Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro, v.09,2024

ISSN 2178-6925

BENS DIGITAIS: JOGOS ELETRÔNICOS COMO PATRIMÔNIO PARTILHÁVEL NA HERANÇA

DIGITAL ASSETS: ELECTRONIC GAMES AS SHARED HERITAGE IN INHERITANCE

Henrique Bortolotti Souza

Graduando em Direito, Faculdade de Ensino Superior de Linhares, Brasil

E-mail: henriquebortolottisouza@outlook.com

Alexandre Jacob

Mestre, Faculdade de Ensino Superior de Linhares, Brasil

E-mail: alexandre.jacob10@gmail.com

Resumo:

Desde Alan Turing – pai da informática – até hoje, estamos evoluindo e entendendo cada vez mais sobre o que são dados digitais. Pessoas trocam dados digitais vinte e quatro horas por dia, toda mensagem, foto, áudio, vídeo, nosso real, criptomoedas, informações pessoais cadastradas em sites e por fim, jogos digitais. Este trabalho tem por fim, analisar a possibilidade de os jogos digitais comporem o espólio do de cujus para que haja uma justa divisão de herança e esses bens digitais não fiquem ao oblívio. A metodologia adotada baseia-se em pesquisas bibliográficas, análises dos contratos e termos de uso de em presas distribuidoras e desenvolvedoras de jogos e entrevistas. Sob essa ótica não há uma conclusão exata para o que se vem pela frente, no que se diz respeito à herança digital, mas, como foi mostrado ao longo do trabalho, há soluções.

Palavras-chave: Direito civil. Sucessões. Jogos digitais. Bens digitais. Contratos digitais.

Abstract:

From Alan Turing – the father of computer science – to the present day, we have been evolving and gaining a deeper understanding of what digital data entails. People exchange digital data twenty-four hours a day, encompassing messages, photos, audio, videos, our reality, cryptocurrencies, and personal information registered on websites. Additionally, digital games play a significant role in this landscape. This study aims to explore the possibility of including digital games in the estate of the deceased to ensure a fair distribution of inheritance and prevent these digital assets from be forgotten. The methodology employed relies on bibliographic research, analysis of contracts and terms of use from game distributors and developers, as well as interviews. While there is no definitive conclusion regarding digital inheritance, the work demonstrates that solutions exist.

***Keywords**: Civil law. Successions. Digital games. Digital assets. Digital contracts.*

ISSN 2178-6925

1. Introdução

A morte é inevitável assim como os sábios divulgam as principais verdades da humanidade, e o que é feito não pode ser desfeito. Portanto, atos são eternizados. Assim é a era digital, tudo o que você coloca em websites, escreve em redes sociais; todos os cadastros em que se usa seus documentos de identificação, seus jogos comprados digitalmente, serão eternizados, quer sim quer não.

Em 12 de abril de 2024 alguns usuários do serviço *Ubisoft Connect* reportaram que a produtora removeu subitamente o jogo *The Crew* de suas bibliotecas, impedindo que o jogo seja acessado no computador. Uma das questões é que, no fim de 2023, a empresa havia revelado que *The Crew* teria seus servidores desligados no dia 31 de março de 2024. Como ele é um título exclusivamente on-line, ainda que seu ícone estivesse disponível aos usuários, iniciar partidas não seria possível. Ainda assim, os fãs se irritaram por não receber sequer um aviso da remoção (Corumba, 2024).

Assim que anunciou o desligamento dos servidores de *The Crew*, a Ubisoft também informou que os jogadores que compraram o título recentemente poderiam pedir reembolso da aquisição na plataforma que fez a compra. Considerando que o game completou 9 anos no último mês de dezembro de 2023, isso também causou controvérsia entre os jogadores que já tinham a experiência há muito tempo.

