

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE DIREITO PROFESSOR JACY DE ASSIS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

SAMUEL DE SOUZA CUSTÓDIO

**DA *SKIN* AO PATRIMÔNIO: propriedade, comercialização e sucessão de ativos
virtuais em jogos digitais**

UBERLÂNDIA – MG

2026

SAMUEL DE SOUZA CUSTÓDIO

**DA *SKIN* AO PATRIMÔNIO: propriedade, comercialização e sucessão de ativos
virtuais em jogos digitais**

Trabalho de curso apresentado à Faculdade de
Direito Professor Jacy de Assis da Universidade
Federal de Uberlândia como requisito parcial à
obtenção do título de Bacharel em Direito.

Orientador: Prof. *Dr. Almir Garcia Fernandes*.

UBERLÂNDIA – MG

2026

RESUMO

O presente trabalho analisa a natureza jurídica dos ativos virtuais negociados em jogos digitais — *skins*, moedas virtuais, itens cosméticos e funcionais — e a possibilidade de sua transmissão sucessória no ordenamento jurídico brasileiro, a despeito da qualificação contratual que as plataformas atribuem a esses bens como objeto de mera licença de uso, revogável e intransferível. Parte-se da constatação de que a indústria dos jogos digitais movimenta cifras bilionárias, impulsionada por modelos de microtransações, *loot boxes* e *battle passes* que conferem escassez artificial e valor de mercado a itens exclusivamente digitais, fenômeno evidenciado pelo mercado secundário de *skins* de *Counter-Strike*. A pesquisa examina, em seguida, o regime contratual imposto pela *Valve (Steam)*, pela *Riot Games* e pela *Epic Games*, identificando cláusulas que negam ao usuário qualquer direito de propriedade e vedam a transmissão de contas e itens por sucessão, e confronta essas cláusulas com os limites que o Código de Defesa do Consumidor (CDC), o Código Civil, a Lei do *Software*, o Marco Civil da Internet e a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais impõem à autonomia privada das desenvolvedoras. Na sequência, qualificam-se os ativos virtuais como bens incorpóreos, dotados de individualização, escassez juridicamente relevante e conteúdo patrimonial enquadrável no artigo 83, inciso III, do Código Civil, examinando-se precedentes estrangeiros — como *Ajemian v. Yahoo!* e a decisão do Bundesgerichtshof alemão — e tendências normativas internas, com destaque para o Projeto de Lei nº 4/2025, de reforma do Código Civil. A partir desses fundamentos, demonstra-se que a transmissão *causa mortis* desses ativos não encontra óbice dogmático no regime sucessório vigente, fundado no princípio da *saisine*, propondo-se um tratamento sucessório estruturado em três eixos — interpretativo, processual e legislativo — capaz de superar os obstáculos contratuais impostos pelas plataformas. A pesquisa, de natureza bibliográfica e documental, conduzida pelo método dedutivo e com recurso pontual ao método comparativo, conclui que o sistema civilista brasileiro já dispõe dos instrumentos dogmáticos necessários para reconhecer a *skin* como patrimônio transmissível, restando, sobretudo, a superação da resistência contratual e prática das plataformas digitais.

Palavras-chave: Ativos virtuais. Sucessão causa mortis. Direito Civil digital. Jogos digitais. Patrimônio digital. Skins.

ABSTRACT

This paper analyzes the legal nature of virtual assets traded in digital *games* — *skins*, virtual currencies, cosmetic and functional items — and the possibility of their transmission through inheritance under Brazilian law, despite the contractual classification platforms assign to these assets as the object of a mere, revocable and non-transferable license. It starts from the observation that the digital *game* industry moves billions of dollars, driven by microtransaction, *loot* box and *battle* pass models that create artificial scarcity and *market* value for purely digital items, a phenomenon clearly evidenced by the secondary *market* for *Counter-Strike skins*. The research then examines the contractual regime imposed by *Valve (Steam)*, *Riot Games* and *Epic Games*, identifying clauses that deny users any property right and prohibit the transmission of accounts and items through succession, and weighs these clauses against the limits that the Consumer Protection Code, the Civil Code, the *Software* Act, the Brazilian Internet Civil Framework and the General Data Protection Law impose on developers' private autonomy. The study then qualifies virtual assets as intangible property, endowed with individualization, legally relevant scarcity and patrimonial content falling within article 83, item III, of the Civil Code, examining foreign precedents — such as *Ajemian v. Yahoo!* and the German *Bundesgerichtshof's* decision — and domestic regulatory trends, particularly Bill n° 4/2025, which proposes a reform of the Civil Code. Building on these foundations, the paper shows that the *causa mortis* transmission of these assets faces no dogmatic obstacle under the current succession regime, grounded in the *saisine* principle, and proposes a succession framework structured around three axes — interpretive, procedural and legislative — capable of overcoming the contractual obstacles imposed by platforms. The research, of a bibliographic and documentary nature, conducted through the deductive method and occasional recourse to the comparative method, concludes that the Brazilian civil law system already possesses the dogmatic tools needed to recognize the *skin* as transmissible property, with the main remaining challenge being the contractual and practical resistance of digital platforms.

Keywords: Virtual assets. *Causa mortis* succession. Digital civil law. Digital *games*. Digital estate. *Skins*

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
CAPÍTULO I – OS ATIVOS VIRTUAIS NOS JOGOS DIGITAIS E SUA RELEVÂNCIA ECONÔMICA	10
1.1. Evolução histórica da indústria dos jogos digitais.....	10
1.2. Conceito de <i>skin</i> , item virtual e ativo digital.....	13
1.3. Ativos virtuais em jogos digitais: conceito, espécies e características	14
1.4. Modelos econômicos dos jogos digitais: microtransações, <i>battle passes</i> e <i>loot boxes</i>	17
1.5. Valor econômico e patrimonialidade dos ativos virtuais: correlação com o mercado secundário de <i>Counter-Strike</i>	20
1.6. Dados econômicos internacionais da indústria de jogos: breve análise do <i>Global Games Market Report 2025</i>	26
CAPÍTULO II – REGIME CONTRATUAL DOS ATIVOS VIRTUAIS NAS PLATAFORMAS DIGITAIS.....	29
2.1. Contratos de adesão e relações de consumo nos ambientes digitais	29
2.2. <i>Steam</i> e <i>Valve</i> : inventário, mercado da comunidade e limitações contratuais..	33
2.3. <i>Riot Games</i> e <i>Epic Games</i> : modelos fechados de licenciamento	39
2.4. Limites contratuais: conflitos entre os termos de uso e diplomas legais brasileiros	44
2.4.1. A Lei do <i>Software</i> e a legitimação contratual dos Contratos de Licença de Usuário Final (EULAs)	45
2.4.2. Cláusulas potencialmente abusivas: perspectiva do CDC e do Código Civil ..	47
2.4.3. O Marco Civil da Internet e os direitos do usuário perante as plataformas.....	52
2.4.4. A Lei Geral de Proteção de Dados e o patrimônio informacional das contas de jogo	55
CAPÍTULO III – RECONHECIMENTO JURÍDICO E SUCESSÃO DOS ATIVOS VIRTUAIS.....	60
3.1. Bens digitais e ativos virtuais: inserção na categoria de bens incorpóreos	60
3.2. Ativos virtuais em jogos digitais: características jurídicas que os qualificam..	62

3.3. Reconhecimento jurídico dos ativos virtuais: jurisprudência e tendências normativas.....	64
3.4. Transmissibilidade dos ativos virtuais e sucessão causa mortis.....	71
3.5. Obstáculos contratuais e proposta de tratamento sucessório dos ativos virtuais	73
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	78
REFERÊNCIAS	80

INTRODUÇÃO

A crescente digitalização das relações sociais e econômicas produziu, nas últimas duas décadas, fenômenos que desafiam as categorias jurídicas tradicionais e exigem respostas dogmáticas inovadoras. Entre esses fenômenos, destaca-se o desenvolvimento de robustos ecossistemas econômicos no interior dos jogos digitais, nos quais itens denominados *skins*, armas, personagens, moedas virtuais e demais ativos circulam por valores que, em muitos casos, superam o custo de bens materiais relevantes. A naturalidade com que milhões de pessoas no mundo inteiro adquirem, negociam e colecionam esses objetos contrasta com a quase ausência de regulação jurídica específica sobre seu estatuto patrimonial.

O Brasil não é exceção nesse cenário. O crescimento contínuo da indústria de jogos digitais no país acompanhou a expansão global do setor e contribuiu para a formação de comunidades cada vez mais engajadas em ecossistemas virtuais complexos. Em jogos como *Counter-Strike 2*, *Dota 2*, *League of Legends*, *Fortnite* e *Roblox*, milhões de usuários interagem diariamente com itens digitais que transcendem a mera função estética ou utilitária, assumindo relevância econômica dentro das próprias plataformas. Essa realidade evidencia que os ativos virtuais deixaram de representar simples elementos acessórios da experiência de jogo para se tornarem parte integrante de um mercado digital em constante expansão.

Diante desse cenário, a questão jurídica central que emerge é: seria possível reconhecer *skins*, itens virtuais e demais ativos digitais presentes em jogos eletrônicos como bens suscetíveis de apropriação patrimonial, circulação econômica e transmissão sucessória no ordenamento jurídico brasileiro? A resposta a essa indagação que essa pesquisa pretende oferecer envolve a necessidade de compatibilizar a dogmática civilista clássica, construída sobre a materialidade e a tangibilidade dos bens, com a realidade dos objetos digitais, que existem apenas como registros em servidores remotos e cuja disponibilidade ao usuário é mediada por contratos de licença que frequentemente negam a existência de qualquer direito de propriedade.

As plataformas que distribuem e gerenciam jogos digitais costumam estabelecer, em seus termos de uso, que os itens virtuais adquiridos pelos jogadores não lhes pertencem em sentido jurídico pleno; seriam, antes, objeto de uma mera licença de uso, revogável a qualquer momento e intransferível por morte. Essa posição contratual, contudo, não pode ser aceita de forma acrítica pelo Direito. O reconhecimento de que determinado objeto tem valor econômico,

é escasso, pode ser negociado e integra o patrimônio de seu titular são atributos que, à luz da teoria geral dos bens, autorizam o enquadramento dos ativos virtuais como bens juridicamente tutelados, independentemente da vontade unilateral das empresas.

A hipótese central que se pretende demonstrar nesse trabalho é, embora os contratos das plataformas frequentemente neguem a existência de propriedade plena do usuário sobre os ativos virtuais, a crescente relevância econômica dos itens digitais, sua escassez artificial, valor de mercado e negociabilidade permitem enquadrá-los como bens juridicamente relevantes, justificando sua tutela patrimonial e eventual transmissibilidade causa mortis. Para sustentar essa hipótese, foi necessário percorrer um itinerário dogmático que passa pela teoria geral dos bens, pela análise dos contratos de plataformas, pelo direito das sucessões e pelo direito comparado.

O objetivo geral deste trabalho é analisar a natureza jurídica dos ativos virtuais em jogos digitais, sua circulação econômica por meio de mercados oficiais e paralelos, bem como a possibilidade de transmissão hereditária desses bens à luz do Direito Civil brasileiro. Para alcançá-lo, os objetivos específicos compreendem: examinar a evolução da indústria dos jogos digitais e a constituição de sua economia interna; investigar a economia dos *skins* e dos itens virtuais; identificar a natureza jurídica dos ativos digitais em jogos à luz da doutrina civilista; analisar os contratos e termos de uso das principais plataformas; verificar a compatibilidade dos ativos virtuais com o regime jurídico dos bens no Código Civil; avaliar a possibilidade de transmissão sucessória desses ativos; comparar soluções adotadas em ordenamentos estrangeiros; e apresentar perspectivas para a construção de um regime jurídico adequado no Brasil.

Do ponto de vista metodológico, o trabalho utiliza o método dedutivo, partindo de premissas gerais do Direito Civil brasileiro para chegar a conclusões específicas sobre a situação dos ativos virtuais. A pesquisa é predominantemente bibliográfica e documental, com recurso a doutrina civilista nacional, artigos científicos, legislação, jurisprudência e análise dos termos de uso das plataformas. O método comparativo é empregado nos momentos em que se confrontam soluções adotadas por diferentes ordenamentos jurídicos, especialmente no que diz respeito à herança digital.

A estrutura do trabalho divide-se em três capítulos, além desta introdução e das considerações finais. O primeiro capítulo dedica-se ao estudo do fenômeno dos jogos digitais em sua dimensão econômica, examinando a evolução histórica da indústria, o surgimento dos

mercados virtuais, os conceitos fundamentais de *skin* e ativo digital, os modelos de microtransações, a correlação do mercado de *Counter-Strike* com a patrimonialidade dos ativos virtuais e os dados econômicos globais relevantes. O segundo capítulo analisa o regime contratual que as plataformas digitais impõem sobre os ativos virtuais, examinando os contratos de adesão e relações de consumo presentes nos ecossistemas digitais, os modelos adotados pela *Valve (Steam)*, pela *Riot Games* e pela *Epic Games*, a distinção entre propriedade e licença no contexto do controle econômico efetivo pelo usuário e os limites que o Código Civil e o Código de Defesa do Consumidor impõem à autonomia privada das desenvolvedoras. O terceiro capítulo trata do reconhecimento jurídico e da sucessão dos ativos virtuais, identificando as características que os qualificam como bens incorpóreos, examinando os precedentes jurisprudenciais e as tendências normativas — com destaque para o Projeto de Lei nº 4/2025, de reforma do Código Civil —, analisando a transmissibilidade causa mortis à luz do princípio da *saisine* e propondo um tratamento sucessório concreto, estruturado em eixos interpretativo, processual e legislativo, capaz de superar os obstáculos contratuais impostos pelas plataformas.

A relevância deste trabalho justifica-se em múltiplas dimensões. Do ponto de vista social, o tema afeta diretamente milhões de brasileiros que investem recursos financeiros reais na aquisição de bens digitais e que, ao falecer, veem esses ativos simplesmente desaparecerem sem qualquer proteção jurídica para seus herdeiros. Do ponto de vista econômico, o volume de transações envolvendo ativos virtuais já alcança dimensões que não podem ser ignoradas pelo Direito. Do ponto de vista jurídico, o tema impõe uma reflexão sobre os limites e as potencialidades dos institutos clássicos do Direito Civil diante da realidade digital, contribuindo para a atualização da dogmática jurídica brasileira em um campo ainda pouco explorado pela academia nacional.

CAPÍTULO I – OS ATIVOS VIRTUAIS NOS JOGOS DIGITAIS E SUA RELEVÂNCIA ECONÔMICA

1.1. Evolução histórica da indústria dos jogos digitais

A trajetória da indústria dos jogos eletrônicos constitui um dos mais notáveis fenômenos da cultura contemporânea. O que começou, no início da década de 1970, como uma curiosidade tecnológica circunscrita a laboratórios acadêmicos e salões de arcade tornou-se, em pouco mais de cinquenta anos, a maior indústria de entretenimento do planeta, com receita que ultrapassa o valor de US\$ 188.8 bilhões,¹ superando o faturamento combinado do cinema e da música². Compreender essa evolução é essencial para situar o problema jurídico dos ativos virtuais em seu contexto histórico e econômico adequado.

Os primeiros jogos comercialmente relevantes – *Pong*, da *Atari* (1972), e *Space Invaders*, da *Taito* (1978) – caracterizavam-se pela simplicidade técnica e pela experiência estritamente local: o jogador interagia com o aparelho sem qualquer conexão com outros usuários ou com infraestruturas remotas. Essa configuração técnica era juridicamente tranquila, pois os direitos sobre o *software* já encontravam enquadramento razoável na legislação de propriedade intelectual, enquanto o hardware era um bem corpóreo ordinário sujeito às regras comuns de propriedade.

A transição para os consoles domésticos, inaugurada pelo *Atari 2600* (1977) e consolidada pelo *Nintendo Entertainment System* (1983) e pelo *Sega Genesis* (1988), introduziu uma nova camada de complexidade: a separação entre o dispositivo de reprodução e o suporte físico do jogo, materializado nos cartuchos. A relação jurídica que se constituía era, na essência, a de uma licença de uso concedida pelo desenvolvedor ao consumidor final — modalidade que, como se verá, permanece estruturante nas relações envolvendo jogos digitais até os dias atuais.

A popularização da internet comercial, a partir da segunda metade da década de 1990, modificou profundamente a natureza dos jogos eletrônicos. Títulos como *Quake* (1996)³ e

¹ NEWZOO. Global Games Market Report 2025. Amsterdam: Newzoo, 2025, p. 10.

² DIGITAL-TRANS. Is the Video Game Industry Bigger Than the Movie Industry? News & Blogs, 2023. Disponível em: <<https://digital-trans.asia/news-and-blogs/post/video-game-industry-bigger-movie-industry>>. Acesso em: 4 jul. 2026.

³ SANTOS, Lucas Oliveira dos. Quake 30 anos: quando o futuro dos FPS começou. *GameBlast*, 13 jun. 2026. Disponível em: <https://www.gameblast.com.br/2026/06/quake-30-anos-futuro-fps-comecou.html>. Acesso em: 17 set. 2026.

Ultima Online (1997)⁴ introduziram a experiência multijogador em larga escala, criando ambientes persistentes nos quais milhares de usuários interagiam simultaneamente. O surgimento dos chamados *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPGs) – com destaque para *Everquest* (1999)⁵ e, posteriormente, *World of Warcraft* (2004)⁶ da *Blizzard Entertainment* – trouxe consigo um fenômeno sem precedentes: a criação de economias virtuais autônomas.

No interior de *World of Warcraft*, os jogadores coletavam itens, construíam personagens e acumulavam recursos que tinham valor dentro do jogo. Rapidamente, esse valor interno encontrou correspondência no mundo externo: a compra e venda de contas, personagens e itens por dinheiro real tornou-se uma atividade informal, mas economicamente significativa. O professor Edward Castronova, da *Indiana University*, realizou em 2001 um estudo pioneiro sobre a economia de *Norrath* – o mundo fictício de *Everquest* –, calculando que, se fosse um país, teria um Produto Interno Bruto per capita equiparável ao da Rússia ou da Bulgária à época.⁷ Esse estudo seminal demonstrou que a fronteira entre o virtual e o real, no plano econômico, era bem menos nítida do que se supunha.

A primeira década dos anos 2000 consolidou a internet como plataforma central de distribuição de jogos. O lançamento da *Steam* pela *Valve Corporation* em 2003 representou um ponto de inflexão: pela primeira vez, uma plataforma de distribuição digital de grande escala oferecia não apenas o acesso aos jogos, mas também uma infraestrutura para a gestão de conteúdos adicionais e, mais tarde, para a negociação de itens entre jogadores. A *Steam* transformou-se no maior *marketplace* de jogos digitais do mundo, com mais de 226.000 (duzentos e vinte e seis mil) jogos em seu catálogo.⁸

A transição da década de 2000 para a de 2010 marcou o surgimento do modelo *free-to-play* (grátis para jogar), que alteraria radicalmente as estruturas econômicas da indústria. Em

⁴ WIKIPÉDIA. *Ultima Online*. *Wikipédia, a enciclopédia livre*, [s. d.]. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ultima_Online. Acesso em: 17 set. 2026.

⁵ WIKIPÉDIA. *EverQuest*. *Wikipédia, a enciclopédia livre*, [s. d.]. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/EverQuest>. Acesso em: 17 set. 2026.

⁶ WIKIPÉDIA. *World of Warcraft*. *Wikipédia, a enciclopédia livre*, [s. d.]. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft. Acesso em: 17 set. 2026.

⁷ CASTRONOVA, Edward. *Virtual worlds: a first-hand account of market and society on the Cyberian frontier*. CESifo Working Paper, n. 618, dez. 2001. DOI: 10.2139/ssrn.294828. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/4985919_Virtual_Worlds_A_First-Hand_Account_of_Market_and_Society_on_the_Cyberian_Frontier. Acesso em: 3 jul. 2026.

⁸ SHIMABUKURO, Igor. O que é Steam? Saiba a origem da plataforma de jogos para PC. Tecnoblog, 2017. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-steam-saiba-a-origem-da-plataforma-de-jogos-para-pc/>. Acesso em: 4 jul. 2026.

vez de cobrar pelo acesso ao jogo, as desenvolvedoras passaram a oferecer o produto gratuitamente, monetizando a experiência por meio da venda de itens cosméticos, vantagens temporárias e conteúdos adicionais. Títulos como *Team Fortress 2* (2007, com itens introduzidos em 2009), *League of Legends* (2009), *Dota 2* (2013) e *Counter-Strike: Global Offensive* (2012, com *skins* introduzidas em 2013) estabeleceram o padrão que dominaria a indústria: jogos gratuitos ou baratos, sustentados por ecossistemas de itens virtuais de alto valor.

O impacto econômico desse modelo foi imediato e substancial: o mercado global de jogos digitais atingiu a marca de 188,8 bilhões de dólares em 2025 – um crescimento de 3,4% em comparação a 2024, com o segmento *mobile* representando 55% (cinquenta e cinco por cento) desse total.⁹ No Brasil, o mercado de *games* movimentou 13 bilhões de reais em 2025, posicionando o país entre os dez maiores mercados consumidores mundiais do setor.¹⁰ Esses números revelam não apenas a magnitude econômica da indústria, mas também a escala do fenômeno jurídico que se examina neste trabalho.

A história recente da indústria é marcada ainda pela emergência do fenômeno do cenário competitivo de jogos: os esportes eletrônicos (*esports*). Os cenários competitivos de *Counter-Strike* e *League of Legends* movimentam prêmios milionários – o principal campeonato de *League of Legends* em 2025, o *Worlds 2025*, teve uma premiação total de U\$ 5 milhões¹¹; o de *Counter Strike*, em 2026, a IEM Cologne 2026, distribuiu U\$ 1,25 milhão¹² – e geram audiências que rivalizam com esportes tradicionais – a final do *Worlds 2024*, entre T1 e BLG, teve um pico de 50 (cinquenta) milhões de espectadores simultâneos, com uma audiência média por minuto de 33 (trinta e três) milhões de internautas¹³, ampliando o valor simbólico e econômico dos itens virtuais associados a esses jogos. Esses dados evidenciam que o cenário dos jogos eletrônicos se profissionalizou e já conta com números elevados de premiações e espectadores.

⁹ NEWZOO, loc. cit.

¹⁰ SOUZA, A. Mercado de games movimenta R\$ 13 bilhões no Brasil e amplia participação global. Disponível em: <<https://www.correiodamanha.com.br/economia/2026/04/278946-mercado-de-games-movimenta-rs-13-bilhoes-no-brasil-e-amplia-participacao-global.html>>. Acesso em: 4 jul. 2026.

¹¹ TEIXEIRA, I. *Worlds 2025*: Riot dobra a premiação do mundial; veja o novo valor. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/worlds-2025-riot-dobra-a-premiacao-do-mundial-veja-o-novo-valor>>. Acesso em: 4 jul. 2026.

¹² RODRIGUES, B. IEM Cologne Major 2026: Datas, times, formato e onde assistir. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/iem-cologne-major-2026-datas-times-formato-e-onde-assistir>>. Acesso em: 4 jul. 2026.

¹³ RODRIGUES, B. *Worlds 2024*: Com a China, final teve mais de 50 milhões de espectadores em seu pico. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/worlds-2024-com-a-china-final-teve-mais-de-50-milhoes-de-espectadores-em-seu-pico>>. Acesso em: 4 jul. 2026.

A evolução histórica da indústria demonstra que os jogos digitais deixaram de ser produtos estáticos destinados exclusivamente ao entretenimento para se converterem em ambientes digitais permanentes, capazes de concentrar relações sociais, econômicas e patrimoniais cada vez mais complexas. Nesse contexto, torna-se necessário compreender quais são os elementos que compõem esses ecossistemas e de que forma determinados bens exclusivamente digitais passaram a adquirir relevância própria dentro das plataformas, tema que será abordado no tópico seguinte.

1.2. Conceito de *skin*, item virtual e ativo digital

A precisão conceitual é indispensável para o desenvolvimento da análise jurídica que este trabalho se propõe a realizar. Os termos *skin*, item virtual e ativo digital são frequentemente utilizados de forma intercambiável tanto no discurso técnico quanto no discurso jurídico, mas guardam distinções relevantes que merecem atenção.

No sentido mais estrito, uma *skin* – palavra que em inglês significa "pele" – é um elemento gráfico que altera a aparência visual de um objeto ou personagem dentro do jogo sem modificar suas propriedades funcionais. Uma *skin* de arma no *Counter-Strike*, por exemplo, muda o aspecto estético do modelo tridimensional da arma, mas não altera sua taxa de disparo, dano ou precisão (atributos da arma). Funcionalmente, a *skin* é um arquivo de textura que substitui o visual padrão do objeto, comunicando ao servidor e aos demais jogadores que determinada conta possui aquele cosmético específico associado ao item em questão – como as *skins* de *Counter Strike*, do rifle AK-47, representadas pelas figuras abaixo.¹⁴



¹⁴ WIKIPEDIA CONTRIBUTORS. Skin (video games). Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Skin_\(video_games\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Skin_(video_games))>. Acesso em: 4 jul. 2026.



A categoria mais ampla de item virtual abrange qualquer objeto que exista dentro de um jogo e que esteja associado a uma conta de usuário específica. Essa categoria inclui as *skins*, mas também engloba personagens desbloqueáveis, montarias, *emotes*, armas com atributos especiais, poções, recursos acumulados ao longo do jogo, moedas virtuais internas e inúmeros outros elementos. Em jogos de RPG como *World of Warcraft*, por exemplo, os itens virtuais incluem equipamentos com estatísticas específicas que determinam o desempenho do personagem – diferente das *skins* puramente cosméticas, esses itens têm impacto funcional direto na experiência de jogo.

O conceito de ativo digital, por sua vez, é mais abrangente e provém do vocabulário financeiro e tecnológico. Um ativo digital pode ser definido como qualquer conteúdo de valor que existe em formato digital e que pode ser identificado e gerenciado como uma unidade discreta. Essa definição abarca não apenas os itens virtuais de jogos, mas também criptomoedas, tokens não fungíveis (NFTs), domínios de internet, arquivos de mídia com valor comercial e outros bens imateriais na forma digital. Para os fins deste trabalho, o termo ativo digital será empregado de forma restrita para designar os itens virtuais com valor econômico mensurável presentes em jogos digitais.

A delimitação conceitual desses elementos revela que as *skins*, moedas virtuais e demais itens digitais constituem manifestações específicas de uma categoria mais ampla de ativos presentes nos ambientes virtuais. Embora possuam diferentes funções e níveis de utilidade dentro dos jogos, todos compartilham características comuns, como a existência exclusivamente digital, a vinculação a plataformas tecnológicas e a possibilidade de aquisição mediante dispêndio econômico. Por essa razão, torna-se necessário examinar de forma mais detalhada as espécies de ativos virtuais existentes nos jogos digitais e as características que os distinguem entre si.

1.3. Ativos virtuais em jogos digitais: conceito, espécies e características

Embora a expressão "bem digital" seja ampla e possa abranger desde arquivos eletrônicos e contas em redes sociais até criptomoedas e obras protegidas por direitos autorais, o presente trabalho concentra-se em uma categoria mais específica: os ativos virtuais inseridos em ambientes de jogos digitais. Trata-se de elementos digitais criados, armazenados e utilizados dentro de ecossistemas virtuais, aos quais os usuários atribuem utilidade, valor econômico e, frequentemente, significado social próprio.

Os ativos virtuais podem assumir formas bastante distintas. Em alguns casos, consistem em moedas virtuais utilizadas para a aquisição de produtos ou serviços dentro do próprio jogo. É o caso dos *Robux*¹⁵, utilizados na plataforma *Roblox*, dos *V-Bucks*¹⁶, empregados em *Fortnite*, e dos *Riot Points*¹⁷, utilizados nos jogos da *Riot Games*. Em outros casos, manifestam-se na forma de itens cosméticos, popularmente conhecidos como *skins*, que alteram a aparência visual de personagens, armas ou equipamentos sem necessariamente modificar a mecânica do jogo. Há ainda itens funcionais, que conferem vantagens competitivas, equipamentos raros, personagens desbloqueáveis, animais virtuais, colecionáveis digitais e diversos outros objetos criados pelas desenvolvedoras para compor a experiência dos usuários.

