

**EXCELENTÍSSIMO SENHOR DOUTOR JUIZ DE DIREITO DA ___^a
VARA EMPRESARIAL DA COMARCA DA CAPITAL DO RIO DE
JANEIRO**

**EDUCAFRO BRASIL – EDUCAÇÃO E CIDADANIA
DE AFRODESCENDENTES E CARENTES**, mantida pela **FAECIDH –
FRANCISCO DE ASSIS: EDUCAÇÃO, CIDADANIA, INCLUSÃO E
DIREITOS HUMANOS**, associação civil sem fins lucrativos inscrita no CNPJ sob
o nº 10.621.636/0001-04, com sede na Rua Riachuelo, nº 342, Centro, São Paulo/SP,
CEP 01007-000, reconhecida como organização da sociedade civil brasileira pela
Organização dos Estados Americanos – OEA, neste ato representada por pelo Frade
Franciscano **FREI DAVID RAIMUNDO SANTOS/OFM**, portador da cédula de
identidade RG nº 52.480.619-6 SSP/SP E CPF/MF 317.515.207-49, na forma do seu
Estatuto Social, vem, por seus advogados adiante assinados, com fundamento nos
artigos 170, V e VII, da Constituição Federal, artigos 1º, II, IV e VII, da Lei nº
7.347/1985 (Lei da Ação Civil Pública), artigos 6º, VI e VIII, 81, e 82, IV, do Código
de Defesa do Consumidor, artigo 55 do Estatuto da Igualdade Racial (Lei nº
12.288/2010), ajuizar a presente

AÇÃO CIVIL PÚBLICA
COM PEDIDO DE TUTELA DE URGÊNCIA

em face de **GOOGLE BRASIL INTERNET LTDA.**, pessoa jurídica de direito
privado, inscrita no CNPJ sob o nº 06.990.590/0001-23, sediada na Av. Brigadeiro
Faria Lima, nº 3477, 17º a 20º andares, Itaim Bibi, São Paulo/SP, CEP 04538-133,
pelos fatos e fundamentos que passa a expor.

1.

Da Competência

Conforme artigo 2º, da LACP, “as ações previstas nesta Lei serão propostas no foro do local onde ocorrer o dano, cujo juízo terá competência funcional para processar e julgar a causa”.

Em se tratando de dano de âmbito nacional, o Código de Defesa do Consumidor, em seu artigo 93, II, prevê que:

“Art. 93. Ressalvada a competência da Justiça Federal, é **competente para a causa a justiça local:**

I - no foro do lugar onde ocorreu ou deva ocorrer o dano, quando de âmbito local;

II - **no foro da Capital do Estado ou no do Distrito Federal, para os danos de âmbito nacional ou regional, aplicando-se as regras do Código de Processo Civil aos casos de competência concorrente”.**

No mesmo sentido, o E. STJ já se posicionou ao julgar o REsp nº 101.057. Na oportunidade, consignou-se que **se o dano real ou potencial tiver alcance nacional ou regional, como é o caso, a competência será do foro da comarca da capital do estado respectivo ou do Distrito Federal.** Veja-se:

“PROCESSUAL CIVIL. AGRAVO INTERNO NO AGRAVO EM RECURSO ESPECIAL. AUSÊNCIA DO VIOLAÇÃO DO ART. 1.022 DO CÓDIGO FUX. FORO COMPETENTE. LOCAL DO DANO. REEXAME DO CONJUNTO FÁTICOPROBATÓRIO. INVIABILIDADE EM SEDE DE RECURSO ESPECIAL. AGRAVO

INTERNO DA SOCIEDADE EMPRESÁRIA A QUE SE NEGA PROVIMENTO. (...)

2. Este Superior Tribunal de Justiça firmou entendimento segundo o qual o art. 93 do CDC estabeleceu que, para as hipóteses em que as lesões ocorram apenas em âmbito local, será competente o foro do lugar onde se produziu o dano ou se devesse produzir (inciso I), mesmo critério já fixado pelo art. 2o. da LACP; por outro lado, **tomando a lesão dimensões geograficamente maiores, produzindo efeitos em âmbito regional ou nacional, serão competentes os foros da capital do Estado ou do Distrito Federal (inciso II)**”.

(STJ, REsp 101.057/MT, Rel. Min. NANCY ANDRIGHI, DJe 15.4.2011; REsp. 448.470/RS, Rel. Min. HERMAN BENJAMIN, DJe 15.12.2009).

Ainda, o Supremo Tribunal Federal firmou o **Tema 1075**, em sede de repercussão geral, com a seguinte redação:

“(...) Em se tratando de ação civil pública de efeitos nacionais ou regionais, a competência deve observar o art. 93, II, da Lei 8.078/1990 (CDC) (...)”.

In casu, o dano aqui acossado consiste em racismo estrutural, bem como ofensa à honra subjetiva de crianças, adolescentes e jovens, praticado pela empresa Ré e que repercutiu em todo o território nacional.

Diante disso, se vê competente uma das varas empresariais da Comarca da Capital do Rio de Janeiro.

Da Gratuidade de Justiça

Considerando a natureza jurídica da Autora de **associação civil sem fins lucrativos**, na forma de seu Estatuto Social, a Lei da Ação Civil Pública lhe confere o direito à gratuidade de Justiça, em seu art. 18.

“Art. 18. Nas ações de que trata esta lei, não haverá adiantamento de custas, emolumentos, honorários periciais e quaisquer outras despesas, nem condenação da associação autora, salvo comprovada má-fé, em honorários de advogado, custas e despesas processuais”.

Nesse sentido, **requer-se a concessão do benefício da gratuidade de justiça à Autora**, nos termos do artigo 18, da Lei da Ação Civil Pública.

3.

Do Cabimento

Com fundamento nos artigos 1º, II, IV e VII, da Lei nº 7.347/1985 (Lei da Ação Civil Pública), é cabível a propositura de ação civil pública para tutela de danos causados ao consumidor, à honra e à dignidade de grupos raciais, étnicos, bem como a qualquer interesse difuso:

“Art. 1º. Regem-se pelas disposições desta Lei, sem prejuízo da ação popular, as ações de responsabilidade por danos morais e patrimoniais causados:
II - ao consumidor;
IV - a qualquer outro interesse difuso ou coletivo. (Incluído pela Lei nº 8.078 de 1990);
VII – à honra e à dignidade de grupos raciais, étnicos ou religiosos”.

Ainda, o artigo 55 do Estatuto da Igualdade Racial (Lei nº 12.288/2010) prevê o cabimento dessa espécie de demanda para tutela dos direitos da população negra decorrentes de situações de desigualdade étnica:

“Art. 55. Para a apreciação judicial das lesões e das ameaças de lesão aos interesses da população negra decorrentes de situações de desigualdade étnica, recorrer-se-á, entre outros instrumentos, à ação civil pública, disciplinada na Lei no 7.347, de 24 de julho de 1985”.

Logo, é plenamente cabível a via judicial eleita.

4.

Da Legitimidade Ativa

O Código de Defesa do Consumidor dispõe que “a defesa dos interesses e direitos dos consumidores e das vítimas poderá ser exercida em juízo individualmente, ou a título coletivo” (artigo 81), podendo ser exercida quando se tratar de “**interesses ou direitos difusos**, assim entendidos, para efeitos deste código, os transindividuais, de natureza indivisível, de que sejam titulares pessoas indeterminadas e ligadas por circunstâncias de fato” (§ único, I).

Nesse sentido, dispõe o artigo 82 que:

“Art. 82. Para os fins do art. 81, parágrafo único, **são legitimados concorrentemente:**

IV - as associações legalmente constituídas há pelo menos um ano e que incluam entre seus fins institucionais a defesa dos interesses e direitos protegidos por este código, dispensada a autorização assemblear”.

Veja-se que o dispositivo é expresso no sentido da desnecessidade de apresentação de autorização assemblear.

Para tanto, na forma do artigo 5º, V, da LACP, é legitimada para propor ação civil pública a associação civil que, concomitantemente, estiver **constituída há pelo menos um ano nos termos da lei civil** e incluir entre suas **finalidades institucionais a defesa dos interesses protegidos pelas referidas leis**, sem prejuízo de outros bens.

O artigo 3º do Estatuto da **EDUCAFRO BRASIL – EDUCAÇÃO E CIDADANIA DE AFRODESCENDENTES E CARENTES**, administrada pela mantenedora **FAECIDH FRANCISCO DE ASSIS: Educação, cidadania, Inclusão e Direitos Humanos**, associação civil sem fins lucrativos, tem por finalidade a proteção aos consumidores, a erradicação da pobreza e da marginalização, a reparação das desigualdades sociais, étnicas e a promoção do bem sem preconceitos de origem, credo, cor e raça, o que busca por meio de uma série de práticas, destacando-se aquela prevista no §2º do mesmo artigo, razão pela qual o primeiro requisito resta preenchido. Veja-se:

Artigo 3º - A FAecidh, inspirada nos valores e ensinamentos de São Francisco de Assis, para concretização de sua missão, tem por finalidades institucionais a proteção aos consumidores, aos excluídos, aos despossuídos, a todos que têm sede de Justiça, à ordem econômica e à livre concorrência, erradicar a pobreza e a marginalização, reparar as desigualdades sociais, étnicas e promover o bem sem preconceitos de origem, credo, cor e raça, através das seguintes ações:

§ 2º - Em comunhão com os Objetivos Fundamentais da República, descritos no artigo 3º, incisos III e IV da Constituição Federal, é finalidade essencial da FAecidh a realização da igualdade material entre os brasileiros em oposição ao modelo de igualdade formal que impera nas relações sociais. O acesso da população afro-brasileira a todos os bens necessários a uma vida digna, em igual condição entre as diferentes etnias que compõem este país, é a grande finalidade da FAecidh.

