

**Excelentíssimo Senhor Desembargador Presidente do
Egrégio Tribunal de Justiça do Distrito Federal e dos
Territórios**

Ação Civil Pública n. 0735711-26.2018.8.07.0001 – 14ª Vara Cível de Brasília/DF

Agravante: **Ministério Público do Distrito Federal e Territórios**

Agravada: **Valve Corporation – L.L.C.**

O **Ministério Público do Distrito Federal e Territórios**, por sua **Unidade Especial de Proteção de Dados e Inteligência Artificial**, vem, tempestivamente, manifestar seu inconformismo com a decisão que não acolheu o pedido de tutela de urgência ([ID 26477532](#)) e interpor, com arrimo no artigo 1.015, inciso I, do Código de Processo Civil, o presente

Agravo de Instrumento

requerendo seja o recurso recebido, processado, conhecido e provido, para os fins nele declinados, inclusive com a concessão da antecipação da tutela recursal, nos termos do artigo 1.019, inciso I, do Código de Processo Civil de 2015, consubstanciado nos motivos de fato e de direito expostos nas inclusas razões.

Nesta ocasião, junta-se cópia integral do processo n. 0735711-26.2018.8.07.0001 da 14ª Vara Cível de Brasília/DF.

Ainda, para finalidade do disposto no artigo 1.016, inciso IV, do Código de Processo Civil, informam-se os dados da agravada e de seu representante:

Valve Corporation – Valve L.L.C.¹ proprietária da plataforma de jogos **Steam**, com endereço no Floor 14, 10400 NE 4th St, Bellevue, Washington, 98004, Estados Unidos da América, e-mails Security@valvesoftware.com e Subpoenainquiries@valvesoftware.com, representada pelo seu advogado **Liam Lavery** – liaml@valvesoftware.com (ID: 26329305 – folha 12 do Inquérito Civil Público).

Brasília/DF, 17 de dezembro de 2018.

Frederico Meinberg Ceroy

Promotor de Justiça
Coordenador da ESPEC

1 Não foi possível preencher adequadamente os campos de qualificação da ré no Processo Judicial Eletrônico (PJE) diante da inexistência de número de CNPJ da **Valve Corporation** e da **Steam**.

Agravo de Instrumento Contra a Decisão que Não Acolheu Pedido de Tutela de Urgência na Ação Civil Pública n. 0735711-26.2018.8.07.0001 da 14ª Vara Cível de Brasília/DF.

Razões

Colenda Turma Cível,

**Excelentíssimo Senhor Desembargador Relator,
Excelentíssima Senhora Desembargadora Relatora,**

Dos Fatos

Cuida-se de impugnação de decisão proferida nos autos da Ação Civil Pública ajuizada pelo **Ministério Público do Distrito Federal e Territórios**, por meio da **Unidade Especial de Proteção de Dados e Inteligência Artificial**, que não acolheu a tutela de urgência, ao fundamento de não ter vislumbrado a necessária probabilidade do direito vindicado.

A Ação Civil Pública em tela foi ajuizada em razão das conclusões alcançadas no Inquérito Civil Público n. 08190.140716/18-63, instaurado por esta **Unidade**, para *“investigar a disponibilização do jogo Bolsomito 2k18, criado pela BS STUDIOS e distribuído pela Valve Corporation (Steam)”*.

Em síntese, sustentou-se que o jogo em tela violou direitos da personalidade do Presidente eleito da República Federativa do Brasil, *Jair Messias Bolsonaro*, das mulheres, dos negros, LGBT's, integrantes de movimentos sociais e parlamentares, bem como a existência de dano moral reflexo em relação a todos os brasileiros.

A demanda, veiculada na Ação Civil Pública em questão, tem por escopo, além da concessão da tutela liminar de urgência, consistente na determinação à **Valve Corporation – Valve L.L.C.**, que, por meio da plataforma de jogos online **Steam**, suspenda a disponibilização e venda do jogo *Bolsomito 2k18*, bem como que forneça ao Juízo todos os dados cadastrais e financeiros dos responsáveis pela criação do jogo *Bolsomito 2k18*: **BS STUDIOS**, a condenação da empresa ré a suspender, definitivamente, a comercialização do referido jogo e a fornecer os dados cadastrais e financeiros da **BS STUDIOS**.