Embora pareça um mercado irrelevante, em 2022 o mercado de vídeo games no Brasil teve uma receita de US$ 256 milhões que equivale à aproximadamente R$ 1,3 bilhões, e tem uma perspectiva de crescimento até o ano de 2026 de acordo com o site E-Investidor (Scaff, 2022). Com isso, é necessário analisar com certa cautela o que o judiciário poderá vir a enfrentar futuramente, já que existem contas com mais de mil jogos digitais cadastrados em sua coletânea, ainda mais que existem jogos que vendem conteúdos de personalização permanentes e que podem ser vendidos dentro da uma plataforma própria, como por exemplo as *skins* — pinturas para armas — do jogo *Counter Strike 2*, onde você pode encontrar *skins* como, Teia de Aranha Sangrenta usada na arma Faca M9 Baioneta, custando a partir de $ 7.900,00 (sete mil e novecentos dólares) (BO3.GG, 2023).

ISSN 2178-6925

De acordo com o site Olhar Digital (Tunholi, 2023), em média o preço de um jogo digital no Brasil é de R$ 350,00, dinheiro esse que poderá ser perdido em caso de falecimento tendo em vista os contratos e os termos de uso das empresas que fazem com que aquele produto seja visto como algo licenciado e não como vendido, mas como dito, os preços são os mesmos muitas vezes, não tendo diferença considerável.

E para este trabalho é importante conceituar o que são bens, o que seriam os bens digitais, analisar os contratos e os termos de uso das empresas que vendem jogos digitais, classificar os jogos digitais analisando se eles são de fato bens e se podem ser partilhados na herança.

2. Breve Histórico Sobre Jogos e Jogos Eletrônicos

Tem-se hoje em dia que o primeiro jogo eletrônico lançado no mundo foi um jogo de fliperama de 1971, sendo este um jogo de fliperama chamado *Computer Space*, e como era o começo de uma indústria que mais viria a crescer e sofrer grandes alterações, o começo foi fraco. Os gráficos dos jogos não eram nada atraentes e o poder do console não era muito grande, não podendo fazer grandes jogos, mesmo assim, por ser algo novo, teve seu sucesso garantido, vindo logo depois jogos como *Space Invaders* – considerado por muitos o primeiro jogo eletrônico, *Pac Man* e *Pong* (Paula, 2024).

Seis anos depois a empresa Atari fez o primeiro console de mesa e com cartuchos removíveis, dando a possibilidade de a pessoa trocar o jogo do console, mas as pessoas ainda queriam mais do console, tendo na época até uma crise no mercado dos games onde se viveu um hiato sem nenhuma novidade, foi então que em 1981 a empresa Nintendo lançou seu console de mesa com gráficos melhores, músicas mais bem trabalhadas e uma *gameplay* de assustar aqueles que jogavam.

Com isso, até hoje o mercado dos *games* vive, sendo hoje um mercado consolidado e com uma demanda grande, já que as pessoas que jogam sempre querem mais, hoje em dia temos mais funcionalidades como por exemplo jogar com duas ou mais pessoas que nem estão na mesma casa, podem estar em qualquer lugar do mundo, gráficos também melhoraram, e melhoraram a cada geração de consoles, inovação nas inteligências artificiais.

ISSN 2178-6925

De acordo com o portal Listologia (Paula, 2024) jogos eletrônicos são jogos que usam dispositivos eletrônicos para controlá-los.

Pode-se dizer então que que os jogos eletrônicos são *softwares* ou programas interativos com o intuito de fornecer entretenimento e que usam um meio para serem controlados (Lowood, 2024), sendo estes meios, *smartphones*, computadores, consoles que também são chamados de videogames, máquinas de fliperama, etc.

3. Classificação de Bens

Na doutrina de Maria Helena Diniz (2018) a jurista menciona que Agostinho Alvim conceitua que bens são “coisas materiais ou imateriais que dotam de valor econômico e podem servir de objeto há uma relação jurídica”. Entende-se então que nem toda coisa pode ser toda de interesse jurídico já que se deve levar em conta o interesse do Estado em proteger tal bem, pois, logicamente, não faria sentido o uma lide em que duas pessoas capazes quererem uma pedra, mas, quando a coisa tem potencial interesse jurídico pode ser considerado um bem jurídico.

Silvio Rodrigues (*apud* Gomes, 2019) diz que o patrimônio de uma pessoa consiste em um conjunto de bens que pode ser convertido em dinheiro. Já Beviláqua (*apud* Diniz, 2018) diz bens são “o complexo das relações jurídicas de uma pessoa que tiverem valor econômico”.

