
MATHEUS LEONEL SILVEIRA DIAS

**(In)transmissibilidade do acervo de jogos digitais *post mortem*:
estudo sobre herança digital no direito brasileiro e cláusulas restritivas impostas pelos
termos de uso das plataformas**

Trabalho de conclusão de curso apresentado
como requisito para obtenção de título de
bacharel em Direito, na Faculdade de Direito da
Fundação Escola Superior do Ministério Público.

Aprovado em: 08 de julho de 2025.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Conrado Paulino da Rosa (Orientador)
Fundação Escola Superior do Ministério Público

Prof.^a Me. Andrea Ueques
Fundação Escola Superior do Ministério Público

Sra. Victória Barboza Sanhudo

RESUMO

DIAS, Matheus Leonel Silveira. **(In)transmissibilidade do acervo de jogos digitais *post mortem***: estudo sobre herança digital no direito brasileiro e cláusulas restritivas impostas pelos termos de uso das plataformas. 2025. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Direito) – Faculdade de Direito da Fundação Escola Superior do Ministério Público, Porto Alegre, 2025.

Na sociedade contemporânea, os videogames evoluíram para além do mero entretenimento, tornando-se fonte de renda para muitos indivíduos e representando um ativo digital de notável caráter patrimonial. A partir disso, o presente artigo busca avaliar a viabilidade jurídica da transmissão sucessória de bibliotecas digitais de jogos eletrônicos e contas de jogadores falecidos, à luz do ordenamento jurídico brasileiro e das cláusulas restritivas impostas pelas plataformas distribuidoras em seus termos de uso. Para promover a presente pesquisa, adotou-se a metodologia dedutiva e a técnica de pesquisa bibliográfica e documental. Conclui-se que o uso da expressão “comprar” na interface eletrônica das plataformas induz o consumidor a acreditar que está adquirindo a plena propriedade do jogo eletrônico, razão pela qual o domínio do arquivo deve ser transmitido ao usuário, e não apenas uma licença de uso. Além disso, constata-se que as cláusulas contratuais que restringem a transmissão hereditária dos jogos de mídia digital devem ser reputadas como nulas de pleno direito, nos termos do artigo 51, inciso IV, do Código de Defesa do Consumidor, por afrontar o princípio da boa-fé objetiva.

Palavras-chave: Herança digital; sucessão; princípio da *saisine*; jogos eletrônicos; cláusulas abusivas.