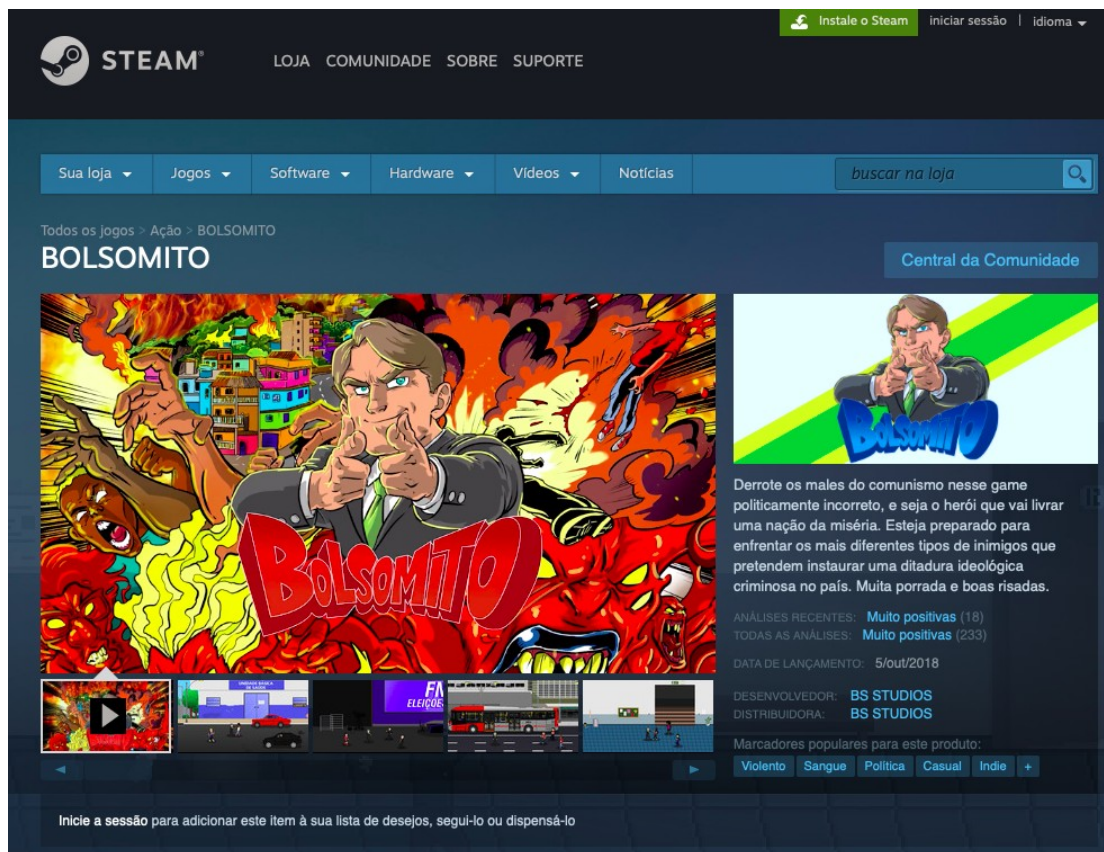
Distribuída a Ação Civil Pública à 14ª Vara Cível da Circunscrição Judiciária Especial de Brasília/DF, o Juiz de Direito Substituto, Doutor André Gomes Alves, *data vênia*, equivocadamente, não acolheu a tutela de urgência pleiteada (ID 26477532).

É contra esta decisão que se insurge o **Ministério Público do Distrito Federal e Territórios** por meio do presente recurso.

Importante pontuar que após a propositura da ação civil pública a **BS STUDIOS** alterou o nome do jogo e o consequente URL de acesso, com o claro intuito de dificultar a ação das autoridades brasileiras. Atualmente o jogo tem o nome de *BOLSOMITO* e pode ser acessado pelo URL²: <https://store.steampowered.com/app/930460/BOLSOMITO/>.

