



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE DIREITO

GABRIEL RODRIGUES MARTINS

**A PENHORA DE BENS DIGITAIS: UMA ANÁLISE DA EFETIVIDADE
DOS MEIOS EXECUTIVOS SOBRE OS ATIVOS DOS USUÁRIOS DA
PLATAFORMA STEAM**

GOVERNADOR VALADARES- MG

2025

GABRIEL RODRIGUES MARTINS

**A PENHORA DE BENS DIGITAIS: UMA ANÁLISE DA EFETIVIDADE
DOS MEIOS EXECUTIVOS SOBRE OS ATIVOS DOS USUÁRIOS DA
PLATAFORMA STEAM**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Direito da Universidade Federal de Juiz
de Fora - Campus Governador Valadares/MG,
como requisito parcial para obtenção do título de
Bacharel em Direito.

Orientador: Prof. Alisson Silva Martins.

GOVERNADOR VALADARES- MG

2025

RESUMO

Este trabalho investiga a efetividade da ordem judicial brasileira para a penhora de bens digitais, analisando os mecanismos processuais capazes de superar a cláusula de intransferibilidade imposta pela plataforma Steam. Partindo da premissa de que o acervo de um usuário constitui um patrimônio com expressão econômica, o estudo demonstra que a tese de "mera licença de uso" da Steam é ineficaz para impedir a penhora e ulterior expropriação do bem digital. O foco central da pesquisa reside no arsenal de instrumentos do Código de Processo Civil, que conferem ao juiz o poder de efetivar a penhora e a expropriação desses ativos, mesmo diante da resistência de um provedor global. Os resultados apontam que a cláusula contratual não pode se sobrepor ao princípio da responsabilidade patrimonial, podendo a jurisdição nacional, por meio de seus poderes coercitivos, garantir a penhora do patrimônio digital para a satisfação de dívidas, afirmando a soberania do direito executivo brasileiro no ambiente virtual.

Palavras-chave: Penhora de Ativos Digitais, Bens Digitais, Efetividade da Execução, Direito Processual Civil, Steam.

ABSTRACT

This study investigates the effectiveness of the Brazilian judicial order for the seizure of digital assets, analyzing the procedural mechanisms capable of overcoming the non-transferability clause imposed by the Steam platform. Based on the premise that a user's collection constitutes an estate with economic expression, the study demonstrates that Steam's "mere license of use" thesis is ineffective to prevent the seizure and subsequent expropriation of the digital asset. The research's central focus lies on the arsenal of instruments in the Code of Civil Procedure, which grants the judge the power to enforce the seizure and expropriation of these assets, even in the face of resistance from a global provider. The results indicate that the contractual clause cannot override the principle of patrimonial responsibility, and that national jurisdiction, through its coercive powers, can ensure the seizure of the digital patrimony for the satisfaction of debts, affirming the sovereignty of Brazilian execution law in the virtual environment.

Keywords: Seizure of Digital Assets, Digital Assets, Effectiveness of Execution, Civil Procedure Law, Steam.

INTRODUÇÃO

Com o surgimento dos bens digitais (Zampier, 2021), criou-se um novo e complexo campo de conflitos jurídicos, especialmente no âmbito da tutela executiva. Se, por um lado, esses ativos representam um patrimônio de inegável valor econômico para seus titulares, por outro, a sua constrição para a satisfação de dívidas é desafiada por cláusulas de intransferibilidade impostas unilateralmente em contratos de adesão.

E diante dessa tensão entre o direito do credor de ver seu crédito satisfeito e as barreiras contratuais de uma plataforma global, é colocado em xeque a efetividade da jurisdição brasileira no ambiente virtual.

Sobre este contexto, o problema de pesquisa deste trabalho é: pode um credor, em um processo de execução, obter a penhora de ativos digitais valiosos de um devedor em uma conta Steam, tendo em conta a cláusula de intransferibilidade, e, se for possível, quais os instrumentos processuais que garantem a efetividade dessa constrição judicial frente à resistência contratual da plataforma?

A hipótese defendida é que, dada a sua natureza patrimonial e valoração econômica, esses itens digitais são bens penhoráveis, e a cláusula de intransferibilidade da plataforma é ineficaz perante o princípio da responsabilidade patrimonial (art. 789, CPC). Sustenta-se que o Código de Processo Civil, pautado pelo princípio da efetividade, oferece um arsenal de ferramentas de coerção plenamente capaz de efetivar a penhora e a expropriação desses ativos, mesmo diante da recusa de um provedor multinacional.

Para comprovar essa hipótese, os objetivos deste trabalho são: (a) demonstrar a natureza de bem penhorável dos ativos digitais da Steam; (b) analisar os obstáculos contratuais e a possibilidade de sua superação pela ordem judicial; e (c) mapear o procedimento e os meios coercitivos para a efetivação da penhora.

O marco teórico deste estudo, portanto, é multidisciplinar: ancora-se de forma central no Direito Processual Civil, com foco na Teoria da Execução e na efetividade dos meios executivos; dialoga com o Direito Civil, utilizando as bases doutrinárias de autores como Bruno Zampier para definir a natureza patrimonial dos bens digitais. Além disso, a pesquisa se utiliza de notícias da imprensa especializada

para demonstrar a relevância econômica e a realidade fática do mercado de ativos virtuais, fundamentando a necessidade da tutela jurisdicional.

O percurso argumentativo se desenvolve em três capítulos. O Capítulo 1 analisa a natureza jurídica dos bens virtuais, demonstrando seu valor econômico e seu enquadramento como bem penhorável. O Capítulo 2 detalha o procedimento de penhora desses ativos, desde o requerimento do credor até as formas de expropriação. Por fim, o Capítulo 3 aborda os desafios da efetivação da ordem judicial, explorando os mecanismos de coerção, como as astreintes e as medidas atípicas, e utilizando o recente conflito entre o Judiciário brasileiro e a plataforma X como paradigma de atuação.

Em suma, este estudo busca demonstrar que o sistema processual brasileiro está equipado para expandir a execução para o ambiente virtual, garantindo que o patrimônio digital valioso não se torne um refúgio para devedores e afirmando a soberania da jurisdição na era digital.

