econômico. No caso hipotético tratado, a questão ainda é mais gravosa, como será analisado no questionamento seguinte.

No caso colocado no presente estudo, importa pontuar que foi comprovado exaustivamente o interesse econômico vinculado à conta do jogo Tibia, especialmente relacionado à liquidez do mercado de compra e venda das *Tibia Coins*. Paralelamente a isso, suscita-se o questionamento realizado quando da pesquisa com os 193 jogadores, no qual 94,8% deles afirmou que os bens obtidos dentro da plataforma deveriam poder ser transmitidos aos seus herdeiros, o que denota a existência de uma consciência ampla dos próprios jogadores de que tais bens possuem, sim, interesse econômico. Nesse sentido, defende-se aqui que a conta criada para o jogo Tibia se trata de uma herança digital, com caráter de interesse econômico, constituindo patrimônio propriamente dito, a ser transmitido nos termos do princípio da Saisine.

Outrossim, é evidente que, uma vez comprovada a liquidez das *Tibia Coins*, existe legitimidade na pretensão dos sucessores em obter acesso à conta, pois, ainda que não sejam adeptos ao jogo, poderiam instantaneamente vender todos os bens contidos na conta do *de cuius*, por moeda corrente. A venda seria muito mais fácil do que a de, por exemplo, de um telefone celular ou de um *notebook*, uma vez que a liquidez das *Tibia Coins* é tamanha que sua transação se realiza de maneira instantânea em qualquer plataforma de revenda online, ao passo que o montante decorrente dela é imediatamente transferido ao vendedor via PIX.

Diante de tal análise, e uma vez mais utilizando-se do auxílio oferecido pela tese da ponderação de Alexy e Susi, defende-se que os dados personalíssimos eventualmente presentes na conta não poderiam representar óbice o bastante a impedir a transmissão do patrimônio, fundada no princípio da Saisine.

No que tange ao respeito das cláusulas contratuais às quais aderiu o hipotético *de cuius*, seus limites se dão quanto aos bens principais, ou seja, a própria conta. Isso porque, quando da criação da conta, inexistem quaisquer outros atributos a ela vinculados ou pertencentes. Assim, é de livre e exclusiva escolha do jogador a criação de personagens, a compra de *Tibia Coins*,

dentre outros. Nesses termos, o contrato abrange exclusivamente o bem principal, na forma do art. 94 do CCB<sup>169</sup>, não abrangendo, contudo, as pertenças, que dele podem ou não resultar.

Nesse sentido, as pertenças, consoante análise realizada no item 1.2 do capítulo 1 da parte um do presente estudo, possuem caráter de total individualidade e autonomia, não se incorporando ao bem principal. Assim, inexistente subordinação das pertenças ao negócio jurídico em si, inexistindo, por corolário lógico, subordinação das pertenças às limitações impostas no contrato. Desta forma, o fato de os herdeiros poderem ter acesso às pertenças do *de cuius* dentro do jogo Tibia não representa intervenção à autonomia da vontade declarada pelo próprio falecido quando da adesão ao contrato.

Diante disso, é plenamente possível que o objeto da sucessão alcance a integralidade do patrimônio do *de cuius* sem, no entanto, desnaturar o Princípio do *Pacta Sunt Servanda*, que informa o Código Civil Brasileiro de 2002.

---

<sup>169</sup> BRASIL. Lei nº 10.406/2002. **Código Civil de 2002**. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/110406compilada.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm)>. Acesso em 21 Set. 2022.

## CONCLUSÃO

O estudo elaborado no presente trabalho permitiu o aprofundamento de reflexões acerca da relação entre o patrimônio econômico digital, a herança digital, a transmissibilidade dos bens digitais após a morte do titular e as lacunas existentes na legislação e na jurisprudência - ao menos em território brasileiro - mesmo após a publicação do Marco Civil da Internet e da LGPD. O tema revelou-se de circunstancial complexidade, especialmente quanto ao confronto de princípios basilares e direitos fundamentais garantidos constitucionalmente.

A utilização da fórmula da ponderação desenvolvida por Alexy e Susi demonstrou-se imprescindível ao desenvolvimento de uma fundamentação passível de abarcar soluções para os conflitos instaurados. Isso em razão de suposta divergência entre os interesses de proteção ao direito de privacidade/intimidade/dignidade da pessoa humana e os de proteção à sucessão do patrimônio, amparada no princípio da Saisine.

Conforme verificou-se, a partir do óbito, o centro de interesses do *de cuius* passa a ser integralmente protegido pela sucessão. Assim, os únicos legitimados a exercerem pretensão em nome dos interesses do *de cuius* são os seus herdeiros. Esta é a razão pela qual se verificou aparente impropriedade nos argumentos utilizados pelas empresas em lides nas quais se negavam a fornecer os acessos aos herdeiros de pessoas falecidas.

De fato, é inviável que o legitimado a exercer pretensão o faça de maneira contrária aos seus próprios interesses. Logo, entendeu-se por aplicar a fórmula da ponderação, de maneira que a proteção à transmissibilidade do patrimônio sobreviesse à suposta arguição das empresas interpeladas judicialmente quanto à proteção da privacidade do *de cuius*.

Constatou-se, outrossim, que, embora inexista legislação no Brasil especificamente quanto à matéria da herança digital, existem projetos de lei que visam a acrescentar artigos a normas já positivadas. No entanto, a ausência de disposição específica não é óbice à possibilidade de se reconhecer a herança digital como parte efetiva do patrimônio do falecido.

Nesse sentido, comprovou-se neste estudo o categórico interesse econômico presente em relação às *Tibia Coins*, moeda fictícia utilizada no MMORPG Tibia. A liquidez demonstrada é inequívoca, na medida que expressamente evidenciada a viabilidade de transação econômica instantânea entre as TC e a moeda corrente. É dizer que, caso os sucessores tivessem em mãos uma determinada quantidade de *Tibia Coins* em razão de herança, imediatamente poderiam convertê-las em moeda corrente.

Portanto, em razão do interesse econômico do patrimônio digital, vislumbrou-se a efetiva possibilidade de aplicação do direito já existente atualmente no que tange às sucessões.