2 O **Uniform Resource Locator (URL)** é um termo técnico que foi traduzido para a língua portuguesa como "localizador uniforme de recursos". Um URL se refere ao endereço de rede no qual se encontra algum recurso informático, como, por exemplo, um arquivo de computador ou um dispositivo periférico.

Trata-se do mesmo jogo, apenas com alteração do nome e do URL.



Por fim, informa que chegou ao conhecimento do **Ministério Público**, também, após o ajuizamento da ação civil pública, possíveis práticas de crimes tributários e financeiros por parte da plataforma **Steam**, conforme documentos juntados aos autos (ID 26912063).

Do Cabimento e Tempestividade do Agravo de Instrumento

O presente Agravo de Instrumento é cabível, nos termos do artigo 1.015, inciso I, do Código de Processo Civil, na medida em que tem por

objeto decisão interlocutória proferida pelo Juiz de Direito Substituto da 14ª Vara Cível de Brasília, que não acolheu pedido de tutela de urgência aduzido na inicial.

A tempestividade é demonstrada pelo fato da manifestação de ciência voluntária da decisão pelo **Ministério Público** ter se dado no dia 14/12/2018, conforme [ID 26912058](#).

Registre-se ser dispensável o preparo, nos termos do artigo 1.007, § 1º, do Código de Processo Civil.

Do Pedido de Afastamento dos Sigilos dos Dados Cadastrais e Financeiros dos Responsáveis pelo BS STUDIOS.

Requeru o **Ministério Público do Distrito Federal e Territórios**, liminarmente, a tutela de urgência, a fim de que fosse determinado o fornecimento dos dados cadastrais (nome, e-mail, logs de acesso à conta etc) e financeiros (conta bancária, cartão de crédito etc) da **BS STUDIOS**, criadora do jogo *Bolsomito 2k18*, tendo a decisão recorrida indeferido o pleito, ao argumento de que a medida seria satisfativa, possuindo notória irreversibilidade, e, portanto, proibida pelo artigo 300, § 3º, do Código de Processo Civil.

Data máxima vênia, tal entendimento não merece prosperar.

De fato, a Tutela de Urgência, espécie de Tutela Provisória, requer, para a sua concessão, que haja probabilidade do direito (*fumus boni iuris*), que exista o perigo do dano (*periculum in mora*) e que a medida concedida seja irreversível (§ 3º do artigo 300 do Código de Processo Civil).

Entretanto, deve-se dar ao artigo 300, § 3º, do Código de Processo Civil, a mesma interpretação que era dada pela doutrina e pela jurisprudência ao § 2º do artigo 273 do antigo CPC, segundo a qual a vedação da concessão da tutela de urgência satisfativa e irreversível não deve prevalecer nos casos em que o dano ou o risco que se quer evitar ou minimizar é qualitativamente mais importante para o requerente do que para o requerido. Neste caso, o rigor literal da regra deve ser afastado para dar lugar ao princípio da proporcionalidade³.

Isto porque, admitir um caráter absoluto à referida vedação seria o mesmo que violar o direito constitucional à efetiva prestação jurisdicional.

Sabe-se que o processo exige tempo e, conseqüentemente, a entrega da tutela definitiva pleiteada demora. Não se pode permitir que, até lá, direitos fundamentais constitucionalmente garantidos aos cidadãos continuem a ser afrontados.

Em situação de urgência, como no caso em tela, o tempo necessário à obtenção da tutela final, consistente na suspensão definitiva do jogo *BOLSOMITO/Bolsomito 2K18*, pode colocar em risco a sua efetividade, já que, até lá, os direitos da personalidade do Presidente eleito da República Federativa do Brasil, *Jair Messias Bolsonaro*, das mulheres, dos negros, LGBT's, integrantes de movimentos sociais e parlamentares, bem como a existência de dano moral reflexo em relação a todos os brasileiros, permanecerão, de forma contínua, sendo afrontados.