1. A NATUREZA JURÍDICA DOS BENS VIRTUAIS E A POSSIBILIDADE DE PENHORA DESTES ATIVOS PATRIMONIAIS

A priori, para analisar a possibilidade de penhora de ativos digitais, como os itens da plataforma Steam, é importante, primeiramente, definir a natureza jurídica do objeto em análise. Este capítulo, portanto, é dedicado a caracterizar os itens cosméticos (*skins*) e outros ativos virtuais como bens dotados de valor econômico que integram o patrimônio do devedor e, como tal, estão sujeitos à responsabilidade patrimonial, superando a tese contratual inválida de que seriam meras "licenças de uso" do usuário.

Discussões como essa já vêm sendo debatidas nos tribunais, que têm se mostrado particularmente sensíveis a essa realidade, como por exemplo o recente julgado do Tribunal de Justiça de São Paulo, no qual a mãe de uma jovem falecida buscava acesso aos arquivos digitais (fotos e vídeos) contidos no ID Apple da filha, e ao reformar a sentença de improcedência, o Tribunal reconheceu expressamente que o "patrimônio digital da pessoa falecida pode integrar o espólio e, assim, ser objeto de sucessão", fundamentando a decisão no valor afetivo da "memória digital" para a herdeira e na garantia constitucional ao direito de herança¹.

¹ SÃO PAULO (Estado). Tribunal de Justiça. **Apelação Cível nº 1017379-58.2022.8.26.0068**. Relator: Desembargador Carlos Alberto de Salles. 3ª Câmara de Direito Privado. Julgado em 26 de abr. de 2024.

A importância desse precedente reside no fato de que o Judiciário, ao se deparar com um ativo digital de natureza predominantemente existencial, não hesitou em reconhecer seu caráter patrimonial e sua sujeição às regras do direito brasileiro. Esse mesmo raciocínio, portanto, aplica-se aos ativos da Steam, que, para além do valor afetivo, possuem uma dimensão econômica inquestionável, como será demonstrado a seguir.

1.1. Ativos Virtuais como Patrimônio e sujeitos à responsabilidade executiva (art. 789, CPC).

Cabe destacar primeiramente que o ponto de partida para qualquer discussão sobre a possibilidade de penhora, reside no princípio da responsabilidade patrimonial, a doutrina ensina que, quando o devedor não cumpre sua obrigação voluntariamente, nasce para o credor o direito de exigir que a dívida seja paga "às custas do patrimônio do devedor" (FUX, 2022, p. 1165). Além disso, está disposto também no art. 789 do Código de Processo Civil, que "o devedor responde com todos os seus bens presentes e futuros para o cumprimento de suas obrigações". Visto isto, a questão central gira em torno se os ativos virtuais, como os encontrados numa conta Steam, se enquadram no conceito de "bens", descrito neste artigo, para fins de viabilizar sua constrição judicial.

Sendo assim, é notório que hoje o Direito tem a tarefa de reinterpretar seus institutos mais basilares, visto que a questão da responsabilidade civil e a tutela jurisdicional no ambiente digital exigem uma compreensão aprofundada dos novos paradigmas impostos pela sociedade hiperconectada (ZAMPIER, 2021, p. 16), e foi visando se adequar a esta sociedade digitalizada que conceito de patrimônio foi ampliado para abarcar os bens digitais, definidos como "bens incorpóreos, os quais são progressivamente inseridos na Internet por um usuário, consistindo em informações de caráter pessoal que trazem alguma utilidade àquele, tenha ou não conteúdo econômico" (ZAMPIER, 2021, p. 169-176).

Neste ponto, o marco teórico de Bruno Zampier se mostra fundamental para a presente análise, pois o autor rompe com a visão tradicional de que apenas bens corpóreos ou direitos tradicionalmente reconhecidos poderiam compor o patrimônio. É defendido que tratar as novas questões do mundo digital apenas com as concepções já conhecidas poderia gerar "respostas inadequadas e insuficientes" (ZAMPIER, 2021, p. 22), sendo necessário, portanto, que o Direito reconheça a

existência dos bens digitais como uma categoria autônoma, sob pena de se tornar uma ciência alheia à realidade.

Ademais, a própria classificação dos bens em corpóreos e incorpóreos, presente no Direito Civil, dá suporte a essa tese, pois se o ordenamento jurídico já protege há séculos a chamada "propriedade incorpórea", como os direitos autorais e a propriedade industrial, não há razão lógica para negar proteção a um novo tipo de bem incorpóreo apenas por ele existir em um suporte virtual. A natureza intangível das *skins* não lhes retira o caráter de bem, apenas os coloca na categoria dos bens imateriais que, como quaisquer outros, podem ser objeto de relações jurídicas e, portanto, de constrição judicial.

Somado a isso, mais especificamente em relação à plataforma Steam, pode-se dizer que esses bens possuem duas características, pois, de um lado, seus ativos funcionam como instrumentos financeiros de alto valor monetário e, de outro, constituem uma extensão da identidade do titular, embora este valor afetivo, tenha grande relevância em outros campos do direito, é a seu valor econômico que os qualifica como parte integrante do patrimônio do devedor, que segundo a doutrina representa o complexo de relações jurídicas de um sujeito, apreciáveis economicamente (ZAMPIER, 2021, p. 97), portanto, passíveis de responder por suas dívidas.

Essa característica patrimonial dos itens da Steam, como as *skins*, vem do fato desses bens ultrapassarem a sua função estética para se tornarem ativos financeiros que são negociados em um mercado global, e a própria existência de itens raros, como a faca "Karambit Case Hardened (Blue Gem)", cujo valor de mercado supera a cifra de US\$ 1,5 milhão², demonstra que não se trata de meros elementos lúdicos, mas de bens com valor de troca real, cuja economia é sustentada por complexos critérios técnicos e movimentada bilhões de dólares³. E devido a isto consolida-os como "propriedades virtuais" que possuem, inegavelmente, expressão patrimonial.

² A faca "Karambit Case Hardened Blue Gem" possui valor que superam US\$ 1,5 milhão (mais de R\$ 6 milhões na cotação da época). Vide: GLOBOESPORTE.COM. Rio de Janeiro, 20 jun. 2023. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/csgo-skin-mais-cara-do-mundo-e-avaliada-em-r-62-milhoes.ghtml>. Acesso em: 28 jun. 2025.

