



A PROPRIEDADE VIRTUAL DE IMÓVEIS EM PLATAFORMAS DIGITAIS: ANÁLISE JURÍDICA COMPARATIVA E O DESAFIO DA TRIBUTAÇÃO PELO ITBI NO CONTEXTO DO ROBLOX

VIRTUAL OWNERSHIP OF REAL ESTATE ON DIGITAL PLATFORMS: A COMPARATIVE LEGAL ANALYSIS AND THE CHALLENGE OF ITBI TAXATION IN THE CONTEXT OF ROBLOX

DOI: 10.5281/zenodo.19338000



Dayana Ramos Santana Moura¹

Flávia Thaise Santos Maranhão²

Jonathan Barros Vita³

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo examinar a possibilidade jurídica de incidência do Imposto sobre Transmissão de Bens Imóveis (ITBI) nas transações que envolvem a aquisição de "imóveis virtuais" dentro da plataforma Roblox. A pesquisa parte da análise do conceito clássico de propriedade imobiliária, tal como delineado no Código Civil brasileiro e consolidado pela doutrina tradicional, para então confrontá-lo com a realidade emergente da propriedade digital em ambientes virtuais, em específico no ROBLOX. A partir do estudo da estrutura funcional do Roblox e das formas como os usuários adquirem, utilizam e transacionam conteúdos virtuais que simulam imóveis, o artigo busca verificar se tais práticas configuram fato gerador do ITBI nos termos da Constituição Federal e por consequência nos termos do Código Tributário Nacional. O texto também discute os limites jurídicos para o enquadramento de bens virtuais como bens imóveis e apresenta uma reflexão sobre a natureza jurídica desses conteúdos digitais, classificando-os como "bens digitais" sujeitos a licenças de uso e não como objetos de direito real. O estudo propôs-se a demonstrar, por meio de abordagem interdisciplinar utilizando um método dialético, com metodologia qualitativa, explicativa e bibliográfica, por meio de doutrina, estudos e legislação, que inclui análise de dados qualitativos e quantitativos e apoiando-se ainda em decisões judiciais sobre a necessidade de registro para

1 Doutoranda e Mestra em Direito pela Unimar/SP. E-mail: dayanamoura.adv@gmail.com

2 Doutoranda e Mestra em Direito pela Unimar/SP. E-mail: flaviathaise@gmail.com

3 Doutor e Mestre em Direito pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP). E-mail: jbvita@gmail.com





configuração da propriedade imobiliária, conclui-se que os chamados "imóveis virtuais" transacionados no ambiente digital Roblox não se submetem à incidência do ITBI. Por fim, a pesquisa aponta para a necessidade de evolução normativa que reconheça e regule a propriedade digital como uma categoria autônoma, capaz de receber tutela jurídica proporcional à sua importância crescente no contexto da economia digital. A discussão proposta revela o embate entre os institutos clássicos do Direito Civil e os novos desafios da era digital, exigindo uma releitura constitucional e dogmática dos conceitos de bem, propriedade e fato gerador tributário.

Palavras-chave: Propriedade digital. Imóvel virtual. Roblox. ITBI. Direito civil contemporâneo. Tributação digital.

ABSTRACT

The present article aims to examine the legal possibility of levying the Real Estate Transfer Tax (ITBI) on transactions involving the acquisition of "virtual properties" within the Roblox platform. The research begins with an analysis of the classical concept of real estate ownership, as outlined in the Brazilian Civil Code and consolidated by traditional legal doctrine, to then contrast it with the emerging reality of digital ownership in virtual environments, specifically in Roblox. Based on a study of Roblox's functional structure and the ways in which users acquire, use, and transact virtual content that simulates real estate, the article seeks to determine whether such practices constitute a taxable event for ITBI under the terms of the Federal Constitution and, consequently, under the National Tax Code. The text also discusses the legal limitations of classifying virtual goods as real estate and offers a reflection on the legal nature of such digital content, categorizing them as "digital assets" subject to usage licenses rather than as objects of real rights. The study intends to demonstrate—through an interdisciplinary approach employing a dialectical method, using a qualitative, explanatory, and bibliographic methodology grounded in legal doctrine, studies, and legislation, including both qualitative and quantitative data analysis, and also supported by judicial decisions on the necessity of registration to establish real estate ownership—that so-called "virtual properties" transacted within the digital environment of Roblox are not subject to ITBI taxation. Finally, the research highlights the need for normative evolution that acknowledges and regulates digital property as an autonomous category, capable of receiving legal protection proportional to its growing importance in the context of the digital economy. The proposed discussion reveals the clash between classical institutes of Civil Law and the new challenges of the digital age, demanding a constitutional and dogmatic reinterpretation of the concepts of goods, property, and taxable event.

Keywords: Digital property. Virtual real estate. Roblox. ITBI. Contemporary Civil Law. Digital taxation.