Com efeito, embora se afaste a necessidade imprescindível de positivação de uma norma específica à herança digital, é inegável que tal feito reforçaria a concretude do argumento relativo à possibilidade constatada nesta pesquisa.

Importa pontuar que o tema remanesce controverso, embora, neste trabalho, seja defendido um dos vieses suscitados nos debates a respeito da matéria. A opção pela defesa de um conjunto argumentativo se realizou a fim de permitir o maior aprofundamento da análise, evitando sua superficialidade.

A discussão sobre o assunto é atual, na medida em que diversos países apenas recentemente passaram a estabelecer precedentes acerca do tema, ao passo que as legislações seguem a mesma sorte. Permanecem, todavia, inúmeras lacunas, abertas a debates que não parecem perto de uma solução universal. É o que ocorre, por exemplo, na distinção de fundamentação acolhida em casos alemães quando comparados ao cenário estadunidense.

Uma das soluções construídas a partir do estudo de caso realizado na presente investigação aponta que a empresa desenvolvedora da plataforma *online* poderia simplesmente possibilitar o cadastro de um contato herdeiro. Assim, se afastaria a necessidade de recorrer à justiça, já que o próprio *de cuius* realizaria a indicação de seu sucessor, em declaração expressa de vontade. Através desse meio, cairiam por terra as alegações de que transmitir os dados da conta à sucessão violaria a privacidade de dados do falecido.

Verificou-se que tal recurso já é realidade em algumas plataformas digitais, a exemplo do Google. Nesta plataforma, a própria empresa possibilita que o usuário institua um contato herdeiro. Em sentido consonante, a pesquisa realizada com jogadores e ex-jogadores de Tibia permitiu constatar que a solução seria bem aceita: 95% dos participantes da pesquisa são favoráveis a essa ideia e 90,7% efetivamente cadastrariam um contato herdeiro se isso fosse possível.

Assim, é inequívoco que o meio proposto pela empresa Google, por exemplo, poderia ser amplamente aplicado aos negócios digitais, vez que a solução, por um lado, homenageia a proteção à privacidade e à intimidade do usuário e, por outro, garante que, em havendo declaração de vontade deste, sua herança digital será transmitida ao herdeiro designado.

A medida permite que se acesse os dados deixado pelo *de cuius* sem intervenção no contrato estabelecido entre ele e a plataforma digital e, ao mesmo tempo, garante que o seu centro de interesses continue protegido após o óbito. Esta conclusão reforça o argumento já suscitado de que as normas vigentes no direito brasileiro dão conta de solucionar o possível conflito tratado na pesquisa realizada.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Juliana Evangelista; ALMEIDA, Daniel Evangelista Vasconcelos. Os direitos de personalidade e o testamento digital. **Revista de Direito Privado**. Vol. 53/2013, p. 179-200, 2013.
- ALMEIDA, Juliana Evangelista de. **A tutela jurídica dos bens digitais após a morte**: análise da possibilidade de reconhecimento da herança digital. Belo Horizonte: Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, 2017.
- BARBOSA, Heloísa Helena; ALMEIDA, Vitor. Tecnologia, Morte e Direito. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Lívia Teixeira (Coords.). **Herança Digital**: Controvérsias e Alternativas. Indaiatuba: Foco, 2021.
- BETTI, Emílio. **Teoria Geral do Negócio Jurídico**. Tradução Ricardo Rodrigues Gama. Tomo II. Campinas: LZN Editora, 2003.
- BEVILÁQUA, Clóvis. **Teoria Geral do Direito Civil**. Campinas: Red Livros, 2001.
- BEVILÁQUA, Clóvis. **Teoria Geral do Direito Civil**. Campinas: Red Livros, 2021.
- BEYER, Gerry. CAHN, Naomi. **Digital planning**: the future of elder law. *Naela Journal*, Vol. 9, N. 1, 2013, p. 138.
- BOECKEL, Fabrício Dani. ROSA, Karin Regina Rick. **Direito de Família**: Em perspectiva interdisciplinar. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.
- BORGES, Roxana Cardoso Brasileiro. DANTAS, Renata Marques Lima. Direito das sucessões e a proteção dos vulneráveis econômicos. **Revista Brasileira de Direito Civil**, [S. l.], v. 11, n. 01, 2017. Disponível em: <<https://rbdcivil.ibdcivil.org.br/rbdc/article/view/9>>. Acesso em 8 set. 2022.
- BRASIL. Conselho da Justiça Federal. **IX Jornada Direito Civil**: Comemoração dos 20 anos da Lei n. 10.406/2002 e da Instituição da Jornada de Direito Civil: Enunciados aprovados. Brasília: Conselho da Justiça Federal, Centro de Estudos Judiciários, 2022. Disponível em <<https://www.cjf.jus.br/cjf/corregedoria-da-justica-federal/centro-de-estudos-judiciarios-1/publicacoes-1/jornadas-cej/enunciados-aprovados-2022-vf.pdf>>. Acesso em 20 Set. 2022.
- BRASIL, Estado de Mato Grosso do Sul. Poder Judiciário. Campo Grande. Primeira Vara do Juizado Especial Central. **Autos n. 0001007-27.2013.8.12.0110**. Disponível em <<https://www.conjur.com.br/dl/falta-legislacao-especifica-dificulta1.pdf>>. Acesso em 20 Set. 2022.
- BRASIL, Isabela Kasper Kopittke. **Transmissibilidade de Bens Digitais de Natureza Existencial na Sucessão Causa Mortis**. (In)aplicabilidade do princípio da saisine. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2021.

BRASIL. Lei nº 10.406/2002. **Código Civil de 2002**. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/110406compilada.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm)>. Acesso em 21 Set. 2022.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicaocompilado.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm)>. Acesso em 07 Set. 2022.

BRASIL. **Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD)**. Lei nº 13.709/2018. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2018/lei/113709.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/113709.htm)>. Acesso em 07 Set. 2022.

BRASIL. Lei nº 12.965/2014. **Marco Civil da Internet**. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm)>. Acesso em 08 Set. 2022.

CARROLL, Evan. ROMANO, John. **Your digital afterlife**. Berkley: New Riders, 2011, p. 194.