³ Segundo o relatório *Global Esports Market Report*, da empresa de análise de dados Newzoo, o setor movimentou mais de US\$ 1 bilhão em 2021, com uma audiência global que ultrapassou 728 milhões de pessoas, demonstrando a relevância econômica e social desses ecossistemas virtuais. Vide: UNIFOR. É fã de eSports? Saiba mais sobre o setor que move bilhões de dólares. **g1**, Ceará, 4 jul. 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/ce/ceara/especial-publicitario/unifor/ensinando-e-aprendendo/noticia/2022/07/04/e-fa-de-esp-orts-saiba-mais-sobre-o-setor-que-move-bilhoes-de-dolares.ghtml>. Acesso em: 28 jun. 2025.

Dessa forma, a ideia de "propriedade virtual", neste contexto, se torna uma constatação da realidade que o Direito Civil contemporâneo já acompanha, pois o conceito de propriedade evoluiu e não se limita mais a bens físicos; hoje, a doutrina, reconhece a existência de múltiplas formas de propriedade, o autor inclusive destaca que no passado a titularidade sobre bens incorpóreos era vista como uma "quase-propriedade", mas hoje a visão majoritária aceita a sua existência dentro da chamada "plúrimas propriedades" (ZAMPIER, 2021, p. 106) , ou seja, se enquadra dentro dos vários tipos de propriedade existentes, na qual cada uma possui suas características.

Sendo assim, a *skin* é apenas mais uma manifestação dessa propriedade imaterial já protegida pelo nosso ordenamento, e a maior prova disso está na análise das faculdades exercidas pelo seu titular, que são análogas aos poderes inerentes à propriedade, descritos no artigo 1.228 do Código Civil: o direito de usar, gozar, dispor e reaver o bem. O usuário, de fato, usa a *skin* em seu ambiente virtual, que é a finalidade primária do item; ele goza de seus benefícios, seja pelo status que ela confere na comunidade ou pela sua valorização econômica; e, em certa medida, ele pode reavê-la em caso de perda de acesso à conta.

E é no direito de dispor do bem que a tese da propriedade se consolida de forma contundente, visto que os usuários da Steam fazem isto em larga escala, mesmo que o contrato da plataforma tente limitar essa disposição, não há como negar a existência de um robusto mercado paralelo. E isto é a prova fática de que os usuários da plataforma são os verdadeiros proprietários desses bens, pois o poder de disposição, manifestado através das vendas e negociações por um valor de mercado real, descaracteriza qualquer argumento de que se trata de uma simples "licença de uso" pessoal e intransferível.

Sendo assim, enquanto o devedor estiver inadimplente, o seu patrimônio, incluindo os bens digitais adquiridos, conforme demonstrado, mantém-se comprometido com a satisfação de suas obrigações, já que "enquanto há débito, há responsabilidade" (FUX, 2022, p. 1647).

1.2. Valoração dos Itens para comprovar que eles são Bens com Expressão Patrimonial e Penhoráveis.

Diante de uma análise da realidade econômica que se formou em torno da plataforma, nota-se que a afirmação de que os bens digitais da Steam possuem valor econômico é sustentada por um mercado autônomo e complexo, e o ponto de partida para essa dinâmica é o *Steam Market*, o mercado oficial da Steam, que funciona como um sistema fechado e impõe uma restrição crucial: a impossibilidade de converter o saldo das vendas em moeda real, limitando o uso do dinheiro à própria plataforma.

Sendo assim, foi justamente essa limitação que impulsionou o surgimento de um mercado paralelo, muito mais significativo, pois as plataformas terceirizadas, como a *DMarket* e a *SkinMonkey*, emergiram como os principais centros de negociação fora do ecossistema da Steam, devido ao fato delas possuírem a possibilidade de os usuários converterem seus ativos digitais em dinheiro real⁴. Essa funcionalidade cria uma ponte direta entre a economia virtual e a economia tradicional, consolidando a natureza patrimonial e a liquidez desses bens.

Além disso, dentro desses mercados, a precificação dos itens obedece a um algoritmo que confere aos ativos uma variedade impressionante, com diferentes tipos de características que afetam diretamente o valor, assim variações únicas podem elevar muito o valor de um item. Dessa forma, a sofisticação desses mecanismos levou à inevitável profissionalização do mercado, transformando o que era um hobby em um campo fértil para a especulação financeira, e hoje, muitas pessoas gerenciam contas na plataforma com centenas de milhões em inventários digitais⁵, e investidores tratam as *skins* como investimento digital, e tentam ganhar dinheiro através da variação de valores desses bens no mercado.

1.3. A Invalidez da Cláusula de "Licença de Uso" e a Penhorabilidade dos Ativos

Pode-se dizer que o principal obstáculo à penhora dos ativos da Steam reside nas cláusulas do contrato *Steam Subscriber Agreement* (SSA), esse documento se caracteriza como um contrato de adesão, que, nas palavras de

⁴ GENEZI RESEARCH. *CS:GO Skins: Grey Markets, Gambling & Valve's Inevitable Crackdown*. 2023. Disponível em: <https://research.genezi.io/p/csgo-skins-grey-markets-gambling>. Acesso em: 05 jul. 2025.

⁵ OLIVEIRA, Gabriel. Neymar gamer: craque do Santos tem mais de 11 mil horas no CS, itens de R\$ 1 milhão e já foi banido. *ge*, São Paulo, 18 fev. 2025. Disponível em: <https://ge.globo.com/sp/santos-e-regiao/futebol/times/santos/noticia/2025/02/18/neymar-gamer-craque-do-santos-tem-mais-de-11-mil-horas-no-cs-itens-de-r-1-milhao-e-ja-foi-banido.ghtml>. Acesso em: 29 jun. 2025.

Cláudia Lima Marques (2002, p. 58), é aquele cujas cláusulas são "preestabelecidas unilateralmente pelo parceiro contratual economicamente mais forte (fornecedor) [...] sem que o outro parceiro (consumidor) possa discutir ou modificar substancialmente o conteúdo do contrato escrito".

É a partir dessa estrutura que a plataforma sustenta que os usuários adquirem apenas uma "mera licença de uso" (EULA), de natureza pessoal e intransferível, conforme estabelecido nas Seções 1.C e 2.A do acordo. Contudo, a realidade econômica, na qual os itens são tratados como mercadorias, investimentos e ativos com liquidez, descaracteriza na prática a tese da "mera licença" usada pela plataforma, visto que na realidade fática os usuários exercem poderes análogos aos de proprietário, e não de meros licenciados.