Entre todas essas modalidades, as *skins* assumem especial relevância para este estudo. Embora não alterem, em regra, o desempenho do jogador, as *skins* desempenham funções simbólicas importantes relacionadas à identidade, ao status e à personalização da experiência de jogo. Em determinados casos, sua raridade e escassez artificial fazem com que determinados itens alcancem valores superiores aos de diversos bens físicos tradicionalmente comercializados no mercado – como as *skins* de *Counter Strike* que ainda serão mencionadas neste Capítulo.

Além das *skins* e moedas virtuais, merece destaque a própria conta de usuário. Em muitas plataformas, a conta concentra todo o histórico patrimonial do jogador, incluindo itens adquiridos, moedas acumuladas, conquistas obtidas e registros de participação em eventos. Na prática, a conta funciona como um verdadeiro repositório de ativos digitais, reunindo elementos que podem ter sido acumulados ao longo de anos de utilização. Tal característica elucida a razão

¹⁵ TECHTUDO. O que é Robux no Roblox? Veja os preços e onde comprar a moeda virtual. TechTudo, 2019. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/10/o-que-e-robux-no-roblox-veja-os-precos-e-onde-comprar-a-moeda-virtual.ghtml>. Acesso em: 4 jul. 2026.

¹⁶ V-BUCKS. In: *Fortnite* Fandom. [S. l.: s. n.], [202-?]. Disponível em: <<https://fortnite.fandom.com/pt-br/wiki/V-Bucks>>. Acesso em: 4 jul. 2026.

¹⁷ RP. In: *League of Legends* Fandom. [S. l.: s. n.], [202-?]. Disponível em: <<https://leagueoflegends.fandom.com/pt-br/wiki/RP>>. Acesso em: 4 jul. 2026.

pela qual os litígios referentes ao bloqueio, à exclusão ou à transferência de contas frequentemente transcendem a mera esfera do inadimplemento contratual – conforme expressamente delineado nos termos de uso das principais plataformas digitais, temática que será objeto de exame pormenorizado no Capítulo II –, passando a abarcar interesses de substancial relevância patrimonial.

Outro aspecto relevante é a individualização desses ativos. Diferentemente de arquivos digitais comuns, que podem ser copiados indefinidamente sem perda do original, muitos ativos virtuais são projetados para existir em quantidade limitada ou para permanecer vinculados a um único usuário por vez. Nas plataformas de jogos, cada item normalmente é associado a identificadores específicos e registrado em bancos de dados capazes de indicar seu titular, histórico de transações e demais características relevantes. Essa individualização técnica contribui para a percepção de exclusividade e escassez que sustenta o valor econômico desses ativos.

Também merece atenção a existência de diferentes graus de transferibilidade. Alguns ativos podem ser livremente negociados entre usuários dentro das próprias plataformas, como ocorre em determinados mercados oficiais. Outros somente podem ser transferidos mediante sistemas específicos autorizados pelas desenvolvedoras. Há ainda situações em que a transferência é formalmente proibida pelos termos de uso, embora mercados paralelos ou informais continuem a surgir em razão do interesse econômico dos usuários. Essa diversidade demonstra que os ativos virtuais não constituem uma categoria homogênea, mas um conjunto de objetos digitais sujeitos a diferentes regimes de circulação e controle.

Apesar dessas diferenças, é possível identificar características comuns à maior parte dos ativos virtuais presentes em jogos digitais. Em primeiro lugar, todos dependem de uma infraestrutura tecnológica mantida pela desenvolvedora ou pela plataforma responsável pelo jogo. Em segundo lugar, possuem utilidade para os usuários dentro daquele ambiente virtual específico. Em terceiro lugar, são suscetíveis de individualização e controle. Por fim, frequentemente apresentam valor econômico mensurável, seja por meio de mercados oficiais, seja por meio de negociações realizadas em ambientes externos. Essas características explicam por que os ativos virtuais passaram a despertar crescente interesse jurídico, especialmente quando surgem discussões relacionadas à propriedade, à comercialização e à sucessão.

A diversidade de ativos virtuais atualmente disponível demonstra que os ecossistemas digitais contemporâneos são compostos por bens com funções, níveis de escassez e formas de

obtenção bastante distintas. Apesar dessas diferenças, todos eles integram modelos econômicos concebidos para incentivar a permanência do usuário e estimular a circulação de recursos dentro das plataformas. Compreender tais mecanismos é essencial para a análise da forma pela qual a indústria dos jogos digitais converte esses ativos em fontes permanentes de receita, tema que será abordado no tópico seguinte.

1.4. Modelos econômicos dos jogos digitais: microtransações, *battle passes* e *loot boxes*

O modelo econômico que fundamenta a geração atual de jogos digitais assenta-se sobre a criação de demanda por bens que existem apenas no interior dos sistemas computacionais. Para compreender a lógica desse modelo, é preciso examinar como os mercados virtuais surgiram e como as microtransações se tornaram o principal mecanismo de monetização da indústria.

O conceito de microtransação, entendida como a compra de pequenas quantidades de conteúdo digital por valores relativamente baixos, tem suas raízes nos jogos *mobile* da virada dos anos 2000 para 2010. A lógica subjacente é simples: ao fragmentar o custo de aquisição de conteúdo em valores aparentemente pequenos — frequentemente entre R\$ 1,99 e R\$ 99,99 —, as plataformas reduzem a resistência psicológica dos consumidores e aumentam o volume total de gastos. A acumulação de múltiplas microtransações por um único usuário ao longo do tempo pode resultar em gastos totais significativamente superiores ao que seria aceitável numa compra única.

A distinção entre diferentes tipos de microtransação é relevante para a análise jurídica. Há, de um lado, as transações que resultam na aquisição de itens cosméticos — que alteram a aparência do personagem ou do equipamento sem interferir no desempenho dentro do jogo. É o caso paradigmático das *skins* de *Counter-Strike* ou das roupas de personagens em *Fortnite*. De outro lado, há transações que conferem vantagens competitivas reais ao jogador — o chamado “pague pela vitória” (*pay-to-win*)¹⁸ —, o que levanta questões adicionais de equidade e de proteção do consumidor.

O modelo de *battle pass* (“*passes* de batalha”), por sua vez, popularizado pelo *Fortnite* da *Epic Games* a partir de 2017 e adotado por inúmeros outros títulos, constitui uma evolução

¹⁸ Nesse sistema *pay-to-win*, os jogadores são estimulados a comprarem itens dos jogos no intuito de adquirirem vantagens competitivas e facilitar o alcance das vitórias nas partidas.

sofisticada do sistema de microtransações. O jogador adquire um "passe" por um período determinado – geralmente uma temporada de dois a três meses – e, ao completar missões e acumular experiência, desbloqueia progressivamente itens cosméticos exclusivos. Esse modelo cria um senso de urgência (os itens desaparecem ao final da temporada), um ciclo de engajamento contínuo e uma percepção de valor por exclusividade. Do ponto de vista econômico, o *battle pass* representa uma receita recorrente e previsível para as desenvolvedoras; do ponto de vista do usuário, representa a aquisição de ativos com escassez temporalmente definida.¹⁹

O mercado de *Dota 2*, a seu turno, também desenvolvido pela *Valve*, opera segundo um modelo ligeiramente diferente: além das caixas e dos itens comprados diretamente na loja, o jogo manteve por anos um sistema de torneios nos quais a venda de ingressos digitais revertia parte da receita para os prêmios dos jogadores profissionais. O “*The International*” (principal evento do jogo) de 2021 acumulou um *prize pool* (“premiação acumulada”) de mais de 40 milhões de dólares, financiado em grande parte pelas microtransações dos jogadores ao longo do ano²⁰ – um modelo que entrelaça de forma ainda mais explícita a economia real com a virtual.

Entre essas categorias, há ainda os sistemas de *loot boxes*, caixas com conteúdo aleatório cujo modelo de recompensa por incerteza tem sido comparado, por inúmeros reguladores, a formas de jogo de azar. Esse modelo econômico – denominado no Brasil como “caixas de surpresa” ou “pacotes aleatórios” – merecem atenção particular tanto pelo sistema em si quanto pelas questões jurídicas que suscitam. O mecanismo é o seguinte: o usuário adquire, por dinheiro real ou por moeda virtual obtida dentro do jogo, uma caixa na qual o conteúdo é determinado aleatoriamente segundo probabilidades previamente definidas pela desenvolvedora, mas nem sempre divulgadas. No *Counter-Strike*, por exemplo, a abertura de caixas (*cases*) é o principal mecanismo de introdução de novas *skins* ao mercado. As probabilidades de obtenção de *skins* raras – aquelas que dão lucro pela abertura dessas caixas –

¹⁹ PASSE DE BATALHA. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2025. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Passede_batalha&oldid=71298107>. Acesso em: 4 jul. 2026.

²⁰ THE INTERNATIONAL (DOTA 2). In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2025. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=The_International_\(Dota_2\)&oldid=70861267](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=The_International_(Dota_2)&oldid=70861267)>. Acesso em: 4 jul. 2026.

são extremamente baixas – frequentemente inferiores a 0,5% para os itens mais valiosos –, o que cria um modelo estruturado de incerteza com paralelos evidentes com o jogo de azar.²¹

Sob essa ótica, a Bélgica foi um dos primeiros países a proibir as *loot boxes* pagas, por entender que configurariam jogo de azar não regulado. O Comitê de Jogos belga, após uma investigação de como as *loot boxes* funcionavam – que deflagrou características como expectativa de lucro, mistura entre ficção e realidade, uso de moeda própria –, a pedido do então Ministro da Justiça – Koen Geens – chegou à conclusão de que os jogos com caixas aleatórias pagas violam a legislação belga sobre jogos de azar e podem ser responsabilizados criminalmente.²²

No Brasil, o debate começa a se instalar, sobretudo após a entrada em vigor da Lei número 15.211/2025 (apelada de “Lei Felca” ou de “ECA Digital”), que proibiu esses itens, quando direcionados a crianças, adolescentes ou de acesso provável por eles.²³

O debate ganhou especial relevância em junho de 2026, quando a Juíza de Direito Rejane Zenir Jungbluth Teixeira Suxberger, da 1ª Vara da Infância e da Juventude do Distrito Federal e dos Territórios, condenou diversas empresas do setor de tecnologia e entretenimento digital – entre elas *Apple*, *Google*, *Valve*, *Microsoft*, *Sony*, *Nintendo*, *Ubisoft*, *Riot Games*, *Epic Games*, *Roblox Corporation* e *Tencent* – em ação civil pública – processo de nº 0701554-83.2021.8.07.0013²⁴ – relacionada à comercialização de *loot boxes* em jogos acessíveis ao público infantojuvenil.²⁵

²¹ CS SKILL SKINS. *Taxas de drop das caixas no CS2*. Disponível em: <<https://cs-skill-skins.com/pt/taxas-de-drop-das-caixas-no-cs2/>>. Acesso em: 4 jul. 2026.

²² BÉLGICA. Kansspelcommissie (Belgian Gaming Commission). Onderzoek naar *loot boxes*. Bruxelas: Belgian Gaming Commission, abr. 2018. Disponível em: <<https://www.koengeens.be/news/2018/04/25/loot-boxen-in-drie-videogames-in-strijd-met-kansspelwetgeving>>. Acesso em: 4 jul. 2026.

²³ BRASIL. Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025. Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais (Estatuto Digital da Criança e do Adolescente). Brasília, DF: Presidência da República, 2025. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/lei/15211.htm>. Acesso em: 4 jul. 2026.

²⁴ DISTRITO FEDERAL (Jurisdição). Tribunal de Justiça do Distrito Federal e dos Territórios (TJDFT). 1ª Vara da Infância e da Juventude do DF. Sentença em Juízo de Retratação na Ação Civil Pública nº 0701554-83.2021.8.07.0013. Autor: Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente (ANCD). Réu: Riot Games Serviços Ltda. Magistrada Prolatória: Juíza Rejane Zenir Jungbluth Teixeira Suxberger. Brasília, 9 de junho de 2026. Disponível em: <<https://pje-consultapublica.tjdft.jus.br/processo/Xx4EyYZrBAAXbfgRXE6WzIEfEBJoGI9ly4MRH0XBbybYRR0FRcjyu9oMdOwaQvhsIw>>. Acesso em: 4 jul. 2026.

²⁵ TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO DISTRITO FEDERAL E DOS TERRITÓRIOS (TJDFT). Justiça condena empresa de jogos eletrônicos por prática abusiva com crianças e adolescentes em recompensas pagas. Imprensa: Notícias, Brasília, 16 jun. 2026. Disponível em: <<https://www.tjdft.jus.br/institucional/imprensa/noticias/2026/junho/justica-condena-empresa-de-jogos-eletronicos-por-pratica-abusiva-com-criancas-e-adolescentes-em-recompensas-pagas>>. Acesso em: 4 jul. 2026.

A decisão reconheceu que tais mecanismos de monetização exploram sistemas de recompensa aleatória capazes de estimular comportamentos compulsivos em crianças e adolescentes, determinando, entre outras medidas, o pagamento de indenização por danos morais coletivos e a implementação de mecanismos de transparência e controle sobre essas práticas.²⁶ Ainda que a decisão não tenha transitado em julgado, o caso evidencia o crescente interesse do Poder Judiciário brasileiro em fiscalizar modelos de monetização baseados na aleatoriedade, reforçando a centralidade das *loot boxes* no debate contemporâneo sobre a regulação econômica dos jogos digitais.

A consolidação de mecanismos como microtransações, *loot boxes* e *battle passes* demonstra que a monetização dos jogos digitais deixou de se limitar à venda do produto principal, passando a depender cada vez mais da comercialização contínua de bens e serviços virtuais. Esse cenário contribuiu para o surgimento de mercados digitais complexos, nos quais determinados ativos passaram a ser negociados não apenas entre jogadores e desenvolvedoras, mas também entre os próprios usuários. É justamente a partir desse fenômeno que emerge o chamado mercado secundário de itens virtuais, cuja relevância econômica será examinada no tópico seguinte.

1.5. Valor econômico e patrimonialidade dos ativos virtuais: correlação com o mercado secundário de *Counter-Strike*

A relevância jurídica dos ativos virtuais não decorre exclusivamente de construções doutrinárias ou de classificações teóricas formuladas pela ciência jurídica. Em grande medida, ela surge da própria realidade econômica observada nos mercados digitais contemporâneos. A expansão da indústria dos jogos eletrônicos nas últimas duas décadas transformou itens originalmente concebidos como simples elementos de entretenimento em ativos capazes de movimentar expressivas quantias financeiras, criar mercados especializados e atrair comportamentos típicos de investimento, especulação e acumulação patrimonial.

Consoante o demonstrado neste capítulo, os ativos virtuais evoluíram de artefatos lúdicos acessórios para assumir o protagonismo econômico nos esquemas de monetização adotados pelas grandes desenvolvedoras. O crescimento dos mercados de *skins*, moedas

²⁶ UOL. Justiça condena big techs e desenvolvedoras de jogos a pagar R\$ 298 milhões por *loot boxes*. Tilt, São Paulo, 15 jun. 2026. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2026/06/15/decisao-loot-boxes-big-techs-desenvolvedoras-de-jogos.ghtm>>. Acesso em: 4 jul. 2026.

virtuais, itens cosméticos e objetos colecionáveis permitiu a formação de ecossistemas econômicos próprios, nos quais milhões de usuários realizam diariamente operações de compra, venda e troca. Em muitos casos, tais operações envolvem valores superiores aos observados em mercados tradicionais de bens de consumo, revelando uma dinâmica econômica incompatível com a ideia de que esses ativos constituiriam simples permissões de uso sem relevância patrimonial.

O surgimento dos mercados internos autorizados pelas próprias plataformas representa um passo fundamental na constituição dos ecossistemas econômicos dos jogos digitais. A *Valve*, por meio do *Steam Community Market*, criou uma infraestrutura oficial que permite aos jogadores comprar e vender itens de determinados jogos – especialmente *Counter-Strike 2* e *Dota 2* – por dinheiro real, ficando a plataforma com uma comissão sobre cada transação.²⁷ Esse mercado, ao ser oficialmente sancionado pela desenvolvedora, constitui um indício relevante de que a empresa reconhece, ao menos implicitamente, algum valor patrimonial nos itens negociados – posição que entra em tensão com as cláusulas dos termos de uso que negam a propriedade do usuário, que dizem que: “O Conteúdo e os Serviços são licenciados, não vendidos. A sua licença não confere qualquer título ou propriedade sobre o Conteúdo ou os Serviços”.²⁸

Além disso, o desenvolvimento de mercados secundários independentes constitui um dos mais fortes indicativos da patrimonialidade dos ativos virtuais em jogos digitais. Embora plataformas oficiais como o *Steam Community Market*, de propriedade da *Valve Corporation*, disponibilizem mecanismos internos de negociação entre usuários, as severas restrições impostas por seus termos de uso – notadamente a impossibilidade de conversão do saldo da carteira digital (*Steam Wallet*) em moeda soberana corrente²⁹ – impulsionaram a consolidação paralela de um ecossistema global de *marketplaces* especializados na compra, venda e intermediação de itens digitais por moeda fiduciária. Nesse cenário descentralizado, destacam-se plataformas globais independentes, que operam como verdadeiras bolsas de mercadorias digitais por meio de sistemas automatizados de custódia e transferência baseados em contas

²⁷ VALVE CORPORATION. Steam Community Market: Perguntas Frequentes. Disponível em: <<https://help.steampowered.com/pt-br/faqs/view/61F0-72B7-9A18-C70B>>. Acesso em: 4 jul. 2026.

²⁸ VALVE CORPORATION. Steam Subscriber Agreement, cláusula 2.A (Licenças de serviços e Conteúdo Geral). Disponível em: <https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?l=brazilian>. Acesso em: 4 jul. 2026.

²⁹ VALVE CORPORATION. Steam Subscriber Agreement. Seção 1, Item C (Steam Wallet). Disponível em: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/. Acesso em: 4 jul. 2026. Nos termos do instrumento contratual de adesão: “[...] os Fundos da Carteira Steam não constituem um direito de propriedade privada, não possuem valor fora do Steam e não são conversíveis em dinheiro real.”

robotizadas (*bots*). Esses ambientes permitem que os usuários convertam seus ativos virtuais em dinheiro real (*cash-out*), estabelecendo mercados dotados de ampla liquidez, formação autônoma de preços e significativa movimentação financeira.

A existência desses mercados externos é particularmente relevante porque demonstra que o valor econômico dos ativos virtuais não depende exclusivamente do reconhecimento contratual ou institucional das empresas desenvolvedoras. Ademais, esses mercados secundários apresentam características estruturais estritamente semelhantes às observadas pela interação direta entre a oferta e a demanda, pela raridade algorítmica dos itens, pelo interesse sazonal da comunidade de jogadores, pelo desempenho competitivo de equipes profissionais nos esportes eletrônicos (*e-sports*) e por fatores técnicos intrínsecos, como o desgaste estético da imagem (*flot value*), a presença de padrões visuais (*seed patterns*) ou adesivos raros ou de numerador de abates (*Stat Trek*)³⁰. Constata-se nesses ambientes que os agentes econômicos transcendem a figura do consumidor comum, engajando-se em práticas típicas de mercados de capitais, como a especulação e arbitragem financeira³¹ – operação na qual usuários adquirem ativos em uma plataforma por preço inferior e os revendem em outra por valor superior, explorando assimetrias e diferenças temporárias de precificação. Esse fenômeno reforça a percepção de que esses ativos possuem liquidez econômica própria e são tratados pelos agentes de mercado como verdadeiros bens negociáveis e fungíveis.

O mercado de *skins* de *Counter-Strike* é particularmente ilustrativo. Criado em 2013 com o update “*Arms Deal*” da versão *Counter-Strike: Global Offensive*, o sistema de *skins* transformou aspectos cosméticos de armas em ativos de alto valor e criou, ao longo do tempo, um sistema de escassez de itens, propiciando o surgimento de um movimento de colecionadores de *skins* raras e valiosas, que chegam a custar milhões de dólares: a faca “*Karambit Case Hardened Blue Gem 387 (FN)*”,³² considerada a “rainha” das *skins* do *Counter Strike*, está avaliada acima de US\$ 2,5 milhões. O rifle de assalto “*AK-47 Case Hardened Blue Gem 661*

³⁰ Características que agregam valor de mercado à skin.

³¹ INFOMONEY. O que é arbitragem no mercado financeiro e como funciona? Infomoney, [s. l.], 2024. Disponível em: <<https://www.infomoney.com.br/guias/o-que-e-arbitragem-no-mercado-financeiro/>>. Acesso em: 4 jul. 2026.

³² Karambit é um dos vários modelos de facas do Counter Strike. Case Hardened é um dos diversos modelos de skin da Karambit (uma das várias “peles” que a skin pode ter). Blue Gem significa que ela tem uma coloração azul escassa atrelada à skin Case Hardened. 387 é o padrão da skin (uma skin pode ter até 999 padrões diferentes), um dos mais raros. FN significa “Factory New” (“Nova de Fábrica”, do inglês), o que demonstra que o desgaste da faca é extremamente baixo, o que faz com que seu preço se torne muito elevado. Todos esses fatores combinados fazem dessa skin uma das mais raras do jogo – um verdadeiro item de colecionador.

(FN + *Stat Trek* + *Titan Holo*),³³ uma das *skins* mais famosas da história do jogo, foi a primeira *skin* a ser vendida oficialmente na casa de sete dígitos – com venda registrada em U\$ 1 milhão em junho de 2024.³⁴ Esses valores não são exceções folclóricas, mas expressões de um mercado estruturado com volumes de transação diários na casa de milhões de dólares.

A relevância e a vulnerabilidade econômica desse mercado unificado tornaram-se particularmente evidentes após a atualização lançada pela *Valve Corporation* para o jogo *Counter Strike 2* (CS2) em outubro de 2025. A referida modificação algorítmica introduziu um sistema que passou a permitir a conversão de um conjunto de *skins* de categoria inferior, classificadas como “vermelhas” (*Covert* ou grau Secreto), em itens da categoria máxima e mais escassa do jogo, as denominadas *skins* “douradas” (*Rare Special Item*), que englobam facas e luvas historicamente acessíveis apenas por meio da abertura de caixas aleatórias (*loot boxes*)³⁵, com porcentagens de ganhos de itens dourados que chegam a menos de 0,5% (meio por cento).³⁶ Essa alteração mecânica provocou uma mudança abrupta e imprevista na estrutura de escassez que sustentava o ecossistema econômico do *Counter Strike*, ampliando significativamente a oferta potencial desses itens raros no mercado.

Como consequência econômica imediata da alteração da utilidade marginal³⁷ desses bens, verificou-se uma expressiva e violenta queda no valor de mercado de inúmeras *skins* de alto padrão, cujos preços eram sustentados por sua extrema raridade programada. Relatórios e índices especializados de mercado estimaram que a atualização eliminou entre U\$ 1,8 bilhão e U\$ 3 bilhões em valor agregado (*market cap*) do mercado global de *skins* de *Counter Strike 2* em um intervalo de poucos dias³⁸, fenômeno que ficou conhecido entre os usuários e analistas como o “apocalipse das *skins*”³⁹. Essa desvalorização em massa atingiu de forma severa

³³ Trata-se de uma *skin* do rifle AK-47 com combinações de fatores que a torna uma das mais raras do jogo, assim como a faca acima mencionada.

³⁴ JOHNSON, M. *Skins CS2 mais raras e caras já vendidas em 2026*. Disponível em: <<https://blog.uuskins.com/pt-br/rarest-and-most-expensive-cs2-skins-ever-sold-2026>>. Acesso em: 4 jul. 2026.

³⁵ A desenvolvedora, em resumo, lançou uma atualização que afetou a oferta e demanda do mercado de *skins*, o que fez com que o valor de mercado caísse, durante alguns dias, em mais de um bilhão de dólares, afetando diretamente usuários, consumidores, especuladores e colecionadores.

³⁶ CS SKILL SKINS, *op. cit.*

³⁷ Utilidade marginal é um conceito econômico que mede a satisfação adicional ou o benefício obtido por um consumidor ao consumir uma unidade adicional de um bem ou serviço. Ela representa a mudança na utilidade total resultante de um aumento incremental no consumo, mantendo tudo o mais constante. É calculada pela relação entre a variação da unidade total pela variação da quantidade consumida.

³⁸ PRICEPIRE. Counter-Strike Market Cap | Live CS2 Skin Prices. Disponível em: <<https://pricempire.com/app/trending>>. Acesso em: 4 jul. 2026.

³⁹ IGN BRASIL. Apocalipse das *skins*! Nova atualização do CS2 facilita obtenção de facas e causa queda de quase 2 bilhões de dólares no mercado de cosméticos. Disponível em: <[https://br.ign.com/counter-strike-](https://br.ign.com/counter-strike-2)

investidores individuais, inventários digitais e colecionadores que mantinham estoques de itens raros como forma de reserva de valor ou sob a legítima expectativa de valorização futura.

Sob a ótica estritamente econômica, o episódio demonstra de forma empírica que os ativos virtuais estão sujeitos às mesmas forças, volatilidades e choques sistêmicos que afetam as ações corporativas, as *commodities* e outros ativos negociáveis tradicionais. A alteração das expectativas dos agentes econômicos e a modificação artificial da escassez dos bens produziram efeitos deflacionários imediatos sobre os preços, reproduzindo mecanismos tradicionalmente observados em crises de mercado financeiro. A simples decisão unilateral da desenvolvedora foi capaz de provocar uma reprecificação massiva de ativos digitais negociados globalmente, evidenciando que a perda sofrida pelos agentes econômicos se traduziu em um decréscimo patrimonial real, mensurável e dotado de repercussão jurídica.

Do ponto de vista jurídico, por conseguinte, o episódio consolida e reforça a tese de que *skins* e outros itens virtuais não podem ser compreendidos pela dogmática civilista apenas como elementos recreativos ou lúcidos inseridos em *softwares* de entretenimento. A demonstrada capacidade de acumular valor econômico, sofrer oscilações de mercado, servir como objeto de investimento e integrar mercados secundários altamente organizados e dotados de liquidez aproxima definitivamente esses ativos das categorias patrimoniais tradicionalmente reconhecidas pelo Direito Civil. Portanto, ainda que a substância técnica e fática desses bens dependa da infraestrutura lógica e dos servidores mantidos pelas empresas desenvolvedoras, a realidade econômica demonstra que tais ativos exercem funções patrimoniais concretas na esfera jurídica de seus titulares, circunstância que afasta a natureza de mera licença de uso e que não pode ser ignorada pelo intérprete do direito das coisas e do direito das sucessões.

À época da elaboração deste estudo, o mercado de *skins* de *Counter Strike* – um somatório entre o valor de mercado da *Steam Community Market* e dos demais mercados secundários – está avaliado em mais de US\$ 5,6 bilhões,⁴⁰ além de US\$ 7 bilhões em volume total e mais de 1,6 bilhão de itens a serem negociados.⁴¹ Esses valores explicitam que o que outrora era considerado apenas um simples meio de entretenimento, tornou-se um sistema complexo de itens com alto valor econômico, que precisa de observação e regulação jurídica.

[2/147509/news/apocalipse-das-skins-nova-atualizacao-do-cs2-facilita-obtencao-de-facas-e-cao-queda-de-quase-2-bil](https://globo.com/2/147509/news/apocalipse-das-skins-nova-atualizacao-do-cs2-facilita-obtencao-de-facas-e-cao-queda-de-quase-2-bil)>. Acesso em: 4 jul. 2026.

⁴⁰ PRICEPIRE, *op. cit.*

⁴¹ Valor de Mercado do CS2 - Valor total das *skins* por oferta e preço. Disponível em: <<https://csmarketcap.com/pt/market-cap>>. Acesso em: 4 jul. 2026.

