



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS  
FACULDADE DE DIREITO DO RECIFE  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DIREITO

JOÃO PAULO BABINI DE ANDRADE

**BENS DIGITAIS: TRANSMISSIBILIDADE E ACESSIBILIDADE APÓS A MORTE  
DO TITULAR**

Recife  
2024

JOÃO PAULO BABINI DE ANDRADE

**BENS DIGITAIS: TRANSMISSIBILIDADE E ACESSIBILIDADE APÓS A MORTE  
DO TITULAR**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Direito da Universidade Federal de Pernambuco como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Direito.

**Área de concentração:** Transformações do Direito Privado.

**Linha de pesquisa:** Transformações das Relações Jurídicas Privadas.

**Orientador:** Prof. Dr. Roberto Paulino de Albuquerque Júnior.

Recife

2024

Catalogação na fonte  
Bibliotecária Ana Cristina Vieira, CRB-4/1736

A554b      Andrade, João Paulo Babini de.  
              Bens digitais: transmissibilidade e acessibilidade após a morte do  
              titular / João Paulo Babini de Andrade.-- Recife, 2024.  
              105 f.

Orientador: Prof. Dr. Roberto Paulino de Albuquerque Júnior.  
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco.  
Centro de Ciências Jurídicas. Programa de Pós-Graduação em Direito,  
2024.

Inclui referências.

1. Direitos reais. 2. Patrimônio digital. 3. Herança digital. 4. Bens  
digitais. 5. Posse. I. Albuquerque Júnior, Roberto Paulino de (Orientador).  
II. Título.

342.12 CDD (22. ed.)

UFPE (BSCCJ 2024-17)

JOÃO PAULO BABINI DE ANDRADE

**BENS DIGITAIS: TRANSMISSIBILIDADE E ACESSIBILIDADE APÓS A MORTE  
DO TITULAR**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Direito da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Direito.

**Área de concentração:** Transformações do Direito Privado.

**Linha de pesquisa:** Transformações das Relações Jurídicas Privadas.

Aprovado em 26/06/2024.

**BANCA EXAMINADORA:**

---

Prof. Dr. Roberto Paulino de Albuquerque Júnior (Orientador)  
Universidade Federal de Pernambuco – UFPE

---

Prof. Dr. Venceslau Tavares Costa Filho (Examinador interno)  
Universidade Federal de Pernambuco – UFPE

---

Prof. Dr. Humberto João Carneiro Filho (Examinador interno)  
Universidade Federal de Pernambuco – UFPE

---

Profa. Dra. Catarina Almeida de Oliveira (Examinadora externa)  
Universidade Católica de Pernambuco – UNICAP

Há velas que, lançando toda luz que lhes cabem, choram sua cera e, inteiramente consumidas, morrem. Outras, muito antes da hora, deixam de iluminar: o vento súbito apaga a chama.

Dedico esta dissertação à memória de Luciano de Camargo Penteado, que, apesar de ter precocemente partido, deixou textos e livros de especial relevo, sobretudo para o Direito das Coisas, servindo de base teórica ao desenvolvimento do raciocínio jurídico aqui empregado.

Dedico, também, à memória de Pontes de Miranda, que, ao longo de sua tão luminosa trajetória, nos presenteou com obras *monumentais*, tais como o Tratado de Direito Privado e seus sessenta tomos, especialmente os Tomos X, XI, LV e LVI, que me aclararam as ideias ao longo de minhas buscas.

## AGRADECIMENTOS

Diz-se que quando alguém se mantém tempo suficiente vivo e fértil em seu ofício, o reconhecimento vem. Se for mesmo assim, terei de atingir idade de proporções bíblicas para ombrear o conhecimento jurídico de meu orientador, professor Roberto Paulino. Ao longo do curso, a leitura dos textos por ele indicados e os excelentes debates revelaram-me toda minha ignorância. Agradeço-lhe pelo seu exemplo e orientação.

Minha gratidão também vai à professora Larissa Leal, principalmente por ter me mostrado, seja lecionando ou por meio de conversas privadas, que problemas complexos podem ser encarados com leveza, bom humor e otimismo. Um privilégio ter sido acompanhado por ela ao longo dessa trajetória desafiadora.

Por ter participado de todo esse processo de maneira acolhedora, inclusive no extramuros da Academia (levando-me a conhecer a Missa Tridentina no Recife), fica meu agradecimento ao professor Humberto Carneiro.

Agradeço, ainda, de forma inominada, a todos os que, mesmo sem saber, tiveram influência em meus estudos e trabalhos jurídicos. Neste pós-modernismo obscuro e sem referencial, guiar-se pelos bons exemplos é cada vez mais difícil. Fico com o mandamento de não me *conformar* com o mundo, mas, antes, de me *transformar* pela renovação do meu entendimento. O estudo é um ato de inconformismo. A todos os estudiosos, sobretudo os que comigo se encontraram na Faculdade de Direito do Recife (FDR-UFPE) e de algum modo contribuíram, meus agradecimentos.

Por fim, agradeço especialmente à minha mãe, sem nem precisar declinar os motivos, e à minha vizinha, que entesourarei por toda minha passagem, na esperança do reencontro.

“Ao contrário do que se costuma dizer-se, o futuro já está escrito, o que nós não sabemos é ler-lhe a página” (SARAMAGO, 2009, p. 135).

## RESUMO

O presente trabalho tem por finalidade verificar se bens digitais podem ser imputados no patrimônio de alguém (como direitos reais, posse ou direitos pessoais) e, conseqüentemente, se podem ser transmitidos como herança digital ou legado digital a herdeiros e legatários. Como metodologia de pesquisa, utilizou-se do método de abordagem hipotético-dedutivo e das técnicas de pesquisa bibliográfica, de julgados e de legislação. Também foi utilizada a abordagem empírica, imprimindo-se a experiência própria do pesquisador, na qualidade de observador-participante. Com esse instrumental, foi possível chegar ao entendimento de que a forma de aproveitamento das coisas difere da forma de aproveitamento das não-coisas (como os bens digitais ou as ideias). As relações jurídicas em meio virtual não são completamente homólogas às relações jurídicas em meio físico, não sendo, pois, concebível a apropriação de não-coisas tal como as coisas são apropriadas. O modelo proprietário e o possessório destinados às coisas não deveriam ser, com rigor técnico, destinados às não-coisas, porque foram pensados e alinhavados sob uma lógica completamente diferente: a da corporeidade. Grande parte dos bens digitais são providos por empresas prestadoras de serviços digitais, no modelo cliente-servidor, e somente estarão disponíveis e acessíveis aos consumidores enquanto o serviço se mantiver *online* e funcional. Conclui-se que tais bens digitais, despojados de materialidade, não deveriam ser transmissíveis como herança digital ou legado digital. Ao revés, deveria prevalecer o modelo de licenciamento, sem se descurar da tutela consumerista e da tutela do acesso. O privilégio de exclusividade, sendo uma questão de *oponibilidade*, pode ser conferido a terceiros por meio de negócio jurídico obrigacional, para que explorem economicamente determinados bens digitais do titular falecido, sem que se faça necessário promover alterações no setor dogmático do Direito das Coisas, a fim de viabilizar a propriedade e a posse de bens imateriais.

**Palavras-chave:** patrimônio digital; herança digital; bens digitais; direitos reais; posse.

## ABSTRACT

The purpose of this work is to verify whether digital assets can be attributed to someone's heritage (such as real rights, possession or personal rights) and, consequently, whether they can be transmitted as a digital inheritance or digital legacy to heirs and legatees. As a research methodology, the hypothetical-deductive approach method was employed, and for research techniques, bibliographical research, analysis of judgments, and legislation were utilized. An empirical approach was also used, bringing the researcher's own experience, as an observer-participant. With this instrumental, it was possible to reach the understanding that the way of exploiting things differs from the way of exploiting non-things (such as digital assets or ideas). Legal relationships in a virtual environment are not completely homologous to legal relationships in a physical environment, therefore, the appropriation of non-things in the same way that things are appropriated is not conceivable. The proprietary and possessory models intended for things should not be, with technical rigor, intended for non-things, because their structures were thought out and assembled under a completely different logic: that of corporeity. A large part of digital assets are provided by companies offering digital services, in the client-server model, and are only kept available and accessible to users as long as the service remains online and functional. It is concluded that such digital assets, lacking in materiality, should not be transferable through digital inheritance or digital legacy. On the contrary, a licensing model should prevail, without neglecting consumer protection and access. The privilege of exclusivity, being a matter of opposability, can be granted to third parties through contractual means, allowing them to economically exploit certain digital assets of the deceased holder, without the need to promote changes in the dogmatic sector of Law of Things, in order to enable property and possession of intangible assets.

**Keywords:** digital heritage; digital inheritance; digital assets; real rights; possession.

## LISTA DE SIGLAS

CDT	Carteira Digital de Trânsito
CJCODCIVIL	Comissão de Juristas responsável pela revisão e atualização do Código Civil
CNH-e	Carteira Nacional de Habilitação eletrônica
CONAR	Conselho Nacional de Autorregulamentação Publicitária
FDR-UFPE	Faculdade de Direito do Recife
<i>MMORPG</i>	<i>Massive Multiplayer Online Role Playing Game</i>
<i>NFT</i>	<i>Non Fungible Token</i>
<i>PvP</i>	<i>Player versus Player</i>
<i>PvE</i>	<i>Player versus Environment</i>
SERPRO	Serviço Federal de Processamento de Dados

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO: METODOLOGIA E PERGUNTAS DA INVESTIGAÇÃO</b> .....	<b>11</b>
<b>2 ERA DAS NÃO-COISAS: O CIBERESPAÇO E O <i>HOMO LUDENS</i></b> .....	<b>15</b>
2.1 Redes sociais .....	17
2.2 Jogos eletrônicos .....	21
2.3 Outros simulacros e simulações .....	23
<b>3 DE VOLTA À COISA: O OBJETO DO DIREITO DAS COISAS</b> .....	<b>26</b>
3.1 Posse de bens digitais .....	37
3.2 Detenção de bens digitais.....	44
3.3 Propriedade de bens digitais .....	45
3.4 Termos de serviço e licenciamento .....	52
<b>4 TRANSMISSIBILIDADE <i>MORTIS CAUSA</i> DE BENS DIGITAIS</b> .....	<b>62</b>
4.1 Herança digital.....	62
4.2 Legado digital .....	68
<b>5 ACESSIBILIDADE <i>POST MORTEM</i> A BENS DIGITAIS DO DEFUNTO</b> .....	<b>75</b>
<b>6 CONSIDERAÇÕES ÚLTIMAS</b> .....	<b>82</b>
<b>7 CONCLUSÕES</b> .....	<b>93</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>95</b>

## 1 INTRODUÇÃO: METODOLOGIA E PERGUNTAS DA INVESTIGAÇÃO

A técnica transcende as origens da humanidade, sendo utilizada por todos os animais, em alguma medida (Spengler, 1973, p. 25). O jogo também ultrapassa a esfera da vida humana, sendo comum aos animais (Huizinga, 2007, p. 3). A diferença é que a técnica reclama seriedade, enquanto o jogo tem seu nascedouro na não-seriedade, sendo ele próprio liberdade. O jogo só se torna sério quando jogado com técnica, sob regras.

A análise etimológica da palavra “técnica” aponta que ela radica do grego (τέχνη) e, como bem observado por Heidegger (1994, p. 14-16), liga-se à ideia de *arte* e *ofício*, eis que a tarefa do artesão é usar seu instrumental para *trazer adiante* (ocasionar ou produzir) aquilo que está oculto, desocultando. Assim, a técnica não é apenas um simples meio, mas um modo de sair do oculto. Não se refere apenas a um saber-fazer do operário, mas também à arte (*ars*) em si, ou às belas artes.

Por isso não ser plausível considerar como arte o urinol de Marcel Duchamp (R. Mutt) e sua campanha contra a “arte retiniana”, isto é, contra a arte que agrada aos olhos. Seu ato de rebeldia não revelou outra coisa senão não-seriedade, um “fazer de contas”, e nada pôs a sair do oculto. Duvida-se que ele mesmo tenha se levado a sério com os chamados *ready-mades* (objetos prontos e banais vendidos como “arte”), mas certamente outros o levaram, e ainda hoje se discute se a arte pode ser avaliada a partir de critérios objetivos, e não só levando em consideração gostos pessoais.

Entendemos que arte sem técnica é a própria antiarte, é anarquismo. Do mesmo modo, a pesquisa sem técnica é aquilo que Paul Feyerabend (1997) denomina de *anarquismo metodológico*, ao criticar o rigor racional dos cientistas, e defender um relativismo ou “tolerância científica”. Para ele, seria o instinto a principal ferramenta para o desenvolvimento de uma teoria. Contra o método, entendia que os processos criativos advinham da irracionalidade.

Aqui, outro caminho foi tomado. O vocábulo *tecnologia* surge justamente da junção entre τέχνη (técnica) e λογία (logia), trazendo a conotação de conhecimento técnico (Ellul, 1968, p. 26-28). Seria hipocrisia tratar de um tema tão tecnológico sem observar a técnica na pesquisa.

Aliás, muito se diz que o Direito não consegue acompanhar na mesma velocidade as constantes inovações proporcionadas pela tecnologia, de modo que a

regulação estatal das novas realidades tecnológicas, no geral, seria direcionada apenas ao que já existe, estando sempre um passo atrás na contínua esteira evolutiva. Nessa corrida, a revisão e atualização do Código Civil, no ano de 2024, trouxe como proposta incorporar um livro próprio sobre Direito Civil Digital, trazendo ao ordenamento jurídico, dentre várias novidades, a noção jurídica de patrimônio digital e de herança digital.

Daí que, como objetivo geral da investigação aqui empreendida, buscou-se descortinar a complexa gama de questões envoltas na transmissão *mortis causa* desse patrimônio digital, via herança ou legado digitais, partindo da atual dogmática jurídica, mas sem se descurar das várias possíveis alterações a serem promovidas no Código Civil, por ocasião de sua atualização, lidas de forma analítica, crítica e reflexiva. Nesse sentido, com relação aos objetivos, esta pesquisa pode se classificar como exploratória, prestando-se a aprofundar os debates a respeito de seu objeto, explicitando seus problemas e constituindo hipóteses.

Apesar da atualidade do tema e da necessidade de explorá-lo mais a fundo, já se tem sobre ele várias produções acadêmicas. Por isso que, como técnica específica de pesquisa, empregou-se, em primeiro lugar, a bibliográfica. De início, foram estudadas obras nacionais envolvendo Direito e tecnologia e, em pós, livros mais especializados sobre herança digital e temas correlatos.

Assim, foi possível constatar a existência de posições doutrinárias que pareciam soar em uníssono. A par delas, optou-se pelo método de abordagem hipotético-dedutivo, constituindo-se hipóteses iniciais e as submetendo a testes de falseabilidade, a fim de verificar quais resistiriam e, efetivamente, seriam validadas. Entretanto, na medida em que se avançava a outras leituras, outros entendimentos foram sendo construídos, de modo que as hipóteses inicialmente ventiladas, em sua maior parte, não subsistiram, e, assim, foram modificadas ou rejeitadas.

Também foi utilizada a empiria (abordagem empírica), considerando a experiência própria do pesquisador, na qualidade de observador-participante, sobretudo porque utente<sup>1</sup> de vários bens digitais. Nessa abordagem, optamos por tratar de bens digitais que são amplamente utilizados, sendo os mais populares na atualidade.

---

<sup>1</sup> Neste trabalho, preferiu-se empregar o termo “utente”, em vez de “usuário” de bens digitais, já que o consumidor, no modelo cliente-servidor, não titulariza direito real de uso sobre bens imateriais providos por meio de serviços digitais, apenas os *utilizando*.

Na sequência, foi utilizada a técnica de pesquisa de legislação. Inicialmente, foram analisadas propostas legislativas que, arquivadas ou ainda em trâmite, de alguma maneira tangenciavam o tema aqui pesquisado. Sucede que, em 2023, os trabalhos de revisão e atualização do Código Civil foram iniciados e, com isso, modificações importantes se avizinham e impactarão ampla e profundamente o tema. Para ter acesso às sugestões e relatórios produzidos pela Comissão de Juristas responsável pela revisão e atualização do Código Civil (CJCODCIVIL<sup>2</sup>), foi consultado o sítio eletrônico do Senado Federal, que dedicou página específica<sup>3</sup> a esse propósito, na qual foi possível acompanhar o movimento desde seu início. Vislumbrou-se, dessa maneira, os possíveis caminhos regulatórios a serem tomados pelo Poder Legislativo, e os consequentes impactos no Direito Privado brasileiro.

Em segundo plano, utilizou-se da técnica de pesquisa de julgados, analisando-se decisões judiciais pátrias e estrangeiras, embora Direito Comparado não tenha sido o foco desta pesquisa, apenas contribuindo para uma melhor exploração de sua problemática (Veçoso, 2019, p. 230). Assim, foi possível verificar como o Poder Judiciário vem se posicionando ao se deparar com demandas judiciais que colimam a transmissão ou o acesso a contas, perfis e demais bens digitais deixados pelo utente falecido.

Por fim, foram analisados os “termos de serviço” ou “licenças de uso” de populares plataformas digitais, disponíveis em seus respectivos *sites*, especialmente redes sociais e jogos eletrônicos *online*, a fim de verificar como empresas prestadoras de serviços digitais estabelecem seus modelos de licenciamento, na estrutura cliente-servidor<sup>4</sup>. Os jogos eletrônicos tratados neste trabalho foram todos testados empiricamente, assim como as redes sociais e demais bens digitais, não havendo nenhum deles que tenha passado ao largo da experiência própria do pesquisador. Os critérios de escolha foram o alcance e popularidade das plataformas e, no caso dos jogos, também na preferência do pesquisador (baseada em experiências pretéritas), dentre os jogos *online* disponíveis no modelo cliente-servidor.

---

<sup>2</sup> Manteve-se a sigla “CJCODCIVIL”, tal como consta nos documentos oficiais dos trabalhos da comissão.

<sup>3</sup> O sítio eletrônico contém as audiências públicas, textos, relatórios, planos de trabalho etc. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/comissoes/comissao?codcol=2630>. Acesso em: 25 abr. 2024.

<sup>4</sup> Nesse modelo (estrutura de aplicação distribuída), o *servidor* fornece, através de uma rede, recursos (função ou serviço) a um ou mais *clientes*, que iniciam os pedidos do serviço.

Com todo esse instrumental, buscou-se desocultar as respostas para as seguintes indagações: por ocasião da morte do utente, seus bens digitais são transmissíveis a herdeiros e legatários a título de posse, direitos reais ou direitos pessoais? Em sendo positiva a resposta, em que extensão esses bens seriam transmissíveis? Em caso negativo, seria possível cogitar-se de uma tutela de acesso *post mortem* dos bens digitais do utente falecido?

São essas as perguntas que delimitaram objetivamente o escopo da pesquisa, essencialmente qualitativa. Com um marco teórico definido, partiu-se da tradicional noção jurídica de *coisa* para encontrar as respostas, que serão adiante apresentadas. Espera-se, com elas, prestar contributo ao desenvolvimento dos debates sobre a chamada herança digital, colocando o Direito das Coisas como seu palco central, sobretudo diante da iminente atualização do Código Civil, que exigirá grandes esforços doutrinários, com a certeza de que *Scientia Vincet*, hoje e sempre.

## 2 ERA DAS NÃO-COISAS: O CIBERESPAÇO E O *HOMO LUDENS*

Afirma-se, hoje, não ser possível distinguir o mundo real do digital. As linhas divisórias haveriam esmaecido a ponto de não mais haver volta. Concorde-se ou não, o fato é que nosso mundo revela pontos de tensão entre o humanismo e o tecnologismo, havendo dúvidas sobre a existência de um ser humano “puro”, e, na outra ponta, de uma máquina “pura”. A relação humano-máquina torna-se tão intensa que não se sabe mais onde termina a máquina e começa o humano (Tomaz, 2000, p. 7-15).

Em seu “*A Cyborg Manifesto*”, Donna J. Haraway (1991, p. 149-181) utiliza o ciborgue como metáfora para expor sua visão progressista de um mundo sem rígidas fronteiras entre físico e virtual, ciência e religião, homem e mulher, humano e animal, organismo e tecnologia. Segundo ela, essas dicotomias favorecem o domínio e a opressão. Em vez disso, na figura “libertária” de seu ciborgue, prega a coalizão, o hibridismo, uma *linguagem comum* baseada na afinidade e na escolha, não no naturalismo, identitarismo ou na taxonomia.

A ciborguização, apesar de estar ganhando novos contornos, não é novidade. Já em 1839, Edgar Allan Poe publicava a sátira “*The Man That Was Used Up*”, trazendo o *air distingué* do misterioso brigadeiro John A. B. C. Smith, famoso herói de guerra e entusiasta das invenções mecânicas, cujos dotes físicos perfeitos, a voz forte e a atitude firme despertavam a curiosidade do narrador. Descobre-se, contudo, que, durante batalhas passadas contra indígenas (*native americans*), ele havia sido capturado e mutilado, de modo que várias partes de seu corpo foram substituídas por próteses, encaixadas todas as manhãs e removidas todas as noites.

O notável brigadeiro foi um dos primeiros personagens de ficção científica composto por partes humanas e mecânicas, sendo precursor do que viríamos a conhecer como ciborgue. Depois, em 1911, na obra “*Le Mystère des XV*”, Jean de La Hire trabalha o personagem Leo-Saint Claire (*The Nyctalope*), super-herói que contava com um coração artificial e olhos “melhorados” que lhe permitiam enxergar à noite, sem iluminação (a condição *nyctalopia* causa “cegueira noturna”). Daí em diante, vários outros personagens foram se enfileirando, a exemplo do astronauta Steve Austin, criado por Martin Caidin, em seu livro “*Cyborg*”, de 1972; também a noiva de Steve Austin, Jaime Sommers, que ganhou série própria (*spin-off*) por

Kenneth Johnson, “*The Bionic Woman*”, cuja estreia se deu em 1976, e Tetsuya (Casshan), do anime “*Neo Human Casshern*”, de 1973, por Tatsuo Yoshida.

Também o mundo apresentado por William Gibson (2016, p. 77), em “*Neuromancer*”, de 1984, revela essa profunda conexão entre humano e máquina, seja internamente (um pós-humano de corpo protético), seja externamente (ciberespaço). Na obra, o espaço cibernético é descrito como a representação gráfica de constelações infindáveis de dados extraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Exatamente o que se tem hoje com a *internet*.

No campo científico, a palavra *cyborg* foi cunhada em 1960 (em um artigo chamado “*Cyborgs and Spaces*”, no jornal “*Astronautics*”), pelos cientistas Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline (1960, p. 26-27; 74-86), fruto da aglutinação entre as palavras *cybernetics* e *organism* (significando “organismo cibernético”), para designar um ser humano capaz de sobreviver em ambientes radicalmente diferentes de nossa natureza, tais como o espaço sideral, se a ele for possível incorporar dispositivos exógenos (robóticos) que transformem e controlem, de maneira automática, as funções autorregulatórias do organismo (mecanismos homeostáticos), permitindo-lhe explorar, criar, pensar e sentir, sem se tornar escravo da máquina.

De sua vez, Norbert Wiener (1964, p. 76-77), avançando com a cibernética em seu livro “*God & Golem, Inc.*”, afirmava que as próteses mecânicas deveriam ir além da reposição de membros e funções vitais danificadas ou perdidas, servindo, também, para *adicionar* outras funções que o corpo humano nunca teve.

Nos dias correntes, os *smartphones* são extensões de nosso corpo físico. A ideia de ficarmos sem eles nos causa nomofobia, uma sensação de incompletude. Atento a essa realidade, Byung-Chul Han (2022, p. 27-28), na obra “*Não-coisas*”, expõe a figura do *phono sapiens*, cuja experiência de mundo é determinada por telas que o protege da realidade, já que se fazer corporalmente presente pressupõe uma exposição, vista como vulnerabilidade.

Nesse sentido, não são necessárias próteses mecânicas, marcapassos ou órgãos artificiais para que nos percebamos como ciborgues. Vivemos em um ambiente altamente técnico, dependentes de máquinas (*machine à habiter*<sup>5</sup>).

---

<sup>5</sup> Para o arquiteto suíço Le Corbusier, o século XX definia-se como a era das máquinas, das novas técnicas. Em 1921, na Europa pós-guerra, ele erige um novo conceito de casa, a *máquina de habitar*, consentânea ao maquinismo da nova época industrial, buscando “modernizar” e “revolucionar” a arquitetura, no que viria a ser conhecido internacionalmente como Movimento Moderno. Em uma releitura atual, as *smart homes* bem

Hiperconectados a dispositivos eletrônicos, por meio da *internet*, estabelecemos nossas relações pessoais, profissionais, e dedicamos boa parte de nossas vidas a cuidar de corpos eletrônicos, em simulacros alcançados por cada vez mais *gadgets*. Muda-se a própria percepção da pessoa e de seu corpo, como observava Stefano Rodotà:

Se olharmos para os processos em curso do ponto de vista das tecnologias da informação e da comunicação, não descobriremos apenas o nascimento de uma dimensão virtual ao lado daquela real, ou formas de mistura que sugerem a expressão 'mixed reality'. Muda a própria percepção da pessoa e de seu corpo. Centenas de milhões de homens e de mulheres têm seu duplo eletrônico, que num número crescente de casos condiciona sua existência muito mais do que o corpo físico. Pessoa e corpo eletrônico já pertencem naturalmente à dimensão global. As informações que nos dizem respeito, e que representam nossa identidade para todos os bancos de dados nos mais diversos lugares do mundo; nossos rastros eletrônicos são constantemente acompanhados e guardados; os dados sobre a saúde, os dados genéticos decompõem nosso corpo. O novo direito global deve tratar de um 'indivíduo planetário', de um 'corpo distribuído no espaço' (Rodotà, 2003, p. 9-10).

E assim o sujeito se dissolve: fisicamente, situado em determinado lugar e, virtualmente, onipresente.

## 2.1 Redes sociais

Esse "indivíduo planetário", a ser tutelado por um "novo direito global", é bem retratado em "O dilema das redes" (Orlowski, 2020), exibido pela *Netflix*. O documentário denuncia sermos a principal *mercadoria* vendida pelas redes sociais, que lucram à base da comercialização de nossos dados pessoais e informações para grandes centros de interesse, por meio de *advertising*. A ideia veiculada é a de que tais redes buscam nos manter conectados o tanto quanto seja possível, a fim de extrair e explorar nossas preferências, vulnerabilidades e, conseqüentemente, lograr mais assertividade nos anúncios publicitários.

Segundo o documentário, redes sociais nos mostram, através de cálculo algorítmico, o conteúdo mais adequado a atrair e prender nossa atenção. Esse conteúdo, não raramente, é divorciado da realidade, sem facticidade, e aos poucos alijam nossas referências do mundo das coisas, de maneira a nos tornar mais facilmente manipuláveis e polarizáveis, pois nossas formas de pensar e agir terminam sendo condicionadas por esse mundo algorítmicamente controlado.

---

incorporam o ideal utilitarista e prático a ser seguido na projeção e no desenho da casa do *novo homem moderno*.

Ainda que se mantenha cuidadosamente disfarçado, o processo de transformação da pessoa em mercadoria há muito é denunciado por Zygmunt Bauman (2007, p. 12-13). O autor observa que as redes sociais estimulam as pessoas a promover uma mercadoria atraente e desejável: elas mesmas. Os consumidores são, a um só tempo, os promotores das mercadorias e as mercadorias que promovem. São o próprio produto e, simultaneamente, seus agentes de *marketing*, remodelando a si mesmos para atrair demanda e fregueses.

Nesse *mundo líquido-moderno de consumidores*, compramos os mais novos dispositivos *smart* e deles nos cercamos, vigiados o tempo todo. Cada tela é uma porta para a infosfera, cujos bilhetes de entrada são nossos dados pessoais, como alerta Byung-Chul Han:

A infosfera tem as faces de Janus. Ela nos ajuda a ter mais liberdade, mas ao mesmo tempo nos leva a aumentar a vigilância e o controle. O Google apresenta a *smarthome* do futuro em rede como uma “orquestra eletrônica”. Seu habitante é um “condutor”. Mas os autores dessa utopia digital estão na verdade descrevendo uma *prisão inteligente*. Ao contrário, somos *conduzidos* por diferentes atores, por metrônomos invisíveis. Nós nos expomos a um olhar panóptico. *Smart bed* com vários sensores continua a vigilância mesmo durante o sono. A vigilância está se infiltrando cada vez mais na vida cotidiana, sob a forma de conveniência. Os infômatos, que nos aliviam de muito trabalho, acabam se tornando *informantes* eficientes, que nos vigiam e controlam (Han, 2022, p. 18-20).

Daí as semelhanças, em maior ou menor grau, tanto com o universo distópico levado à luz por George Orwell, no ano de 1949, em seu livro “1984”, quanto com “*Brave New World*”, de Aldous Huxley, apresentado alguns anos antes, em 1932. Em ambas as obras, a sociedade passa a adorar a própria opressão e as tecnologias que desfazem sua capacidade de pensar criticamente, trazendo privação de sua autonomia, privacidade, maturidade e história. É isso que acontece em um mundo controlado por algoritmos (caixas pretas).

No Brasil, essa ordem digital passou a ser mais intensamente vivenciada pela chamada *geração Y* (geração do milênio ou geração da *internet*) com a popularização do *Orkut*, que conectou dezenas de milhões de adeptos nacionais durante seu ciclo de existência. A rede social, apesar de ter ganhado aplicativo próprio para *smartphones*, não se manteve *online* pelo tempo necessário à popularização massiva desse tipo de celular no Brasil, sendo descontinuada no dia 30 de setembro de 2014.

Aos seus utentes fora conferido prazo para que pudessem fazer o *download* do conteúdo que se tornou inacessível em setembro de 2016. Depois disso, os

corpos eletrônicos saíram do ar, junto com comunidades, tópicos de discussão, *scrapbooks* e tantos outros frutos da interação social digital. A invisibilidade, nessa era da informação, equivale à morte.

Já antes de seu encerramento, a rede foi ultrapassada em número de utentes brasileiros pelo *Facebook*, que, por seu turno, permanece *online* tempo suficiente para presenciar o envelhecimento e a morte de seus utentes. Assim, ao contrário do *Orkut*, corpos eletrônicos são mantidos *online*, como memorial, a despeito da ausência de seus correspondentes biológicos, e as homenagens póstumas ganham novos contornos, vistas nos “murais digitais”.