Frise-se, ainda, que o regime de tutelas provisórias (de urgência e de evidência) trazido pelo Código de Processo Civil de 2015, também se aplica às ações coletivas, o qual, conjuntamente ao microsistema de tutela coletiva, possibilita melhor concretude, realização e efetividade do direito, assegurando que não se perca, pelo transcurso do inevitável tempo do processo, a fruição do direito invocado.

³ BUENO, Cassio Scarpinella. *Novo Código de Processo Civil anotado/Cassio Scarpinella Bueno*. São Paulo: Saraiva, 2015. p. 219.

Por fim, ressalte-se que o Fórum Permanente de Processualistas Cíveis (FPPC) firmou entendimento, nesse sentido, no Enunciado de n. 419: *“Não é absoluta a regra que proíbe a tutela provisória com efeitos irreversíveis”*.

Assim, no intuito de abrandar os efeitos perniciosos do tempo do processo, é que deve ser acolhida a pretensão de tutela de urgência ora requerida, permitindo o gozo antecipado e imediato dos efeitos próprios da tutela definitiva buscada.

Alegou, ainda, o Juiz de Direito Substituto prolator da decisão ora impugnada, que não haveria risco de destruição dos dados cadastrais e financeiros da **BS STUDIOS**, desenvolvedora do jogo *BOLSOMITO/Bolsomito 2K18*, tendo em vista o disposto no artigo 15 da Lei n. 12.965/14 (Marco Civil da Internet) que impõe a manutenção dos referidos dados pelo prazo mínimo de 6 meses e que, com a citação válida, a obrigação de guarda seria ampliada por todo o curso do processo.

Entretanto, o que se quer, com a presente medida, é justamente identificar os responsáveis pela empresa, que se mantêm “invisíveis” em território brasileiro, a fim de que a efetiva condenação possa recair sobre as pessoas certas e determinadas, bem como que possibilite a identificação do montante econômico que vem sendo movimentado pelos responsáveis pela **BS STUDIOS**, cujo proveito pode estar diretamente ligado a práticas ilícitas.

Permitir que os responsáveis se mantenham ocultos durante todo o trâmite processual gera risco desnecessário e concreto de que eles continuem se furtando a obedecer a legislação brasileira, sem serem responsabilizados por seus atos.

Assim, ao contrário do que asseverou, *data vênia*, a decisão impugnada, a não concessão da medida de urgência pode impedir que os dados solicitados sejam apresentados não só agora, mas em qualquer outro

momento futuro, uma vez que, sabendo da existência do processo em trâmite, os responsáveis se valham de meios mais eficazes para se manterem à sombra.

Do Pedido de Suspensão da Comercialização do Jogo BOLSOMITO/Bolsomito 2K18 – Afronta ao Direito de Personalidade

No que toca ao pedido de suspensão do jogo *BOLSOMITO/Bolsomito 2K18*, por ferir direitos da personalidade do Presidente eleito da República Federativa do Brasil, das mulheres, dos negros, LGBT's, integrantes de movimentos sociais e parlamentares, bem como a existência de dano moral reflexo em relação a todos os brasileiros, afirmou a decisão ora impugnada que os jogos eletrônicos merecem a proteção do artigo 5º, inciso IX, da Constituição Federal de 1988, já que consubstanciariam obra intelectual, produto de livre manifestação de seus criadores.

Aduziu, ainda, que o controle do conteúdo do referido jogo e sua crítica assistiriam aos cidadãos e não ao Poder Judiciário, e que seus criadores atenderam aos ditames legais, ao informarem acerca do seu conteúdo violento, político, com aparição de sangue e nudez.

Por fim, asseverou que não há provas suficientes para acolher o pedido de tutela de urgência, e que o jogo seria apenas uma *“espécie de sátira”*, tecendo, para tanto, comentários acerca da baixa qualidade gráfica do jogo, bem como da superficialidade dos diálogos e da *“mecânica extremamente limitada”*, o que, no sentir do Juiz de Direito Substituto, permitiria inferir *“com segurança que não se trata de narrativa séria”*. Acrescentou, no ponto, que, apesar de o jogo parecer *“obsceno, descuidado, de extremo mau gosto e com pouca ou nenhuma agudez de argumento”*, tratar-se-ia apenas de humor, incapaz de violar os direitos que se pretende tutelar com a presente demanda.