Outro elemento relevante é a possibilidade de acumulação de riqueza digital. Não são incomuns situações em que usuários mantêm inventários compostos por centenas ou milhares de itens virtuais, alguns deles avaliados em valores expressivos. Em certos casos, o conjunto de ativos associados a uma única conta pode alcançar cifras equivalentes ao valor de veículos esportivos e imóveis de luxo – o inventário da *Steam* do futebolista Neymar Júnior está avaliado em mais de R\$ 1 milhão⁴²; o inventário mais caro, na *Steam*, de um jogador de *Counter Strike*, está avaliado em mais de U\$ 1,5 milhão⁴³. Ainda que tais ativos dependam da manutenção das plataformas para sua existência prática, sua capacidade de armazenar valor econômico é inegável.

A patrimonialidade dos ativos virtuais também se manifesta na sua aptidão para integrar relações jurídicas economicamente relevantes. Eles podem ser adquiridos mediante pagamento, alienados a terceiros, utilizados como objeto de trocas, acumulados ao longo do tempo e, em determinadas circunstâncias, até mesmo servir de fundamento para litígios judiciais. Sob essa perspectiva, a discussão jurídica não se limita à sua natureza tecnológica, mas envolve a constatação de que esses ativos desempenham funções patrimoniais concretas na vida econômica dos usuários.

É importante observar que reconhecer a patrimonialidade dos ativos virtuais não significa equipará-los integralmente aos bens tradicionais nem ignorar as peculiaridades dos ambientes digitais em que estão inseridos. Significa apenas admitir que o valor econômico efetivamente atribuído a esses ativos pelos agentes do mercado produz consequências jurídicas que não podem ser desconsideradas pelo Direito. Quando milhões de usuários destinam recursos financeiros à aquisição, manutenção e negociação desses ativos, forma-se uma realidade patrimonial cuja existência independe da nomenclatura contratual adotada pelas plataformas.

Sob essa perspectiva, a patrimonialidade dos ativos virtuais não se revela apenas por construções abstratas da doutrina civilista, mas pela observação concreta dos mercados digitais contemporâneos. A circulação econômica, a precificação, a negociabilidade e a capacidade de acumulação de valor demonstram que esses ativos ocupam posição cada vez mais relevante no

⁴² OLIVEIRA, G. Neymar gamer: craque do Santos tem mais de 11 mil horas no CS, itens de R\$ 1 milhão e já foi banido | Ge. Disponível em: <<https://ge.globo.com/sp/santos-e-regiao/futebol/times/santos/noticia/2025/02/18/neymar-gamer-craque-do-santos-tem-mais-de-11-mil-horas-no-cs-itens-de-r-1-milhao-e-ja-foi-banido.ghtml>>. Acesso em: 4 jul. 2026.

⁴³ LUIS ANDRADE. Inventários mais caros em CS2 • Portal Viciados. Disponível em: <<https://viciados.net/inventarios-mais-caros-em-cs2/>>. Acesso em: 4 jul. 2026.

patrimônio de seus titulares. Essa constatação servirá de fundamento para o tópico seguinte, que examinará os dados mais recentes da indústria de jogos.

1.6. Dados econômicos internacionais da indústria de jogos: breve análise do *Global Games Market Report 2025*

A compreensão da relevância econômica dos ativos virtuais exige a análise do mercado no qual esses bens são produzidos, comercializados e consumidos. Nas últimas décadas, a indústria de jogos digitais deixou de representar apenas uma modalidade de entretenimento para consolidar-se como um dos setores mais expressivos da economia digital global. Segundo o *Global Games Market Report 2025*, elaborado pela *Newzoo*, o mercado mundial de jogos eletrônicos deverá movimentar aproximadamente US\$ 188,8 bilhões em receitas ao longo de 2025, representando crescimento anual de 3,4% em relação ao ano anterior. As projeções indicam, ainda, a continuidade da expansão do setor, com receitas globais estimadas em US\$ 206,5 bilhões até 2028.⁴⁴

A expansão econômica da indústria é acompanhada pelo crescimento contínuo de sua base de usuários. De acordo com a *Newzoo*, o número global de jogadores deverá alcançar aproximadamente 3,6 bilhões de pessoas em 2025, representando cerca de 61,5% da população mundial conectada à internet.⁴⁵ Trata-se de um contingente populacional expressivo, capaz de demonstrar a ampla difusão dos jogos digitais como atividade de consumo, lazer e interação social em escala global.

A distribuição desses usuários entre as diferentes plataformas revela a abrangência do setor. Estima-se que aproximadamente 3 bilhões de pessoas joguem em dispositivos móveis, enquanto cerca de 936 milhões utilizem computadores pessoais e aproximadamente 645 milhões utilizem consoles.⁴⁶ Embora muitos usuários utilizem mais de uma plataforma simultaneamente, os dados evidenciam a capacidade da indústria de atingir públicos distintos e sustentar múltiplos ecossistemas digitais de consumo.

Sob a perspectiva das receitas, os dispositivos móveis permanecem como o principal segmento econômico da indústria. Em 2025, o mercado *mobile* deverá gerar aproximadamente

⁴⁴ *NEWZOO, op. cit.*, p. 16.

⁴⁵ *Ibid.*, p. 10.

⁴⁶ *Ibid.*, p. 13.

US\$ 103 bilhões, correspondendo a cerca de 55% da receita global do setor. Os jogos para consoles deverão movimentar aproximadamente US\$ 45,9 bilhões, enquanto os jogos para computadores pessoais alcançarão cerca de US\$ 39,9 bilhões.⁴⁷ Os números demonstram que a atividade econômica relacionada aos jogos digitais ultrapassa a comercialização inicial dos títulos, abrangendo mecanismos contínuos de monetização e consumo digital.

A expansão da base de consumidores pagantes reforça essa tendência. A *Newzoo* projeta a existência de aproximadamente 1,6 bilhão de usuários que realizarão gastos em jogos digitais em 2025, número correspondente a 44% da população global de jogadores.⁴⁸ O crescimento desse grupo supera, inclusive, a expansão da própria base de usuários, indicando o fortalecimento dos modelos de monetização baseados em transações realizadas dentro dos ecossistemas digitais.

Nesse contexto, assume especial relevância a receita proveniente da comercialização de ativos virtuais. A metodologia adotada pela *Newzoo* considera como receitas de jogos digitais os gastos dos consumidores com a aquisição de jogos completos, conteúdos adicionais (*downloadable content – DLC*), assinaturas, microtransações e compras realizadas dentro dos próprios jogos. Entre essas receitas encontram-se aquelas decorrentes da comercialização de moedas virtuais, *skins*, *loot boxes*, personagens, *passes* de temporada, expansões de conteúdo e outros bens digitais disponibilizados pelas desenvolvedoras.⁴⁹

No plano regional, a América Latina apresenta indicadores consistentes de crescimento. Em 2025, a região deverá alcançar aproximadamente 372,3 milhões de jogadores.⁵⁰ A receita total do mercado latino-americano deverá atingir aproximadamente US\$ 8,3 bilhões em 2025, representando crescimento anual de 6,4%.⁵¹

Embora a versão gratuita do relatório não apresente estatísticas individualizadas para o Brasil, o país figura entre os mercados monitorados pela *Newzoo* na análise regional latino-americana. Ademais, o relatório identifica especificamente o Brasil como um dos mercados em que os gastos *mobile* deverão crescer acima da média regional, evidenciando sua relevância para a expansão econômica da indústria de jogos digitais no continente.⁵²

⁴⁷ Ibid., p. 16.

⁴⁸ Ibid., p. 14.

⁴⁹ Ibid., pp. 58 e 61.

⁵⁰ Ibid., p. 49.

⁵¹ Ibid., pp. 49 e 51.

⁵² Ibid., p. 49.

Os dados apresentados demonstram que os ativos virtuais circulam em um ambiente econômico caracterizado por bilhões de usuários e centenas de bilhões de dólares em receitas anuais. Nessa esteira, *skins*, moedas virtuais, personagens, conteúdos digitais e demais itens comercializados dentro dos jogos integram um mercado economicamente relevante, cuja dimensão financeira constitui elemento fundamental para a análise jurídica proposta neste trabalho, uma vez que a patrimonialidade dos ativos virtuais não decorre apenas de construções teóricas, mas também da efetiva relevância econômica que assumiram no mercado global.

CAPÍTULO II – REGIME CONTRATUAL DOS ATIVOS VIRTUAIS NAS PLATAFORMAS DIGITAIS

2.1. Contratos de adesão e relações de consumo nos ambientes digitais

O funcionamento dos ecossistemas digitais contemporâneos depende da celebração prévia de contratos eletrônicos entre usuários e plataformas. Nos jogos digitais, o acesso aos serviços, às contas de usuário, aos ativos virtuais e às funcionalidades disponibilizadas pelas desenvolvedoras está condicionado à aceitação de instrumentos contratuais previamente elaborados pelas empresas, normalmente denominados Termos de Serviço, Termos de Uso, Contratos de Licença de Usuário Final (EULAs) ou Acordos de Assinatura. Trata-se de contratos celebrados em ambiente virtual, cuja adesão ocorre mediante manifestação eletrônica de vontade do usuário, geralmente por meio do mecanismo conhecido como *clickwrap agreement* (contratos-padrão ou contratos-tipo), em que o indivíduo deve clicar em opção equivalente a "aceito os termos" para prosseguir com o cadastro ou utilização do serviço.

Os contratos-tipo configuram-se pela redação unilateral de seu conteúdo por apenas uma das partes, cabendo à outra tão somente a anuência integral de seus termos, sem possibilidade de debate prévio. Essa dinâmica revela-se típica em transações bancárias e de consumo em massa, onde sobressai um evidente desequilíbrio na força de barganha entre os contratantes. Em razão dessa assimetria, a formulação de cada estipulação contratual demanda máximo rigor, uma vez que o ordenamento protetivo, consubstanciado no Código de Defesa do Consumidor, repudia veementemente a inclusão de cláusulas abusivas.⁵³ Nesse panorama, a doutrina consumerista contemporânea, capitaneada por Bruno Miragem, adverte que o ambiente virtual introduz uma nova dimensão à tradicional vulnerabilidade do consumidor. Caracterizada não apenas pela assimetria técnica e informacional, a vulnerabilidade digital manifesta-se na própria dinâmica da contratação eletrônica e na arquitetura das plataformas, que frequentemente estimulam a celebração rápida de negócios jurídicos por meio de interfaces projetadas para minimizar a percepção de restrições contratuais severas. Nos ecossistemas de jogos digitais, essa vulnerabilidade acentua-se diante da imposição de EULAs padronizadas, nas quais o

⁵³ PINHEIRO, Patricia P. Direito Digital - 8ª Edição 2026. 8. ed. Rio de Janeiro: SRV, 2026. E-book. p.278. ISBN 9786553624979. Disponível em: <<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786553624979/>>. Acesso em: 21 set. 2026.

usuário figura em posição de absoluta inércia negocial, submetendo-se potestativamente a preceitos unilaterais que negam a natureza patrimonial dos bens adquiridos.⁵⁴

Sob a perspectiva jurídica, tais instrumentos enquadram-se na categoria dos contratos de adesão, uma vez que suas cláusulas são unilateralmente elaboradas pelo fornecedor do serviço, sem possibilidade real de discussão ou modificação por parte do usuário⁵⁵. O aderente limita-se a aceitar integralmente as condições impostas ou renunciar ao acesso à plataforma, característica que se torna ainda mais evidente em serviços digitais de grande alcance, nos quais inexistem alternativas equivalentes capazes de permitir negociação individualizada das condições contratuais.

A utilização desse modelo contratual não representa, por si só, qualquer irregularidade. Ao contrário, os contratos de adesão constituem instrumento indispensável para a viabilização de serviços prestados em larga escala, especialmente em ambientes digitais que concentram milhões de usuários distribuídos em diferentes países. Entretanto, a ausência de negociação direta justifica a adoção de mecanismos jurídicos destinados a proteger a parte aderente contra eventuais desequilíbrios contratuais, razão pela qual tais contratos permanecem sujeitos ao controle exercido pelo ordenamento jurídico, especialmente à luz dos princípios da boa-fé objetiva, da função social do contrato e da proteção do consumidor. Esta é a lição de Bruno Miragem, que leciona que:

As cláusulas abusivas têm lugar, em geral, como parte de contratos de adesão, ou das condições gerais dos contratos, formulados pelos fornecedores e aos quais os consumidores deverão apenas consentir com os termos do contrato pré-elaborado. Nesse sentido, a forma pela qual se estabelece o contrato de consumo pode determinar o caráter abusivo de determinada estipulação contratual. Isso não significa, naturalmente, que a mera circunstância de integrar um contrato de adesão, pré-elaborado, por si determine uma cláusula contratual como abusiva. O que parece existir nessa situação é a incidência de norma protetiva da qualidade do consentimento do consumidor. Isso porque, ainda que seja, na maioria das vezes, impossível para o consumidor alterar ou modificar as cláusulas contratuais que lhe sejam desfavoráveis, um dos deveres mais importantes do fornecedor a quem o contrato favorece é o de oferecer a mais ampla e completa informação ao consumidor sobre o conteúdo do ajuste. Nesse sentido, aliás, o artigo 54, § 4º, do CDC, ao regular o contrato de adesão, impõe ao fornecedor dever específico de informação e esclarecimento ao referir que ‘as cláusulas que implicarem limitação de direito do consumidor deverão ser redigidas com destaque, permitindo sua imediata e fácil compreensão’. Da mesma forma, o

⁵⁴ MIRAGEM, Bruno. Curso de Direito do Consumidor - 9ª Edição 2024. 9. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2024. E-book. p. 843-850. ISBN 9786559648856. Disponível em: <<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786559648856/>>. Acesso em: 19 set. 2026.

⁵⁵ BRASIL. Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1990. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18078compilado.htm>. Acesso em: 4 jul. 2026. Conforme o artigo 54, expressamente, do Código de Defesa do Consumidor: “Art. 54. Contrato de adesão é aquele cujas cláusulas tenham sido aprovadas pela autoridade competente ou estabelecidas unilateralmente pelo fornecedor de produtos ou serviços, sem que o consumidor possa discutir ou modificar substancialmente seu conteúdo.”

artigo 46 do CDC determinará que ‘os contratos que regulam as relações de consumo não obrigarão os consumidores, se não lhes for dada a oportunidade de tomar conhecimento prévio de seu conteúdo, ou se os respectivos instrumentos forem redigidos de modo a dificultar a compreensão de seu sentido e alcance’.

Estabelece, nesse sentido, verdadeira sanção à violação do dever de informar do fornecedor em matéria de contratos, que é a invalidade da cláusula restritiva de direitos não informada previamente ao consumidor.⁵⁶

No caso dos jogos digitais, a relação jurídica estabelecida entre plataforma e usuário frequentemente apresenta características típicas de relação de consumo. As desenvolvedoras e distribuidoras disponibilizam serviços digitais de forma profissional e organizada, enquanto os usuários figuram como destinatários finais das atividades econômicas desenvolvidas pelas empresas. Essa configuração permite a incidência das normas protetivas previstas no Código de Defesa do Consumidor, sobretudo quando houver aquisição de conteúdo digital, contratação de serviços *online* ou utilização de mecanismos de monetização que envolvam dispêndio financeiro pelo usuário.

Embora os ativos virtuais e as plataformas de jogos apresentem particularidades técnicas próprias, não há razão para afastar a incidência dos princípios consumeristas quando estiverem presentes os elementos caracterizadores da relação de consumo. Em consequência, cláusulas contratuais que imponham restrições excessivas aos usuários ou que estabeleçam vantagens desproporcionais em favor do fornecedor podem ser submetidas ao controle judicial de validade e eficácia.

O entendimento consolidado no âmbito do Superior Tribunal de Justiça (STJ) estabelece que a eficácia das obrigações contratuais em relação ao consumidor condiciona-se à garantia de acesso prévio e ostensivo ao teor do ajuste, com especial destaque para as estipulações limitativas de direitos.⁵⁷ Dessa forma, cenários marcados por opacidade – recorrentes em ambientes digitais por meio do emprego de termos técnicos ou redações genéricas – viciam a validade das cláusulas e justificam o controle judicial.

Na literatura jurídica atual, essa diretriz encontra respaldo na valorização do princípio da informação no âmbito dos negócios eletrônicos. Cláudia Lima Marques pontua que a legitimação desses instrumentos depende de esclarecimentos precisos acerca de disposições

⁵⁶ MIRAGEM, Bruno. 2024, *op. cit* p. 410.

⁵⁷ STJ, AgInt nos EDcl no AREsp 1.450.861/PR, rel. Min. Antonio Carlos Ferreira, 4ª T., j. 26/11/2019, DJe 03/12/2019. Disponível em: https://scon.stj.jus.br/SCON/pesquisar.jsp?preConsultaPP=&acao=pesquisar&novaConsulta=true&i=1&b=ACOR&livre=1.450.861&filtroPorOrgao=&filtroPorMinistro=&filtroPorNota=&data=&tipo_visualizacao=&h=true&tp=T&processo=&classe=&uf=&relator=&dtpb=&dtpb1=&dtpb2=&dtde=&dtde1=&dtde2=&orgao=&ementa=¬a=&ref=. Acesso em: 18 set. 2026.

restritivas, assegurando que o aderente tenha plena ciência do alcance de seus deveres.⁵⁸ Em complementação, Bruno Miragem defende a incidência da responsabilidade civil objetiva para as plataformas digitais quando a própria atividade gerar riscos inerentes ao mercado de consumo, a exemplo de vulnerabilidades na segurança e na salvaguarda de dados pessoais.⁵⁹

Essa discussão assume especial relevância no contexto dos ativos virtuais negociados em jogos digitais. Em consonância com o demonstrado no capítulo anterior, itens cosméticos, moedas virtuais, *skins* e outros bens digitais passaram a movimentar valores econômicos expressivos, tanto nos mercados oficiais mantidos pelas próprias plataformas quanto em mercados secundários desenvolvidos pelos usuários. Apesar disso, as empresas responsáveis pelos jogos costumam estruturar seus contratos de modo a afastar qualquer reconhecimento de propriedade sobre esses ativos, afirmando que os usuários recebem apenas licenças limitadas de utilização, assim como será explicitado. Surge, dessa maneira, uma tensão entre a realidade econômica observada nos ecossistemas digitais e a disciplina contratual imposta pelas plataformas. Para essa dicotomia e sobre a disciplina jurídica dos contratos de consumo digital e a maior proteção dos vulneráveis nos sistemas de troca por meio da internet, Bruno Miragem diz haver uma

[...] unilateralidade visível e uma bilateralidade escondida, querendo indicar o desafio à correta compreensão do exercício da liberdade contratual nas transações estabelecidas pela internet e o surgimento de uma nova vulnerabilidade eletrônica. Em matéria de contratos eletrônicos, a decisão sobre a utilização do meio eletrônico para celebração e execução do ajuste responderá sempre, em alguma medida, à decisão do consumidor em realizar a contratação, o que exigirá, necessariamente, o reconhecimento de certo grau de confiança no complexo de relações estabelecidas a partir da estrutura e do funcionamento da rede mundial de computadores, determinando a proteção da confiança negocial.⁶⁰

Nessa conjuntura, a análise dos ativos virtuais em jogos digitais não pode ser dissociada da estrutura contratual construída pelas plataformas. Os direitos efetivamente exercidos pelos usuários, os limites de utilização dos bens digitais, a possibilidade de negociação entre terceiros e as hipóteses de suspensão ou encerramento das contas são definidos, em grande medida, pelos instrumentos contratuais elaborados pelas próprias empresas. Por essa razão, torna-se primordial examinar de forma específica como as principais plataformas do mercado

⁵⁸ MARQUES, Cláudia Lima. Contratos no Código de Defesa do Consumidor. 9. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2020. p. 450.

⁵⁹ MIRAGEM, Bruno. Direito do Consumidor. 8. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2021. p. 320.

⁶⁰ MIRAGEM, Bruno. 2024, *op. cit.*, p. 907.

disciplinam essas questões em seus termos de uso e contratos de serviço, iniciando-se pela análise do ecossistema *Steam* e das disposições adotadas pela *Valve Corporation*.

2.2. *Steam* e *Valve*: inventário, mercado da comunidade e limitações contratuais

Entre as plataformas analisadas nesta pesquisa, a *Steam* apresenta o modelo contratual mais relevante para a discussão acerca da natureza jurídica dos ativos virtuais. Desenvolvida e administrada pela *Valve Corporation*, a plataforma consolidou-se como o principal serviço de distribuição digital de jogos para computadores pessoais do mundo, reunindo milhões de usuários em um ecossistema econômico que ultrapassa a mera comercialização de jogos eletrônicos. Além da distribuição de conteúdos digitais, a *Steam* opera sistemas próprios de armazenamento, circulação e negociação de ativos virtuais, especialmente por meio do inventário do usuário e do *Steam Community Market*, mecanismos que assumem especial relevância para a presente pesquisa.

O funcionamento desse ecossistema está diretamente vinculado à chamada Conta *Steam*, que possui caráter estritamente pessoal e intransferível, sendo vedada sua venda, cessão ou compartilhamento sem autorização expressa da *Valve*. Em sua Seção 1.C, o instrumento dispõe:

A sua Conta, incluindo informações pertinentes a ela (ex: informações de contato, informações de cobrança, histórico e Assinaturas da Conta, etc.) é estritamente pessoal. Portanto, você não pode vender, nem cobrar dos outros pelo direito de uso da sua Conta, nem transferir, de outro modo, a sua Conta, nem pode vender, nem cobrar dos outros pelo direito de uso, nem transferir quaisquer Assinaturas que não sejam as expressamente autorizadas pelo presente Acordo (incluindo quaisquer Termos de Assinatura ou Regras de Uso) ou especificamente permitidas, de outra forma, pela *Valve*. Além disso, você não pode usar sua Conta para permitir que terceiros violem este Acordo, por exemplo, por meio do uso comercial do Conteúdo e dos Serviços do *Steam*.⁶¹

O contrato, ainda, estabelece que o usuário recebe apenas um direito de acesso aos serviços disponibilizados pela plataforma, permanecendo todos os direitos de propriedade

⁶¹ VALVE CORPORATION. Acordo de Assinatura do Steam. [S. l.]: Valve Corporation, 2025. Seção 1. C.: (“Sua Conta”). Disponível em: <https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?l=brazilian>. Acesso em: 4 jul. 2026.

intelectual e econômica vinculados à empresa ou aos respectivos desenvolvedores dos jogos. A Seção 2.A é expressa a esse respeito:

A *Valve* concede, por meio deste, e você aceita, um direito e uma licença não exclusiva de uso do Conteúdo e dos Serviços para o uso pessoal não comercial [...]. O Conteúdo e os Serviços são licenciados, não vendidos. A sua licença não confere qualquer título ou propriedade sobre o Conteúdo ou os Serviços.⁶²

Todos os direitos de propriedade intelectual relativos ao conteúdo e serviços são declarados como sendo da *Valve* e de seus licenciantes, conforme a Seção 2.F., que acrescenta que o Conteúdo e Serviços são protegidos por leis de direitos autorais, tratados e convenções internacionais.⁶³

Apesar dessa estrutura contratual, a *Steam* disponibiliza aos usuários um sistema de inventário digital capaz de armazenar itens virtuais obtidos em diferentes jogos. Nesse ambiente, podem ser mantidas *skins*, caixas, adesivos, armas cosméticas, cartas colecionáveis e diversos outros bens digitais vinculados à conta do titular. Em títulos como *Counter-Strike 2* e *Dota 2*, tais ativos frequentemente apresentam diferentes níveis de raridade e escassez, circunstância que influencia diretamente seu valor econômico dentro da plataforma.

A existência do inventário representa um dos elementos mais interessantes para a análise jurídica dos ativos virtuais. Embora a *Valve* afirme contratualmente que os usuários não adquirem qualquer direito de propriedade sobre os itens armazenados, a própria estrutura da plataforma permite que esses bens sejam acumulados, conservados e negociados ao longo do tempo. Na prática, o inventário funciona como um repositório patrimonial digital, no qual determinados ativos podem alcançar valores econômicos superiores aos de muitos bens materiais tradicionalmente reconhecidos pelo ordenamento jurídico, assim como demonstrado no capítulo anterior.

Esse fenômeno torna-se ainda mais evidente com o Mercado da Comunidade (*Steam Community Market*). Trata-se de um mercado digital oficial mantido pela própria *Valve*, no qual usuários podem comprar e vender determinados ativos virtuais utilizando saldo financeiro

⁶² Ibid., Seção 2.A. (“Licença de Serviços e Conteúdo Geral”).

⁶³ Ibid., Seção 2.F. (“Propriedade do Conteúdo e dos Serviços”). Expressamente: “Todos os direitos de titularidade, propriedade e de propriedade intelectual relativos ao Conteúdo e Serviços e a todas as cópias deste são propriedade da *Valve* e/ou licenciantes das respectivas afiliadas. Todos os direitos são reservados, salvo como expressamente declarado no presente documento. O Conteúdo e os Serviços são protegidos por leis de direitos autorais, tratados e convenções internacionais de direitos autorais e outras leis. O Conteúdo e os Serviços contêm determinados materiais licenciados, e os licenciantes da *Valve* e das respectivas afiliadas podem proteger os respectivos direitos no caso de qualquer violação do presente Acordo.”.

existente na plataforma. Diferentemente dos mercados paralelos desenvolvidos por terceiros, o *Steam Community Market* integra diretamente a infraestrutura oficial da empresa, que intermedeia as operações e retém percentual sobre cada transação realizada. A Seção 3.D. do Acordo de Assinatura *Steam* declara que:

[...] as Assinaturas adquiridas em qualquer Mercado de Assinaturas são direitos de licença, que você não tem participação na propriedade dessas Assinaturas e que a *Valve* não reconhece nenhuma transferência de Assinaturas (incluindo transferências por força de lei) feitas fora do *Steam*.⁶⁴

A transição dos bens tradicionais para o ambiente digital exige o reconhecimento de sua natureza incorpórea e de sua direta expressão patrimonial. Conforme aponta Bruno Miragem, os bens digitais – a exemplo de conteúdos adquiridos na internet, arquivos e itens virtuais integrados a plataformas – qualificam-se dogmaticamente como espécies de bens incorpóreos sobre os quais recai titularidade e a possibilidade de oferta e alienação no mercado de consumo. Nesse sentido, a doutrina consumerista ressalta que, embora as empresas fornecedoras muitas vezes estipulem contratualmente que a aquisição de um ativo, um bem ou um serviço se dá mediante mera licença de uso revogável – como no caso das Seções 2.A, 2.F e 3.D analisadas –, a realidade econômica da comercialização de itens virtuais atrai a incidência do regime protetivo do Código de Defesa do Consumidor, assegurando ao adquirente a virtualidade do domínio e a proteção contra cláusulas que esvaziam arbitrariamente a utilidade econômica do bem adquirido.⁶⁵

No tangente à Carteira da *Steam* (*Steam Wallet*) – carteira digital em que se deposita créditos para comprar jogos, títulos, itens e diversos outros produtos – a Seção 3.C. do Acordo estabelece que a carteira “não é uma conta de banco nem qualquer tipo de instrumento de pagamento” e que os fundos nela depositados “não têm valor monetário e não podem ser trocados por dinheiro”.⁶⁶ Esse regime cria um ecossistema econômico fechado no qual o usuário pode receber valores pelas vendas realizadas no Mercado da Comunidade, contudo somente na forma de saldo interno à plataforma (na *Steam Wallet*), sem possibilidade de conversão para moedas fiduciárias.

A estipulação unilateral de que o conteúdo digital e os serviços são apenas licenciados e que os fundos acumulados na carteira virtual não possuem valor fora da plataforma nem são

⁶⁴ Ibid., Seção 3.C. (“Trocas e transações de Assinaturas entre Assinantes”).

⁶⁵ MIRAGEM, Bruno, 2024. *op. cit.*, p. 820.