Com o falecimento do utente, seus perfis nas redes sociais costumam ganhar muitos novos seguidores, especialmente se o defunto tiver sido figura pública em vida. Há quem simule a própria morte a esse propósito.

Na outra ponta, até mesmo nascituros estão sendo precocemente sugados para o virtual, superexpostos pelos seus próprios pais e mães (*oversharenting*), que chegam a publicar, nas redes sociais, imagens das suas primeiras ultrassonografias, além de fotos e vídeos de partos, de modo a retirar dos filhos o direito de narrar, em seus próprios termos, as histórias de suas vidas, ou mesmo de não as compartilhar na *internet*.

Nesse cenário, deparamo-nos com projeções que antecedem ou sobrevivem à carne e osso, naquilo que Jean Baudrillard denominou, filosoficamente, de *deserto do próprio real*:

Hoje a abstracção já não é a do mapa, do duplo, do espelho ou do conceito. A simulação já não é a simulação de um território, de um ser referencial, de uma substância. É a geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: o hiper-real. O território já não precede o mapa, nem lhe sobrevive. É agora o mapa que precede o território – precessão dos simulacros – é ele que engendra o território cujos fragmentos apodrecem lentamente sobre a extensão do mapa (Baudrillard, 1991, p. 8).

Não sobeja dúvida de que a digitalização vem encerrando o paradigma da coisa, de tal maneira que hoje a *substância* e o *território* se sujeitam ao seu *duplo* ou *mapa* virtuais, e a facticidade é absorvida e falseada por informações. Como ponto de chegada (ou novo ponto de partida), têm-se os metaversos, que batem à porta, trazendo a virtualização de espaços e a espacialização do virtual. Mundo físico e virtual que se misturam e se ampliam, que se influenciam mutuamente. Corpo e tecnologia misturados, seduzidos, inextricáveis, como prenunciava Baudrillard, que há muito falava dessa substituição do real:

Já não se trata de imitação, nem de dobragem, nem mesmo de paródia. Trata-se de uma substituição no real dos signos do real, isto é, de uma operação de dissuasão de todo o processo real pelo seu duplo operatório, máquina sinalética metaestável, programática, impecável, que oferece todos os signos do real e lhes curto-circuito todas as peripécias. (Baudrillard, 1991, p. 9)

Esse mundo desrealizado, invadido pelas não-coisas, foi muito bem observado por Vilém Flusser:

As informações que hoje invadem nosso mundo e suplantam as coisas são de um tipo que nunca existiu antes: são as informações imateriais (*undingliche Informationen*). As imagens eletrônicas na tela da televisão, os dados armazenados no computador, os rolos de filmes e microfimes, hologramas e programas são tão “impalpáveis” (*softwares*) que qualquer tentativa de agarrá-los com as mãos fracassa. Essas não-coisas são, no sentido preciso da palavra, “inapreensíveis”. São apenas decodificáveis. É bem verdade que, como as antigas informações, parecem também estar inscritas em coisas: em tubos de raios catódicos, em celuloídes, em *microchips*, em raios laser. Ainda que isso possa ser admitido “ontologicamente”, trata-se de fato de uma ilusão “existencial”. A base material desse novo tipo de informação é desprezível do ponto de vista existencial. Uma prova disso é o fato de que o *hardware* está se tornando cada vez mais barato, ao passo que o *software*, mais caro. Os indícios de materialidade ainda ligados a essas coisas podem ser descartados ao se apreciar o novo ambiente. O entorno está se tornando progressivamente mais impalpável, mais nebuloso, mais fantasmagórico, e aquele que nele quiser se orientar terá de partir desse caráter espectral que lhe é próprio (Flusser, 2007, p. 54-55).

O “novo ambiente” descrito por ele é o habitat do *homo ludens*, que, cada vez mais desinteressado pelo mundo das coisas e apegado a seus aparelhos *smart*, se torna uma entidade desencarnada, fragmentada, diluída. Sua representação social se resume aos corpos eletrônicos distribuídos nas redes sociais, metaversos e, também, nos jogos eletrônicos:

Esse novo homem que nasce ao nosso redor e em nosso próprio interior de fato carece de mãos (*ist handlos*). Ele não lida (*behandelt*) mais com as coisas, e por isso não se pode mais falar de suas ações concretas (*Handlungen*), de sua práxis ou mesmo de seu trabalho. O que lhe resta das mãos são apenas as pontas dos dedos, que pressionam o teclado para operar com símbolos. O novo homem não é mais uma pessoa de ações concretas, mas sim um performer (*Spieler*): *Homo ludens*, e não *homo faber*. Para ele, a vida deixou de ser um drama e passou a ser um espetáculo. Não se trata mais de ações, e sim de sensações. O novo homem não quer ter ou fazer, ele quer vivenciar. Ele deseja experimentar, conhecer e, sobretudo, desfrutar. Por não estar mais interessado nas coisas, ele não tem problemas. Em lugar de problemas, tem programas. E mesmo assim continua sendo um homem: vai morrer e sabe disso. Nós morremos de coisas como problemas insolúveis, e ele morre de não-coisas como programas errados. A irrupção da não-coisa em nosso mundo consiste numa guinada radical, que não atingirá a disposição básica da existência humana (*Dasein*), o ser para a morte (*das Sein zum Tod*). Seja a morte considerada como a última coisa ou como uma não-coisa. (Flusser, 2007, p. 58)

Pode até parecer tentadora a ideia de que o ser humano do futuro apenas joga e desfruta (*Spieler*), estando sem preocupações, mas o *ser livre* é aquele que age, pois a liberdade está vinculada à ação (*Handlungen*). Quem não age, quem não rompe com aquilo que existe e traz algo de novo e diferente para o mundo, não tem liberdade de escolha e, portanto, vive numa *pós-história*.

## 2.2 Jogos eletrônicos

Além do uso excessivo das redes sociais, o *homo ludens*, muito comumente, também gasta seu tempo como jogador, nos mais diversos simulacros *online*. São muitos os *softwares* que apresentam mundos concebidos e projetados por realidade virtual. Sobre o tema, Pierre Lévy observa:

Um mundo virtual pode simular fielmente o mundo real, mas de acordo com escalas imensas ou minúsculas. Pode permitir ao explorador que construa uma imagem virtual muito diferente de sua aparência física cotidiana. Pode simular ambientes físicos imaginários ou hipotéticos, submetidos a leis diferentes daquelas que governam o mundo comum. Pode, finalmente, simular espaços não-físicos, do tipo simbólico ou cartográfico, que permitam a comunicação por meio de um universo de signos compartilhados (Lévy, 1999, p. 73).

Na obra “Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura”, lançada em 1938, Johan Huizinga aborda as principais características do jogo, dentre as quais destacamos as seguintes:

Chegamos, assim, à primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade. Uma segunda característica, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida “corrente” nem vida “real”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Toda criança sabe perfeitamente quando está “só fazendo de conta” ou quando está “só brincando” (Huizinga, 2007, p. 11).

O jogo distingue-se da vida “comum” tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. É esta a terceira de suas características principais: o isolamento, a limitação. É “jogado até o fim” dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e um sentido próprios (Huizinga, 2007, p. 12).

Contudo, à época, ainda não havia sido concebido o gênero de jogo eletrônico denominado de *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (*MMORPG*). Nesses jogos, o jogador imerge em um mundo virtual permanentemente *online* (ao menos enquanto os servidores do jogo se mantiverem funcionando), de tal modo que, mesmo em sua ausência, o *game* continua sendo jogado simultaneamente por milhares de outros jogadores. Não há,

necessariamente, um ponto de chegada, ou seja, ele não é “jogado até o fim”. Quanto mais jogado, mais vantagens poderão ser obtidas dentro do jogo (*in-game*).

Ao começar, o jogador poderá buscar recursos, completar missões e travar batalhas cíclicas, a fim obter experiência e, aos poucos, aumentar o nível (*power-leveling*) de seu personagem jogável (*playable character*, doravante chamado apenas de *char*<sup>6</sup>), ganhando acesso a novas áreas, missões mais complexas e itens usáveis ou colecionáveis. Com mais tempo de jogo, poderá reunir riquezas, habilidades e poderes, além de conquistar a admiração dos demais jogadores e com eles se relacionar, formando e participando de grupos (*clans* ou *guilds*) e, dessa forma, fortalecendo a ideia de comunidade.

Pode-se focar na competitividade entre jogadores, no sistema *Player versus Player* (*PvP*), mas também na cooperação entre eles, no *Player versus Environment* (*PvE*). Há áreas que, por serem mais desafiadoras, demandam uma quantidade maior de jogadores presentes, que precisam se ajudar mutuamente para que atinjam seus objetivos. Outras áreas, pelas recompensas que lá são encontradas, podem ser disputadas e dominadas por determinados grupos (*clans*), e assim a relação entre os *players* vai ganhando sua dinâmica.

Na busca por melhores recompensas, investe-se, além de tempo, dinheiro. Não é incomum que esses jogos tenham suas próprias unidades monetárias virtuais, muitas vezes compradas com moeda de curso forçado e trocadas por itens especiais, poderes e outras vantagens *in-game*. O caminho contrário também é possível: trocam-se valores virtuais por dinheiro.

O *MMORPG* “*Entropia Universe*”, por exemplo, foi registrado no *Guinness Book*, em razão de um dos seus planetas virtuais, o *Planet Calypso*, ter sido vendido por seis milhões de dólares, em 2010, sendo assim considerado o objeto de mundo virtual mais caro já vendido (*most valuable virtual object*<sup>7</sup>).

A indústria dos vídeo-games movimenta muito dinheiro, globalmente. As pessoas ao redor de todo o mundo fazem uso dos vídeo-games como uma de suas principais fontes de entretenimento. Jogar pode ajudar a aliviar o estresse,

---

<sup>6</sup> O termo inglês *char* é a abreviação de *character*, amplamente utilizado no universo *gamer*. Do inglês, um *playable character* é um personagem jogável dentro de determinado *game*. Enquanto o *char* tem sua *persona* própria, o *avatar* representa virtualmente o jogador em si, não um personagem pré-concebido.

<sup>7</sup> Essa informação pode ser verificada *online*, no sítio eletrônico do Guinness Worlds Records. Disponível em: <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/92207-most-valuable-virtual-object>. Acesso em: 25 abr. 2024.

possibilitar a experiência de trabalho em equipe e levar o jogador à satisfação pessoal, como recompensa pelos desafios superados ao se progredir no jogo. Assim, o *homo ludens* desfruta de outras experiências alternativas à realidade. Nas palavras de Flusser:

Antigamente (desde Platão, ou mesmo antes dele) o que importava era configurar a matéria existente para torná-la visível, mas agora o que está em jogo é preencher com matéria uma torrente de formas que brotam a partir de uma perspectiva teórica e de nossos equipamentos técnicos, com a finalidade de “materializar” essas formas. Antigamente, o que estava em causa era a ordenação formal do mundo aparente da matéria, mas agora o que importa é tornar aparente um mundo altamente codificado em números, um mundo de formas que se multiplicam incontrolavelmente. Antes, o objetivo era formalizar o mundo existente; hoje o objetivo é realizar as formas projetadas para criar mundos alternativos. Isso é o que se entende por “cultura imaterial”, mas deveria na verdade se chamar “cultura materializadora” (Flusser, 2007, p. 31).

Parece-nos que a digitalização do mundo traz também sua gamificação, de tal modo que hoje não seria exagero afirmar que a era da *humanidade jogadora* já despontou.

### 2.3 Outros simulacros e simulações

Nas grandes cidades brasileiras, imóveis cada vez mais compactos estão sendo lançados pelo mercado imobiliário. Sem espaço para colecionar coisas, as pessoas passam a consumir não-coisas (a contrafigura do colecionador é o consumidor). A vitrola e os discos deram lugar aos *streamings* de música, e as locadoras de filmes sucumbiram diante dos *streamings* de filme. Essa é a *cultura do imaterial* ou, mais propriamente (como colocado por Flusser), a *cultura materializadora*: ao passo em que se desmaterializa o mundo das coisas, busca-se materializar o mundo digital.

Veja-se, por exemplo, o simulacro *Second Life*, criado em 1999 e lançado em 2003, pela *Linden Lab*. Não se trata, propriamente, de um jogo eletrônico tradicional, por não ter objetivos ou missões específicas. A depender de seu modo de uso, pode ser considerado um simulador da vida, um comércio eletrônico ou mesmo uma rede social. Sua proposta é ser uma segunda vida ou uma vida paralela à realidade.

O utente, ao criar seu *avatar*, pode imergir pelo metaverso e seu extenso mapa global, acessível, em sua maior parte, a todos. Há, também, terrenos privativos: estados, regiões (ilhas) e lotes a serem “vendidos”, “alugados” ou “leiloados”. O “dono” do terreno poderá estabelecer, por exemplo, o valor dos aluguéis de residências nele construídas, as diretrizes urbanísticas, paisagísticas e

arquitetônicas, além das prescrições comportamentais (violência, nudez, conteúdo sexual, jogos de azar etc.).

Entidades públicas e privadas também têm suas representações em *Second Life*, como universidades, bancos e comércios dos mais variados.

A unidade monetária é o dólar *Linden*, que pode ser comprado com dólar americano e também vendido, de acordo com o câmbio virtual oficial. Os assinantes de contas *premium* são beneficiários de diversas vantagens, incluindo o recebimento de *lindens* para gastar como quiser: veículos, roupas, acessórios, imóveis, *pets*, e toda ordem de bens digitais.

Nesse cenário, o número de grandes empresas investindo em bens digitais só cresce. Conhecidas marcas do mundo da moda, por exemplo, já figuram em vestimentas e acessórios criados para *avatars* nos mais populares metaversos.

Tal fenômeno remete à obra “Expiração”, de Ted Chiang (2021, p. 79-202). No conto “O ciclo de vida dos objetos de *softwares*”, o autor concebe o *Data Earth*, um ciberambiente no qual uma pessoa, por meio de seu *avatar*, pode imergir por continentes, arquipélagos e biomas virtuais, junto aos demais. Nesse *novo tecido social*, empresas buscam vender seus produtos e serviços, como a *Blue Gamma* e seus *digientes* – *pets* digitais cujo *design* da inteligência artificial permite que eles sejam capazes de aprender aquilo que seus tutores lhes ensinarem, de maneira que cada um deles desenvolva características próprias (*machine learning*), a depender de estímulos diversos.

O conto aborda questões como a sexualização, tortura, e morte dos *digientes*, bem assim o apego emocional de seus utentes e desenvolvedores, que não medem esforços para proteger e prolongar o ciclo de vida desses animais virtuais de estimação.

O exemplo literário, à semelhança do que vivenciamos nos tempos modernos, mostra que, na era digital, há uma sujeição dos *hardwares* aos *softwares*, e estes, por sua vez, estão sujeitos a mais rapidamente cair em desuso e se tornarem desatualizados ou obsoletos, em razão do avançar de novas tecnologias. Os provedores de serviços digitais e suas plataformas também são constantemente ameaçados pela concorrência e as oscilações de mercado.

Basta observar o que aconteceu com o *Orkut* e, mais recentemente, os esforços do *Meta* para manter a relevância do *Facebook*, recuperar receita e retomar crescimento no mercado, depois de uma sequência de perdas. Também o *Twitter*,

sob o comando de Elon Musk, passou a ser apenas “X”, com várias alterações nas suas políticas e termos de serviço.

### 3 DE VOLTA À COISA: O OBJETO DO DIREITO DAS COISAS

Imagine-se que, assim como aconteceu com o extinto *Orkut*, o *Meta* anunciasse a descontinuação do *Facebook* e do *Instagram*, por quaisquer motivos, inclusive econômico. Será que, como reação dos utentes, ações seriam ajuizadas no intento de obrigar a empresa a manter *online* seus serviços? Ou, inevitavelmente, perderíamos o acesso aos nossos perfis?

Imagine-se, como sói ocorrer com inúmeros jovens jogadores, investir considerável tempo de vida e dinheiro em um *avatar* ou *char*, dentro de um jogo *online* e, de repente, ter que lidar com o fim do servidor do jogo, diante do encerramento das atividades da empresa provedora do serviço digital.

Imagine-se, ainda, um utente que se utiliza de uma carteira digital *online* (*hot wallet*) para operar seus *bitcoins*, via *blockchain*. Essa carteira, mantida *online* por uma corretora, fornece uma interface básica que lhe permite transacionar no sistema, mas, de maneira diferente de outros tipos de carteira (como a *hardware wallet*), é a própria corretora quem custodia as criptomoedas, que, por isso, não estão, integralmente, sob o controle do utente, e podem se tornar indisponíveis em caso de instabilidade, ataques ou mesmo em razão do encerramento das suas atividades.

Diante dessas situações hipotéticas, é preciso saber quais direitos o utente titulariza sobre os bens digitais manejados no cotidiano.

Bruno Torquato Zampier Lacerda (2021, p. 63-64), que teve participação ativa como jurista integrante da Subcomissão de Direito Digital da CJCODCIVIL, em sua dissertação de mestrado em Direito Privado, defendida no início de 2016, na Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, propôs o conceito de bens digitais como sendo “aqueles bens incorpóreos, os quais são inseridos progressivamente na internet por um usuário, consistindo em informações de caráter pessoal que trazem alguma utilidade àquele, tenham ou não caráter econômico”.

De seu turno, Francisco Mastroberardino (2019, p. 126) diz que os bens digitais ou têm origem informática ou são, inicialmente, gerados de forma material e tangível para, em seguida, serem convertidos em arquivos digitais e assim conservados. O autor faz, portanto, a distinção entre os bens natodigitais e os bens que, tendo substrato material, são digitalizados.

É tarefa difícil conceituar, de forma mais estrita, o que seriam bens digitais, diante das diversas categorias que se conhece, não se podendo tratar a todos de forma uniforme. Tanto é assim que Ana Carolina Brochado Teixeira e Livia Teixeira Leal (2021, p. 336-337) definem os bens digitais como sendo todos aqueles “conteúdos constantes na rede, passíveis ou não de valoração econômica, que proporcionem alguma utilidade para o seu titular”.

O que se pode afirmar, hoje, é que os bens digitais, no modelo cliente-servidor, são providos por empresas prestadoras de serviços digitais, e resultam da execução de códigos escritos em linguagem de programação, com uma *interface* (normalmente, feita por *designers* e programadores) que viabiliza a interação e a experiência do utente, dentro de ambientes eletrônicos (ciberambientes ou metaversos), e a partir de dispositivos eletrônicos dos mais variados, trazendo-lhe alguma função-utilidade, tenham ou não valor econômico.

Além de mantidos *online*, os bens digitais podem, em alguns casos, ser salvos e inscritos em suporte material (como *pendrives*, *HD's*, *CD's*, *DVD's* etc.). O caminho inverso também é possível, quando o bem não é natodigital, mas é digitalizado e levado a simulacros *online* que lhes podem acrescentar alguma nova função-utilidade ou nada acrescentar.

Esse tema ganha especial relevo neste momento em que se avizinha uma possível atualização do Código Civil, mais de vinte anos depois de sua entrada em vigor. Desde setembro de 2023, uma comissão de eminentes juristas, setorizada em subcomissões temáticas, presidida pelo ministro Luis Felipe Salomão, do Superior Tribunal de Justiça, vem desenvolvendo louváveis trabalhos no desiderato promover alterações legislativas no referido diploma. A reletoria-geral dos trabalhos competiu a Flávio Tartuce e a Rosa Maria de Andrade Nery.

Também integraram a comissão os ministros Marco Aurélio Belizze (vice-presidente), Marco Buzzi, Cesar Asfor Rocha, João Otávio de Noronha, e a ministra Maria Isabel Gallotti, todos do Superior Tribunal de Justiça. No total, trinta e oito integrantes, divididos em oito subcomissões temáticas, cada uma com um sub-relator, tocaram os debates sobre Parte Geral, Obrigações e Responsabilidade Civil, Contrato, Direito das Coisas, Direito das Famílias, Sucessões, Direito Digital e Direito Empresarial.

No que importa ao tema objeto desta pesquisa, destaca-se que a Subcomissão de Direito das Coisas, ao ofertar seu parecer (Brasil, 2023a), visou a

promover, dentre outras, alteração substancial no artigo 1.196<sup>8</sup> do Código Civil, para fazer constar que a posse pode se dar sobre *bem material ou imaterial*. Também buscou fazer o mesmo com relação ao artigo 1.228<sup>9</sup> do diploma, prescrevendo que o proprietário tem o direito de gozar e dispor de bens *materiais ou imateriais*. Ou seja, colimou-se, com tais sugestões, que a posse e a propriedade passassem a recair, também, sobre bens incorpóreos.

Já a Subcomissão de Direito das Sucessões propôs, por meio de seu parecer (Brasil, 2023b), acrescentar, dentre outros, o artigo 1.781 ao Código Civil, a fim de que os bens digitais passem a integrar a herança do *de cuius*. O rol exemplificativo de bens digitais trazido pelo §1º desse dispositivo elenca senhas, dados financeiros, perfis em redes sociais, contas, arquivos, pontos em programas de recompensa, milhas aéreas e qualquer conteúdo de natureza econômica, armazenado ou acumulado em ambiente virtual, de titularidade do autor da herança.

Indo além, a Subcomissão de Direito Digital sugeriu, em seu parecer (Brasil, 2023c), o acréscimo de um novo Livro ao Código Civil, que passou a ser denominado de Direito Civil Digital, extraíndo-se dele o conceito de patrimônio digital como sendo o conjunto de “ativos intangíveis”, com conteúdo de valor econômico, pessoal ou cultural, pertencentes a um indivíduo ou entidade, existentes em formato digital. Exemplificativamente, foram listados dados financeiros, senhas, contas de mídia social, ativos de criptomoedas, *tokens* não fungíveis ou similares, milhagens aéreas, contas de games e jogos cibernéticos, conteúdos digitais como fotos, vídeos, textos ou quaisquer outros ativos digitais, armazenados em ambiente virtual.

Essas possíveis modificações legislativas estão sendo impulsionadas pela doutrina imaterialista, que tem envidado grandes esforços para revisitar a noção jurídica de coisa, de modo a viabilizar a posse e a propriedade (e os direitos reais de modo geral) de bens imateriais, conferindo-lhes patrimonialidade e, de consequência, a possibilidade de serem transmitidos *mortis causa*. A exemplo, confira-se excerto de artigo escrito por Roberta Mauro Medina Maia, integrante da Subcomissão de Direito das Coisas da CJCODCIVIL:

---

<sup>8</sup> O artigo 1.196 do Código Civil, sem nenhuma modificação, prescreve que se considera “possuidor todo aquele que tem de fato o exercício, pleno ou não, de algum dos poderes inerentes à propriedade” (Brasil, 2002).

<sup>9</sup> O artigo 1.228 do Código Civil diz que “o proprietário tem a faculdade de usar, gozar e dispor da coisa, e o direito de reavê-la do poder de quem quer que injustamente a possua ou detenha” (Brasil, 2002).

Em uma era na qual mesmo os processos judiciais deixaram de ser físicos, sendo integralmente armazenados em bases digitais, e as escrituras são feitas virtualmente, sem que comprador e vendedor efetivamente apertem as mãos, é forçoso interpretar a posse e a propriedade em consonância com as funções que precisam atender modernamente. Por tal motivo, é inaceitável que o legislador exclua deliberadamente do rol de possibilidades passíveis de proteção proprietária, por meio do regime codificado, bens de natureza diversa da originalmente identificada, cuja criação decorre de avanços tecnológicos (Maia, 2023, p. 310).

A propósito do tema, máxime diante das possíveis modificações legislativas apontadas, faz-se necessário volver ao estudo do Direito das Coisas, ramo do Direito Privado que cuida de processos apropriatórios e de sua disciplina dogmática. Não raro se diz que o Código Civil foi pensado para um mundo analógico, ultrapassado e arcaico diante da digitalização dos bens da vida, razão por que muitos vieram defendendo a necessidade de atualização do diploma. O fato é que o Direito das Coisas é *permanentemente atual*, como advertia Luciano de Camargo Penteadó:

Mesmo o avanço tecnológico, como se procurará demonstrar, não impede a aplicação das normas deste ramo do Direito Privado, a que sempre será necessário recorrer. A progressiva desmaterialização a que está submetida a geração contemporânea pode levar a crer que se está na era apenas e tão somente dos contratos e obrigações, da empresa e do feixe de relações obrigacionais interligadas, no mundo virtual. Realmente, a importância das relações obrigacionais é central no sistema privado como um todo, mas não é, nem pode ser excludente dos direitos referentes a coisas (Penteadó, 2014, p. 13).

As coisas são o polo de repouso da vida. O ser humano necessita de um espaço vital no qual possa se estabilizar, permanecer, com um mínimo de concretude. As não-coisas, por outro lado, são efêmeras e fugazes, possuindo uma estreitíssima margem de atualidade: uma informação dá lugar a outra e assim sucessivamente, sem que se possa nela demorar.

O objeto material do Direito das Coisas é, justamente, os direitos subjetivos incidentes sobre coisas, bens jurídicos *corpóreos*. Outros bens também são juridicamente tutelados, tais como a vida e a liberdade, mas não são coisas. Em sentido jurídico, as coisas são dotadas de corporeidade, mas nem tudo que é corpóreo é coisa: o corpo humano vivo, por exemplo, não pode ser assim considerado, porque a coisa, além da corporeidade, tem como características fundamentais, em Direito, a possibilidade de apropriação e o valor econômico.

Os bens digitais, especialmente os natodigitais providos por meio de serviços digitais, no modelo cliente-servidor, não são, estritamente, coisas, nem “coisas incorpóreas”. Falta a eles a corporeidade, ainda que, depois do *download*, sejam

gravados em mídias físicas. Necessário, pois, saber se são passíveis de apropriação, se podem ser objeto de propriedade e posse.

Ainda que seja um tema atualíssimo, sobretudo diante da iminente atualização do Código Civil, os debates a esse respeito são antigos e remetem à chamada “propriedade intelectual”. No Código Civil de 1916 (Brasil, 1916), dentro do Livro II (Do Direito das Coisas), havia o Capítulo VI, intitulado “Da Propriedade Literária, Científica e Artística”, que albergava o chamado “direitos do autor”, do artigo 649 ao 673. Posteriormente, tal disciplina foi removida do Código e reconhecida como um sistema autônomo (*sui generis*) do Direito Privado, surgindo, assim, a Lei n.º 5.988/73 (Brasil, 1973), que revogou o referido capítulo. Já sob a égide da Constituição Federal (Brasil, 1988), essa legislação foi revogada por uma nova lei especial, a Lei n.º 9.610/98 (Brasil, 1998), excetuando-se, somente, seu artigo 17, §§1º e 2º, que tratam do registro das obras intelectuais.

Esse movimento legislativo – removendo os direitos autorais do Livro do Direito das Coisas – revela sua natureza controversa, motivo de grandes disputas doutrinárias, em razão da dificuldade de enquadrar as características desse direito entre os direitos pessoais e os reais.

À época em que inserido no Livro II, o direito do autor era considerado um direito patrimonial (teoria monista), como uma espécie de propriedade, apesar de profundamente atrelado a direitos extrapatrimoniais (existenciais) – o que o afastava, em certa medida, da propriedade privada e da propriedade industrial. Somente depois, com o advento da Lei n.º 5.988/73, reconheceu-se sua natureza dúplice (teoria dualista), diante da coexistência de atributos existenciais e patrimoniais. Esse entendimento foi consolidado pelo artigo 22 da Lei n.º 9.610/98 (Brasil, 1998).

Há autores que ainda hoje insistem no exemplo da “propriedade intelectual” para dizer que direitos reais incidem sobre bens imateriais, defendendo que a propriedade (ou o domínio) pode ter por objeto bens corpóreos e incorpóreos. Para essa parcela da doutrina, no que tange aos direitos patrimoniais, os direitos autorais poderiam, ainda, ser considerado uma modalidade de propriedade.

Contudo, não se pode confundir o direito real de propriedade com o direito de, temporariamente, empregar ou explorar a ideia oriunda do intelecto. Há verdadeira imprecisão terminológica na expressão *propriedade* intelectual, porque o intelecto não pode ser objeto de propriedade, mas a ideia que dele advém pode ser

empregada por alguém, de modo exclusivo e temporário. Por isso que, com rigor técnico, deve-se falar em direitos autorais (o autor tem direito sobre suas ideias, mas sobre elas não recai propriedade), não em propriedade intelectual.

Não se concebe, por exemplo, que alguém possa usucapir uma patente de invenção. Sendo a usucapião forma *originária* de aquisição da propriedade, dizer que alguém usucapiu um invento, significaria afirmar que o usucapiente se tornou o próprio inventor, o que é um equívoco. A ideia de um sujeito de direitos nunca será a mesma ideia de outro. Repare-se que o objeto do direito de autor nem sempre é a obra em si, mas, antes disso, é a ideia expressa pela personalidade. Nesse sentido, Pontes de Miranda enfatizava:

O não-inventor, que não sucedeu a inventor, não faz sua a patente, nem a invenção. Invenção não é *res nullius*, de que o primeiro a requerer a patente se aproprie. A invenção está no patrimônio de alguém, a que corresponde direito à patente (direito formativo gerador), ou se fêz *res communis omnium*. Não há ocupação, nem usucapião de invenções. A atribuição da patente a quem não era o legitimado a ela fere ou fere direito de alguém, ou direito de alguns, ou fere direito de todos. A lei ressalva tais direitos. [...] (Miranda, 2012, p. 558).

O que volve a não pertencer a ninguém, ou se tornou de ninguém, pode, *como tal*, ser usado ou apropriado por alguém, que o queira. Não se dá isso a respeito do que se torna de todos ou volve a ser de todos. Os elementos com que se compõem os bens incorpóreos podem ser *res communes omnium* ou *res nullius*, ou, em extrapolação do conceito, do fundo comum de cultura, ou de ninguém. Nesse sentido, a peça inventada a respeito da qual não se obteve, em tempo, patente, ou cuja propriedade industrial acabou, pode ser embutida, entrosada, engatada, pregada, colada ou por outro modo inserta em invenção nova, por que é *res communis omnium* o bem incorpóreo que a ela corresponde, porém não pode ser apropriada em si mesma (Miranda *apud* Penteado, 2014, p. 28).