CHA, Ariana Eunjung. After death, a struggle for their digital memories. **The Washington Post**, 3 fev. 2005. Disponível em: <<http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/articles/A58836-2005Feb2.html>>. Acesso em 19 Set. 2022.

Cipsoft GmbH. Tibia. Copyright 1996-2022. **About Cipsoft**. Disponível em <<http://www.tibia.com/abouttibia/?subtopic=aboutcipsoft>>. Acesso em 19 Set. 2022.

CIPSOFT GMBH. Tibia. Copyright 1996-2022. **Auction History**. Disponível em <<https://www.tibia.com/charactertrade/?subtopic=pastcharactertrades>>. Acesso em 23 Jul. 2022.

Cipsoft GmbH. Tibia. Copyright 1996-2022. **Create Account**. Disponível em <<https://www.tibia.com/account/?subtopic=createaccount>>. Acesso em 12 Set. 2022.

CIPSOFT GMBH. Tibia. Copyright 1996-2022. **Current Auctions**. Disponível em <<https://www.tibia.com/charactertrade/?subtopic=currentcharactertrades>>. Acesso em 19 Set. 2022.

CIPSOFT GMBH. Tibia. Copyright 1996-2022. **Download Client**. Disponível em <<https://www.tibia.com/account/?subtopic=downloadclient>>. Acesso em 23 Jul. 2022.

CIPSOFT GMBH. Tibia. Copyright 1996-2022. **Highscores**. Disponível em <<https://www.tibia.com/community/?subtopic=highscores>>. Acesso em 21 Set. 2022.

CIPSOFT GMBH. Tibia. Copyright 1996-2022. **Legal Documents**. Disponível em <<https://www.tibia.com/support/?subtopic=legaldocuments&page=agreement>>. Acesso em 17 Set. 2022.

CIPSOFT GMBH. Tibia. Copyright 1996-2022. **Premium Features**. Disponível em <<https://www.tibia.com/abouttibia/?subtopic=premiumfeatures>>. Acesso em 12 Set. 2022.

CIPSOFT GMBH. Tibia. Copyright 1996-2022. **Tibia Rules**. Disponível em <<https://www.tibia.com/support/?subtopic=tibiarules>>. Acesso em 21 Set. 2022.

CIPSOFT GMBH. Tibia. Copyright 1996-2022. **Webshop**. Disponível em <<https://payments.cipsoft.com/tibia/payment/index.php?subtopic=accountmanagement&page=OrderService&action=entryCombinedServiceSelection&CustomerID=&ServiceCategoryID=19&Language=en>>. Acesso em 23 Jul. 2022.

CIPSOFT GMBH. Tibia. Copyright 1996-2022. **What is Tibia?**. Disponível em <<https://www.tibia.com/abouttibia/?subtopic=whatistibia>>. Acesso em 12 Set. 2022.

COSTALUNGA, Karime. **Direito de Herança e Separação de Bens**: uma leitura orientada pela Constituição e pelo Código Civil. São Paulo: Quartier Latin, 2009.

DINIZ, Maria Helena. **Código Civil Anotado**. 9. ed. São Paulo: Saraiva, 2003.

EDWARDS, Lilian. HARBINJA, Edina. Protecting post-mortem privacy: reconsidering the privacy interests of the deceased in a digital world. **Cardozo Arts and Entertainment Law Journal**, Vol. 32, N. 1, 2013.

ESPAÑA. Ley Orgánica 3/2018, de 5 de dezembro de 2018. **Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales**. Madrid, ES, 5 dec. 2017. Disponível em: <<https://www.boe.es/eli/es/lo/2018/12/05/3>>. Acesso em 19 Set. 2022.

FENG, Wu-Chang. BRANDT, David. SAHAN, Debanjan. **A long-term study of a popular MMORPG**. Disponível em <<https://dl.acm.org/doi/epdf/10.1145/1326257.1326261>>. Acesso em 17 Set. 2022.

FRADERA, Vera Maria Jacob de. Pertenças. In: **Revista Jurídica**: Órgão Nacional de Doutrina, Jurisprudência, Legislação e Crítica Judiciária. Ano XXXV, n. 126, abril de 1988. Porto Alegre: Revista Jurídica Editora LTDA, 1988.

FRITZ, Karina. 14 mil páginas são insuficientes para garantir a transmissão da herança digital. Migalhas, [s. l.], 01 out. 2019. German Report. Disponível em: <<https://www.migalhas.com.br/coluna/german-report/312092/14-mil-paginas-sao-insuficientes-para-garantir-a-transmissao-da-heranca-digital>>. Acesso em 08 Set. 2022.

FRITZ, Karina Nunes. A Garota de Berlim e a herança digital. In: BROCHADO TEIXEIRA, Ana Carolina e TEIXEIRA LEAL, Livia (org.), **Herança Digital**: controvérsias e alternativas, Indaiatuba, SP: Editora Foco, 2021.

FRITZ, Karina Nunes. Herança digital: quem tem legitimidade para ficar com o conteúdo digital do falecido? In: MARTINS, Guilherme Magalhães; LONGHI, João Victor Rozatti. (Coord.). **Direito digital**: direito privado e internet. 3. ed. Indaiatuba: Editora Foco, 2020.

GOMES, Orlando. **Contratos**. 27. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2019.

GOMES, Tiago de Souza Lima. **O Potencial Educativo dos Massively Multiplayer Online Games**: um estudo exploratório sobre os jogos Ikariam, OGame, Gladius e Metin2 e seus jogadores. Braga: Universidade do Minho, 2009. Disponível em

<<https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/11343/1/tese.pdf>>. Acesso em 17 Set. 2022.

GONÇALVES, Laura Marques. **Transmissão pós-morte de patrimônio digital**: em defesa da ampla sucessão. Belo Horizonte: UFMG, 2021. Disponível em <<https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/41742>>. Acesso em 08 Set. 2022.

GOOGLE, Ajuda da Conta do Google. **Sobre o Gerenciador de contas inativas**. Disponível em: <<https://support.google.com/accounts/answer/3036546>>. Acesso em: 10 Set. 2022.