Pode-se concluir que bens podem ser todas as coisas materiais e imateriais que contenha algum valor econômico.

O nosso atual código civil separa bens em três partes: a) bens considerados em si mesmo; bens reciprocamente considerados e por fim c) bens públicos (Brasil, 2002). Para este trabalho importa fazer uma breve análise dos bens considerados em si mesmos, já que é nele onde se pode ver em que tipo de bem se encaixa os jogos eletrônicos.

Se encontra no Livro II, Capítulo I os Bens Considerados em Si Mesmos e nos artigos 79 ao 81 são mostradas as classificações dos bens tutelados juridicamente, e são: a) bens móveis e imóveis; b) bens fungíveis e infungíveis; c) bens consumíveis e inconsumíveis; d) divisíveis e indivisíveis; e) singulares e

ISSN 2178-6925

coletivos e por último e inexistente no nosso código civil, bens corpóreos e incorpóreos (Brasil, 2002).

O artigo 79 do Código Civil define bens imóveis como aqueles que não podem ser transportados sem que sua estrutura seja alterada ou danificada, perdendo até mesmo seu valor (Brasil, 2002). Já o artigo 82 descreve bens móveis como aqueles que podem se mover por conta própria ou ser removidos por força externa, sem alterar sua substância ou finalidade econômico-social (Brasil, 2002).

Os jogos digitais não se enquadram claramente nessa classificação, pois podem ser considerados móveis ou imóveis dependendo da situação. Por exemplo, um jogo eletrônico comprado em uma conta vinculada a um console específico não pode ser transferido para outro console, tornando-se, assim, um bem que não se movimenta. No entanto, a conta vinculada ao jogo pode ser usada em outro console para acessá-lo. No que diz respeito a bens imóveis, são considerados tais apenas os solos, tudo que nasce naturalmente dele, o espaço aéreo e o subsolo.

De acordo com o artigo 85 do Código Civil, bens fungíveis são aqueles que podem ser substituídos por outros da mesma espécie (Brasil, 2002). Para determinar se um jogo eletrônico se enquadra nessa categoria, é necessário analisar o termo de uso de algum jogo. Normalmente, os termos de uso são semelhantes entre diferentes desenvolvedoras de jogos, criando um padrão.

No contrato de uso da empresa *Electronic Arts Inc*., por exemplo, é afirmado que os jogos eletrônicos são licenciados e não vendidos, com a licença sendo pessoal, limitada e intransferível. Isso significa que os jogos não podem ser trocados e são considerados únicos, indicando uma certa escassez. Portanto, os jogos eletrônicos não são fungíveis, mas sim infungíveis. Além disso, de acordo com o artigo 87 do Código Civil, os jogos eletrônicos também não podem ser divididos.

Os artigos 89 a 91 do Código Civil distinguem entre bens singulares e coletivos. Bens singulares mantêm sua individualidade mesmo quando agrupados. Maria Helena Diniz (2018) explica que, no Código Civil de 1916, esses bens eram classificados como simples ou compostos. Bens simples são homogêneos e podem ser materiais ou imateriais, enquanto bens compostos são formados por partes heterogêneas unidas pelo engenho humano.

ISSN 2178-6925

Embora o atual Código Civil não mencione essa classificação, ela pode ser aplicada a jogos digitais. Para comprar um jogo eletrônico, é necessário criar uma conta na loja da empresa vendedora, e o jogo fica vinculado a essa conta. Isso cria uma universalidade de jogos ligados a uma única conta, configurando um bem singular heterogêneo.

Coisas coletivas são constituídas por vários bens singulares formando um todo único (Brasil, 2002). Se uma empresa possui uma coleção de jogos, mas não todos, é necessário criar contas em outras empresas para adquirir outros jogos. O artigo 90 define universalidade de fato como a reunião de vários bens singulares pertencentes à mesma pessoa com uma destinação conjunta, indicando uma universalidade na situação descrita (Brasil, 2002).

Como se pode ver, há um vazio em tentar classificar uma coisa digital como um bem, pois a mesma carece de quaisquer características inerentes para a classificar como bem. Mas atualmente uma corrente trouxe a classificação de bens corpóreos e incorpóreos.