A forma de aproveitamento da coisa difere da forma de aproveitamento da ideia. A coisa pode ser submetida ao domínio da vontade, como quando se ocupa um imóvel. As ideias, por outro lado, não se ocupam, mas podem ser empregadas, e empregar a ideia não é o mesmo que a possuir como dono. O que pode ser deferido a alguém é o *privilégio de exclusividade*, que é, na verdade, uma questão de *oponibilidade* (preferência entre situações jurídicas). Ou seja, pode-se deferir o direito de explorar, temporariamente, a ideia, mas não ela em si mesma.

Caso fosse possível recair propriedade sobre a obra intelectual, essa propriedade seria resolúvel (*ad tempus*), perdida a favor do domínio público, o que não se vê, ordinariamente, nos direitos reais, que são tendentes à perpetuidade (embora não sejam, necessariamente, perpétuos). Além disso, a própria Lei n.º

9.610/98 não confere ao direito de autor a proteção dos direitos reais (na via petítória) ou da posse (na via dos interditos).

Seguindo a mesma linha de raciocínio, também os bens digitais não deveriam ser objeto de direitos reais ou posse. Uma coisa é ter o direito de acessar e explorar, com exclusividade, determinado bem digital, outra coisa é se dizer proprietário ou possuidor desse bem. Nada impede, contudo, que o utente, ainda em vida, possa deferir a terceiros, por *meio negocial*, a exclusividade da exploração econômica de determinados bens digitais por ele deixados ao morrer, caso o contrato com a empresa provedora do serviço digital torne essa opção possível.

Não se pode negar que muitos desses bens têm forte caráter existencial, sendo tarefa difícil os enquadrar, puramente, como patrimônio, razão dentre as quais não podem ser regulados pelo Livro III do Código Civil em vigor. Afinal, qualificar um direito como real faz pressupor sua patrimonialidade.

À guisa de exemplo, veja-se os diversos utentes que criam seus canais na plataforma *YouTube* e os monetizam, ganhando dinheiro à medida que angariam visualizações dos conteúdos por eles produzidos, sendo que boa parte desses vídeos expõem momentos cotidianos e a intimidade de seus autores. Evidente o caráter híbrido ou dualista, o que dificulta sua regulação, exclusivamente, pelo setor dogmático do Direito das Coisas, como se viu com os direitos de autor.

De se lembrar que o Direito das Coisas vocaciona-se a específica classe de bens que se sujeitam ao comando do indivíduo porque são *apropriáveis*. Por isso que, de ordinário, são as coisas que podem ser imputadas no patrimônio da pessoa, pois dotadas de lastro material. Essa possibilidade de apropriação se verifica, naturalmente, sobre os bens que possuem corporeidade.

Desde o Esboço, em seu artigo 317, Teixeira de Freitas dispôs que “todos os objetos materiais suscetíveis de uma medida de valor são coisas” e, nas observações a este dispositivo, assim consignou:

para este Projeto não há coisas, que, no dizer de Bentham, não sejam coisas. Entende-se por coisas somente os objetos corpóreos, e fique, portanto, em esquecimento a divisão que fez o Direito Romano, e que fazem todos os Códigos, de coisas corpóreas e coisas incorpóreas atribuindo à palavra um sentido amplíssimo, e fazendo-a compreender tudo quanto pode ser objeto de direito na opinião de alguns, ou pelo menos tudo quanto faz parte integrante do patrimônio na opinião de outros (Freitas, 1952, p. 115 *apud* Penteado, 2014, p. 43).

Disse, ainda, que a palavra *bens*, quanto aos direitos reais, compreende em si “todos os objetos possíveis destes direitos, objetos que são os materiais ou

corpóreos – que são as coisas, sobre as quais recai imediatamente o direito real”. (Freitas, 1952, p.117 *apud* Penteado, 2014, p. 43)

Contudo, como já ressaltado, mesmo os bens corpóreos não são todos apropriáveis: uma pessoa não pode ser considerada propriedade de outra (como acontecia na escravidão), nem se pode comercializar órgãos vitais, pois estes, embora sejam apropriáveis, não podem receber valor econômico, estando *fora do comércio*. Outro exemplo é o cadáver, a menos que a *imemorialidade* o coloque *dentro do comércio*, tal como acontece com as múmias e fósseis humanos, de modo que um museu, por exemplo, poderia ser proprietário desses bens.

Igualmente fora do comércio estão os dados pessoais, considerados o *novo petróleo* da sociedade da informação, desenfreadamente comercializados à revelia dos consumidores, que são cotidianamente aliciados a fornecê-los para conseguir satisfazer suas mais simplórias necessidades. Entretanto, além de incorpóreos, os dados pessoais não são economicamente apropriáveis, e o fornecimento deles pelos sujeitos é *intuitu personae*. Não podem, portanto, ser transmitidos, a qualquer título, pelo receptor.

Esses exemplos servem, também, para lembrar que, via de regra, a patrimonialidade implica, além da expressão em moeda, a disponibilidade das coisas que se imputam no patrimônio de alguém e, assim, podem ser objeto de posteriores relações jurídicas, a menos que estejam garantindo outra relação jurídica ou oneradas com cláusula de inegociabilidade.

Em nosso Código Civil de 2002, Ebert Vianna Chamoun, romanista e desembargador aposentado do Tribunal de Justiça do Rio de Janeiro, falecido em 2019, foi quem tomou a frente do Livro III, que trata do Direito das Coisas. Seguindo essa linha, a coisa, na atual codificação, pressupõe corporeidade, valoração econômica e possibilidade de imputação patrimonial.

Apesar desse ponto de partida dogmático, já há algum tempo, observa-se certos esforços por parte de alguns juristas no sentido de tornar incorpóreo aquilo que é corpóreo, de desmaterializar a coisa e a propriedade. Exemplo disso se extrai da doutrina de Judith Martins-Costa (2008, p. 647), quando sustentava a necessidade de repensar a noção de coisa, para fins de aplicar as categorias da propriedade, posse e usucapião a bens sem lastro corporal.

Mais recentemente, Marcos Ehrhardt Jr. e Everilda Brandão Guilhermino (2022, p. 1.578) defenderam ser preciso repensar o modelo de apropriação de bens

nessa era digital: “a estrutura clássica do pertencimento, assentada com a modernidade, erguida sobre a exclusividade e corporeidade do objeto de apropriação, vê-se diante de novos modelos de pertencimento”.

Chega-se ao ponto de sugerir que a multissecular propriedade deveria ser revisitada, no desiderato de torná-la instituto próprio do Direito das Obrigações. Tal agenda evidencia que, no mundo virtual contemporâneo, alguns acreditam viver uma era de crédito excludente dos direitos referentes a coisas, conferindo absoluta primazia às relações obrigacionais. Quase como se tudo – inclusive as coisas – pudesse se transmitir como crédito.

Contudo, como se sabe, os negócios jurídicos obrigacionais não transferem propriedade no sistema jurídico brasileiro, mesmo diante da contemporaneidade do fenômeno do digital. É preciso ter-se em conta que a *internet*, sendo uma ferramenta de comunicação, não cria um novo Direito ou mesmo uma nova era de tutela dos direitos, sendo apenas um *meio específico* em que impera a lógica da imaterialidade.

Embora muitos digam não mais ser possível diferenciar o mundo das coisas e o mundo virtual, é certo que as relações jurídicas no meio virtual não são completamente homólogas às relações jurídicas em meio físico. Luciano de Camargo Penteado (2014, p. 44) dava o seguinte exemplo: se o provedor de conexão à *internet* fosse como um caminho físico, semelhante a uma servidão de passagem, poderia se pensar em sua responsabilidade civil pelos atos ilícitos cometidos por todos os internautas que se utilizassem de seus serviços. No entanto, é óbvio que a fluidez do meio não permite o efetivo controle dos atos de terceiros, de modo que a responsabilidade civil só será configurada na hipótese de o provedor se quedar inerte diante de provimento jurisdicional que ordene a indisponibilidade do conteúdo ilícito, tal como prescreve o artigo 21 da Lei n.º 12.965/2014 (Marco Civil da Internet)<sup>10</sup>.

Por tudo isso, parece-nos que os bens imateriais são imunes ao setor dogmático do Direito das Coisas. Isso não implica dizer que nunca um bem imaterial poderá ser objeto de direitos reais ou posse. Faltando o requisito da corporeidade, a

---

<sup>10</sup> O dispositivo legal diz que “o provedor de aplicações de internet que disponibilize conteúdo gerado por terceiros será responsabilizado subsidiariamente pela violação da intimidade decorrente da divulgação, sem autorização de seus participantes, de imagens, de vídeos ou de outros materiais contendo cenas de nudez ou de atos sexuais de caráter privado quando, após o recebimento de notificação pelo participante ou seu representante legal, deixar de promover, de forma diligente, no âmbito e nos limites técnicos do seu serviço, a indisponibilização desse conteúdo” (Brasil, 2014).

lei precisará prever, textualmente, o modo específico de transferência do bem, ou dizer se esse bem digital pode ser transmitido pelo mesmo modo de transferência de um dos direitos reais já instituídos. Somente a lei poderá dizer se tal ou qual direito real recai sobre os bens digitais. No silêncio da lei, permanece a regra geral de que somente os bens corpóreos são objeto de direitos reais e posse.

Por isso que a doutrina imaterialista, há muito buscando viabilizar a apropriação de bens incorpóreos, movimentou-se nas subcomissões temáticas da CJCODCIVIL, tencionando que a legislação autorize expressamente a incidência de posse e direitos reais não apenas sobre bens materiais, mas também sobre os imateriais.

Sabe-se que, no patrimônio, se compreende a posse, os direitos reais e os direitos pessoais do *de cuius*, por isso que a Subcomissão de Direito das Coisas tratou de sugerir alteração do artigo 1.196 do Código Civil, para considerar possuidor todo aquele que tem de fato o exercício, pleno ou não, de algum dos poderes inerentes à propriedade ou a outro direito real, sobre bem material ou imaterial. Com essa sugestão, pretendia-se a posse de bens digitais, em que pese a ausência de uma precisa descrição dos modos de aquisição e transferência dessa posse. Contudo, tal sugestão não foi objeto de consenso, nem recepcionada pelos relatores-gerais, conforme se pôde verificar do relatório-geral (Brasil, 2024) apresentado aos 26 de fevereiro de 2024.

Outra sugestão foi a de alterar o artigo 1.228 do Código Civil para fazer constar que o proprietário tem a faculdade de usar, gozar e dispor dos bens materiais ou imateriais, e o direito de reavê-los do poder de quem injustamente os possua ou detenha. Ou seja, também se pretendia a incidência de direitos reais sobre bens digitais, de modo que eles pudessem ser transmitidos *mortis causa* como propriedade. Também essa sugestão não foi objeto de consenso, nem incorporada no relatório-geral prévio ao anteprojeto.

Inobstante a aparente resistência, remanescem outras sugestões com as quais não podemos concordar, cujos efeitos práticos parecem ser os mesmos. Por exemplo, no parecer de lavra da Subcomissão de Direito das Sucessões (Brasil, 2023b), há a sugestão de acrescentar ao Código Civil o artigo 1.791-A, prevendo que os bens digitais do falecido, de valor economicamente apreciável, integram sua herança, embora não seja dito a que título, isto é, se como posse, propriedade ou crédito. A ressalva é feita pelo §2º do dispositivo, resguardando-se os direitos da

personalidade que se projetarem após a morte e não possuírem conteúdo econômico. Ao prever que tais bens digitais integram a herança do falecido, supõe-se a patrimonialidade desses bens, pois por herança se transmite justamente o patrimônio ou parte dele.

No mesmo desiderato, o parecer aviado pela Subcomissão de Direito Digital sugeriu acrescentar dispositivo, topologicamente situado em um novo livro (de Direito Civil Digital), trazendo a noção de um patrimônio digital plenamente protegido, inclusive contra o acesso, uso ou transferências não autorizadas, de tal modo que os prestadores de serviços digitais devem garantir medidas adequadas de segurança e fornecer meios eficazes para que os titulares gerenciem e transfiram esses ativos de acordo com sua vontade. Chega-se a sugerir que o mero compartilhamento de senhas de acesso deve ser equiparado a disposição contratual ou testamentária expressa, para fins de acesso de “sucessores”.

Nesse parecer ainda há a proposição de que, caso o titular de um bem digital silencie quanto ao destino de tal bem após sua morte, os sucessores legais poderão, se assim desejarem, pleitear a exclusão da conta ou a sua conversão em memorial, diante da ausência de declaração da vontade do titular. Ou seja, no silêncio do titular falecido, serão os “sucessores” que darão o destino aos bens digitais do *de cuius*, tendo, assim, se operado a sucessão *mortis causa* dos bens.

Diante de todas essas sugestões, socorremo-nos, novamente, da imunologia. Mais acima, afirmamos que os bens imateriais são imunes ao setor dogmático do Direito das Coisas, eis que não se podem “contaminar” por direitos reais ou posse. Polly Matzinger (2007, p. 11-13) defendia que o sistema imunológico não faz a distinção entre *self* e *non-self*, ou seja, entre *próprio* ou *estranho*, mas entre *friendly* e *dangerous*. Se for mesmo assim, podem até tentar fazer com que o objeto material da ciência do Direito das Coisas sejam os direitos subjetivos incidentes sobre coisas (*self*) e não-coisas (*non-self*), mas essa nociva tentativa (*dangerous*), caso não seja neutralizada pelo Congresso Nacional, irá vitimizar essa ciência como nunca antes visto.

E isso porque, a prosperar tais alterações, se estará hipertrofiando a propriedade, operando-se uma desenfreada expansão do direito patrimonial, de modo a atrair para dentro do Direito das Coisas tudo aquilo que é imaterial e tem potencial de gerar alguma utilidade ou crédito ao seu utilizador. A sucessão *mortis causa* dessas não-coisas será a *non domino*, porque ainda que se busque, na via

legislativa, imputar determinados bens digitais no patrimônio de um sujeito, isso não poderá ocorrer sem que haja uma fatal distorção: a propriedade se tornará obrigacional, ao passo que o crédito se tornará propriedade, como adiante buscaremos explicar.

### 3.1 Posse de bens digitais

É justamente a corporeidade da coisa que permite, *naturalmente*, sobre ela exercer posse (embora a posse possa prescindir do *corpus*). Mais que isso, a corporeidade habilita a proteger a posse direta e imediatamente, sem depender de terceiros, como na legítima defesa da posse (quando diante de turbação ou ameaça) e no desforço imediato (quando diante de esbulho), conforme inteligência do artigo 1.210, §1º, do Código Civil<sup>11</sup>.

De modo diverso, só se pode pensar em proteger os bens digitais de maneira artificial. Tome-se o exemplo de um perfil em rede social. Como seria possível protegê-lo, dentro de uma rede social como o *Facebook* ou o *Instagram*, mesmo contra a empresa que os mantêm *online*? A senha de acesso seria suficiente? E se o perfil fosse suspenso ou excluído pela provedora do serviço, que, unilateralmente, entendeu que o conteúdo ali publicado pelo utente é contrário a seus termos de uso? Como reavê-lo sem a cooperação de outrem?

Veja-se que bens digitais transitam pela *internet*, meio de comunicação de amplíssima fluidez, tornando-se difícil identificar até mesmo aqueles que seriam seus titulares, diante da possibilidade de acesso simultâneo, cada um a partir de seu próprio dispositivo eletrônico. Se se entender possível que os vários titulares com acesso sejam igualmente possuidores de um mesmo bem digital, estar-se-á admitindo uma perigosa posse multitudinária de um bem incorpóreo, com possibilidade de pretensões possessórias de uns contra os outros. Nesse caso, quem teria a *melhor posse*?

Em um jogo digital *online*, por exemplo, normalmente, só se admite um único titular para cada *avatar* ou *char*, a fim de se evitar que eles sejam mais rapidamente evoluídos dentro do sistema do jogo, tendo em vista ser prática comum (embora, normalmente, contrária às regras, pois implica prejuízo da competitividade) que dois

---

<sup>11</sup> O dispositivo legal prescreve que “O possuidor turbado, ou esbulhado, poderá manter-se ou restituir-se por sua própria força, contanto que o faça logo; os atos de defesa, ou de desforço, não podem ir além do indispensável à manutenção, ou restituição da posse” (Brasil, 2002).

ou mais jogadores dividam a senha de acesso e se dediquem, cada um a seu turno, ao melhoramento de um mesmo personagem jogável.

Nesse cenário, surge a questão: todos os que souberem da senha de acesso seriam possuidores? Todos eles seriam legitimados a mover ações possessórias contra a empresa provedora do jogo, em caso de suspensão e banimento? Certamente haveria dificuldades em se saber *quem* seria o possuidor, desde *quando* se seria possuidor, e *como* a posse teria sido adquirida.

Não se quer afirmar, em absoluto, que a posse somente se configura com o contato físico, ou que só será exercida se o possuidor estiver próximo ao bem corpóreo. Já há muito não existem dúvidas de que a posse pode prescindir do *corpus*, tanto que se admite a divisão entre posse direta e indireta (esta que dispensa o ter-se consigo o *corpus*), a exemplo de locatário e locador, que são igualmente possuidores, um com posse direta e outro com posse indiretamente.

Veja-se que, embora seja lugar-comum falar-se que a dogmática possessória do Direito brasileiro foi construída a partir da teoria objetiva da posse, de R. von Jhering, na verdade, ela é própria e específica, tanto que o Código Civil vigente não reputou como elemento necessário nem o *corpus*, da teoria objetiva, nem o *animus*, da teoria subjetiva de F. K. von Savigny, retornando à pureza do conceito de posse como fato.

A peculiar dogmática do Direito brasileiro combina tanto elementos da noção de *corpus*, quanto elementos da noção de *animus*, protegendo situações possessórias independentemente de aspectos subjetivos e objetivos. Nesse sentido, Pontes de Miranda há muito já advertia:

Muito concorreram para obscurecer o problema as teorias subjetivistas, com alusão ao *animus possidendi* onde as teorias objetivistas se satisfizeram com a *causa possessionis* e o Código Civil brasileiro com o contorno fático da própria posse como fato humano. Evita-se cair em vã logomaquia, firmando-se a indagação jurídica quanto ao que se sabe, ao certo, quanto ao passado romano clássico, pós-clássico, germânico, medieval, canônico, ao que ocorria ao tratamento da posse, e ao que é que, *de lege lata*, se adotou no Código Civil. Para a exposição desse, de muito nos serve a literatura alemã anterior e posterior ao Código Civil alemão e a do código Civil brasileiro e evitemos qualquer referência de doutrinas em torno dos Códigos Cíveis que não chegaram às atitudes do Código Civil alemão e do brasileiro, ou, como o Código Civil italiano recente, tomaram caminho oposto ao Código Civil brasileiro. O Código Civil italiano apegou-se à teoria subjetivista, ao *animus*, enquanto o Código Civil brasileiro, livre das peias europeias, abstrai do *animus* e do *corpus* (Miranda, 2012, p. 62-63).

Contudo, dizer que a posse pode prescindir de *corpus* não significa dizer que seu objeto é um bem sem corpo. Não se tutela bens incorpóreos, como os digitais,

ou mesmo direitos autorais, por intermédio de interditos possessórios. Só se mantém, restitui ou veda a ameaça ao bem que seja corpóreo. Há, inclusive, entendimento sumulado (Súmula n.º 228 do Superior Tribunal de Justiça) no sentido de que “é inadmissível o interdito proibitório para a proteção do direito autoral” (Brasil, 1999). A mesma linha de raciocínio serve para os bens digitais.

O fato do bem ser corpóreo implica a natural possibilidade do proprietário ou do possuidor ir ao seu encaixo onde quer que ele esteja, sendo-lhes atribuída a pretensão de sequela, para que a coisa seja reavida do poder de quem injustamente a possui ou detenha. Os bens digitais, desprovidos de lastro corporal, não viabilizam essa sequela.

Outro exemplo ilustra bem essa afirmação. Em um ataque *cracker*, no qual o malfeitor toma o acesso da conta de um utente nas redes sociais, mudando sua senha de acesso, como seria possível reaver o perfil, sem a ajuda do provedor do serviço? Mais que isso, se depois de perdida a senha, o utente nada fizer, poderá o invasor usucapir o bem digital?

Imagine-se, ainda, que o ciclo de existência da empresa provedora do serviço digital que mantém o bem digital *online* chegou ao fim. A quem demandar, inclusive judicialmente, para reaver o bem? Nesse caso, os corpos eletrônicos e todo o conteúdo ali inserido se perdem com a plataforma, como aconteceu com o *Orkut*, a menos que se entenda razoável obrigá-la a se manter operante, a despeito de o serviço ter se tornado economicamente inviável.

A posse dá um direito sobre a coisa, que é o de mantê-la sob a esfera do possuidor, restituí-la ou vedar que a ameacem. Ainda que a posse não seja propriamente um direito real (pois é um poder *fático*), ela gera um direito de *efeito real*, de tal sorte que todos têm a obrigação de não interferir nessa posse, e podem sofrer ações possessórias, desforço imediato e legítima defesa da posse.

Ou seja, se fosse possível a alguém possuir um bem digital, essa pessoa poderia defender sua posse, inclusive, em face do provedor do serviço. Não sendo assim, é a empresa provedora que, ao final, tem o poder de disponibilizar ou não o bem, de tal modo que poderá mantê-lo *online* (acessível ou inacessível) ou *offline* (indisponível e inacessível). E isso é assim porque o bem digital é armazenado em algum servidor da empresa, que compartilha seus recursos com os clientes quando eles (utentes) solicitam um conteúdo ou uma função. A isso se dá o nome de modelo cliente-servidor.

O Marco Civil da Internet distingue<sup>12</sup> (a) os provedores de conexão à internet (b) dos provedores de aplicação de internet. Estes provedores de aplicação podem ser de hospedagem ou de conteúdo, por exemplo. Veja-se o caso da *Amazon*, que funcionando como *marketplace*, fornece sua plataforma *online* como vitrine digital para que os lojistas parceiros possam anunciar e comercializar seus produtos. Estes vendedores são provedores de informação, enquanto a *Amazon* é provedora de conteúdo, e assim não detém, no intenso tráfego massificado de transações diárias que acontece por meio de sua plataforma, o prévio e total controle das informações que são inseridas *online* por todos os vendedores cadastrados.

Raciocínio similar se aplica às redes sociais. O *Facebook* e o *Instagram* seriam provedores de conteúdo, enquanto os utentes, gradativamente, inserem informações nas plataformas (provedores de informação). Esse conjunto de conteúdo e informações somente é acessível por meio de tais plataformas, não havendo, portanto, poder direto sobre os bens digitais nela inseridos.

Em sentido contrário, argumenta Roberta Mauro Medina Maia:

Relativamente aos bens digitais – os quais, a despeito da sua imaterialidade, podem ser equiparados a bens móveis –, poder-se-ia questionar o fato de que, para acessá-los, será sempre necessária a existência de aparato físico (entorno digital) ou mesmo a existência de uma conta em aplicativos ou lojas que forneçam conteúdo digital, o que talvez tornasse questionável a existência de poder direto.

Todavia, o fato de ser necessário utilizar uma chave para abrir a porta de um apartamento não tirará de seu proprietário tal qualidade, assim como também não deixará de sê-lo quando, por meio de um contrato de depósito, deixar joias que lhe pertencem aos cuidados de um depositário. O que importa, relativamente à caracterização do vínculo proprietário, é o exercício ostensivo de poderes de uso, gozo e disposição, os quais são lastreados por um título aquisitivo. Além disso, o poder de controle atribuído ao proprietário se evidencia e exterioriza por meio das decisões tomadas sobre o destino a ser dado ao objeto de seu direito (Maia, 2023, p. 311).

A eminente jurista, filiada à doutrina imaterialista, parece ignorar que a chave abre a porta do apartamento porque a chave, a porta, o apartamento, e as joias são coisas estáveis, permanentes, e estarão lá, independentemente da existência de um provedor de serviços *online*. Imagine-se ter a chave, mas não ter a porta para abrir ou o apartamento para acessar, diante de uma indisponibilidade de servidores, diante de um ataque *cracker*, diante de uma manutenção de rotina que “tirasse do

<sup>12</sup> O artigo 18 do referido diploma diz que “O provedor de conexão à internet não será responsabilizado civilmente por danos decorrentes de conteúdo gerado por terceiros” (Brasil, 2014), ao passo que seu artigo 19 prescreve que o provedor de aplicação “somente poderá ser responsabilizado civilmente por danos decorrentes de conteúdo gerado por terceiros se, após ordem judicial específica, não tomar as providências para, no âmbito e nos limites técnicos do seu serviço e dentro do prazo assinalado, tornar indisponível o conteúdo apontado como infringente, ressalvadas as disposições legais em contrário” (Brasil, 2014).

ar” o imóvel, ou mesmo que o apartamento deixasse de existir, porque a empresa que o mantém *online* encerrou suas atividades.

As coisas trazem estabilidade, permanência e concretude. As não-coisas, efêmeras que são, dependem da existência de um entorno digital, de uma plataforma que lhes dê função-utilidade.

Por exemplo, através de navegadores *web* como o *Mozilla Firefox* ou *Google Chrome*, que são aplicativos instalados na máquina do cliente, é possível solicitar dados armazenados em um servidor *web*, que, atendendo ao pedido, entrega os dados solicitados. O acesso a um perfil em rede social se dá nesses moldes: o cliente solicita, o servidor entrega a página. O mesmo sucede quando um utente instala o *software* de um *MMORPG* em sua máquina, solicitando ao servidor o acesso ao seu *char* e ao mundo virtual do jogo *online*.

Percebe-se, assim, que grande parte dos bens digitais é objeto de uma relação jurídica entre utente e provedor de serviços digitais, só existindo, de modo geral, dentro de determinada plataforma, enquanto o provedor se mantiver *online* e funcional. Não são, nessa espécie, dotados de existência autônoma (mas de existência *através* ou *por meio de*), em razão de não estarem corporificados.

O artigo 3º, §2º, do Código de Defesa do Consumidor (Brasil, 1990) qualifica como serviço qualquer atividade fornecida no mercado de consumo mediante remuneração. Perceba-se que, embora o acesso às várias redes sociais não dependa, no geral, do pagamento imediato de algum valor monetário por parte do consumidor, as empresas provedoras desse tipo de serviço são remuneradas pela assertividade e resultados gerados com anúncios publicitários, à base de um enorme conjunto de dados pessoais dos consumidores. Trata-se, pois, de um serviço de prestação continuada, e os bens digitais somente são utilizáveis durante o período em que os servidores estiverem compartilhando seus recursos.

Veja-se, aliás, que a Subcomissão de Direito Contratual da CJCODCIVIL, através de seu parecer (Brasil, 2023d), sugeriu o acréscimo do Capítulo VII-A, ao Título VI, da Parte Especial do Código Civil, que trata das várias espécies de contratos, denominado “Da prestação serviços ou conteúdos digitais” e, posteriormente, recepcionado pela relatoria-geral como “Da prestação de serviços e do acesso a conteúdos digitais”. Pretende-se, dentro desse capítulo, acrescer ao Código Civil os artigos 609-A ao 609-G, que dispõem, justamente, sobre a prestação de serviços digitais, sem prejuízo da aplicação das regras previstas no Código de

Defesa do Consumidor. Merece nota que Cláudia Lima Marques, autora de brilhante texto sobre o *diálogo das fontes*<sup>13</sup>, integrou essa subcomissão temática.

No Brasil, país em que o *Meta* disponibiliza seus serviços digitais, incluindo o acesso a redes sociais como o *Facebook* e *Instagram*, o consumidor que criar uma conta na plataforma, fornecer seus dados pessoais e respeitar as regras do serviço, terá o direito de acessar seu perfil para fins lícitos. Se a provedora do serviço digital, sem justo motivo, vedar o acesso de determinado consumidor, poderá ele, por meio judicial, fazer valer seu direito de acesso. Inclusive, o artigo 609-D, em seu parágrafo único, dispõe que os motivos para suspender, cessar ou impor restrições ao consumidor dos serviços não pode derivar de constrangimento discriminatório, podendo o prejudicado exigir a necessária explicação.

Todavia, o direito de acessar e explorar com exclusividade o perfil não induz posse, afinal, não se tem posse de direitos. Falar-se de posse de direitos, direitos suscetíveis de posse ou *possessio iuris* é um equívoco técnico.

Pontes de Miranda assim esclarecia, no Tomo X, de seu Tratado de Direito Privado:

A discussão entre os que sustentam existir posse do domínio e a posse dos direitos reais e os que sustentam existir a posse do domínio, dos direitos reais e dos direitos pessoais origina-se de equívoco imperdoável, no início mesmo da divergência. Equívoco de ambos os lados. Não há posse de domínio. Nem posse de direito real. Nem, tão-pouco, de direito pessoal. [...]. Não há posse do usufruto. Há posse como de usufruto. Não há posse de credor pignoratício. Há posse como de credor pignoratício. Não há posse de locatário. Há posse como de locatário. A posse, em si, não pode aludir a direito (Miranda, 2012, p. 58-59).

Por isso não há como proteger qualquer direito de acesso aos bens digitais pela via possessória. Além de não haver posse de direitos, a posse em si não é um direito, mas um poder *de fato*. Esse esclarecimento se faz necessário, até porque optamos, neste capítulo, por começar a falar da posse a partir de uma de suas consequências jurídicas (efeitos da posse), que é a possibilidade de protegê-la em face de quem quer que seja (*alter*). Entretanto, explicar a posse pelas suas consequências (como ordinariamente se faz) é tomar a causa pelo efeito.

A posse, longe indo de ser um direito, é um *fato puro*, como ensinava Pontes de Miranda (2012, p. 55-148), ainda no Tomo X. Diz-se “puro” porque o fato

---

<sup>13</sup> A autora defende a aplicação simultânea, coordenada e sistemática do Código Civil e do Código de Defesa do Consumidor, que coexistem no Direito Privado, a partir de diálogos de coerência, complementariedade, subsidiariedade e coordenação e adaptação sistemática, sem que isso implique a criação de um *frankenstein* jurídico (2004, p. 15-54)..

possessório não é jurídico, a princípio. É como qualquer fato de ordem natural, biológica ou médica. Quem tem posse, tem poder possessório, assim como quem tem capital, tem poder econômico, e quem tem influência, tem poder político. Esses importantes poderes fáticos não necessariamente interessam ao Direito. A posse só se juridiciza quando violada (*quieta non movere*) ou quando é elemento do suporte fático das normas sobre usucapião, caso em que será apta à aquisição de direito real. Nas palavras de Pontes:

Quem toma posse do terreno sem qualquer oposição está no mundo fático, e mantém-se no mundo fático: se alguém vem a opor-se, as duas atitudes – que são no mundo fático – interessam ao direito como elementos fáticos que *podem* ter ligações com o mundo jurídico, ou vir a ser elementos de suporte fático suficientes à incidência de alguma regra jurídica. Daí uma como abertura de portas à *res facti* (Miranda, 2012, p. 55).