Ainda, o artigo 17, inciso I, do referido Estatuto prescreve que **competete ao Diretor Presidente representar a associação ativa e passivamente**

perante os órgãos públicos, judiciais e extrajudiciais, inclusive em juízo ou fora dele, razão pela qual o segundo requisito também resta preenchido.

Dentre suas atuações em defesa dos consumidores, há de se destacar a busca por seus direitos em diversas ações coletivas, em especial em demandas ajuizadas perante o e. TJSP. Dentre essas, ressalta-se a ação civil pública¹ proposta contra a Aliansce Sonae Shopping Centers S.A e o Condomínio Shopping Center Plaza Sul, motivada pelo escândalo no qual agente das empresas demandadas, caracterizado de Papai Noel, proferiu declarações ofensivas, constrangedoras, humilhantes e discriminatórias, de cunho racista, classista e sexista, relativas à capacidade econômica e ao número de crianças da família de consumidores negros, atentando de forma explícita e direta contra a honra e a dignidade dos membros das referidas famílias.

Na lide, a EDUCAFRO representa judicialmente os interesses coletivos de milhares de consumidores, especificamente todos os membros das famílias vítimas das ofensas e preconceitos proferidos pelo agente das empresas Rés.

Importa salientar que, no bojo dessa ação civil pública ajuizada contra a Aliansce Sonae Shopping Centers S.A e o Condomínio Shopping Center Plaza Sul, **a legitimidade da EDUCAFRO foi reconhecida pelo e. Tribunal de Justiça do Estado de São Paulo**, o que corrobora sua legitimidade na presente demanda. Destaca-se o voto do relator do acórdão quanto à questão:

“PROCESSO CIVIL Ação Civil Pública - Extinção do processo, sem resolução de mérito Art. 485, I do CPC. Descabimento. **Entidades autoras de notória e histórica atuação na defesa da população negra e carente do país.** Emenda a inicial realizada a contento Atendidos os requisitos dos arts. 319 e 320 do estatuto de rito. Inequívoca legitimidade passiva das rés. Conduta do terceirizado que, se comprovada, humilha e discrimina boa parte da população negra e carente do país - Sentença anulada - Recurso provido.

¹ Ação Civil Pública nº 1136160-74.2021.8.26.0100, da 4ª Vara Cível do Foro Central de São Paulo, com Apelação julgada pela 5ª Câmara de Direito Privado.

(TJSP, Apelação 1136160-74.2021.8.26.0100, Des. Rel. João Francisco Moreira Viegas, 5ª Câmara de Direito Privado, DJe: 22/05/2023).

Sendo certa a finalidade institucional da EDUCAFRO, o outro requisito para conferir-lhe legitimidade consiste no critério temporal de pelo menos um ano de sua constituição, o que não representa qualquer óbice à Autora, haja vista que teve sua gênese em 14 de maio de 2014, conforme art. 1º de seu Estatuto Social.

Por fim, vale apontar que a relevância da atuação das associações na defesa dos consumidores é destacada na obra doutrinária do i. Ministro Antônio Herman Benjamin, um dos maiores especialistas em matéria consumerista no país, que assim expõe seu entendimento:

“A legitimação processual das associações civis pelo legislador do CDC é mais um aspecto do esforço legislativo, perceptível em diversas normas do Código, de estímulo à auto-organização dos consumidores para a defesa dos seus interesses (...).

A experiência brasileira, neste aspecto, tem observado significativos exemplos de atuação decidida e decisiva de associações de consumidores na defesa dos interesses e da aplicação dos direitos consagrados no Código”² (grifou-se).

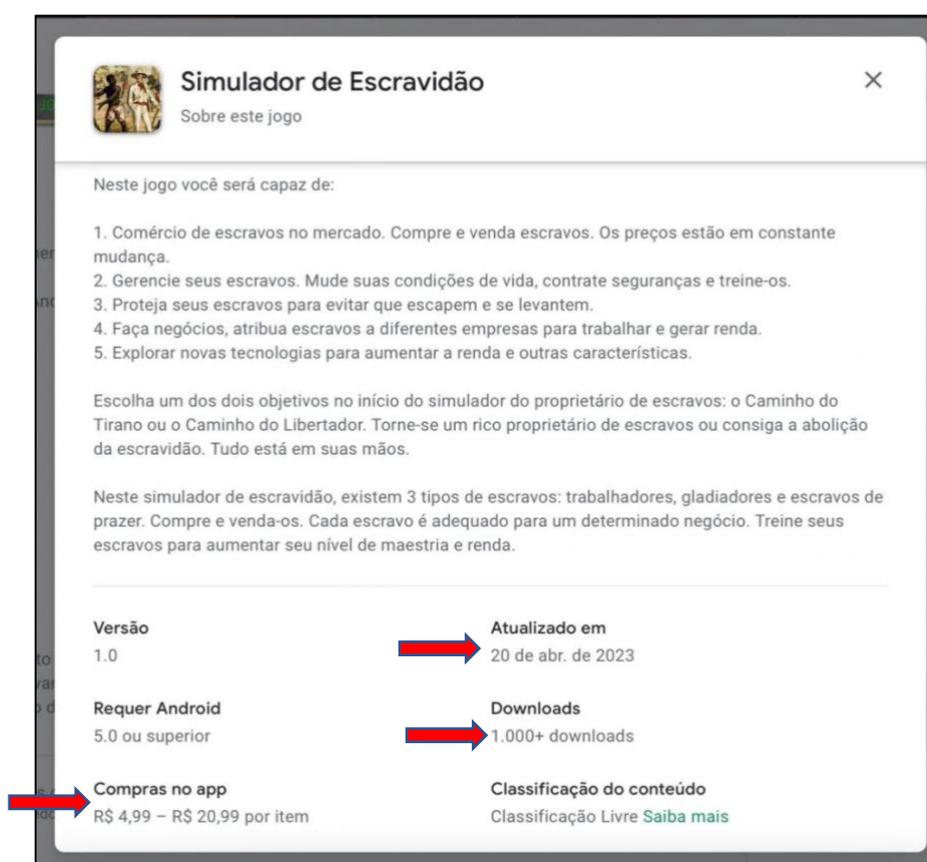
Diante disso, e consoante faz prova seu estatuto social, **deve ser reconhecida a legitimidade ativa da EDUCAFRO** para o ajuizamento da presente ação civil pública.

.5.

Dos Fatos

² BENJAMIN, Antonio Herman V., *Comentário ao artigo 82. In: MARQUES, Claudia Lima; BENJAMIN, Antonio Herman V.; e MIRAGEM, Bruno (Orgs.). Comentários ao Código de Defesa do Consumidor. 3ª Ed., São Paulo: Revista dos Tribunais, p. 1.323.*

Em 24 de maio de 2023, ou seja, **há cerca de 48 (quarenta e oito) horas da distribuição da presente demanda por meio desta manifestação**, veio à tona fato que chocou todo o país e segue repercutindo nacional e internacionalmente devido às peculiaridades criminosas, assustadoras, inaceitáveis e absurdas envolvidas: um **aplicativo** para celulares denominado **“Simulador de Escravidão”** estava sendo divulgado e comercializado dentro da plataforma “Google Play Store” (doravante denominada “Play Store”)³ há mais de **TRINTA E CINCO dias**. Veja-se captura de tela da ficha técnica do aplicativo (**Doc. 03**):

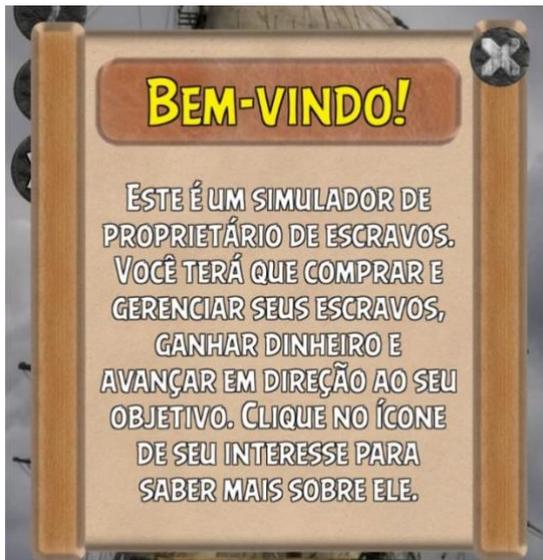


Tal aplicativo, segundo informações constantes da ficha técnica colacionada acima, consiste em um **“jogo de entretenimento”** intitulado **“Simulador de Escravidão”** cuja estupefata, inconcebível e verdadeiramente criminosa premissa é a de criar uma simulação na qual **o jogador se torna um**

³ Serviço de distribuição digital oficial do sistema operacional Android de conteúdos digitais, como, por exemplo, aplicativos, jogos eletrônicos, filmes, programas de televisão, músicas e livros, desenvolvido e operado pela Google, ora Ré.

proprietário de escravos e **GANHA PONTOS E DINHEIRO POR COMPRAR, VENDER E AÇOITAR E TORTURAR PESSOAS NEGRAS EM SITUAÇÃO DE ESCRAVIDÃO.**

Veja-se capturas de tela que mostram algumas das regras, imagens e animações do tal “jogo” (Doc. 04):



LANGUAGE:
PORTUGUÊS

NOTIFICAÇÃO!

ESTE JOGO FOI CRIADO EXCLUSIVAMENTE PARA FINS DE ENTRETENIMENTO. NOSSO ESTÚDIO CONDENA A ESCRAVIDÃO EM QUALQUER FORMA. TODO O CONTEÚDO DO JOGO É FICTÍCIO E NÃO ESTÁ VINCULADO A EVENTOS HISTÓRICOS ESPECÍFICOS. TODAS AS COINCIDÊNCIAS SÃO ACIDENTAIS.