Mais uma vez, não merecem prosperar os fundamentos alavancados.

Inicialmente, não há que se falar, no presente caso, em garantia do direito de expressão dos criadores do jogo *BOLSOMITO/Bolsomito 2K18*. Segundo preconiza a Constituição Federal de 1988, em seu artigo 5º, inciso IV, “*é livre a manifestação do pensamento, sendo vedado o anonimato*”. Assim, considerando que não se sabe quem são os responsáveis pela **BS STUDIOS**, criadora do jogo em tela, não há que se falar em garantia à livre expressão de pensamento, já que vedada, nesse caso, pela própria Constituição Federal.

Aliás, ressalte-se, no ponto, que uma das pretensões aduzidas com a presente demanda é justamente a determinação de que a **Valve Corporation – Valve L.L.C.** entregue os dados cadastrais do responsável pela criação do jogo *BOLSOMITO/Bolsomito 2K18*, a fim de que seja possível a identificação dos responsáveis pela **BS STUDIOS**.

Ademais, a liberdade de expressão, ou de manifestação de pensamento, assim como qualquer outro direito fundamental, não é absoluta. Segundo o plenário do **Supremo Tribunal Federal**:

“o direito à livre expressão não pode abrigar, em sua abrangência, manifestações de conteúdo imoral que implicam ilicitude penal. As liberdades públicas não são incondicionais, por isso devem ser exercidas de maneira harmônica, observados os limites definidos na própria Constituição Federal (CF, artigo 5º, § 2º, primeira parte). O preceito fundamental de liberdade de expressão não consagra o “direito à incitação ao racismo”, dado que direito individual não pode constituir-se em salvaguarda de condutas ilícitas, como sucede com os delitos contra a honra”⁴.

No mesmo sentido, segue ementa de julgado proferido pelo **Superior Tribunal de Justiça**:

4 HC 82424, Relator: Ministro MOREIRA ALVES, Relator para Acórdão: Ministro MAURÍCIO CORRÊA, Tribunal Pleno, julgado em 17/09/2003, DJ 19-03-2004 PP-00017 EMENTA VOL-02144-03 PP-00524.

EMENTA: RECURSO ESPECIAL. AÇÃO INDENIZATÓRIA. RESPONSABILIDADE CIVIL. DANOS MORAIS. IMAGEM. IMPRENSA. PROGRAMA JORNALÍSTICO. DEVER DE INFORMAÇÃO. LIBERDADE DE IMPRENSA. LIMITES. ATO ILÍCITO. COMPROVAÇÃO. REPORTAGEM COM CONTEÚDO OFENSIVO. REGULAR EXERCÍCIO DE DIREITO. NÃO CONFIGURAÇÃO. RESPONSABILIDADE SOLIDÁRIA DA EMISSORA E DOS JORNALISTAS. SÚMULA Nº 221/STJ. CERCEAMENTO DE DEFESA. NÃO OCORRÊNCIA. MAGISTRADO COMO DESTINATÁRIO DAS PROVAS. INDEPENDÊNCIA DAS INSTÂNCIAS CÍVEL E CRIMINAL. QUANTIFICAÇÃO DO DANO EXTRAPATRIMONIAL. DESPROPORCIONALIDADE. NÃO CONFIGURAÇÃO. REEXAME DE PROVAS. INADMISSIBILIDADE. SÚMULA Nº 7/STJ. 1. **Enquanto projeção da liberdade de manifestação de pensamento, a liberdade de imprensa não se restringe aos direitos de informar e de buscar informação, mas abarca outros que lhes são correlatos, tais como os direitos à crítica e à opinião. Por não possuir caráter absoluto, encontra limitação no interesse público e nos direitos da personalidade, notadamente à imagem e à honra, das pessoas sobre as quais se noticia.** 2. Diferentemente da imprensa escrita, a radiodifusão consiste em concessão de serviço público, sujeito a regime constitucional específico, que determina que a produção e a programação das emissoras de rádio e televisão devem observar, entre outros princípios, o respeito aos valores éticos e sociais da pessoa e da família (art. 221, IV, da CF). 3. A liberdade de radiodifusão não impede a punição por abusos no seu exercício, como previsto no Código Brasileiro de Telecomunicações, em disposição recepcionada pela nova ordem constitucional (art. 52 da Lei nº 4.117/1962). 4. **Em se tratando de matéria veiculada pela imprensa, a responsabilidade civil por danos morais exsurge quando fica evidenciada a intenção de injuriar, difamar ou caluniar terceiro.** 5. No caso vertente, a confirmação do entendimento das instâncias ordinárias quanto ao dever de indenizar não demanda o reexame do conjunto probatório, mas apenas a sua valoração jurídica, pois os fatos não são controvertidos. 6. Não configura regular exercício de direito de imprensa, para os fins do art. 188, I, do CC/2002, reportagem televisiva que contém comentários ofensivos e desnecessários ao dever de informar, apresenta julgamento de conduta de cunho