Assim a função social do contrato e o princípio da boa-fé objetiva (arts. 421 e 422, CC) impedem que os termos do contrato se sobreponha à sua característica econômica, portanto, se um bem possui valor, pode ser alienado (ainda que em mercados paralelos) e integra o patrimônio de fato do devedor, ele deve ser considerado penhorável para garantir o princípio da responsabilidade patrimonial (art. 789, CPC).

Dessa forma, a cláusula que impede a penhora, nesse contexto, também pode ser vista como abusiva também pelo Código de Defesa do Consumidor, por impor uma desvantagem exagerada ao consumidor e seus credores (art. 51, IV, CDC), e nula por implicar em renúncia a direito, conforme o art. 424 do Código Civil.

No entanto, ainda que se admitisse, apenas para fins de argumentação, a tese contratual de que os *skins* são uma "mera licença de uso", a sua penhorabilidade permanece inabalável. E a solução, neste caso, encontra amparo direto no artigo 835 do Código de Processo Civil, pois, embora ele estabeleça uma ordem preferencial para a penhora, listando bens como dinheiro, veículos e imóveis, é pacífico na doutrina que seu rol é exemplificativo. Conforme leciona Cassio Scarpinella Bueno (2018, p. 900), a ordem do art. 835, a despeito de preferencial, não é absoluta, portanto, trata-se de rol exemplificativo que, como tal, não esgota os bens penhoráveis.

Desta forma vale destacar: a lei não esgota todas as possibilidades de bens que podem ser alvo de constrição judicial; sendo o bem ou o direito dotado de expressão econômica e não sendo protegido pela cláusula da inalienabilidade e

impenhorabilidade, ele pode ser alvo da atividade executiva. Sendo assim, esses ativos digitais, por possuírem o inquestionável valor econômico, conforme demonstrado anteriormente, enquadram-se facilmente na categoria denominada de "outros direitos", prevista no inciso XIII do referido artigo 835, tornando-se, assim, juridicamente penhoráveis para a satisfação do crédito do exequente.

E diante dessa dupla possibilidade legal, a tese da "mera licença de uso", sustentada pela Steam em seu contrato de adesão, revela-se um artifício contratual que não pode servir de escudo contra a execução judicial, sendo que um contrato privado, ainda que válido entre as partes, não tem o poder de criar uma nova hipótese de impenhorabilidade não prevista em lei, nem de se sobrepor ao princípio da responsabilidade patrimonial que rege o processo de execução.

Portanto, por estes motivos, seja por serem "bens" em sua essência econômica, seja por serem "direitos" com valor, os ativos da Steam estão sujeitos à força da jurisdição brasileira.

2. O PROCEDIMENTO DA PENHORA SOBRE BENS DIGITAIS NO PROCESSO CIVIL BRASILEIRO

Uma vez demonstrada, no capítulo anterior, a natureza patrimonial e penhorável dos ativos digitais, o foco da análise se desloca do "se pode" para o "como se faz", assim neste capítulo, portanto, é dedicado a detalhar a jornada da penhora de um item da Steam dentro do processo de execução brasileiro. Tendo como objetivo traçar um roteiro lógico e juridicamente fundamentado, explorando como os instrumentos do Código de Processo Civil podem ser adaptados para alcançar e efetivar a constrição de um bem de natureza tão peculiar, desde o requerimento do credor até a sua expropriação final.

2.1. O Requerimento do Credor e a Ordem Judicial de Penhora

O ponto de partida para a constrição de qualquer bem no processo de execução é a provocação da parte interessada, o credor (exequente), e diante da ausência de outros bens do devedor capazes de satisfazer o crédito, o credor pode e deve indicar ao juízo a existência do patrimônio digital acumulado na conta Steam, requerendo que a penhora recaia sobre os itens de valor ali existentes, e para que o pedido seja bem-sucedido, a petição do credor deve ser devidamente instruída ao ponto que demonstre a existência e o valor desses ativos.

Nesse ponto, o exequente pode se valer de todos os meios de prova admitidos, como capturas de tela do inventário do devedor (se publicamente visível), notícias sobre a participação do executado em mercados de *skins*, e, em destaque, a elaboração de uma ata notarial, que se revela um instrumento de grande valia para pré-constituir prova, pois, como ensina a doutrina, sua função é precisamente a de permitir que o tabelião, dotado de fé pública, constate o conteúdo disponibilizado na internet e o transcreva em seus livros, declarando que aqueles fatos e informações estão presentes e disponíveis para todos em um determinado momento (TEIXEIRA, 2022).

Além disso, de forma subsidiária, cabe formular um pedido ao juiz para que ele determine à própria plataforma a exibição prévia dos dados da conta, como medida de apoio à execução, valendo-se como fundamento, o disposto nos art. 401 e seguintes do CPC.

Desta forma, o juiz ao receber o requerimento da penhora devidamente fundamentado, de forma que ele fique convencido da relevância patrimonial dos itens e da possibilidade de sua penhora, proferirá uma decisão interlocutória deferindo a medida. Essa decisão determinará a expedição de um mandado de penhora e avaliação, dando início aos atos concretos de constrição que serão analisados na sequência. Este primeiro passo, embora pareça simples, é fundamental, pois representa o reconhecimento judicial de que os ativos virtuais da Steam são, para todos os efeitos, parte do patrimônio do devedor e devem responder por suas dívidas.

2.2. Intimação da Plataforma e Bloqueio dos Bens

Dando continuidade, deferida a penhora pelo juiz, inicia-se a fase de sua efetivação material, que no ambiente digital apresenta certos desafios.

Pode-se dizer que a questão central passa a ser: como uma ordem judicial emitida por um tribunal brasileiro pode gerar um efeito concreto dentro dos servidores de uma plataforma global como a Steam? A resposta para tal questionamento reside na aplicação adaptada dos mecanismos de comunicação e cumprimento forçado já existentes em nosso ordenamento processual. A doutrina é clara ao afirmar que o fato de um serviço ser digital ou estar na nuvem não o torna imune às leis e à jurisdição do país onde ele é ofertado, sujeitando as plataformas

globais às normas brasileiras quando direcionam suas atividades ao nosso território (PINHEIRO, 2022).