Rigorosamente, a posse é o estado de fato de quem se acha na possibilidade de exercer poderes *como* o que exerceria se fosse o proprietário ou tivesse, sem ser proprietário, poder que sói ser incluso no direito de propriedade (*usus, fructus, abusus*). A relação inter-humana é com exclusão de qualquer outra pessoa; portanto é relação entre possuidor e o *alter*, a comunidade. Se bem que no mundo fático, é situação *erga omnes*; ou melhor, real (Miranda, 2012, p. 57).

Sendo um poder fático, a posse é adquirida e perdida quando se torna, respectivamente, possível ou impossível o exercício dos poderes fáticos dominiais sobre uma coisa. O Código Civil não mais elenca, como fazia o Código Civil de 1916, precisos modos de aquisição ou perda da posse, tal como ocorre com os modos de aquisição e perda da propriedade. E isso se dá porque a posse, estando no plano fático, pode ser adquirida dos mais diversos modos possíveis, não havendo um ou outro modo típico. A coisa que se possui, exatamente pela sua corporeidade, pode ser protegida em face do *alter* (posse *ad interdicta*) e ocupada para fins de usucapião (posse *ad usucapionem*).

Dito tudo isso, pode-se inferir que mesmo se o bem digital estiver armazenado ou inscrito em suporte material, como computadores, discos rígidos e mídias físicas (*CD, DVD, Blu-Ray* etc.), somente se sujeita à vontade do indivíduo esse objeto físico, e não o conteúdo nele inserido. Imagine-se a situação de um indivíduo que, tendo feito o *download* e instalado, em seu *smartphone*, o aplicativo da Carteira Digital de Trânsito (CDT), passou a se locomover, com seu automóvel, sem carregar consigo a via física da Carteira Nacional de Habilitação (CNH). Parado pela fiscalização de trânsito, solicitam-lhe a apresentação da CNH eletrônica (CNH-e). Ao sacar seu celular do bolso para esse fim, percebe que a bateria do aparelho descarregou. A pergunta que se faz é: estando com seu *smartphone*, o indivíduo

tem a posse de todo o conteúdo nele inserido? No caso narrado, seria possível afirmar que ele tinha a posse de sua CNH?

Descarregado, perde-se o acesso a todo o conteúdo gravado no dispositivo, remanescendo somente o aparelho, que se encontra sob a posse do sujeito. Diferente seria se ele tivesse feito o *download* da CNH-e, depois a tivesse imprimido em papel, com a possibilidade de leitura de um *QR Code* pela autoridade fiscalizadora, que verificaria sua autenticidade. A posse, pois, não é do bem digital acessível por meio do serviço digital prestado pelo Serviço Federal de Processamento de Dados (SERPRO), mas do *smartphone*.

Por tudo isso, ainda que a sugerida modificação do artigo 1.196 do Código Civil houvesse de prosperar na revisão e atualização do diploma, a possibilidade genérica de se possuir bens digitais não seria o suficiente. Só se poderia falar de posse de bens digitais se a lei determinasse, precisamente, os modos de aquisição e de transmissão da posse “digital”, em cada caso específico, levando-se em conta a miríade de possibilidades e categorias de bens digitais. Caso assim seja feito posteriormente, seria possível falar não só de posse, mas também de usucapião e, conseqüentemente, de propriedade de bens digitais.

### **3.2 Detenção de bens digitais**

Posse, detenção e tença não se confundem. A detenção consiste no exercício da posse em nome alheio, de modo que o detentor é o serventuário da posse, a exemplo do empregado que utiliza materiais do patrão, do mandatário que cuida da coisa do mandante, do operário com relação aos instrumentos de trabalho. Ainda que o detentor possa defender, em nome alheio, a posse contra ameaças ou agressões, por meio do desforço imediato ou da legítima defesa, a ele não são dadas as ações interditais.

A tença, por sua vez, seria a mera situação de apreensão física do bem, por meio do contato com a coisa, mas sem que disso adviesse conseqüências jurídicas protetivas. Nesse sentido, conforme entendia Luciano de Camargo Penteado (2014, p. 649), o ladrão, que foge com a coisa furtada ou roubada, não seria possuidor nem detentor, sendo apenas titular da tença. O mesmo aconteceria com o receptor. Este, contudo, poderia, eventualmente, converter a tença em posse (que seria adquirida de forma originária pela ocupação), depois de se encontrar em situação de estabilidade após a consumação do delito, inclusive podendo usucapir a *res furtiva*.

Pontes de Miranda (1956, p. 111), ao contrário, entendia que há tença na posse, e mesmo o ladrão seria possuidor da *res furtiva*. Hoje, o Superior Tribunal de Justiça entende ser possível a usucapião de bem móvel proveniente de crime após cessada a clandestinidade ou a violência, conforme se depreende do Recurso Especial n.º 1.635.370/RJ (Brasil, 2019) , de relatoria do Ministro Marco Aurélio Belizze. Prevaleceu o entendimento de que uma vez cessada a violência ou a clandestinidade, a apreensão física da coisa induzirá à posse, portanto não é suficiente que o bem *sub judice* seja objeto de crime contra o patrimônio para se generalizar o afastamento da usucapião.

Seja como for, importa restar claro não haver detenção de bens digitais, porque o utente não é serventuário da posse de ninguém, já que não há posse de bens digitais. O que há é a prestação de um serviço digital por parte dos provedores de aplicativo. Se nem esses provedores são, em território brasileiro, proprietários ou possuidores dos bens digitais em si (são titulares de direitos autorais), não se haveria de pensar que os consumidores seriam detentores de tais bens.

### **3.3 Propriedade de bens digitais**

Antes de se discorrer acerca do direito real de propriedade sobre bens digitais, imperioso lembrar da teoria da situação jurídica, matéria que Torquato Castro (1985, p. 23-85) ministrou nos anos letivos de 1974 a 1983, enquanto titular da disciplina de Direito Privado, no curso de mestrado da Faculdade de Direito do Recife (FDR-UFPE).

De acordo com sua clássica lição, *situação jurídica* é a situação que *de direito* se instaura em razão de uma determinada situação *de fato*, qualificando-a, assim, como fato *jurídico*. Ou seja, uma norma preexistente se projeta sobre uma situação fática e posiciona sujeitos concretos perante certo objeto (que, em sentido amplo, são coisas, atos humanos externos e qualificações sociais). Dizia que nenhum sujeito é sujeito senão enquanto posicionado ao objeto, e na medida em que com ele se relaciona (relação sujeito-objeto).

Seguia ensinando que, muitas vezes, a norma opera todo o ato atributivo do objeto ao sujeito, qualificando-o por sua própria força, sem auxílio de qualquer ato humano. Por exemplo, quando a norma atribui personalidade jurídica (objeto) ao sujeito, ela está o qualificando, a fim de individualizá-lo perante a ordem jurídica. É a força qualificativa da norma que atribui esse objeto ao sujeito, permitindo sua

participação na ordem jurídica. Nesses casos, haveria um *sujeito uniposicionado perante* um objeto. Também a qualificação dada às pessoas em razão do estado de família ou do estado civil revelaria esse tipo de *situação jurídica uniposicional*.

A característica principal de tais qualificações jurídicas, em seu entender, é que elas não admitem sujeitos plurais. Seriam singulares a cada sujeito, por essência. Nas suas próprias palavras:

Todas essas qualificações jurídicas - a da personalidade de direito, as do *status* em geral e a da capacidade ou incapacidade de agir - ocorrem de direito instantaneamente, diante do fato jurídico que as lançam de imediato no mundo do direito, e se ligam a *um sujeito certo*, que por elas é individualizado. Tais qualificações são, por outro lado, objeto imediato de atribuição da norma, ou seja, se instauram como atributos da norma a sujeitos *individuais*; atributos que chegam ao sujeito e que se perfazem no momento ideal da incidência da norma, independentemente da ação ou cooperação de quem quer que seja (Castro, 1985, p. 73).

Por outro lado, dizia haver, também, situações jurídicas que não são uniposicionais, como quando o objeto a ser atribuído pela norma jurídica consiste num ato de outro sujeito, sendo este devedor do ato que exige a norma. A sua presença e ação são imprescindíveis ao desenvolvimento integral do ato atributivo. Essa situação jurídica se compõe por dois ou mais sujeitos, em posições jurídicas opostas: a um deles a norma defere o objeto, que deverá ser atribuído pela ação do outro. A linha que une esses sujeitos representa uma *relação jurídica intersubjetiva*, com distribuição de direitos e deveres.

Feitas essas distinções, entendia Torquato que os direitos reais integravam o tipo estrutural da situação jurídica *uniposicional*, de modo que haveria somente um sujeito posicionado em relação ao objeto, e não uma situação jurídica *relacional*, na qual figuram dois ou mais sujeitos, posicionados em relação a esse objeto, mas vinculados intersubjetivamente.

Mais à frente, avançando com o tema, em seu livro “Teoria do Fato Jurídico: Plano da Eficácia”, Marcos Bernardes de Mello (2007, p. 170-223) também afirmou que os direitos reais não dependem de prestação ou auxílio de terceiros; mas, indo além, percebeu que isso não implica ausência de sujeito passivo. Assim, considerando a determinabilidade do sujeito passivo, distinguiu as *relações jurídicas de direito absoluto* das *relações jurídicas de direito relativo*. Nestas, tem-se sujeitos passivos determinados ou determináveis; enquanto naquelas, o sujeito passivo é o *alter*.

Ao passo em que nas relações jurídicas de direito relativo a prestação somente pode ser exigida do devedor específico, nas relações jurídicas de direito absoluto, há *sujeitos passivos totais ou universais*, circunscritos aos limites espaciais alcançados pela vigência do ordenamento jurídico do qual integram, com deveres e obrigações de abstenção.

Concluía que os direitos reais integram o tipo estrutural das relações jurídicas de direito *absoluto*, porque o exercício de um direito real pelo seu titular independe do comportamento de um sujeito passivo determinado ou determinável na relação, eis que o titular se relaciona com o *alter*, que tem o dever de abstenção. As situações jurídicas de Direito das Coisas revelariam, pois, *relação jurídica* ou situação jurídica *relacional*, e não de uma situação jurídica *uniposicional*, como defendia Torquato.

De maneira distinta, as relações jurídicas de direito relativo, sejam de crédito (como as que nascem no âmbito do Direito das Obrigações), sejam extrapatrimoniais (como as de Direito de Família), reclamam cooperatividade de determinado ou determinável sujeito passivo, não da alteridade. Elas são oponíveis apenas entre as partes da relação, sem atingir a todos os demais. O direito, assim, não pode ser invocado para fora de sua situação jurídica configurante.

Por isso que nos direitos relativos, não há *pretensão de sequela* direta em direção ao bem, porque essa pretensão visará à condenação do devedor ao cumprimento específico ou alternativo da prestação. Ou seja, nesses casos, a pretensão visa a um comportamento do sujeito passivo da relação. Assim se dá com o direito de crédito, por exemplo. Já no caso dos direitos reais, absolutos que são, não havendo um sujeito passivo determinado ou determinável, o titular poderá perseguir, direta e imediatamente, a coisa.

Essa pretensão de sequela define a circunstância de que a coisa fica gravada pelo direito, onde quer que ela vá (ambulatoriedade), conservando, assim, a marca do direito real do seu titular, “como o ferro em brasa que identifica a propriedade do animal”, nas palavras de Marcos Bernardes de Mello (2007, p. 200). Isso se dá porque os direitos reais são inerentes, permanecem na estrutura constitutiva do bem, aproximando e ligando a coisa ao sujeito, na medida em que se torna diretamente imputada no seu patrimônio, sem intermediários. Disso decorre o efeito da ambulatoriedade, permitindo a sequela processualmente exercitável, diretamente, sobre a coisa.

Observe-se que não há pretensão de seqüela a ser exercitada, diretamente, sobre os bens digitais, sendo certo que o utente dependerá, invariavelmente, da cooperação do provedor do serviço digital para manter seu acesso ao bem. Não existe em si mesmo um perfil em rede social ou um personagem jogável em um *game online*. O perfil existe dentro da rede social, e o personagem existe dentro do jogo. Não se pode, diante da indisponibilidade ou inacessibilidade de um bem digital, exercer pretensão de seqüela sobre os servidores localizados no *data center* da empresa.

Daí já ser possível perceber que os direitos que recaem sobre os bens digitais não são absolutos, pois dependem da prestação de um sujeito passivo determinado ou determinável. Deixando de existir, na outra ponta da relação cliente-servidor, uma empresa provedora do serviço digital, não se haverá como ter acesso ao bem digital. Se essa empresa encerrar suas atividades, não mais se haverá a quem demandar judicialmente em busca da prestação.

Se a empresa entender que o utente infringiu as regras da plataforma, ela poderá impedir o acesso dele ao bem digital, retirando-lhe a possibilidade de produzir e inserir novos conteúdos, por exemplo. Pode até ser que o utente ainda tenha algum direito de crédito sobre o conteúdo já produzido na plataforma, mas sua possibilidade de gerar novos conteúdos será tolhida, e o contrário não se poderia exigir da plataforma (dever de abstenção), pois isso implicaria a quebra de suas políticas e, quiçá, a violação de direitos de outros utentes. Se se tratasse de direito absoluto, a própria empresa provedora teria, também, o dever de abstenção – mas não o tem, portanto pode, inclusive, mudar a *interface*, os modos de utilização, as políticas de privacidade e todo o mais que diga respeito à plataforma.

Por isso ser atecnico falar-se na atribuição de uma não-coisa a alguém por meio de um vínculo jurídico real. Como se sabe, a principal forma de se imputar coisas no patrimônio de sujeitos é a propriedade. Várias são as acepções do vocábulo “propriedade”, mas no setor patrimonial, a propriedade é uma das formas de se estatuir um *privilegio de exclusividade* sobre bens *materiais*.

Importante notar que, no Código Civil de 1916 a redação de seu artigo 524<sup>14</sup> previa que a propriedade recaía sobre um bem, sem especificar se material ou

---

<sup>14</sup> O dispositivo legal revogado dizia que “a lei assegura ao proprietário o direito de usar, gozar e dispor de seus bens, e de reave-los do poder de quem quer que injustamente os possua” (Brasil, 1916).

imaterial. Com o advento do vigente Código Civil, a substituição do vocábulo “bem” por “coisa”, no artigo 1.228, foi intencional, buscando-se precisão terminológica.

A depender se coisa móvel ou imóvel, as formas de aquisição da propriedade são diferentes. Atualmente, são seis os modos de se adquirir a coisa móvel, e quatro os modos de se adquirir a coisa imóvel, além dos casos legais. Importa, neste momento, saber que, por ato entre vivos, a coisa móvel se adquire com a tradição, e a coisa imóvel se adquire com o registro (ato constitutivo do direito real) do título de transferência entre vivos, no Cartório de Registro de Imóveis.

O mero *download* de um bem digital ou o compartilhamento de senhas de acesso não funcionam como tradição, se formos considerar móveis os bens digitais. Imagine-se que um internauta pesquisou, no *Google Imagens*, a imagem digital da pintura “*Hylas and the Nymphs*”, de John W. Waterhouse, e fez o *download* dessa imagem para, depois, projetá-la em uma sala de aula. O fato de ter a imagem armazenada em algum *HD* ou *pendrive* faria desse internauta o proprietário dela? E se outro internauta tiver feito o *download* da mesma imagem para usá-la como tela de fundo da área de trabalho do sistema operacional *Windows*, em seu computador? Seriam ambos proprietários dessa imagem digital e, portanto, poderiam mover ações reivindicatórias um contra o outro? Parece-nos teratologia jurídica responder positivamente.

Imagine, ainda, que o titular de uma rede social compartilhou a senha de acesso com um de seus filhos, sem a autorização dos demais. Isso seria adiantamento de legítima? O pai seria o proprietário e possuidor indireto, enquanto o filho seria possuidor direto? Também nos parece teratológico entender nesse sentido.

Repise-se que a Subcomissão de Sucessões da CJCODCIVIL sugeriu o acréscimo do artigo 1.791-B ao Livro V, “Do Direito das Sucessões”, dispondo, em seu §1º, que o compartilhamento de senhas se equipara a disposições negociais ou disposições de última vontade, para fins de acesso dos sucessores do autor da herança. A inteligência desse dispositivo é completamente contrária ao artigo 426 do Código Civil, que prescreve não ser possível tomar a herança de pessoa viva como objeto de contrato. Caso a sugestão seja aprovada depois dos debates no Congresso Nacional, estaremos diante dos perigos do *pacta corvina*<sup>15</sup>.

---

<sup>15</sup> O *pacta corvina* ocorre quando se celebra contrato que tem por objeto herança de pessoa viva. Ou seja, o patrimônio que será transmitido como herança já está sendo negociado antes mesmo de seu titular falecer,

Indo além, se fossem considerados imóveis os bens digitais, também se haveria um problema de atribuição. É que inexistente norma, em nosso ordenamento jurídico, autorizando presumir a propriedade imobiliária de quem não tem título transcrito. Antes do registro, o negócio jurídico não penetra no Direito das Coisas.

Nada obstante, o mercado imobiliário já tem buscado convencer os mais incautos sobre a *tokenização* da propriedade imobiliária. Conforme noticiado (Lamas, 2021), uma senhora de 82 anos teria se tornado “a primeira pessoa no Brasil a ter a propriedade digital de um imóvel”, mediante a aquisição de 20% da dita propriedade imobiliária via *NFT* (*non fungible token* ou *token* não fungível). De acordo com a matéria, duas plataformas digitais haviam unido forças para lançar “os primeiros imóveis digitalizados do Brasil”.

Evidentemente, trata-se de um engodo com o fim de se obter rápida injeção de capital. Por isso ser necessário lembrar da importância, em Direito, do uso intencional da linguagem, de saber o sentido da palavra na ciência e na comunicação. Frequentes vezes, erros graves ocorrem no estudo do Direito justo por não se ter claro o significado dos termos técnicos que estão sendo empregados. Pior que isso, a ciência jurídica sofre grandes prejuízos quando sentidos amplamente conhecidos são relativizados ou substituídos por *nomotetas* ou *onomatopéias* (como os da aurora da civilização) que, mesmo tendo conhecimento do sentido científico da linguagem, acabam inventando novos sentidos, tal como uma *novilíngua*<sup>16</sup>.

Por isso ser necessário esclarecer que mesmo se fosse possível entender *NFT* e sistemas *blockchain* como respostas tecnológicas ao problema de atribuição de bens digitais a sujeitos determinados, esse vínculo jurídico seria criado por meio contratual, ou seja, haveria uma relação jurídica de direito relativo (entre os utentes do sistema), e não uma relação jurídica de direito absoluto, portanto não estaríamos diante de propriedade, tampouco de fato possessório.

A *tokenização*, baseada em sistemas de *blockchain*, longe vai de uma autoridade central certificadora como os Cartórios de Registro de Imóveis (CRI). Na

---

por isso a denominação “acordo do corvo”. Veja-se que o artigo 426 do Código Civil, como está atualmente, diz que “não pode ser objeto de contrato a herança de pessoa viva” (Brasil, 2002).

<sup>16</sup> Faz-se um paralelo com a *novilíngua*, *novafala* ou *novidioma*, que é um idioma fictício criado por um governo hiperautoritário, na obra “1984”, de George Orwell, com o fim de ressignificar palavras, dando-lhes novos sentidos, de modo a, exercendo controle sobre a linguagem, controlar o pensamento das pessoas (restringindo-lhes as possibilidades de raciocínio) e, assim, impedindo que ideias indesejáveis surgissem (Orwell, 2009).

verdade, em sua gênese, a ideia de Satoshi Nakamoto<sup>17</sup>, como dito em seu *bitcoin white paper*<sup>18</sup>, era descentralizar relações comerciais por meio de um sistema que permitisse transações eletrônicas independentes de um terceiro de confiança (*trusted third party*), como instituições financeiras.

Essa descentralização, contudo, também traz consigo um efeito perverso: quanto mais liberdade, menos responsabilidade civil. Tais tecnologias, vocacionadas a fazer valer aspirações liberais, terminam por afastar a intervenção estatal a favor de terceiros. Veja-se que a propriedade imobiliária, registrada em cartório, poderá ter toda sua cadeia dominial certificada por uma autoridade central e, com isso, buscase evitar a venda *a non domino*, trazendo mais segurança jurídica e proteção a terceiros adquirentes.

Outro modo de aquisição da propriedade (e também da posse) é a sucessão *mortis causa*. Pela *saisine*, transmite-se o patrimônio, ou parte dele, aos herdeiros e legatários, desde o momento da morte. Assim, direitos reais como a propriedade são, imediatamente, transmitidos aos sucessores. Por isso se avulta a importância de perscrutar a imputabilidade patrimonial dos bens digitais, eis que só se transmite *mortis causa* aquilo que já estava imputado no patrimônio do defunto, no momento de sua morte.

As sugestões de atualização do Código Civil erigem a noção de patrimônio digital, mas, até o presente momento, não se faz possível afirmar a que título os bens digitais seriam imputados nesse patrimônio. Se como propriedade, curial a advertência de que a legislação precisaria dispor sobre o(s) modo(s) em que se configuraria a aquisição da propriedade de bens digitais, sendo necessário constar em lei, textualmente, como seria a tradição em cada caso, considerados os pormenores das diversas categorias desses bens, ou, em se tratando de propriedade imobiliária (o que não faria sentido, diante da fugacidade das não-coisas transmitidas nesse meio de dispersão que é a *internet*), se esta prescindiria de registro.

Na verdade, é preciso perceber tais bens pelo que eles realmente são: códigos escritos por meio de linguagens de programação (*JavaScript, Python, Ruby*

---

<sup>17</sup> Remanesce duvidoso se *Satoshi Nakamoto* é o pseudônimo de uma pessoa ou um conjunto de pessoas.

<sup>18</sup> O *bitcoin white paper* foi enviado por e-mail, em 2008, a uma lista de interessados em criptografia, no qual descrevia as bases do sistema *blockchain*. Disponível em: <https://bitcoin.org/bitcoin.pdf>. Acesso em: 22 abr. 2024.

e tantas outras). Ainda que exista uma camada visível aos olhos, não se pode tocar ou apalpar o bem digital em si, mas somente as telas *touchscreen*. Arrogar-se proprietário de um perfil em rede social ou de um *char* em determinado jogo eletrônico *online*, por exemplo, seria, em última análise, o mesmo que se dizer inventor de seus códigos-fonte. Não sem motivo, é comum haver nos termos de serviço dessas plataformas alguma cláusula que impeça a modificação, pelos utentes, desses códigos.

Entender que bens digitais são *meios de produção* de riquezas apropriáveis pelos utentes é advogar a favor de uma agenda política que, a todas as luzes, implicaria gravíssima intervenção do Poder Judiciário na economia. E mesmo que prevaleça opção político-legislativa no sentido de viabilizar a apropriação desses bens pelos utentes, os efeitos danosos daí decorrentes podem ser graves e impactar sobremodo o funcionamento dos respectivos serviços digitais em território nacional, tendo-se em vista que as empresas provedoras desses serviços digitais, em tese, não mais poderiam sequer alterar seus códigos de maneira a interferir nas propriedades dos utentes (dever de abstenção).

De se lembrar que a propriedade privada *obriga*. Como seria possível aferir se um canal no *YouTube*, por exemplo, atende à função social da propriedade? Os termos de serviço seriam traduzidos apenas como restrições ao direito de propriedade dos utentes? Poderia o Estado expropriar um canal contendo milhões de inscritos? Essas são apenas algumas questões a serem enfrentadas caso se prestigie um modelo proprietário.

Por tudo isso, já nos parece possível concluir que o consumidor não é proprietário, possuidor ou detentor de bens digitais. Para fins de conferir precisão terminológica a este trabalho, evitou-se o uso da expressão “usuário”, de modo que não se confundisse a figura do consumidor com a do titular de direito real de uso. Mais adequado, como signo distintivo, a palavra *utente*, sinônimo de *utilizador*, para que fique claro que o consumidor não titulariza direitos reais nem é possuidor desses bens incorpóreos, estando apenas licenciado para utilizá-los.

### **3.4 Termos de serviço e licenciamento**

Diz-se que, na ausência de regulação específica, as grandes empresas provedoras de serviços como, por exemplo, o *Facebook*, o *Twitter* e o *YouTube* seriam verdadeiras *herdeiras universais* de todo o conteúdo inserido *online* pelos

utentes. Os termos de serviço redigidos unilateralmente seriam, segundo afirmam, uma *autorregulação* que terminaria por prejudicar os consumidores.

Certo é que o fornecedor tem o dever legal de informar, de maneira adequada e clara, sobre o serviço ofertado e todos os seus aspectos contratuais ao consumidor, conforme artigo 6º, III, do Código de Defesa do Consumidor (Brasil, 1990). Com efeito, necessário restar indene de dúvidas quais direitos esses consumidores titularizam sobre as plataformas e os bens digitais a ela atrelados, bem como sobre o conteúdo que aí se insere (seu destino e a possibilidade de sua exploração econômica, conjunta ou exclusivamente).

Além disso, é de capital importância consignar quais as restrições impostas às faculdades porventura conferidas aos utentes, esclarecendo, especialmente, que não lhes assiste qualquer direito de transferir, de forma onerosa ou gratuita, bens digitais e conteúdos inseridos na rede.

Passamos, assim, a analisar os termos de serviço de algumas empresas que disponibilizam populares plataformas *online*, dentro do escopo deste trabalho, a fim de verificar como elas têm se posicionado com relação à transmissão *mortis causa* e ao acesso *post mortem* de tais bens.

Começa-se com um exemplo que permite evidenciar que o bem digital provido por meio de serviço digital e o conteúdo nele inserido pelo utente não se confundem. Com o movimento de digitalização dos bens, empresas como o *Google* passaram a oferecer serviços de armazenamento em *nuvem*. O *Google Drive* permite que seu utente armazene conteúdo em seus servidores e, a qualquer tempo, a partir dos mais variados dispositivos eletrônicos conectados à *internet*, e tenha acesso (com sincronismo) a esse conteúdo, podendo compartilhá-lo com terceiros, caso queira.

Recomenda-se, por exemplo, ao se redigir um texto importante, fazer o *upload* desse documento na *nuvem*, porque, caso ocorra algum problema com o computador pessoal do autor, tornando o documento inacessível nessa máquina, ainda assim ele poderá ser acessado *online* por meio de outros dispositivos, caso esteja disponível no *Drive*.

Da análise de seus termos do serviço<sup>19</sup>, verifica-se que o *Google* diz ser do utente “a propriedade de quaisquer direitos de propriedade intelectual” sobre o

---

<sup>19</sup> Disponível em: <https://www.google.com/drive/terms-of-service/>. Acesso em: 28 mar. 2024.

conteúdo inserido no *Drive*, e que não reivindica “a propriedade” sobre conteúdos criados pelo consumidor, como textos, dados, informações e arquivos transferidos por *upload*, compartilhamento ou armazenamento na conta do *Drive*. Onde se lê “propriedade intelectual”, deve-se ler “direitos autorais”, porque sobre o intelecto não recai propriedade, tal como já explicado alhures. Aderindo ao serviço, o utente concorda em conceder ao *Google* uma “licença de uso restrito para operar e melhorar os serviços do *Google Drive*”.

O que se infere dos termos desse serviço é que o utente preserva seus direitos autorais sobre o conteúdo armazenado ou compartilhado no *Drive*, não concedendo ao *Google* qualquer privilégio de exclusividade. Da mesma maneira, também não se torna “proprietário” do *drive* em que inseriu seu conteúdo, porque o espaço virtual contratado é disponibilizado através de servidores situados em ambientes protegidos pela empresa provedora (*cloud storage provider*), que, possivelmente, titulariza direito real de propriedade sobre essas máquinas.

Raciocínio similar se aplica em se tratando de redes sociais. O utente cria uma conta e vincula a ela um perfil, nele inserindo conteúdo, tal como imagens, fotografias, vídeos e textos. Isso, contudo, não faz dele proprietário da *webpage* na qual seu perfil é exibido *online*. Essa página *web* é resultado da execução de códigos, do funcionamento de servidores. O tão só fato de ser possível inserir conteúdo na página não torna o utente proprietário ou possuidor dela.

O *Instagram* também diz garantir, nos termos do serviço<sup>20</sup>, que o utente mantém os direitos autorais sobre seu conteúdo, afirmando não “revidincar” a “propriedade” do que for publicado por ele, na plataforma. Já com relação à conta do consumidor, deixa claro que ele não poderá “comprar, vender ou transmitir qualquer elemento” dela, incluindo seu “nome de usuário”. E isso porque os perfis não se imputam no patrimônio dele. Ressalta-se ser vedado “modificar, criar trabalhos derivados, descompilar ou de outra forma tentar extrair o código-fonte” do *Instagram*, que pertence à empresa provedora do serviço. É por meio desse código que os bens digitais fornecidos se tornam visíveis e funcionais.

Ao utente não se garante a permanência eterna do conteúdo armazenado e veiculado por meio do serviço prestado, inclusive porque, se violador dos termos de serviço ou das diretrizes da comunidade do *Instagram*, esse conteúdo poderá ser

---

<sup>20</sup> Disponível em: [https://help.instagram.com/581066165581870?helpref=page\\_content](https://help.instagram.com/581066165581870?helpref=page_content). Acesso em: 28 mar. 2024.

removido. Tampouco se garante o acesso eterno à sua conta e aos perfis a ela atrelados, eis que a empresa provedora do serviço pode “recusar fornecer ou parar de fornecer imediatamente todo o Serviço ou parte dele”, ou seja, poderá “encerrar ou alterar o Serviço, remover ou bloquear o conteúdo ou as informações compartilhadas no Serviço ou parar de fornecer todo o Serviço” caso repute que isso é necessário para “evitar ou reduzir impactos legais ou regulatórios adversos”.