GOOGLE, Ajuda da Conta do Google. **Enviar uma solicitação a respeito da conta de um usuário falecido**. Disponível em: <<https://support.google.com/accounts/troubleshooter/6357590?hl=pt-BR#:~:text=Em%20certas%20circunst%C3%A2ncias%2C%20podemos%20fornecer,ou%20outros%20detalhes%20de%20login>>. Acesso em: 10 Set. 2022.

GRECO, Pedro Teixeira Pinos. Sucessão de Bens Digitais: Quem tem medo do novo? **Revista Síntese Direito de Família**. São Paulo: SAGE Síntese, 2019. Ano XX - n° 113 - Abr-Maio/2019.

HANNIBAL, Betsy Simons. **The Revised Uniform Fiduciary Access to Digital Assets Act (RUFADAA)**. Disponível em <<https://www.nolo.com/legal-encyclopedia/ufadaa.html>>. Acesso em 19 Set. 2022.

HIRONAKA, Giselda Maria Fernandes. **Boletim Informativo do IBDFAM**, n. 33, jun./jul. 2017.

HIRONAKA, Giselda Maria Fernandes Novaes. **Morrer e suceder**: passado e presente da transmissão sucessória concorrente. Tese (concurso público de professor titular) - Departamento de Direito Civil, Faculdade de Direito, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010 - Edital FD 44/2009.

HONORATO, Gabriel; LEAL, Livia Teixeira. Exploração econômica de perfis de pessoas falecidas. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira (Coords.). **Herança Digital: Controvérsias e Alternativas**. Indaiatuba: Foco, 2021.

JÚNIOR, Eurípedes Brito Cunha. Os contratos eletrônicos e o novo Código Civil. **Revista CEJ**, Brasília. n.19, p. 62-77, out./10.2002.

LEAL, Livia Teixeira. Internet e morte do usuário: a necessária superação do paradigma da herança digital. **Revista Brasileira de Direito Civil – RBDCivil**, Belo Horizonte, v. 16, p. 181-197, abr./jun. 2018. Disponível em: <<https://rbdcivil.ibdcivil.org.br/rbdc/article/view/237>>. Acesso em 08 Set. 2022.

LEAL, Livia Teixeira. Tratamento jurídico do conteúdo disposto na Internet após a morte do usuário e a denominada herança digital. In: TEIXEIRA, Daniele Chaves (Coord.). **Arquitetura do planejamento sucessório**. 2. ed. 1. reimp. rev. ampl e atual. Belo Horizonte: Fórum, 2020

LOTUFO, Renan. NANNI, Giovanni Ettore. **Teoria Geral dos Contratos**. São Paulo: Atlas, 2011.

MIRANDA, Pontes de. **Tratado de Direito Privado**. Parte Geral. Tomo II. Bens e Fatos Jurídicos. Atualizado por Ovídio Rocha Barros Sandoval. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2012.

MENKE, Fabiano. **As origens alemãs e o significado da autodeterminação informativa**. Lei Geral de Proteção de Dados: Aspectos Relevantes. Indaiatuba, São Paulo: Editora Foco, 2021.

NEVARES, Ana Luiza Maia. Testamento Virtual: Ponderações sobre a Herança Digital e o Futuro do Testamento. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira (Coords.). **Herança Digital: Controvérsias e Alternativas**. Indaiatuba: Foco, 2021.

PERLINGIERI, Pietro. **O Direito Civil na legalidade constitucional**. Tradução de Maria Cristina de Cicco. Rio de Janeiro: Renovar, 2008.

PERLINGIERI, Pietro. **Perfis do Direito Civil: Introdução ao Direito Civil Constitucional**. 3. ed. Tradução de Maria Cristina de Cicco. Rio de Janeiro: Renovar, 2002.

SARLET, Gabrielle. Notas Sobre a Identidade Digital e o Problema da Herança Digital: Uma Análise Jurídica Acerca dos Limites da Proteção Póstuma dos Direitos da Personalidade na Internet no Ordenamento Jurídico. **Revista de Direito Civil Contemporâneo**. Vol. 17/2018. p. 33-59. Out-Dez. 2018.

SCHAPP, Jan. **Metodologia do Direito Civil**. Tradução Maria da Glória Lacerda Rurack, Klaus-Peter. Porto Alegre: Sergio Antonio Fabris Editor, 2004.

SUSI, Mart. ALEXY, Robert. **Proporcionalidade e Internet**. Porto Alegre: Sérgio Antônio Fabris Ed., 2020.

TARTUCE, Flávio. Fundamentos do direito das sucessões em outros sistemas e no Brasil. O consentimento na circulação de dados pessoais. **Revista Brasileira de Direito Civil**. Belo Horizonte: Fórum, 2017. Ano 04 Vol. 25 - Julho-Setembro 2020.

UNIFORM LAW COMMISSION (EUA). **Fiduciary Access to Digital Assets Act (2014)**. Disponível em <https://www.uniformlaws.org/committees/communityhome?CommunityKey=031770c7-520b-4f03-9e9b-e5f827b375c5>. Acesso em 19 Set. 2022.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL - UFRGS. Comitê de Ética em Pesquisa da UFRGS - CEP. **Resolução 510/2016**. Disponível em <https://www.ufrgs.br/cep/wp-content/uploads/2021/07/Reso510GM-Ciencias-Sociais-e-Humanas.pdf>. Acesso em 10 Set. 2022.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL - UFRGS. Comitê de Ética em Pesquisa da UFRGS - CEP. **Resolução 466/2012**. Disponível em [https://www.ufrgs.br/cep/?page\\_id=57](https://www.ufrgs.br/cep/?page_id=57). Acesso em 10 Set. 2022.

TEPEDINO, Gustavo. TEFFÉ, Chiara Spadaccini. O consentimento na circulação de dados pessoais. **Revista Brasileira de Direito Civil**. Belo Horizonte: Fórum, 2017. Ano 04 Vol. 25 - Julho-Setembro 2020.

VALADARES, Maria Goreth Macedo; COELHO, Thais Câmara M. Fernandes. Aspectos Processuais Relacionados à Herança Digital. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira (Coords.). **Herança Digital**: Controvérsias e Alternativas. Indaiatuba: Foco, 2021.