INTRODUÇÃO

A economia digital atual, impulsionada pela multiplicidade de plataformas interativas, tem trazido novas faces as noções tradicionais de bem, propriedade e riqueza. Nesse ponto, a plataforma Roblox tem se destacado como ambiente virtual de criação e interação social que permite aos usuários adquirirem conteúdos digitais com funções análogas às de bens imóveis. Este fenômeno tem desafiado as categorias clássicas do Direito Civil e do Direito Tributário, sobretudo no que diz respeito à possibilidade de incidência do Imposto sobre Transmissão de Bens Imóveis (ITBI) sobre a aquisição de "imóveis virtuais".

Este estudo propõe-se a investigar, utilizando da legislação vigente e da doutrina a ela conexa, se a aquisição de bens virtuais dentro do Roblox poderia configurar fato gerador do ITBI, conforme estabelecido no artigo 156, inciso II, da Constituição Federal de 1988. Para tanto, o estudo parte da conceituação de propriedade imobiliária, conforme delineada no Código Civil brasileiro e na doutrina civilista tradicional, confrontando-a com as características jurídicas dos conteúdos digitais em ambientes de realidade virtual.

O fato a ser estudado neste trabalho consiste na seguinte investigação é: com a legislação atual é juridicamente possível a incidência do ITBI sobre a aquisição de bens virtuais que simulam imóveis na plataforma Roblox? Para tal, adotou-se o método de abordagem dialético. O método dialético mostra-se especialmente adequado ao tema, uma vez que possibilita o confronto entre o direito positivo e os fenômenos atuais da sociedade da informação, construindo um raciocínio jurídico que parte da tese tradicional, passa pela antítese trazida pelas novas tecnologias e propõe uma síntese normativa possível.

Quanto ao procedimento técnico, por se tratar de um estudo voltado especificamente às ações de usuários dentro da plataforma on line ROBLOX e não existir, até a data da elaboração deste trabalho, literatura científica sobre o tema utilizou-se a pesquisa bibliográfica, com fundamento em obras doutrinárias, legislações, jurisprudências e artigos científicos que abordam os conceitos de propriedade, bens digitais, tributação e metaverso.





Dentre os principais autores consultados, destacam-se Cristiano Chaves de Farias, Maria Helena Diniz, Mariana Ribeiro Santiago, entre outros estudiosos do Direito Civil e Tributário.

A justificativa para o presente estudo decorre da necessidade de atualização da dogmática jurídica diante das transformações tecnológicas que afetam a noção de propriedade. A falta de regulamentação específica sobre os bens digitais no contexto do ROBLOX e suas consequências fiscais representa uma lacuna relevante que afeta não apenas os usuários dessas plataformas, mas também os entes federativos responsáveis pela arrecadação tributária.

1. CONCEITO DE PROPRIEDADE IMOBILIÁRIA

A compreensão clássica do direito de propriedade, particularmente da propriedade imobiliária, é um dos pilares do Direito Civil brasileiro e se fundamenta em uma tradição jurídica que remonta ao Direito Romano. Esse conceito está consagrado no artigo 1.228 do Código Civil Brasileiro, que dispõe: "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). Esta definição legal, ainda que objetiva, não esgota a complexidade teórica do instituto, mas expressa, com clareza, as quatro faculdades jurídicas atribuídas ao proprietário: usar, gozar, dispor e reivindicar.

Em se tratando de doutrina, diversos autores reforçam esse entendimento tradicional, Chaves (2022) sistematiza essas faculdades da seguinte forma: o uso consiste em servir-se da coisa de acordo com a sua destinação econômica; o gozo corresponde à fruição dos frutos e produtos; a disposição abarca a alienação onerosa ou gratuita, pode inclusive destruir o bem; e a reivindicação representa o exercício do direito de sequência, possibilitando a recuperação do bem de quem injustamente o detenha.

Esse entendimento, com raízes no liberalismo jurídico do século XIX, concebe a propriedade como um direito subjetivo pleno, exclusivo, perpétuo e absoluto. A obra de Loureiro (2003) assevera que o foco das concepções clássicas reside na titularidade e nos





poderes atribuídos ao proprietário, sem preocupação com a função social ou as obrigações correlatas. Nesse sentido, a propriedade era entendida como a submissão de uma coisa à vontade do seu titular, como sintetiza Gomes (2005), para quem a propriedade é o direito complexo e exclusivo sobre um bem, limitado apenas pelas restrições legais.

Contudo a doutrina contemporânea passou a criticar a insuficiência dessa concepção frente às transformações sociais e constitucionais. A própria Constituição Federal de 1988, em seu artigo 5º, inciso XXIII, estabelece que "a propriedade atenderá a sua função social" (Brasil, 1988), rompendo com o paradigma patrimonialista pleno e imutável e introduzindo uma dimensão coletiva, social e funcional ao instituto. Ainda assim, para fins analíticos, o conceito clássico permanece relevante como ponto de partida para o estudo da evolução normativa e doutrinária que se pretende fazer nesta peça científica.