Dessa forma, portanto, a ordem de penhora deve ser enviada para a pessoa jurídica que representa a Valve Corporation no Brasil, empresa proprietária da plataforma de distribuição digital Steam, que devido ao fato dela operar e oferecer serviços ativamente no país, submete-se à jurisdição nacional, portanto possui representação legal na qual pode e deve receber as intimações judiciais. Nesse sentido, o juiz expedirá um ofício eletrônico diretamente ao representante da Valve, de forma análoga ao que ocorre com as instituições financeiras via sistema SISBAJUD, e este ofício judicial conterá a ordem expressa para que a empresa, sob as penas da lei, proceda ao imediato bloqueio (*lock*) dos itens digitais especificados na decisão, que foram identificados na conta do devedor.

Sendo assim, o cumprimento dessa ordem pela plataforma pode ser realizado por meio de seus próprios sistemas de controle de inventário, que deve desabilitar as funcionalidades de troca, venda ou transferência das *skins* penhoradas. Dessa forma, embora os itens permaneçam visualmente no inventário do devedor, essa indisponibilidade seria um desapossamento só que no ambiente virtual, cumprindo, por analogia, a finalidade dos artigos 839 e 840 do CPC, o devedor perderia o poder de fato sobre o bem, que passa da sua esfera de disponibilidade para a custódia do juízo da execução.

Realizado tal ato, portanto, a plataforma Steam assume, para todos os efeitos, a função de depositária judicial dos bens, visto que ao receber a ordem e efetivar o bloqueio, a empresa passa a ter o dever legal de guardar e conservar os ativos constritos naquela conta em específico, assegurando que eles não sejam utilizados, alterados ou transferidos pelo executado. Tendo como função garantir a integridade do bem penhorado até a sua posterior avaliação e expropriação, materializando a penhora online e preparando o caminho para a satisfação do crédito do exequente.

2.3. A posição da Steam no processo de execução

Ao ser intimada da ordem de penhora, a Steam não passa a integrar a relação processual como parte ou interveniente, mas assume a condição de terceiro, a quem foi direcionada uma ordem judicial, sendo assim sua posição, nesse momento, assemelha-se à de uma instituição financeira que recebe uma ordem de

bloqueio via SISBAJUD: ela não se torna parte do processo, mas passa a ter o dever legal de cumprir a determinação judicial, sob pena de ser responsabilizada por eventual descumprimento.

Contudo, caso a Valve se sinta lesada em seu suposto direito de propriedade sobre os itens, a empresa poderia se valer do instituto dos embargos de terceiro (art. 674, CPC). No qual trata-se de um meio processual, como define a doutrina, para que um terceiro que não tem débito possa "excluir o bem que lhe pertence antes de ser atingido por esses atos materiais" (FUX, 2022, p. 1205), e buscando, assim, desconstituir a penhora. Nessa hipótese, a plataforma poderia discutir a legitimidade da constrição, provavelmente com base nos argumentos contratuais já analisados e desconstruídos no Capítulo 1 deste trabalho.

Além disso, cabe adicionar que para garantir a máxima segurança jurídica ao ato de penhora, uma análise mais aprofundada do CPC nos permite fazer uma analogia do artigo 799, que prevê os deveres do credor ao requerer a execução, os quais inclui a necessidade de intimar terceiros que possuam algum direito sobre o bem a ser penhorado (como um credor hipotecário, por exemplo).

No entanto, o legislador não previu a figura de uma plataforma de jogos eletrônicos, mas a *ratio legis* (a razão de ser) da norma é a de trazer ao processo todos os que tenham interesse direto na constrição. Nesse sentido, o método teleológico de interpretação emerge como a ferramenta hermenêutica mais adequada, pois, como ensina a doutrina, ele busca o fim do preceito normativo para determinar seu real sentido e alcance, pois "toda a disposição de direito tem um escopo a realizar, e quer cumprir certa função e finalidade, para cujo conseqüimento foi criada" (FERRARA, 1987, p. 141). Sendo assim, a interpretação da norma deve seguir o propósito que ela visa realizar na prática, e desta forma "o direito progride sem se alterarem os textos; desenvolve-se por meio da interpretação, e do preenchimento das lacunas" (MAXIMILIANO, 2017, p. 152).

Nesse sentido, embora a Steam não seja uma credora, ela é a "guardiã" do bem digital, e por analogia, que segundo Luiz Fux (2022, p. 79) consiste na aplicação de uma mesma regra existente para uma situação semelhante àquele objeto da lacuna, pode-se defender que incumbe ao credor (exequente) requerer a intimação formal da Steam não apenas para cumprir a ordem, mas também para que ela possa apresentar sua defesa se achar necessário, como no caso dos embargos

de terceiro. Essa medida, baseada na razão de ser do art. 799, fortalece o contraditório e a legitimidade do procedimento, prevenindo futuras alegações de nulidades.

2.4. Atos Subsequentes à Penhora

Dito isso, uma vez que houve o bloqueio dos itens pela plataforma, o processo avança para os atos subsequentes de depósito e avaliação, etapas que preparam o caminho para a expropriação. A figura do depositário é fundamental, pois a ele se confere o encargo de guardar e conservar o bem penhorado, e no caso dos ativos digitais, que foram "congelados" nos servidores da plataforma, conforme evidenciado anteriormente, a função de depositária recai, para todos os efeitos, sobre a própria Steam.

Nota-se que essa conclusão decorre da própria natureza do ato, pois o depositário é aquele que tem o poder de fato sobre a guarda e conservação do bem (art. 839, CPC), e uma vez que a Steam efetiva o bloqueio técnico na conta do devedor, é ela quem passa a exercer o controle sobre a indisponibilidade do ativo, tornando-se portanto a guardiã legal daquela constrição e respondendo perante o juízo pela manutenção do bloqueio até a expropriação, pois o verdadeiro poder de custódia está nas mãos da provedora do serviço.

Somado a isso, em sequência deve ser feita a avaliação dos bens, sendo que não basta que os itens estejam apenas bloqueados, é preciso também atribuir a eles um valor monetário dentro do processo de execução, e para os itens da Steam, a melhor solução encontra-se no art. 871, inciso IV, do CPC, pois embora o dispositivo mencione veículos na sua primeira parte, essas *skins* se aplicam perfeitamente a "outros bens cujo preço médio de mercado possa ser conhecido por meio de [...] anúncios de venda divulgados em meios de comunicação". Sendo que os mercados secundários de itens digitais, conforme anteriormente mencionados, funcionam exatamente como esses meios, com preços públicos e atualizados. Assim, a avaliação pode ser feita de forma direta pelo próprio credor ou por um oficial de justiça, que juntará ao processo pesquisas de cotações desses sites.