⁶⁶ VALVE CORPORATION. *op. cit.*, Seção 3.C. (“Carteira Steam”).

conversíveis em dinheiro real revela a intensa assimetria de poder inerente aos contratos de adesão celebrados nos ecossistemas digitais. Sob a ótica da dogmática consumerista contemporânea, a pré-elaboração de condições gerais por parte das empresas desenvolvedoras não lhes confere carta branca para afastar os efeitos patrimoniais decorrentes da circulação de riqueza econômica. Como ponderam Flávio Tartuce e Daniel Amorim Assumpção Neves, o sistema de proteção jurídica impõe limites intransponíveis à autonomia privada nos contratos de massa, coibindo estipulações que gerem iniquidade ou coloquem o aderente em desvantagem exagerada. A tentativa da plataforma de esvaziar o conteúdo patrimonial dos ativos virtuais por meio de cláusulas padronizadas colide frontalmente com a realidade econômica de seus mercados secundários, onde milhões de usuários negociam bens dotados de liquidez e expressão financeira mensurável.⁶⁷

Além disso, a *Valve* reserva para si amplos poderes de controle sobre os ativos virtuais armazenados na plataforma. O contrato prevê a possibilidade de suspensão, restrição ou encerramento de contas em determinadas hipóteses, bem como autoriza a empresa a modificar, remover ou descontinuar conteúdos e funcionalidades sem garantia de manutenção permanente dos bens digitais associados ao usuário:

NA MÁXIMA EXTENSÃO PERMITIDA PELA LEGISLAÇÃO APLICÁVEL, NEM A *VALVE*, NEM SUAS AFILIADAS, GARANTE O FUNCIONAMENTO E O ACESSO CONTÍNUO, SEM ERROS, SEM VÍRUS OU SEGURO AO *STEAM*, AO CONTEÚDO E SERVIÇOS, À SUA CONTA E/OU ÀS SUAS ASSINATURAS, BEM COMO A QUAISQUER INFORMAÇÕES DISPONÍVEIS COM RELAÇÃO AOS MESMOS.”⁶⁸

No ecossistema digital contemporâneo, as grandes plataformas de jogos e mercados virtuais atuam como verdadeiros organizadores da relação de consumo e *gatekeepers*, controlando o acesso e a circulação de ativos entre os usuários. Segundo a análise de Bruno Miragem sobre a economia de plataforma, essas estruturas caracterizam-se por mercados de múltiplos lados, nos quais a fornecedora fomenta interações econômicas diretas e auferir lucros expressivos com transações financeiras reais, a exemplo do comércio de *skins*. Essa posição de centralidade e domínio técnico atrai a incidência da responsabilidade solidária da cadeia de fornecimento prevista no Código de Defesa do Consumidor, impedindo que a desenvolvedora

⁶⁷ TARTUCE, Flávio; NEVES, Daniel Amorim A. Manual de Direito do Consumidor - Vol. Único - 15ª Edição 2026. 15. ed. Rio de Janeiro: Método, 2026. E-book. p.47. ISBN 9788530999094. Disponível em: <<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788530999094/>>. Acesso em: 21 set. 2026.

⁶⁸ *VALVE CORPORATION. op. cit.*, Seção 7.C. “INEXISTÊNCIA DE GARANTIAS”.

se exima de obrigações fundamentais sob o argumento de mera intermediária tecnológica, uma vez que dita unilateralmente as regras e restringe a patrimonialidade dos ativos acumulados pelos consumidores.⁶⁹

Quanto ao encerramento da conta, a Seção 9.C é categórica: quando a conta é restringida, terminada ou cancelada pela *Valve* em razão de violação do Acordo ou atividades ilegais, “não será concedido qualquer reembolso, incluindo quaisquer taxas de Assinatura ou fundos não utilizados em sua Carteira *Steam*”⁷⁰ Essas disposições suscitam questões relevantes no que se refere à compatibilidade com o ordenamento jurídico pátrio, que serão examinadas no item 2.5.

Quanto ao foro, a seu turno, a Seção 10 do Acordo de Assinatura *Steam* estipula que, para assinantes fora da União Europeia e do Reino Unido, as disputas serão resolvidas segundo as leis do Estado de Washington (EUA), com jurisdição exclusiva nos tribunais de King County, salvo se as leis vigentes no local de residência requisitarem opções alternativas de resolução de conflitos.⁷¹ Reconhece-se, ao menos, que o litígio internacional pode ser resolvido com aplicação da lei e jurisdição do consumidor, caso haja dispositivos legais que cumpram essa

⁶⁹ MIRAGEM, Bruno. 2024. *op. cit.*, p. 808.

⁷⁰ VALVE CORPORATION. *op. cit.* Seção 9.C. (“Rescisão pela *Valve*”): “A *Valve* poderá restringir ou cancelar sua Conta ou qualquer Assinatura específica a qualquer momento, caso (a) a *Valve* não forneça mais tais Assinaturas a Assinantes em geral em igual situação, ou (b) você violar quaisquer termos deste Acordo (incluindo quaisquer Termos de Assinatura ou Regras de Uso). Caso a sua Conta ou uma Assinatura específica seja restringida, terminada ou cancelada pela *Valve* devido a uma violação do presente Acordo ou a atividades ilegais, não será concedido qualquer reembolso, incluindo quaisquer taxas de Assinatura ou fundos não utilizados em sua Carteira *Steam*.”

⁷¹ Ibid., Seção 10. (“LEI VIGENTE/JURISDIÇÃO”): “Para todos os Assinantes fora da União Europeia e do Reino Unido: Você e a *Valve* concordam que este Acordo terá como jurisdição o Estado de Washington, EUA, e de acordo com as leis de Washington, excluindo conflitos de princípios legais e a Convenção sobre Acordos para a Venda Internacional de Mercadorias, rege todos os litígios e reivindicações decorrentes de ou relacionados a: (i) qualquer aspecto da relação entre as partes; (ii) o presente Acordo; ou (iii) seu uso do *Steam*, da sua Conta ou do Conteúdo e dos Serviços. Você e a *Valve* concordam que todos os litígios e reivindicações entre você e a *Valve* (incluindo qualquer litígio ou reivindicação surgidos anteriormente à existência deste ou de qualquer acordo anterior) deverão ser iniciados e mantidos exclusivamente em qualquer tribunal estadual ou federal localizado em King County, Washington, com jurisdição aplicável. Você e a *Valve* concordam com a jurisdição exclusiva de tais tribunais, abrindo mão de quaisquer objeções quanto à jurisdição pessoal ou ao foro nesses tribunais. Se as leis vigentes no seu local de residência exigirem opções de resolução de litígios alternativas, você pode buscar solução nessas opções.”

funcionalidade, como é o caso do artigo 9º da Lei de Introdução às Normas do Direito Brasileiro (LINDB)⁷² e do artigo 101, inciso I, do Código de Defesa do Consumidor (CDC).⁷³

Apesar da existência desse mercado e da possibilidade de circulação econômica de determinados itens, os Termos de Uso da *Valve* estabelecem limitações quanto à natureza jurídica desses ativos e aos direitos atribuídos aos usuários. A plataforma, portanto, reconhece operacionalmente a existência de objetos individualizados que podem apresentar valor econômico e circular em seu ecossistema, ao mesmo tempo em que contratualmente restringe os efeitos dessa relação. É nesse ponto que a análise das limitações contratuais impostas pela *Valve* deve ser confrontada com a função social dos contratos. Conforme explica o civilista Flávio Tartuce, o princípio da função social, previsto no art. 421 do Código Civil e relacionado ao caráter de ordem pública estabelecido pelo art. 2.035, parágrafo único, determina que o contrato não seja interpretado isoladamente, como se pudesse afastar completamente o contexto social em que produz seus efeitos. A aplicação desse princípio relativiza a força obrigatória das convenções quando presentes situações de abuso ou excesso, exigindo que a interpretação contratual considere também a realidade que circunda a relação jurídica.⁷⁴

Além da função social, a relação contratual estabelecida entre usuário e plataforma deve ser examinada à luz da boa-fé objetiva. Tartuce destaca que essa modalidade de boa-fé se relaciona à conduta dos contratantes, impondo padrões de lealdade e deveres anexos que independem de previsão expressa no instrumento contratual. No ordenamento brasileiro, essa diretriz encontra fundamento, entre outros dispositivos, no art. 422 do Código Civil, segundo o qual os contratantes são obrigados a guardar, tanto na conclusão quanto na execução do contrato, os princípios de probidade e boa-fé.⁷⁵ Aplicada ao ambiente do Steam, a boa-fé objetiva permite questionar uma leitura dos Termos de Uso que considere apenas as prerrogativas formalmente reservadas à plataforma, sem levar em conta as expectativas e a realidade econômica criadas pela própria dinâmica do serviço. A *Valve* não apenas disponibiliza

⁷² BRASIL. Decreto-Lei nº 4.657, de 4 de setembro de 1942. Lei de Introdução às Normas do Direito Brasileiro. Brasília, DF: Presidência da República, [1942]. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del4657compilado.htm>. Acesso em: 4 jul. 2026. Art. 9º “Para qualificar e reger as obrigações, aplicar-se-á a lei do país em que se constituírem.”.

⁷³ BRASIL. Código de Defesa do Consumidor, *op. cit.*, art. 101. “Na ação de responsabilidade civil do fornecedor de produtos e serviços, sem prejuízo do disposto nos Capítulos I e II deste título, serão observadas as seguintes normas: I - a ação pode ser proposta no domicílio do autor;”.

⁷⁴ TARTUCE, Flávio. Manual de Direito Civil - Vol. Único - 16ª Edição 2026. 16. ed. Rio de Janeiro: Método, 2026. E-book. p.654. ISBN 9788530999056. Disponível em: <<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788530999056/>>. Acesso em: 19 set. 2026.

⁷⁵ Ibid., p. 669. ISBN 9788530999056. Disponível em: <<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788530999056/>>. Acesso em: 19 set. 2026.

um espaço para armazenamento de itens virtuais, mas estabelece mecanismos próprios para sua aquisição, circulação e utilização dentro do ecossistema da plataforma. A relação contratual, portanto, desenvolve-se em torno de ativos aos quais a própria estrutura do serviço atribui utilidade e valor econômico, circunstância que deve ser considerada na interpretação das obrigações assumidas pelas partes.

A análise do modelo adotado pela *Valve* demonstra, posto isso, a coexistência de duas realidades aparentemente contraditórias. De um lado, a empresa desenvolveu uma infraestrutura capaz de fomentar a formação de um mercado digital bilionário baseado na circulação de ativos virtuais. De outro, procura afastar contratualmente qualquer reconhecimento de propriedade ou titularidade patrimonial dos usuários sobre esses mesmos ativos. Essa tensão entre realidade econômica e disciplina contratual constitui um dos principais fundamentos para a discussão acerca da natureza jurídica dos bens virtuais e de sua eventual transmissibilidade sucessória, temas que serão aprofundados no capítulo seguinte.

2.3. *Riot Games* e *Epic Games*: modelos fechados de licenciamento

Se a *Steam* já adota uma posição contratual restritiva no que tange à propriedade dos ativos virtuais, as plataformas da *Riot Games* e da *Epic Games* constroem modelos ainda mais fechados — nos quais a negociação de ativos entre usuários é, em regra, proibida, e qualquer valor econômico associado aos itens digitais é explicitamente negado pelos próprios termos de uso. O exame dessas estruturas contratuais é fundamental para compreender a diversidade de regimes jurídicos que incidem sobre os ativos virtuais e o grau de proteção conferido ao usuário nos diferentes ecossistemas digitais.

A *Riot Games*, desenvolvedora de títulos como *League of Legends* e *Valorant*, disciplina o licenciamento de ativos virtuais em seus Termos de Serviço. A Cláusula 3.1 do instrumento estabelece a concessão ao usuário de "uma licença limitada, não exclusiva, intransferível e revogável para usar e desfrutar dos Serviços da *Riot* (e qualquer Conteúdo Virtual) apenas para fins individuais, não comerciais, de entretenimento".⁷⁶ A exclusão de qualquer possibilidade de transferência está no centro do regime adotado pela *Riot* e diferencia seu modelo do da *Steam*, que ao menos permite o comércio interno no *Community Market*.

⁷⁶ RIOT GAMES. Termos de Serviço da Riot Games. Cláusula 3.1 ("O que posso fazer com os Serviços da Riot?").

No tocante à espécie dos bens virtuais comercializados, a Cláusula 4.1 dos Termos da *Riot* define o que denomina "Conteúdo Virtual" como "bens virtuais, como campeões, *skins*, *emotes* etc., ('Produtos Virtuais') e moeda do jogo ('Moeda do Jogo')".⁷⁷ A aquisição desses itens não gera qualquer direito de propriedade ao usuário, nos termos expressos da Cláusula 4.3:

Você não possui nenhuma propriedade ou direito sobre qualquer Conteúdo Virtual que desbloqueia, independentemente de como adquiriu acesso a ele. O Conteúdo Virtual não tem valor monetário. Você não pode transferir (a menos que permitamos isso na funcionalidade dos Serviços da *Riot*) nem resgatar Conteúdo Virtual por qualquer tipo de dinheiro do "mundo real". Você não pode obter nenhum reembolso pela compra de uma licença para acessar o Conteúdo Virtual, exceto conforme expressamente permitido por nós.⁷⁸

A assertiva de que "O Conteúdo Virtual não tem valor monetário" merece exame crítico. Como demonstrado no Capítulo I, existe um mercado informal de contas de *League of Legends* repletas de *skins* raras, negociadas por centenas ou milhares de reais. A declaração contratual não elimina o valor econômico real desses itens; apenas representa uma ficção jurídica instituída unilateralmente pela empresa, com o objetivo de afastar qualquer pretensão patrimonial do usuário. O Direito não está obrigado a aceitar tais ficções quando a realidade econômica contraria a narrativa contratual. A Cláusula 4.4 dos Termos da *Riot* reforça essa posição ao declarar:

Não obstante qualquer disposição em contrário neste documento, você reconhece e concorda que não terá nenhum direito de propriedade ou outro tipo de direito sobre sua conta, e que todos os direitos de sua conta são e sempre serão de propriedade da *Riot Games* e reverterão em benefício desta. Você também reconhece e concorda que você não tem nenhuma titularidade, direito de propriedade ou outro tipo de direito exclusivo sobre qualquer Conteúdo Virtual, independentemente de qualquer contraprestação oferecida ou paga em troca.⁷⁹

Ao declarar que a conta "sempre será de propriedade da *Riot Games*", a empresa atribui a si a titularidade dos dados, dos itens e do histórico de jogo acumulados pelo usuário ao longo de anos de prática e investimento financeiro – o que, à luz dos princípios da boa-fé objetiva, do equilíbrio contratual e da vedação às cláusulas abusivas consagrados pelo Código de Defesa do

⁷⁷ Ibid., Cláusula 4.1 ("O que é Conteúdo Virtual?").

⁷⁸ Ibid., Cláusula 4.3 ("Eu 'sou proprietário' do Conteúdo Virtual que desbloqueio?").

⁷⁹ Ibid., Cláusula 4.4 ("Mais uma vez: não tenho a propriedade do meu Conteúdo Virtual?"): "você reconhece e concorda que não terá nenhum direito de propriedade ou outro tipo de direito sobre sua conta, e que todos os direitos de sua conta são e sempre serão de propriedade da *Riot Games* e reverterão em benefício desta."

Consumidor, colide com a noção de que o usuário não pode ser arbitrariamente privado dos resultados econômicos decorrentes do investimento realizado na plataforma.⁸⁰

No que tange à permanência do acesso ao conteúdo, a Cláusula 4.5 dos Termos da *Riot* confere à empresa amplo poder unilateral de modificar, remover e suprimir os ativos virtuais dos usuários, ao estabelecer que a *Riot* tem "o direito de excluir, alterar, mover, remover, reempacotar, reprecificar ou transferir todo e qualquer Conteúdo do Jogo, inclusive o Conteúdo Virtual, no todo ou em parte, a qualquer momento, com ou sem aviso prévio".⁸¹ Com exceção do compromisso de aviso prévio para exclusão total da Moeda do Jogo, o regime institui uma precariedade estrutural sobre os ativos adquiridos.

Sobre o regime de reembolso, a Cláusula 5.1 dos Termos da *Riot* estipula que os valores pagos pelos serviços "são pagos antecipadamente e não são reembolsáveis, no todo ou em parte, exceto conforme expressamente previsto nestes Termos [...] a menos que seus direitos como consumidor lhe concedam direito a um reembolso".⁸² Esse último trecho é digno de nota: a *Riot* ao menos reconhece formalmente que direitos de consumidor podem prevalecer sobre as restrições contratuais.

No que concerne ao encerramento da conta, a Cláusula 2.1.2 dos Termos da *Riot* prevê que a empresa pode encerrar ou suspender a conta do usuário em diferentes hipóteses.⁸³ As consequências estão disciplinadas na Cláusula 2.3, que estabelece que, após o encerramento, o usuário "não terá mais acesso à sua conta, inclusive aos dados associados ou ao Conteúdo Virtual" e "não terá direito a nenhum reembolso".⁸⁴

Em matéria de lei aplicável, os Termos da *Riot* dispõem, para usuários do Brasil, a aplicação da lei irlandesa, resguardando ao consumidor brasileiro qualquer proteção na jurisdição nacional; *in verbis*, em conformidade com a Cláusula 15:

Se você mora [...] no Brasil [...] Estes Termos e qualquer ação decorrente de ou relacionada a estes Termos serão regidos e interpretados segundo as leis da Irlanda,

⁸⁰ BRASIL, 1990, *op. cit.*, artigos 6º, incisos IV e VI; e 51, inciso IV.

⁸¹ Ibid., Cláusula 4.5 ("Meu Conteúdo Virtual estará sempre disponível?"): "temos o direito de excluir, alterar, mover, remover, reempacotar, reprecificar ou transferir todo e qualquer Conteúdo do Jogo, inclusive o Conteúdo Virtual, no todo ou em parte, a qualquer momento, com ou sem aviso prévio."

⁸² Ibid., Cláusula 5.1 ("Tudo nos Serviços da Riot é gratuito?"): "quaisquer valores aplicáveis e outras cobranças por serviços baseados em valores (inclusive a Moeda do Jogo) são pagos antecipadamente e não são reembolsáveis, no todo ou em parte, exceto conforme expressamente previsto nestes Termos [...] a menos que seus direitos como consumidor lhe concedam direito a um reembolso."

⁸³ Ibid., Cláusula 2.1.2 ("Como minha conta pode ser suspensa ou encerrada?").

⁸⁴ Ibid., Cláusula 2.3 ("O que acontece se a Riot encerrar minha conta?"): "Se sua conta for encerrada você não terá mais acesso à sua conta, inclusive aos dados associados ou ao Conteúdo Virtual (inclusive a Moeda do Jogo) [...] você não terá direito a nenhum reembolso e nós não teremos nenhuma responsabilidade perante você."

sendo que tal escolha de lei não prejudicará quaisquer proteções obrigatórias que você possa ter como consumidor em sua jurisdição⁸⁵

A *Epic Games*, por sua parte, desenvolvedora do *Fortnite*, adota estrutura contratual semelhante à da *Riot*, com formulações ainda mais abrangentes em determinados aspectos. A Seção 3 de seus Termos de Serviço estabelece o regime de licença nos seguintes termos:

Os Produtos licenciados (inclusive o Conteúdo no Jogo) que você utiliza são licenciados a você, não vendidos. Isso significa que você não se torna proprietário de nenhum Produto licenciado ou Conteúdo no Jogo disponibilizado a você, mas recebe permissão para utilizá-lo na forma de uma licença.⁸⁶

A mesma Seção 3 caracteriza essa licença como "limitada", "pessoal e intransferível", "revogável", "não exclusiva" e "não sublicenciável". A natureza intransferível da licença exclui qualquer possibilidade de cessão dos direitos ao conteúdo adquirido, tanto entre vivos quanto *mortis causa*, salvo disposição legal expressa em sentido contrário – argumento central para o debate sucessório desenvolvido no Capítulo III.

No tocante à moeda virtual, os *V-Bucks* e demais créditos digitais estão sujeitos à vedação expressa da Seção 10.a dos Termos de Serviço da *Epic*, que declara em destaque tipográfico que os créditos "NÃO SÃO EQUIVALENTES A DINHEIRO EM ESPÉCIE, VALE-PRESENTES OU CONTAS BANCÁRIAS, E NÃO PODEM SER TROCADOS POR MOEDA REAL OU OUTROS ITENS FORA DO ECOSISTEMA DA EPIC".⁸⁷

A mesma seção estipula que "é proibido converter Créditos ou outro Conteúdo no Jogo em unidades de valor fora do Produto licenciado em que foi adquirido, como moeda real ou bens físicos". Combinando essa proibição com a natureza não reembolsável das aquisições — a Seção 7 dispõe que "todas as compras realizadas junto à *Epic* devem ser consideradas não reembolsáveis"⁸⁸ —, a *Epic* constrói um regime em que o usuário despende recursos reais pela aquisição de créditos, mas jamais pode recuperá-los por reembolso ou conversão.

No que tange às consequências do encerramento, a Seção 14.c dos Termos da *Epic* é de uma abrangência que supera as demais plataformas analisadas:

⁸⁵ Ibid., Cláusula 15 ("Lei Aplicável"): para usuários do Brasil, aplica-se a lei da Irlanda.

⁸⁶ EPIC GAMES. Termos de Serviço da Epic Games. Seção 3 ("Termos de licença e uso dos Produtos licenciados"): "Os Produtos licenciados [...] são licenciados a você, não vendidos. Isso significa que você não se torna proprietário de nenhum Produto licenciado [...]."

⁸⁷ Ibid., Seção 10.a ("Regras para Conteúdo no Jogo").

⁸⁸ Ibid., Seção 7 ("Política de reembolso"): "Salvo se a compra realizada junto à Epic for expressamente indicada como reembolsável [...] todas as compras realizadas junto à Epic devem ser consideradas não reembolsáveis."

Se a *Epic* rescindir estes Termos em relação a você, ou se você optar por rescindi-los, você perderá todos os direitos a todos os Produtos licenciados, inclusive jogos, Créditos e outros Conteúdos no Jogo, os saldos na Conta da *Epic*, bem como a qualquer item que você possa ter ganho ou adquirido antes da rescisão. [...] Salvo se exigido por lei, você não terá direito a reembolso como resultado da rescisão destes Termos.⁸⁹

Merece destaque ainda a Seção 21.a dos Termos da *Epic*, aplicável a usuários de plataformas *PlayStation*, que estabelece expressamente: "Fica expressamente proibido realizar vendas ou trocas de qualquer Conteúdo no Jogo fora da plataforma, inclusive em sites como eBay ou outros sites de leilão".⁹⁰ A norma contratual procura alcançar até mesmo as negociações realizadas em ambientes externos à plataforma, demonstrando a tentativa das empresas de controlar não apenas o ambiente interno, mas também o comportamento econômico de seus usuários em mercados secundários.

A Seção 5 dos Termos da *Epic* agrava esse cenário ao declarar que:

os dados de qualquer personagem, progresso no jogo, personalização do jogo ou outros dados relacionados ao seu uso dos Produtos licenciados poderão não mais estar disponíveis a você, a qualquer momento, sem aviso prévio da *Epic*.⁹¹

Essa disposição consagra uma precariedade estrutural ainda mais intensa do que a prevista pela *Riot*, na medida em que dispensa qualquer aviso prévio antes da supressão de conteúdos pelos quais o usuário efetivamente pagou.

Nos ecossistemas fechados mantidos por desenvolvedoras como Riot Games e Epic Games, a dinâmica contratual é marcada por uma acentuada assimetria de poder na direção do negócio, ambiente em que a empresa dita unilateralmente as regras de governança, restrições de uso e exclusão de mercados secundários. Sob a ótica da dogmática consumerista, o direito ao equilíbrio contratual — estruturado por Bruno Miragem na tríplice perspectiva do equilíbrio econômico, da equidade informacional e do equilíbrio de poder na direção da relação — impõe limites intransponíveis a essa soberania corporativa. A imposição de modelos de licenciamento que vedam qualquer forma de transferência ou reconhecimento da expressão financeira dos

⁸⁹ Ibid., Seção 14.c ("Efeito da rescisão"): "Se a Epic rescindir estes Termos em relação a você [...] você perderá todos os direitos a todos os Produtos licenciados, inclusive jogos, Créditos e outros Conteúdos no Jogo, os saldos na Conta da Epic [...] Salvo se exigido por lei, você não terá direito a reembolso como resultado da rescisão destes Termos."

⁹⁰ Ibid., Seção 21.a ("Usuários finais do Sony PlayStation"): "Fica expressamente proibido realizar vendas ou trocas de qualquer Conteúdo no Jogo fora da plataforma, inclusive em sites como eBay ou outros sites de leilão."

⁹¹ Ibid., Seção 5 ("Alterações a estes Termos ou às nossas Ofertas"): "Você reconhece, ainda, que os dados de qualquer personagem, progresso no jogo, personalização do jogo ou outros dados relacionados ao seu uso dos Produtos licenciados poderão não mais estar disponíveis a você, a qualquer momento, sem aviso prévio da Epic."

ativos adquiridos pelos jogadores revela um desequilíbrio estrutural na direção da contratação, violando os preceitos protetivos do Código de Defesa do Consumidor.⁹²

Em matéria de foro, a Seção 16 dos Termos da *Epic* prevê a aplicação das leis da Carolina do Norte (EUA) e submete eventuais disputas aos tribunais daquele estado,⁹³ escolha igualmente incompatível com as normas de proteção ao consumidor brasileiro, conforme será examinado no item 2.5.

Tendo em vista as cláusulas analisadas neste item, a subsunção de tais práticas ao regime do Código de Defesa do Consumidor exige rigor no controle das chamadas cláusulas contratuais gerais. Conforme lecionam Flávio Tartuce e Daniel Amorim Neves, o desrespeito ao equilíbrio contratual e à boa-fé objetiva acarreta a nulidade de pleno direito das disposições que exonerem o fornecedor de responsabilidade ou impliquem renúncia de direitos pelo consumidor. Nos ambientes de jogos digitais, a imposição de restrições absolutas à transmissibilidade de contas e inventários, somada à negativa de reconhecimento de qualquer direito de propriedade sobre itens adquiridos com dispêndio financeiro real, configura evidente violação ao sistema de proteção ao consumidor, revelando-se nula a cláusula que busca transformar investimentos patrimoniais legítimos em efêmeras permissões de uso revogáveis ao alvedrio da desenvolvedora.⁹⁴

Cotejando os modelos adotados pela *Riot* e pela *Epic* com o da *Valve*, identificam-se diferenças estruturais relevantes. A *Steam*, conquanto igualmente negue a propriedade do usuário sobre os ativos, instituiu o *Community Market*, criando um mecanismo oficial de negociação interna que reconhece implicitamente alguma relevância econômica nos itens trocados. A *Riot* e a *Epic*, por sua vez, não preveem qualquer mercado oficial de negociação entre usuários, proibindo qualquer forma de transferência ou comercialização externa. Esse contraste revela que, dentro de um espectro de modelos fechados de licenciamento, existem gradações relevantes, com implicações diretas na análise da abusividade das cláusulas e na tutela jurídica do usuário-consumidor.

2.4. Limites contratuais: conflitos entre os termos de uso e diplomas legais brasileiros

⁹² MIRAGEM, Bruno. 2024. *op. cit.* p. 198.

⁹³ EPIC GAMES, *op. cit.*, Seção 16 ("Lei regente e foro"): aplicação das leis da Carolina do Norte (EUA), com foro nos tribunais daquele estado.

⁹⁴ TARTUCE, Flávio; NEVES, Daniel Amorim A. 2026. *op. cit.*, p. 34.