No que se refere especificamente à propriedade imobiliária, sua definição tradicional acompanha os contornos gerais do direito de propriedade, com especial atenção à sua fixação territorial. O imóvel, por sua natureza física e sua relevância econômica, tornou-se o principal objeto do direito de propriedade no sistema civilista. Farias; Rosenvald (2023) destacam que a propriedade imobiliária representa uma das formas mais completas de domínio, por abranger não apenas a superfície, mas também o subsolo e o espaço aéreo até onde for útil ao seu exercício, conforme o parágrafo 1º do artigo 1.229 do Código Civil.

Somados a isto, deve-se considerar que a posse de imóveis ainda encontra respaldo no direito romano clássico, sendo tratada como corpus e animus – a presença física e a intenção de exercer poderes sobre a coisa. Porém, segundo entendimento de Diniz; Santiago (2023) a legislação pátria deu ao instituto da Posse é o exercício, pleno ou não, de fato dos poderes constitutivos do domínio ou de apenas alguns deles. A propriedade, por sua vez, representava a consolidação máxima desses poderes, com registro formal em cartórios, conforme estabelecido pela Lei nº 6.015/1973.

Embora o conceito clássico ainda seja a base normativa e teórica do direito de propriedade, ele deve ser constantemente confrontado com os princípios constitucionais da dignidade da pessoa humana, da função social da propriedade e da solidariedade. Nesse ponto





a obra de Rodotà (1986) ressalta que a propriedade precisa ser compreendida não mais como um poder absoluto, mas como uma posição jurídica complexa, impregnada de deveres e limites derivados do interesse coletivo.

Assim, de acordo com Netto (2024) o conceito clássico de propriedade imobiliária, embora seja uma construção histórica sólida, deve ser lido à luz da constitucionalização do Direito Civil, não como um fim em si mesmo, mas como o ponto de partida de um processo interpretativo que integra os valores fundamentais da ordem jurídica brasileira.

2. A PROPRIEDADE VIRTUAL NO ROBLOX: CONFIGURAÇÃO E LIMITES

A propriedade virtual é uma das manifestações mais recentes e desafiadoras do direito na era digital. Ela surge no contexto da economia de plataformas e da virtualização das relações sociais e econômicas, nas quais os indivíduos passam a exercer posse, controle e até mesmo comercialização sobre objetos não físicos, existentes apenas em ambientes digitais. O fenômeno tem gerado debates sobre a existência jurídica desses bens, sua proteção legal, seus limites e a possibilidade de aplicação dos institutos tradicionais do Direito Civil, como a propriedade, a posse e os direitos reais.

Em se tratando do jogo online Roblox, a propriedade virtual assume formas bastante específicas. Trata-se de uma plataforma online de criação de jogos, onde os próprios usuários constroem mundos e experiências interativas tridimensionais. Dentro desse universo, os jogadores podem adquirir, por meio de moedas virtuais chamadas Robux, elementos como terrenos, casas, prédios e lojas, os quais ficam vinculados às suas contas de usuário. A posse desses bens é reconhecida apenas dentro da lógica interna do jogo e pelas regras estipuladas nos termos de uso da plataforma, que funcionam como um contrato de adesão entre o usuário e a empresa Roblox Corporation⁴.

Ao contrário da propriedade tradicional, a titularidade desses bens virtuais não se consubstancia em um direito real, pois não há objeto físico, tampouco há registro público que

⁴ <https://en.help.roblox.com/hc/pt-br/articles/115004647846-Termos-de-Uso-da-Roblox>





lhes dê eficácia erga omnes, os bens virtuais adquiridos dentro de plataformas como o Roblox são, em essência, concessões condicionadas às políticas da empresa, podendo ser modificados, suspensos ou excluídos unilateralmente. Além disso, as transações são reguladas por licenças de uso, não gerando direitos absolutos ou perpétuos sobre os bens adquiridos.⁵

Essa ausência de suporte físico ou registral impede que esses itens sejam enquadrados como bens imóveis nos termos do art. 79 do Código Civil brasileiro, que define como imóvel “o solo e tudo quanto se lhe incorporar natural ou artificialmente” (Brasil, 2002). Assim, ainda que se assemelhem funcionalmente a imóveis reais – como ocorre nos jogos em que o jogador pode edificar, decorar, visitar e comercializar sua propriedade virtual –, esses objetos carecem dos elementos essenciais que caracterizam o bem imóvel na ordem jurídica pátria.

Tem se ainda que a propriedade digital em plataformas como Roblox deve ser entendida como uma espécie de direito obrigacional atípico, previsto no art. 425 da legislação civil onde estabelece que é lícito às partes estipular contratos que não são expressamente previstos em lei, desde que respeitem as normas gerais do Código Civil, aquele derivado de relação contratual com o fornecedor do serviço. O jogador adquire apenas uma autorização para uso da plataforma em condições específicas, e não uma relação jurídica plena de domínio sobre um bem economicamente autônomo. Essa distinção é fundamental para afastar qualquer tentativa de equiparação entre bens virtuais e imóveis do mundo real.