15K **NEGÓCIO**

ESCRAVOS DISPONÍVEIS 350

CLUBE DE ELITE 7,54% 70%

LUCRATIVIDADE: 39% 100% TRABALHADORES: 1,5K

GUERRAS 3,85% 25%

LUCRATIVIDADE: 16% 90% 100% TRABALHADORES: 1,5K

ANEL DE LUTA

OS ESCRAVOS NÃO ESTÃO FUNCIONANDO!

SEUS ESCRAVOS ESTÃO ATUALMENTE OCIOSOS E NÃO ESTÃO GERANDO NENHUM LUCRO PARA VOCÊ. EXPANDA ALGUNS NEGÓCIOS E ALOQUE OS ESCRAVOS DISPONÍVEIS LÁ.

Racismo extremo, grosseiro e veiculado na Play Store da Google em 16 idiomas para qualquer indivíduo com acesso a um telefone celular, sendo conteúdo e funções extras disponibilizadas para aqueles dispostos à pagar entre R\$ 4,90 (quatro reais e noventa centavos) e R\$ 20,90 (vinte reais e noventa centavos).

Um “jogo” baseado única e exclusivamente no **apelo à escravidão humana, genocídio de corpos negros, tortura, violações de direitos humanos fundamentais**, que cumpriu às duas indecentes funções de gerar “entretenimento” para racistas adeptos de discursos de ódio e gerar lucro à empresa Ré às expensas do abalo psicológico de todos aqueles de certa forma afetados por passado histórico de um país escravocrata e que deixou muitas sequelas e feridas ainda abertas.

Como pode uma mesma empresa manter e lucrar com esse tipo de conteúdo por semanas, retirá-lo do ar apenas após uma verdadeira revolta da população de um país continental como o Brasil para depois, no mesmo dia, em nota oficial ao público e canais de comunicação alegar que “não permite apps que promovam violência ou incitem ódio contra indivíduos ou grupos com base em raça ou origem étnica, ou que retratem ou promovam violência gratuita ou outras atividades perigosas”?

No dia 25 de maio de 2023, após a pressão da mídia e da sociedade, a Google retirou o aplicativo do ar e se pronunciou em nota oficial na qual **se eximiu de toda e qualquer responsabilidade** e não se retratou em nenhuma vírgula. Conclui-se que, mediante as presentes circunstâncias, até o silêncio da Google teria sido menos danoso do que os pronunciamentos omissos, falaciosos e desumanos que foram exarados.

Mas não houve silêncio por parte da sociedade brasileira que teve sua indignação registrada por notícias veiculadas (Doc. x) sobre o caso por todos os meios de comunicação, de jornais como “O Globo”, “Folha de São Paulo”, “Estadão”, até portais como “Metrópoles”, “CNN Brasil” e, até mesmo, matérias jornalísticas que foram ao ar nos canais de televisão Band e CNN.⁴

No cenário internacional a repercussão também foi muito grande. Jornais de países como Estados Unidos, Austrália, França e até Paquistão abordaram o ocorrido de forma expressiva (Doc. x).

E não é para menos: estamos diante de episódio propulsionado por uma, senão a maior, empresa dentre as “gigantes da tecnologia” (“Big Techs”), a Google, ora Ré, responsável por viabilizar uma sucessão de verdadeiros crimes de ódio e do estímulo à escravidão humana em pleno século XXI e que seguem produzindo efeitos danosos gravíssimos.

Para que fique claro: a plataforma que disponibilizava o jogo não se trata de um “site pirata” ou “duvidoso”. Na realidade, como colocado, a empresa Ré, gestora direta da Play Store, é notoriamente **A MAIOR EMPRESA DE TECNOLOGIA DO MUNDO**, lucro anual de **U\$ 60 BILHÕES DE DÓLARES**, sendo parte desses valores provenientes dos aplicativos hospedados e disponibilizados na Play Store, como o que ora se aborda.

Segundo relatos divulgados na mídia (Doc. x – pag x matéria Piauí) o usuário era estimulado a obter “lucro” e contratar guardas para evitar rebeliões.

⁴ MPF VAI INVESTIGAR JOGO QUE SIMULA ESCRAVIDÃO | CNN PRIME TIME - 24 DE MAI. DE 2023

LINK PARA ACESSO:

<[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=A3UK2KA7WK&PP=YGUBC2LTDWxHZG9YIGRLIGVzY3JHDMLKYW8GY25U](https://www.youtube.com/watch?v=A3UK2KA7WK&pp=YGUBC2LTDWxHZG9YIGRLIGVzY3JHDMLKYW8GY25U)>

JOGO RELACIONADO À ESCRAVIDÃO CAUSA REVOLTA NA INTERNET | JORNOW – BAND

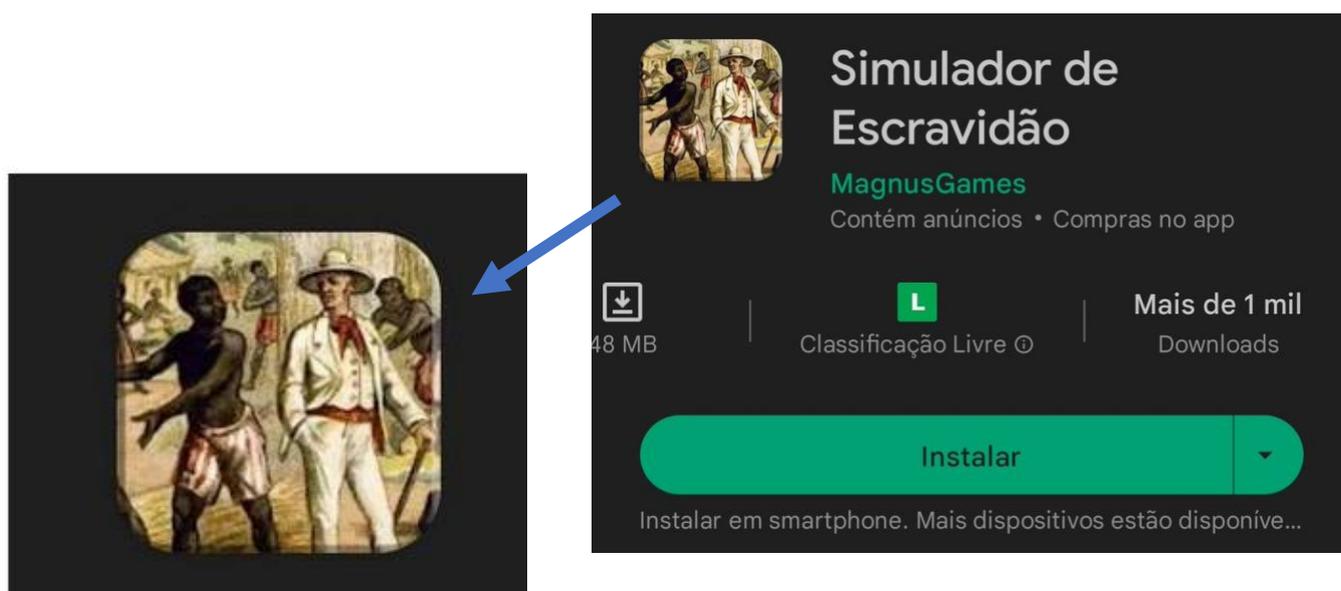
LINK PARA ACESSO:

<[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=A3UK2KA7WK&PP=YGUBC2LTDWxHZG9YIGRLIGVzY3JHDMLKYW8GY25U](https://www.youtube.com/watch?v=A3UK2KA7WK&pp=YGUBC2LTDWxHZG9YIGRLIGVzY3JHDMLKYW8GY25U)>

Havia, inclusive, uma opção para que o usuário explorasse sexualmente(!) as pessoas colocadas sob seu poder dentro do mundo virtual.

O jogo, como ilustrado acima, ainda conta com inúmeras imagens de pessoas negras acorrentadas, em condição de escravidão, inclusive um homem negro, que aparecia coberto de grilhões em uma estética semelhante a um desenho animado.

Na capa do aplicativo colocou-se uma espécie de “gravura histórica” que, conforme reprodução a seguir, retrata um homem branco, em roupas elegantes, ao lado de um homem negro escravizado seminu:



Assim, a mera existência, hospedagem e disponibilização de aplicativo com o teor descrito, ainda que tivesse sido por pouco tempo, já configuraria uma gigantesca **falha na política de controle e moderação de conteúdo** da empresa Ré, tendo em vista **violar não só os “Termos & Condições” da própria empresa (Doc. x)**, mas principalmente por ferir uma série de direitos fundamentais consagrados na Constituição Federal.

Diante da gravidade da situação, o mínimo que se esperava de uma empresa com o enorme poderio econômico, informacional, geográfico e técnico como a Google seria a capacidade de rapidamente identificar o conteúdo do aplicativo como ilegal e retirá-lo do ar, eis que houve **violação inconteste de uma série de políticas e diretrizes da própria empresa, bem como Tratados Internacionais dos quais o Brasil é signatário, nossa Constituição Federal e demais dispositivos legais pátrios.**

Contudo, o cenário que se desenhou foi em sentido diametralmente oposto: **a Google quedou-se inerte e não só optou por MANTER o “jogo” como disponível na plataforma Play Store, bem como obteve GANHOS FINANCEIROS advindos do aplicativo durante CINCO SEMANAS.**

Registre-se que, a partir de documentos disponibilizados em sites oficiais da Empresa Ré, revelou-se que, apenas para que um desenvolvedor de aplicativo possa hospedar sua criação tê-la veiculada e comercializada na Play Store, a Google já recebe um pagamento prévio equivalente a U\$25 (vinte e cinco dólares americanos) **(Doc. x)**.