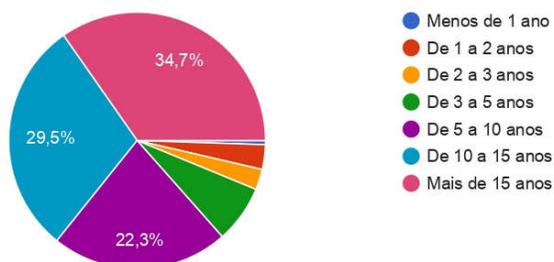
VENOSA, Sílvio de Salvo. **Direito Civil/Direito das Sucessões**. São Paulo: Atlas, 2014.

## ANEXO 1 - FORMULÁRIO DE PESQUISA APLICADO AOS JOGADORES DO TIBIA

### Pesquisa para quem joga ou já jogou Tibia

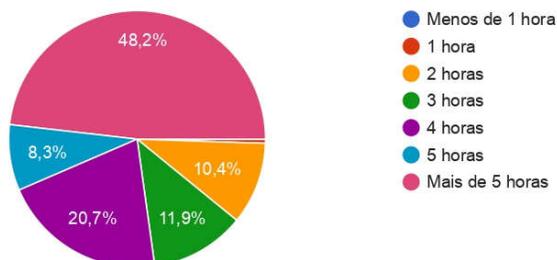
Você jogou Tibia por quantos anos aproximadamente?

193 respostas



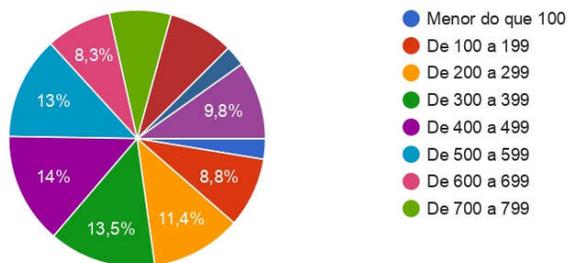
No período em que você jogou Tibia com mais frequência, quantas horas, em média, por dia, você costumava jogar?

193 respostas



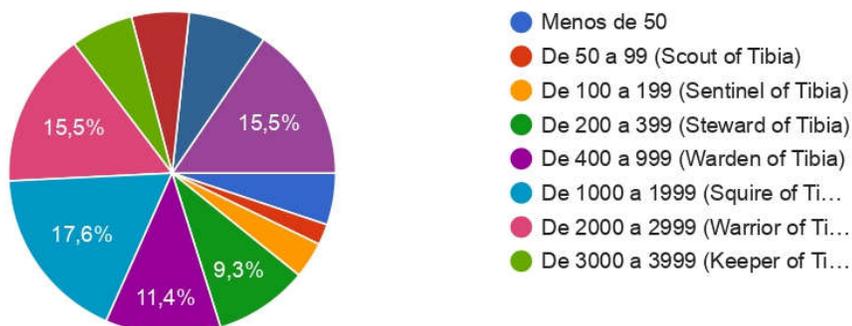
Qual foi o maior level que você atingiu no Tibia?

193 respostas



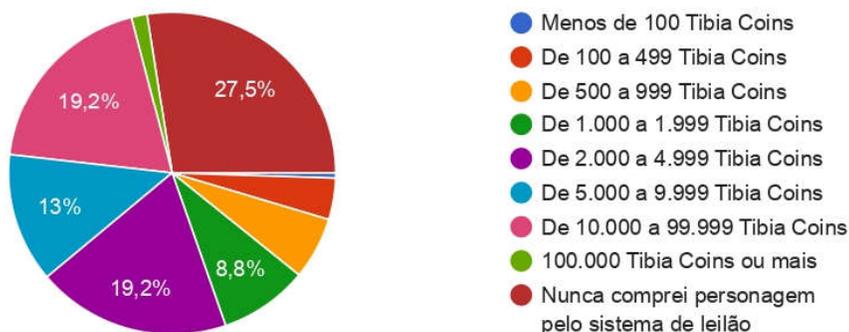
### Quantos Loyalty Points tem a sua conta do Tibia?

193 respostas



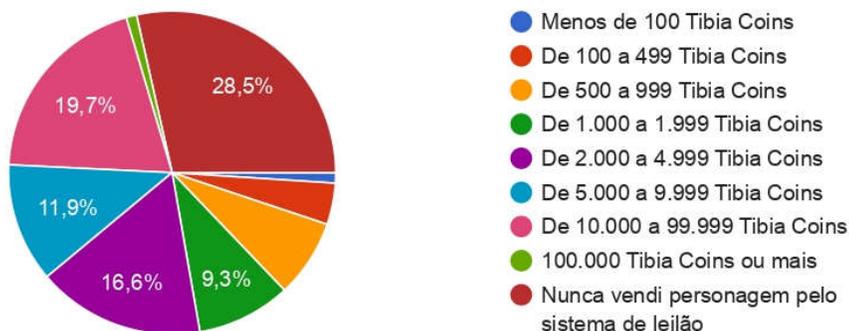
### Caso você tenha comprado algum personagem pelo sistema de leilão, qual foi o maior valor gasto por você, em Tibia Coins, em um único personagem?

193 respostas



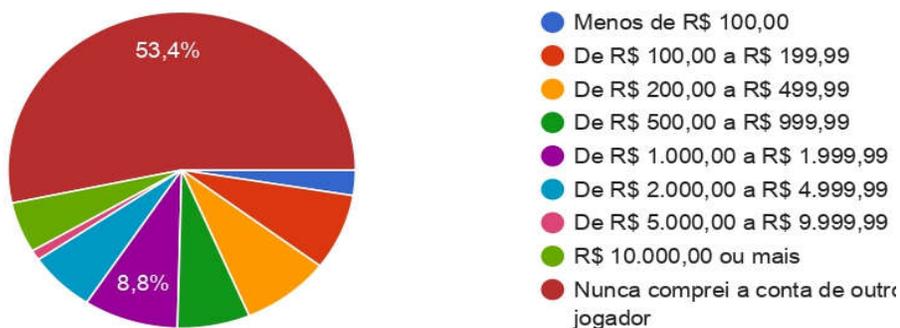
### Caso você tenha vendido algum personagem pelo sistema de leilão, qual foi o maior valor obtido por você, em Tibia Coins, pela venda de um único personagem?