sensacionalista, além de explorar abusivamente dado inverídico relativo à embriaguez na condução de veículo automotor, em manifesta violação da honra e da imagem pessoal das recorridas. 7. Na hipótese de danos decorrentes de publicação pela imprensa, são civilmente responsáveis tanto o autor da matéria jornalística quanto o proprietário do veículo de divulgação (Súmula nº 221/STJ). (...) 14. Indenização arbitrada em R\$ 50.000,00 (cinquenta mil reais) para cada vítima, que não se revela desproporcional ante a abrangência do dano decorrente de reportagem televisionada e disponibilizada na internet. 15. Recursos especiais não providos.EMENTA Vistos e relatados estes autos, em que são partes as acima indicadas, decide a Terceira Turma, por unanimidade, negar provimento aos recursos especiais, nos termos do voto do Sr. Ministro Relator. Os Srs. Ministros Moura Ribeiro (Presidente), Nancy Andrichi e Paulo de Tarso Sanseverino votaram com o Sr. Ministro Relator. Ausente, justificadamente, o Sr. Ministro Marco Aurélio Bellizze. (RESP - RECURSO ESPECIAL - 1652588 2016.00.12863-4, RICARDO VILLAS BÔAS CUEVA, STJ - TERCEIRA TURMA, DJE DATA:02/10/2017 DTPB) – Grifos acrescentados

Com relação ao conteúdo do jogo *BOLSOMITO/Bolsomito 2K18*, tem-se clara a violação à honra do Presidente eleito da República Federativa do Brasil, bem como das minorias mencionadas, além do consequente dano moral reflexo em relação a todos os brasileiros e do eventual cometimento de crimes contra a honra do Presidente e de racismo.

Resta indene de dúvidas que o jogo ora combatido é instrumento estimulante de desvios de comportamentos, pois incitam os jogadores e telespectadores a atuarem de forma contrária à legislação.

Conforme informado na peça inicial da Ação Civil Pública respectiva, o protagonista do jogo é o Presidente eleito da República Federativa do Brasil, *Jair Messias Bolsonaro*, que ganha pontos ao espancar e matar mulheres, LGBTs, negros, integrantes de movimentos sociais, parlamentares federais e estaduais, sendo que os “inimigos” mortos pelo personagem *Bolsomito* durante o jogo transformam-se em excremento.

Não se pode esquecer o cenário brasileiro a que o país estava exposto (e ainda continua) por ocasião das eleições, especialmente no que toca à intolerância apresentada por muitos brasileiros.

É notório que jogos de computadores são capazes de gerar violência, disseminando o prazer pelo ódio e a vontade de matar, especialmente como no caso em comento, cujo objetivo do jogo é justamente matar, exterminar as minorias, transformando-as em excrementos.