A analogia com imóveis pode, em alguns casos, confundir o senso comum dos usuários, sobretudo os de convivência alheia aos termos legais, quanto à natureza e à extensão de seus direitos. A título de exemplo, durante a preparação deste trabalho, especificamente na obra de Diniz; Santiago⁶ nos deparamos com uma demanda judicial em tramite no Tribunal de justiça sob o n. 1005479-16.2020.8.26.0176, onde que o Autor, jogador de uma plataforma de jogos on line requer a transferência de bens virtuais para uma nova conta ou a restituição dos valores pagos. Entretanto, do ponto de vista jurídico, não há posse ad usucapionem, tampouco o exercício de direito real sobre coisa própria, uma vez que o bem está inserido em um

5 Idem.

6 DINIZ, Maria Helena; SANTIAGO, Mariana Ribeiro. FUNÇÃO SOCIAL E SOLIDÁRIA DA POSSE. São Paulo. SaraivaJur, 2023. Pag. 41.





ambiente de controle privado e condicionado ao cumprimento de normas contratuais unilaterais.

Em se tratando de regulação legislativa dentro do ROBLOX é importante frisar que, embora não exista leis próprias, são aplicáveis ao tema o Marco Civil da Internet (Lei n. 12.965/2014) que traz proteção da privacidade e da liberdade de expressão, assim como garantia da neutralidade de rede; como também a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais no Brasil (Lei n. 13709/2018)

Portanto, a propriedade virtual no Roblox configura-se como um direito de uso personalíssimo, revogável e condicionado, que não possui os atributos da propriedade civil. Trata-se de uma forma inovadora de uso digital que, embora relevante do ponto de vista econômico e sociológico, ainda não encontra previsão normativa como categoria autônoma no ordenamento jurídico brasileiro. A propriedade virtual no ROBLOX se molda a uma ficção contratual, cuja existência depende exclusivamente da continuidade da plataforma que a sustenta.

Tal realidade reforça a urgência de um debate legislativo que aborde a existência dos bens digitais em plataformas como o ROBLOX e lhes confira proteção jurídica proporcional à sua crescente importância no cotidiano das novas gerações.

3. ITBI E O CONCEITO CONSTITUCIONAL DE BEM IMÓVEL

O Imposto sobre a Transmissão de Bens Imóveis (ITBI) é um tributo de competência municipal, previsto no artigo 156, inciso II, da Constituição Federal de 1988. Sua hipótese de incidência recai sobre a transmissão onerosa, intervivos, de bens imóveis, bem como dos direitos reais sobre eles, excetuando-se os direitos reais de garantia e as cessões de direitos a sua aquisição. A interpretação sistemática do dispositivo exige uma análise integrada com os conceitos estabelecidos pelo Código Civil e pela legislação tributária infraconstitucional.





No que concerne ao ITBI, o CTN dispõe que a transmissão, a qualquer título, da propriedade ou do domínio útil de bens imóveis por natureza ou por acessão física, como definidos na lei civil.

O Código Civil, em seu artigo 79, dispõe que "são bens imóveis o solo e tudo quanto se lhe incorporar natural ou artificialmente" (Brasil, 2002). Já o artigo 1.245 esclarece que a transferência da propriedade imóvel somente se efetiva com o registro do título aquisitivo no cartório de registro de imóveis. A doutrina civilista reitera que, para que se configure a transmissão do bem imóvel, é indispensável o ato oneroso (compra e venda, permuta, dação em pagamento, etc.) e o correspondente registro do título translativo.

Segundo Cristiano Chaves de Farias e Nelson Rosenvald (2023), a transmissão da propriedade imobiliária é um ato complexo que requer um negócio jurídico antecedente (ex. contrato de compra e venda) e um negócio jurídico de natureza pública, representado pelo registro. Assim, o fato gerador do ITBI se perfaz com a conjugação desses dois elementos. A ausência de registro, ainda que haja a celebração do contrato, não implica, por si só, a ocorrência do fato imponible para fins de incidência tributária.

Do ponto de vista jurisprudencial, o Supremo Tribunal Federal (STF) já decidiu que o ITBI somente é exigível após a efetiva transferência da propriedade mediante registro do título no cartório competente. Em julgamento recente (ARE: 1446736 SP), o STF firmou a tese de que "o acórdão recorrido está alinhado com a orientação do Supremo Tribunal Federal no sentido de que o fato gerador do Imposto sobre a Transmissão de Bens Imóveis (ITBI) se verifica com a transferência efetiva da propriedade no cartório de registro de imóveis. ". Tal entendimento reforça a exigência de materialidade e formalização para a incidência do tributo.