193 respostas



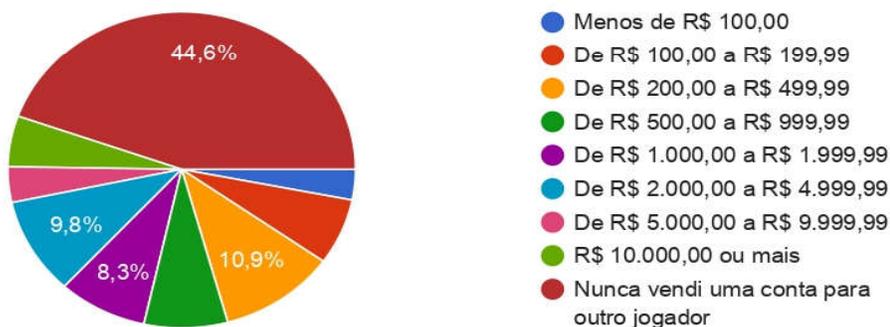
Caso você tenha comprado a conta de outro jogador, qual foi o valor gasto por você, em reais?

193 respostas



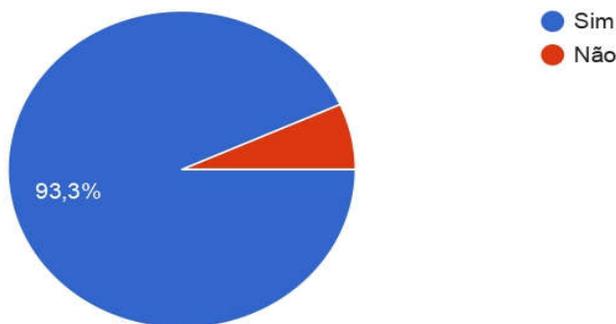
Caso você tenha vendido uma conta para outro jogador, qual foi o valor obtido, em reais, pela venda?

193 respostas



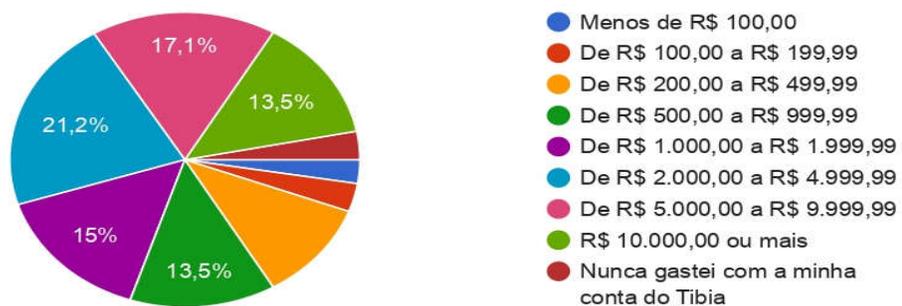
Você já comprou Tibia Coins de revendedores, fora do site do Tibia?

193 respostas



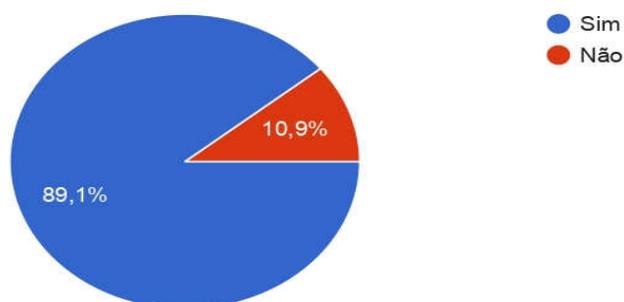
Quanto você estima ter investido em sua conta do Tibia, em reais?

193 respostas



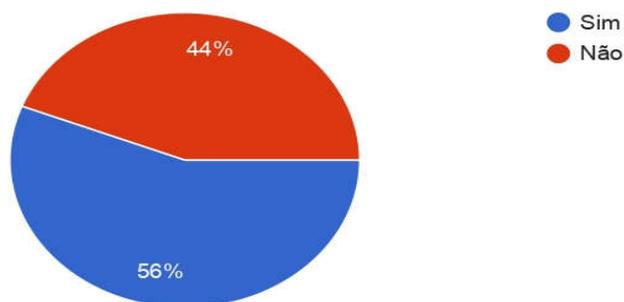
Além do valor econômico, você diria que existe um valor imaterial, sentimental, agregado à sua conta?

193 respostas



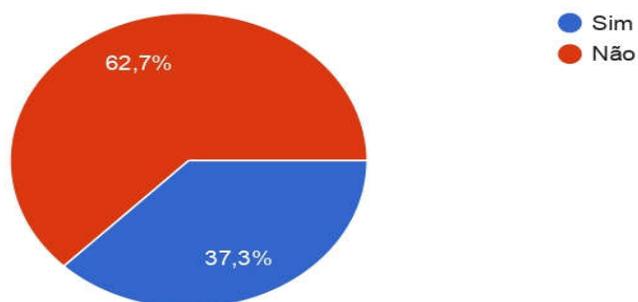
Você tem acesso à conta/senha do Tibia de outra pessoa?

193 respostas



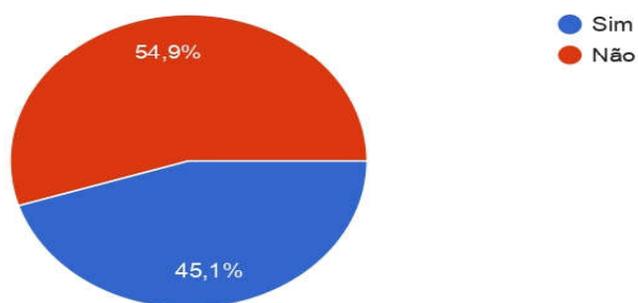
Alguém, além de você, tem acesso à sua conta/senha do Tibia?