O jogo atenta, pois, ao bem estar físico, mental e social de muitos cidadãos, inclusive de crianças e adolescentes, o que, por si só, já seria suficiente para concluir pela sua nocividade à saúde destes consumidores. Ressalte-se que o público-alvo de tais jogos, muitas vezes, é composto por crianças e adolescentes que se encontram em fase de formação psicológica, quando, então, deve-se atentar para que lhes sejam transmitidos valores morais necessários à formação de caráter, conforme preceitua o artigo 227 da Constituição Federal de 1988.

Frise-se, ainda, que, nos dias atuais, todo e qualquer tipo de conteúdo exposto na internet é capaz de gerar danos incalculáveis às pessoas expostas pelo conteúdo e aos seus destinatários (no caso, consumidores). O acesso à internet é amplo, alcançando milhões de pessoas, dentre elas crianças e adolescentes, em um curtíssimo espaço de tempo.

Nesta perspectiva, é falho o entendimento segundo o qual, a mera informação quanto ao conteúdo violento, político, com aparição de sangue e nudez, seria suficiente para o seu efetivo controle, seja por parte dos cidadãos, seja pelo Poder Judiciário, afastando seu acesso ao público em geral.

É certo que existe um grande debate doutrinário acerca da figura da “censura judicial”. Nada obstante, não há que se falar em censura quando o Judiciário proíbe a comercialização de determinado jogo em razão de seu conteúdo inadequado, mas sim, de defesa da coletividade, dos direitos

constitucionalmente garantidos, como à honra e à privacidade, direitos estes que, em um cotejo com direito à livre expressão, devem prevalecer.

Ademais, em casos como estes, não há outra medida útil senão a retirada do produto de circulação, sob pena de se perpetuarem os danos causados à imagem, à personalidade e à honra dos afetados, bem como de se consumarem irreversivelmente as consequências que se pretendem evitar. Nesse sentido:

DIREITO ADMINISTRATIVO. MEDIDA CAUTELAR ADMINISTRATIVA. SUSPENSÃO DA COMERCIALIZAÇÃO DE JOGO ELETRÔNICO SOB O FUNDAMENTO DE QUE INCITA À VIOLÊNCIA NO TRÂNSITO. INSTAURAÇÃO DE PROCESSO ADMINISTRATIVO. VEROSSIMILHANÇA DOS FATOS E DO DIREITO. DISCRICIONARIEDADE. CONTROLE JUDICIAL SOB O CRITÉRIO DE RAZOABILIDADE. 1. Lê-se no ato atacado no mandado de segurança: "DECIDO instaurar Processo Administrativo, com fulcro nos arts. 33, I, 39 e 40 do Decreto n. 2.181/97, contra a Empresa MPO MULTIMÍDIA, sita à Rua Urbanizadora, 140, Perdizes, São Paulo, por vislumbrem (sic) violação aos arts. 6º, I, 8º, 'caput' e 37, § 2º, combinados com os arts. 34 e 68, todos da Lei n. 8.078/90. Determino, por conseguinte, A IMEDIATA RETIRADA DO PRODUTO DE CIRCULAÇÃO E SUA COMERCIALIZAÇÃO, pelos pontos de revenda, e no comércio varejista em geral, no território brasileiro, assim como a divulgação do produto por essa Empresa na página da INTERNET, e o faço com fulcro no art. 56 e Par. Único, como medida cautelar". 2. Muito embora a impetrante insista em dizer que a medida foi aplicada em caráter definitivo, como pena, não é o que consta da literalidade do ato, em que se diz que a medida é de natureza cautelar, o que

também está implícito na concomitante determinação de instauração de processo administrativo. 3. Além do Código de Defesa do Consumidor, art. 56, parágrafo único, a Lei de Processo Administrativo (Lei n. 9.784/99), art. 45, autoriza à Administração providências cautelares, motivadamente, sem manifestação prévia do interessado, em caso de risco iminente, sem contar que é um poder-dever implícito na norma de competência. Não há, por este ângulo, a necessidade de