No campo da teoria geral do Direito Tributário, aplica-se ao ITBI o princípio da legalidade estrita, consagrado no artigo 150, inciso I, da Constituição Federal, que impede a criação ou majoração de tributo sem a correspondente previsão legal (Brasil, 1988). Essa exigência impõe uma interpretação restritiva do conceito de bem imóvel, não sendo possível ampliar a hipótese de incidência para abarcar realidades não previstas pelo legislador. A doutrina majoritária, como aponta Torres (2011), ressalta que "o tributo só pode incidir sobre





fato definido em lei como gerador da obrigação tributária, sendo vedado ao intérprete ampliar analogicamente o conceito legal".

Em se tratando especificamente do Roblox, a aquisição de conteúdos virtuais com aparência de imóveis não se enquadra no conceito de bem imóvel nos moldes do Código Civil, tampouco preenche os requisitos legais para a incidência do ITBI. Assim seus denominados "imóveis virtuais" não possuem existência física, não estão vinculados ao solo, e não podem ser registrados em cartório. Trata-se de terreno virtual, que não se confunde com "virtual land"⁷, cuja aquisição representa, na prática, a celebração de um contrato de licença de uso junto à plataforma, sem qualquer natureza real.

A compreensão da estrutura do ITBI requer a análise de sua regra-matriz de incidência tributária, conforme a teoria proposta por Paulo de Barros Carvalho (2018). Segundo o autor, a RMIT é composta por critérios lógicos: no aspecto material, a realização do fato jurídico tributável; no aspecto temporal, o momento em que o fato ocorre; e no aspecto espacial, o local da ocorrência. No aspecto pessoal, figuram o sujeito ativo (o Município) e o sujeito passivo (o contribuinte), enquanto o aspecto quantitativo é formado pela base de cálculo e a alíquota.

No caso do ITBI, o aspecto material é a transmissão onerosa da propriedade de bem imóvel. A questão central aqui é se os bens adquiridos dentro da plataforma Roblox se enquadram como bens imóveis para fins tributários. Como já analisado, esses "imóveis" virtuais são apenas representações gráficas, comercializadas dentro de um sistema fechado e regulado pelos termos de uso da própria plataforma. Tais bens não possuem corporeidade, localização física, nem podem ser registrados no cartório de registro de imóveis, elementos

7 "Virtual land" (ou "terreno virtual") é uma parcela de espaço digital delimitado dentro de plataformas de metaverso, cuja propriedade é registrada por meio de um **token não fungível (NFT – Non-Fungible Token)** em uma blockchain. Esse ativo digital é único, indivisível e funciona como uma escritura pública digital, conferindo ao titular a titularidade e a capacidade de comercialização do terreno no ambiente virtual. Ao ser registrado por NFT, o "virtual land" permite não apenas a personalização e uso exclusivo da área, como também pode ser transferido entre usuários mediante contratos inteligentes (smart contracts), funcionando dentro de uma economia digital própria.





essenciais à caracterização jurídica de bem imóvel nos termos do artigo 1.225 do Código Civil.

A ausência de qualquer possibilidade de registro em cartório descaracteriza o elemento central da regra-matriz: a transmissão da propriedade imobiliária por ato intervivos. Sem o requisito formal do registro, não há transmissão de domínio real, conforme já reconhecido pelo Supremo Tribunal Federal.

Enfim os imóveis negociados dentro do Roblox não produzem efeitos jurídicos reais e não constituem fato gerador do ITBI. A mera movimentação de conteúdos digitais dentro da plataforma não se amolda à materialidade exigida pela norma constitucional e infraconstitucional que rege o imposto. Seria ilegítimo tributar essas transações com base em analogias extensivas, vedadas no âmbito do Direito Tributário pelo princípio da legalidade tributária.

Como ensina Carvalho (2018), a subsunção da norma à hipótese concreta só é válida quando todos os elementos da regra-matriz se apresentam de forma plena e incontroversa. Ausente a transmissão real e registral da propriedade de bem imóvel, inexiste o suporte fático imperativo para a incidência do ITBI, o que reafirma a impossibilidade jurídica da tributação desses ativos virtuais sob essa espécie tributária.

Dessa forma, conclui-se que, diante do atual arcabouço normativo brasileiro, não há base legal para a incidência do ITBI sobre a aquisição de imóveis virtuais em plataformas como o Roblox. A definição de bem imóvel exige elementos materiais e formais que não estão presentes nos conteúdos digitais transacionados dentro do Roblox. A tentativa de enquadramento desses bens como imóveis para fins tributários extrapola os limites da legalidade e da segurança jurídica, contrariando princípios constitucionais basilares do sistema tributário nacional.