Ainda, a cada transação financeira feita dentro do “Simulador de Escravidão”, há reversão de percentual de valores diretamente para a Empresa Ré, conforme tabela inclusa **(Doc. x)** e reproduzida abaixo e que está disponível diretamente em sítio eletrônico oficial da Google/PlayStore:

Tipo de taxa de serviço	Taxa de serviço
Desenvolvedores inscritos no nível da taxa de serviço de 15%	<p>15% sobre o primeiro USD 1 milhão de receita anual gerada pelo desenvolvedor</p> <p>30% sobre os lucros que excedem a receita anual de USD 1 milhão gerada pelo desenvolvedor</p>
Assinaturas	15% para produtos por assinatura com renovação automática comprados por assinantes, independentemente da receita gerada pelo desenvolvedor a cada ano
Outras transações	15% ou menos para os desenvolvedores qualificados que participam de programas como o Programa Play Media Experience

Chega a ser inacreditável que, em pleno ano de 2023, a população negra, não só do Brasil, mas de todos os países onde o fato repercutiu, a testemunhar a **MAIOR EMPRESA DE TECNOLOGIA DO MUNDO** inteiro auferir **LUCRO** com **RACISMO EXPLÍCITO** e **CLARA APOLOGIA À ESCRAVIDÃO, VIOLÊNCIA FÍSICA, VERBAL E SEXUAL DE PESSOAS NEGRAS COMO FORMA DE ENTRETENIMENTO**

E ainda mais estarrecedor é o fato que o “jogo” só foi removido da plataforma Play Store após a divulgação de sua existência por veículos de comunicação de grande alcance, como o jornal “O Globo”, um dos primeiros veículos de comunicação com ampla repercussão à nível nacional e internacional que noticiou o fato (**Doc. X – págs. XX**):



Quando a referida matéria do “O Globo” foi divulgada, a polêmica já circulava por inúmeros grupos de WhatsApp, para além de repercutir intensamente na rede social Twitter (Doc. x):



Ainda, na parte da plataforma que a Play Store disponibiliza para que usuários avaliem ou comentem sobre o aplicativo, chama a atenção a quantidade de comentários tão criminosos, pro

Nota-se, assim, que, ao contrário do que preconizam diretrizes do Google sobre comentários e avaliações (**Doc. X – diretrizes comentários**), também não há qualquer regulação ou moderação quanto ao teor comentários dos usuários do aplicativo:

Nesse ponto, é interessante mencionar que grandes empresas de tecnologia do mesmo porte que a Google vem adotando práticas de conscientização e regulação de comentários em postagens online.

É o caso da empresa META (FaceBook, Instagram e WhatsApp) que, na rede social Instagram, consegue identificar se o comentário possui cunho ofensivo antes mesmo de sua postagem, seja não permitindo a postagem no

caso de ofensas mais graves e de mecanismo que pergunta ao usuário se ele tem certeza daquilo que está dizendo, pois, a plataforma teria identificado possível cunho ofensivo.

No mesmo sentido, plataformas como o próprio Instagram, mas também o LinkedIn, que pertence à gigante Microsoft, conseguem rapidamente identificar e promover a exclusão de conteúdos considerados impróprios de acordo com seus respectivos termos e condições e com a legislação e normas internacionais aplicáveis.

Ora, se empresas até menores que a Ré logram algum êxito em suas tentativas de moderação e construção de um espaço digital mais saudável, **não se pode admitir que conteúdo totalmente ilegal, atentatório aos Direitos Humanos e contrário às regras dela própria, tenha ficado disponível em sua plataforma Play Store ao longo de um mês.**

Milhões de internautas que se insurgiram em repúdio ao tal “jogo” e à conduta omissa e igualmente criminosa da Google ao passo que a repercussão midiática foi imensa e continua reverberando efeitos até o presente momento.

Nesse sentido, mediante a toda cobertura e investigação jornalística, uma reportagem da revista “Carta Capital” (Doc. x – pág. X) revelou outra surpresa para o público: na realidade, a plataforma Play Store oferecia DOIS aplicativos diferentes com “jogos” de “Simulador de Escravidão”, vide imagem abaixo (Doc. X):

Simulador de Escravidão

MagnusGames

Contém anúncios · Compras no app

4,0★
70 avaliações

1 mil+
Downloads

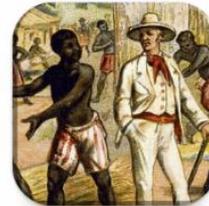


Classificação Livre

Instalar

Adicionar à lista de desejos

Este app está disponível para seu dispositivo



Simulador de Escravidão

MagnusGames

Contém anúncios · Compras no app

100+
Downloads

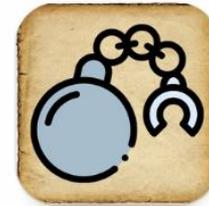


Classificação Livre

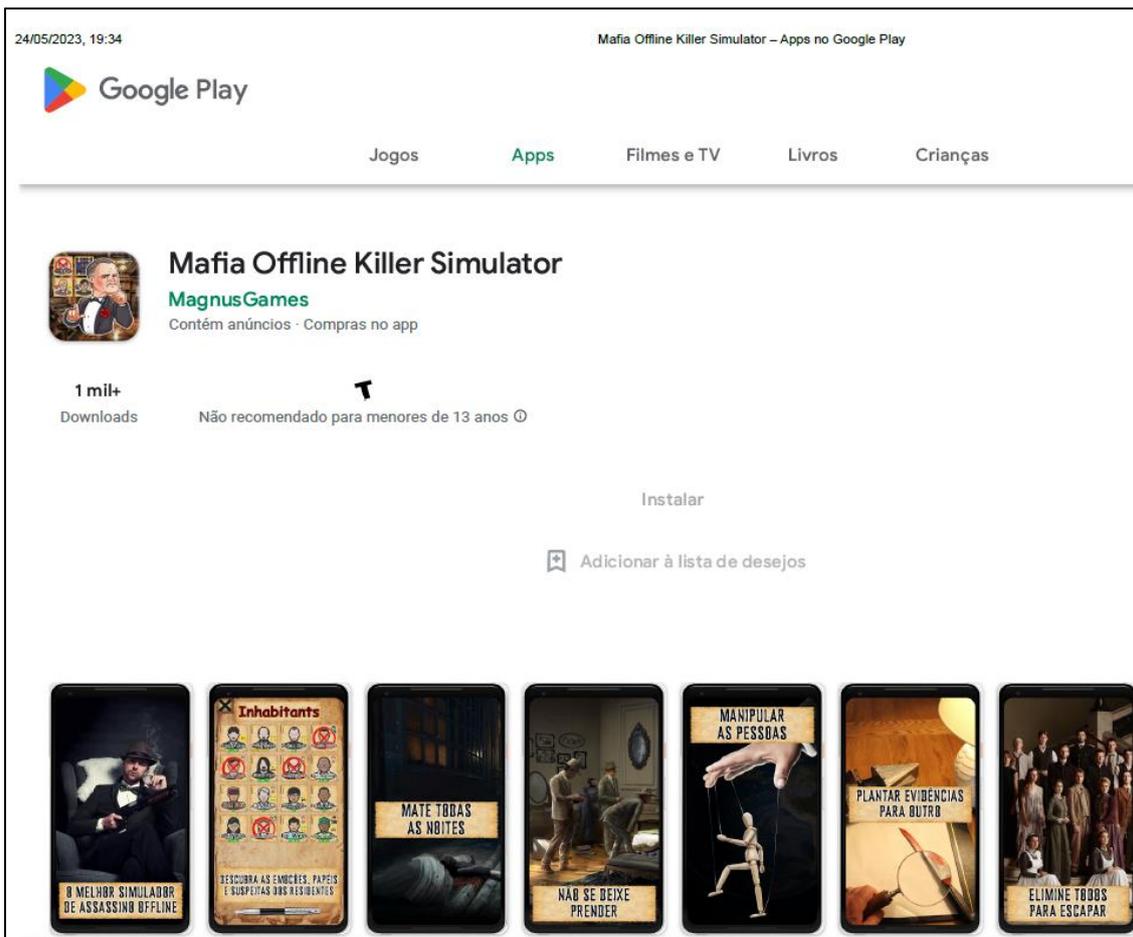
Instalar

Adicionar à lista de desejos

Este app está disponível para seu dispositivo



Um desenvolvedor de nome “Magnus Games”, conforme consta da captura de tela acima, apresenta-se como criador deste e de outros jogos disponíveis na plataforma “Google Play”, também da empresa Ré, incluindo um “Simulador de Homicídio” (“Killer Simulator”) (**Doc. x**), também baixado por centenas de usuários que, no caso deste aplicativo, ainda que dentro do “jogo”, são influenciados a “matar todas as noites” e “manipular as pessoas”, vide a inclusa captura de tela que se colaciona abaixo:



Os perfis nas redes sociais associadas a conta do desenvolvedor “MagnusGames”, contudo, não permitem identificar com clareza qual seria a empresa ou pessoa por trás do produto e a Google, que hospeda aplicativos e criações desse sujeito criminoso manteve todos os demais conteúdos não envolvidos nesta demanda intactos.

Compulsando os tantos e esparsos documentos disponibilizados em sítios eletrônicos oficiais da Google e suas plataformas de aplicativos e jogos de aplicativo quanto aos direitos e deveres dos desenvolvedores e usuários, para além de termos e condições e uma série de anexos, se constatou que **A GOOGLE NÃO REALIZA NENHUM TIPO DE ANÁLISE PRÉVIA DOS APLICATIVOS QUE SÃO DISPONIBILIZADOS EM SUA LOJA VIRTUAL (Doc. x).**

Isso significa que, **ainda que a Google possua a tecnologia – claramente falha ou não aplicada na prática – para moderar e fiscalizar o conteúdo que veicula e com o qual lucra, ela não os utiliza de forma preventiva.**

Nesse sentido, cabe a análise de documentos oficiais disponibilizados pela Google referentes a seus serviços em geral (Doc. X) ou concernentes à Play Store especificamente (Doc. X).