Evidencia-se, com isso, que propriedade não há sobre os bens digitais fornecidos com esse serviço. Se houvesse, a empresa provedora teria a obrigação de se abster de nela interferir. Sequer poderia, sem o consentimento do consumidor, proceder com atualizações sobre o serviço prestado, pois isso implicaria modificações que poderiam ser indesejadas pelo “proprietário”. Por isso ser condição imposta ao utente concordar em “baixar e instalar atualizações do Serviço em seu dispositivo”.

Saindo das redes sociais, chega-se aos jogos eletrônicos. Um popular serviço oferecido pela empresa japonesa *Sony* aos titulares do *console PlayStation* é o *Playstation Plus*. O serviço pode ser assinado continuamente, pagando-se um preço, recorrentemente, para que se possa ter acesso aos conteúdos e recursos oferecidos, tais como as licenças para uso dos *softwares* de vários jogos. Mensalmente, a *Sony* faz a escolha de jogos que entrarão no serviço e, durante o período em que eles estiverem disponíveis para *download*, todos os utentes que tiverem uma assinatura ativa poderão os baixar, instalar e jogar.

“Uma assinatura ativa é necessária para o uso ininterrupto aos recursos e benefícios do *Playstation Plus*. A disponibilidade do serviço não é garantida”, conforme consignado nos termos do serviço<sup>21</sup>. Ou seja, o assinante que faz o *download* do *software* de um jogo não se torna proprietário dele, mas apenas licenciado para jogar enquanto for assinante. Não mais o sendo, não poderá jogar ou usar as moedas e outros itens virtuais relacionados ao jogo, ainda que o *software* esteja instalado em seu *console*.

Também é possível comprar jogos digitais para o *PlayStation* sem precisar assinar o serviço *PlayStation Plus*. Basta acessar sua loja virtual (*PlayStation Store*) a partir do próprio *console* ou do seu sítio eletrônico e realizar a compra. O que se adquire, também aqui, não é a propriedade do jogo em si, mas a licença para jogá-

---

<sup>21</sup> Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/legal/ps-plus-usage-terms/>. Acesso em: 28 mar. 2024.

lo. A diferença é que o jogo permanece acessível enquanto seu *software* estiver instalado no *console*, pois a licença de uso não fica condicionada a uma conta ativa e à condição de assinante.

De toda forma, os direitos autorais sobre os jogos, certamente, não são da massa de consumidores que os adquiriu. Ainda que uma cópia de determinado jogo tenha sido comprada em mídia física (*corpus mechanicum*), a propriedade recai sobre a coisa, que é o substrato corpóreo no qual o jogo está inscrito, mas não sobre o *software* (*corpus mysticum*) do jogo.

Sobre esse ponto, necessário transcrever a doutrina de Roberta Mauro Medina Maia:

Partindo-se de tal premissa, uma vez alienada a cópia (*corpus mechanicum*), os direitos exclusivos do autor deixam de incidir sobre ela, por já se ter obtido o proveito econômico da exclusividade por meio da venda. Conforme lecionado por Denis Borges Barbosa, nisso consiste a exaustão de direitos em direito autoral. Portanto, uma vez ocorrida a referida alienação, “descabe ao titular do direito autoral controlar as utilizações do citado *corpus mechanicum* – por exemplo, impedindo que o comprador de um livro ou disco revenda ou empreste” (Maia, 2023, p. 316-317).

Para reforçar seu entendimento, a autora faz uso de julgado do Superior Tribunal de Justiça, que, na oportunidade, se debruçou sobre a diferença entre revenda de exemplares e licenciamento, ainda que o tenha feito para fins tributários:

A produção em massa de programas e a revenda de exemplares da obra intelectual por terceiros que não detêm os direitos autorais que neles se materializam não caracterizam licenciamento ou cessão de direitos de uso da obra, mas genuínas operações de circulação de mercadorias (BRASIL, 2004).

Contudo, ao lermos o julgado mencionado pela autora, entendemos em sentido diametralmente oposto ao que ela advoga. Isso porque, do que se pôde depreender do texto, ela defende que, ao se alienar, por exemplo, um *Blu-Ray* contendo o *software* de um jogo, exaure-se, de logo, os direitos autorais sobre o *software*, de modo que não seria dado ao autor controlar posteriores vendas ou empréstimos do *corpus mechanicum*. Diz ela que “quando uma empresa vende um produto, seja em base digital ou não, o titular dos direitos autorais esgota seu poder de controlar o que o adquirente fará com ela” (Maia, 2022, p. 317).

Com isso, quer fazer crer que o utente de determinado bem digital pode dele livremente dispor, viabilizando negócios jurídicos sucessivos, como se fosse seu proprietário ou possuidor, excluindo-se os direitos autorais de quem concebeu o

*software* ou criou o código-fonte do bem digital, ou mesmo de quem disponibilizou a versão digital de suas produções artísticas em plataformas de *streaming*.

Já o julgado do Superior Tribunal de Justiça que ela tomou por empréstimo parece contrário a essa lógica. De sua análise, verifica-se que o entendimento veiculado no acórdão é no sentido de que a produção em massa de programas de computador (*softwares*, no geral), e a revenda de exemplares da obra intelectual por terceiros que não detêm os direitos autorais *não caracteriza licenciamento ou cessão de direitos de uso da obra*, mas genuínas *operações de circulação de mercadoria*.

Pode-se inferir, portanto, que o consumidor que adquire uma cópia de um bem digital e compartilha com terceiros sua senha de acesso não está sublicenciando, tampouco cedendo direitos de uso e, portanto, não deixa de ser consumidor para se tornar um fornecedor de serviços (titular de direitos autorais), de modo que não precisaria pagar Imposto Sobre Serviços de Qualquer Natureza (ISSQN). Se esse mesmo consumidor tiver adquirido várias cópias físicas do *software* do jogo e quiser vendê-las a terceiros, estará simplesmente fazendo circular mercadorias por meio de contratos de compra e venda – e as mercadorias só circulam porque são *coisas*.

Em nenhum dos casos esse consumidor será titular de direitos autorais, nem proprietário, nem possuidor dos bens digitais. Só quem pode licenciar ou ceder direitos de uso da obra é o titular de direitos de autor. O consumidor estará, simplesmente, fazendo circular o *corpus mechanicum*, seja por empréstimo ou revenda; e, não havendo suporte corpóreo, estará concedendo o acesso ao *software* mediante compartilhamento de senha, sem que isso implique a transferência dos direitos sobre o *corpus mysticum* a outro utente. Por isso que há, nos termos de serviço, acertadamente, cláusula esclarecendo que o consumidor não se tornará sublicenciador em nenhuma hipótese.

Isso fica claro ao se ler o “contrato de licença de produto de software”<sup>22</sup> elaborado pela *Sony*, no qual se afirma que a empresa concede ao consumidor uma licença limitada e não exclusiva para uso pessoal dos *softwares* de jogos, que não acarreta concessão de direitos autorais, sendo vedado ao utente (a) alugar, locar ou sublicenciar o *software*, bem como disponibilizá-lo em rede para outros utentes, sem

---

<sup>22</sup> Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/legal/softwarelicense/>. Acesso em: 28 mar. 2024.

o consentimento prévio e explícito da *Sony*; (b) modificar, adaptar, traduzir, fazer engenharia reversa, descompilar ou desmontar o *software*; (c) criar trabalhos derivados a partir do *software*; (d) criar ou disponibilizar módulos não autorizados; ou (e) copiar, executar ou transmitir publicamente o *software*, sem o consentimento prévio e explícito da *Sony*.

Imagine-se, por exemplo, a partir da *PlayStation Store*, comprar o jogo “*Final Fantasy XIV: A Realm Reborn*”, um *MMORPG online* desde 2013, desenvolvido e fornecido pela empresa japonesa *Square Enix*, por meio de um serviço pago. Devidamente instalado o *software* do jogo no seu computador, o utente poderá jogar sem ser cobrado pelos trinta primeiros dias de *gameplay* (*free period*), mas depois desse período, caso queira continuar jogando, precisará pagar um valor de cobrança recorrente (*subscription fee*).

Da análise dos termos de serviço<sup>23</sup>, verifica-se que a empresa garante ao utente uma licença limitada de uso, e frisa, com letras negritadas e em caixa alta, que ele não é proprietário dos bens virtuais do jogo (*in-game virtual good*), resguardando-se o direito de “suspender, terminar, modificar ou deletar” as contas, personagens, itens e demais elementos, “por quaisquer razões ou mesmo sem nenhum motivo”. Não só isso, também poderá descontinuar o serviço (*shutdown* dos servidores), a qualquer momento, sem pedir a autorização do utente.

Já são dez anos desde seu lançamento. Apesar de ser um sucesso comercial, tendo se tornado um dos *MMORPG*'s mais populares do mundo, seu ciclo de existência se encerrará quando o suporte for descontinuado pela *Square Enix*. A opção por manter ou não o suporte ao jogo cabe, tão somente, à empresa provedora do serviço digital, em razão de suas estratégias de negócio. O utente não poderá obrigá-la à continuidade, ainda que tenha passado dez, quinze ou vinte anos jogando, ainda que nutra pelos seus *chars* algum sentimento de pertencimento, e por mais habituado que possa estar ao jogo.

A própria licença é limitada e pode ser ainda mais comprimida, afinal, o utente se sujeita continuamente às condições impostas pela provedora do serviço, desde que legais. Caso não respeite essas limitações, poderá ter sua licença revogada. Por exemplo, veda-se ao consumidor o emprego, sem autorização, de qualquer *software* ou *hardware* direcionado a modificar o jogo ou seu *gameplay*, bem assim

---

<sup>23</sup> Disponível em: [https://support.na.square-enix.com/rule.php?id=5382&la=1&tag=users\\_en](https://support.na.square-enix.com/rule.php?id=5382&la=1&tag=users_en). Acesso em: 22 abr. 2024.

*hackear* o jogo e seu código, modificar ou dar causa a modificações nos arquivos, ou criar formas derivadas do jogo.

E isso porque, como já dito um rol de vezes, o código e todos os aspectos do jogo pertencem à empresa licenciadora, incluindo os conteúdos visuais de seus *games*, as paisagens e localizações, a estrutura, os efeitos audiovisuais e animações, as narrativas, histórias, os personagens e seus nomes, os sons, as composições musicais e os efeitos sonoros, dados e comunicações geradas ou transmitidas através do *game*, e todo o mais.

É também proibido o uso comercial das contas, *chars*, itens, valores e demais bens do jogo, porque a licença é de uso pessoal (não comercial), e não pode ser sublicenciada a terceiros. Não é incomum que jogadores, depois de empreenderem esforços para melhorar seus personagens (*power-leveling*) e juntar riquezas *in-game* (*gold-farming*), busquem vender tudo a terceiros. Trata-se, contudo, de venda *a non domino* (de quem não é proprietário). Não estando imputados tais bens digitais no patrimônio do utente, não podem ser objeto de compra e venda.

Ao conceder, a título oneroso ou gratuito, a senha de acesso a terceiro, o licenciado estaria conferindo, na verdade, o privilégio de exclusividade na utilização do *char*, de modo que esse terceiro, ao receber a senha, poderia alterá-la e, assim, ao menos em tese, ser o único a aproveitar o personagem. Não se trataria, nesse caso, de um contrato de compra e venda, nem de uma doação, tampouco de um sublicenciamento (porque o utente não estaria autorizado a sublicenciar direitos de autor), mas apenas da concessão do acesso exclusivo ao *char*.

Esse compartilhamento de senhas com terceiros (excetuando-se os menores com seus guardiões legais e com a própria *Square Enix*), sobretudo na intenção de que vários jogadores possam fazer uso de um mesmo *char*, é absolutamente vedado, pois essa prática poderia implicar prejuízo da competitividade do jogo, eis que um mesmo *char*, pelos esforços comuns de mais de um jogador, estaria sendo mais rapidamente evoluído, tornando-se mais poderoso e haurindo mais riquezas, em detrimento da experiência de jogo de outros utentes.

Aliás, há várias regras comportamentais que precisam ser respeitadas pelo licenciado, a fim de se evitar arruinar a experiência do jogo. Proibe-se a utilização de linguagem profana ou ofensiva, a utilização de métodos que facilitem o *gameplay* ou viabilizem qualquer tipo de vantagem através da exploração de falhas e

vulnerabilidades técnicas. A infringência dessas regras poderá acarretar a suspensão ou o encerramento da conta.

Mais um motivo pelo qual se conclui não haver posse ou propriedade sobre esses bens digitais. Veja-se que, entendendo que determinado utente infringiu alguma das regras e limitações impostas, poderá a empresa provedora do serviço digital, unilateralmente, suspender ou banir o acesso à sua conta, sem que isso dê ensejo ao manejo dos interditos possessórios, tampouco de ação reivindicatória. Poderá o utente, entendendo-se injustiçado, procurar reverter a decisão, seja administrativamente, seja por meio judicial, mas para isso necessitará, sempre, da cooperação da empresa licenciadora, que detém os meios técnicos necessários à recuperação e (re)disponibilização da conta e dos bens digitais a ela vinculados.

Resumidamente, verificamos que o *gameplay* do jogo sob comento só se faz possível se (a) o utente tiver *hardware* capaz de suportar a execução desse jogo; (b) o *software* estiver instalado e devidamente atualizado; (c) houver conexão adequada com a *internet* (ao menos na velocidade mínima exigida); (d) o utente estiver adimplente em relação ao seu plano de assinatura; (e) forem respeitadas as limitações à licença de uso e não houver infringência às normas comportamentais; (f) o servidor estiver *online* e funcional, inclusive no país do utente.

Trata-se, pois, do modelo cliente-servidor, de uma relação jurídica consumerista (relativa) firmada, de um lado, pelo utente-jogador (licenciado) e, de outro, pela empresa provedora do serviço (licenciadora). O acesso ao *gameplay* depende da empresa provedora, que precisa manter *online* o mundo virtual e todo o sistema de jogo. Sem ela, não há jogo. No gênero *MMORPG*, é preciso que os servidores estejam sempre *online*, não bastando ter instalado o *software* na máquina do utente. Tanto é assim que, estando o jogo suspenso em razão das manutenções de rotina (*routine maintenance*), ou mesmo *fora do ar* em caso de ataques, o acesso se torna impossível. Mais que isso, caso a provedora do serviço decida por descontinuar definitivamente o suporte, como já dito, não mais haverá *gameplay*.

Deixando de haver servidor, torna-se o jogo inacessível e tudo que nele há. Esses *chars* (com todo o tempo e dinheiro neles investidos) perdem sua função-utilidade, tornando-se inócuos, sem sustentação. Pelo menos enquanto não houver *interoperabilidade*, ou seja, enquanto inexistir a possibilidade de levar os bens digitais próprios de determinada plataforma a outra similar, sem perder suas características, qualidades e funcionalidades.

Por fim, chega-se às plataformas de *streaming*, como o *Spotify* e a *Netflix*. Mesmo Ana Carolina Brochado Teixeira e Livia Teixeira Leal, que fazem parte da doutrina imaterialista, opõem ressalvas à apropriação de bens digitais dentro dos serviços de *streaming*:

Assim, no caso de *e-books*, músicas e filmes que sejam oferecidos em sistema de acesso, e não de propriedade, deve o consumidor ser informado adequadamente de que não está adquirindo o domínio sobre o produto, mas sim que está contratando uma licença de uso, sob pena de controle judicial da cláusula prevista pelos termos de uso em desacordo com o regramento protetivo. Nesse cenário, as contas vinculadas a aplicativos como Netflix, Spotify, Kindle etc. não são passíveis de partilha, já que, como regra, apenas geram o direito de acesso por parte do usuário, inviabilizando a lógica de divisão patrimonial, inclusive no que tange ao regime de bens (Teixeira; Leal, 2020, p. 34).

Desde que respeitados os direitos consumeristas, não nos parece haver maiores controvérsias a respeito do modelo de licenciamento nas plataformas de *streaming*. Qualquer meio não autorizado de fazer o *download* da mídia digital disponibilizada via *streaming*, com posterior aproveitamento do bem (incluindo comercialização), fere os direitos de autor, e tal conduta pode se configurar como crime, conforme previsão do artigo 184 do Código Penal<sup>24</sup>.

---

<sup>24</sup> O dispositivo prevê como crime a conduta de “violar direitos de autor e os que lhe são conexos” (Brasil, 1940), com pena de detenção de 3 (três) meses a 1 (um) ano, ou multa.

## 4 TRANSMISSIBILIDADE *MORTIS CAUSA* DE BENS DIGITAIS

### 4.1 Herança digital

Perfis em redes sociais, *avatars* em jogos eletrônicos e metaversos, corpos eletrônicos que se tornam a representação social do utente: bens digitais de elevada carga existencial que não compõem o patrimônio de um indivíduo. Se se admitisse a sucessão de tais bens, com a livre disposição pelos sucessores, estes estariam, na verdade, sucedendo a própria pessoa do defunto, não seu patrimônio. Pontes de Miranda (1984, p. 6) já advertia não ser possível “falar na representação do defunto pelos herdeiros: o decujo morreu; não é mais”.

Por isso que a denominação “herança digital” é controvertida, tendo em vista que o termo “herança” remete, imediatamente, a patrimônio; mas é sobremaneira difícil a tarefa de afirmar se tal ou qual bem digital é puramente econômico ou puramente existencial. Portanto, tratar a todos eles como patrimônio é leviandade, porque os direitos da personalidade não podem ser assim enquadrados. Confira-se o que dizia Pontes de Miranda:

Foi o alvará de 9 de novembro de 1754, seguido do Assento de 16 de fevereiro de 1786, que introduziu no direito luso-brasileiro a transmissão automática de direitos, que compõem o patrimônio da herança, aos seus sucessores, legítimos ou não, com toda a propriedade, a posse, os direitos reais e os pessoais. O que era propriedade e posse do decujo passa a ser propriedade e posse do sucessor a causa de morte, ou dos sucessores, em partes ideais, ou conforme discriminação testamentária. Dá-se o mesmo com os créditos transferíveis e as dívidas, as pretensões, as obrigações e as ações (Miranda, 1984, p. 16).

Para que se possa asseverar, pois, que os bens digitais são transmissíveis por herança, eles devem se enquadrar, por exemplo, como crédito, propriedade ou posse.

Não se desconhece que alguns desses bens são deveras rentáveis, tais quais canais no *YouTube*, plataforma que dispõe de recursos de monetização de conteúdo. Nada obstante, não é o canal do *YouTube* um crédito em si, mas a fonte geradora do crédito. Esse canal não se transmite *mortis causa* como crédito, mas poderá ter o seu acesso concedido a terceiros (se tecnicamente possível e a provedora do serviço digital se dispuser a isso), de tal maneira que essa pessoa poderá continuar a explorar economicamente o bem, advindo novos frutos.

A propósito, é imprescindível saber diferenciar bens digitais e crédito. Não raramente, “milhas aéreas” ou “pontos de recompensa” são tratados como se fossem bens digitais. Inclusive, o artigo 1.791-A, sugerido pela Subcomissão de

Direito das Sucessões da CJCODCIVIL, em seu §1º<sup>25</sup>, incorre nesse erro. Na verdade, o que se tem, nesses casos, são créditos transmissíveis através de negócios jurídicos obrigacionais. Ainda que não estejam, necessariamente, impressos em papel, não transmudam sua natureza apenas por estarem disponíveis para consulta em sítios eletrônicos e aplicativos digitais.

Por oportuno, cumpre lembrar a distinção entre o fenômeno da *descartularização* e o fenômeno da *descorporificação*. Ambos se verificam, cada vez mais nos dias correntes, contudo, não se confundem. Não há dúvidas de que a cédula vem sendo progressivamente substituída no comércio eletrônico. Inexiste óbice legal que impeça que o papel de determinado título de crédito ou valor móvel seja trocado por um meio digital, desde que possível, a qualquer tempo, quando solicitado pelo interessado, a documentação em papel. Tanto é assim que se admite a usucapião de ação escritural, cuja posse se traduz no documento, ainda que descartularizado.

Já a descorporificação ou descoisificação reflete o movimento de simulação das coisas, das pessoas e dos ambientes no mundo digital. Ressalte-se que muitos bens natodigitais (concebidos, desde a origem, em formato digital) são apenas funcionais dentro de determinadas plataformas, enquanto estiverem *online*, não havendo como materializá-los com as mesmas funções-utilidades, no mundo das coisas. Obviamente, embora seja possível imprimir em papel a página de um perfil em determinada rede social, esse papel (a coisa) não terá a mesma funcionalidade do bem digital (a não-coisa), que só poderá ser aproveitado dentro de seu ambiente virtual.

Na descartularização, o crédito não deixa de ser crédito apenas porque o papel foi substituído por um meio digital, desde que o caminho reverso seja possível, desde que o crédito possa, novamente, ser cartularizado. Ou seja, bem digital e crédito não se confundem, apesar deste último poder ser digitalizado e perder sua cédula.

Feita essa distinção, volta-se ao exemplo do canal do *Youtube*. Se esse canal fosse considerado patrimônio (seja como crédito, propriedade ou posse), outras questões surgiriam, como a *comunicabilidade* durante a constância de

---

<sup>25</sup> A sugestão de texto legal elenca, num rol exemplificativo, bens digitais como “senhas, dados financeiros, perfis de redes sociais, contas, arquivos, pontos em programas de recompensa, milhas aéreas e qualquer conteúdo de natureza econômica, armazenado ou acumulado em ambiente virtual, de titularidade do autor da herança” (Brasil, 2023b).

matrimônio ou de união estável, a depender do regime de bens adotado pelo casal. É que, uma vez comunicado o bem digital ao patrimônio do cônjuge ou companheiro, este seria possuidor do bem, no caso de morte do utente original, tendo a posse própria da parte do bem que lhe cabia, e a posse imprópria sobre a parte do falecido. Seria, assim, responsável por cuidar do bem, respondendo perante eventuais herdeiros pela sua perda ou deterioração.

Imagine-se, por exemplo, que um utente inaugurou um canal no *YouTube* cuja popularidade do conteúdo veiculado se acentuou com o passar dos anos e, como consequência, sua monetização se tornou significativa. O canal foi criado durante o matrimônio dessa pessoa, casada sob o regime da comunhão parcial de bens. Vindo a óbito o criador do canal, sua cônjuge – que também sabia a senha de acesso – passou a publicar vídeos com conteúdo inapropriado e expressamente proibido nos termos do serviço da plataforma, de modo que o canal foi permanentemente banido. O casal, na hipótese, tinha filhos em comum, que não mais poderiam receber o canal por herança. A cônjuge responderia pela perda do canal perante seus filhos herdeiros?

Em uma situação como essa, o primeiro ponto a se ter em mente é que o canal no *YouTube* não estava sob a posse do utente que veio a falecer, portanto, a cônjuge supérstite não prosseguiu a posse do *de cuius*, já que ele não a tinha. Tampouco se haveria falar em composesse, porque o que havia era o *acesso simultâneo*, enquanto vivos ambos os consortes. Ressalte-se que a posse transmite-se por herança tal como estava no patrimônio do *de cuius*, com todos os seus qualificativos próprios. Se o *de cuius* não possuía, sua cônjuge ou companheira não possuirá depois de sua morte.

No caso hipotético, a cônjuge sabia da senha de acesso do canal do *YouTube* porque seu marido lhe havia informado, e ambos produziam conteúdo juntos. De modo diverso, imagine-se que a cônjuge supérstite sequer soubesse da senha de acesso ao canal. Consabido que, pela *saisine*, advindo o evento morte, o patrimônio do defunto transmite-se, automaticamente, a seus herdeiros e legatários, que se tornam, imediatamente, possuidores dos bens que o *de cuius* possuía, pois o sistema possessório brasileiro prescinde de *animus* para que se tenha posse, significando dizer que, mesmo sem querer ou sem saber, alguém pode possuir um bem.

Com efeito, se o bem digital fosse considerado objeto de posse, a cônjuge supérstite se tornaria possuidora, sabendo ou não da senha de acesso e, na condição de depositária, responderia perante os herdeiros em caso de dolo ou culpa pela perda ou deterioração do bem – o que se revela temeroso, considerando que, no período compreendido entre a morte do utente e a partilha dos bens, o canal estaria vulnerável a engenharias sociais e ataques cibernéticos. Contudo, como já dito várias vezes, em regra, não há posse de bens incorpóreos, de sorte que não seria dado à cônjuge, nesse exemplo, defender o bem pela via possessória, já que não teria posse *ad interdicta*.

Além do canal não se confundir com crédito, nem ser possível enquadrar o consumidor como possuidor, também não há propriedade sobre esse bem digital. Essa afirmação parece contrariar os termos de serviço do *YouTube*<sup>26</sup>, onde consta que o utente é proprietário do conteúdo produzido em seu canal, quando assevera que o consumidor mantém os “direitos de propriedade” do seu conteúdo. Contudo, a redação desses termos de serviço se dá de acordo com as leis de Delaware, já que a entidade prestadora desse serviço digital é a Google LLC, sediada em 1600 Amphitheatre Parkway, Mountain View, California 94043, onde o sistema legal predominante é o *common law*, diferente do *civil law* brasileiro.

Nos sistemas de *common law*, não existe uma tipicidade estrita dos direitos reais nem *numerus clausus*, e a própria utilização do vocábulo *property* (propriedade) pode designar, quer direitos obrigacionais, quer direitos incidentes sobre coisas, porque nela há grande plasticidade, referindo-se a qualquer direito patrimonial conferido aos particulares na configuração de vínculos jurídicos.

Em nosso ordenamento jurídico, até o presente momento, prevalece o modelo de licenciamento. Para mudar isso, a Subcomissão de Direito das Coisas da CJCODCIVIL veio tencionando viabilizar a posse e a propriedade de bens imateriais e, apesar de em um primeiro momento não terem logrado êxito em suas investidas, o tema voltou a ser discutido aos 2 de abril de 2024, por ocasião da 8ª reunião da comissão da CJCODCIVIL.

---

<sup>26</sup> Os termos de serviço podem ser atualizados e modificados a qualquer momento. Disponível em: <https://www.YouTube.com/t/terms#c65528d988>. Acesso em: 5 abr. 2024.

Na oportunidade<sup>27</sup>, os trabalhos foram iniciados colocando em votação a posse de bens imateriais e, na sequência, a propriedade desses mesmos bens. O esforço do relator da subcomissão, Marco Aurélio Bezerra de Melo, encontrou, do lado oposto, a resistência da relatora-geral, Rosa Maria de Andrade Nery, partidária da tradicional noção jurídica de coisa, defendendo que a posse e a propriedade tem como objeto bens materiais.

Rosa Nery, aliás, há muito entende a importância das coisas como elemento estabilizador da vida:

A ideia de família, como a concebemos no mundo ocidental, não corresponde exatamente àquela que foi desenhada pelos nossos antepassados. O termo equivalente à família, de forma aproximada, é proveniente do grego *oikos*, que quer dizer *casa* e corresponde a um sentido muito mais amplo do que aquele que se empresta hoje ao termo família entre nós, porque *reúne*, num mesmo conceito, além dos elementos da nossa *família nuclear*, a propriedade, isto é, *a terra e as habitações, depósitos e túmulos nela construídos*. Garante-se a manutenção de vida e da estrutura integral da segurança do homem (Nery, 2002, p. 101).

Diante da divergência, como pontuado por Carlos Eduardo Elias de Oliveira, optou-se por uma solução salomônica, restando a sugestão de um parágrafo que diz reconhecer a *titularidade de direitos patrimoniais sobre bens imateriais*. Ao que parece, busca-se autorizar que o utente possa gozar de um privilégio de exclusividade na exploração econômica desses bens, lógica que não se distancia do que já acontece com os direitos do autor.

Ou seja, assim como não se pode falar de propriedade intelectual (mas, sim, de direitos autorais sobre a ideia oriunda do intelecto humano), também não se pode falar de propriedade de bens digitais (mas, sim, de direitos patrimoniais oriundos da exploração econômica de um bem digital). Poderão esses bens ser aproveitados sem que isso implique reconhecimento de propriedade ou posse do consumidor, ao menos é o que se espera. De toda sorte, tal redação é uma janela aberta e, certamente, a doutrina imaterialista prosseguirá com sua agenda.

Por isso já ser necessário, de agora, afirmar que a *titularidade de direitos patrimoniais* resultantes da exploração econômica dos bens digitais não significa que esses mesmos bens são dotados de patrimonialidade, ou seja, que eles se imputam no patrimônio do utente.

---

<sup>27</sup> Todo o debate foi registrado em notas taquigráficas disponíveis *online* no sítio eletrônico do Senado Federal. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/notas-taquigraficas/-/notas/r/12452>. Acesso em: 5 abr. 2024.

Veja-se que a Subcomissão de Direito Digital da CJCODCIVIL trouxe, como já apontado anteriormente, a noção de patrimônio digital como sendo o conjunto de ativos intangíveis, em formato digital, pertencentes a um indivíduo ou entidade. Essa sugestão, a toda evidência, não guarda harmonia sistemática com a dita solução salomônica posteriormente encontrada como forma de dissolver o dissenso entre os integrantes das comissões temáticas.

É que, quando se cogita de um patrimônio digital formado por um conjunto de bens digitais (de valor econômico, pessoal ou cultural), quer-se dizer que tais bens estão imputados nesse patrimônio. Se estão imputados, estão como crédito, posse ou propriedade, no básico. Todavia, se o que realmente se pretende é conferir apenas a *titularidade de direitos patrimoniais sobre bens digitais*, perde o sentido falar-se em bens digitais imputados num patrimônio digital.

Ou seja, não se faria preciso imputar os bens digitais em si a um patrimônio (seja como crédito, posse ou propriedade), bastando que o crédito oriundo da exploração econômica de bens digitais não existenciais do *de cuius* seja imputável no patrimônio de quem explorar esses bens – e tais créditos, mais uma vez dizendo, não se confundem com os bens digitais em si.

Também por isso se faz necessário harmonizar a sugestão feita pela Subcomissão de Direito Sucessório de acrescentar o artigo 1.791-A ao Código Civil, dispondo que os bens digitais do falecido, de valor economicamente apreciável, integram a sua herança. Visando à sistematicidade, melhor seria entender que os *direitos patrimoniais oriundos da exploração econômica de bens digitais não existenciais do falecido integram a sua herança*.