4. Dos Bens Corpóreos e Incorpóreos

Essa classificação não é adotada pelo Código Civil de 2002, tendo em vista que em sua época nem se falava sobre o tema da existência de bens em que não se pode tocar. Mas a doutrina atual vem trazendo o conceito do que seria estes tais bens. Flávio Tartuce diz:

> Bens corpóreos, materiais ou tangíveis – são aqueles bens que possuem existência corpórea, podendo ser tocados. Exemplos: uma casa, um carro. Bens incorpóreos, imateriais ou intangíveis – são aqueles com existência abstrata e que não podem ser tocados pela pessoa humana. Ilustrando, podem ser citados como sendo bens incorpóreos os direitos de autor, a propriedade industrial, o fundo empresarial, a hipoteca, o penhor, a anticrese, entre outros (Tartuce, 2015, p. 150).

Também conceitua Orlando Gomes (2019, p. 23): “Coisa corpórea é a que pode ser vista, tocada ou apreendida (*res quae tangi possunt*), numa palavra a que possui forma exterior. Bem incorpóreo, o que, não tendo existência material, pode ser objeto de direito”.

Apesar de não existir tal classificação de bem no nosso ordenamento jurídico, é de extrema necessidade que comecemos a entender que existem

coisas que são bens, mas não podem ser tocadas ou vistas, mas continuam existindo.

Nossos dados digitais por exemplo, são comercializados por empresas como *Facebook* por exemplo, para outras empresas de vendas, usando algoritmos. Muito acontece de se procurar algo em alguma loja on-line e logo depois no seu perfil de rede social começar a aparecer anúncios deste produto, isso é a rede social vendendo seus dados digitais, que no caso, são suas preferenciais, suas pesquisas, para outras empresas. No mundo dos jogos eletrônicos não seria diferente se estes fossem considerados bens incorpóreos, que, apesar de serem vistos, você não pode tocá-los, apenas controlá-los por meio de um meio.

Por fim podemos ver que os jogos eletrônicos não podem ser considerados bens móveis e imóveis já que ele não se caracteriza em nenhum dos dois de acordo com o código civil; não pode ser classificado como fungível ou divisível por conta do de sua característica e devido ao seu contrato de uso, sendo este personalíssimo; pode ser considerado coletivo e singular devido ao seu contrato de uso, já que você pode ter uma universalidade de jogos eletrônicos em uma empresa meio e também ter vários jogos eletrônicos em várias empresas meio, fazendo você se ter um negócio juridicamente válido com várias empresas ao mesmo tempo.

Por fim, vê-se que é necessário levar em conta a classificação doutrinária de tangibilidade do bem, já que ele pode ser corpóreo e incorpóreo, como uma ação na bolsa de valores por exemplo, e no universo dos jogos eletrônicos, temos os mesmos e as coisas que são vendidas dentro deles como as já mencionadas *skins*, que são personalizações visuais em algum objeto dentro do jogo eletrônico *Counter Strike 2* por exemplo. Deve-se trazer ao nosso judiciário tal classificação para que tenhamos o norte do que é um bem digital futuramente.

5. Dos Bens Digitais

A discussão do que seria um bem digital é bastante nova; há poucas doutrinas explicando e há um vácuo enorme, tanto no Marco Civil da Internet (Lei nº. 13.709/2018) e na LGPD (Lei nº. 12.965/2014) do que seriam tais bens e é de

suma importância que conceituemos essa nova modalidade de bens, pois está extremamente ligada aos jogos eletrônicos.

Com o avanço tecnológico, surgiu em nosso meio coisas incorpóreas existentes e pertencentes a alguém, nessa toada, podemos citar milhas aéreas, redes sociais, canais no YouTube e etc., e dentro disso também temos os jogos eletrônicos e suas contas vinculadas. A nomenclatura “bens digitais” não é adotada no Brasil, já que se tem pouco sobre o tema, porém, nos Estados Unidos a nomenclatura usada é “digital assets” conforme Bruno Zampier (2021), porém, para fim de melhor explicação ficaremos bens digitais.

Então os bens digitais seriam bens incorpóreos existentes e armazenados em um local popularmente chamado como “nuvem” e que podem ser vendidos, excluídos e muitas vezes transferidos a outrem.