Primeiramente, há que se pontuar que a Google não disponibiliza os referidos documentos de maneira clara ou minimamente organizada. Na realidade, há uma série de sítios eletrônicos diferentes que dispõe de informações essenciais aos consumidores de maneira esparsa e nada intuitiva.

Ainda, constam documentos em língua inglesa, informações desencontradas, texto claramente traduzido de maneira equivocada, e violações crassas ao direito do consumidor a informações claras e transparentes, tópico que será desenvolvido mais à frente.

Em relação às disposições propriamente ditas contidas nesses documentos, como também se explorará em capítulo mais adiante, o Google traz pouquíssimas informações, extremamente genéricas e nada transparentes quanto aos procedimentos que adota em termos de moderação de conteúdo.

O referido padrão se repete uma série de vezes no bojo de documentos que possuem as mais diversas finalidades mais diversas finalidades. E, falando-se em padrão, é necessário informar a este MM. Juízo que **a Google possui uma reputação e histórico de condutas reprováveis no que diz respeito a seu dever de promover um ambiente online mais saudável**, inclusive quanto à descumprimento de comandos judiciais em prol da defesa dos consumidores, como a decisão liminar na **Ação Civil Pública nº xxx** que será retomada mais à frente.

Finalmente, é válido pontuar novamente que a enorme repercussão midiática a nível nacional e internacional se deve, por motivos óbvios, a gravidade dos fatos ora narrados. Nesse sentido, considerou-se oportuno, para fins de elucidação, que alguns trechos das matérias jornalísticas anexas fossem aqui reproduzidos:

g1 SÃO PAULO

Google tira do ar jogo 'Simulador de Escravidão', que permitia castigar e torturar pessoas negras

A proposta do jogo era o usuário simular ser um proprietário de escravos. O deputado Orlando Silva (PCdoB-SP) disse nas redes sociais que vai entrar com uma representação no Ministério Público por crime de racismo.

Por Poliana Casemiro e Artur Nicoceli, g1
24/05/2023 13h20 · Atualizado há um dia



FOLHA DE S.PAULO

Jogo Simulador de Escravidão continua funcionando nos aparelhos em que foi baixado

Ministério Público cobra explicações; OUTRO LADO: Google e Magnus Games, desenvolvedora do app, não se manifestaram

 25 mai 2023 às 13h57

Francisco Lima Neto

 **CNN BRASIL**  ASSISTA AGORA **AO VIVO**

Google tira do ar após oferecer “Simulador de Escravidão” em sua loja de aplicativos

Produtora Magnus Games alega que “jogo foi criado para fins de entretenimento” e “condenamos a escravidão no mundo real”

Léo Lopes e **Leticia Cassiano**, da CNN
em São Paulo

24/05/2023 às 13:29 | Atualizado 25/05/2023 às 09:43

Compartilhe: 

CartaCapital

SOCIEDADE

Loja do Google oferece o jogo ‘Simulador de Escravidão’ para ‘fins de entretenimento’

Apesar de contar com uma política para desenvolvedores, a empresa não promove análise prévia dos jogos hospedados

POR CAMILA DA SILVA | 24.05.2023 13H45



METRÓPOLES

Brasil

“Simulador de Escravidão”: Google retira jogo do ar após denúncias

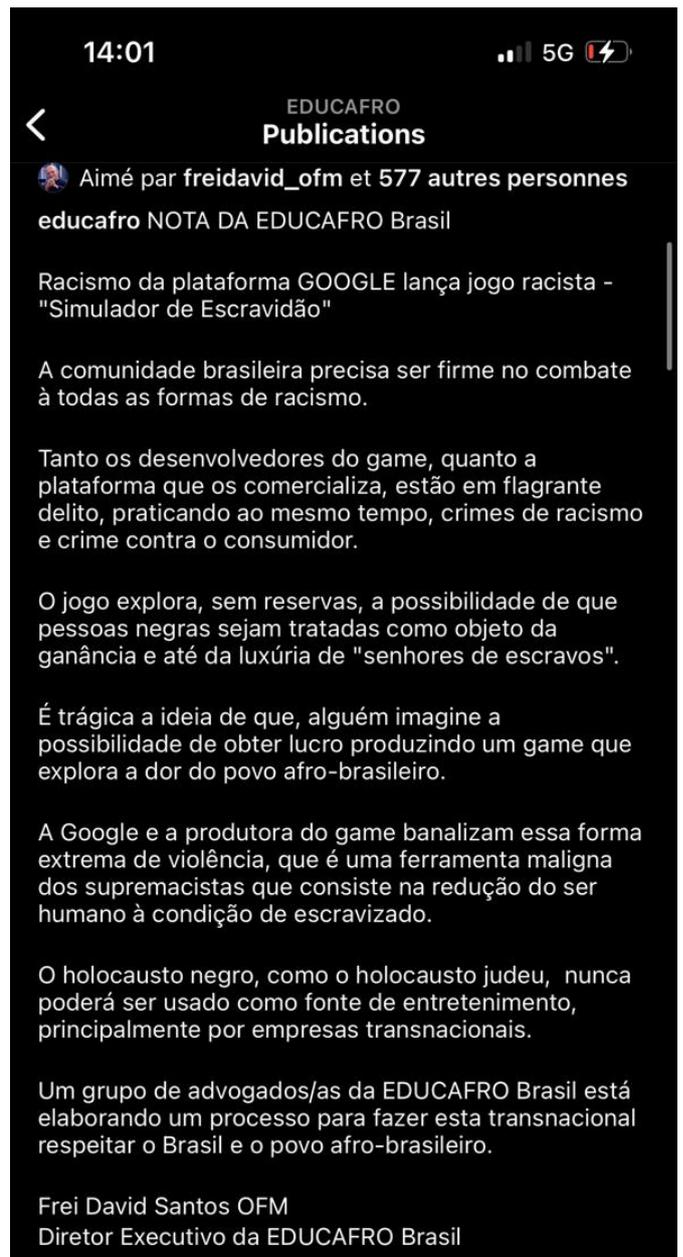
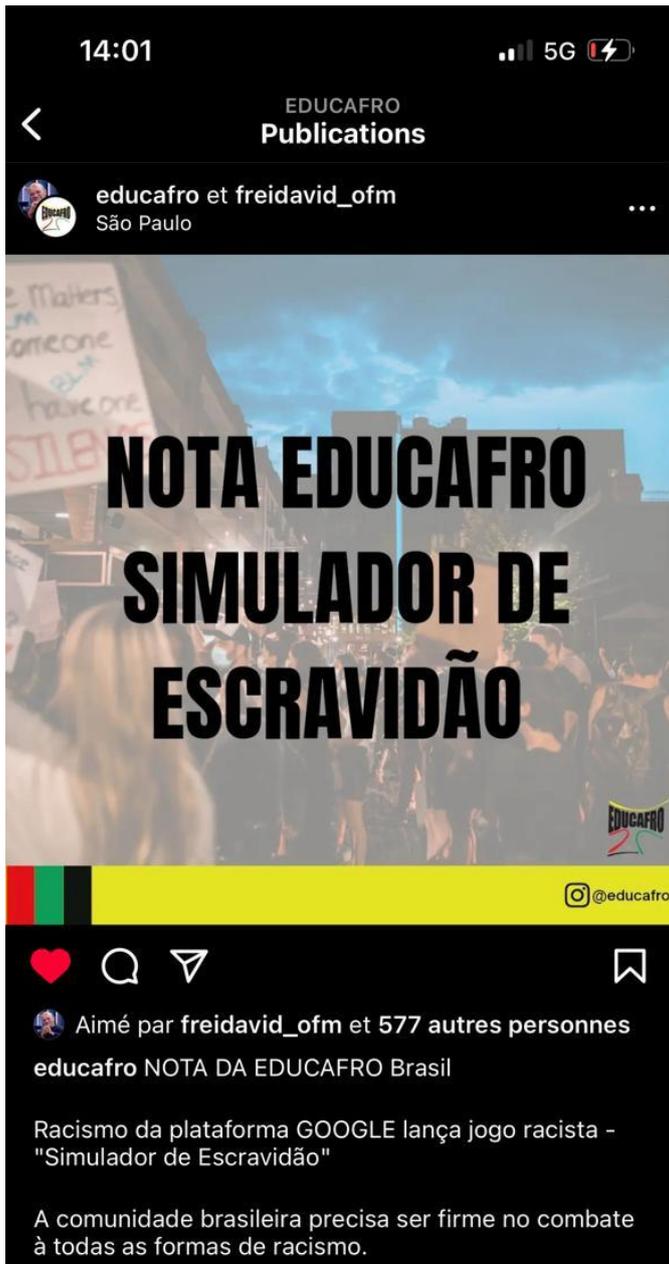
Deputado Orlando Silva afirmou que vai abrir denúncia no Ministério Público pelo crime de racismo contra desenvolvedores do jogo

Mariana Andrade
24/05/2023 14:28, atualizado 24/05/2023 14:43

Ainda, como não poderia deixar de ser, anexa-se a esta peça as duas **notas de repúdio exaradas pelas seccionais do Rio de Janeiro e do Distrito Federal (Doc. x)** da Ordem dos Advogados do Brasil (OAB).

No mesmo sentido, muitas outras entidades, associações e personalidades notórias, que contribuem para a sociedade civil e a luta contra o racismo estrutural no mundo físico e no mundo virtual, com a promoção da devida responsabilização de eventuais culpados, também se manifestaram.