De toda sorte, depois dos vindouros debates no Congresso Nacional, somente será possível falar-se propriamente de uma herança digital se restar definido, em texto de lei, como se dá os modos de aquisição e transferência da posse das mais variadas categorias de bens digitais. Adquire-se a posse ao se criar uma conta com senha de acesso? Adquire-se a posse ao se realizar o *download* do bem digital? Adquire-se a posse ao inserir, por meio de *upload*, algum tipo de conteúdo em determinado bem digital? Transfere-se a posse ao se compartilhar a senha de acesso? Admite-se a composses, a posse direta e a indireta desses bens digitais?

Sabe-se que a posse, no mundo das coisas, sendo um poder fático, pode ser adquirida de maneira bastante fluida (diferentemente da propriedade). Já no mundo

das não-coisas, para que não haja insegurança jurídica, é preciso que se defina, precisamente, quais são seus modos de aquisição e transferência, sendo assim possível identificar desde quando se tem a posse de um bem digital. Não basta que simplesmente se afirme possível essa posse, sendo necessário prever, exatamente, como ela será adquirida em cada caso.

Enquanto isso não for exaustivamente regulado por lei, entendemos que as sugestões de revisão e atualização do Código Civil são inconclusivas com relação à sucessão *mortis causa* de bens digitais, embora não reste dúvidas de que a doutrina imaterialista vem buscando imprimir patrimonialidade a esses bens, envidando grandes esforços no sentido de autorizar a apropriação pelos consumidores, como se coisas fossem.

Nada obstante, parece-nos permanecer a regra de que direitos reais e posse somente têm por objeto a coisa, em sua noção jurídica tradicional, sem que isso implique exclusão da titularidade de direitos patrimoniais oriundos da exploração econômica de não-coisas pelos utentes – que pode se dar por meio negocial.

## 4.2 Legado digital

Determinadas plataformas, a exemplo do *Facebook*, permitem que se indique um “contato herdeiro” para tomar algumas decisões sobre o perfil do utente falecido, transformando o bem em memorial ou excluindo a conta permanentemente, desde que em vida o titular do perfil seja maior de dezoito anos. O contato herdeiro poderá, no caso do *Facebook*, por exemplo, (a) escrever uma publicação fixada no perfil do *de cuius*, como quando publica uma mensagem final ou fornece informações sobre o funeral; (b) atualizar a foto do perfil ou da capa; (c) solicitar a remoção da conta; (d) baixar uma cópia do conteúdo que já foi compartilhado na rede social, e (e) tudo mais que o *Facebook* vier a permitir. Não poderá, contudo, entrar na conta do *de cuius*, tampouco ler suas mensagens privadas, remover amigos ou fazer novas solicitações de amizade.

Caso opte por transformar um perfil em memorial, a expressão “em memória de” será exibida ao lado do nome da pessoa em seu perfil. Dependendo das configurações de privacidade desse perfil, as suas conexões poderão, inclusive, compartilhar lembranças na “linha do tempo” que se transformou em memorial. Todo o conteúdo que essa pessoa compartilhou, como fotos e publicações, permanecerá no *Facebook* e ficará visível para o público com o qual foi compartilhado.

Essa possibilidade pode se revelar problemática para alguns familiares do morto, durante o processo de elaboração do luto, pois que o perfil do ente falecido pode permanecer movimentado, à medida que suas conexões na rede continuem a prestar homenagens póstumas na “linha do tempo” do seu perfil.

Alternativa é a exclusão permanente da conta do falecido. Ou seja, quando o *Facebook* for informado de que alguém faleceu, todas as mensagens, fotos, publicações, comentários, reações e informações serão permanentemente removidos da rede social. Não só o perfil principal, mas todos os perfis adicionais serão também excluídos.

Entendemos que, caso em vida o utente não tenha optado pela designação de um “contato herdeiro”, seu perfil deve ser permanentemente excluído. Essa opção (de designar um contato herdeiro) poderia ocorrer até de forma externa ao *Facebook*, por via testamentária, por exemplo. Mas, ao se quedar inerte quanto a essa possibilidade, a exclusão permanente deveria ser o caminho natural.

Contudo, por ocasião da revisão e atualização do Código Civil, a Subcomissão de Direito das Sucessões da CJCODCIVIL sugeriu a alteração do Marco Civil da Internet, para acrescentar à legislação o artigo 10-A, cujo §2º<sup>28</sup> confere aos sucessores legais, caso queiram, a possibilidade de pleitear a exclusão da conta ou a sua conversão em memorial, “diante da ausência de declaração de vontade do titular”.

Assim, diante da omissão, busca-se conferir aos herdeiros o controle do destino da conta do *de cuius*. Essa lógica torna-se curiosa quando fazemos um comparativo. Basta que se observe a Lei n.º 9.434/97 (Brasil, 1997), que trata da remoção de órgãos, tecidos e partes do corpo humano para fins de transplante e tratamento. O artigo 4º da referida lei dispõe que o transplante de órgãos e partes do corpo de pessoas falecidas dependerá de autorização do cônjuge ou de outro parente, significando dizer que mesmo se, em vida, o *de cuius* tiver manifestado de maneira inequívoca interesse na doação póstuma de seus órgãos e tecidos (autodeclarando-se doador), quem terá a palavra final sobre a doação será, sempre, seus familiares.

---

<sup>28</sup> A sugestão do texto legal dispõe que “os sucessores legais poderão, se desejarem, pleitear a exclusão da conta ou a sua conversão em memorial, diante da ausência de declaração da vontade do titular” (Brasil, 2023b).

Perceba-se que se o *de cuius* tiver se quedado silente sobre a disposição de seus bens digitais, os familiares decidirão o destino, ao passo que, mesmo se o *de cuius* tiver, em vida, se declarado doador, serão também os familiares que decidirão se os órgãos e tecidos podem ou não ser postos à doação. Não se está, aqui, a afirmar que os sentimentos, a religião e as ideologias dos familiares do *de cuius* são de somenos importância, mas dizer que o Direito Civil dos tempos atuais é humanizado, longe indo de uma lógica patrimonialista, não soa assim tão verdadeiro diante dessa comparação.

É dizer, em se tratando de salvar vidas alheias, mesmo quando a pessoa tenha desejado, em vida, doar seus órgãos e tecidos para quem está precisando, sua pretensão poderá ser obstada por seus familiares, depois de sua morte. Quando o assunto é “patrimônio”, mesmo que a pessoa nada tenha disposto, em vida, sobre o destino de suas contas e perfis em redes sociais, a escolha também caberá a seus familiares, caso a sugestão da subcomissão vingue.

O chamado direito ao esquecimento ganha ainda mais relevância diante dessa constatação. Há quem, de maneira mais açodada, afirme que, com o julgamento, pelo Supremo Tribunal Federal, do Recurso Extraordinário n.º 1.010.606/RJ (Brasil, 2021), o direito ao esquecimento não mais encontraria guarida em nosso ordenamento jurídico. A Suprema Corte fixou a seguinte tese:

É incompatível com a Constituição a ideia de um direito ao esquecimento, assim entendido como o poder de obstar, em razão da passagem do tempo, a divulgação de fatos ou dados verídicos e licitamente obtidos e publicados em meios de comunicação social analógicos ou digitais. Eventuais excessos ou abusos no exercício da liberdade de expressão e de informação devem ser analisados caso a caso, a partir dos parâmetros constitucionais — especialmente os relativos à proteção da honra, da imagem, da privacidade e da personalidade em geral — e as expressas e específicas previsões legais nos âmbitos penal e cível (Brasil, 2021).

Ressalte-se que a tese (muito celebrada pela imprensa como vitória da liberdade de expressão) não chegou a ser tão conclusiva assim, tendo dividido opiniões, tanto que o ministro Luiz Edson Fachin destacou, ao final de seu voto, haver uma miríade de fundamentos distintos nos votos de seus pares. Repare-se que, ao final da tese, se fala que “eventuais excessos ou abusos no exercício da liberdade de expressão e de informação” devem ser analisados de forma casuística. Ou seja, mesmo o Supremo não extirpou o direito ao esquecimento, tema que, não raramente, volta a ser objeto de debates na Academia e nos tribunais superiores.

Basta que se lembre da grande repercussão nacional alcançada com a publicidade realizada pela Volkswagen, em julho de 2023, ao lançar uma peça comemorativa de seus 70 anos no Brasil, estrelada pela reconstrução digital póstuma da cantora Elis Regina. Sua imagem e voz foram recriadas por meio de técnicas de inteligência artificial denominadas de *deepfake*. A cantora, falecida em 1982, foi revivida nas telas, dirigindo uma Kombi de modelo antigo e cantando a canção “Como nossos pais”, composição de Belchior, em um dueto com sua filha Maria Rita, que dirigia o modelo até então mais atual da Kombi.

Embora alguns tenham se emocionado com o comercial, muitas críticas foram direcionadas à Volkswagen e, também, à própria filha de Elis Regina, por terem se utilizado da imagem e voz de uma pessoa falecida há mais de quarenta anos para fins publicitários. Houve, ainda, os que, embora não tenham criticado o uso de inteligência artificial para reviver os mortos, ressaltaram a infelicidade do contexto da publicidade em si, tendo em vista que a Volkswagen já foi acusada de colaborar com o regime militar brasileiro, ao passo que tanto Elis Regina quanto Belchior foram opositores da ditadura.

Tamanha foi a polêmica que o Conselho Nacional de Autorregulamentação Publicitária (CONAR) instaurou processo colimando identificar se a reconstrução digital póstuma de Elis Regina teria violado preceitos éticos e induzido consumidores a erro, ao omitir o uso de inteligência artificial. Em nota, a Volkswagen afirmou que a utilização da imagem de Elis Regina na campanha foi acordada com a família da cantora, como se isso fosse o bastante.

A questão que se reavivou: os familiares de uma pessoa falecida poderiam autorizar a recriação de sua imagem e voz para fins comerciais? E mais que isso, se a pessoa falecida não houver deixado nenhuma orientação em relação ao uso de seu nome, imagem ou voz, os herdeiros e legatários (como no caso do “contato herdeiro”) poderiam explorar esses atributos?

Isso nos remete ao filme “Alpes” (Lanthimos, 2011), cuja narrativa revela um grupo de pessoas que inaugura um negócio para explorar economicamente o processo de luto de seus clientes, “substituindo” os recém-falecidos por um de seus funcionários, que buscam incorporar e simular a *persona* da pessoa “substituída”. Na época em que o filme estreou, ainda não estava em alta o uso de inteligência artificial para tais fins, mas, hoje, vivemos o paradigma do digital, de modo que não só as celebridades, como também pessoas “comuns” podem ser mantidas

digitalmente vivas ou ser digitalmente reconstruídas depois de sua morte, seja por interesses econômicos ou afetivos.

Nesse cenário, ressalta-se que a Emenda Constitucional n.º 115/2022 (Brasil, 2022) incluiu no rol de direitos fundamentais “o direito à proteção dos dados pessoais, inclusive nos meios digitais”. Nosso Código Civil, como hoje está, prescreve, tanto em seu artigo 12 quanto em seu artigo 20, que a proteção dos direitos da personalidade estende-se além da morte do titular.

Embora haja controvérsias doutrinárias sobre o tema (tutela-se a memória do morto?), o que se quer focar, aqui, é que ambos os artigos definem os encarregados dessa proteção. No artigo 12, estão o “cônjuge sobrevivente, ou qualquer parente em linha reta, ou colateral até o quarto grau”. Já o artigo 20, tratando do direito de imagem, menciona o “cônjuge, os ascendentes ou os descendentes”. Note-se que, neste último dispositivo, não estão os colaterais. Além dessa incoerência, o problema maior é que o artigo 1.845 do Código Civil define que são herdeiros necessários os descendentes, os ascendentes e o cônjuge, de modo que tanto o artigo 12, quanto o artigo 20 são impregnados pela lógica hereditária, como se os atributos pessoais do morto pudessem ser transmitidos por herança (Schreiber, 2023).

É que se apenas os herdeiros pudessem envidar as medidas necessárias para fazer cessar lesão ou ameaça aos direitos da personalidade do falecido, caso eles não o fizessem, ninguém mais estaria legitimado a fazer. Essa afirmação equivaleria a dizer que os herdeiros podem, inclusive, autorizar a exploração econômica dos atributos pessoais do defunto, aproximando os direitos da personalidade do patrimônio transmissível por herança ou legado.

A verdade é que os atributos da personalidade, para além de não terem patrimonialidade, reclamam uma proteção que não deve ser facultativa, mas obrigatória. Os direitos da personalidade, intransmissíveis que são (artigo 11<sup>29</sup> do Código Civil), não se tornam bens dos herdeiros, de modo que pode ser necessária a proteção, inclusive, contra condutas dos próprios herdeiros.

Por isso que nos parece equivocado que se busque, alterando o Marco Civil da Internet, acrescer o dispositivo que conceda aos sucessores legais, diante da omissão do *de cujus*, a possibilidade de pleitear a conversão em memorial de seus

---

<sup>29</sup> O dispositivo legal prevê que “com exceção dos casos previstos em lei, os direitos da personalidade são intransmissíveis e irrenunciáveis, não podendo o seu exercício sofrer limitação voluntária (Brasil, 2002).

perfis em redes sociais e, conseqüentemente, a possibilidade de, e. g., atualizar as fotos de perfil e de capa do *de cuius*, sem permitir que sua imagem seja esquecida.

Anderson Schreiber, em texto publicado no portal Jota, em 1º de agosto de 2023, trouxe exemplos que bem ilustram a problemática:

Imagine-se, por exemplo, que os sucessores de um falecido influenciador digital, conhecido por difundir hábitos saudáveis, tenham interesse em autorizar, mediante remuneração, a sua reconstrução digital póstuma, por meio de IA, para que o falecido protagonize campanha publicitária de uma rede de *fast food*, deliciando-se com *cheeseburguers* e *milk-shakes*. Os herdeiros podem emitir esta autorização? Esse uso da voz e imagem do falecido não estaria contrariando tudo que ele defendeu em vida e, portanto, ferindo o seu próprio direito à identidade pessoal? E, neste caso, quem poderia requerer sua proteção se, de acordo com o Código Civil, somente os herdeiros podem fazê-lo?

Do hipotético exemplo pode-se extrair algumas conclusões. Primeiro, a exploração econômica dos direitos da personalidade do falecido deve encontrar limite no próprio desenvolvimento concreto daquela personalidade, assim entendido o conjunto de escolhas existenciais que a pessoa realizou em vida. Naturalmente, nem sempre é fácil identificar esse limite, mas o esforço interpretativo se faz imprescindível para que os direitos da personalidade não sejam tratados como *coisas dos herdeiros*.

Em segundo lugar, parece evidente que o rol de legitimados trazido pelos artigos 12 e 20 do Código Civil merece alteração, no mínimo, para deixar as portas abertas à iniciativa de outras pessoas que logrem demonstrar *interesse legítimo* em ver protegida, nas circunstâncias concretas, a personalidade do morto. O melhor amigo do falecido, o seu antigo pupilo, o seu fiel empregado de toda a vida são personagens que o Código Civil não deveria privar *a priori* da possibilidade de requerer a proteção da personalidade do morto. A atuação de entidades coletivas também não deveria ser descartada, já que o Direito brasileiro atribui legitimidade a associações ou entidades como o Ministério Público para a proteção de outros interesses que não encontram um titular específico (e.g., interesses difusos). Ao juiz seria sempre possível coibir eventuais abusos na análise do *interesse legítimo* que autorizaria a propositura de cada ação judicial em particular (Schreiber, 2023).

Conclui-se, assim, que os bens digitais, diante da omissão do utente falecido, não devem ser tratados como *coisas dos herdeiros*. Ainda que haja manifestação inequívoca da vontade, dentro ou fora das plataformas, no sentido de se designar um “contato herdeiro”, e desde que isso seja tecnicamente possível, essa pessoa deve agir dentro de limites estreitíssimos, para que não se fira a identidade pessoal do falecido, as suas escolhas existenciais tomadas em vida, sua memória ou centro de interesse coletivo merecedor de tutela, como a dignidade da pessoa humana. No silêncio, portanto, deve-se subentender que o *de cuius* não quis endereçar a ninguém seus perfis em redes sociais e outros bens digitais, tenham eles caráter existencial ou não.

De toda maneira, quando se concede o acesso, por exemplo, de um perfil em rede social a um terceiro, indicando-o como “contato herdeiro” na plataforma *online*,

podem alguns imaginar, equivocadamente, que o bem digital teria sido transmitido como legado (sucessão *mortis causa* a título particular). Contudo, não se trata de legado, mas de simples concessão de acesso, por via contratual, para que esse terceiro administre ou mesmo explore economicamente o bem, desde que seja tecnicamente possível cindir o conteúdo patrimonial do existencial.

## 5 ACESSIBILIDADE *POST MORTEM* A BENS DIGITAIS DO DEFUNTO

Muito se tem falado a respeito do capitalismo de compartilhamento ou de acesso, apregoando-se que os mais jovens já não dão tanto valor à propriedade, que carregaria consigo o peso da excludência, do individualismo. Ao revés disso, estariam buscando a inclusão pelo acesso.

Afirmam que o sonho da casa própria ou mesmo do veículo automotor teria ficado para trás com o passar das gerações, pois que já não é novidade o acesso a carros e motocicletas por meio de aplicativos de *smartphone* como a *Uber*, bem assim a imóveis para hospedagem através de plataformas como o *Airbnb*.

Diz-se que os nascidos depois do crepúsculo das redes sociais estariam mais interessados em publicar suas vivências, viagens e estilos de vida, ao invés de quedar raízes sobre determinado lugar. Nesse sentido, Everilda Brandão Guilhermino:

A vida, cada vez mais experienciada em um meio virtual, faz com que os bens corpóreos passem a ficar em segundo plano na lista de interesses das pessoas na era contemporânea, lançando novas perguntas e gerando novas demandas que clamam por soluções justas e modernas. Não se busca nesses elementos uma apropriação exclusiva, mas o direito de acessá-los na condição de não proprietário individual. É a insuficiência de recursos, impedindo que todos tenham uma titularidade sobre eles, que demanda uma reformulação no modelo proprietário. O direito de acesso redefine a lógica de mercado, baseada na oferta e na procura, igualando os que podem e os que não podem pagar por uma titularidade exclusiva (Guilhermino, 2022, p. 97).

Não há dúvidas de que a geração da *internet* mais se preocupa em informar um momento do que efetivamente o experienciar, mais se importa com o *mostrar-se ter* do que com o *ter*. Todavia, talvez seja exagero afirmar que a propriedade privada tenha se tornado um *minus* diante da economia do compartilhamento.

Recente pesquisa<sup>30</sup> desenvolvida pelo Quinto Andar, em parceria com o Datafolha, na qual foram entrevistadas 3.186 pessoas, em todas as regiões do país, revelou que bens imóveis residenciais ainda são muito valorizados pelos brasileiros. A casa própria continua sendo o sonho de consumo de boa parte da população, sendo considerada “mais importante que tudo” (só a profissão empata como prioridade para os brasileiros), tanto que 87% dos entrevistados concordaram com a frase “um dos meus sonhos é ter uma casa própria”.

---

<sup>30</sup> Os resultados do censo podem ser encontrados no sítio eletrônico do Quinto Andar. Disponível em: <https://censodemoradia.quintoandar.com.br/perfil-sociodemografico/>. Acesso em: 22 abr. 2024.

A pesquisa informa, ainda, que brasileiros de todas as classes e idades têm esse mesmo sonho, mas especialmente os menos abastados e mais jovens. Por isso não ser acurado falar-se da completa superação desse desejo, sobretudo por quem ainda está começando a vida adulta e não pertence a classes sociais mais favorecidas, até porque, em tempos de crise, ter uma casa própria muito ajuda a quem precisa recomeçar a vida, quando nada mais houver dado certo. Já como investimento, há quem defenda não ser a melhor opção.

O problema é que muitos dos que trazem à voga essas transformações sociais para respaldar a necessidade de reformulação do modelo proprietário e do modelo possessório brasileiros terminam cometendo o deslize, como também faz Everilda Brandão, de versar a respeito de bens digitais de forma distanciada da ótica do utente (não-proprietário e não-possuidor), fazendo com que o discurso se torne bastante controverso diante da constatação de que nem todos “podem pagar por uma titularidade exclusiva”, como afirmado acima.

Com a vênua devida, entendemos que Everilda Brandão, partidária da corrente imaterialista, também se quivoca noutra ponto, embora com o mérito de trazer à luz a *tutela do acesso*:

Um dos pontos mais importantes para esse novo direito sucessório é redefinir o que seja um bem de valor patrimonial sucessível no meio digital. Os espólios já apresentam uma interessante mudança em sua composição. A lista de bens constantes nas primeiras declarações prestadas pelo inventariante já conta com perfis e canais em plataformas digitais, aplicativos, milhas, criptomoedas, acervo de músicas e livros em aplicativos, moedas de games. E todos eles são de interesse dos herdeiros, exigindo novos parâmetros ao direito sucessório. [...] Para facilitar a gestão de bens digitais envolvidos em uma sucessão, torna-se um instrumento útil a separação entre o que tem valor econômico (e portanto, sucessível) e o que tem valor afetivo (portanto, acessível sem transmissão aos herdeiros) e o que é inacessível (Guilhermino, 2022, p. 99-10).

É que a autora entende ser possível apropriar-se de bens digitais e, de consequência, transmitir-se *mortis causa* os que possuem valor econômico, ao passo que os de caráter existencial ou afetivo não seriam transmissíveis, mas poderiam ser *acessados* pelos herdeiros. Contudo, quando ela advoga a favor da transmissibilidade a causa de morte, não diz a que título esses bens seriam transmitidos, somente partindo do pressuposto de que eles compõem um patrimônio digital. A contradição se evidencia à vista de suas próprias palavras, ao dizer não haver “nada mais disruptivo do que um direito que repudia a titularidade exclusiva, que não prestigia a acumulação” (Guilhermino, 2022, p. 97).

Sucedede que a tentativa de apropriação desses bens digitais pelo consumidor nada mais é senão a busca de uma titularidade exclusiva que possa ser passada adiante para herdeiros e legatários. Ou seja, apenas muda o objeto perseguido: afasta-se da apropriação de coisas e busca-se a apropriação de não-coisas.

Assim, na contramão da ideologia do compartilhamento e do acesso, utilizando-se de lógica inadvertidamente patrimonialista, quer-se promover verdadeira apropriação de bens natodigitais acessados por meio da *internet*, que é um meio de comunicação de extrema fluidez e fugacidade, infenso à estabilidade e ao “peso” que recai sobre a propriedade, que impõe seus ônus.

E ainda que se argumente que o sujeito fez o *download* de determinado bem digital, armazenando-o em suporte material, isso não equivale a dele se apropriar. Em sentido contrário, confira-se a doutrina de Roberta Mauro Medina Maia:

É importante que se delimite com clareza, portanto, em que circunstâncias o consumidor se torna mero utente de um bem digital e em outras circunstâncias se tornará seu efetivo proprietário. Usando o exemplo citado no parágrafo anterior, quando se faz o *download* do conteúdo adquirido, o qual restará armazenado em dispositivo possuído pelo comprador, opera-se a aquisição da referida cópia, o que faz surgir a relação proprietária nos mesmos moldes da incidente sobre o *corpus mechanicum* ao tempo de CDs e DVDs, por exemplo.

A possibilidade de *download* – disponibilização do arquivo em dispositivo pessoal possuído pelo adquirente – é importante para que, uma vez superado o entrave imposto pelo Livro de Direito das Coisas à abrangência da propriedade relativamente aos bens imateriais, a aquisição dessa espécie de ativo digital possa ser compatibilizada com o disposto no artigo 1.226 do Código Civil. Segundo o referido dispositivo legal, “os direitos reais sobre coisas móveis, quando constituídos, ou transmitidos por ato entre vivos, só se adquirem com a tradição (Maia, 2023, p. 314).

Também a autora se descuida ao sugerir a apropriação de bens digitais, confundindo muito mais do que trazendo clareza. Se uma inteligência artificial é inserida em um corpo robótico, ela permanece sendo uma não-coisa, sua natureza não se transmuta por ter ganhado um *corpus mechanicum*. O *software* não se confunde com o dispositivo que o armazena. Ter consigo esse robô não significa ser proprietário ou possuidor da inteligência artificial desenvolvida por terceiros. Não existe direito real sobre códigos desenvolvidos em linguagens de programação, tampouco sobre base de dados.

Nessa perigosa sede apropriatória, alguns sugeriram até mesmo remover a propriedade do âmbito do Direito das Coisas, no desígnio de fazer com que relações obrigacionais fossem o suficiente à apropriação de bens digitais, passando-se ao largo do registro ou da tradição. Com um pouco mais de cautela, bastaria que se

rememorasse ser possível que os efeitos de negócios jurídicos alcancem terceiros, mesmo depois da morte de um dos sujeitos da relação originária. Por meio de acertamento de natureza contratual, pode-se designar que determinada pessoa tenha acesso a bens digitais quando da morte de seu titular.

Para isso não é preciso se apropriar de bens digitais, tampouco transferir posse ou propriedade, bastando-se que seja conferido a alguém o direito de se utilizar, empregar ou explorar um bem digital, com privilégio de exclusividade, após a morte de seu utente. Essa opção pode ser exercida, inclusive, dentro da própria plataforma digital, ao se designar um “contato herdeiro”.

Não é sequer novidade que situações jurídicas de natureza pessoal podem afetar terceiros que não as integram originariamente. Tome-se o exemplo do contrato de locação com cláusula de vigência. Tal cláusula, inserta num contrato de locação, vincula o locador perante o locatário a manter a relação contratual pelo tempo determinado no instrumento, mesmo que, nesse período, haja a alienação do imóvel a terceiro.

Essa cláusula, se levada a Registro de Imóveis, faz com que a obrigação, em razão da publicidade conferida pelo registro, vincule terceiros adquirentes do imóvel alugado, de modo que mesmo o novo proprietário terá de respeitar o seu tempo de vigência. É dizer, o direito relativo termina adquirindo, depois do registro na matrícula imobiliária, eficácia em face de quem quer que seja. Há um fenômeno eficaz que amplia a vinculatividade do direito, mas, na essência, esse direito não se torna real. Nesse sentido, Marcos Bernardes de Mello:

Além dessas espécies, o direito de crédito que seja passível de inscrição no registro público próprio adquire a característica de direito absoluto, visto que se torna *oponível erga omnes*, sem que, por decorrência, se torne direito real. É o caso, por exemplo, do contrato de locação, que, averbado no registro de imóveis, adquire oponibilidade a terceiros, mas nem por isso se constitui direito real (Mello, 2007, p. 206).

Se determinado perfil em uma rede social é explorado economicamente, sendo rentável para a família do defunto, não há nenhum óbice à continuidade dessa exploração por quem o *de cuius* tiver designado em vida. Isso não significa que o perfil será transmitido como patrimônio. Significa, apenas, que a plataforma não poderá se opor a conceder o acesso ao terceiro designado pelo *de cuius*, caso tenha, anteriormente, se obrigado a concedê-lo, desde que isso seja tecnicamente possível e não fira a privacidade e a expectativa de sigilo das comunicações.

A concessão de acesso a bens digitais não é matéria a ser regrada por testamento. A Subcomissão de Sucessões da CJCODCIVIL, ao sugerir o acréscimo do artigo 1.791-B ao Código Civil, cujo §1º dispõe que o compartilhamento de senhas se “equipara a disposições negociais ou disposições de última vontade, para fins de acesso dos sucessores do autor da herança”, incorre em grave equívoco. O compartilhamento de senha equivale, sim, a disposição negocial para fins de acesso, mas não a disposições de última vontade, porque os bens digitais não estão imputados no patrimônio do *de cuius*, nem podem ser tratados como herança, à revelia da provedora de serviços digitais e ao arrepio de seus termos de serviço.

Antes disso, havendo inequívoca manifestação de vontade registrada na própria plataforma digital (que confere ao utente a opção de indicar um “contato herdeiro”), a carga eficaz da relação poderá ser estendida, sendo dado ao terceiro indicado o direito subjetivo de opor a exclusividade de acesso contra qualquer um.

O ideal é que seja possível identificar, nesses casos, que o bem digital está sendo utilizado por outra pessoa que não o utente original, sendo útil que nele se estampe o *in memoriam* (“em memória de”), evitando-se engodos e frustrações. Também é importante que o acesso ao bem digital do defunto se dê de forma limitada, com propósitos específicos, sem que sejam desrespeitadas as escolhas existenciais tomadas pelo *de cuius* em vida.

Na ausência de manifestação nesse sentido, deve-se entender que o defunto optou por não conceder o acesso *post mortem* a terceiros, de modo que o provedor do serviço poderá, não havendo determinação legal em sentido contrário, excluir o bem digital, assim como os dados pessoais a ele atrelados (embora seja recomendado um *período de quarentena*, inclusive para fins de persecução penal).

Muito excepcionalmente, pode-se conceder a terceiros o acesso *post mortem*, por conduto de provimento jurisdicional, a determinados bens digitais de que o defunto era utente, quando o bem jurídico a ser tutelado, em concreto, tiver de prevalecer em razão de sua maior envergadura, sopesados outros valores. O mero conteúdo econômico de uma mensagem privada, por exemplo, não deve autorizar, sem maiores cautelas, o acesso de terceiros. Por isso já antecipamos a inconstitucionalidade do sugerido §2º do artigo 1.791-B, no caso desse dispositivo vir a ser acrescido ao Livro de Sucessões do Código Civil, por ocasião de sua atualização.

E isso porque esse parágrafo segundo prescreve que, por autorização judicial, o herdeiro poderá ter acesso às mensagens privadas do autor da herança, bastando que demonstre, por seu conteúdo, que tem interesse próprio, pessoal ou *econômico*, de conhecê-las. Entendemos, contudo, ser necessário demonstrar, além do mero interesse econômico, a impossibilidade de satisfazê-lo por outro modo que não viole a privacidade de terceiros que trocaram mensagens ou e-mails privados com o *de cuius*, enquanto ele era vivo. O contrário disso fere de morte o artigo 5º, X, da Constituição Federal (Brasil, 1988), que garante a inviolabilidade da vida privada e da intimidade.