193 respostas



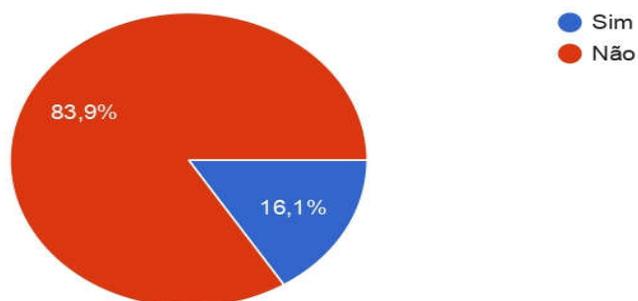
Na hipótese de falecimento de um jogador do Tibia, a Cipsoft não permite que a família ou que os amigos do jogador falecido tenham acesso à sua conta. De acordo com a empresa, a conta deve ser utilizada apenas pelo jogador que a criou. Você sabia disso?

193 respostas



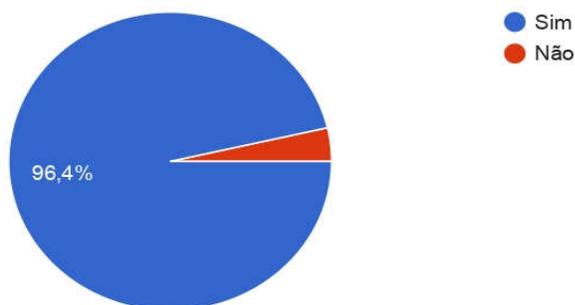
Você concorda com o posicionamento da Cipsoft exposto na pergunta anterior?

193 respostas



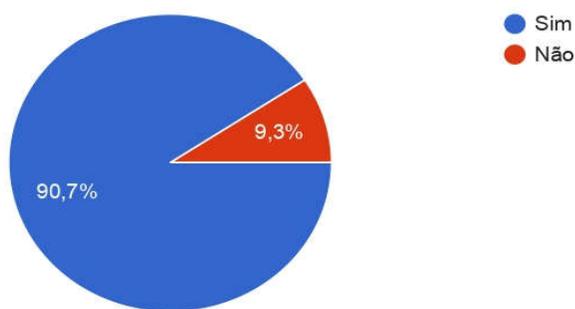
Se a Cipsoft, num futuro update, possibilitasse o cadastramento de um contato herdeiro, ou seja, possibilitasse que o jogador pudesse nomear um amigo ou um familiar, a fim de que este tivesse acesso à sua conta em caso de falecimento, você seria favorável a essa ideia?

193 respostas



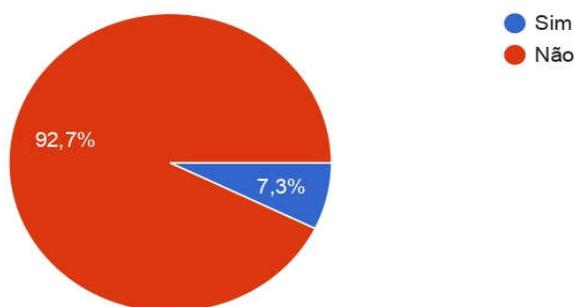
Você cadastraria um contato herdeiro para a sua conta do Tibia?

193 respostas



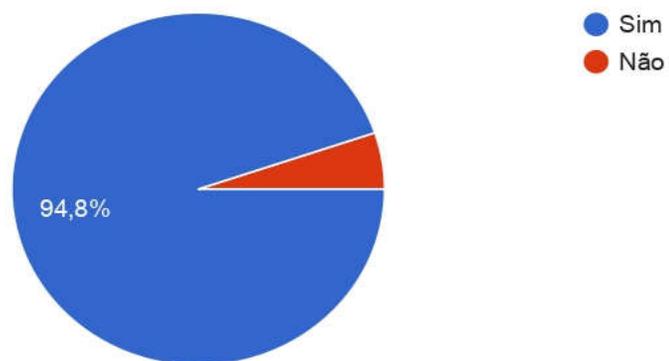
Existe algum conteúdo pessoal na sua conta do Tibia (uma letter, por exemplo) que deixaria você incomodado caso seus amigos ou familiares tivessem acesso a ele depois da sua morte?

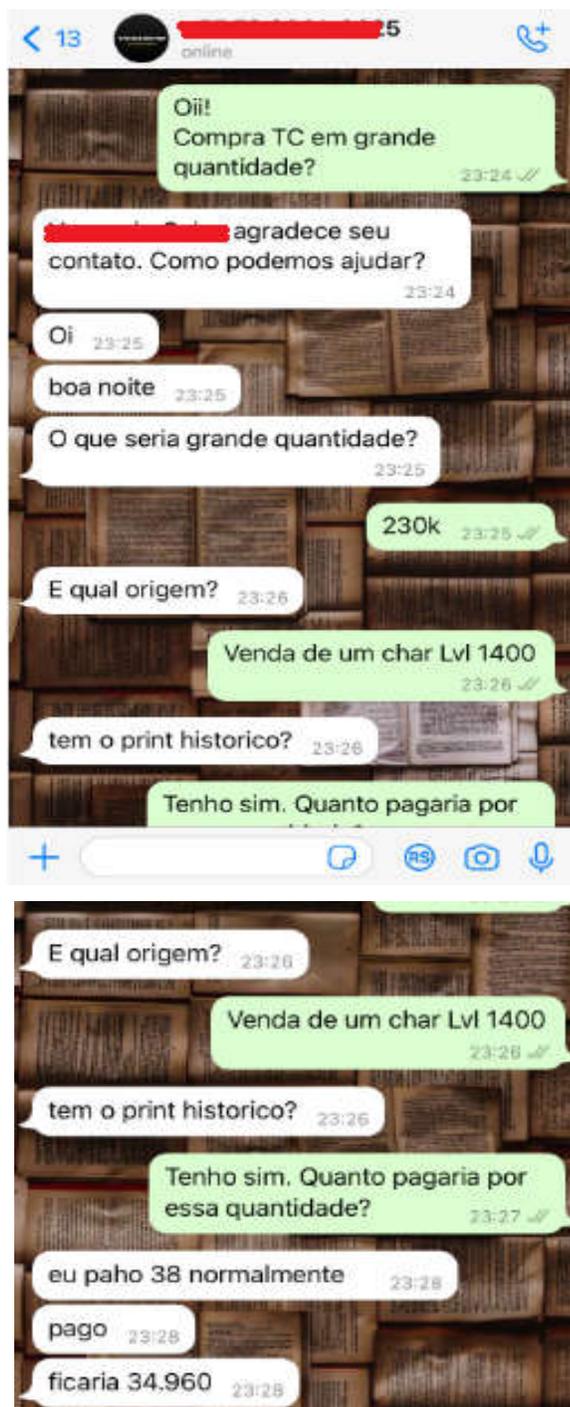
193 respostas



Você acha que os bens obtidos por um jogador no Tibia deveriam poder ser transmitidos aos seus herdeiros?