A análise dos termos de uso das três plataformas examinadas revela múltiplos pontos de tensão com o ordenamento jurídico brasileiro. Diferentemente do que a simplicidade formal dos contratos de adesão poderia sugerir, o regime normativo incidente sobre as relações travadas em ecossistemas digitais de jogos não se resume à dicotomia entre o Código de Defesa do Consumidor e o Código Civil. Ao contrário, um conjunto mais amplo de diplomas legais converge sobre essa realidade: a Lei nº 9.609/1998 (Lei do *Software*), que ampara o modelo de licenciamento adotado pelas plataformas; o Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2014), que estabelece direitos e obrigações para os provedores de aplicações e para os usuários; e a Lei Geral de Proteção de Dados (Lei nº 13.709/2018 – LGPD), que incide diretamente sobre as informações pessoais contidas nas contas de jogo. O exame integrado dessas normas é indispensável para dimensionar adequadamente os limites da autonomia contratual das plataformas e a extensão da tutela conferida ao usuário-consumidor.

2.4.1. A Lei do *Software* e a legitimação contratual dos Contratos de Licença de Usuário Final (EULAs)

A Lei nº 9.609/1998, conhecida como Lei do *Software*, constitui o primeiro nível de compreensão do modelo contratual das plataformas de jogos digitais. Em seu artigo 9º, o diploma dispõe que "o uso de programa de computador no País será objeto de contrato de licença".⁹⁵ Essa norma confere respaldo legal ao mecanismo das EULAs (*End-User License Agreements*), ao condicionar o uso do programa à celebração de um contrato de licença, cujas condições são definidas pelo titular dos direitos. É sobre esse alicerce normativo que *Steam*, *Riot* e *Epic* constroem suas respectivas estruturas contratuais de licenciamento: ao qualificar o jogo como programa de computador submetido à Lei do *Software*, as desenvolvedoras legitimam, sob o ângulo do Direito de Propriedade Intelectual, a imposição de termos de licença que delimitam as formas autorizadas de uso. É o entendimento que leciona Patrícia Peck Pinheiro: "Na concessão da licença de uso, a finalidade do uso está expressa no documento. A

⁹⁵ BRASIL. Lei n.º 9.609, de 19 de fevereiro de 1998. Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências. Art. 9.º: "O uso de programa de computador no País será objeto de contrato de licença." Diário Oficial da União, Brasília, DF, 20 fev. 1998. Disponível em: < https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19609.htm >. Acesso em: 4 jul. 2026.

licença é uma autorização específica para determinada modalidade de uso. Permite apenas a forma de utilização constante no documento”.⁹⁶

A análise sistemática proposta pela referida advogada reforça que o *software* constitui uma coisa incorpórea (*res incorporalis*), cuja existência se situa no plano intelectual, tendo a sua proteção jurídica consolidada pela equiparação legal às obras literárias, nos termos do artigo 2º da Lei nº 9.609/1998.⁹⁷ A autora elucida que a autorização de uso de um programa de computador opera-se obrigatoriamente mediante contratos de licença – estruturados em modalidades como *shrink wrap*, *web wrap* ou *click wrap* –, nos quais a finalidade e as formas de utilização permitidas encontram-se expressamente delimitadas no instrumento contratual. Dessa forma, a Lei do *Software* confere plena legitimidade às desenvolvedoras para resguardar a propriedade intelectual, os direitos autorais e a literalidade do código-fonte, além de proibir expressamente a realização de engenharia reversa ou a quebra de proteções técnicas. Contudo, a própria dogmática exposta pela autora evidencia que o foco da proteção legal recai sobre o programa de computador em si e sobre a sua expressão criativa original, e não sobre a totalidade dos elementos ou conteúdos dinâmicos gerados no ambiente digital.⁹⁸

Logo, a legitimação é apenas parcial. A Lei nº 9.609/1998 regula, em seu artigo 1º, o "programa de computador" como expressão de instruções em linguagem codificada destinadas a fazer dispositivos automáticos funcionarem para fins determinados.⁹⁹ O objeto central da proteção é, portanto, o *software* em si – o código executável do jogo, as rotinas de renderização, os algoritmos de IA dos NPCs¹⁰⁰ e a estrutura do servidor. Os ativos virtuais – *skins*, moedas, itens colecionáveis, progressões de conta – são outra coisa: são conteúdos gerados e controlados pelas plataformas, existentes no interior do ambiente de jogo, mas não se confundindo com o próprio programa. A Lei do *Software* fornece a estrutura legal para que as plataformas licenciem o acesso ao jogo como *software*; não responde, porém, à questão de saber se os itens negociados dentro desse ambiente podem ser considerados bens de titularidade do usuário, nem autoriza

⁹⁶ PINHEIRO, Patricia P. 2026. *op. cit.* p. 152.

⁹⁷ BRASIL. 1998. *op. cit.* Art. 2º, *in verbis*: “O regime de proteção à propriedade intelectual de programa de computador é o conferido às obras literárias pela legislação de direitos autorais e conexos vigentes no País, observado o disposto nesta Lei.”.

⁹⁸ PINHEIRO, Patricia P. 2026. *op. cit.* p. 150.

⁹⁹ BRASIL. 1998. *op. cit.* Art. 1.º: "Programa de computador é a expressão de um conjunto organizado de instruções em linguagem natural ou codificada, contida em suporte físico de qualquer natureza, de emprego necessário em máquinas automáticas de tratamento da informação, dispositivos, instrumentos ou equipamentos periféricos, baseados em técnica digital ou análoga, para fazê-los funcionar de modo e para fins determinados.”.

¹⁰⁰ *Non-Playable Characters* são personagens não-jogáveis, controlados pelo sistema do jogo – por inteligência artificial ou pelo padrão de ações e respostas programadas – que, entretanto, exercem um papel fundamental para criar um mundo virtual coeso, atuando como aliados, inimigos, comerciantes entre tantas outras funções.

que o contrato de licença do programa se expanda indefinidamente para englobar todo e qualquer conteúdo intangível gerado no meio digital. Esse é o limite estrutural que a análise do CDC, do Código Civil, do Marco Civil e da LGPD vem completar.

Portanto, embora os Contratos de Licença de Usuário Final (EULAs) encontrem amparo na legislação especial para regular o uso do *software*-base e impor restrições de conduta aos utilizadores, opera-se uma nítida distinção jurídica: o licenciamento do programa de computador não abrange, por si só, a complexidade patrimonial de ativos virtuais autônomos. A expansão dessas cláusulas contratuais para além dos limites estruturais do código protegido esbarra na própria teleologia da Lei nº 9.609/1998, justificando a necessidade de ponderar a autonomia privada das plataformas frente à natureza econômica dos bens incorpóreos criados e comercializados nos ambientes digitais.

2.4.2. Cláusulas potencialmente abusivas: perspectiva do CDC e do Código Civil

O regime protetivo do Código de Defesa do Consumidor e do Código Civil impõe limites à autonomia privada das empresas, sobretudo quando as cláusulas impostas ao aderente produzem desequilíbrio excessivo ou comprometem direitos básicos do consumidor. O exame a seguir identifica as cláusulas mais relevantes, indica sua localização nos respectivos instrumentos e discute sua compatibilidade com o direito brasileiro.

A primeira categoria de cláusulas potencialmente abusivas diz respeito à rescisão unilateral sem compensação financeira. A Seção 9.C do Acordo de Assinatura *Steam* estipula que, quando a conta é rescindida por violação do Acordo ou atividades ilegais, "não será concedido qualquer reembolso, incluindo quaisquer taxas de Assinatura ou fundos não utilizados em sua Carteira *Steam*".¹⁰¹ Na mesma linha, a Cláusula 2.3 dos Termos da *Riot* estabelece que, após o encerramento, o usuário "não terá direito a nenhum reembolso e nós não teremos nenhuma responsabilidade perante você".¹⁰² A *Epic*, por sua vez, dispõe na Seção 14.c que "Salvo se exigido por lei, você não terá direito a reembolso como resultado da rescisão destes Termos".¹⁰³

¹⁰¹ VALVE CORPORATION, *op. cit.*, Seção 9.C ("Rescisão pela Valve").

¹⁰² RIOT GAMES, *op. cit.*, Cláusula 2.3 ("O que acontece se a Riot encerrar minha conta?").

¹⁰³ EPIC GAMES, *op. cit.*, Seção 14.c ("Efeito da rescisão").

O problema jurídico que essas cláusulas – salvo a da *Epic*, que deixa evidente a exceção em caso de exigência legal – reside na sua amplitude. Uma coisa é negar reembolso quando o usuário é banido por conduta ilícita comprovada; outra é estender essa negativa de forma irrestrita a situações em que o encerramento decorre de violações técnicas ou de decisões unilaterais da plataforma contestáveis. Quando o encerramento da conta importa na perda de ativos pelos quais o usuário despendeu valores financeiros reais, a exclusão de qualquer compensação configura, em tese, cláusula que "coloquem o consumidor em desvantagem exagerada", nos termos do artigo 51, inciso IV, do CDC, podendo ser declarada nula de pleno direito.¹⁰⁴ A respeito deste dispositivo consumerista e de sua aplicação objetiva, a doutrina, na lição de Daniel Amorim e Flávio Tartuce, evidencia que

Cumpra anotar que o Código Civil de 2002 consagrou a lesão como vício do consentimento, a gerar a anulação do negócio jurídico correspondente (arts. 157 e 171 do CC). Todavia, a lesão civilista tem uma feição subjetiva, por exigir a premente necessidade ou inexperiência, ao lado da onerosidade excessiva. A lesão tratada pelo art. 51, inc. IV, é uma lesão objetivada, como o é todo o sistema consumerista; bastando o mero desequilíbrio pela quebra da boa-fé e da função social para a sua configuração. Ato contínuo, a lesão consumerista gera a nulidade absoluta e não relativa do contrato, trazendo uma consequência de maior gravidade.¹⁰⁵

A segunda categoria é a da modificação unilateral dos contratos e dos ativos virtuais. O Acordo de Assinatura *Steam*, em sua Seção 8.B, prevê que "a *Valve* poderá alterar o presente Acordo [...] a qualquer momento, a seu critério exclusivo", com notificação prévia, sendo que a única alternativa conferida ao usuário que discordar das alterações é cancelar a sua Conta, sem direito a qualquer reembolso.¹⁰⁶ A *Riot*, na Cláusula 4.5, vai além e reserva para si o direito de excluir, alterar, mover, remover, reempacotar, reprecificar ou transferir todo e qualquer Conteúdo do Jogo "a qualquer momento, com ou sem aviso prévio".¹⁰⁷ Essas cláusulas são incompatíveis com o artigo 51, inciso XIII, do CDC, que veda disposições que "autorizem o

¹⁰⁴ BRASIL. Código de Defesa do Consumidor, *op. cit.*, artigo 51: "São nulas de pleno direito, entre outras, as cláusulas contratuais relativas ao fornecimento de produtos e serviços que: IV – estabeleçam obrigações consideradas iníquas, abusivas, que coloquem o consumidor em desvantagem exagerada, ou sejam incompatíveis com a boa-fé ou a equidade".

¹⁰⁵ TARTUCE, Flávio; NEVES, Daniel Amorim A. 2026. *op. cit.* p. 355.

¹⁰⁶ VALVE CORPORATION, *op. cit.*, Seção 8.B ("Emendas ao Acordo"): [...] O não cancelamento da Conta antes que a emenda entre em vigor constituirá sua aceitação dos termos alterados. Caso não concorde com as alterações ou com algum dos termos do presente Acordo, a única medida que você poderá tomar será cancelar a sua Conta ou deixar de usar as Assinaturas afetadas. A *Valve* não deverá ser obrigada a reembolsar quaisquer taxas que possam ter sido imputadas à sua Conta antes do cancelamento dela ou do término de uso de qualquer Assinatura, nem deverá ser obrigada a ratear quaisquer taxas em tais circunstâncias."

¹⁰⁷ RIOT GAMES, *op. cit.*, Cláusula 4.5.

fornecedor a modificar unilateralmente o conteúdo ou a qualidade do contrato, após sua celebração".¹⁰⁸ O entendimento dos doutrinadores citados anteriormente também faz valer-se aqui, uma vez que, *in verbis*: “Diante das justas expectativas depositadas no negócio, não pode o fornecedor modificar unilateralmente o contrato e sem qualquer motivo, sendo a sua cláusula autorizadora nula por abusividade”.¹⁰⁹

O poder conferido às plataformas de remover ativos pelos quais o usuário já pagou, sem qualquer contrapartida ou direito de reembolso, corresponde exatamente à hipótese descrita pela norma consumerista. A autorização para modificação unilateral do conteúdo dos jogos é legítima quando se trata de atualizações técnicas e melhorias de funcionalidade – mas não quando resulta na supressão ou desvalorização de bens adquiridos mediante contraprestação financeira. A Cláusula 4.5 dos Termos da *Riot* e a Seção 5 dos Termos da *Epic* representam os exemplos mais agudos dessa categoria. Ao dispensar qualquer aviso prévio antes da supressão de conteúdos, a *Epic* contraria o princípio da boa-fé objetiva e o dever de informação adequada assegurado ao consumidor pelo artigo 6º, inciso III, do CDC.¹¹⁰

Acerca do direito à informação, Bruno Miragem aponta que

[...] é o direito à informação um dos que maior repercussão prática vai alcançar no cotidiano das relações de consumo. Note-se, antes de outras considerações, que o direito a informações apresenta sua eficácia respectiva na imposição aos fornecedores em geral de um dever de informar. [...].

O conteúdo do direito à informação do consumidor não é determinado a priori. Necessário que se verifique nos contratos e relações jurídicas de consumo respectivas quais as informações substanciais cuja efetiva transmissão ao consumidor constitui dever intransferível do fornecedor. Isso porque não basta para atendimento do dever de informar pelo fornecedor que as informações consideradas relevantes sobre o produto ou serviço sejam transmitidas ao consumidor. É necessário que essa informação seja passada de modo adequado, eficiente, ou seja, de maneira que seja percebida ou pelo menos perceptível ao consumidor.¹⁷ A eficácia do direito à informação do consumidor não se satisfaz com o cumprimento formal do dever de

¹⁰⁸ BRASIL. Código de Defesa do Consumidor, *op. cit.*, artigo 51: “São nulas de pleno direito, entre outras, as cláusulas contratuais relativas ao fornecimento de produtos e serviços que: XIII - autorizem o fornecedor a modificar unilateralmente o conteúdo ou a qualidade do contrato, após sua celebração”.

¹⁰⁹ TARTUCE, Flávio; NEVES, Daniel Amorim A. 2026. *op. cit.* p. 375.

¹¹⁰ BRASIL. Código de Defesa do Consumidor, *op. cit.*, artigo 6º: “São direitos básicos do consumidor: III – a informação adequada e clara sobre os diferentes produtos e serviços, com especificação correta de quantidade, características, composição, qualidade, tributos incidentes e preço, bem como sobre os riscos que apresentem”.

indicar dados e demais elementos informativos, sem o cuidado ou a preocupação de que estejam sendo devidamente entendidos pelos destinatários dessas informações.¹¹¹

A terceira categoria é a das cláusulas de limitação ampla de responsabilidade. A Seção 7.B do Acordo de Assinatura *Steam* declara, em letras maiúsculas, que a *Valve* e seus licenciados "NÃO SERÃO RESPONSABILIZADOS, DE QUALQUER FORMA, PELA PERDA OU DANO DE QUALQUER TIPO, RESULTANTE DO USO OU INCAPACIDADE DE USO DO *STEAM*, SUA CONTA, SUAS ASSINATURAS".¹¹² A Seção 15.a dos Termos da *Epic* reproduz lógica semelhante, afirmando que as partes da *Epic* "NÃO SERÃO RESPONSÁVEIS PERANTE VOCÊ OU QUALQUER TERCEIRO POR QUALQUER DANO, RESPONSABILIDADE OU PERDA" relacionada ao uso dos produtos licenciados.¹¹³

Tais cláusulas encontram limite expresso no artigo 51, inciso I, do CDC, que declara nulas de pleno direito as cláusulas que "impossibilitem, exonerem ou atenuem a responsabilidade do fornecedor por vícios de qualquer natureza dos produtos e serviços ou impliquem renúncia ou disposição de direitos".¹¹⁴ A exclusão total de responsabilidade por danos causados pelo comportamento unilateral da plataforma – inclusive danos decorrentes do encerramento arbitrário de conta ou da remoção de conteúdo adquirido – é, no ordenamento brasileiro, juridicamente inválida.

No mesmo contexto, a dogmática contemporânea, nas palavras de Daniel Amorim e Flávio Tartuce, assevera que

A norma repete a vedação da cláusula de não indenizar ou cláusula de irresponsabilidade para os contratos de consumo, já tratada pelo art. 25 da Lei 8.078/1990, considerada nula de pleno direito. Além da cláusula de exclusão total da responsabilidade do fornecedor ou prestador, não tem validade a cláusula que atenua o dever de reparar dos fornecedores ou prestadores em detrimento do consumidor. Na verdade, conforme exposto no capítulo anterior desta obra, tal atenuação somente é admitida nos casos de fato ou culpa concorrente do consumidor, o que decorre das circunstâncias fáticas e não do que foi pactuado.¹¹⁵

A quarta categoria diz respeito à cláusula que nega o reconhecimento de transferências por força de lei. A Seção 3.D do Acordo de Assinatura *Steam* é singular nesse aspecto: ao dispor que "a *Valve* não reconhece nenhuma transferência de Assinaturas (incluindo transferências por

¹¹¹ Miragem, Bruno. 2024. *op. cit.* p. 194.

¹¹² *VALVE CORPORATION, op. cit.*, Seção 7.B ("Limitação de responsabilidade").

¹¹³ *EPIC GAMES, op. cit.*, Seção 15.a ("Isenções de responsabilidade").

¹¹⁴ BRASIL, 1990, *op. cit.*, Art. 51, I.

¹¹⁵ TARTUCE, Flávio; NEVES, Daniel Amorim A. 2026. *op. cit.* p. 352.

força da lei) feitas fora do *Steam*",¹¹⁶ o instrumento pretende bloquear até mesmo as transferências decorrentes de sucessão hereditária. Essa disposição representa um conflito direto com o princípio da *saisine*, previsto no artigo 1.784 do Código Civil, segundo o qual, com a abertura da sucessão, a herança se transmite automaticamente aos herdeiros. Uma cláusula contratual não pode sobrepor-se a regra de ordem pública que rege a transmissão do patrimônio *causa mortis*, especialmente quando os ativos em questão possuem relevância econômica demonstrada.

A quinta categoria envolve as cláusulas de negação de titularidade patrimonial sobre a conta. A Cláusula 4.4 dos Termos da *Riot* afirma que "todos os direitos de sua conta são e sempre serão de propriedade da *Riot Games* e reverterão em benefício desta".¹¹⁷ Essa afirmação procura converter a relação entre usuário e plataforma em mera concessão precária de acesso, ignorando que, por meio dessa conta, o usuário acumulou ativos e investiu recursos financeiros ao longo do tempo. A cláusula conflita com a boa-fé objetiva prevista no artigo 422 do Código Civil, pois induz o consumidor a acreditar que está adquirindo bens de valor, enquanto o contrato nega qualquer relevância patrimonial a esse investimento.

Todas as cinco categorias de cláusulas contratuais supracitadas demonstram clara violação dos deveres anexos ao princípio da boa-fé objetiva, o que constitui hipótese de inadimplemento, independentemente de culpa, conforme elucida o Enunciado número 24, da I Jornada de Direito Civil: "Em virtude do princípio da boa-fé, positivado no art. 422 do novo Código Civil, a violação dos deveres anexos constitui espécie de inadimplemento, independentemente de culpa".¹¹⁸ Não só isso, como também ferem o princípio da probidade e da confiança que, em consonância com o Enunciado 363, da IV Jornada de Direito Civil, "são de ordem pública, sendo obrigação da parte lesada apenas demonstrar a existência da violação".¹¹⁹

O entendimento doutrinário contemporâneo, aliás, ressalta tal perspectiva ao defender que a responsabilidade civil deve incidir sempre que o labor empresarial, tendo em vista sua inerente natureza, gera risco para os direitos dos consumidores. Nessa hipótese, aplica-se o art.

¹¹⁶ VALVE CORPORATION, *op. cit.*, Seção 3.D.

¹¹⁷ RIOT GAMES, *op. cit.*, Cláusula 4.4.

¹¹⁸ CONSELHO DA JUSTIÇA FEDERAL (CJF). Enunciado nº 24. In: IX JORNADA DE DIREITO CIVIL, 2022, Brasília. Enunciados aprovados. Brasília: CJF, Centro de Estudos Judiciários, 2022. Disponível em: <https://www.cjf.jus.br/enunciados/enunciado/670>. Acesso em: 18 set. 2026.

¹¹⁹ CONSELHO DA JUSTIÇA FEDERAL (CJF). Enunciado nº 363. In: V JORNADA DE DIREITO CIVIL, 2012, Brasília. Enunciados aprovados. Brasília: CJF, Centro de Estudos Judiciários, 2012. Disponível em: <https://www.cjf.jus.br/enunciados/enunciado/476>. Acesso em: 18 set. 2026.

927, parágrafo único, do Código Civil, o qual evidencia a obrigação de reparar o dano, independentemente de culpa, quanto a atividade normalmente desenvolvida ocasiona risco a terceiros.¹²⁰

Em matéria de foro, todos os instrumentos examinados elegem jurisdição estrangeira: a *Valve* submete os brasileiros à jurisdição de Washington (EUA);¹²¹ a *Riot* aplica a lei irlandesa para usuários do Brasil;¹²² e a *Epic* escolhe a Carolina do Norte (EUA).¹²³ Essas estipulações entram em conflito com o artigo 101, inciso I, do CDC, que assegura ao consumidor o foro de seu domicílio,¹²⁴ e com o artigo 9.º da LINDB, que submete as obrigações ao direito do local da constituição. Nesse sentido, Bruno Miragem explicita que

pela regra de competência do juízo prevista no Código de Defesa do Consumidor, independentemente da localização do fornecedor, a competência do juízo para demandar em vista de descumprimento de deveres pelo fornecedor será a do domicílio do consumidor (artigo 101, I, do CDC).¹²⁵

A jurisprudência tem reiteradamente declarado a nulidade de estipulações que imponham a arbitragem obrigatória em ajustes de adesão eletrônicos, por entender que tal imposição obstaculiza a tutela jurisdicional e transgredir o artigo 51, inciso VII, do Código de Defesa do Consumidor.¹²⁶

2.4.3. O Marco Civil da Internet e os direitos do usuário perante as plataformas

A Lei nº 12.965/2014 – Marco Civil da Internet – representa outro plano normativo de especial relevância para o exame dos ecossistemas de jogos digitais. Estruturado a partir de princípios constitucionais como a liberdade de expressão, a privacidade e a proteção de dados pessoais, o diploma estabelece, em seu artigo 3º, os fundamentos que devem orientar o uso da internet no Brasil, incluindo a garantia dos direitos humanos, o desenvolvimento da personalidade e o exercício da cidadania em meios digitais.¹²⁷ Esses princípios funcionam como

¹²⁰ Miragem, Bruno. 2021. *op. cit.*, p. 320.

¹²¹ *VALVE CORPORATION*, *op. cit.*, Seção 10 ("Lei vigente/Jurisdição").

¹²² *RIOT GAMES*, *op. cit.*, Cláusula 15 ("Lei Aplicável").

¹²³ *EPIC GAMES*, *op. cit.*, Seção 16 ("Lei regente e foro").

¹²⁴ BRASIL, 1990, *op. cit.*, Art. 101, I.

¹²⁵ MIRAGEM, Bruno. 2024, *op. cit.*, p. 939.

¹²⁶ TJDFT, Acórdão n. 0709360-22.2023.8.07.0007, rel. Des. Alfeu Machado, 2ª T. Recursal, j. 08/01/2024, DJe 15/01/2024.

¹²⁷ BRASIL. Lei n.º 12.965, de 23 de abril de 2014. Marco Civil da Internet. Art. 3.º: "A disciplina do uso da internet no Brasil tem os seguintes princípios: I – garantia da liberdade de expressão, comunicação e manifestação

balizas interpretativas para a análise das relações entre usuários e plataformas de jogos, conferindo substrato constitucional às exigências de transparência e informação que o CDC já impõe na dimensão consumerista.

No plano dos direitos do usuário, o artigo 7º do Marco Civil é de especial importância para o presente estudo. O dispositivo assegura, entre outros, o direito a "informações claras e completas constantes dos contratos de prestação de serviços, com detalhamento sobre o regime de proteção aos registros de conexão" (inciso VI); o direito ao "não fornecimento a terceiros de seus dados pessoais [...] salvo mediante consentimento livre, expresso e informado" (inciso VII); e, em disposição que possui óbvias implicações para o tema da herança digital, o direito à "exclusão definitiva dos dados pessoais que tiver fornecido a determinada aplicação de internet, a seu requerimento, ao término da relação entre as partes" (inciso X).¹²⁸

Essa última previsão cria uma tensão específica com as cláusulas de encerramento das plataformas analisadas. Quando a *Riot* e a *Epic* dispõem que o encerramento da conta importa na perda definitiva do acesso ao conteúdo virtual acumulado pelo usuário – sem qualquer mecanismo de exportação, portabilidade ou compensação –, surgem questionamentos sobre a adequação dessas práticas aos deveres de informação e à possibilidade de autodeterminação do usuário assegurados pelo artigo 7º do Marco Civil. A plataforma que encerra unilateralmente a conta e suprime os dados sem o correspondente direito do usuário de receber ou transferir esses dados antes do encerramento pode estar em conflito com o dever de transparência e com o direito à exclusão voluntária assegurado pelo inciso X.

No plano da vulnerabilidade do usuário perante as plataformas, Tarcísio Teixeira destaca que a Lei nº 12.965/2014 reconhece uma forma particular de vulnerabilidade eletrônica, que decorre precisamente da assimetria de poder e informação presente nas relações com provedores de serviços da internet. Essa vulnerabilidade amplifica-se quando o usuário é simultaneamente consumidor, investidor em ativos virtuais e depositário de dados pessoais cuja

de pensamento, nos termos da Constituição Federal; II – proteção da privacidade; III – proteção dos dados pessoais, na forma da lei; [...]." Diário Oficial da União, Brasília, DF, 24 abr. 2014. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm>. Acesso em: 4 jul. 2026.

¹²⁸ Ibid., Art. 7.º: "O acesso à internet é essencial ao exercício da cidadania, e ao usuário são assegurados os seguintes direitos: [...] VI – informações claras e completas constantes dos contratos de prestação de serviços, com detalhamento sobre o regime de proteção aos registros de conexão e aos registros de acesso a aplicações de internet, bem como sobre práticas de gerenciamento da rede que possam afetar sua qualidade; VII – não fornecimento a terceiros de seus dados pessoais, inclusive registros de conexão, e de acesso a aplicações de internet, salvo mediante consentimento livre, expresso e informado ou nas hipóteses previstas em lei; [...] 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."

segurança depende exclusivamente da infraestrutura e das escolhas de custódia realizadas pela plataforma. Os direitos previstos no artigo 7º do Marco Civil – em especial o de obter "informações claras e completas" sobre os contratos e o regime de proteção aos registros de conexão – ganham força normativa precisamente nesse contexto. As plataformas que comercializam *skins* e itens virtuais, ao utilizarem a infraestrutura da internet como suporte para a circulação econômica de bens digitais, assumem a condição de provedoras de aplicações de internet e, portanto, tornam-se vinculadas aos deveres impostos pelo Marco Civil. Entre esses deveres está o de informar ao usuário, de forma cristalina, sobre a natureza do direito que lhe está sendo conferido sobre o bem adquirido – se licença revogável ou se propriedade restrita –, bem como sobre os riscos de perda ou modificação unilateral dos ativos. A omissão ou a obscuridade nessa informação configura violação ao dever de transparência que a Lei nº 12.965/2014 erige como fundamento normativo essencial do uso seguro da internet.¹²⁹

Também é relevante o artigo 10 da referida lei, que determina que a guarda e a disponibilização dos registros de conexão e de acesso a aplicações de internet, bem como de dados pessoais e do conteúdo de comunicações privadas, "devem atender à preservação da intimidade, da vida privada, da honra e da imagem das partes direta ou indiretamente envolvidas".¹³⁰ As contas de jogos digitais contêm, além de inventários virtuais, histórico de comunicações entre jogadores, registros de comportamento e dados de perfil que pertencem à esfera da intimidade do usuário – e que, portanto, encontram-se sob a tutela dessa norma.