Como dito na introdução, uma conta do Facebook, por exemplo, pode ser considerada um bem digital, já que, naquele caso, existe a possibilidade de transferência de domínio da conta para um sucessor se assim o termo de uso ou contrato de usuário permitir, que não era o caso, mas, de qualquer maneira, existe ali dados e informações deixadas pelo falecido e que seriam de interesse do talvez sucessor.

Vale lembrar também que o direito à herança é protegido pela Constituição da República em seu artigo 5º, inciso XXX (Brasil, 1988), porém, ainda carece de uma legislação específica sobre bens digitais e como faria parte do espólio do de cujus.

No que concerne aos jogos eletrônicos, estes também, podem ser considerados como bens digitais, já que eles têm valor econômico como um bem, são incorpóreos como um bem digital. É importante termos essa visão para que possamos visualizar a necessidade de discursão deste trabalho no meio acadêmico, pois, se os jogos eletrônicos são algo de valor e podem ser transferidos de alguma forma, pode ser que sejam sim bens digitais.

6. Contrato de Licença ou Usuário Final e de Venda

O Contrato de Usuário Final não é uma espécie de contrato existente em nossa legislação, tão pouco é mencionado em nossa doutrina, já que se trata de um novo tipo de contrato.

ISSN 2178-6925

Ele serve especificamente para delimitar os direitos de uma pessoa no produto que foi comprado. Por exemplo, a maioria desses contratos contém uma cláusula em que deixa claro que a pessoa não contém a propriedade de algum jogo eletrônico, tendo somente o de licenciamento, tirando assim a possibilidade da pessoa transferir tal jogo a alguém.

Esse tipo de contrato se assemelha muito com o Contrato de Adesão, já que o seu conceito é o mesmo, Tartuce (2019) diz que o: “contrato de adesão é aquele em que uma parte, o estipulante, impõe o conteúdo negocial, restando à outra parte, o aderente, duas opções: aceitar ou não o conteúdo desse negócio”.

Há também o artigo 54 do Código de Defesa do Consumidor em que conceitua o Contrato de Adesão como sendo: “aquele em que as cláusulas são estabelecidas unilateralmente pelo fornecedor de produtos ou serviços, sem que o consumidor possa discutir ou modificar substancialmente seu conteúdo” (Brasil, 1990).

Em outras palavras, o consumidor não tem a oportunidade de negociar os termos do contrato, e as condições são impostas pelo fornecedor, vê-se que nos jogos eletrônicos não é diferente, ou você compra e aceita os termos de uso para usufruir de sua compra, ou não aceita e não usufrui de sua compra.

O Contrato de Licença também pode ser visto como a mesma coisa, sendo também parecido com o contrato de adesão, já que ele é imposto ao usuário que quer adquirir tal produto.

Carlos Ferreira de Almeida (2007, p. 220) leciona que “o titular de um direito sobre uma coisa incorpórea (licenciante) proporciona a outrem (licenciado) o uso desse direito ou de uma faculdade desse direito”.

Por fim, pode-se ver a existência dos contratos usados por empresas que vendem jogos eletrônicos, como também são usadas pelas empresas meio, dando para o usuário apenas a licença de uso.

7. Contrato de Uso de Jogos Digitais

Para saber se existe a possibilidade de que um jogo eletrônico possa compor o espólio de alguém, tem-se que analisar os contratos de usuários e os termos de uso das empresas meio e das distribuidoras. Apesar de existirem várias empresas, normalmente se usa a mesma cláusula em seus contratos, por

ISSN 2178-6925

exemplo a empresa desenvolvedora de jogos Ubisoft tem o Contrato de Usuário Final, em que está escrito o seguinte:

> A UBISOFT (ou seus licenciantes) concede a você uma licença não exclusiva e não transferível, não passível de sublicenciamento, não comercial e pessoal para a instalação e/ou uso do Produto (no todo ou em parte) e qualquer Produto (a Licença), durante o tempo até que você ou a UBISOFT rescinda este CLUF. Você não deve em nenhuma circunstância usar, nem permitir que terceiros usem, o Produto ou esta Licença para fins comerciais sem a obtenção de uma licença da UBISOFT para fazer isto. Atualizações, upgrades, patches e modificações podem ser necessários para poder continuar a usar o Produto em um determinado equipamento. ESTE PRODUTO É LICENCIADO PARA VOCÊ, NÃO VENDIDO (UBISOFT, 2024).