Porém, nota-se que a nomeação de um perito, conforme o art. 870, parágrafo único, do CPC, permaneceria como uma ferramenta reserva, para ser

utilizada em casos de maior complexidade ou quando houver impugnação em relação ao valor apresentado desses itens.

No entanto, independentemente do método, pode-se dizer que o laudo de avaliação ao ser homologado pelo juiz servirá de base para os atos de expropriação, garantindo que o valor do crédito do exequente seja satisfeito e preparando o processo para sua fase final: a transformação do patrimônio digital em valor concreto.

2.5. A Expropriação dos Ativos Digitais (art. 825, CPC)

Em sequência, uma vez que os bens já estão penhorados e avaliados, o processo de execução avança para sua fase final: a expropriação, que é o ato de transformar o bem na efetiva satisfação do crédito. Para isto, o artigo 825 do Código de Processo Civil estabelece as modalidades de expropriação, das quais duas se mostram perfeitamente adaptáveis e eficazes para o caso dos ativos da Steam: a adjudicação e a alienação.

A primeira modalidade, a adjudicação (art. 825, I, CPC/2015), consiste no direito do próprio credor (exequente) de requerer que os itens penhorados lhe sejam transferidos como forma de pagamento da dívida, até o limite do seu crédito. Essa seria uma solução extremamente ágil e eficiente, por exemplo, se o credor também tiver interesse no mercado de *skins* ou compreender o valor do ativo. Nesse caso, o juiz expediria uma ordem direta à Steam para que transferisse os itens do inventário do devedor para a conta do credor, quitando a obrigação.

Já a segunda modalidade é a alienação (art. 825, II, CPC/2015), que, no caso de bens incorpóreos como os ativos digitais, se materializaria por meio da cessão de direitos, que podem ocorrer por iniciativa particular ou, o que se revela uma solução prática para este caso, por meio de leilão judicial eletrônico. Nesse cenário, o juízo da execução poderia organizar um leilão online específico para os itens penhorados, com ampla divulgação em comunidades de jogadores e sites especializados, a fim de atrair o maior número de interessados e alcançar o melhor preço, e o arrematante, ao oferecer o maior lance, estaria adquirindo, por cessão, os direitos que o devedor possuía sobre aquelas *skins*. Ele depositaria o valor em uma conta judicial e, após a confirmação do pagamento, o juiz expediria uma ordem à Steam para que transferisse o direito de uso e os itens para a conta do vencedor do

leilão. E por fim, o valor depositado, seria liberado ao credor para a satisfação de seu crédito.

Visto isso, com a análise dessas modalidades demonstra que o ordenamento processual brasileiro oferece caminhos concretos para a expropriação desses bens digitais, e com a aplicação adaptada dos artigos do CPC, se torna completo o processo de execução, provando que é plenamente possível converter um ativo virtual, como uma *skin* presente na plataforma Steam, em valor real para o cumprimento de uma obrigação, reafirmando a força de adaptação da legislação brasileira diante dessas novas formas de patrimônio.

3. EFETIVAÇÃO E OS MEIOS DE COERÇÃO

Como visto, demonstrada a penhorabilidade desses ativos digitais e detalhado o procedimento para a sua realização, esta análise agora busca concluir com a efetivação da ordem judicial diante uma provável resistência da plataforma, sendo assim este capítulo mostra os mecanismos de coerção que o direito processual civil brasileiro oferece ao juiz para vencer a recusa de uma corporação multinacional, como se enquadra a Valve, garantindo que sua decisão tenha consequências práticas e efetivas.

3.1. A Supremacia da Ordem Pública

Observa-se que no Brasil as decisões judiciais são dotadas de imperatividade, e por isso sua força se sobrepõe a disposições contratuais privadas, conforme demonstra o princípio da inafastabilidade da jurisdição, evidenciado no artigo 5º, XXXV, da Constituição Federal. Somado a isso, o Código de Processo Civil de 2015 reforçou os poderes do juiz para garantir a efetividade da tutela, através do artigo 139, IV, que lhe confere o poder de determinar "todas as medidas indutivas, coercitivas, mandamentais ou sub-rogatórias necessárias para assegurar o cumprimento de ordem judicial".

A aplicação desses poderes coercitivos, contudo, só é legitimada pela resistência da parte em cumprir a determinação, sendo que a análise dos prováveis argumentos da Steam, baseados na tese de "mera licença", evidencia uma clara pretensão resistida que justifica a adoção dessas medidas pelo Judiciário. Afinal, o juiz tem o dever de buscar a efetividade da tutela jurisdicional, e essa busca deve

ser sempre pautada pela regra da proporcionalidade, à luz das circunstâncias do caso concreto (MARINONI, 2024, p. 218).

3.2. A Aplicação de Medidas Coercitivas Típicas: As Astreintes

Dessa forma, diante da possível resistência da Steam em cumprir uma ordem de penhora, as astreintes emergem como o principal instrumento processual para garantir a efetividade da decisão. Esta multa cominatória, prevista nos artigos 536 e 537 do CPC, representa não uma indenização, mas um mecanismo de pressão psicológica e patrimonial que visa acabar com a resistência.

Nota-se, portanto, que a natureza jurídica da medida é de coerção, e, como já decidiu o Superior Tribunal de Justiça (STJ)⁶, "o fato gerador da multa cominatória (astreintes) é o descumprimento da decisão judicial", o que é crucial para justificar a imposição de valores expressivos, pois a multa deve ser suficientemente elevada para que seja mais vantajoso para a empresa cumprir a ordem do que suportar o ônus financeiro. E no caso da Valve Corporation, empresa cuja receita anual é estimada na casa dos bilhões de dólares⁷, a fixação de valores expressivos é não apenas justificável, mas necessária.

A jurisprudência brasileira já consolidou esse entendimento, especialmente ao lidar com grandes empresas estrangeiras, como no caso envolvendo o WhatsApp, o Tribunal de Justiça de São Paulo majorou a multa aplicada, justificando que o novo montante se adequava à "finalidade coercitiva no caso concreto"⁸. Este precedente reforça que a imposição de astreintes elevadas contra provedores globais é uma ferramenta legítima e necessária para vencer a resistência ao cumprimento de ordens judiciais brasileiras.