especificação precisa em lei. 4. Tratando-se de medida cautelar, não há necessidade de apreciação aprofundada dos fatos e do direito, bastando a verossimilhança, que parece existir, no caso, uma vez que o jogo eletrônico em referência, no mínimo, está na contramão das campanhas de educação no trânsito, que têm como alvo, especialmente, os adolescentes. **Por outro lado, não existia outra medida útil para a espécie senão a retirada do produto de circulação, sob pena de se consumarem irreversivelmente as conseqüências que se pretendem evitar.** 5. A medida cautelar é predominantemente discricionária, em cujo controle compete ao juiz examinar apenas a existência de motivos e se há adequação razoável entre esses motivos e as medidas tomadas. Além disso, é um juízo provisório, não vinculando a avaliação que eventualmente tenha que ser feita no futuro, se trazido a apreciação o ato final, definitivo. A Turma, por unanimidade, negou provimento à apelação. (AMS 0006309-91.1999.4.01.3400, DESEMBARGADOR FEDERAL JOÃO BATISTA MOREIRA, TRF1 - QUINTA TURMA, DJ DATA:01/03/2007 PAGINA:41.) – Grifos acrescidos

Por fim, não se mantém o fundamento de que, dadas as suas características de enredo e gráficas, o jogo intentaria apenas fazer comédia. Restou claro que o jogo visa, além de incitar o ódio e a violência, atribuir ao Presidente eleito caráter racista, bem como de menosprezar as minorias, transformando-as em mero excremento. Em nada, pois, interfere, na intenção final do jogo, a sua qualidade técnica.

Do Prequestionamento

Para efeito de prequestionamento, convém destacar que a decisão combatida incorre em negativa de vigência ao disposto no artigo 5º, incisos IV e X, da Constituição Federal, bem como ao artigo 2º, incisos II e III e ao artigo 3º, inciso VI, ambos da Lei n. 12.965, de 23 de abril de 2014 – Marco Civil da Internet.

Dos Pedidos

Ante o exposto, o **Ministério Público do Distrito Federal e Territórios** requer a Vossa Excelência:

1) Seja conhecido o presente recurso de agravo na modalidade de instrumento, ante a presença dos requisitos elencados no artigo 1.015, inciso I do Código de Processo Civil, deferindo-se a antecipação da tutela recursal para deferir em sua totalidade a pretensão recursal, segundo autorizada pelo artigo 1.019, inciso I, do Código de Processo Civil;

2) Seja provido o agravo para conferir efeito ativo ao recurso, deferindo a tutela de urgência para 2.1) determinar à **Valve Corporation – Valve L.L.C.**, por meio da plataforma de jogos online **Steam**, que suspenda a disponibilização e venda do jogo *BOLSOMITO/Bolsomito 2k18* (URL: <https://store.steampowered.com/app/930460/BOLSOMITO/>), sob pena de cominação de multa diária a ser arbitrada pelo Poder Judiciário e bloqueio do site **Steam** no Brasil; 2.2) determinar à **Valve Corporation – Valve L.L.C.**, por meio da plataforma de jogos online **Steam**, que forneça ao Poder Judiciário todos os dados cadastrais e financeiros do responsável pela criação do jogo *BOLSOMITO/Bolsomito 2k18*: **BS STUDIOS**, sob pena de cominação de multa diária a ser arbitrada pelo Poder Judiciário e bloqueio do site **Steam** no Brasil.;

3) Sejam requisitadas informações ao Juiz prolator da decisão impugnada, caso se entenda necessário (artigo 1.019, inciso I, do CPC);

4) Caso não provido o agravo, sejam examinadas expressamente todas as alegações trazidas, inclusive a violação dos dispositivos constitucionais e infraconstitucionais cogitados, para efeito de prequestionamento e recurso às Cortes Superiores.

Brasília/DF, 17 de dezembro de 2018.



Ministério Público
do Distrito Federal
e Territórios

Unidade Especial de Proteção de Dados e Inteligência Artificial - ESPEC

Frederico Meinberg Ceroy

Promotor de Justiça

Coordenador da ESPEC