4. PROPRIEDADE DIGITAL E PERSPECTIVAS FUTURAS

O atual entendimento de propriedade digital emerge como um dos desafios mais sofisticados do Direito contemporâneo diante da expansão exponencial das tecnologias de informação, do desenvolvimento de ambientes virtuais imersivos e da consolidação de modelos econômicos baseados na virtualização de bens e serviços. Com o crescimento da economia digital, que compreende criptomoedas, plataformas de jogos, metaversos e ativos intangíveis licenciáveis, impõe-se ao ordenamento jurídico a tarefa de refletir e, eventualmente, regular novos objetos jurídicos que escapam às categorias tradicionais do Direito das Coisas e dos Direitos Patrimoniais.

A propriedade digital, portanto, não se confunde com a mera titularidade de arquivos ou com o controle sobre sistemas. Ela representa uma forma de apropriação, de exercício de domínio funcional e de exploração econômica sobre bens informacionais, os quais, embora incorpóreos, assumem relevância jurídica, econômica e social. Esses bens são criados, circulam e existem apenas no ciberespaço, sendo acessados por meio de contas de usuário, chaves criptográficas ou licenças de uso, conforme a natureza da plataforma que os hospeda.

No caso do Roblox, plataforma interativa com elementos de metaverso, o conceito de propriedade digital é frequentemente confundido com a ideia de que o usuário "possui" o imóvel virtual que adquire. Todavia, conforme já demonstrado, a aquisição de bens virtuais, como terrenos, casas e estabelecimentos dentro do ambiente Roblox, corresponde juridicamente à concessão de uma licença de uso, não de uma propriedade nos moldes clássicos. Ainda assim, o valor simbólico, afetivo e até financeiro desses bens gera expectativa legítima de proteção, especialmente diante da monetização e da possibilidade de revenda desses ativos virtuais dentro do próprio ecossistema da plataforma.

A doutrina civilista brasileira ainda engatinha na formulação de um conceito jurídico robusto sobre propriedade digital. Contudo, alguns autores já indicam caminhos interpretativos. Cristiano Chaves de Farias e Nelson Rosendal (2023) sugerem que os bens digitais sejam enquadrados como bens móveis incorpóreos, sujeitos a regras próprias de





circulação e apropriação, mas sem a pretensão de transplantar integralmente os regimes jurídicos aplicáveis aos bens materiais. Para os autores, o desafio reside em criar uma dogmática que reconheça a existência desses bens sem perder de vista os princípios estruturantes do sistema civil brasileiro, como a dignidade da pessoa humana, a função social da propriedade e a segurança jurídica.

No campo tributário, a regulamentação da propriedade digital e das transações realizadas no ambiente ROBLOX exigirá também a adaptação do sistema normativo. O atual modelo de incidência tributária, calcado em bens tangíveis, presta-se mal a capturar a realidade econômica das plataformas digitais. A ausência de tipificação legal clara sobre os bens virtuais dificulta a aplicação dos tributos tradicionais como ITBI, IPTU ou ITR, o que pode gerar lacunas de arrecadação e insegurança jurídica.

Ademais, a autonomia da vontade nos contratos digitais e os termos de uso das plataformas digitais criam um sistema normativo privatizado, no qual as relações jurídicas são regidas por regras de adesão unilateralmente impostas pelas empresas, com pouco espaço para contestação dos usuários, o que acaba por abarrotar o judiciário com demandas como a trazida neste estudo. Essa realidade reforça a urgência de uma legislação que estabeleça direitos mínimos e reconhecendo ou não a titularidade dos bens digitais, garantindo a proteção contra exclusão arbitrária, cancelamento imotivado de contas e expropriação sem justa causa.

Sob o prisma constitucional, a proteção da propriedade digital, se reconhecida por lei, deve ser compatível com o artigo 5º, incisos XXII e XXIII, da Constituição Federal, que garantem o direito de propriedade e sua função social. A leitura contemporânea desses dispositivos autoriza a ampliação da noção de bem jurídico protegido, desde que respeitados os limites do princípio da legalidade e da função social. Simplificando, a proteção à propriedade digital deve ser mediada por critérios de utilidade social, economicidade e não exclusão de direitos fundamentais.

Por fim é possível afirmar que a análise do reconhecimento jurídico da propriedade digital dentro do ROBLOX é uma demanda inescapável do tempo presente, o aumento visível das demandas judiciais tratando sobre este e outros temas conexos comprovam esta urgência.





À medida que a tecnologia avança e o ambiente virtual ganha centralidade na vida econômica, social e cultural das pessoas, o Direito precisa acompanhar esse movimento com criatividade dogmática e sensibilidade constitucional. A experiência do Roblox e de outras plataformas similares oferece um campo fértil para o debate legislativo, doutrinário e jurisprudencial sobre os contornos, os limites e a função jurídica da propriedade no século XXI. O desafio será construir um regime normativo que respeite os valores constitucionais, sem engessar a inovação tecnológica nem comprometer os direitos dos usuários.