A doutrina contribui para delimitar o alcance dessa proteção. Ao comentar o art. 10 do Marco Civil da Internet, Tarcísio Teixeira diferencia a intimidade da vida privada, observando que a primeira corresponde a uma esfera mais restrita e reservada da pessoa, enquanto a segunda possui alcance mais amplo. O autor também destaca a utilização da expressão “privacidade” em sentido amplo, abrangendo manifestações relacionadas à intimidade, à vida privada e à personalidade. Desse modo, a proteção conferida pelo dispositivo não deve ser compreendida de forma restrita ao conteúdo das comunicações, alcançando também as informações cuja disponibilização possa atingir a esfera privada do usuário.¹³¹

¹²⁹ TARCÍSIO, Teixeira,. Marco civil da internet: comentado. São Paulo: Almedina Brasil, 2024. E-book. p.15. ISBN 9788584931361. Disponível em: <<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788584931361/>>. Acesso em: 21 set. 2026.

¹³⁰ BRASIL. 2014. *op. cit.*, Art. 10: "A guarda e a disponibilização dos registros de conexão e de acesso a aplicações de internet de que trata esta Lei, bem como de dados pessoais e do conteúdo de comunicações privadas, devem atender à preservação da intimidade, da vida privada, da honra e da imagem das partes direta ou indiretamente envolvidas."

¹³¹ TARCÍSIO, Teixeira,. 2024. *op. cit.*, p.34.

Por fim, o artigo 19 desse diploma legal, ao tratar da responsabilidade civil dos provedores de aplicações de internet, estabelece que a responsabilização somente ocorre após o descumprimento de ordem judicial específica, o que confere às plataformas uma posição de relativa imunidade civil quanto a conteúdos de terceiros.¹³² Esse regime, contudo, não se aplica aos danos causados pelas próprias práticas contratuais das empresas – como o encerramento arbitrário de contas ou a supressão de conteúdos adquiridos –, hipóteses em que as regras gerais do CDC e do Código Civil continuam plenamente incidentes.

Dessa forma, a harmonização entre a disciplina jurídica da internet e a proteção do consumidor exige a aplicação sistemática dos princípios consagrados no Marco Civil da Internet em conjunto com o microssistema consumerista. Em conformidade com o que pontua a dogmática especializada, a regulação do ambiente virtual brasileiro não consagra uma zona de imunidade jurídica para os provedores e plataformas, mas impõe a estrita observância aos direitos fundamentais, à garantia da livre-iniciativa e, sobretudo, à defesa do consumidor. Desse modo, as restrições impostas aos usuários quanto ao manejo, custódia e destinação de suas contas e ativos virtuais devem ser confrontadas com os postulados da Lei nº 12.965/2014, repelindo-se interpretações contratuais que confirmem às plataformas o poder potestativo de suprimir o patrimônio digital legitimamente construído pelo titular.¹³³

2.4.4. A Lei Geral de Proteção de Dados e o patrimônio informacional das contas de jogo

A Lei nº 13.709/2018 – Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais – acrescenta uma dimensão adicional à análise dos limites contratuais das plataformas. Para os fins da LGPD, a conta de jogo de um usuário é uma fonte abundante de dados pessoais: contém nome, endereço de *e-mail*, endereço IP, dados de pagamento, histórico de aquisições, comportamento de jogo, perfil social, registros de bate-papo e, em alguns casos, dados biométricos utilizados para autenticação ou personalização. A Lei define, em seu artigo 5º, incisos I e II, o conceito de

¹³² BRASIL. 2014. *op. cit.*, Art. 19: "Com o intuito de assegurar a liberdade de expressão e impedir a censura, o provedor de aplicações de internet somente poderá ser responsabilizado civilmente por danos decorrentes de conteúdo gerado por terceiros se, após ordem judicial específica, não tomar as providências para, no prazo assinalado, tornar indisponível o conteúdo apontado como infringente [...]."

¹³³ MIRAGEM, Bruno. 2024, *op. cit.*, p. 843-848.

"dado pessoal" e de "dado pessoal sensível",¹³⁴ categorias que se mostram concretamente presentes nas contas de usuário de plataformas de jogos digitais.

O artigo 6º da LGPD estabelece os princípios que devem orientar toda atividade de tratamento de dados pessoais, entre os quais se destacam, para os fins deste trabalho, a finalidade, a adequação, a necessidade, o livre acesso e a transparência.¹³⁵ Esses princípios impõem às plataformas obrigações que extrapolam o simples dever de informar: exige-se que o tratamento de dados seja limitado ao mínimo necessário para os fins declarados, que o usuário tenha acesso facilitado e gratuito às informações sobre o tratamento, e que os propósitos do uso dos dados sejam específicos, explícitos e informados ao titular. Quando os termos de uso das plataformas concedem às empresas poderes amplos de coletar, processar e eventualmente comercializar dados dos usuários sem transparência suficiente quanto às finalidades, tal prática entra em conflito com esses princípios.

Sob a ótica doutrinária de Tarcísio Teixeira e Ruth Guerreiro, a natureza principiológica do artigo 6º da LGPD atua como um vetor indispensável para conter os excessos contratuais das plataformas de jogos digitais diante da rápida evolução tecnológica. Os autores destacam que o binômio necessidade-utilidade – integrado à adequação e à finalidade – delimita o chamado "mínimo essencial", restringindo o tratamento de dados ao estritamente necessário para os fins pretendidos e vedando coletas desvirtuadas ou excessivas por parte das desenvolvedoras. Ademais, o princípio da responsabilização e prestação de contas (*accountability*) impõe aos agentes o dever de documentar permanentemente a conformidade de suas práticas e gerar evidências de observância à legislação, o que colide diretamente com a

¹³⁴ Lei nº 13.709/2018 — Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais, Art. 5.º, I: "dado pessoal: informação relacionada a pessoa natural identificada ou identificável"; II: "dado pessoal sensível: dado pessoal sobre origem racial ou étnica, convicção religiosa, opinião política, filiação a sindicato ou a organização de caráter religioso, filosófico ou político, dado referente à saúde ou à vida sexual, dado genético ou biométrico, quando vinculado a uma pessoa natural". Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/113709compilado.htm>. Acesso em: 4 jul. 2026.

¹³⁵ Ibid., Art. 6.º: "As atividades de tratamento de dados pessoais deverão observar a boa-fé e os seguintes princípios: I – finalidade: realização do tratamento para propósitos legítimos, específicos, explícitos e informados ao titular, sem possibilidade de tratamento posterior de forma incompatível com essas finalidades; II – adequação: compatibilidade do tratamento com as finalidades informadas ao titular [...]; III – necessidade: limitação do tratamento ao mínimo necessário para a realização de suas finalidades [...]; IV – livre acesso: garantia, aos titulares, de consulta facilitada e gratuita sobre a forma e a duração do tratamento [...]; VI – transparência: garantia, aos titulares, de informações claras, precisas e facilmente acessíveis sobre a realização do tratamento e os respectivos agentes de tratamento [...]."

imposição unilateral de cláusulas de exclusão de responsabilidade e reforça a necessidade de submeter os termos de uso ao microssistema de proteção de dados.¹³⁶

No plano dos direitos do titular de dados, o artigo 18 da LGPD assegura ao usuário, a qualquer momento e mediante simples requisição, os direitos de confirmação da existência de tratamento, acesso aos dados, correção, anonimização, bloqueio, eliminação, portabilidade a outro fornecedor e revogação do consentimento.¹³⁷ Tarcísio Teixeira e Ruth Guerreiro, ao comentar acerca deste dispositivo legal, evidenciam que se trata de norma que

oferece as ferramentas para que o titular possa ter o pleno conhecimento de quem, porque, quais e como são tratados seus dados pessoais. A requisição pelo titular de dados poderá ser feita a qualquer momento, sem custo para o titular, mediante requisição de maneira expressa.¹³⁸

Esse conjunto de direitos entra em tensão direta, todavia, com as cláusulas de encerramento das três plataformas analisadas. Ao estabelecer que o encerramento da conta implica a perda de acesso a todos os dados e ao conteúdo virtual associado – sem prever mecanismos de exportação de dados, portabilidade ou acesso posterior –, *Steam*, *Riot* e *Epic* limitam, na prática, o exercício de direitos que a LGPD confere aos titulares de forma cogente.

O artigo 20 da LGPD, por sua vez, assegura ao titular o direito à revisão de decisões tomadas unicamente com base em tratamento automatizado de dados pessoais que afetem seus interesses, inclusive as destinadas a definir seu perfil pessoal, de consumo ou de crédito.¹³⁹ Essa norma adquire particular relevância no contexto dos sistemas automatizados de banimento utilizados pelas plataformas, que com frequência encerram contas com base em análise algorítmica de comportamento – sem intervenção humana efetiva e sem processo que assegure contraditório ao usuário. Uma prática como essa pode, em tese, vulnerar o direito à revisão

¹³⁶ TEIXEIRA, Tarcísio; GUERREIRO, Ruth M. *Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais: Comentada Artigo Por Artigo - 4ª Edição 2022*. 4. ed. Rio de Janeiro: Saraiva Jur, 2022. E-book. p.19. ISBN 9786555599015. Disponível em: <<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786555599015/>>. Acesso em: 21 set. 2026.

¹³⁷ BRASIL. 2018. *op. cit.*, art. 18: "O titular dos dados pessoais tem direito a obter do controlador, em relação aos dados do titular por ele tratados, a qualquer momento e mediante requisição: I – confirmação da existência de tratamento; II – acesso aos dados; III – correção de dados incompletos, inexatos ou desatualizados; IV – anonimização, bloqueio ou eliminação de dados desnecessários, excessivos ou tratados em desconformidade com o disposto nesta Lei; V – portabilidade dos dados a outro fornecedor de serviço ou produto [...]; VI – eliminação dos dados pessoais tratados com o consentimento do titular [...]; VIII – informação sobre a possibilidade de não fornecer consentimento e sobre as consequências da negativa; IX – revogação do consentimento [...]."

¹³⁸ TEIXEIRA, Tarcísio; GUERREIRO, Ruth M. *op. cit.* p. 31.

¹³⁹ BRASIL. 2018. *op. cit.*, art. 20: "O titular dos dados tem direito a solicitar a revisão de decisões tomadas unicamente com base em tratamento automatizado de dados pessoais que afetem seus interesses, incluídas as decisões destinadas a definir o seu perfil pessoal, profissional, de consumo e de crédito ou os aspectos de sua personalidade."

assegurado pelo artigo 20 da LGPD. É o entendimento de Tarcísio Teixeira e Ruth Guerreiro, que lecionam que este mandamento normativo

[...] visou assegurar ao titular de dados que ele poderá pedir a revisão de decisão tomada única e exclusivamente de forma automatizada e que possam afetar seus interesses, seja para definir seu perfil pessoal, profissional, de consumo, de crédito e até mesmo perfis de sua personalidade.

[...] Nem sempre o resultado colhido por um algoritmo refletirá a realidade do titular de dados, podendo sofrer prejuízos caso não lhe seja possibilitada a revisão da decisão. Em decisões automatizadas o titular poderá solicitar as informações necessárias que levaram à tomada da decisão. **Não é porque foi um robô que tomou a decisão que o direito à transparência e ao livre acesso será tolhido do usuário**, respeitados, evidentemente, os segredos comercial e industrial.¹⁴⁰ (grifo meu)

Um aspecto que merece atenção específica é a relação entre a LGPD e a herança digital. O falecimento do titular de dados pessoais não está expressamente regulamentado pela LGPD, que não prevê, em seu texto atual, regras claras sobre a possibilidade de os herdeiros exercerem os direitos do titular falecido, nem sobre o destino dos dados pessoais após a morte do usuário. Essa lacuna normativa assume especial relevância para o presente estudo: se, por um lado, os herdeiros podem invocar o artigo 18 da LGPD para requerer acesso aos dados e ao inventário digital do *de cujus*, por outro, as plataformas podem argumentar que os dados de um titular falecido não são transmissíveis a terceiros, ainda que herdeiros, sem previsão contratual expressa. Trata-se de uma das zonas de indefinição normativa mais sensíveis do patrimônio digital — e que o Projeto de Lei nº 4/2025, examinado no capítulo seguinte, busca, em parte, equacionar.

O exame integrado das cláusulas contratuais das plataformas à luz do conjunto normativo brasileiro – CDC, Código Civil, Lei do *Software*, Marco Civil e LGPD – revela que os termos de uso, embora juridicamente válidos em muitas de suas dimensões, contêm disposições que extrapolam os limites estabelecidos pelo ordenamento. A boa-fé objetiva, consagrada pelo artigo 422 do Código Civil,¹⁴¹ exige que as partes ajam com lealdade e transparência ao longo de toda a relação contratual — o que inclui evitar a criação de cláusulas que coloquem o consumidor em posição de absoluta vulnerabilidade patrimonial. A função

¹⁴⁰ TEIXEIRA, Tarcísio; GUERREIRO, Ruth M. *op. cit.* p. 33.

¹⁴¹ BRASIL. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil. Brasília, DF: Presidência da República, 2002. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm>. Acesso em: 4 jul. 2026. Art. 422: “Os contratantes são obrigados a guardar, assim na conclusão do contrato, como em sua execução, os princípios de probidade e boa-fé.”.

social do contrato, prevista no artigo 421 do mesmo diploma,¹⁴² impõe que a liberdade de contratar seja exercida em conformidade com os valores do ordenamento e não como instrumento de expropriação patrimonial dos usuários.

Em síntese, as plataformas digitais possuem ampla liberdade para estruturar seus modelos de negócios e disciplinar contratualmente a utilização de seus serviços, mas essa autonomia não é ilimitada. Os termos de uso permanecem submetidos aos princípios e regras do ordenamento jurídico brasileiro, especialmente às normas do Código Civil, do Código de Defesa do Consumidor, do Marco Civil da Internet e da Lei Geral de Proteção de Dados. Nesse cenário, as disposições contratuais relativas à titularidade dos ativos virtuais, ao acesso às contas e ao tratamento de dados pessoais devem ser analisadas em conjunto com o sistema jurídico vigente. A crescente relevância econômica desses ativos evidencia a necessidade de examinar, de forma mais aprofundada, seu enquadramento jurídico e os reflexos decorrentes de sua eventual transmissibilidade, temas que serão abordados no capítulo seguinte.

¹⁴² Ibid., Art. 421: "A liberdade contratual será exercida nos limites da função social do contrato.".

CAPÍTULO III – RECONHECIMENTO JURÍDICO E SUCESSÃO DOS ATIVOS VIRTUAIS

3.1. Bens digitais e ativos virtuais: inserção na categoria de bens incorpóreos

Demonstrada a relevância econômica dos ativos virtuais e analisado o regime contratual imposto pelas principais plataformas digitais, passa-se ao exame de uma questão central para a presente pesquisa: o enquadramento jurídico desses ativos no ordenamento brasileiro. Afinal, a possibilidade de transmissão sucessória depende, em grande medida, do reconhecimento de que tais elementos integram a esfera patrimonial de seus titulares e podem ser compreendidos como bens juridicamente tutelados. É justamente essa investigação que orientará o presente capítulo.

A discussão sobre a natureza jurídica dos ativos virtuais exige, antes de tudo, a compreensão do conceito de bem no Direito Civil. Embora o Código Civil de 2002 não apresente uma definição expressa e única, sua Parte Geral organiza a matéria a partir de uma teoria dos bens que revela, com clareza, a preocupação do ordenamento com a utilidade, o valor econômico, a possibilidade de apropriação e a tutela patrimonial. Assim, o bem jurídico não se identifica apenas com aquilo que é tangível ou fisicamente apreensível, mas com aquilo que o Direito reconhece como objeto relevante para a composição do patrimônio e para a circulação de interesses juridicamente protegidos.

Na tradição civilista, Clóvis Beviláqua já formulava uma noção de bem vinculada à satisfação das necessidades humanas e à suscetibilidade de apreciação econômica. Nas palavras do clássico civilista brasileiro:

Em sentido philosophico, bem é tudo quanto corresponde, de modo geral, á satisfação dos nossos desejos. Para o economista, é o que corresponde á satisfação das necessidades pessoas ou sociaes, é o útil. Os nossos desejos íntimos, as nossas aspirações puramente Moraes, estheticas ou scientificas desenvolvem-se em capôs diferente do econômico e do jurídico.

Sem dúvida, o bem jurídico é, também, utilidade, quando é parte componente do patrimônio, que se define como o complexo das relações jurídicas de valor econômico (2). Mas, além dos bens patrimoniais, o direito protege interesses de outra categoria, nas relações de ordem moral e na constituição da família.¹⁴³

¹⁴³ BEVILÁQUA, Clóvis. *Direito das Coisas*. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1941, pp. 10-11.

Essa formulação continua atual porque evidencia que o centro da análise não está na forma externa do objeto, mas na aptidão que ele possui para atender a interesses humanos e ingressar em relações jurídicas. Maria Helena Diniz, por sua vez, acentua que a coisa somente se converte em bem jurídico quando passa a ser objeto de relação jurídica, isto é, quando o ordenamento lhe confere relevância e proteção. Nas palavras da civilista:

Percebe-se que nem todas as coisas interessam ao direito, pois o homem só se apropria de bens úteis à satisfação de suas necessidades. De maneira que se o que ele procura for uma coisa inesgotável ou extremamente abundante, destinada ao uso da comunidade, como a luz solar, o ar atmosférico, a água do mar etc., não há motivo para que esse tipo de bem seja regulado por norma de direito, porque não há nenhum interesse econômico em controlá-lo. Logo, só serão incorporados ao patrimônio da pessoa física ou jurídica as coisas úteis e raras que despertam disputas entre as pessoas, dando, essa apropriação, origem a um vínculo jurídico que é o domínio.

Portanto, os bens são coisas, porém nem todas as coisas são bens. As coisas são o gênero do qual os bens são espécies. As coisas abrangem tudo quanto existe na natureza, exceto a pessoa, mas como ‘bens’ só se consideram as coisas existentes que proporcionam ao homem uma utilidade, sendo suscetíveis de apropriação, constituindo, então, o seu patrimônio. Compreendem não só os bens corpóreos como os incorpóreos, como as criações intelectuais (propriedade literária, científica e artística), sendo que os fatos humanos ou “prestações” de dar, fazer e não fazer também são considerados pelo direito como suscetíveis de constituir objeto da relação jurídica. Convém esclarecer, contudo, que não é, neste caso, o homem o objeto do direito, mas a prestação como resultado da atividade humana.

Assim, o patrimônio é o complexo de relações jurídicas (reais ou obrigacionais) de uma pessoa, apreciáveis economicamente¹⁴⁴

Essa perspectiva é decisiva para o presente trabalho, porque reforça que a juridicidade do bem decorre menos de sua substância material e mais do reconhecimento normativo de sua utilidade e de seu valor.

É justamente por isso que a ausência de corporeidade não impede, por si só, o reconhecimento jurídico de um bem. O próprio Código Civil convive com situações em que a proteção patrimonial recai sobre realidades imateriais, como o direito à sucessão aberta e outros direitos dotados de conteúdo econômico, mas sem suporte físico imediato. Em outras palavras, a legislação civil já trabalha com categorias que desafiam a materialidade tradicional, o que abre espaço para que novos objetos da vida econômica sejam enquadrados como bens

¹⁴⁴ DINIZ, Maria Helena. Curso de Direito Civil Brasileiro: Teoria Geral do Direito Civil. 40. ed. São Paulo: Saraiva, 2023, pp. 339-340.

juridicamente tutelados, desde que apresentem individualização, valor e aptidão para integrar um patrimônio.

Sob essa ótica, os ativos virtuais de jogos digitais podem ser compreendidos como bens incorpóreos na medida em que não possuem substância física, mas apresentam existência reconhecível, utilidade econômica e potencial de apropriação exclusiva. *Skins*, itens colecionáveis, moedas virtuais e demais elementos digitais associados a contas de usuários não se confundem com meros dados soltos ou informações sem valor patrimonial; ao contrário, integram ecossistemas econômicos próprios, circulam em mercados específicos e são percebidos pelos agentes econômicos como objetos dotados de utilidade e valor. A partir daí, a categoria dos bens incorpóreos deixa de ser apenas uma abstração doutrinária e passa a funcionar como chave de leitura adequada para a realidade dos ativos virtuais.

Essa compreensão permite evitar uma leitura excessivamente formalista do Direito Civil. Se o ordenamento já reconhece como juridicamente relevantes bens que não se confundem com coisas materiais, não há razão para excluir, por simples apego à tangibilidade, os bens digitais que participam da dinâmica econômica contemporânea. A identificação dos ativos virtuais como bens incorpóreos não encerra toda a controvérsia sobre sua natureza jurídica, mas constitui o primeiro passo necessário para demonstrar que eles podem, em tese, ingressar no patrimônio de alguém e ser submetidos à tutela civil. É justamente essa base que permitirá, no item seguinte, distinguir com mais precisão os ativos virtuais em jogos digitais, suas espécies e suas características próprias.

3.2. Ativos virtuais em jogos digitais: características jurídicas que os qualificam

Tendo estabelecido, no tópico anterior, que os ativos virtuais podem ser compreendidos como bens incorpóreos, cumpre agora identificar com maior precisão as características jurídicas específicas que autorizam esse enquadramento. A primeira delas é a individualização do objeto. Para que um bem seja juridicamente tutelado, é necessário que ele seja certo, determinado ou determinável – exigência que os ativos virtuais satisfazem com folga: cada *skin*, cada moeda virtual e cada item colecionável é registrado em bancos de dados das desenvolvedoras com identificadores únicos, histórico de transações e vinculação a uma conta específica. Essa individualização técnica corresponde, no plano jurídico, à certeza e à determinação exigidas de qualquer bem suscetível de apropriação.

A segunda característica é a escassez juridicamente relevante. Conforme já destacado a partir da lição de Maria Helena Diniz, bens inesgotáveis ou extremamente abundantes não interessam à disciplina jurídica, por ausência de interesse econômico em sua apropriação exclusiva. Os ativos virtuais são deliberadamente projetados pelas desenvolvedoras para serem escassos – por meio de probabilidades reduzidas de obtenção em *loot boxes*, limitação do número de unidades disponíveis ou exclusividade temporal dos itens de *battle pass* –, gerando exatamente o tipo de disputa social pela apropriação que justifica a intervenção do Direito. A escassez algorítmica é, nesse sentido, funcionalmente equivalente à raridade natural dos bens materiais clássicos.

A terceira e mais decisiva característica consiste na possibilidade de enquadramento dos ativos virtuais na categoria dos bens móveis prevista pelo ordenamento jurídico brasileiro. No sistema atualmente vigente, essa conclusão decorre da interpretação do artigo 83, inciso III, do Código Civil, segundo o qual se consideram móveis, para os efeitos legais, “os direitos pessoais de caráter patrimonial e respectivas ações”.¹⁴⁵ Como examinado no Capítulo II, a relação estabelecida entre usuário e plataforma possui natureza obrigacional e é estruturada, em regra, por contratos de licença de uso. Ainda que os termos de serviço neguem a transferência da propriedade do ativo digital, o usuário passa a titularizar uma posição jurídica de conteúdo patrimonial, consistente no direito de utilizar, manter e, nas hipóteses admitidas pela desenvolvedora, negociar determinados ativos individualizados. É justamente esse direito patrimonial, economicamente apreciável, que permite enquadrar os ativos virtuais, no direito vigente, na sistemática do artigo 83, inciso III, do Código Civil.

O Projeto de Lei nº 4/2025, que propõe a reforma do Código Civil, representa um importante avanço nessa matéria ao acrescentar o inciso IV ao artigo 83, passando a considerar bens móveis “os conteúdos digitais dotados de valor econômico, tornados disponíveis, independentemente do seu suporte material”.¹⁴⁶ A proposta reduz a necessidade de recorrer exclusivamente à construção fundada nos direitos pessoais patrimoniais, conferindo reconhecimento expreso aos conteúdos digitais economicamente relevantes como categoria autônoma de bens móveis. Embora ainda se trate de inovação legislativa em tramitação, sua redação evidencia uma clara tendência de aproximação entre o ordenamento jurídico e a

¹⁴⁵ BRASIL, Código Civil, *op. cit.*, Art. 83, III.

¹⁴⁶ BRASIL. Congresso Nacional. Senado Federal. Projeto de Lei nº 4, de 2025. Dispõe sobre a atualização da Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002 (Código Civil), e da legislação correlata. Brasília: Senado Federal, 2025 Disponível em: <<https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=9889356&ts=1782306105693&disposition=inline>>. Acesso em: 4 jul. 2026.

realidade econômica contemporânea, na qual ativos virtuais negociados em jogos eletrônicos, plataformas digitais e outros ambientes online passaram a desempenhar funções patrimoniais equivalentes às de diversos bens tradicionalmente tutelados pelo Direito Privado.

Nos comentários de Dierle José Coelho Nunes, participante da Subcomissão de Direito Digital do Projeto de Lei nº 4/2025, a título de exemplo de como a doutrina encara bens digitais de evidente valor econômico, como moedas digitais, “Não há obscuridade em relação à transmissibilidade das criptomoedas, muito embora sejam bens digitais em sentido estrito, justamente por estar presente o caráter patrimonial”.¹⁴⁷

Por fim, a quarta característica é a negociabilidade, ainda que parcial ou condicionada. Os ativos virtuais circulam nos mercados oficiais autorizados pelas plataformas – como o *Steam Community Market* – e, com ainda maior intensidade, em mercados secundários administrados por terceiros, mediante operações que, sob a perspectiva econômica, reproduzem verdadeiras compras e vendas. A circunstância de essa circulação ser limitada ou mesmo proibida pelos termos de uso não elimina a relevância patrimonial desses ativos, mas apenas condiciona o exercício das faculdades atribuídas ao usuário no âmbito da relação contratual, conforme discutido no Capítulo II. Reunidas essas características – individualização, escassez juridicamente relevante, conteúdo patrimonial, enquadramento na categoria dos bens móveis e negociabilidade econômica –, os ativos virtuais em jogos digitais apresentam os atributos normalmente associados aos bens incorpóreos patrimoniais. A proposta de reforma do Código Civil reforça essa compreensão ao reconhecer expressamente os conteúdos digitais dotados de valor econômico como bens móveis. Essa tendência legislativa fornece fundamento adicional para a análise, no tópico seguinte, da forma como os tribunais e o legislador brasileiro têm enfrentado a tutela jurídica desses ativos.

3.3. Reconhecimento jurídico dos ativos virtuais: jurisprudência e tendências normativas

A crescente relevância econômica dos ativos virtuais tem produzido reflexos cada vez mais perceptíveis no campo jurídico. Se durante muito tempo os itens digitais foram tratados

¹⁴⁷ BRASIL. Senado Federal. Reforma do Código Civil e comentários dos participantes. 1. ed. Brasília: Senado Federal, 2024. p. 415. Disponível em: <https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/685736/Reforma_codigo_civil_led.pdf>. Acesso em: 22 set. 2026.

como elementos acessórios da experiência de entretenimento – desprovidos de relevância autônoma para o Direito –, a expansão dos mercados virtuais, a circulação de valores expressivos e o aumento dos conflitos envolvendo contas, moedas virtuais e itens colecionáveis fizeram com que o tema passasse a despertar a atenção de tribunais e legisladores em diferentes países. O exame desses precedentes e iniciativas normativas é indispensável para situar o debate brasileiro em perspectiva comparada e para avaliar o grau de reconhecimento que o ordenamento jurídico já confere a esses bens, tanto nas fontes do direito posto quanto nas tendências que se consolidam no campo do direito em formação.