É o caso da Associação Autora que também buscou manifestar o seu total repúdio em nome de todos e tudo que representa, vide manifestação feita perante seus quase 40mil seguidores na rede social Instagram. Veja-se:



Ao mesmo tempo, vide a gravidade dos fatos aqui trazidos e do perigo de que mais danos sejam causados, para além daqueles que devem ser reparados pela Google, não restou opção para a Associação Autora que não recorrer à tutela do Poder Judiciário.

.6.

Do Direito

6.1. Das disposições acerca de discriminação racial

Inicialmente, cabe abordar brevemente sobre as diversas previsões constitucionais, legais e mesmo internacionais às quais o Brasil se vincula acerca da discriminação por motivo de raça, cor e etnia, bem como da tutela da dignidade da pessoa humana.

Como texto normativo base para a interpretação de todo ordenamento jurídico do país, a Constituição Federal de 1988 consagrou como um de seus **fundamentos a dignidade da pessoa humana** (art. 1º, III) e, como seus **objetivos fundamentais**, a construção de uma sociedade livre, justa e solidária, a erradicação da marginalização e a promoção do bem de todos, **sem preconceitos de origem, raça, cor e quaisquer outras formas de discriminação** (art. 3º, I, III e IV).

Ainda, no capítulo referente aos direitos e deveres individuais e coletivos, prescreve o artigo 5º que **a lei punirá qualquer discriminação atentatória dos direitos e liberdades fundamentais** (XLI); e que **a prática do racismo constitui crime inafiançável e imprescritível**, sujeito à pena de reclusão, nos termos da lei (XLII).

No capítulo referente aos princípios gerais da atividade econômica, especificamente nos artigos 170, V e VII, a Constituição Federal dispõe que:

“Art. 170. A ordem econômica, fundada na valorização do trabalho humano e na livre iniciativa, tem por fim assegurar a todos existência digna, conforme os ditames da justiça social, **observados os seguintes princípios:**

V - **defesa do consumidor;**
VII - **redução das desigualdades regionais e sociais**".

No âmbito internacional, a **Declaração Universal dos Direitos Humanos**, à qual o Brasil é signatário, em seu artigo 2º, aduz que “todo ser humano tem capacidade para gozar os direitos e as liberdades estabelecidos nesta Declaração, **sem distinção de qualquer espécie, seja de raça, cor, sexo, língua, religião, opinião política ou de outra natureza, origem nacional ou social, riqueza, nascimento, ou qualquer outra condição**”.

O Pacto de San Jose da Costa Rica, do qual o Brasil é igualmente signatário, prescreve em seu artigo 1º que “os Estados-partes nesta Convenção comprometem-se a **respeitar os direitos e liberdades nela reconhecidos e a garantir seu livre e pleno exercício a toda pessoa** que esteja sujeita à sua jurisdição, **sem discriminação alguma, por motivo de raça, cor, sexo, idioma, religião, opiniões políticas ou de qualquer outra natureza, origem nacional ou social, posição econômica, nascimento ou qualquer outra condição social**”.

Na legislação infraconstitucional, o **Estatuto da Igualdade Racial** (Lei nº 12.288/2010) consiste em importante previsão legislativa para a **defesa dos direitos étnicos individuais, coletivos e difusos e o combate à discriminação e às demais formas de intolerância étnica**, na forma de seu art. 1º.

Como **diretriz** do Estatuto, adotou-se a **inclusão das vítimas de desigualdade étnico-racial e a valorização da igualdade étnica** (art. 3º).

Para além disso, considerando que o ato ilícito a partir do qual se requer a responsabilidade foi promovido em ambiente online, especificamente em aplicativo para smartphone disponível em loja virtual da Ré, vale tecer considerações acerca do que dispõe o **Marco Civil da Internet** (Lei nº 12.965/2013), ato normativo que estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil (art. 1º).

Em seu artigo 2º, o Marco Civil da Internet estipula que o uso da Internet no país carrega como **fundamento o respeito aos direitos humanos, à pluralidade e à diversidade.**

Para além disso, a Lei prevê que **responsabilização dos agentes** de acordo com suas atividades, nos termos da lei, consiste em **princípio** para a disciplina do uso da internet no Brasil.

Na seara criminal, a **Lei nº 7.716/89** consagra os crimes resultantes de preconceito de raça ou de cor, pelo que merece destaque, considerando a hipótese ora versada, a previsão do artigo 20, que prescreve como **crime o ato de “praticar, induzir ou incitar a discriminação ou preconceito de raça, cor, etnia, religião ou procedência nacional”**, sob pena de “reclusão de um a três anos e multa”.

No mesmo artigo 20, o § 2º traz adendo quanto à prática **promovida na rede mundial de computadores**, hipótese em que a pena prevista passa a ser de “reclusão de dois a cinco anos e multa”.

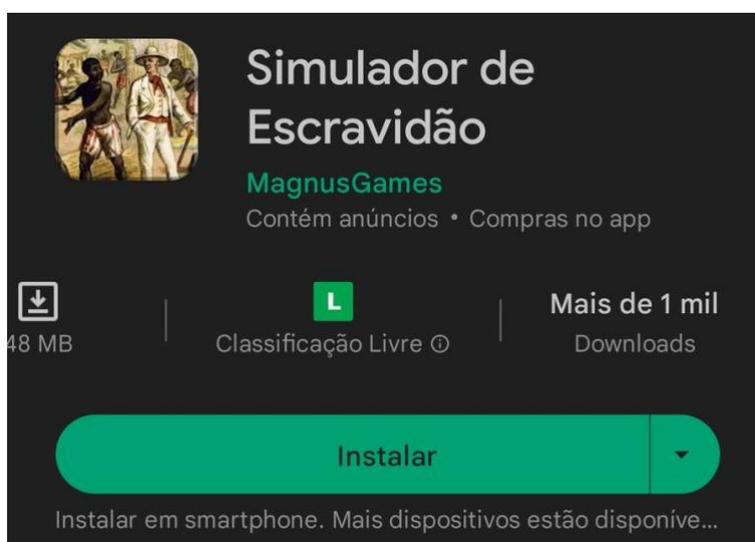
Por fim, o artigo 20-C dispõe que “o juiz deve considerar como **discriminatória** qualquer atitude ou tratamento dado à pessoa ou a grupos minoritários que cause **constrangimento, humilhação, vergonha, medo ou exposição indevida, e que usualmente não se dispensaria a outros grupos em razão da cor, etnia, religião ou procedência**”.

Em suma, por meio desse subcapítulo, demonstrou-se que não faltam disposições constitucionais e legais, seja na esfera criminal ou cível, que abordam sobre a prática de discriminação por motivo de raça, cor e/ou etnia, de modo que a conduta e as sanções aplicáveis a seus agentes estão plenamente previstas no ordenamento jurídico.

6.2. Das disposições acerca da tutela da criança e do adolescente

Conforme abordado, o evento danoso promovido pelo Google recai com maior intensidade sobre crianças, adolescentes e jovens, haja vista que este segmento da população, naturalmente, é o maior consumidor de jogos e aplicativos para smartphones.

Nesse sentido, vale ressaltar que **a classificação etária para o aplicativo foi informada como “livre”**, isto é, seu conteúdo, segundo o Google, seria destinado a pessoas de qualquer idade:



Diante disso, importa ressaltar sobre as previsões a respeito da tutela de menores de idade, que se encontram não apenas na legislação federal, como na Constituição, porquanto a importância que carregam.

Em sede constitucional, o ordenamento jurídico consagra como **“dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a**

salvo de toda forma de negligência, **discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão**” (art. 227).

“Salvar” a criança, o jovem e o adolescente da discriminação e da opressão, tais quais caracteriza-se a prática do racismo foi apontado pelo constituinte como **dever** não apenas do Estado e de seus familiares, mas **igualmente da sociedade como um todo, no que se inclui qualquer empresa estrangeira que explore suas atividades no Brasil.**

Na esteira do que prevê a Constituição, o Estatuto da Criança e do Adolescente consigna que:

“Art. 3º **A criança e o adolescente gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana**, sem prejuízo da proteção integral de que trata esta Lei, assegurando-se-lhes, por lei ou por outros meios, todas as oportunidades e facilidades, a fim de lhes facultar o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e de dignidade.

Parágrafo único. Os direitos enunciados nesta Lei aplicam-se a todas as crianças e adolescentes, **sem discriminação de nascimento, situação familiar, idade, sexo, raça, etnia ou cor, religião ou crença, deficiência, condição pessoal de desenvolvimento e aprendizagem, condição econômica, ambiente social, região e local de moradia ou outra condição que diferencie as pessoas, as famílias ou a comunidade em que vivem**”.

Inequivocamente, submeter crianças, adolescentes e jovens ao conteúdo do jogo “Simulador de Escravo”, que aborda como entretenimento o tráfico de pessoas negras, submetidas ao regime escravocrata, sendo o protagonista

do jogo uma espécie de senhor proprietário de seres humanos, não obedece ao que a Constituição prevê como “salvá-las” da opressão, discriminação, violência, exploração e crueldade.

Logo, como se verá mais à frente, há indubitável conduta ilícita do Google ao se permitir que menores de idade tenham livre acesso ao conteúdo.

Ainda, em relação à classificação etária dada ao jogo “Simulador de Escravidão”, que foi apontada como livre, como visto acima, é necessário fazer breves comentários.

A classificação indicativa de jogos eletrônicos é definida pela **Coordenação de Classificação Indicativa** (Cocind), órgão que faz parte do Ministério da Justiça e Segurança Pública. A **Portaria nº 502/MJSP**, de 2021, regulamenta o processo de classificação indicativa disposto no artigo 74 do ECA.