5. QUADRO COMPARATIVO: PROPRIEDADE VIRTUAL NO ROBLOX × PROPRIEDADE IMOBILIÁRIA TRADICIONAL

Para simplificar o entendimento e colocar de forma visual as diferenças e complexidades abordadas no presente estudo vejamos a seguir um quadro comparativo onde se tentou evidenciar toda realidade e problemática a ser tratada pelo Direito no que tange ao tema aqui abordado:

Aspecto	Propriedade no Roblox (imóveis virtuais)	Propriedade Imobiliária Tradicional (Código Civil)
Natureza jurídica	Conteúdo digital, sem existência física; é uma licença de uso de um bem imaterial.	Bem imóvel nos termos do art. 79 do Código Civil: solo e tudo o que se lhe incorporar;
Base normativa	Termos de uso da plataforma Roblox (contrato de adesão digital).	Constituição Federal, Código Civil, Lei de Registros Públicos e legislação urbanística;
Titularidade	Vinculada à conta do jogador; controlada por servidores da Roblox Corporation.	Registrada em cartório no Registro de Imóveis competente
Instrumento de aquisição	Compra dentro do jogo com moeda virtual (Robux); sem contrato formal.	Contrato escrito (público ou particular) + registro imobiliário obrigatório;
Registro do direito	Não há registro público; controle interno da plataforma.	Registro no Cartório de Registro de Imóveis (arts. 1.227 e 1.245 do CC);





Aspecto	Propriedade no Roblox (imóveis virtuais)	Propriedade Imobiliária Tradicional (Código Civil)
Transferência da propriedade	Não existe transferência real; no máximo, migração entre contas com permissão limitada.	Transfere-se com escritura pública e registro (art. 1.245 do CC);
Direitos do “proprietário”	Uso, personalização, exclusividade relativa (regras do jogo podem revogar o direito).	Uso, gozo, disposição e reivindicação do bem, conforme art. 1.228 do CC;
Garantia de permanência	Condicionalizada às políticas da plataforma; risco de exclusão, perda ou banimento.	Direito real protegido por ações possessórias e reivindicatórias;
Possibilidade de herança	Não prevista; conta Roblox não se transmite por sucessão legal.	Bem imóvel transmite-se por herança conforme art. 1.784 do CC;
Possibilidade de garantia real	Inexistente; não pode ser dado em hipoteca, penhora ou alienação fiduciária.	Pode ser utilizado como garantia real (ex.: hipoteca, alienação fiduciária, penhora);
Tributação aplicável	Possível incidência de tributos sobre a compra de Robux (ISS, IOF, etc.), mas não há ITBI .	Incide ITBI (art. 156, II, CF/88), ITCMD (em caso de herança), IPTU, dentre outros;
Legitimidade do domínio	Nenhuma legislação reconhece a titularidade como propriedade civil.	Reconhecida como direito real, com eficácia erga omnes;
Valor econômico	Volátil, subjetivo e restrito à comunidade do jogo.	Avaliado objetivamente pelo mercado imobiliário e órgãos públicos (ex: prefeitura);
Segurança jurídica	Baixa; subordinada às mudanças nas regras da plataforma e sem tutela judicial plena.	Alta; protegida pelo ordenamento jurídico, inclusive com acesso ao Judiciário.

6. CONCLUSÃO

Este estudo buscou oferecer uma análise crítica e interdisciplinar sobre a possibilidade jurídica de incidência do Imposto sobre Transmissão de Bens Imóveis (ITBI) nas aquisições de bens virtuais dentro da plataforma Roblox, especialmente os chamados "imóveis virtuais". Para tanto, partiu-se da conceituação clássica do direito de propriedade, com base no Código



Civil brasileiro e na doutrina tradicional, abordando seus elementos essenciais – posse, uso, gozo, disposição e reivindicação – e sua dependência do registro público para a constituição da propriedade imobiliária.

Ao longo desta construção teórica com as novas formas de apropriação digital, verificou-se que os bens adquiridos no ambiente Roblox não podem ser considerados bens imóveis nos moldes do ordenamento jurídico vigente. A análise demonstrou que tais ativos virtuais, ainda que simulem funcionalmente a titularidade de um bem imóvel, são, na verdade, licenças de uso concedidas por contrato de adesão, submetidas aos termos unilaterais da plataforma, sem qualquer eficácia real ou possibilidade de registro em cartório.

A ausência de vários fatores dentre eles: suporte físico e de formalização registral impedem o enquadramento desses bens como objetos de direito real e, por conseguinte, a aplicação do ITBI, cuja hipótese de incidência exige, além da onerosidade, a transmissão da propriedade de bem imóvel efetivamente reconhecido pelo direito civil. Trata-se de exigência reforçada tanto pela jurisprudência do Supremo Tribunal Federal quanto pelo princípio da legalidade estrita, que veda a ampliação da base de cálculo de tributo por analogia ou presunção.