À guisa de exemplo, mencionamos um caso julgado pelo Juízo da 10ª Vara Cível da Comarca de Guarulhos (SP), em que a viúva pleiteou o acesso ao e-mail do marido falecido, ao argumento de que documentação relativa a um determinado imóvel adquirido pelo casal, necessária ao deslinde do inventário, teria sido enviada ao correio eletrônico dele. A sentença (Guarulhos, 2020), que transitou em julgado, julgou procedentes os pedidos da autora, determinando que o provedor do e-mail entregasse à viúva as mensagens durante o período da compra do bem.

Em concreto, ao se deparar com esse tipo de situação, o magistrado deve analisar se o acesso é realmente imprescindível à consecução do fim pleiteado por terceiros legitimados e, por óbvio, se há perigo de o acesso trazer à luz conversas privadas que descortinam segredos pessoais do *de cuius* e daqueles que com ele trocaram mensagens. A prevalecer o dispositivo sugerido pela Subcomissão de Sucessões da CJCODCIVIL, há a possibilidade de mensagens sigilosas serem amplamente devassadas, com a chancela do Poder Judiciário, por questões puramente patrimoniais – revelando, mais uma vez, que o Direito Civil não se encontra tão humanizado quanto alguns dizem estar.

Como caso hipotético que autorizaria o acesso, pode-se imaginar uma mãe que faleceu em razão de doença geneticamente transmissível, e o pai das crianças, sabendo que ela guardava o histórico de seus exames em seu correio eletrônico, no melhor interesse dos infantes, demonstrando que o conhecimento dos resultados laboratoriais, para fins preditivos e preventivos, não seria de outro modo possível senão através do acesso a e-mails da *de cuius*, seria parte legítima para obter a devida autorização judicial.

Se levada a cabo com parcimônia, a tutela do acesso é uma boa solução para compatibilizar interesses, sem fazer tábula rasa do setor dogmático do Direito das Coisas.

## 6 CONSIDERAÇÕES ÚLTIMAS

Não é, de todo, verdade quando se diz que o Direito Privado dos tempos modernos tem o ser humano como valor central emanante. O trabalho aqui desenvolvido é, justamente, no sentido de demonstrar a presença de coisas e não-coisas que não são apropriáveis, e isso simboliza, culturalmente, que nem tudo pode pertencer à pessoa, ou seja, que nem tudo é imputável no patrimônio de alguém.

O tão só fato de se precisar imprimir esforços acadêmicos nesse sentido revela subsistir uma gana patrimonialista que mesmo os mais ferrenhos dos neoconstitucionalistas não podem ignorar, afinal, avizinha-se uma reforma no Código Civil que traz uma controvertida noção de patrimônio digital. Impor barreiras a essa expansão do direito patrimonial é um importantíssimo desafio que pode, não se tenha dúvidas, salvar a era contemporânea de uma inegável degradação da moral e da cultura.

De modo geral, a doutrina tem classificado os bens digitais como existenciais, patrimoniais e híbridos. Nestas notas derradeiras, recorreremos ao que foi afirmado no início desta monografia: nosso mundo revela pontos de tensão entre o humanismo e o tecnologismo, havendo dúvidas sobre a existência de um ser humano “puro”, e, na outra ponta, de uma máquina “pura”. De igual forma, há dúvidas sobre a existência, ao menos dentro do modelo cliente-servidor, de bens digitais que sejam puramente “existenciais” e, noutra banda, de bens digitais que sejam puramente “econômicos” e, assim, exploráveis por sucessores.

Com relação aos ditos bens digitais existenciais, tomando como exemplo um perfil em rede social, ainda que esse bem seja, para seu utente, um corpo eletrônico que simula sua vida em ambiente virtual, também existe nesse mesmo bem outra faceta mais obscura: para a empresa provedora do serviço digital, o perfil de uma pessoa é um *receptáculo* de onde se extrai os dados necessários à rentabilidade do negócio.

A propósito, Byung-Chul Han bem observa o seguinte:

O Google apresenta a smarthome do futuro em rede como uma “orquestra eletrônica”. Seu habitante é um “condutor”. Mas os autores desta utopia digital estão na verdade descrevendo uma *prisão inteligente*. Ao contrário, somos *conduzidos*, por diferentes atores, por metrônomos invisíveis. Nós nos expomos a um olhar panóptico (Han, 2022, p. 19).

E segue dizendo que os *infômatos* são “*informantes* eficientes que nos vigiam e nos controlam. É assim que ficamos aprisionados na infosfera” (Han, 2022, p. 20)

Ou seja, por mais que um bem digital possa servir como um simulacro que permite ao seu utilizador projetar na *internet* seus atributos pessoais, é inegável que esse mesmo simulacro *absorve* muito de quem nele se lança. Existe uma *força centrífuga* e, ao mesmo tempo, uma *força centrípeta*. O utente é consumidor e consumido. E é consumido porque, ao final, todas as suas preferências, todo o tempo em que gasta olhando para a tela, fixado em determinados tipos de conteúdo, é precisamente calculado pelo algoritmo, a fim de oferecer mais e mais conteúdo com assertividade ainda maior, viabilizando economicamente a continuidade do serviço digital.

Voltando ao que dizia Bauman (2007, p. 12-13), somos, a um só tempo, os promotores da mercadoria e a mercadoria que promovemos. No modelo cliente-servidor, temos valor econômico, ainda que o bem digital a funcionar como receptáculo seja, do ponto de vista do consumidor, personalíssimo (não-comercial). Por mais que o utente se esforce para externalizar nas redes sociais apenas aquilo que lhe interessa, a fim de construir sua *persona* digital, são os *bastidores* da utilização desse bem que melhor dizem sobre seu titular: o tempo diário dedicado, as imagens e vídeos mais vistos, as interações, reações e buscas.

Não nos esqueçamos que a privacidade é uma conquista civilizatória. Segundo Hannah Arendt, a propriedade é um lugar possuído privadamente para se esconder:

Uma existência vivida inteiramente em público, na presença de outros, torna-se, como se diz, superficial. Retém a sua visibilidade, mas perde a qualidade resultante de vir à luz a partir de um terreno mais sombrio, que deve permanecer oculto, a fim de não perder sua profundidade em um sentido muito real, não subjetivo. O único modo eficaz de garantir a escuridão do que deve ser escondido da luz da publicidade é a propriedade privada, um lugar possuído privadamente para se esconder (Arendt, 2016, p. 87-88).

Já as não-coisas não nos permitem manter oculto nosso lado mais sombrio. Constantemente vigiados, é autoengano acreditar existir um bem digital estritamente pessoal, despojado de valor econômico, eis que seu utente é, na verdade, valiosa informação processada por centros de interesses capitalistas.

Lado outro, também é difícil imaginar haver um tanto de bens digitais que tenham somente valor econômico. Pode-se até pensar em criptoativos como exemplo categórico, mas, no geral, não é fácil apontar bens digitais que não carreguem consigo qualquer algo de existencialidade.

Imagine-se um perfil “profissional” ou “comercial” criado no *Instagram* para a venda de produtos alimentícios veganos, que também difunde hábitos saudáveis do

veganismo. Logo se percebe não ser possível autorizar que eventual “herdeiro” desse perfil passe a comercializar, por meio dele, produtos do tipo *fast-food* ou *junk-food*, porque isso implicaria violação das escolhas existenciais que o utente originário do bem digital fez em vida. Ainda que se trate de um perfil com nítido caráter comercial, não é possível divorciá-lo, por inteiro, da identidade pessoal de quem o criou e tocou o negócio durante a vida.

Daí a dificuldade de enquadramento dos bens digitais, seja pela natureza dúplice, seja pela multiplicidade de atores envolvidos, visíveis ou invisíveis. Seria inalcançável ousadia propor algum critério funcional capaz de identificar se determinado bem digital tem natureza existencial ou econômica prevalente, dados os vários cenários ocasionados pelo avançar da tecnologia, que vem esmaecendo as linhas divisórias entre público e privado, pessoa e máquina, “existencial” e “econômico”. Isso já seria suficiente para que se perceba não ser adequado tratar os bens digitais, indistintamente, como *coisas dos herdeiros*.

Se assim fossem, significaria que os herdeiros poderiam deles livremente dispor a qualquer tempo, porque dizer que um bem é dotado de patrimonialidade é afirmar que esse bem pode ser objeto de relações jurídicas posteriores, exceto se estiverem garantindo outra relação jurídica ou estiverem onerados com cláusula de inegociabilidade. E aí voltamos ao exemplo do perfil que, originariamente, foi concebido para vender comidas veganas e, depois de sucessivos negócios jurídicos, passou a vender qualquer outro tipo de coisa, inclusive carne.

Demais disso, esses posteriores negócios só seriam possíveis caso o bem digital fosse mantido permanentemente disponível, mas a verdade é que as não-coisas são sobretudo fugazes. Os bens digitais têm seus ciclos de existência: podem ser superados por novas tecnologias e se tornarem obsoletos; podem se perder em razão da descontinuação do modelo de negócio (inclusive por razões econômicas e estratégicas); podem ser a qualquer tempo modificados ou transformados (e assim já não serão mais a mesma não-coisa); podem se tornar indisponíveis ou inacessíveis em razão de problemas técnicos com os servidores, ou em razão de ataques de terceiros; etc.

As coisas, ao contrário, trazem estabilidade. O ser humano precisa de um espaço vital em que possa se estabelecer, permanecer, desenvolver seu projeto inacabado de vida, porque a existência humana se configura *em* e *a partir* das coisas. Justo por isso, os direitos reais são tendentes à perpetuidade, ainda que não

sejam necessariamente perpétuos, e tal lógica se revela absolutamente contrária aos bens digitais e à *internet*, onde tudo se dissipa muito rapidamente.

Parece-nos, pois, até anacronismo falar em patrimônio digital. É, no mínimo, contraditório reputar que bens digitais, tão translúcidos, passageiros e *suspensos*, podem ser apropriados e pertencer à pessoa como patrimônio, a título de propriedade ou posse, que carregam consigo a realidade e o peso do mundo terreno, do mundo das coisas.

Às vezes, a resolução de um problema passa pela necessidade de olhá-lo de uma outra maneira, porque certas circunstâncias se resolvem mais adequadamente quando observada a realidade sob outras perspectivas, apresentando um problema de modo mais correto. Para saber resolver os problemas do Direito é preciso saber ver. Nesse sentir, propusermos enxergar o problema da atribuição de bens digitais a sujeitos de direito sob a perspectiva do consumidor-utente, pela via negocial, sem que seja preciso alterar o vigente modelo proprietário e o modelo possessório brasileiros, com aspirações claramente patrimonialistas.

Perceba-se que mesmo os negócios jurídicos obrigacionais podem imputar uma causa de atribuição patrimonial, tornando os bens devidos a determinados sujeitos, sem que haja a necessidade de que a lei preveja um modo específico de transmissão. Se esse caminho fosse tomado, não seria preciso sequer promover alterações no setor dogmático do Direito das Coisas no intuito de se estabelecer um vínculo patrimonial entre bens imateriais e sujeitos de direito, bastando que isso fosse feito dentro do regime de Direito das Obrigações. Inobstante, não se deve atribuir bens digitais a alguém por meio de vínculo patrimonial, seja pela via dos negócios jurídicos obrigacionais, seja por meio de propriedade ou posse. Os bens digitais (sobretudo no modelo cliente-servidor) estão, para o consumidor, *fora do comércio*, não havendo, pois, patrimonialidade.

É plenamente possível que o sujeito, em vida, conceda a terceiro o privilégio de explorar economicamente determinado bem digital de que era utente, depois de sua morte, sem que isso implique atribuição de vínculo patrimonial (principalmente de um vínculo jurídico real) desse terceiro com o bem. Trataria-se, apenas, da cessão de um direito de acesso. Se a plataforma digital viabilizar que o utente indique um “contato herdeiro”, como, por exemplo, já faz o *Facebook*, e o utente, dentro dela (ou mesmo fora), designar o terceiro que receberá o acesso póstumo de

seu perfil, esse terceiro terminará adquirindo direito relativo de exigir o cumprimento da vontade do *de cuius*.

Talvez tivesse sido mais técnico que, por ocasião da revisão e atualização do Código Civil, esforços fossem concentrados para prescrever que essa disposição negocial (vínculo jurídico relacional), feita dentro ou fora da plataforma, teria sua carga eficaz ampliada para além do utente e da plataforma, estendendo a vinculatividade desse direito de acesso e, assim, tornando-o oponível contra quem quer que seja, sem que se torne direito real. Com isso, seria possível que o terceiro privilegiado pudesse *titularizar direitos patrimoniais oriundos da exploração econômica do bem digital*, sem que isso implicasse a transferência de propriedade do bem digital, afinal, negócios jurídicos obrigacionais *não transferem propriedade no sistema brasileiro*. Repare-se que também não se trataria de direito real de usufruto (que recai sobre coisas), mas, sim, de direito relativo e pessoal oponível *erga omnes*, algo similar ao que acontece quando um contrato de locação com cláusula de vigência é levado a registro no CRI competente.

Diferentemente do Direito das Obrigações, as formas de adimplemento das obrigações contraídas nos negócios jurídicos de Direito das Coisas são duas: tradição e registro. A transferência de direitos reais sobre as coisas, por ato entre vivos, se dá justamente com a tradição (coisas móveis) e com o registro (coisas imóveis). A posse, por seu turno, se adquire, transfere e perde de maneira mais ampla e fluida, pois está no plano fático.

Já que, até o momento, não se preferiu regular, por dentro do Direito das Obrigações, o problema da exploração póstuma de bens digitais com valor econômico, é preciso ter-se em mente que nosso Código Civil não conta com absolutamente nenhum dispositivo que prescreva, textualmente, os modos de aquisição, transferência e perda de direitos reais e posse de não-coisas. Não bastaria a previsão genérica de posse e propriedade de bens imateriais. Muito mais que isso, seria necessário estabelecer-se quais os modos precisos em que esses bens digitais são imputados no patrimônio de um indivíduo por meio de vínculos jurídicos reais.

A doutrina imaterialista, nos trabalhos realizados pelas respeitabilíssimas subcomissões da CJCODCIVIL, perdeu uma excelente oportunidade de fazer coexistir harmonicamente uma tutela (de acesso) vocacionada aos bens digitais, que assegurasse a exploração econômica e póstuma de alguns deles por terceiros, sem

que para isso fosse necessário destruir toda a disciplina da estática e dinâmica dos direitos reais que se estrutura sobre o pressuposto da *materialidade*. Faltou a ideia de *coalizão* muito bem trabalhada na figura do ciborgue de Haraway.

Buscou-se, *le duela a quien le duela*, impor mudanças, no setor dogmático do Direito das Coisas, com o potencial de causar-lhe grave deformação, sem considerar outras possibilidades criativas mais cautelosas, digamos assim. Sugeriu-se (a) a propriedade e a posse de bens imateriais; (b) a integração de bens digitais do falecido, de valor economicamente apreciável, em sua herança; (c) a noção de patrimônio digital como sendo o conjunto de ativos intangíveis e imateriais, com conteúdo de valor econômico, pessoal ou cultural, pertencente a um indivíduo ou entidade, existentes em formato digital; (d) a transmissão hereditária desse patrimônio digital de natureza econômica, seja pura ou híbrida, concentrando a última como sendo a que tem relação com características personalíssimas da pessoa natural ou jurídica.

Como bem dito por Dierle José Coelho Nunes (e isso está registrado nas notas taquigráficas<sup>31</sup> da reunião do dia 1º de abril de 2024), essas opções podem se enquadrar como um *manifesto*. Mas, sendo um manifesto, afasta-se da densidade teórica e do instrumental técnico necessário a uma revisão e atualização dessa magnitude, que não faça minguar toda nossa tradição jurídica (inspirada em boas fontes), sob pena de se conceber uma quimera de laboratório, fadada à morte ao entrar em contato com o mundo externo.

Uma das integrantes da Subcomissão de Direito das Coisas responsável por algumas das sugestões acima listadas foi Roberta Mauro Medina Maia, que, em artigo publicado em 2023, discorreu sobre as possibilidades regulatórias para a apropriação e transmissão de bens digitais:

No que concerne ao panorama legislativo no Brasil, há alguns caminhos regulatórios passíveis de serem vislumbrados atualmente, ou adota-se um modelo proprietário, mais próximo daquele aplicável a bens físicos, guardadas as devidas peculiaridades, ou, a prevalecer o modelo de licenciamento, o qual prioriza restrições impostas por contrato, o uso ali estipulado não deixa de denotar modelo possessório, o qual também justifica a concessão de certa tutela jurídica, a ser conferida aos não proprietários.

No primeiro caso, poder-se-ia considerar que a propriedade adquirida virtualmente envolve nova modalidade de exemplar, correspondendo a um *corpus mechanicum* exatamente como, no passado, foram CDs e DVDs, por

---

<sup>31</sup> Todo o debate foi registrado em notas taquigráficas disponíveis *online* no sítio eletrônico do Senado Federal. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/notas-taquigraficas/-/notas/r/12323>. Acesso em: 5 abr. 2024.

exemplo, a despeito da imaterialidade atualmente vislumbrada. Para tanto, considerando tratar-se de propriedade mobiliária, a aplicação, por analogia, do artigo 1.226 do Código Civil talvez impusesse que sua aquisição só restaria operada quando o *download* do bem virtual fosse previamente possível.

Cabe ressaltar que, muito embora tal exigência se mostre viável e útil no que diz respeito a compras efetuadas por meio de plataformas de *streaming*, a mesma lógica de nada valerá no âmbito do metaverso, dada a inutilidade prática de se ter um bem virtual fora do ambiente onde o seu uso se justifica. Nesse cenário, também se impõe reflexão legislativa mais aprofundada sobre o tempo razoável de duração dos bens adquiridos virtualmente, pois, como a esmagadora maioria deles não se destrói com o uso por curto período de tempo, tal aspecto poderia eventualmente afastá-los do regime próprio dos bens consumíveis (Maia, 2023, p. 323-324).

Como observado por ela, no modelo cliente-servidor, o bem digital só tem função-utilidade dentro da plataforma provida por meio de serviço digital prestado por uma empresa, de modo que, enquanto a técnica não viabilizar a *interoperabilidade* (a transferência do bem digital de uma plataforma para outra, sem que isso o torne inócuo), o simples *download* desse bem não implicará a aquisição da propriedade. Um perfil em rede social somente terá sua primordial função-utilidade dentro dessa rede, assim como o *avatar* ou *char* terá dentro de seu ciberambiente próprio, e a residência adquirida em *Second Life* não poderá ser transferida, com a mesma função-utilidade, a outro metaverso qualquer, ao alvedrio do utente.

Dela discordamos quando afirma que, nas plataformas de *streaming*, o *download* equivaleria à aquisição de um exemplar correspondente a um *corpus mechanicum*, tal como acontecia com os CD's e DVD's. A prevalecer esse entendimento, o posterior compartilhamento de arquivos de músicas e filmes baixados pelo utente prejudicaria sobremodo os direitos autorais oriundos das obras, e serviria de desestímulo ao modelo de negócio e aos artistas nele envolvidos. Nem se diga que, na *internet*, basta um “copiar e colar”, ou um clique no botão “compartilhar” e os bens digitais são multiplicados em largas escalas.

Alternativa por ela vislumbrada seria privilegiar o modelo de licenciamento:

Uma vez que o caminho legislativo adotado seja o de privilegiar o modelo de licenciamento, sem prejuízo da tutela consumerista a ser forçosamente integrada aos contratos de adesão imposto pelas plataformas, é imperioso reconhecer que o regime de utência equivale à atribuição da posse direta ao utente, devendo ser identificado e regulamentado como tal. De todo modo, a persistir a inércia legislativa, é possível que, ao acordar de seu sono profundo, o legislador se veja adiante de novos e poderosos senhores feudais, enfrentando percalços para assegurar ao direito de propriedade o pleno desempenho de sua função econômica ao longo dos séculos: a alocação adequada e racional dos bens disponíveis, de modo que sejam utilizados com eficiência (Maia, 2023, p. 324).

Concordamos que regular o modelo de licenciamento seria o ideal, sem descurar da tutela consumerista e, principalmente, da tutela do acesso. Discordamos, todavia, quando a autora sugere que o regime de utência deveria equivaler à atribuição da posse direta ao utente. O utente é menos que um detentor, que ao menos é o fâmulos da posse de alugém e pode exercer a legítima defesa da coisa, bem como o desforço imediato. O utente sequer poderia, caso a empresa provedora do serviço digital fosse a possuidora indireta do bem digital, autotutelar esse bem, porque a acessibilidade e a disponibilidade estarão sempre do lado do servidor.

Ao equiparar as grandes empresas provedoras de serviço a senhores feudais, afirmando que se deve “alocar adequadamente” os bens “disponíveis”, a autora quer crer ser possível aos consumidores a apropriação dos bens digitais na forma de propriedade *absoluta*, que é fruto de um longo processo de ruptura em relação à propriedade jurídica feudal. Contudo, ainda que se privilegiasse o modelo proprietário defendido pela referida autora, “tirando do poder os novos e poderosos senhores feudais”, não estaríamos, com essa “apropriação” de bens digitais, sequer próximos de uma propriedade absoluta, mas, ao revés disso, nos aproximaríamos de um modelo proprietário mais semelhante ao da antiga *propriedade sesmarial*.

É que, mesmo o sesmeiro adimplente não titularizava um direito de propriedade pleno, em termos absolutos, já que precisava se sujeitar a diversas condições (Varela, 2005, p. 128). Na verdade, essa propriedade sesmarial era, antes, uma *concessão*, um instrumento da política mercantilista de um governo autoritário. Não se pode ser ingênuo de acreditar que o modelo proprietário proposto pela autora não seria deveras condicionado pelos “senhores feudais” por ela apontados.

Muitos imaterialistas vêm afirmando, ao longo dos últimos anos, que as gerações atuais buscam a leveza da experiência e do compartilhamento, em oposição ao peso da propriedade exclusiva. A despeito disso, o movimento legislativo segue justamente em sentido contrário à tutela do acesso, indo ao encontro da apropriação privada, da propriedade absoluta, da lógica patrimonial, da imputação de bens, mesmo os imateriais, mesmo os que possuem carga existencial.

Se se busca uma codificação revolucionária, símbolo da ruptura tecnológica, necessário se despir da roupagem individualista-patrimonialista, do contrário, muita hipocrisia será revelada quando as não-coisas se firmarem como as “novas

riquezas” adquiridas e conquistadas por meio de um Código Civil burguês-tecnológico.

Perceba-se que não recorremos a nenhum argumento histórico para trazer legitimidade ao que defendemos nesta dissertação, porque a História do Direito, como diz Hespanha (2012, p. 13), deve servir não para criar certezas, mas, antes, para problematizar o pressuposto implícito e acrítico das disciplinas dogmáticas. Sabemos que o texto jurídico não deixa de ser portador de algo que lhe vem desde a origem, mas vai sofrendo modificações que derivam da diversidade dos sucessivos contextos culturais em que a mensagem é lida.

Entrementes, também não acreditamos em uma teoria progressista e triunfalista, como se os institutos do passado fossem rudes e imperfeitos, e que nosso Direito atual seria, sempre, produto de um trabalho agregativo e de aperfeiçoamento. Até porque, com a evolução da técnica, sempre há algo que se perde. Com o avanço da tecnologia, por exemplo, perdeu-se muito do equilíbrio do meio ambiente, perdeu-se o sentimento de solidariedade social e, agora mais que tudo, vem se perdendo a autodeterminação informada e a privacidade.

Paolo Grossi nem sobrestimava as aparentes continuidades formais, nem subvalorizava os elementos estranhos e inesperados que aconteciam nas fontes (Hespanha, 2012, p. 53-54). Segundo dizia (Grossi, 1988, p. 227-228 *apud* Varela, 2005, p. 13), falar em propriedade é recusar a *absolutização* da propriedade moderna, que seria produto histórico de uma época, e recusar a continuidade de um fluxo ininterrupto da história jurídica. Afirmava que essa propriedade absoluta seria um *modelo antropológico napoleônico-pandectístico* que consagrava uma visão individualista e potestativa, sendo apenas uma dentre as múltiplas respostas encontradas, nas múltiplas experiências jurídicas do passado e do presente, à eterna questão do vínculo jurídico entre homem e coisas.

Ou seja, ele entendia possível se afastar de uma formulação unitária, abstrata e formal da propriedade, correspondente ao período das codificações oitocentistas, inadequada a descrever a complexidade das múltiplas formas de apropriação da *terra*. Falava, pois, em *propriedades*, e não apenas em uma propriedade singular (ou “a” propriedade).

Percebendo a propriedade como uma *mentalidade* – ou produto da mentalidade proprietária de cada época, que vai muito além do jurídico – ensinava:

A propriedade é seguramente um problema técnico mas nunca é somente, no seu contínuo emaranhar-se com todo o resto, um problema técnico: por debaixo, os grandes arranjos das estruturas; por cima, as grandes certezas antropológicas põem sempre a propriedade no centro de uma sociedade e de uma civilidade. A propriedade não consistirá jamais em uma regrinha técnica mas em uma resposta ao eterno problema da relação entre homens e coisas, da fricção entre mundo dos sujeitos e mundo dos fenômenos, e aquele que se propõe a reconstruir sua história, longe de ceder a tentações isolacionistas, deverá, ao contrário, tentar colocá-la sempre no interior de uma mentalidade e de um sistema fundiário com função eminentemente interpretativa (Grossi, 2006, p. 16).

O que importa notar é que, quando nos referimos a propriedade, qualquer que ela seja, se busca sempre resolver o problema de atribuir uma *coisa* a alguém. Coisa, ordinariamente, entendida como bem corpóreo, economicamente valorável e imputável no patrimônio do sujeito. Veja-se:

O conteúdo mínimo para que se tenha *dominium* é a existência de um poder, não importa se pequeno ou grande, mas autônomo e imediato sobre a *res corporalis*. O *dominium* deve de fato empenhar e investir frontalmente o sujeito e um fragmento de cosmos, porque somente com isso pode-se atuar um mecanismo autenticamente apropriativo: apropria-se da coisa somente se existe essa abordagem frontal. Em uma tal civilização de situações jurídicas encarnadas, propriedade é somente diálogo sem intermediários entre os dois universos supremos, sujeito e objeto, caracterizados na sua corporeidade que lhes consente o contato com a natureza primordial [...] (Grossi, 20, p. 58).

Sendo assim, cabe mais uma vez ressaltar que as relações jurídicas no meio virtual não são integralmente homólogas às relações jurídicas em meio físico, por isso não reputamos acertado que se busque a apropriação de não-coisas da mesma maneira que se busca apropriar-se de coisas. Não nos parece a melhor opção político-legislativa que o modelo proprietário e o modelo possessório destinados às coisas sejam também destinados às não-coisas, porque alinhavados sob um lógica completamente diferente: a da materialidade.

Se é verdade que o Direito é *relacional* ou *local* (Hespanha, 2012, p. 18), e se é, também, verdade que hoje se vive uma sociedade de crédito, de compartilhamento e acesso, talvez a melhor resposta para se atribuir uma não-coisa a alguém viesse pela regulação de meios contratuais aptos a esse fim.

Veja-se, por exemplo, no Livro I, da Parte Especial, do Código Civil, que regula o Direito das Obrigações, em seu Título V, Seção III (“Dos Contratos em Geral”), há a chamada *estipulação em favor de terceiros*, artigo 436 *usque* 438. Tanto o que estipula em favor de terceiro quanto o terceiro a favor de quem se estipulou podem exigir o cumprimento da obrigação. Aquele a favor de quem se estipulou fica sujeito às condições e normas do contrato, se a ele anuir, e se o

estipulante não inovar substituindo esse terceiro por outrem, independentemente de sua anuência e da anuência do outro contratante.

Seguindo essa mesma linha, podemos entender que a designação de determinado bem digital a um “contato herdeiro” afigura-se como uma espécie de estipulação em favor de terceiro, e isso poderia ter sido muito bem trabalhado pelas subcomissões temáticas da CJCODCIVIL. Uma vez que o *Facebook* se obriga a conceder o acesso do perfil de um titular falecido a terceiro designado como “contato herdeiro”, esse terceiro, a favor de quem se estipulou a obrigação, pode exigir o seu cumprimento, exceto se ele tiver sido substituído.

Buscar regular o tema da herança digital partindo da construção de uma novel noção jurídica de propriedade “digital” ou de posse “digital” não é, nem de longe, uma solução criativa, mas, antes disso, *destrutiva*. Confira-se, mais uma vez, o que diz Roberta Mauro Medina Maia:

Considerando que o direito de propriedade representa titulação necessária ao exercício de poderes de uso, gozo, disposição e reivindicação incidentes diretamente sobre determinado bem, *blockchain* e *NFTs* podem ser entendidos como respostas da tecnologia à necessidade de resolver um problema de atribuição, qual seja, destinar bens que, a despeito de sua virtualidade, são dotados de valor econômico a quem por eles pagou. Uma vez resolvida tal questão técnica, a propriedade de bens no metaverso ou, dito de modo mais genérico, em ambiente virtual, seria hoje teoricamente possível (Maia, 2023, p. 321).

Ao contrário do que parece acreditar a autora, o surgimento de tecnologias como *blockchain* e *NFT* não criam um novo modelo proprietário ou possessório, nem uma nova era de tutela dos direitos reais, porque tais tecnologias encerram relação contratual, situando-se no âmbito do Direito das Obrigações, dos contratos. Havendo algum problema de (in)disponibilidade dos bens digitais envolvidos na cadeia de blocos, não se haverá como fazer uso da via petítória ou possessória, mas, certamente, será possível pleitear indenização por perdas e danos.

Os responsáveis pelas investidas contra o setor dogmático do Direito das Coisas de várias formas tentaram impingir-lhe danos, seja removendo-lhe a propriedade, para que se tornasse instituto próprio do Direito das Obrigações, seja acrescentando-lhe como objeto os bens imateriais. Nada disso teria sido necessário se o caminho regulatório adotado passasse pelo Direito das Obrigações. Tal como está, o chamado patrimônio digital, importantíssima novidade trazida pela revisão e atualização do Código Civil, a ser transmitido como herança, merece críticas contundentes. Os impactos na ciência, cultura e moral não serão nada alvissareiros.

## 7 CONCLUSÕES

Alfim, conclui-se que os bens digitais são exemplos de não-coisas que, dentro do modelo cliente-servidor, não são imputáveis no patrimônio de um utente, ou seja, ainda que possam ser economicamente valorados e explorados, não se tornam por eles apropriáveis, pois que são bens imateriais providos por meio de um serviço digital, não guardando existência própria ou corporeidade.