Na forma do artigo 5º, VI, da Portaria nº 502, **os jogos eletrônicos e aplicativos** comercializados ou distribuídos, ofertados ou acessíveis gratuitamente, exclusivamente em mídia digital **serão classificados pelo sistema de autoclassificação**, com dispensa de inscrição processual, sujeitos ao monitoramento e à alteração determinada pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública.

Ou seja, quanto aos jogos eletrônicos, **o próprio desenvolvedor e/ou provedor define qual seria a classificação indicativa daquele jogo**, ao passo que não se faz necessária a confirmação do Ministério da Justiça e Segurança Pública para sua exibição ou apresentação, na forma do § 2º do mesmo artigo.

Não obstante, “o Ministério da Justiça e Segurança Pública, mediante monitoramento, **poderá reclassificar a obra caso identifique inconsistências ou avaliações imprecisas**, atribuindo-se, de forma definitiva, a

classificação adequada, sendo esta vinculante para futuras exposições ou apresentações” (§ 3º).

Ademais, a Portaria prescreve as normas referentes à fiscalização pela sociedade, no seguinte sentido:

“Art. 63. Qualquer pessoa física ou jurídica poderá verificar o cumprimento das normas de classificação indicativa e encaminhar ao Ministério da Justiça e Segurança Pública, aos Conselhos Tutelares, ao Ministério Público, ao Poder Judiciário ou ao Conselho Nacional de Direitos da Criança e do Adolescente, representação fundamentada acerca do seu descumprimento.

Art. 64. Verificado o descumprimento das normas de classificação indicativa, o Departamento de Promoção de Políticas de Justiça instaurará procedimento administrativo para a apuração do fato, garantindo o contraditório e a ampla defesa”.

Diante disso, se requer seja oficiado a **Coordenação de Classificação Indicativa** (Cocind), órgão integrante do Ministério de Justiça e Segurança Pública, a fim de que seja informado do fato, a fim de que tome as providências cabíveis.

6.3. Da incidência do Código de Defesa do Consumidor e da necessidade de inversão do ônus da prova

Na forma prevista pelo Código de Defesa do Consumidor, “**fornecedor** é toda **pessoa física ou jurídica**, pública ou privada, **nacional ou estrangeira**, bem como os entes despersonalizados, que desenvolvem atividade de produção, montagem, criação, construção, transformação, importação, exportação, **distribuição ou comercialização de produtos** ou prestação de serviços” (art. 3º).

No presente caso, o Google consiste em pessoa jurídica nacional, que desenvolve atividade de distribuição e comercialização de produtos, o que é promovido por meio de sua loja virtual, denominada Play Store, disponível em celulares do tipo smartphone. Por **produto**, o § 1º do art. 3º entende como “qualquer bem, móvel ou imóvel, material ou imaterial”. Ou seja, **o jogo criado, denominado “Simulador de Escravidão”, distribuído e comercializado pela Ré se trata, inequivocamente, de um produto**, na forma da lei.

Diante disso, não deve restar qualquer dúvida de que **a Ré consiste em fornecedora de produtos**, haja vista sua plena caracterização ao conceito trazido pelo CDC.

Em paralelo, “**consumidor** é toda pessoa física ou jurídica que adquire ou utiliza produto ou serviço como destinatário final” (art. 2º), ao passo que “**equipara-se a consumidor a coletividade de pessoas**, ainda que indetermináveis, que haja intervindo nas relações de consumo” (§ único). Nesse ponto, merece destaque o conceito de **consumidor por equiparação**, trazido pelo artigo 17 do mesmo diploma, e que dispõe que “**equiparam-se aos consumidores todas as vítimas do evento**”.

Por **consumidor por equiparação**, tem-se aquela pessoa, ou coletividade de pessoas que, ainda que não tenha participado diretamente da relação de consumo, sofreu as consequências do evento danoso decorrente de defeito na prestação.

Diante da criação, distribuição, divulgação e comercialização do jogo na Play Store, **toda a população preta e consumidora, em especial crianças e adolescentes, de produtos fornecidos pelo Google** (aplicativos de jogos, entretenimento, navegação geográfica, música, vídeos, e-mail, chamadas de vídeo) **foi patentemente abalada em seu aspecto mais íntimo da personalidade: a honra subjetiva**.

Nesse sentido, importa destacar que a Autora, na qualidade de associação civil sem fins lucrativos que possui como **finalidades institucionais** a reparação de desigualdades sociais e étnicas e a proteção aos consumidores, consiste em **substituta processual da coletividade de pessoas pretas e consumidoras dos produtos do Google**, agindo em nome próprio, mas **defendendo interesse alheio**.

Assim, na presente hipótese, ainda que não tenha tido contato direto com o jogo denominado “Simulador de Escravidão”, ou diretamente tenha feito seu download, é certo que **a referida coletividade sofreu consequências do evento danoso, que se consubstancia na própria disponibilização do jogo**.

Logo, na incidência do Código de Defesa do Consumidor, aplica-se à hipótese seus dispositivos, dos quais se ressalta a previsão acerca dos **direitos básicos do consumidor** (art. 6º):

“Art. 6º São direitos básicos do consumidor:

VI - **a efetiva prevenção e reparação de danos patrimoniais e morais, individuais, coletivos e difusos;**

VIII - a facilitação da defesa de seus direitos, inclusive com a **inversão do ônus da prova**, a seu favor, no processo civil, quando, a critério do juiz, for verossímil a alegação ou quando for ele hipossuficiente, segundo as regras ordinárias de experiências”.

Quanto à inversão do ônus probatório, insta transcrever o **Enunciado nº 46** do Egrégio Tribunal de Justiça do Rio de Janeiro, consagrado pelo Aviso TJ nº 83, de 17/12/2009:

“**A inversão do ônus da prova constitui direito básico do consumidor**, uma vez preenchidos os pressupostos previstos no art. 6º, inciso VIII, do CDC, sem implicar, necessariamente, na reversão do custeio, em especial quanto aos honorários do perito.

Precedentes: AgInst 2009.002.38894, TJERJ, 7ª C. Cível, julgado em 05/10/09. AgInst 2009.002.32913, TJERJ, 14ª C. Cível, julgado em 28/08/09”.

Dessa forma, deve ser aplicada ao presente caso a **inversão do ônus da prova** em desfavor da Ré, haja vista o benefício conferido aos consumidores, ora representados pela Autora desta demanda.

6.4. Da tutela coletiva de direito difuso

O art. 81 do Código de Defesa do Consumidor prevê que a defesa dos interesses e direitos dos consumidores e das vítimas poderá ser exercida em juízo a **título coletivo**. Para tanto, é necessário que a defesa coletiva trate sobre direitos difusos, coletivos ou individuais homogêneos.

O evento danoso afetou a honra subjetiva de toda a população preta e consumidora, em especial **infantil**, de produtos fornecidos pelo Google em sua loja virtual, Play Store.

A comercialização do jogo virtual “Simulador de Escravidão” incorre em violação a todos os dispositivos constitucionais, legais e internacionais já devidamente expostos anteriormente que tratam sobre discriminação em razão de raça, cor e etnia, consubstanciando **dano à coletividade de pessoas que se consideram pretas e pardas e que se caracterizam como consumidores dos produtos oferecidos pelo Google** em sua plataforma virtual de aplicativos, Play Store.

Logo, na forma do artigo 81, não deve restar dúvida que se está diante de **defesa a direito difuso**:

“interesses ou **direitos difusos**, assim entendidos, para efeitos deste código, os **transindividuais**, de natureza **indivisível**, de

que sejam titulares pessoas **indeterminadas** e ligadas por **circunstâncias de fato**” (inciso I).

Como consta expressamente no dispositivo, a caracterização de direito difuso decorre da observância de quatro elementos:

- (i) a **transindividualidade**, ou seja, não tem como titular um sujeito particularmente definido;
- (ii) a **indivisibilidade** da natureza do direito, isto é, a impossibilidade do fracionamento do direito entre os membros que compõem aquela coletividade;
- (iii) a **indeterminabilidade** da titularidade do direito, haja vista que esta recai sobre toda a coletividade, ao passo que o direito difuso não considera cada pessoa de maneira individualizada, mas tão somente como um conjunto de sujeitos legitimados; e, por fim,
- (iv) a **ligação por circunstância de fato** das pessoas titulares do referido direito, qual seja, a criação, distribuição, divulgação e comercialização do jogo denominado “Simulador de Escravidão”.

Logo, sendo legítima a Autora para a defesa de direitos difusos da população preta consumidora, se faz cabível sua tutela a título coletivo, na forma que ora se promove.

6.5. Da responsabilidade civil objetiva

Diante da inafastável aplicação do Código de Defesa do Consumidor ao presente caso, sendo a Ré fornecedora de produtos e serviços, tem-se que a **natureza da responsabilidade civil da empresa ré é objetiva**, na medida em que a natureza jurídica da relação obrigacional entre as partes é inegavelmente de consumo.

Segundo disposto no artigo 14 do Código de Defesa do Consumidor, “o fornecedor de serviços responde, **independentemente de culpa**, pelos danos causados aos consumidores por defeitos relativos à prestação do serviço”.

Para além da disposição no CDC, o Código Civil também prevê a **responsabilidade objetiva** (art. 927, § único) na hipótese presente, com fundamento na **Teoria do Risco do Empreendimento**, segundo a qual todos aqueles que se dispõem a exercer alguma atividade de fornecimento de bens e serviços respondem pelos fatos e vícios resultantes do empreendimento, **independentemente de culpa**.

Ainda, o **Marco Civil da Internet** discorre sobre a responsabilidade dos agentes:

“Art. 3º A disciplina do uso da internet no Brasil tem os seguintes princípios:

VI - responsabilização dos agentes de acordo com suas atividades.”