A empresa em questão deixa bem claro que ao

objeto um produto por ela vendida você não está sendo dono do mesmo, você está adquirindo uma licença, mas não só os jogos eletrônicos como tudo que é vendido dentro dele. Vale salientar também que o contrato é personalíssimo, já que o produto não pode ser transferido para outrem.

Veja-se agora o Contrato de Usuário Final da empresa Epic Games que além de desenvolvedora também é uma empresa meio, onde está escrito a seguinte cláusula:

> Determinados Softwares e Serviços podem estar sujeitos a termos de licença adicionais ou alternativos entre você e o Desenvolvedor (“Termos Específicos do Software”). Os Termos Específicos do Software são adicionais à Licença concedida neste Contrato, a menos que (a) os Termos Específicos do Software sejam apresentados a você durante uma Transação, e, (b) a Epic indique que o Software está licenciado exclusivamente sob os Termos Específicos do Software. Em caso de conflito entre as disposições deste Contrato e as disposições de quaisquer Termos Específicos do Software adicionais, as disposições deste Contrato prevalecerão. Quaisquer Termos Específicos do Software com os quais você concorde são somente entre você e o Desenvolvedor. A Epic não é uma parte desses Termos Específicos do Software, a menos que a Epic seja o Desenvolvedor (EPIC GAMES, 2024).

Em resumo essa cláusula contratual estabelece que certos *softwares* ou serviços podem ter termos de licença diferentes dos termos gerais do contrato. Esses termos específicos, chamados de "Termos Específicos do Software", são adicionais ao contrato geral, a menos que duas condições sejam cumpridas: primeiro, esses termos específicos devem ser apresentados durante uma transação e, segundo a Epic (a empresa fornecedora do contrato e empresa meios) deve indicar que o software está licenciado exclusivamente sob esses termos específicos. Se houver um conflito entre os termos gerais do contrato e os Termos Específicos do Software, os termos gerais do contrato terão precedência.

Além disso, essa cláusula enfatiza que os Termos Específicos do Software são apenas entre o usuário e o desenvolvedor do software. A Epic não está automaticamente envolvida nesses termos específicos, a menos que ela seja também a desenvolvedora do software em questão.

8. Da Legalidade dos Contratos de Usuário e Afins

Um contrato pode ser considerado legal no ordenamento jurídico brasileiro quando as partes envolvidas têm capacidade legal para contratar, consentem livremente e voluntariamente, o objeto do contrato é lícito, possível, determinado ou determinável, respeita a forma exigida pela lei ou as formalidades estabelecidas pelas partes, agem com boa-fé na negociação e execução, e as obrigações estabelecidas são exequíveis. Quando todas essas condições são atendidas, o contrato é reconhecido como válido e vinculativo perante a lei brasileira.

Ao analisar um contrato de usuário final, seja de uma empresa meio ou de uma desenvolvedora, pode-se encontrar todas essas exigências para que um contrato seja legal no ordenamento jurídico brasileiro. Porém, é sabido que uma pessoa que faz uma conta em um aplicativo para que possa usufruir de seus jogos eletrônicos, muitas vezes não está informando sua idade, o que violaria a lei brasileira onde diz que o agente deve ser capaz; não se pode negar a existência de crianças e menores de idade adquirindo jogos eletrônicos sem se quer saber que está assinando um contrato de licença daquele jogo e de tudo que é comprado dentro dele.

O contrato de usuário, por não ter uma norma própria de suas formalidades, ele segue as regras gerais, como já afirmamos acima; outrora, afirmamos também que este contrato se assemelha bastante com o contrato de adesão, já que é um contrato feito unilateralmente e se assim for, também, podemos exigir que ele seja analisado aos olhos do Código do Consumidor.

No artigo 54, §3º do CDC afirma claramente que os contratos de adesão escritos devem ser redigidos em linguagem clara e visível, com uma fonte de tamanho mínimo de doze, para garantir que sejam facilmente compreendidos pelos consumidores e em seu §4º diz que as cláusulas que limitam os direitos do

ISSN 2178-6925

consumidor devem ser redigidas de forma destacada, garantindo que sejam facilmente compreendidas de imediato (Brasil, 1990).