No âmbito da *common law*, o precedente mais frequentemente invocado no campo da herança digital é o caso *Ajemian v. Yahoo!, Inc.*, julgado pela Suprema Corte Judicial (*Supreme Judicial Court*) de Massachusetts em outubro de 2017.¹⁴⁸ A controvérsia teve origem no falecimento de John B. Ajemian, residente do estado de Massachusetts, que morreu em 2006 sem ter deixado disposições expressas sobre sua conta de correio eletrônico mantida junto ao serviço *Yahoo! Mail*. Seus irmãos Robert e Joseph Ajemian, nomeados administradores do espólio, solicitaram ao *Yahoo!* acesso ao conteúdo da conta – mensagens, contatos, anexos – com a finalidade de identificar ativos patrimoniais, reconstituir a situação negocial do falecido e providenciar a organização de sua herança. A empresa recusou o acesso, invocando as cláusulas de seus Termos de Serviço, que vedavam a transferência da conta a terceiros e declaravam extinta a relação contratual com o falecimento do usuário.

O litígio suscitou duas questões centrais perante o tribunal: (i) se a legislação federal norte-americana sobre confidencialidade das comunicações eletrônicas — especificamente a Lei das Comunicações Armazenadas (*Stored Communications Act* – SCA, da sigla em inglês), de 1986¹⁴⁹ — pré-emitia a lei estadual de Massachusetts que conferia a representantes legais de espólios acesso a ativos digitais; e (ii) se a cláusula de intransferibilidade constante dos Termos de Serviço do *Yahoo!* era oponível ao espólio em condições equivalentes às que seriam oponíveis ao próprio titular. Em sua decisão, a Suprema Corte Judicial de Massachusetts afastou a tese da pré-emissão federal, preservando a aplicação da legislação estadual que assegurava o acesso fiduciário a ativos digitais. A Corte fundamentou sua posição no entendimento de que a

¹⁴⁸ ESTADOS UNIDOS. Supreme Judicial Court of Massachusetts. *Ajemian v. Yahoo!, Inc.*, 478 Mass. 169, 83 N.E.3d 972. Boston, 16 out. 2017. Disponível em: <<https://law.justia.com/cases/massachusetts/supreme-court/2017/sjc-12237.html>>. Acesso em: 4 jul. 2026.

¹⁴⁹ ESTADOS UNIDOS. [United States Code (2015)]. *Title 18 - Crimes and Criminal Procedure: Part I - Crimes: Chapter 121 - Stored Wire and Electronic Communications and Transactional Records Access*. Washington, DC: Government Publishing Office, 2015. Disponível em: <<https://www.govinfo.gov/content/pkg/USCODE-2015-title18/pdf/USCODE-2015-title18-partI-chap121.pdf>>. Acesso em: 4 jul. 2026.

correspondência pessoal do falecido – seja física ou digital – integra o patrimônio hereditário e deve, em princípio, ser acessível aos responsáveis legais pela administração do espólio, não podendo as cláusulas contratuais das plataformas excluir, de forma genérica e unilateral, esse direito processual e substancial dos herdeiros.

A relevância do precedente para o presente estudo é dupla. Em primeiro lugar, demonstra que os sistemas de *common law* – mesmo sem legislação específica sobre herança digital à época do julgamento – mostraram-se capazes de interpretar os princípios tradicionais do direito das sucessões de forma a acomodar a realidade dos bens digitais. Em segundo lugar, e mais importante, afirma que a mera existência de uma cláusula contratual proibindo o acesso de terceiros à conta é insuficiente para afastar os mecanismos jurídicos destinados a proteger os direitos dos herdeiros – conclusão que se transpõe diretamente para o ordenamento brasileiro, onde a boa-fé objetiva, o Código de Defesa do Consumidor e o princípio constitucional do direito de herança impõem limitações análogas à autonomia privada das plataformas.

No contexto do direito europeu, o precedente mais influente sobre herança digital é a decisão do *Bundesgerichtshof* (Tribunal Federal de Justiça da Alemanha) no processo III ZR 183/17.¹⁵⁰ O caso envolveu o falecimento trágico de uma adolescente de quinze anos em uma estação de metrô em Berlim, ocorrido em 2012. Seus pais, na condição de herdeiros, requereram ao *Facebook* acesso à conta da filha falecida, com o objetivo de compreender as circunstâncias da morte – especialmente de determinar se se tratava de acidente ou de ato deliberado, questão com relevância tanto emocional quanto jurídica para a família. O *Facebook* recusou o acesso, tendo previamente convertido a conta em "perfil memorial" – modalidade que congela o conteúdo da página e impede qualquer forma de acesso posterior, inclusive por parentes próximos.

A questão dividiu os tribunais alemães de graus inferiores. O *Landgericht Berlin* (Juízo de Primeira Instância de Berlim) decidiu em favor dos pais; o *Kammergericht* (Tribunal de Apelação de Berlim) reverteu a decisão, argumentando que as comunicações travadas em redes sociais possuem dimensão de personalidade tão íntima que sua transmissão aos herdeiros violaria os direitos da personalidade dos correspondentes da falecida. O *Bundesgerichtshof*, ao apreciar o recurso, reconheceu a transmissibilidade da conta aos herdeiros e reformou a decisão do *Kammergericht*. A fundamentação do tribunal federal é central para os propósitos deste

¹⁵⁰ALEMANHA. Bundesgerichtshof (Tribunal Federal de Justiça). Acórdão III ZR 183/17. Karlsruhe, 12 jul. 2018. Disponível em: <<https://openjur.de/u/2110135.html>>. Acesso em: 4 jul. 2026.

trabalho: ele equiparou os contratos de serviços digitais aos contratos de natureza patrimonial em geral, afirmando que sua transmissibilidade é a regra, não a exceção, nos termos do § 1.922 do Código Civil alemão (Bürgerliches Gesetzbuch – BGB, da sigla em alemão), segundo o qual “Após a morte de uma pessoa (herança), os seus bens (herança) como um todo passam para uma ou mais outras pessoas (herdeiros)”¹⁵¹ (em tradução livre). Aplicando esse raciocínio, o tribunal afirmou que a relação contratual com o *Facebook* – e, por extensão, o conteúdo armazenado na conta – transmite-se aos herdeiros da mesma forma que a correspondência física, os diários e os documentos pessoais de um falecido.

Para os fins deste estudo, a decisão do Tribunal Federal de Justiça da Alemanha é particularmente valiosa porque neutraliza o argumento mais frequentemente invocado contra a sucessão de contas digitais: o de que o caráter pessoal do conteúdo digital tornaria o bem intransmissível. Ao estabelecer que o tratamento analógico entre correspondência física e digital é o padrão hermenêutico adequado – e não a exceção –, o tribunal implicitamente estende essa proteção a outros ativos digitais cuja dimensão personalíssima é ainda mais atenuada, como os itens virtuais em jogos. Uma *skin* no *Counter-Strike*, uma coleção de itens ou o saldo de uma carteira virtual são bens sem qualquer dimensão comunicativa íntima; são objetos puramente patrimoniais, cuja sucessão suscita preocupações muito menores do que as que estavam em análise no caso da adolescente berlinense – e que, não obstante, o tribunal decidiu em favor dos herdeiros.

No âmbito nacional, embora ainda escassos os precedentes especificamente voltados a *skins* e itens de jogos, já há importante pronunciamento do Superior Tribunal de Justiça sobre bens digitais em inventário. No Recurso Especial nº 2.124.424/SP, a Corte reconheceu que a obtenção de informações acerca da existência de bens digitais contidos nos aparelhos eletrônicos do falecido é ato integrativo do inventário, não se tratando, em regra, de questão de alta indagação. O Tribunal ainda assentou a necessidade de instauração de incidente processual de identificação, classificação e avaliação de bens digitais, com assessoria técnica especializada, de modo a compatibilizar o direito dos herdeiros à transmissão de todos os bens do falecido com a proteção da intimidade e dos direitos da personalidade.¹⁵² A decisão é

¹⁵¹ ALEMANHA. [Bürgerliches Gesetzbuch (BGB)]. § 1922 Gesamtrechtsnachfolge. Bundesministerium der Justiz (BMJ). Disponível em: <https://www.gesetze-im-internet.de/bgb/_1922.html>. Acesso em: 2 jul. 2026.

¹⁵² BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. Recurso Especial nº 2.124.424/SP. Relatora: Min Nancy Andrighi. Órgão Julgador: 3ª Turma. Brasília, DF, 26 set. 2025. Disponível em: <https://processo.stj.jus.br/processo/julgamento/electronico/documento/mediado/?documento_tipo=integra&documento_sequencial=337321673®istro_numero=202302551092&peticao_numero=&publicacao_data=20250926&formato=PDF>. Acesso em: 4 jul. 2026.

particularmente relevante porque desloca o debate da mera existência de arquivos digitais para a sua inserção no monte partível, em sintonia com o art. 5º, XXX, da Constituição Federal¹⁵³ e com o art. 1.784 do Código Civil,¹⁵⁴ sem descuidar do art. 12, parágrafo único,¹⁵⁵ do mesmo diploma, que protege a personalidade do falecido e de terceiros.

Na dimensão legislativa, a seu turno, a resposta normativa mais abrangente ao problema dos ativos digitais na sucessão foi desenvolvida nos Estados Unidos por meio do *Revised Uniform Fiduciary Access to Digital Assets Act* (RUFADAA, na sigla em inglês), aprovado pela *Uniform Law Commission* em 2015.¹⁵⁶ O RUFADAA é uma lei modelo, destinada a ser adotada individualmente pelos estados federados norte-americanos, que estabelece um regime para o acesso de fiduciários – representantes legais de espólios, agentes sob procuração, administradores de *trusts* e tutores – a ativos digitais pertencentes a pessoas falecidas ou incapacitadas. Sua principal inovação é a criação de uma hierarquia normativa tripartite para determinar a extensão do acesso fiduciário.

No primeiro e mais elevado nível hierárquico encontra-se a "ferramenta *online*" (*online tool*) – mecanismo por meio do qual a própria plataforma permite ao titular da conta designar, em vida, quem deverá ter acesso ao conteúdo após a morte, como o *Google Inactive Account Manager* – ferramenta pela qual o usuário define o que acontece com a conta após um período de inatividade: pode escolher até 10 pessoas para receber dados específicos ou apenas notificação, e o Google informa que, sem esse plano, a conta inativa pode ser apagada após dois anos.¹⁵⁷ No segundo nível estão os instrumentos testamentários e negociais – testamento, *trust*,

¹⁵³ BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF: Presidente da República, 1988. Art. 5º, inciso XXX (Garante o direito de herança). Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em: 4 jul. 2026.

¹⁵⁴ BRASIL, 2002, *op. cit.*, art. 1.784. O referido dispositivo positivou o Princípio da Saisine, herança do direito francês que determina a transmissão automática e imediata dos bens e direitos do falecido aos seus herdeiros legítimos e testamentários no momento exato da abertura da sucessão. No contexto digital, este artigo fundamenta a transferência automática da propriedade de ativos virtuais com valor econômico (como saldos em plataformas, canais monetizados ou criptoativos) aos sucessores, independentemente de inventário judicial prévio.

¹⁵⁵ *Ibid.*, art. 12, parágrafo único. O parágrafo único em questão confere legitimidade ativa aos parentes (cônjuge sobrevivente, ascendentes, descendentes ou colaterais até o quarto grau) para pleitear medidas que façam cessar lesões ou ameaças aos direitos da personalidade da pessoa falecida, bem como postular indenizações correlatas. No âmbito da herança digital, o artigo é o pilar que resguarda a memória do de cujus, permitindo que a família exija das plataformas o respeito à privacidade, intimidade e sigilo das comunicações contidas nas contas do usuário falecido.

¹⁵⁶ ESTADOS UNIDOS. Uniform Law Commission. Revised Uniform Fiduciary Access to Digital Assets Act (2015): with Technical Amendments. Chicago: National Conference of Commissioners on Uniform State Laws, 2015. Disponível em: <<https://www.uniformlaws.org/committees/community-home?CommunityKey=f7237fc4-74c2-4728-81c6-b39a91ecdf22>>. Acesso em: 4 jul. 2026.

¹⁵⁷ GOOGLE. Submit a plan for your digital legacy with Inactive Account Manager. Google Account Help, 2026. Disponível em: <<https://support.google.com/accounts/answer/3036546?hl=pt-BR>>. Acesso em: 4 jul. 2026.

procuração ou outro documento pelo qual o titular tenha disposto expressamente sobre seus ativos digitais. Apenas no terceiro e mais baixo nível situam-se os Termos de Serviço da plataforma, que funcionam como regra subsidiária aplicável somente na ausência de manifestação de vontade pelos canais superiores. Essa hierarquia inverte diretamente a lógica adotada pelas plataformas examinadas no Capítulo II – para as quais os Termos de Serviço são a regra absoluta e a vontade do usuário sobre o destino de seus ativos é irrelevante –, afirmando que a autonomia do titular, expressa pelos canais legítimos, prevalece sobre a disciplina unilateral das empresas.

Na conjuntura pátria, o primeiro sinal legislativo de uma mudança no tratamento regulatório dos ativos virtuais em jogos veio, paradoxalmente, não do direito sucessório, mas da proteção da criança e do adolescente. A Lei nº 15.211, promulgada em 17 de setembro de 2025 e conhecida como "ECA Digital" ou "Lei Felca", estabeleceu um abrangente regime de proteção a crianças e adolescentes em ambientes digitais.¹⁵⁸ Como examinado no Capítulo I deste trabalho, a disposição mais diretamente relevante para esta análise é a proibição da comercialização de *loot boxes* – mecanismos de recompensa aleatória – em jogos acessíveis a menores, uma medida que reconhece explicitamente a realidade econômica dos itens de jogos e o potencial nocivo de sua monetização quando direcionada a uma população vulnerável.

A importância da Lei nº 15.211/2025 para a qualificação jurídica dos ativos virtuais transcende suas proibições específicas. Ao endereçar itens de jogos como objetos capazes de exercer influência econômica prejudicial sobre consumidores – e ao regular essa influência por meio de instrumentos do direito positivo –, o diploma confirma aquilo que o presente trabalho tem sustentado: *skins*, *loot boxes*, moedas virtuais e bens digitais análogos não são meros recursos estéticos sem peso jurídico, mas objetos com impacto econômico real sobre quem os adquire. O reconhecimento desse poder econômico – negativo, no contexto protetivo da lei – é o reflexo do reconhecimento de valor econômico que sustenta a qualificação patrimonial desses ativos no campo do direito civil. A consistência interna do ordenamento jurídico exige que essa dupla reconhecimento seja explicitada – passo que o Projeto de Lei nº 4/2025 dá de forma direta.

A resposta legislativa mais direta e autorizativa à qualificação patrimonial dos ativos virtuais no sistema jurídico brasileiro está contida no Projeto de Lei nº 4, de 2025, que propõe a mais abrangente reforma do Código Civil brasileiro desde sua promulgação em 2002.

¹⁵⁸ BRASIL. Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025. *op. cit.* A lei endereça mecanismos de monetização digital com impacto econômico sobre usuários menores, corroborando indiretamente a relevância patrimonial dos ativos virtuais no ordenamento brasileiro.

O projeto inclui, em seu Capítulo V, um conjunto dedicado de disposições sobre "Patrimônio Digital" que enfrentam diretamente o estatuto jurídico dos ativos virtuais em jogos. A definição contida no proposto art. 2.027-AA é, por si só, um evento de grande relevância dogmática. Ao conceituar "patrimônio digital" como "o conjunto de ativos intangíveis e imateriais, com conteúdo de valor econômico, pessoal ou cultural, pertencente a pessoa ou entidade, existentes em formato digital", e ao incluir expressamente, na enumeração não exaustiva do parágrafo único, as "contas de *games* ou jogos cibernéticos",¹⁵⁹ o projeto afasta definitivamente qualquer argumento de que esses bens estariam excluídos do conceito de patrimônio digital protegido pelo ordenamento. A adoção do critério do "valor econômico" como elemento definidor do patrimônio digital estabelece uma ponte direta com a análise desenvolvida ao longo deste trabalho: é o valor que determina a relevância de um ativo digital para o direito civil, e as evidências desse valor, fartamente demonstradas nos Capítulos I e II, não podem ser ignoradas pelo intérprete.

No plano sucessório, o proposto art. 2.027-AC dispõe que "a transmissão hereditária dos dados e informações contidas em qualquer aplicação de internet, bem como das senhas ou códigos de acesso, pode ser regulada em testamento", consolidando a disposição testamentária como o instrumento primário para o planejamento da transmissão de ativos digitais. O § 2º do mesmo dispositivo esclarece que "integra a herança o patrimônio digital de natureza econômica"¹⁶⁰ – disposição que, para os itens de jogos, resolve definitivamente a questão de sua transmissibilidade: eles são, por previsão legislativa expressa, parte da herança, podendo ser objeto de disposição testamentária ou, na ausência de testamento, transmitir-se automaticamente aos herdeiros legítimos pela ordem de vocação hereditária.

Igualmente significativo é o proposto art. 2.027-AE, que declara: "São nulas de pleno direito, na forma do art. 166 deste Código, quaisquer cláusulas contratuais voltadas a restringir os poderes da pessoa, titular da conta, de dispor sobre os próprios dados e informações".¹⁶¹ Lido em conjunto com a definição de "patrimônio digital" do art. 2.027-AA – que inclui expressamente contas de *games* –, esse dispositivo de nulidade atinge diretamente as cláusulas de intransferibilidade examinadas no Capítulo II. A proibição contida na Seção 3.D do *Steam Subscriber Agreement*, que veda expressamente "transferências por força de lei", e a cláusula

¹⁵⁹ BRASIL. Senado Federal. Projeto de Lei nº 4, de 2025. *op. cit.*, art. 2.027-AA, caput e parágrafo único.

¹⁶⁰ *Ibid.*, art. 2.027-AC e § 2º.

¹⁶¹ *Ibid.*, art. 2.027-AE. A nulidade é declarada "na forma do art. 166 deste Código", ou seja, de pleno direito, não carecendo de ação desconstitutiva para produzir seus efeitos.

4.4 dos Termos da *Riot Games*, segundo a qual a conta "sempre será de propriedade da *Riot Games*", seriam, sob o regime do PL 4/2025, nulas de pleno direito desde sua celebração, por contrariarem disposição legal cogente que protege a capacidade do usuário de dispor de seu patrimônio digital.

As obrigações impostas às plataformas pelos propostos nos artigos 2.027-AF – que leciona que “O titular de um patrimônio digital tem o direito à proteção plena de seus ativos digitais, incluindo a proteção contra acesso, uso ou transferência não autorizados” – e 2.027-AG – que exige dos prestadores de serviços digitais a garantia de "medidas adequadas de segurança para proteger o patrimônio digital dos usuários e fornecer meios eficazes para que os titulares gerenciem e transfiram esses ativos, com plena segurança, de acordo com a sua vontade"¹⁶² – representam uma mudança normativa de grande alcance prático: de um modelo em que as plataformas controlam soberanamente o acesso aos ativos digitais passa-se a um modelo em que as plataformas tornam-se obrigadas a facilitar o exercício dos direitos de propriedade dos usuários. No contexto sucessório, essa obrigação traduz-se no dever das plataformas de cooperar com os herdeiros e com o inventariante para possibilitar o acesso e a transferência dos ativos, em vez de simplesmente extinguir a conta e cancelar os ativos com base em cláusulas contratuais de validade jurídica questionável.

A trajetória que vai do precedente de *common law* do caso *Ajemian v. Yahoo!*, passando pela abordagem europeia de direitos humanos da decisão do Tribunal Federal de Justiça da Alemanha, pelo modelo legislativo do RUFADAA, pelo reconhecimento econômico implícito da Lei nº 15.211/2025, e pela incorporação expressa das "contas de *games*" na categoria de "patrimônio digital" no PL 4/2025, revela uma tendência inequivocamente convergente: em todos os sistemas jurídicos que enfrentaram seriamente a questão dos ativos digitais, a trajetória foi em direção ao reconhecimento, e não à negação, de seu caráter patrimonial e de sua susceptibilidade à tutela jurídica e à sucessão. Essa constatação fornece a base normativa necessária para a análise, no próximo tópico, da transmissibilidade dos ativos virtuais e de sua compatibilidade com o regime sucessório do Código Civil.

3.4. Transmissibilidade dos ativos virtuais e sucessão *causa mortis*

¹⁶² Ibid., art. 2.027-AF e 2.027-AG.

O Direito das Sucessões brasileiro estrutura-se a partir do princípio da *saisine*, consagrado no artigo 1.784 do Código Civil¹⁶³, segundo o qual, aberta a sucessão, a herança transmite-se desde logo aos herdeiros legítimos e testamentários. Esse princípio, de origem francesa, tem o efeito prático de transferir automaticamente a posse e a propriedade de todo o patrimônio do falecido aos seus sucessores no exato instante da morte, independentemente de qualquer formalidade ou da prática de atos pelos herdeiros. A herança assim transmitida constitui-se em universalidade, um todo unitário ainda que dividido entre diversos herdeiros, sendo o espólio a massa patrimonial que, até a partilha, é representada processualmente pelo inventariante para todos os efeitos relativos ao acervo hereditário.

A aplicação desse regime aos ativos virtuais de jogos digitais não encontra, a princípio, qualquer obstáculo de ordem técnica. Tendo sido demonstrado, nos itens anteriores, que esses bens satisfazem os requisitos de individualização, escassez juridicamente relevante e qualificação como bens móveis por força do artigo 83, inciso III, do Código Civil¹⁶⁴, nada impede que integrem o acervo hereditário do falecido, sujeitando-se ao mesmo regime de transmissão automática que rege os demais bens patrimoniais. *Skins* de *Counter-Strike*, moedas virtuais acumuladas e contas com inventários valiosos qualificam-se, para os fins do inventário, como bens a serem arrolados, avaliados e partilhados entre os herdeiros, da mesma forma que veículos, imóveis ou valores mobiliários.

É indispensável, no entanto, distinguir com precisão os direitos de conteúdo patrimonial dos direitos de natureza personalíssima. O artigo 11 do Código Civil estabelece que, salvo exceções previstas em lei, os direitos da personalidade são intransmissíveis e irrenunciáveis, não podendo seu exercício sofrer limitação voluntária.¹⁶⁵ Essa intransmissibilidade aplica-se a atributos como a honra, a imagem e a intimidade do falecido – não, porém, à repercussão patrimonial que eventualmente decorra de sua exploração econômica em vida, hipótese em que essa repercussão pode, sim, ser transmitida aos sucessores. Os ativos virtuais em jogos digitais situam-se inteiramente no campo patrimonial: uma *skin* rara de *Counter-Strike*, por exemplo, não guarda qualquer vínculo com atributos existenciais do usuário, distinguindo-se, nesse aspecto, de outros bens digitais mais sensíveis, como mensagens privadas ou fotografias, cuja transmissão frequentemente desperta tensão entre o princípio da *saisine* e a proteção póstuma

¹⁶³ BRASIL, Código Civil, *op. cit.*, art. 1.784.

¹⁶⁴ *Ibid.*, art. 83, inciso III.

¹⁶⁵ *Ibid.*, art. 11.

da personalidade – tensão que, no caso específico dos itens virtuais de jogos, simplesmente não se verifica, por ausência de conteúdo existencial a proteger.

A liberdade de testar, prevista no artigo 1.857 do Código Civil¹⁶⁶, permite ao titular dispor, em vida, da parte disponível de seu patrimônio para depois de sua morte, respeitada a legítima reservada aos herdeiros necessários – descendentes, ascendentes e cônjuge, nos termos do artigo 1.845¹⁶⁷, a quem pertence, de pleno direito, a metade dos bens da herança, conforme o artigo 1.846¹⁶⁸. Nada impede, portanto, que uma pessoa disponha testamentariamente de seu inventário de itens virtuais, de sua conta na *Steam* ou de seus demais ativos digitais de jogos, do mesmo modo que disporia de qualquer outro bem, móvel ou imóvel, de seu patrimônio. Na ausência de testamento, a sucessão legítima – regida pela ordem de vocação hereditária do artigo 1.829¹⁶⁹ do Código Civil – atribuiria automaticamente esses bens aos herdeiros legais.

Verifica-se, portanto, que os princípios sucessórios atualmente vigentes no Direito brasileiro não apresentam impedimentos dogmáticos à transmissão de ativos virtuais dotados de conteúdo econômico. Os maiores obstáculos identificados não decorrem do sistema sucessório em si, mas das limitações técnicas e contratuais impostas pelas plataformas digitais. Por essa razão, a etapa final da presente análise consiste em investigar de que forma tais barreiras podem ser compatibilizadas com o regime jurídico sucessório e quais soluções podem ser adotadas para assegurar a efetiva tutela dos herdeiros.

3.5. Obstáculos contratuais e proposta de tratamento sucessório dos ativos virtuais

Os termos de uso analisados no Capítulo II revelam, de forma recorrente, cláusulas que vedam expressamente a transferência de contas e de itens virtuais a terceiros, inclusive por sucessão hereditária. O *Steam Subscriber Agreement* dispõe que a conta do usuário é pessoal e intransferível; termos semelhantes constam dos contratos de licenciamento da *Riot Games* e da *Epic Games*. Nenhum desses instrumentos contratuais, todavia, prevê procedimento específico para a hipótese de falecimento do titular, e o efeito prático dessa omissão é o bloqueio do acesso da família ao patrimônio digital do falecido – não porque o direito sucessório deixe de incidir

¹⁶⁶ Ibid., art. 1.857.

¹⁶⁷ Ibid., art. 1.845.

¹⁶⁸ Ibid., art. 1.846.

¹⁶⁹ Ibid., art. 1.829.

sobre esses bens, mas porque a plataforma, unilateralmente, nega-se a reconhecer ou viabilizar o exercício desse direito.

A resistência contratual imposta pelas desenvolvedoras de jogos ao qualificarem os ativos virtuais como meras licenças de uso intransferíveis colide diretamente com as tendências evolutivas do direito civil contemporâneo. Sob a ótica do anteprojeto de reforma do Código Civil (Projeto de Lei nº 4/2025), consolida-se a previsão expressa do patrimônio digital como o conjunto de ativos intangíveis com conteúdo econômico, pessoal ou cultural. Consoante aponta Dierle Nunes, a virada tecnológica impõe a superação de leituras dogmáticas clássicas que reduzem bens digitais de expressão econômica a apêndices contratuais descartáveis, reconhecendo-se que a autonomia privada das empresas não pode se sobrepor à tutela da riqueza efetivamente acumulada e integrada à esfera patrimonial do titular em vida.¹⁷⁰

É preciso, dessa maneira, situar essas cláusulas dentro dos limites que o ordenamento jurídico brasileiro impõe à autonomia privada. Os contratos de adesão celebrados entre plataformas e usuários submetem-se ao Código de Defesa do Consumidor e aos princípios da boa-fé objetiva e da função social dos contratos, consagrados nos artigos 421 e 422 do Código Civil,¹⁷¹ conforme já examinado no Capítulo II. A liberdade contratual das desenvolvedoras não é absoluta: encontra limite na própria ordem pública sucessória, que o artigo 1.784 do Código Civil¹⁷² torna automática e cogente, e que se conecta, em última análise, ao direito de herança erigido à condição de direito fundamental pelo artigo 5º, inciso XXX, da Constituição Federal.¹⁷³ Cláusula contratual que pretenda excluir, de antemão e em caráter geral, qualquer efeito sucessório sobre bens de conteúdo exclusivamente patrimonial incorre em abusividade, por restringir, sem contrapartida ou justificativa legítima além do interesse comercial da plataforma, direito que a própria Constituição qualifica como fundamental.

A proteção dos herdeiros, nessa ótica, não depende exclusivamente de inovação legislativa. As experiências estrangeiras examinadas no tópico anterior – a decisão da Suprema Corte de Massachusetts no caso *Ajemian v. Yahoo!*, a posição do *Bundesgerichtshof* alemão sobre a conta de Facebook da adolescente falecida, e a disciplina da RUFADAA nos Estados Unidos – convergem em reconhecer que a ausência de regra contratual expressa não pode equivaler à ausência de direito sucessório. No Brasil, o caminho processual já disponível é o do

¹⁷⁰ BRASIL. Senado Federal. Reforma do Código Civil e comentários dos participantes. *op. cit.* p. 413.