3.3. Medidas Coercitivas Atípicas e a Execução Indireta

No entanto, se a aplicação de astreintes se mostrar insuficiente, o juiz pode escalonar as medidas por meio do poder geral de efetivação do já citado art. 139, IV, do CPC, que permite a adoção de medidas atípicas, como aconteceu no

⁶ STJ - SUPERIOR TRIBUNAL DE JUSTIÇA. RECURSO ESPECIAL Nº 2169203 - MG, Relator: Min. Ricardo Villas Bôas Cueva

⁷ VICTOR, D. Os segredos de Gabe Newell: como o fundador da Valve criou bilhões com videogames. Forbes Brasil, 2 out. 2024. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-money/2024/10/os-segredos-de-gabe-newell-como-o-fundador-da-valve-criou-bilhoes-com-videogames>. Acesso em: 12 jul. 2025.

⁸ BRASIL. Tribunal de Justiça do Estado de São Paulo. Agravo de Instrumento nº 2027504-44.2023.8.26.0000. Relatora: Des^a. Deborah Ciocci. 28ª Câmara de Direito Privado. Julgado em 14 de set. de 2023.

recente caso envolvendo a plataforma X (antigo Twitter) e o Supremo Tribunal Federal que diante da ameaça de descumprimento, o Ministro Relator Alexandre de Moraes impôs multa diária de R\$ 100.000,00 por perfil reativado indevidamente e instaurou inquérito para apurar a conduta dos responsáveis pela empresa no Brasil.

Este caso também mostra o alcance das medidas atípicas, que podem incluir o bloqueio de valores em contas bancárias da empresa no país, por meio de sistemas como o SISBAJUD, ou até mesmo, em última instância, a suspensão temporária das atividades da plataforma no território nacional.

Agora no contexto específico da penhora de ativos digitais na Steam, este escalonamento poderia seguir a seguinte progressão: 1) ordem de fornecimento de informações e bloqueio sobre os ativos digitais do executado; 2) imposição de astreintes pelo descumprimento; 3) bloqueio de valores em contas bancárias e fluxos financeiros da empresa no Brasil; 4) restrição parcial de funcionalidades da plataforma; e 5) como última medida, bloqueio total da plataforma no território nacional.

No entanto, a adoção de tais medidas, contudo, não é ilimitada, pois o próprio STJ, no julgamento do Recurso Especial nº 1.788.950/MT, estabeleceu os requisitos para a aplicação de medidas atípicas, determinando que sua adoção é cabível desde que: a) Sejam esgotados os meios típicos de satisfação do crédito; b) Haja indícios de que o devedor possui patrimônio para cumprir a obrigação; c) A medida seja adotada de forma subsidiária e com fundamentação adequada às especificidades do caso; d) Sejam observados o contraditório e o postulado da proporcionalidade⁹.

Dessa forma, aplicando esses critérios ao caso da Steam, uma medida extrema como a suspensão da plataforma exigiria do juiz a demonstração de que as astreintes se mostraram ineficazes e que, diante a continuidade da resistência e do poder econômico da empresa, aquela seria a única forma eficaz de garantir o cumprimento da ordem judicial.

Diante disso, esta análise demonstra, portanto, que o ordenamento jurídico brasileiro dispõe de um robusto e escalonado arsenal de medidas coercitivas para enfrentar a possível resistência da Valve Corporation ao cumprimento de uma ordem judicial para efetivação de uma penhora. A conclusão que emerge é a de que

⁹ STJ - REsp: 1788950 MT 2018/0343835-5, Relator.: Ministra NANCY ANDRIGHI, Data de Julgamento: 23/04/2019, T3 - TERCEIRA TURMA, Data de Publicação: DJe 26/04/2019

o processo deve ir além do mero reconhecimento do direito, garantindo sua realização prática. Como sintetiza a doutrina, "tem-se a plena consciência de que o processo, como instrumento estatal de solução de conflitos jurídicos, deve proporcionar, a quem se encontra em situação de vantagem no plano jurídico-substancial, a possibilidade de usufruir concretamente dos efeitos dessa proteção" (THEODORO JÚNIOR, 2024, p. 69).

Sendo assim a mensagem evidenciada pela jurisprudência e pelo legislador é clara: nenhuma empresa, por maior que seja, está acima da soberania jurisdicional brasileira, e o legislação processual civil está equipada para garantir que seus provimentos sejam efetivos também no ambiente digital, e esta constatação é particularmente relevante no âmbito da execução civil, onde o reconhecimento do valor patrimonial dos bens digitais exige mecanismos eficazes de constrição e expropriação, sob pena de criar um "refúgio digital", que usado-se de má-fé, seria utilizado para esconder quantidades significativas de dinheiro nos quais estariam imune à responsabilidade patrimonial do devedor.

4. CONCLUSÃO

Este trabalho investigou a penhora de bens digitais na plataforma Steam, com ênfase na capacidade do sistema processual civil brasileiro de efetivar a constrição desses ativos mesmo diante da resistência contratual de um provedor global. A análise demonstrou, primeiramente, a natureza patrimonial desses itens virtuais, cujo valor econômico, consolidado por um mercado autônomo e complexo, os qualifica como bens penhoráveis à luz do princípio da responsabilidade patrimonial, descaracterizando a tese de "mera licença de uso", o que a torna um artifício contratual ineficaz perante a ordem jurídica brasileira.

Uma vez estabelecida a penhorabilidade, o estudo detalhou todo o caminho processual para que seja realizada a constrição, confirmando que o ordenamento vigente oferece um roteiro válido e adaptável para a penhora online, desde a intimação eletrônica da plataforma e o bloqueio dos ativos até os atos subsequentes de depósito, avaliação e expropriação, provando que os institutos clássicos do processo civil também se moldam a essa nova realidade. Por fim, ao abordar o desafio do cumprimento forçado da decisão diante de uma possível recusa da plataforma, explorou-se o robusto arsenal de medidas coercitivas à disposição do juiz, desde a aplicação de *astreintes* em valores vultosos até a adoção de medidas

atípicas, cuja legitimidade é respaldada pela jurisprudência recente em casos envolvendo essas grandes empresas estrangeiras.