Quando uma pessoa aceita as cláusulas escritas nos Contratos de Usuário Final, nada disso é percebido, pois dificilmente, tanto pela idade quanto pelo anseio de não perder tempo, uma pessoa, principalmente os incapazes, vão saber o que eles estão concordando. Isso é uma falha nesse tipo de contrato já que apesar de se marcar como lido, na verdade, provavelmente nem foi. Mas o desconhecimento do conteúdo do contrato pode ser ignorado, porém devemos questionar a validade do aceite nos Acordo de Licença de Usuário Final.

O método atualmente usando para se “assinar” um contrato digital nos jogos eletrônicos são os *clickwrap*, método esse que consiste somente no usuário final clicar em aceitar os termos de uso do produto adquirido, porém, deve-se questionar a validade deles nesta seara que são os jogos digitais já que, mesmo que a lei vigente permita a assinatura digital e especificamente permita que o “aceite” nos contratos digitais seja considerado uma assinatura, muitas dessas assinaturas são de crianças incapazes ou de jovens relativamente incapazes, tornando o contrato inválido no nosso ordenamento jurídico devendo o mesmo então ser considerado nulo.

9. Como os Jogos Eletrônicos Podem Ser Partilhados

Sendo então o contrato de usuário final algo nulo, pode-se então confirmar que na compra de um jogo eletrônico há uma relação de vendedor e comprador, passando então, o comprador, a ter posse sobre aquilo que é comprado, se foi comprado, podemos dizer que ele é um bem incorpóreo, tendo valor, porém não tateável. Porém, teríamos muito problemas ao catalogarmos cada jogo eletrônico no espólio separadamente, é na verdade impossível fazer isso.

Já foi demonstrado a diferença da desenvolvedora e empresa meio, e como já foi dito, há impossibilidade de majorar em dinheiro ou partilhar separadamente os jogos eletrônicos como espólio, o que nos resta é a empresa meio, todo jogo eletrônico é comprado em uma plataforma, quais sejam, Microsoft, Steam, Playstation e Epic Games, por exemplo, elas também têm seus contratos de usuário final, que como já dito, são nulos, porém, se separarmos

individualmente as contas das empresas meio em que os jogos foram comprados dá para se fazer a partilha de bens.

Por exemplo, imagine alguém que tenha falecido e tenha deixado R$ 8.000,00 em *skins* do jogo *Counter Strike*, as skins podem ser vendidas facilmente por fora da plataforma fazenda algo que é considerado um nada, virar uma coisa, fora que a plataforma *Steam* tem um mercado dentro, que você vende suas *skins* e arrecada créditos para obter outros jogos e softwares.

Nas plataformas de consoles das empresas, Xbox, Playstation e Nintendo, não poderia se dar dessa maneira, já que elas não promovem mercado entre usuários, mas, o bem nesse caso não seriam os jogos em si, mas sim a conta à que eles estão vinculados, tendo em vista que não tem a possibilidade de enviar os jogos para outra conta. Mas é preciso lembrar que isso só será possível se conseguir admitir a existência de bens digitais, pois, caso contrário, os jogos terão que seguir os contratos que aqui foram analisados, e os jogos digitais serão apenas licenciados e não vendidos e os contratos serão personalíssimos.

10. Considerações Finais

O estudo conclui que os jogos digitais devem ser reconhecidos como bens digitais, uma vez que possuem valor econômico e características que os tornam comparáveis a bens materiais. Essa visão é fundamental para a discussão acadêmica e jurídica sobre a herança digital, pois, se os jogos têm valor e podem ser transferidos, eles devem ser considerados na partilha de bens.

Apesar do direito à herança ser protegido pela Constituição Brasileira, ainda não existe uma legislação clara que trate dos bens digitais, incluindo jogos eletrônicos. A falta de regulamentação específica pode levar a ambiguidades e conflitos na hora da sucessão, o que reforça a urgência de um marco legal que aborde a questão da herança digital de forma abrangente. O estudo enfatiza a importância de analisar os contratos de licença de usuário final (EULA) que regem a aquisição de jogos digitais. Esses contratos frequentemente limitam os direitos dos usuários, estabelecendo que a compra é, na verdade, um licenciamento e não uma transferência de propriedade. Essa característica dos contratos pode impactar a possibilidade de herança, uma vez que muitos jogos não podem ser transferidos legalmente para herdeiros.