¹⁷¹ BRASIL. Código Civil, *op. cit.* Artigos 421 e 422.

¹⁷² *Ibid.*, art. 1.784.

¹⁷³ BRASIL, Constituição Federal, *op. cit.*, art. 5º, inciso XXX.

próprio inventário: nada impede que o inventariante, investido da representação do espólio, requeira judicialmente a exibição de informações e a transferência dos ativos virtuais identificados na conta do falecido, em ordem dirigida à plataforma, nos mesmos moldes em que já se determina o acesso e a transferência de contas bancárias ou outros bens de difícil acesso direto pelos herdeiros. A doutrina civilista brasileira contemporânea já pacificou o entendimento de que a herança digital constitui uma realidade jurídica irrenunciável por meio de contratos de adesão ou termos de uso unilaterais impostos pelas plataformas digitais. As cláusulas contratuais padronizadas que buscam afastar a transmissibilidade *causa mortis* de ativos virtuais esbarram nos limites da ordem pública, na boa-fé objetiva e na função social dos contratos, não podendo prevalecer sobre o sistema sucessório garantido pelo ordenamento pátrio.¹⁷⁴

Cumprе destacar que a categorização do patrimônio digital em três vertentes – existencial (ou pessoal), patrimonial e híbrida – não constitui inovação isolada da presente pesquisa, mas sim a principal teoria adotada atualmente pela doutrina civilista brasileira para solucionar o conflito sucessório no ambiente virtual. Em consonância ao que foi consolidado nos debates da subcomissão de direito digital da reforma do Código Civil, liderada por juristas como Dierle Nunes e Laura Porto,¹⁷⁵ essa divisão dogmática é indispensável para dissociar a proteção dos direitos da personalidade do *de cujus* da plena transmissibilidade econômica de bens digitais, a exemplo de moedas, carteiras eletrônicas e itens negociáveis. Nas palavras de Dierle, inclusive, ele evidencia que

Em todo o texto, a comissão buscou incorporar avanços provenientes da literatura jurídica especializada, dos enunciados das Jornadas do Conselho da Justiça Federal e do Direito Jurisprudencial, dimensionado pelos tribunais, notadamente pelo Supremo Tribunal Federal e pelo Superior Tribunal de Justiça.¹⁷⁶

A proposta de tratamento sucessório que se extrai da análise empreendida neste trabalho assenta-se em três eixos. Primeiro, no plano interpretativo, as cláusulas de intransferibilidade dos termos de uso devem ser lidas restritivamente, distinguindo-se os dados de conteúdo existencial – mensagens, fotografias e históricos de conversas, protegidos pela intransmissibilidade dos direitos da personalidade do artigo 11 do Código Civil¹⁷⁷ – dos ativos

¹⁷⁴ TARTUCE, Flávio. Conexão ESA OAB SP e ESA OAB RJ | A reforma do Código Civil: Direito Digital. YouTube, 11 ago. 202. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=XHqBSiTrO-o>>. Acesso em: 23 set. 2026.

¹⁷⁵ Ibid.

¹⁷⁶ BRASIL. Senado Federal. Reforma do Código Civil e comentários dos participantes. *op. cit.* p. 410.

¹⁷⁷ BRASIL, Código Civil, *op. cit.*, artigo 11.

de conteúdo exclusivamente patrimonial, como *skins*, moedas virtuais e itens negociáveis, que devem submeter-se ao regime sucessório comum, independentemente do rótulo contratual de “licença”. Segundo, no plano processual, o inventariante deve poder valer-se de ordem judicial de exibição e transferência dirigida às plataformas, à semelhança do que já ocorre com outras contas e ativos digitais de difícil acesso direto. Terceiro, no plano legislativo, iniciativas como o Projeto de Lei nº 4/2025, de reforma do Código Civil – que propõe, entre outras inovações, a criação da categoria de “patrimônio digital” e o reconhecimento expresso de sua transmissibilidade – devem ser apoiadas e aprimoradas, sem prejuízo de o sistema vigente já conter, como demonstrado ao longo deste capítulo, instrumental dogmático suficiente para tutelar os herdeiros mesmo antes de qualquer alteração legal.

Os três eixos ganham consistência normativa adicional quando confrontados com as disposições do Projeto de Lei nº 4/2025. No plano interpretativo, o artigo 2.027-AE do projeto declara que “são nulas de pleno direito, na forma do artigo 166 deste Código, quaisquer cláusulas contratuais voltadas a restringir os poderes da pessoa, titular da conta, de dispor sobre os próprios dados e informações.”¹⁷⁸ Embora a redação mencione “dados e informações”, o dispositivo deve ser lido em conjunto com o artigo 2.027-AA, que inclui expressamente as contas de *games* no conceito de patrimônio digital:¹⁷⁹ a nulidade alcança, portanto, as cláusulas de intransferibilidade que pretendem extinguir, pela simples morte, os ativos virtuais de jogos digitais acumulados pelo titular da conta. No plano da proteção dos herdeiros, o artigo 2.027-AF assegura ao titular de patrimônio digital “o direito à proteção plena de seus ativos digitais, incluindo a proteção contra acesso, uso ou transferência não autorizados”,¹⁸⁰ proteção que, por força da *saisine*, transmite-se aos sucessores no instante do óbito.

O artigo 2.027-AG, por sua vez, impõe aos prestadores de serviços digitais o dever de “garantir medidas adequadas de segurança para proteger o patrimônio digital dos usuários e fornecer meios eficazes para que os titulares gerenciem e transfiram esses ativos, com plena segurança, de acordo com a sua vontade”¹⁸¹ – obrigação que, no contexto sucessório, traduz-se no dever das plataformas de cooperar com os herdeiros e com o inventariante para possibilitar o acesso e a transferência dos ativos, em vez de simplesmente negar essa pretensão com base em cláusulas de intransferibilidade de validade jurídica duvidosa.

¹⁷⁸ BRASIL. Senado Federal. Projeto de Lei nº 4, de 2025. *op. cit.*, art. 2.027-AE

¹⁷⁹ *Ibid.*, art. 2.027-AA.

¹⁸⁰ *Ibid.*, art. 2.027-AF.

¹⁸¹ *Ibid.*, art. 2.027-AG.

Ao examinar os novos dispositivos propostos pelo Projeto de Lei de reforma do Código Civil, especialmente no livro dedicado ao Direito Digital, observa-se a nítida intenção do legislador de conferir segurança jurídica e preencher a lacuna histórica deixada pela codificação anterior diante da hiperdigitalização das relações econômicas. Em conformidade com o que detalham os autores e relatores do anteprojeto, a inclusão de regras específicas visa superar a resistência corporativa das plataformas, garantindo que o patrimônio digital dotado de expressão econômica seja transmitido aos herdeiros de forma legítima e desimpedida.¹⁸²

Posto isso, admitir a intransmissibilidade irrestrita de ativos virtuais de expressão econômica – sob o pretexto de resguardar restrições contratuais unilaterais – equivaleria, em última análise, a conferir às plataformas digitais a condição de herdeiras universais dos bens deixados pelo de cujus. Nesse sentido, propostas normativas recentes e a doutrina especializada corroboram a validade de instrumentos de planejamento sucessório, como testamentos específicos ou o reconhecimento do compartilhamento de credenciais e códigos de acesso como manifestações aptas a viabilizar a sucessão legítima e testamentária.¹⁸³

Reunidos os elementos econômicos expostos no Capítulo I, o regime contratual examinado no Capítulo II e o enquadramento jurídico-sucessório desenvolvido neste capítulo, está completo o percurso argumentativo proposto por este trabalho: do reconhecimento da *skin* como bem economicamente relevante à sua afirmação como elemento integrante do patrimônio transmissível aos herdeiros.

¹⁸² TARTUCE, Flávio. Conexão ESA OAB SP e ESA OAB RJ | A reforma do Código Civil: Direito Digital. *op. cit.*

¹⁸³ BRASIL. Senado Federal. Reforma do Código Civil e comentários dos participantes. *op. cit.* p. 421.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pergunta que orientou esta investigação foi a seguinte: pode o volume de riqueza gerado e armazenado inteiramente em ambiente digital – as *skins*, moedas virtuais e demais itens negociados em jogos como *Counter-Strike*, *League of Legends*, *Valorant* e *Fortnite* – ser tratado pelo Direito brasileiro como patrimônio sujeito a transmissão sucessória, a despeito de sua qualificação contratual, pelas plataformas, como mera licença de uso revogável e intransferível? A resposta construída ao longo deste trabalho é afirmativa: os ativos virtuais satisfazem os requisitos dogmáticos para serem qualificados como bens incorpóreos, enquadram-se na categoria de bens móveis por força do artigo 83, inciso III, do Código Civil, e, uma vez reconhecida essa qualificação, submetem-se ao regime sucessório comum, fundado no princípio da *saisine* do artigo 1.784 do mesmo diploma – sem que a cláusula contratual de intransferibilidade, por si só, seja apta a afastar esse efeito.

Essa conclusão apoia-se em três constatações que perpassam todo o trabalho. A primeira é econômica: os modelos de negócio da indústria – microtransações, *loot boxes* e *battle passes* – são deliberadamente desenhados para gerar escassez artificial e, com ela, valor de mercado mensurável, fenômeno evidenciado de forma particularmente nítida pelo mercado secundário de *skins* de *Counter-Strike* e pelos dados do *Global Games Market Report 2025*. A segunda é contratual: as plataformas tratam os usuários como meros licenciados, destituídos de propriedade sobre os itens que adquirem, ainda que o controle econômico efetivo exercido sobre tais bens – uso, fruição e, quando autorizado, disposição – aproxime essa relação da posse tal como definida pelo Código Civil; e essa liberdade contratual não é absoluta, encontrando limites na boa-fé objetiva, na função social dos contratos, no Código de Defesa do Consumidor e em outros diplomas legais. A terceira é dogmático-sucessória: examinados precedentes estrangeiros como *Ajemian v. Yahoo!* e a decisão do *Bundesgerichtshof* alemão, bem como o Projeto de Lei nº 4/2025 de reforma do Código Civil, confirma-se que o Brasil acompanha uma tendência internacional de reconhecimento da herança digital, ainda que de forma incipiente e fragmentada.

A hipótese sustentada neste trabalho – de que o obstáculo à sucessão dos ativos virtuais é de natureza contratual e fática, e não dogmática – confirmou-se ao longo da pesquisa: o sistema civilista brasileiro já contém os instrumentos necessários para tratar a *skin* como patrimônio; falta, apenas, o reconhecimento, pelas plataformas e, eventualmente, pelos

tribunais, de uma realidade já consolidada nos planos econômico e social. É por isso que a proposta de tratamento sucessório formulada no Capítulo III não depende, para sua aplicação imediata, de qualquer reforma legislativa: a leitura restritiva das cláusulas de intransferibilidade e o recurso à ordem judicial de exibição e transferência dirigida às plataformas são instrumentos já disponíveis ao inventariante hoje. O Projeto de Lei nº 4/2025 não cria o direito dos herdeiros – apenas o explicita e o reforça.

Este estudo não pretendeu exaurir o tema. Questões como a tributação da transmissão desses ativos – em especial, a definição da metodologia de apuração da base de cálculo do ITCMD aplicável a bens sem cotação em mercado regulado –, os critérios de avaliação pecuniária a serem adotados em inventário e o tratamento de ativos virtuais negociados em criptomoedas ou tokens não fungíveis permanecem como campos abertos à investigação futura, a exigir abordagens interdisciplinares que combinem o Direito Civil, o Direito Tributário e o Direito Digital.

Ao final, o percurso da *skin* ao patrimônio que motivou o título deste trabalho revela menos uma novidade do Direito do que um exercício de releitura: os institutos clássicos do Direito Civil brasileiro – bens, posse, propriedade e sucessão – mostram-se aptos a absorver a realidade dos ativos virtuais, desde que o intérprete esteja disposto a olhar para a substância econômica das relações, e não apenas para o rótulo contratual que as plataformas lhes atribuem.

REFERÊNCIAS

ALEMANHA. Bundesgerichtshof (Tribunal Federal de Justiça). Acórdão III ZR 183/17. Karlsruhe, 12 jul. 2018. Disponível em: <<https://openjur.de/u/2110135.html>>. Acesso em: 28 set. 2026.

ALEMANHA. [Bürgerliches Gesetzbuch (BGB)]. § 1922 Gesamtrechtsnachfolge. Bundesministerium der Justiz (BMJ). Disponível em: <https://www.gesetze-im-internet.de/bgb/_1922.html>. Acesso em: 28 set. 2026.

BÉLGICA. Kansspelcommissie (Belgian Gaming Commission). *Onderzoek naar loot boxes*. Bruxelas: Belgian Gaming Commission, abr. 2018. Disponível em: <<https://www.koengeens.be/news/2018/04/25/loot-boxen-in-drie-videogames-in-strijd-met-kansspelwetgeving>>. Acesso em: 28 set. 2026.

BEVILÁQUA, Clóvis. *Direito das coisas*. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1941.

BRASIL. Congresso Nacional. Senado Federal. *Projeto de Lei nº 4, de 2025*. Dispõe sobre a atualização da Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002 (Código Civil), e da legislação correlata. Brasília: Senado Federal, 2025. Disponível em: <<https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=9889356&ts=1782306105693&disposition=inline>>. Acesso em: 28 set. 2026.

BRASIL. *Constituição da República Federativa do Brasil de 1988*. Brasília, DF: Presidência da República, 1988. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em: 28 set. 2026.

BRASIL. Decreto-Lei nº 4.657, de 4 de setembro de 1942. *Lei de Introdução às Normas do Direito Brasileiro*. Brasília, DF: Presidência da República, 1942. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del4657compilado.htm>. Acesso em: 28 set. 2026.

BRASIL. Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990. *Código de Defesa do Consumidor*. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 12 set. 1990. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18078compilado.htm>. Acesso em: 28 set. 2026.

BRASIL. Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998. Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências.

Diário Oficial da União, Brasília, DF, 20 fev. 1998. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19609.htm>. Acesso em: 28 set. 2026.

BRASIL. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. *Código Civil*. Brasília, DF: Presidência da República, 2002. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm>. Acesso em: 28 set. 2026.

BRASIL. Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014. *Marco Civil da Internet*. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 24 abr. 2014. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm>. Acesso em: 28 set. 2026.

BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. *Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD)*. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 15 ago. 2018. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/113709compilado.htm>. Acesso em: 28 set. 2026.

BRASIL. Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025. Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais (Estatuto Digital da Criança e do Adolescente). Brasília, DF: Presidência da República, 2025. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/lei/115211.htm>. Acesso em: 28 set. 2026.

BRASIL. Senado Federal. Reforma do Código Civil e comentários dos participantes. 1. ed. Brasília: Senado Federal, 2024. Disponível em: <https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/685736/Reforma_codigo_civil_1ed.pdf>. Acesso em: 28 set. 2026.

BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. *Recurso Especial nº 2.124.424/SP*. Relatora: Min. Nancy Andrighi. Órgão Julgador: 3ª Turma. Brasília, DF, 26 set. 2025. Disponível em: <https://processo.stj.jus.br/processo/julgamento/electronico/documento/mediado/?documento_tipo=integra&documento_sequencial=337321673®istro_numero=202302551092&peticao_numero=&publicacao_data=20250926&formato=PDF>. Acesso em: 28 set. 2026.

CASTRONOVA, Edward. *Virtual worlds: a first-hand account of market and society on the Cyberian frontier*. *CESifo Working Paper*, n. 618, dez. 2001. DOI: 10.2139/ssrn.294828. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/4985919_Virtual_Worlds_A_First-

[Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier](#)>. Acesso em: 28 set. 2026.

CS SKILL SKINS. *Taxas de drop das caixas no CS2*. Disponível em: <<https://cs-skill-skins.com/pt/taxas-de-drop-das-caixas-no-cs2/>>. Acesso em: 28 set. 2026.

DIGITAL-TRANS. Is the video game industry bigger than the movie industry? *News & Blogs*, 2023. Disponível em: <<https://digital-trans.asia/news-and-blogs/post/video-game-industry-bigger-movie-industry>>. Acesso em: 28 set. 2026.

DINIZ, Maria Helena. *Curso de direito civil brasileiro: teoria geral do direito civil*. 40. ed. São Paulo: Saraiva, 2023.

DISTRITO FEDERAL (Jurisdição). Tribunal de Justiça do Distrito Federal e dos Territórios. 1ª Vara da Infância e da Juventude do Distrito Federal. **Sentença em juízo de retratação na Ação Civil Pública nº 0701554-83.2021.8.07.0013**. Autor: Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente (ANCED). Réu: *Riot Games Serviços Ltda*. Magistrada: Rejane Zenir Jungbluth Teixeira Suxberger. Brasília, 9 jun. 2026. Disponível em: <<https://pje-consultapublica.tjdft.jus.br/processo/Xx4EyYZrBAAXbfgRXE6WzIEfEBJoGI9ly4MRH0XBbybYRR0FRcjyu9oMdOwaQvhsIw>>. Acesso em: 28 set. 2026.

EPIC GAMES. *Termos de Serviço da Epic Games*. Disponível em: <<https://legal.epicgames.com/epicgames/tos?lang=pt-BR>>. Acesso em: 28 set. 2026.

ESTADOS UNIDOS. Supreme Judicial Court of Massachusetts. *Ajemian v. Yahoo!, Inc.*, 478 Mass. 169, 83 N.E.3d 972. Boston, 16 out. 2017. Disponível em: <<https://law.justia.com/cases/massachusetts/supreme-court/2017/sjc-12237.html>>. Acesso em: 28 set. 2026.

ESTADOS UNIDOS. *Title 18 — Crimes and Criminal Procedure: Part I — Crimes: Chapter 121 — Stored Wire and Electronic Communications and Transactional Records Access*. Washington, DC: Government Publishing Office, 2015. Disponível em: <<https://www.govinfo.gov/content/pkg/USCODE-2015-title18/pdf/USCODE-2015-title18-partI-chap121.pdf>>. Acesso em: 28 set. 2026.

ESTADOS UNIDOS. Uniform Law Commission. *Revised Uniform Fiduciary Access to Digital Assets Act (2015): with technical amendments*. Chicago: National Conference of Commissioners on Uniform State Laws, 2015. Disponível em: <<https://www.uniformlaws.org/committees/community-home?CommunityKey=f7237fc4-74c2-4728-81c6-b39a91ecdf22>>. Acesso em: 28 set. 2026.

- GOOGLE. Submit a plan for your digital legacy with Inactive Account Manager. *Google Account Help*, 2026. Disponível em: <<https://support.google.com/accounts/answer/3036546?hl=pt-BR>>. Acesso em: 28 set. 2026.
- IGN BRASIL. Apocalipse das *skins*! Nova atualização do CS2 facilita obtenção de facas e causa queda de quase 2 bilhões de dólares no mercado de cosméticos. Disponível em: <<https://br.ign.com/counter-strike-2/147509/news/apocalipse-das-skins-nova-atualizacao-do-cs2-facilita-obtencao-de-facas-e-causa-queda-de-quase-2-bil>>. Acesso em: 28 set. 2026.
- INFOMONEY. O que é arbitragem no mercado financeiro e como funciona? *Infomoney*, [S. l.], 2024. Disponível em: <<https://www.infomoney.com.br/guias/o-que-e-arbitragem-no-mercado-financeiro/>>. Acesso em: 28 set. 2026.
- JOHNSON, M. *Skins* CS2 mais raras e caras já vendidas em 2026. Disponível em: <<https://blog.uuskins.com/pt-br/rarest-and-most-expensive-cs2-skins-ever-sold-2026>>. Acesso em: 28 set. 2026.
- LUIS ANDRADE. Inventários mais caros em CS2. *Portal Viciados*. Disponível em: <<https://viciados.net/inventarios-mais-caros-em-cs2/>>. Acesso em: 28 set. 2026.
- MARQUES, Cláudia Lima. Contratos no Código de Defesa do Consumidor. 9. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2020.
- MIRAGEM, Bruno. Curso de Direito do Consumidor - 9ª Edição 2024. 9. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2024. E-book. ISBN 9786559648856. Disponível em: <<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786559648856/>>. Acesso em: 28 set. 2026.
- MIRAGEM, Bruno. Direito do Consumidor. 8. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2021.
- NEWZOO. *Global Games Market Report 2025*. Amsterdam: Newzoo, 2025.
- OLIVEIRA, G. Neymar *gamer*: craque do Santos tem mais de 11 mil horas no CS, itens de R\$ 1 milhão e já foi banido. *Globo Esporte*, 18 fev. 2025. Disponível em: <<https://ge.globo.com/sp/santos-e-regiao/futebol/times/santos/noticia/2025/02/18/neymar-gamer-craque-do-santos-tem-mais-de-11-mil-horas-no-cs-itens-de-r-1-milhao-e-ja-foi-banido.ghtml>>. Acesso em: 28 set. 2026.
- PASSE DE BATALHA. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2025. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Passe_de_batalha&oldid=71298107>. Acesso em: 28 set. 2026.
- PINHEIRO, Patricia P. Direito Digital - 8ª Edição 2026. 8. ed. Rio de Janeiro: SRV, 2026. E-book. ISBN 9786553624979. Disponível em:

<<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786553624979/>>. Acesso em: 28 set. 2026.

PRICEMPIRE. *Counter-Strike Market Cap | Live CS2 Skin Prices*. Disponível em: <<https://pricempire.com/app/trending>>. Acesso em: 28 set. 2026.

RIOT GAMES. *Termos de Serviço da Riot Games*. Disponível em: <<https://www.riotgames.com/pt-br/terms-of-service-BR>>. Acesso em: 28 set. 2026.

RODRIGUES, B. IEM Cologne Major 2026: datas, times, formato e onde assistir. *Mais Esports*. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/iem-cologne-major-2026-datas-times-formato-e-onde-assistir>>. Acesso em: 28 set. 2026.

RODRIGUES, B. *Worlds 2024: com a China, final teve mais de 50 milhões de espectadores em seu pico*. *Mais Esports*. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/worlds-2024-com-a-china-final-teve-mais-de-50-milhoes-de-espectadores-em-seu-pico>>. Acesso em: 28 set. 2026.

RP. In: *League of Legends Fandom*. [S. l.: s. n.], [202-?]. Disponível em: <<https://leagueoflegends.fandom.com/pt-br/wiki/RP>>. Acesso em: 28 set. 2026.

SANTOS, Lucas Oliveira dos. Quake 30 anos: quando o futuro dos FPS começou. *GameBlast*, 13 jun. 2026. Disponível em: <<https://www.gameblast.com.br/2026/06/quake-30-anos-futuro-fps-comecou.html>>. Acesso em: 28 set. 2026.

SHIMABUKURO, Igor. O que é *Steam*? Saiba a origem da plataforma de jogos para PC. *Tecnoblog*, 2017. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-steam-saiba-a-origem-da-plataforma-de-jogos-para-pc/>>. Acesso em: 28 set. 2026.

SOUZA, A. Mercado de *games* movimenta R\$ 13 bilhões no Brasil e amplia participação global. *Correio da Manhã*, 2026. Disponível em: <<https://www.correiodamanha.com.br/economia/2026/04/278946-mercado-de-games-movimenta-rs-13-bilhoes-no-brasil-e-amplia-participacao-global.html>>. Acesso em: 28 set. 2026.

TEIXEIRA, Tarcísio; GUERREIRO, Ruth M. *Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais: Comentada Artigo Por Artigo - 4ª Edição 2022*. 4. ed. Rio de Janeiro: Saraiva Jur, 2022. E-book. ISBN 9786555599015. Disponível em: <<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786555599015/>>. Acesso em: 28 set. 2026.

TARCISIO, Teixeira,. *Marco civil da internet: comentado*. São Paulo: Almedina Brasil, 2024. E-book. ISBN 9788584931361. Disponível em:

<<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788584931361/>>. Acesso em: 28 set. 2026.

TARTUCE, Flávio. Conexão ESA OAB SP e ESA OAB RJ | A reforma do Código Civil: Direito Digital. YouTube, 11 ago. 202. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=XHqBSiTrO-o>>. Acesso em: 28 set. 2026.

TARTUCE, Flávio. Manual de Direito Civil - Vol. Único - 16ª Edição 2026. 16. ed. Rio de Janeiro: Método, 2026. E-book. ISBN 9788530999056. Disponível em: <<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788530999056/>>. Acesso em: 28 set. 2026.

TARTUCE, Flávio; NEVES, Daniel Amorim A. Manual de Direito do Consumidor - Vol. Único - 15ª Edição 2026. 15. ed. Rio de Janeiro: Método, 2026. E-book. ISBN 9788530999094. Disponível em: <<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788530999094/>>. Acesso em: 28 set. 2026.

TECHTUDO. O que é robux no Roblox? Veja os preços e onde comprar a moeda virtual. *TechTudo*, 2019. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/10/o-que-e-robux-no-roblox-veja-os-precos-e-onde-comprar-a-moeda-virtual.ghml>>. Acesso em: 28 set. 2026.

TEIXEIRA, I. *Worlds 2025: Riot dobra a premiação do mundial; veja o novo valor. Mais Esports*. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/worlds-2025-riot-dobra-a-premiacao-do-mundial-veja-o-novo-valor>>. Acesso em: 28 set. 2026.

THE INTERNATIONAL (*DOTA 2*). In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2025. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=The_International_\(Dota_2\)&oldid=70861267](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=The_International_(Dota_2)&oldid=70861267)>. Acesso em: 28 set. 2026.

TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO DISTRITO FEDERAL E DOS TERRITÓRIOS (TJDFT), Acórdão n. 0709360-22.2023.8.07.0007, rel. Des. Alfeu Machado, 2ª T. Recursal, j. 08/01/2024, DJe 15/01/2024.

TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO DISTRITO FEDERAL E DOS TERRITÓRIOS (TJDFT). Justiça condena empresa de jogos eletrônicos por prática abusiva com crianças e adolescentes em recompensas pagas. *Imprensa: Notícias*, Brasília, 16 jun. 2026. Disponível em: <<https://www.tjdft.jus.br/institucional/imprensa/noticias/2026/junho/justica-condena-empresa-de-jogos-eletronicos-por-pratica-abusiva-com-criancas-e-adolescentes-em-recompensas-pagas>>. Acesso em: 28 set. 2026.

UOL. Justiça condena big techs e desenvolvedoras de jogos a pagar R\$ 298 milhões por *loot boxes*. *Tilt*, São Paulo, 15 jun. 2026. Disponível em:

<<https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2026/06/15/decisao-loot-boxes-big-techs-desenvolvedoras-de-games.ghnm>>. Acesso em: 28 set. 2026.

V-BUCKS. In: *Fortnite* Fandom. [S. l.: s. n.], [202-?]. Disponível em: <<https://fortnite.fandom.com/pt-br/wiki/V-Bucks>>. Acesso em: 28 set. 2026.

VALOR DE MERCADO DO CS2 — valor total das *skins* por oferta e preço. Disponível em: <<https://csmarketcap.com/pt/market-cap>>. Acesso em: 28 set. 2026.

VALVE CORPORATION. *Steam Community Market*: perguntas frequentes. Disponível em: <<https://help.steampowered.com/pt-br/faqs/view/61F0-72B7-9A18-C70B>>. Acesso em: 28 set. 2026.

VALVE CORPORATION. *Steam Subscriber Agreement*. Disponível em: <https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?l=brazilian>. Acesso em: 28 set. 2026.

WIKIPEDIA CONTRIBUTORS. *Skin* (video games). Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Skin_\(video_games\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Skin_(video_games))>. Acesso em: 28 set. 2026.

WIKIPÉDIA. EverQuest. *Wikipédia, a enciclopédia livre*, [s. d.]. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/EverQuest>>. Acesso em: 28 set. 2026.

WIKIPÉDIA. Ultima Online. *Wikipédia, a enciclopédia livre*, [s. d.]. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ultima_Online>. Acesso em: 28 set. 2026.

WIKIPÉDIA. World of Warcraft. *Wikipédia, a enciclopédia livre*, [s. d.]. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft>. Acesso em: 28 set. 2026.