Existe, na verdade, uma dupla contingência virtual: ao passo em que os utentes recebem conteúdo das plataformas, eles também vão, progressivamente, nela inserindo conteúdo, e assim os bens digitais ganham seus contornos e são armazenados pelas provedoras dos serviços, de modo que o acesso a tudo isso se dá enquanto esses serviços digitais estiverem sendo providos. Descontinuado o serviço, tais bens perdem função-utilidade fora da plataforma para o qual foram desenvolvidos (não havendo interoperabilidade).

Como regra geral, somente a coisa, compreendida em sua tradicional noção jurídica (adotada pelo Código Civil de 2002), pode ser objeto de posse e direitos reais. Excepcionalmente, poderá haver posse de bens imateriais e sobre eles incidir direitos reais, se a lei determinar, precisamente, seus modos de aquisição e transferência. Não basta, portanto, que se incorpore ao Código Civil uma previsão genérica de posse e propriedade de bens imateriais.

Além disso, os bens digitais providos nesse modelo são, em sua maioria, dotados de um lado patrimonial e um existencial imbricados, de maneira que mesmo os bens digitais utilizados com fins econômicos terminam sendo produto de escolhas existenciais de quem os concebeu, razão por que não podem ser tratados como coisas dos herdeiros.

Em que pese, portanto, não serem eles próprios (os bens) transmissíveis como herança, a título de posse ou direitos reais, é possível que o utente, em vida, aponte, por meio de negócio jurídico obrigacional, determinada pessoa para que os explore depois de sua morte, e dessa exploração *post mortem* poderá advir crédito. Esse crédito – que não se confunde com o bem digital em si – poderá, sim, ser imputado no patrimônio do utente designado. Ou seja, o que se pode conferir é o privilégio de exclusividade para a exploração econômica, oponível a terceiros, sem que isso implique transferência (*inter vivos* ou *mortis causa*) do bem digital mesmo.

Daí ser desnecessário alterar o setor dogmático do Direito das Coisas a fim de viabilizar posse e direitos reais sobre bens imateriais e a consequente transmissão *mortis causa* deles, bastando que se pense em soluções, a propósito da exploração econômica *post mortem*, no âmbito do Direito das Obrigações, sem se descurar da tutela consumerista.

Também se pode cogitar, casuisticamente, de uma tutela de acesso *post mortem* a bens digitais de utentes falecidos, a determinados propósitos que não o econômico, sempre que o interesse a ser tutelado revelar envergadura bastante, considerando-se o sigilo das comunicações, a privacidade de terceiros e o direito ao esquecimento.

## REFERÊNCIAS

- ALBUQUERQUE JÚNIOR, Roberto Paulino de. **A relação jurídica real no direito contemporâneo: por uma teoria geral do direito das coisas**. 2010. Tese (Doutorado em Direito Privado) – Programa de Pós-Graduação em Direito, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2010.
- ALBUQUERQUE, Afonso de. Viver e morrer no Orkut: os paradoxos da rematerialização do ciberespaço. **Intexto**, Porto Alegre: UFRGS, v. 2, nº 17, p. 1-17, jul./dez. 2007.
- ALBUQUERQUE, Milena do Socorro Oliveira. Morte, consumo e novas tecnologias: as mídias digitais como novas formas de ritualização. **Cadernos de comunicação**, v. 19, nº 2, jul./dez. 2015.
- ALPES. Direção: Yorgos Lanthimos. [S. l.]: Imovision. 2011. 1 vídeo (93 min). Disponível em: [https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.0afaf85c-1720-4a19-b93b-40b86ff02bef?autoplay=0&ref\\_=atv\\_cf\\_strg\\_wb](https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.0afaf85c-1720-4a19-b93b-40b86ff02bef?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb). Acesso em: 26 abr. 2024.
- ARENDT, Hannah. **A condição humana**. 12. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2016.
- ARIÈS, Philippe. **História da morte no ocidente**: da idade média aos nossos dias. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2017.
- ARIÈS, Philippe; DUBY, Georges. **História da vida privada**: do império romano ao ano mil. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- ASIMOV, Isaac. **Eu, robô**. 1. ed. São Paulo: Aleph, 2014.
- BAUDRILLARD, Jean. **A troca impossível**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulações**. Lisboa: Antropos, 1991.
- BAUMAN, Zygmunt. **Vida para o consumo**: a transformação das pessoas em mercadoria. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.
- BAUMAN, Zygmunt; MAURO, Ezio. **Babel**: entre a incerteza e a esperança. Rio de Janeiro: Zahar, 2016.
- BRANCO, Sérgio. **Memória e esquecimento na internet**. Porto Alegre: Arquipélogo Editorial, 2017.
- BRASIL. [Constituição (1998)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, [2024]. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm). Acesso em: 26 abr. 2024.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei n. 11.331, de 2015**. Altera a Lei n. 12.965, de 23 de abril de 2014 (Marco Civil da Internet), dispondo sobre o armazenamento de dados de usuários inativos na rede mundial de computadores. Disponível em:

<http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=122796>  
7. Acesso em: 23 out. 2021.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei n. 1144, de 2021**. Altera a Lei n. 10.406, de 10 de janeiro de 2002 (Código Civil) e a Lei n. 12.965, de 23 de abril de 2014 (Marco Civil da Internet), dispondo sobre herança digital e proteção de dados pessoais. Disponível em:

<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=227594>  
1. Acesso em: 23 out. 2021.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei n. 4099, de 2012**. Altera o artigo 1.788 da Lei n. 10.406, de 10 de janeiro de 2002 (Código Civil). Disponível em:

<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=548678>  
. Acesso em: 23 out. 2021.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei n. 4847, de 2012**. Acrescenta o Capítulo II-A e os artigos 1.797-A a 1.797-C à Lei n. 10.406, de 10 de janeiro de 2002 (Código Civil). Disponível em:

<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=563396>  
. Acesso em: 23 out. 2021.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei n. 5820, de 2019**. Dá nova redação ao artigo 1.881 da Lei n. 10.406, de 2002 (Código Civil). Disponível em:

<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=222803>  
7. Acesso em: 23 out. 2021.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei n. 7742, de 2017**. Acrescenta o artigo 10-A à Lei n. 10.406, de 23 de abril de 2014 (Marco Civil da Internet), a fim de dispor sobre destinação das contas de aplicações de internet após a morte de seu titular. Disponível em:

<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=213950>  
8. Acesso em: 23 out. 2021

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei n. 8562, de 2017**. Acrescenta o Capítulo II-A e os artigos 1.797-A a 1.797-C à Lei n. 10.406, de janeiro de 2002 (Código Civil). Disponível em:

<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=215122>  
3. Acesso em 23 out. 2021.

BRASIL. **Emenda Constitucional nº 115, de 10 de fevereiro de 2022**. Altera a Constituição Federal para incluir a proteção de dados pessoais entre os direitos e garantias fundamentais e para fixar a competência privativa da União para legislar sobre proteção e tratamento de dados pessoais. Brasília, DF: Presidência da República, [2022]. Disponível em:

[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/Emendas/Emc/emc115.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/Emendas/Emc/emc115.htm)  
Acesso em: 27 abr. 2024.

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, [2021]. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l8078compilado.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm). Acesso em: 26 abr. 2024.

BRASIL. **Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002.** Institui o Código Civil. Brasília, DF: Presidência de República, [2023]. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/l10406compilada.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10406compilada.htm). Acesso em: 26 abr. 2024.

BRASIL. **Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014.** Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para uso da Internet no Brasil. Brasília, DF: Presidência da República, [2021]. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm). Acesso em: 26 abr. 2024.

BRASIL. **Lei nº 3.071, de 1º de janeiro de 1916.** Código Civil dos Estados Unidos do Brasil. Brasília, DF: Presidência da República dos Estados Unidos do Brasil, [2001]. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l3071.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l3071.htm). Acesso em: 27 abr. 2024.

BRASIL. **Lei nº 5.988, de 14 de dezembro de 1973.** Regula os direitos autorais e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, [1973]. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L5988.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L5988.htm). Acesso em: 26 abr. 2024.

BRASIL. **Lei nº 9.434, de 4 de fevereiro de 1997.** Dispõe sobre a remoção de órgãos, tecidos e partes do corpo humano para fins de transplante e tratamento e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, [2001]. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9434.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9434.htm). Acesso em: 26 abr. 2024.

BRASIL. **Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998.** Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, [2021]. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9610.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9610.htm). Acesso em: 26 abr. 2024.

BRASIL. Relatoria-Geral da Comissão de Juristas responsável pela revisão e atualização do Código Civil (CJCODCIVIL). **Relatório-geral, de 26 de fevereiro de 2024.** Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/comissoes/mnas?codcol=2630&tp=4>. Acesso em: 28 mar. 2024.

BRASIL. Relatoria-Geral da Comissão de Juristas responsável pela revisão e atualização do Código Civil (CJCODCIVIL). **Relatório-geral, de 26 de fevereiro de 2024.** Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/comissoes/mnas?codcol=2630&tp=4>. Acesso em: 28 mar. 2024.

BRASIL. Senado Federal. **Projeto de Lei n. 3799, de 2019.** Altera o Livro V da Parte Especial da Lei n. 10.406, de 10 de janeiro de 2002 (Código Civil), e o Título III do Livro I da Parte Especial da Lei n. 13.105, de 16 de março de 2015 (Marco Civil da Internet), para dispor sobre a sucessão em geral, a sucessão legítima, a sucessão testamentária, o inventário e a partilha. Disponível em:

<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/137498>. Acesso em: 23 out. 2021.

BRASIL. Senado Federal. **Projeto de Lei n. 6468, de 2019**. Altera o artigo 1.788 da Lei n. 10.406, de 10 de janeiro de 2002 (Código Civil), para dispor sobre a sucessão dos bens e contas digitais do autor da herança. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/140239>. Acesso em: 23 out. 2021.

BRASIL. Subcomissão de Direito Contratual integrante da Comissão de Juristas responsável pela revisão e atualização do Código Civil (CJCODCIVIL), criada pelo ato do presidente do Senado nº 11, de 2023. **Relatório parcial, de 15 de dezembro de 2024**. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/comissoes/arquivos?ap=7935&codcol=2630>. Acesso em: 28 mar. 2024.

BRASIL. Subcomissão de Direito das Coisas integrante da Comissão de Juristas responsável pela revisão e atualização do Código Civil (CJCODCIVIL), criada pelo ato do presidente do Senado nº 11, de 2023. **Relatório parcial, de 14 dezembro de 2023**. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/comissoes/arquivos?ap=7935&codcol=2630>. Acesso em: 27 mar. 2024

BRASIL. Subcomissão de Direito das Sucessões integrante da Comissão de Juristas responsável pela revisão e atualização do Código Civil (CJCODCIVIL), criada pelo ato do presidente do Senado nº 11, de 2023. **Relatório parcial, de 15 de dezembro de 2023**. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/comissoes/arquivos?ap=7935&codcol=2630>. Acesso em: 27 mar. 2024.

BRASIL. Subcomissão de Direito Digital da integrante da Comissão de Juristas responsável pela revisão e atualização do Código Civil (CJCODCIVIL)L, criada pelo ato do presidente do Senado nº 11, de 2023. **Relatório parcial, de 15 de dezembro de 2023**. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/comissoes/arquivos?ap=7935&codcol=2630>. Acesso em: 27 mar. 2024.

BRASIL. Superior Tribunal de Justiça (1. Turma). **Recurso Especial nº 633.405/RS**. Direito Tributário. Operações de venda de programas de computador (softwares). Incidência do icms. Relator: Min. Luiz Fux, 24 de novembro de 2004. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/jurisprudencia/stj/7239464/inteiro-teor-12998724>. Acesso em: 27 abr. 2024.

BRASIL. Superior Tribunal de Justiça (3. Turma) **Recurso Especial nº 1.637.370/RJ**. Direito Civil. Usucapião. Objeto proveniente de crime. Exercício ostensivo do bem. Cessão da clandestinidade ou da violência. Posse. Caracterização. Aquisição da propriedade. Possibilidade. Relator: Min. Marco Aurélio Bellizze, 10 de setembro de 2019. Disponível em: <https://www.stj.jus.br/publicacaoinstitutional/index.php/informjurisdata/article/view/3871/4097>. Acesso em: 10 jul. 2024.

BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. **Súmula nº 228**. É inadmissível o interdicto proibitório para a proteção do direito autoral. Brasília, DF: Superior Tribunal de Justiça, [1999]. Disponível em: [https://www.stj.jus.br/docs\\_internet/revista/electronica/stj-revista-sumulas-2011\\_17\\_capSumula228.pdf](https://www.stj.jus.br/docs_internet/revista/electronica/stj-revista-sumulas-2011_17_capSumula228.pdf). Acesso em: 27 abr. 2024.

BRASIL. Supremo Tribunal Federal (Tribunal Pleno). **Recurso Extraordinário nº 1.010.606/RJ**. Recurso extraordinário com repercussão geral. Caso Aída Curi. Direito ao esquecimento. Incompatibilidade com a ordem constitucional. Recurso extraordinário não provido. Tema 786. Relator: Min. Dias Toffoli, 11 fev. 2021. Disponível em: <https://redir.stf.jus.br/paginadorpub/paginador.jsp?docTP=TP&docID=755910773>. Acesso em: 27 abr. 2024.

CAMPO GRANDE (MS). Tribunal de Justiça de Mato Grosso do Sul. Decisão interlocutória. **Processo n. 0001007-27.2013.8.12.0110**. 1ª Vara do Juizado Especial Central. Julgadora: Vania de Paula Arantes, 19 mar. 2013. Disponível em: [https://www.migalhas.com.br/arquivo\\_artigo/art20130424-11.pdf](https://www.migalhas.com.br/arquivo_artigo/art20130424-11.pdf). Acesso em: 29 nov. 2021.

CARVALHO, André Castro. Regime jurídico da e-cash bitcoin no direito financeiro brasileiro. **Revista de Direito Público da Economia – RDPE**, Belo Horizonte, ano 16, nº 61, p. 9-35, jan./mar. 2018.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 20. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2019.

CASTRO, Torquato. **Teoria da situação jurídica em direito privado nacional: estrutura, causa e título legitimário do sujeito**. São Paulo: Editora Saraiva, 1985.

CHIANG, Ted. **Expiração**. 1. ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2021.

CLYNES, Manfred E.; KLINE, Nathan S. Cyborgs and space. *In: Astronautics*. p. 26-27; 74-76. Disponível em: <https://web.mit.edu/digitalapollo/Documents/Chapter1/cyborgs.pdf>. Acesso em: 26 abr. 2024.

CORRÊA, Cynthia Harumy Watanabe. Comunidades virtuais gerando identidades na sociedade em rede. **Ciberlegenda**, Rio de Janeiro, ano 6, n. 13, [14 p.], 1998- . Disponível em: <https://periodicos.uff.br/ciberlegenda/article/view/36730/21307>. Acesso em: 30 out. 2021.

CORREIA, José Barros Junior; ALBUQUERQUE, Paula Falcão. Direito 5.0. *In: CUNHA, Márgda Rodrigues da. A memória na era da reconexão e do esquecimento. Em Questão*, Porto Alegre, v. 17, n.º 2, p. 101-115, jul./dez. 2011.

D'AZEVEDO, Marcello Casado. **Cibernética e vida**. Petrópolis: Vozes, 1972.

DANTAS, Tiago. **Hardware e software**. [S. l.]: Mundo Educação, 2020.

ELLUL, Jacques. **A técnica e o desafio do século**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1968. Disponível em: <https://mundoeducacao.uol.com.br/informatica/hardware-software.htm>. Acesso em: 12 jul. 2021.

FARINHO, Domingos Soares. **Intimidade da vida privada e media no ciberespaço**. Lisboa: Edições Almedina, 2006.

FEFERBAUM, Marina; QUEIROZ, Rafael Mafei Rabelo. **Metodologia da Pesquisa em Direito**: técnicas e abordagens para elaboração de monografias, dissertações e teses. 2. ed. São Paulo: Saraiva, 2019.

FEYERABEND, Paul. **Contra o método**: esboço de uma teoria anárquica da teoria do conhecimento. Rio de Janeiro: Francisco Alves Editora, 1997.

FIGUEIREDO, Fábio Vieira. **Direito de autor**: proteção e disposição extrapatrimonial. 2. ed. São Paulo: Saraiva, 2016.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FREITAS, Augusto Teixeira de. **Esbôço do Código Civil**. Rio de Janeiro: Departamento de Imprensa Nacional, 1952.

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

FROTA, Pablo Malheiros da Cunha; AGUIERRE, João Ricardo Brandão; PEIXOTO, Maurício Muriack de Fernandes e. Transmissibilidade do acervo digital de quem falece: efeitos dos direitos da personalidade projetados post mortem. **Constituição, Economia e Desenvolvimento**: revista da academia brasileira de direito constitucional, Curitiba, v. 10, n. 19, p. 564-607, 2018.

GIBSON, William. **Neuromancer**. 5 ed. São Paulo: Aleph, 2016.

GROSSI, Paolo. **História da propriedade e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Renovar, 2006.

GUARULHOS. Tribunal de Justiça de São Paulo. Sentença. **Processo n. 1036531-51.2018.8.26.0224**. 10ª Vara Cível. Julgador: Lincoln Antônio Andrade de Moura, 27 fev. 2020. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/dl/falta-legislacao-especifica-dificulta.pdf>. Acesso em: 29 nov. 2021.

GUILHERMINO, Everilda Brandão. Acesso e compartilhamento: a nova base econômica e jurídica dos contratos e da propriedade. **Migalhas**, [s. l.], 23 set. 2019. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/coluna/migalhas-contratuais/311569/acesso-e-compartilhamento-nova-base-economica-e-juridica-dos-contratos-e-da-propriedade>. Acesso em: 21 out. 2021.

GUILHERMINO, Everilda Brandão. Direito de acesso e herança digital. *In*: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira. **Herança Digital: controvérsias e alternativas** (coord.). Indaiatuba: Foco, 2021.

GUILHERMINO, Everilda Brandão; JÚNIOR, Marcos Ehrhardt. Breves notas sobre a (in)eficiência da teoria clássica da propriedade para disciplinar a titularidade dos bens digitais. **Revista Jurídica Luso-Brasileira**, ano 8 (2022), n. 4, p. 1575-1596. Disponível em: <https://www.cidp.pt/publicacao/revista-juridica-lusobrasileira-ano-8-2022-n-4/279>. Acesso em: 28 jun. 2023.

HAN, Byung-Chul. **No enxame**: perspectivas do digital. Petrópolis: Vozes, 2018.

HAN, Byung-Chul. **Hiperculturalidade**: cultura e globalização. Petrópolis: Vozes, 2019.

HAN, Byung-Chul. **Não-coisas**: reviravoltas do mundo da vida. Petrópolis: Vozes, 2022.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade da transparência**. Petrópolis: Vozes, 2017.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2017.

HARAWAY, Donna J. A Cyborg Manifesto: Science, technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. *In*: **Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature**. New York. New York: Routledge, 1991, p. 149-181.

HEIDEGGER, Martin. La pregunta por la técnica. *In*: **Conferencias y artículos**. Barcelona: Ediciones del Serbal, 1994, p. 14-16.

HESPANHA, António Manuel. **A cultura jurídica europeia**: síntese de um milénio. Coimbra: Almedina, 2012.

HONORATO, Gabriel; LEAL, Livia Teixeira. Exploração econômica de perfis de pessoas falecidas: reflexões jurídicas a partir do caso Gugu Liberato. **Revista Brasileira de Direito Civil – RBDCivil**, Belo Horizonte, v. 23, p. 155-173, jan./mar. 2020.

HONORATO, Gabriel; LEAL, Livia Teixeira. Propostas para a regulação da herança digital no direito brasileiro. *In*: CATALAN, Macos; MALHEIROS, PABLO (Coord.). **Direito Civil e Tecnologia**. Belo Horizonte: Fórum, 2020, p. 379-394.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

HUXLEY, Aldous. **Admirável mundo novo**. 10. ed. São Paulo: Biblioteca Azul, 2014.

KONDER, Carlos Nelson; TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado. Situações jurídicas dúplices: controvérsias na nebulosa fronteira entre patrimonialidade e

extrapatrimonialidade. *In*: TEPEDINO, Gustavo; FACHIN, Luiz Edson. **Diálogos sobre direito civil**. Rio de Janeiro: Renovar, 2021.

LACERDA, Bruno Torquato Zampier. **Bens Digitais**. 2. ed. Indaiatuba: Foco, 2021.

LAMAS, João Pedro. Idosa de 82 anos usa NFT para comprar 20% de apartamento no RS; entenda como funciona o sistema. **G1 Rio Grande do Sul**, Rio Grande do Sul, 23 dez. 2021. Disponível em: <https://g1.globo.com/rs/rio-grande-do-sul/noticia/2021/10/23/professora-de-82-anos-de-porto-alegre-compra-primeiro-apartamento-digitalizado-do-brasil.ghml>. Acesso em: 28 jun. 2023.

LEAL, Livia Teixeira. **Internet e morte do utente**: propostas para o tratamento jurídico post mortem do conteúdo inserido na rede. 2. ed. Rio de Janeiro: GZ, 2020.

LE MOS, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 7. ed. Porto Alegre: Sulina, 2015.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?**. São Paulo: Editora 34, 1999b.

LÔBO, Paulo Luiz Neto. **Coisas**. São Paulo: Saraiva, 2023.

MAIA, Roberta Mauro Medina. Posse e propriedade na era do metaverso. **Revista Brasileira de Direito Civil – RBDCivil**. Belo Horizonte, v. 32, n. 2, abr./jun. 2023

MARQUES, Claudia Lima. **Contratos no Código de Defesa do Consumidor**. 4. ed. São Paulo: Ed. RT, 2002

MARQUES, Cláudia Lima. Superação das antinomias pelo diálogo das fontes: o modelo brasileiro de coexistência entre o código de defesa do consumidor e o código civil de 2002. **Revista da Escola Superior da Magistratura de Sergipe**, n.º 07, 2004.

MARTINS, Guilherme Magalhães; FALEIROS JÚNIOR, José Luiz de Moura. O planejamento sucessório da herança digital. *In*: TEIXEIRA, Daniele Chaves (coord.). **Arquitetura do planejamento sucessório**. 2. ed. Belo Horizonte: Fórum, 2019.

MARTINS-COSTA, Judith. Usucapião de coisa incorpórea: breves notas sobre um velho tema sempre novo. *In*: TEPEDINO, Gustavo; FACHIN, Luiz Edson (coord.). **O direito e o tempo: embates jurídicos e utopias contemporâneas**: estudos em homenagem ao Prof. Ricardo Pereira Lira. Rio de Janeiro: Renovar, 2008.

MASTROBERARDINO, Francesco. **Il patrimonio digitale**. Napoli: ESI, 2019.

MATZINGER, Polly. Friendly and dangerous signals is the tissue in control?. **Nature immunology**, vol. 8, n. 1, 2007.

MELLO, Marcos Bernardes de. **Teoria do fato jurídico**: plano da eficácia. 3. ed. São Paulo: Editora Saraiva, 2007.

MENDES, Laura Schertel Ferreira; FRITZ, Karina Nunes. Case report: Corte alemã reconhece a transmissibilidade da herança digital. **RDU**, Porto Alegre, v. 15, n. 85, p. 188-211, 2019.

MIRANDA, Francisco Cavalcanti Pontes de. **Tratado de Direito Privado: Direito das Coisas: Posse** (Tomo X). São Paulo: Revista dos Tribunais, 2012.

MIRANDA, Francisco Cavalcanti Pontes de. **Tratado de Direito Privado: Direito das Coisas: Propriedade. Aquisição da propriedade** (Tomo XI). Rio de Janeiro: Borsoi, 1955.

MIRANDA, Francisco Cavalcanti Pontes de. **Tratado de Direito Privado: Direito das Coisas: Propriedade mobiliária (bens corpóreos)** (Tomo XV). Rio de Janeiro: Borsoi, 1956.

MIRANDA, Francisco Cavalcanti Pontes de. **Tratado de Direito Privado: Direito das Coisas: Propriedade intelectual. Propriedade industrial** (Tomo XVI). São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2012.

MIRANDA, Francisco Cavalcanti Pontes de. **Tratado de Direito Privado: Direito das Sucessões: Sucessão em geral. Sucessão legítima** (Tomo LV). 3. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 1984.

MIRANDA, Francisco Cavalcanti Pontes de. **Tratado de Direito Privado: Direito das Coisas: Propriedade mobiliária (bens incorpóreos). Propriedade intelectual. Propriedade industrial** (Tomo XVI). São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2012.

MIRANDA, Francisco Cavalcanti Pontes de. **Tratado de Direito Privado: Direito das Sucessões: Sucessão testamentária. Testamento em geral. Disposições testamentárias em geral. Heranças e legados** (Tomo LVI). São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2012.

NERY, Rosa Maria de Andrade. **Noções preliminares de Direito Civil**. 1, ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2002.

O DILEMA das redes. Direção: Jeff Orlowski. [S.l.]: Netflix, 2020. 1 vídeo (89 min). Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/81254224>. Acesso em: 11 jun. 2023.

ORWELL, George. **1984**. 16. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

PENTEADO, Luciano de Camargo. **Direito das Coisas**. 1. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2014. *E-book* baseado na 3. ed. impressa.

PENTEADO, Luciano de Camargo. **Efeitos contratuais perante terceiros**. São Paulo: Quartier Latin, 2007

PENTEADO, Luciano de Camargo. Que coisa é a coisa? Reflexões em torno a um pequeno ensaio de Carnelitti. **Revista de Direito Privado**, vol. 39, p. 249-258, jul/set. 2009.

PEREIRA, Alexandre Libório Dias. **Direitos de autor e liberdade de informação**. Coimbra: Almedina, 2008.

POLI, Leonardo Marcelo. **Direito autoral**: parte geral. Belo Horizonte: Del Rey, 2008.

POLI, Leonardo Marcelo. **Direitos de autor e software**. Belo Horizonte: Del Rey, 2003.

RIBEIRO, Renata Rezende. **A morte midiaticizada**: como as redes sociais atualizam a experiência do fim da vida. Rio de Janeiro: Eduff, 2016, p. 22.

RODOTÀ, Stefano. **A vida na sociedade de vigilância**: a privacidade hoje. Rio de Janeiro: Renovar, 2008.

RODOTÀ, Stefano. **Globalização e o Direito**. Palestra proferida em 2003, no Rio de Janeiro.. Disponível em: <http://www.rio.rj.gov.br/dlstatic/10112/151613/DLFE-4314.pdf/GlobalizacaoeoDireito.pdf>. Acesso em: 28 jun. 2023.

RODOTÀ, Stefano. **Il Terribile Diritto**: studi sulla proprietà privata e i beni comuni. 3. ed. Il Mulino: Bologna, 2013, p. 462-463.

RODOTÀ, Stefano. Transformações do corpo. **Revista Trimestral de Direito Civil – RTCD**, vol. 19, p. 91, jul./set. 2004.

SARAMAGO, José. **Caim**. São Paulo: Caminho, 2009.

SCHREIBER, Anderson. As três correntes do direito ao esquecimento: as posições que foram delineadas na audiência pública realizada pelo STF. **JOTA**, [s. l.], 18 jun. 2017. Disponível em: <https://jota.info/artigos/as-tres-correntes-do-direito-ao-esquecimento-18062017>. Acesso em: 28 out. 2021.

SCHREIBER, Anderson. Elis Regina e a reconstrução digital póstuma: os herdeiros podem autorizar qualquer uso ou exploração comercial destes atributos?. **JOTA**, [s. l.], 1 ago. 2023. Disponível em: <https://www.jota.info/opiniao-e-analise/colunas/coluna-do-anderson-schreiber/elis-regina-e-reconstrucao-digital-postuma-01082023>. Acesso em: 26 abr. 2024.

SIMÃO, José Fernandes. **Direito Civil nos tempos da peste**. [S. l.: s. n.], 2020. *E-book*.

SOUZA, Ana Cláudia. Herança digital post mortem. **Revista Fórum de Direito Civil – RFDC**, Belo Horizonte, ano 7, n. 19, p. 49-65, set./dez. 2018.

SPENGLER, Oswald. **A decadência do Ocidente**: esboço de uma morfologia da história universal. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1973.

SPENGLER, Oswald. **O homem e a técnica**: uma contribuição à filosofia da vida. Porto Alegre: Edições Meridiano, 1941.

TARTUCE, Flávio. Herança digital e sucessão legítima – primeiras reflexões. **Migalhas**, [s. l.], 26 set. 2018. Disponível em:

<https://www.migalhas.com.br/coluna/familia-e-sucessoes/288109/heranca-digital-e-sucessao-legitima---primeiras-reflexoes>. Acesso em: 02 nov. 2021.

TAVEIRA JR, Fernando. **Bens Digitais (digital assets) e a sua proteção pelos direitos da personalidade**: um estudo sob a perspectiva da dogmática civil brasileira. Porto Alegre: Revolução dos eBooks – Simlíssimo, 2018. *E-book*.

TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; LEAL, Livia Teixeira. Tutela jurídica dos bens digitais ante os regimes de bens comúneiros. *In*: EHRHARDT JÚNIOR, Marcos; CATALAN, Marcos; MALHEIROS, Pablo (coord.). **Direito Civil e Tecnologia**. Belo Horizonte: Fórum, 2020, p. 333-345.

TOMASI, Julia Massucheti. **Eternamente off-line**: as práticas do luto na rede social do Orkut no Brasil. Curitiba: Priams, 2016.

TOMAZ, Tadeu. Nós, ciborgues: o corpo elétrico e a dissolução do humano. *In*: **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

VARELA, Laura Beck. **Das sesmarias à propriedade moderna**: um estudo de História do Direito brasileiro. Recife: Renovar, 2005.

VEÇOSO, Fabia Fernandes Carvalho. Achtung baby! Ou porque meu trabalho acadêmico não precisa de direito comparado... até que se prove o contrário. *In*: FEFERBAUM, Marina; QUEIROZ, Rafael Mafei Rabelo. **Metodologia da Pesquisa em Direito**: técnicas e abordagens para elaboração de monografias, dissertações e teses. 2. ed. São Paulo: Saraiva, 2019.

WIENER, Norbert. **God & Golem, Inc.**: a comment on certain points where cybernetics impinges on religion. Massachusetts: The Massachusetts Institute of Technology, 1964.