193 respostas



ANEXO 2 - CONVERSA NO WHATSAPP COM REVENDEDOR DE *TIBIA COINS*

## ANEXO 3 - E-MAILS TROCADOS COM A EMPRESA CIPSOFT GMBH

Matheus Corrêa  
Para: support@tibia.com

 Seg, 18/07/2022 02:11

Hi,

My name is Matheus. I'm a law student and I'm researching into inheritance concerning digital items in online games. I'd like to ask you a few questions.

Is it possible to get access, for instance, to an account of a relative of mine who passed away? If so, what's the procedure? What's the company statement in cases like this?

Thanks in advance,

Matheus.

RE: Research [Ticket#20220718420025]

support-tibia <support@tibia.com>

Seg, 18/07/2022 13:13

Para: matheuscorrea93@hotmail.com <matheuscorrea93@hotmail.com>

Hello Matheus,

thank you for your request.

I understand you would like to know if players can get access to the account of deceased relatives? Our philosophy regarding this issue is that every account should be only ever played by the person who created it, so if a player requested our aid in getting access to an account under these circumstances, we would refuse to provide assistance.

I hope you will find this reply helpful. Please do not hesitate to contact us again in case you have further problems or questions.

Kind regards,  
Solkryn  
Tibia Customer Support

-----  
Please make sure not to delete the subject line of your request until your problem has been solved!

Tibia® - a massively multiplayer online role-playing game  
Copyright © 1996-2022 CipSoft GmbH. All rights reserved.  
Official website: <http://www.tibia.com>  
-----

Matheus Corrêa  
Para: support-tibia

 Dom, 04/09/2022 23:58

Hello!

I have a few more questions about this issue:

- 1) Is the company aware of the existence of people who trade Tibia Coins for real money in real life?
- 2) Has there ever been a case of a relative of a deceased player who requested the company to have access to the account? If so, how was the case solved?
- 3) Is there an express prohibition on account transfers between players? What about the transfer of deceased persons' accounts?
- 4) What happens to an account of a player who dies in real life? What if there were Tibia coins in the deceased player's account? What happens to that money?
- 5) Is there any way to establish an heir in the game in case the account owner dies?

Thanks in advance,

Matheus.

RE: Research [Ticket#20220718420025]

support-tibia <support@tibia.com>

Seg, 05/09/2022 07:08

Para: matheuscorrea93@hotmail.com <matheuscorrea93@hotmail.com>

Hello,

thank you for your request.

1) Is the company aware of the existence of people who trade Tibia Coins for real money in real life?

Yes, we are. We don't approve of this, especially as there is lots of scamming going on, but we do not punish for it. Advertising such trades is a rule violation, though.

2) Has there ever been a case of a relative of a deceased player who requested the company to have access to the account? If so, how was the case solved?

As I have already pointed out, we do not support the transfer of accounts between holders, even in the tragic case when one of them is deceased.

3) Is there an express prohibition on account transfers between players? What about the transfer of deceased persons' accounts?

Please see our [extended Tibia service agreement](#), section #5 for details.

4) What happens to an account of a player who dies in real life? What if there were Tibia coins in the deceased player's account? What happens to that money?

The Coins remain on the account. Please keep in mind that Tibia Coins are not real currency, even though they can be purchased for real money.

5) Is there any way to establish an heir in the game in case the account owner dies?

Such an accord between two players would be void, since the transfer of accounts is not allowed.

Kind regards,  
Solkrin  
Tibia Customer Support

-----  
Please make sure not to delete the subject line of your request until your problem has been solved!

Tibia® - a massively multiplayer online role-playing game  
Copyright © 1996-2022 CjpSoft GmbH. All rights reserved.  
Official website: <http://www.tibia.com>  
-----

Matheus Corrêa  
Para: support-tibia

← ↶ ↷ ...  
Qua, 21/09/2022 19:39

Hey,

I have two more questions.

1) What is the basis for the company to prohibit access to the account by the successors of a dead player? Would it be data protection/privacy protection/intimacy protection? If not, what is the justification given by the company for such an obstacle?

2) Has there ever been a case in which the company had to provide clarification in court (or any lawsuit) concerning succession, inventory and inheritance?

Thanks in advance.

Best regards,

Matheus.

RE: Research [Ticket#20220718420025]

support-tibia <support@tibia.com >

Qui, 22/09/2022 08:37

Para: matheuscorrea93@hotmail.com <matheuscorrea93@hotmail.com>

Hello Matheus,

thank you for your question.

1) The basis for this company policy is our Service Agreements. As is usual, these agreements have been determined by the publisher of the game (in this case ourselves, of course), and they are in full agreement with German and international legal regulations. Note that we are under no obligation to justify regulations in our Service Agreements; after all, players are free to sign out anytime if they disagree with them in whole or in parts.

2) No, there hasn't, and given the legal situation we are perfectly confident that we could successfully defend our position. It is, of course, possible that the legal circumstances may change in the future, which might cause us to adjust our Service Agreements accordingly, but no such development is in sight and we have no plans to initiate a change at this point.

Kind regards,  
Solkrin  
Tibia Customer Support

---

Please make sure not to delete the subject line of your request until your problem has been solved!

Tibia® - a massively multiplayer online role-playing game  
Copyright © 1996-2022 CipSoft GmbH. All rights reserved.  
Official website: <http://www.tibia.com>

---