Sendo assim, respondendo diretamente ao problema de pesquisa, conclui-se que a ordem judicial brasileira, devidamente fundamentada, possui os instrumentos necessários para efetivar a penhora de ativos digitais na Steam, visto que a soberania da jurisdição nacional e o princípio da efetividade processual se sobrepõem às cláusulas contratuais e à resistência da plataforma. Este trabalho, portanto, reafirma a capacidade de adaptação, frente a essa nova realidade contemporânea, do direito processual civil e contribui para a construção de um caminho mais seguro para a execução de bens digitais, impedindo que o ambiente virtual se torne um refúgio para devedores e garantindo que o patrimônio, em todas as suas formas, cumpra sua função de garantia ao credor.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ALMEIDA, Juliana Evangelista de. **Testamento Digital: Como se dá a Sucessão dos Bens Digitais**. Porto Alegre, RS: Editora Fi, 2019.

BRASIL. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 11 jan. 2002.

BRASIL. Lei nº 13.105, de 16 de março de 2015. Código de Processo Civil. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 17 mar. 2015.

BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. **Recurso Especial nº 1.788.950/MT**. Relatora: Ministra Nancy Andrighi. Terceira Turma. Julgado em 23 de abr. de 2019. *Diário de Justiça Eletrônico*, Brasília, 26 abr. 2019.

BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. **Recurso Especial nº 2.169.203/MG**. Relator: Ministro Ricardo Villas Bôas Cueva. Terceira Turma. Julgado em 05 de fev. de 2025.

BRASIL. Tribunal de Justiça do Estado de São Paulo. **Agravo de Instrumento nº 2027504-44.2023.8.26.0000**. Relatora: Des^a. Deborah Ciocci. 28^a Câmara de Direito Privado. Julgado em 14 de set. de 2023.

BRASIL. Tribunal de Justiça do Estado de São Paulo. **Apelação Cível nº 1017379-58.2022.8.26.0068**. Relator: Des. Carlos Alberto de Salles. 3^a Câmara de Direito Privado. Julgado em 26 de abr. de 2024.

BUENO, Cassio Scarpinella. **Manual de direito processual civil**: volume único. 4. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.

EMBOAVA, Valdecir. O que acontecerá com meus jogos da Steam e outras plataformas quando eu morrer? Entenda!. **Voxel (TecMundo)**, 12 jun. 2024. Disponível em:

<https://www.tecmundo.com.br/voxel/284873-acontecera-meus-jogos-steam-outras-plataformas-eu-morrer-entenda.htm>. Acesso em: 29 jun. 2025.

FERRARA, Francesco. **Interpretação e aplicação das leis**. 4. ed. Coimbra: Arménio Amado, 1987. (Coleção Studium).

FUX, Luiz. **Curso de Direito Processual Civil**. 5. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2022.

GENEZI RESEARCH. **CS:GO Skins: Grey Markets, Gambling & Valve's Inevitable Crackdown**. 2023. Disponível em:

<https://research.genezi.io/p/csgo-skins-grey-markets-gambling>. Acesso em: 05 jul. 2025.

GLOBOESPORTE.COM. CS:GO: skin mais cara do mundo é avaliada em R\$ 6,2 milhões. **ge**, Rio de Janeiro, 20 jun. 2023. Disponível em:

<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/csgo-skin-mais-cara-do-mundo-e-avaliada-em-r-62-milhoes.ghtml>. Acesso em: 28 jun. 2025.

MARINONI, Luiz Guilherme. **Técnica Processual e Tutela dos Direitos**. 7. ed. São Paulo: Thomson Reuters Brasil, 2024.

MARQUES, Cláudia Lima. **Contratos no Código de Defesa do Consumidor**. 4. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2002.

MAXIMILIANO, Carlos. **Hermenêutica e aplicação do direito**. 21. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2017.

OLIVEIRA, Gabriel. Neymar gamer: craque do Santos tem mais de 11 mil horas no CS, itens de R\$ 1 milhão e já foi banido. **ge**, São Paulo, 18 fev. 2025. Disponível em: <https://ge.globo.com/sp/santos-e-regiao/futebol/times/santos/noticia/2025/02/18/ney-mar-gamer-craque-do-santos-tem-mais-de-11-mil-horas-no-cs-itens-de-r-1-milhao-e-j-a-foi-banido.ghtml>. Acesso em: 29 jun. 2025.

PINHEIRO, Patricia Peck. **Direito Digital**. 7. ed. São Paulo: Saraiva, 2021.

PINHEIRO, Patricia Peck. **Fundamentos dos Negócios e Contratos Digitais**. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2022.

RODRIGUES, Marcelo Abelha. **Manual de Execução Civil**. 8. ed. Salvador: Juspodivm, 2024.

SALES, Gabriel. Um jogador perguntou à Valve se poderia deixar a própria conta do Steam de herança, mas nem mesmo a morte muda as políticas da empresa. **IGN Brasil**, 22 mai. 2024. Disponível em: <https://br.ign.com/steam/124217/news/um-jogador-perguntou-a-valve-se-poderia-deixar-a-propria-conta-do-steam-de-heranca-mas-nem-mesmo-a-m>. Acesso em: 29 jun. 2025.

TEIXEIRA, Tarcisio. **Direito Digital e Processo Eletrônico**. 6. ed. São Paulo: Saraiva, 2022.

THEODORO JÚNIOR, Humberto. **Curso de Direito Processual Civil**. 65. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2024.

UNIFOR. É fã de eSports? Saiba mais sobre o setor que move bilhões de dólares. **g1**, Ceará, 4 jul. 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/ce/ceara/especial-publicitario/unifor/ensinando-e-aprendendo/noticia/2022/07/04/e-fa-de-esports-saiba-mais-sobre-o-setor-que-move-bilhoes-de-dolares.ghtml>. Acesso em: 28 jun. 2025.

VALVE CORPORATION. **Acordo de Assinatura do Steam**. Disponível em: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/brazilian. Acesso em: 09 jun. 2025.

VICTOR, D. Os segredos de Gabe Newell: como o fundador da Valve criou bilhões com videogames. **Forbes Brasil**, 2 out. 2024. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-money/2024/10/os-segredos-de-gabe-newell-como-o-fundador-da-valve-criou-bilhoes-com-videogames>. Acesso em: 12 jul. 2025.

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