Nesse cenário, ainda que se reconheça a crescente relevância econômica e simbólica da propriedade digital, sua regulação ainda é incipiente no direito brasileiro. A pesquisa revelou a ausência de normas específicas que tratem da natureza jurídica dos bens digitais e das implicações fiscais de suas transações especificamente no que tange a ambientes como no caso do jogo Roblox. Tal lacuna normativa impõe ao jurista o desafio de reinterpretar os institutos clássicos à luz da nova realidade digital, sem, contudo, desrespeitar os limites impostos pelo texto constitucional.

Os debates apresentados ao longo deste artigo apontam para a necessidade urgente de um novo marco legal que reconheça a propriedade digital como categoria jurídica autônoma, com regime próprio de proteção, circulação e tributação, considerando suas especificidades e incluindo todas as modalidades de produtos virtuais. A criação de critérios objetivos para definição, identificação e registro desses bens, bem como a previsão de seus efeitos





patrimoniais, sucessórios e contratuais, é condição essencial para garantir segurança jurídica aos usuários e fomentar o desenvolvimento de um mercado digital transparente e eficiente.

Conclui-se, portanto, que, no estado atual da legislação brasileira, não é juridicamente possível a incidência do ITBI sobre a aquisição de imóveis virtuais no Roblox ou em outras plataformas digitais similares. Qualquer tentativa de equiparação entre esses ativos e bens imóveis reais carece de fundamento legal e violaria os princípios fundamentais da tributação e da legalidade. A resposta adequada ao problema passa pela atualização normativa do ordenamento jurídico, de modo a acolher os desafios impostos pela revolução digital sem comprometer a coerência e os valores estruturantes do Direito Civil e do Direito Tributário brasileiro.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Constituição (1988). *Constituição da República Federativa do Brasil de 1988*. Brasília, DF: Presidência da República, 2016. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm. Acesso em: 1 jun. 2025.

BRASIL. Lei nº 5.172, de 25 de outubro de 1966. *Código Tributário Nacional*. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/15172compilado.htm. Acesso em: 1 jun. 2025.

BRASIL. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil. *Diário Oficial da União: seção 1*, Brasília, DF, ano 139, n. 8, p. 1-74, 11 jan. 2002.

BRASIL. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil. *Diário Oficial da União: seção 1*, Brasília, DF, 11 jan. 2002. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406.htm. Acesso em: 21 ago. 2025.

BRASIL. Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014. *Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da internet no Brasil (Marco Civil da Internet)*. Brasília, DF: Presidência da República, 2014. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm. Acesso em: 20 ago. 2025.





BRASIL. Supremo Tribunal Federal. Agravo interno em recurso extraordinário com agravo n. 1.446.736/SP. Relator: Luís Roberto Barroso. Julgamento em: 4 dez. 2023. Tribunal Pleno. Publicação: DJe, 8 jan. 2024. Disponível em: <https://portal.stf.jus.br>. Acesso em: 10 jun. 2025.

CARVALHO, Paulo de Barros. *Curso de direito tributário*. 30. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2019.

DINIZ, Maria Helena. *Curso de direito civil brasileiro: direito das sucessões*. 26. ed. São Paulo: Saraiva, 2012. v. 6.

DINIZ, Maria Helena; SANTIAGO, Mariana Ribeiro. *Função social e solidária da posse*. São Paulo: SaraivaJur, 2023.

FARIAS, Cristiano Chaves de; ROSENVALD, Nelson. *Curso de direito civil: direitos reais*. 18. ed. rev. e atual. Salvador: JusPodivm, 2022.

GOMES, Orlando. *Direitos reais*. 19. ed. atual. Rio de Janeiro: Forense, 2005.

LOUREIRO, Francisco Eduardo. *A propriedade como relação jurídica complexa*. Rio de Janeiro; São Paulo: Renovar, 2003.

NETTO, Dilton Depes Tallon. *A moradia e a função social da propriedade na Constituição de 1988 como componentes do direito à cidade*. São Paulo: Dialética, 2024.

ROBLOX. *Termos de uso da Roblox*. Disponível em: <https://en.help.roblox.com/hc/pt-br/articles/115004647846-Termos-de-Uso-da-Roblox>. Acesso em: 8 jun. 2025.

RODOTÀ, Stefano. *El terrible derecho: estudios sobre la propiedad privada*. Madrid: Civitas, 1986.

SANTIAGO, Mariana Ribeiro. *Teoria subjetiva da posse*. Jus Navigandi. Disponível em: <https://jus.com.br/artigos/5277/teoria-subjetiva-da-posse>. Acesso em: 10 jun. 2025.



REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634



Recebido em: 26/02/2026

Aprovado em: 13/03/2026

Publicado em: 30/03/2026

Revista *OWL Journal*, Campina Grande - PB, v.4 n.3 (2026) - ISSN 2965-2634

A Revista OWL Journal está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição (CC BY)