Também vale destacar a necessidade de conscientização dos usuários sobre os termos e condições dos contratos que aceitam ao adquirir jogos digitais. Muitas vezes, os usuários, especialmente os mais jovens, não compreendem plenamente as implicações legais de aceitar esses contratos, o que pode resultar em perda de direitos sobre os bens digitais. Para garantir uma justa divisão de herança, é necessário que os desenvolvedores de jogos e as plataformas de distribuição considerem a possibilidade de transferir a propriedade dos jogos digitais em caso de falecimento do usuário. Isso poderia incluir a criação de mecanismos que permitam a transferência legal dos bens digitais para os herdeiros.

Por fim, conclui-se que há espaço para mais pesquisas sobre a herança digital, especialmente no que diz respeito à evolução das legislações e à adaptação dos contratos de licença às novas realidades do mercado digital. A discussão deve continuar a se expandir, envolvendo acadêmicos, juristas e desenvolvedores para encontrar soluções que respeitem os direitos dos usuários e a natureza dos bens digitais.

11. Referências

ALMEIDA, Carlos Ferreira. **Contratos II**. Coimbra: Almedina, 2007.

BO3.GG. **As skins mais caras de CS2**. 19 dez. 2023. Disponível em: https://tinyurl.com/4wu6ytxm. Acesso em: 30 jul. 2024.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília-DF: Senado, 1988. Disponível em: https://tinyurl.com/33njwpf3. Acesso em: 30 jul. 2024.

BRASIL. **Lei nº. 8.078 de 11 de setembro de 1990**. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Brasília-DF: Senado, 1990. Disponível em: https://tinyurl.com/3rafvke3. Acesso em: 30 jul. 2024.

BRASIL. **Lei nº. 10.406 de 10 de janeiro de 2002**. Brasília-DF: Senado, 2002. Disponível em: https://tinyurl.com/y4fs62de. Acesso em: 30 jul. 2024.

CORUMBA, Diego. Ubisoft pode estar removendo The Crew da conta dos jogadores. **Adrenaline**, 12 abr. 2024. Disponível em: https://tinyurl.com/hvxf3kke. Acesso em: 30 jul. 2024.

DINIZ, Maria Helena. **Curso de direito civil brasileiro**: teoria geral do direito. 34. ed. São Paulo: Saraiva, 2018, v.1.

EPIC GAMES. **Acordo de licença de usuário final**. 2024. Disponível em: https://tinyurl.com/y9mpbmpm. Acesso em: 30 jul. 2024.

GOMES, Orlando. **Introdução ao direito civil**. 22. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2019.

LOWOOD, Henry. *Electronic game*. **Britannica**, 22 ago. 2024. Disponível em: https://tinyurl.com/45ptvjfy. Acesso em: 17 set. 2024.

PAULA, Maria. Conceito de jogos eletrônicos. **Listologia**, 2024. Disponível em: https://tinyurl.com/nhdwnfvh. Acesso em: 30 jul. 2024.

SCAFF, Artur. Mercado de games no Brasil deve duplicar até 2026, diz PwC. Vale investir? **Estadão E-Investidor**, 17 dez. 2022. Disponível em: https://tinyurl.com/vscxvts5. Acesso em: 30 jul. 2024.

TARTUCE, Flávio. **Manual do direito civil**. 5. ed. São Paulo: Método, 2015.

TARTUCE, Flávio. **Teoria geral dos contratos e contratos em espécie**. 14. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2019, v. 3.

TUNHOLI, Murilo. Por que os preços de videogames são tão altos no Brasil? **Olhar Digital**, 01 fev. 2023. Disponível em: https://tinyurl.com/mwbepj5w. Acesso em: 30 jul. 2024.

UBISOFT. **Termos de serviço e acordo de licença de usuário final**. 2024. Disponível em: https://tinyurl.com/kch4t343. Acesso em: 30 jul. 2024.

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