Por consequência, faz-se imperiosa a demonstração do **preenchimento dos elementos da responsabilidade civil objetiva**, que, como visto, afasta a necessidade de comprovação de culpa ou dolo pelo fornecedor de serviços. Restam, assim, a conduta ilícita, o dano e o nexo causal, as quais são analisadas a seguir:

(i) **Conduta ilícita:**

A conduta ilícita decorre da **distribuição, divulgação e comercialização do jogo virtual intitulado “Simulador de Escravidão”** pelo Google.

Em **conduta omissiva**, o Google permitiu que o jogo fosse disponibilizado como opção para download de qualquer pessoa com acesso a um smartphone contendo a Play Store, o que ocorre em todos os dispositivos que possuem sistema Android.

Para além disso, o aplicativo continha opções de compras e anúncios de patrocinadores, de maneira que **o Google lucrou com o “Simulador de Escravidão”**.

Na forma de toda previsão constitucional, legal e internacional já devidamente apontada, é evidente que **o conteúdo do referido jogo viola os princípios e dispositivos do ordenamento jurídico brasileiro a respeito de discriminação por etnia, raça e cor**, em especial no que diz respeito ao **contato de crianças, adolescentes e jovem com material violento, opressor, discriminatório e cruel**, na forma do ECA.

A título ilustrativo, haja vista a enorme gama de previsões a respeito, o artigo 20 da **Lei nº 7.716/89** prescreve como **crime o ato de “praticar, induzir ou incitar a discriminação ou preconceito de raça, cor, etnia, religião ou procedência nacional”**.

Dessa forma, a distribuição, divulgação e comercialização de jogo, como meio de entretenimento, que **possibilita ao consumidor figurar como personagem proprietário de escravos negros, podendo comprá-los, vendê-los e torturá-los** configura, por óbvio, **indução e incitação a discriminação ou preconceito de raça, cor, etnia**, e, portanto, consiste em conduta ilícita.

(ii) **Dano moral coletivo**:

Trata-se de **dano moral coletivo**, uma vez que se está diante de **lesão grave, injusta e intolerável a valores e a interesses fundamentais da**

sociedade, independentemente da comprovação de prejuízos concretos ou de efetivo abalo moral.

Pela lesão contra valores fundamentais, o dano moral coletivo é **aferível in re ipsa**, haja vista a dimensão e a notoriedade da violação, reconhecível por toda a sociedade, sendo **prescindível de demonstração de prejuízos concretos**.

A caracterização **in re ipsa** do dano coletivo é entendimento consolidado na jurisprudência da Corte Especial do **Superior Tribunal de Justiça**, conforme se reproduz abaixo:

“O dano moral coletivo, aferível in re ipsa, é categoria autônoma de dano relacionado à violação injusta e intolerável de valores fundamentais da coletividade”.

(Entendimento publicado na edição nº 125 da Jurisprudência em Teses do Superior Tribunal de Justiça).

“(…) 1. É remansosa a jurisprudência deste Tribunal Superior no sentido de que **o dano moral coletivo é aferível in re ipsa, dispensando a demonstração de prejuízos concretos e de aspectos de ordem subjetiva**. O referido dano será decorrente do próprio fato apontado como violador dos direitos coletivos e difusos, por essência, de natureza extrapatrimonial, sendo o fato, por si mesmo, passível de avaliação objetiva quanto a ter ou não aptidão para caracterizar o prejuízo moral coletivo, este sim nitidamente subjetivo e insindicável.

2. O dano moral coletivo somente se configurará se houver grave ofensa à moralidade pública, objetivamente considerada, causando lesão a valores fundamentais da sociedade e transbordando da tolerabilidade. **A violação aos interesses transindividuais deve ocorrer de maneira inescusável e injusta, percebida dentro de uma apreciação**

predominantemente objetiva, de modo a não trivializar, banalizar a configuração do aludido dano moral coletivo”.

(EREsp n. 1.342.846/RS, Relator Ministro Raul Araújo, Corte Especial, julgado em 16/6/2021, DJe de 3/8/2021).

“(…) 1. **A violação de direitos metaindividuais dá ensejo à condenação por danos morais coletivos**, cujo objetivo é a preservação de valores essenciais da sociedade. O dano moral coletivo é autônomo, revelando-se independentemente de ter havido afetação a patrimônio ou higidez psicofísica individual.

2. **Apesar de o dano moral coletivo ocorrer in re ipsa, sua configuração ocorre apenas quando a conduta antijurídica afetar interesses fundamentais, ultrapassando os limites do individualismo, mediante conduta grave, altamente reprovável, sob pena de o instituto ser banalizado.**

3. Os direitos difusos, metaindividuais, são aqueles pertencentes, simultânea e indistintamente, a todos os integrantes de uma coletividade, indeterminados ou indetermináveis, caracterizando-se, ademais, pela natureza indivisível de seu objeto ou bem jurídico protegido, tendo como elemento comum as circunstâncias do fato lesivo, e não a existência de uma relação jurídica base”.

(REsp n. 1.838.184/RS, Relator Ministro Luis Felipe Salomão, Quarta Turma, julgado em 5/10/2021, DJe de 26/11/2021).

Dessa forma, sendo inegável que o combate ao racismo consiste em interesse e valor fundamentais à sociedade, caracteriza-se o **dano moral coletivo de modo in re ipsa**.

Para além disso, também é profundamente consolidado no ordenamento jurídico a **função punitivo-pedagógica** da condenação à indenização por danos morais, a fim de que se coaja a Ré a se abster de promover condutas ilícitas como a ora versada.

Quanto à **função punitivo-pedagógica**, definiu o Conselho da Justiça Federal, por ocasião da IV Jornada de Direito Civil, o seguinte:

Enunciado nº 379/CJF:

“O art. 944, caput, do Código Civil não afasta a possibilidade de se reconhecer a função punitiva ou pedagógica da responsabilidade civil”.

Diante disso, sendo certo que o artigo 944 do Código Civil dispõe que “a indenização mede-se pela extensão do dano”, deve-se **considerar todo o histórico escravocrata que o Brasil carrega**, já devidamente debatido nesta petição, que durou quase quatro séculos nos 523 anos desde a chegada dos portugueses no território americano, com inegáveis mazelas presentes até hoje, suportadas pela população preta e parda, maioria no povo brasileiro.

Ainda, na forma prescrita pelo artigo 13 da Lei da Ação Civil Pública (Lei nº 7.347/1985), a **indenização pelo dano moral coletivo deverá ser revertida “a um fundo** gerido por um Conselho Federal ou por Conselhos Estaduais de que participarão necessariamente o Ministério Público e representantes da comunidade, sendo seus recursos destinados à reconstituição dos bens lesados”.

Assim, por todo exposto, considerando em especial a natureza in re ipsa do dano moral coletivo e seu caráter punitivo-pedagógico, **indica-se o valor pecuniário a ser reparado no montante de R\$ 100.000.000,00** (cem milhões de reais).

(iii) **Nexo causal:**

O requisito do nexo causal é evidente, haja vista que **os danos suportados pela classe da população de pessoas pretas consumidoras decorrem diretamente da conduta ilícita promovida pelo Google**, em

disponibilizar, divulgar e comercializar o jogo intitulado “Simulador de Escravidão” em sua loja virtual, Play Store.

6.6. Do não afastamento da responsabilidade do Google sob qualquer fundamento – culpa de terceiro; hospedagem da Play Store no exterior; condições gerais do Google; e art. 19 do Marco Civil da Internet

Antecipando-se à provável defesa da Ré com finalidade de afastar sua responsabilidade, tece-se as razões pelas quais possíveis fundamentações do Google não se farão cabíveis.

Em primeiro lugar, supondo que o Google aduza **culpa de terceiro**, isto é, que a responsabilidade deve recair sobre o desenvolvedor do jogo virtual, de modo que o Google não poderia suportar as consequências da ilegalidade do conteúdo criado e disponibilizado por terceiro, é imprescindível considerar que o Código de Defesa do Consumidor, plenamente aplicável à hipótese, trata sobre a **responsabilidade solidária** de todos os integrantes da **cadeia de fornecimento**, uma vez que a disponibilização do “Simulador de Escravidão” no mercado consumidor brasileiro **somente foi possibilitada pela conjunção de esforços entre a plataforma do Google, Play Store, e o desenvolvedor do jogo.**

Ou seja, ainda que o Google não tenha criado o jogo e o submetido à Play Store, a Ré permitiu, por meio de **conduta omissiva**, que ele lá constasse como opção para download de qualquer pessoa com acesso a um smartphone contendo a Play Store, o que ocorre em todos os dispositivos que possuem sistema Android.

A previsão acerca da **responsabilidade solidária** de todos os integrantes da **cadeia de fornecimento** decorre das previsões dos artigos 7º, § único, e 25, § 1º, do Código de Defesa do Consumidor:

“Art. 7º.

Parágrafo único. **Tendo mais de um autor a ofensa, todos responderão solidariamente pela reparação dos danos previstos nas normas de consumo.**

Art. 25.

§ 1º **Havendo mais de um responsável pela causação do dano, todos responderão solidariamente pela reparação prevista nesta e nas seções anteriores”.**

Em segundo lugar, foi dito em declarações dos representantes do Google a veículos de imprensa nos últimos dias que **a plataforma digital Play Store estaria virtualmente hospedada em domínios fora do território brasileiro**, de modo que a legislação pátria não se aplicaria a fatos relativos aos aplicativos e jogos lá disponibilizados.

Contudo, o Supremo Tribunal Federal, em julgamento da Ação Declaratória de Constitucionalidade nº 51, concluiu pelo entendimento de que o artigo 11 do Marco Civil da Internet **“assegura a aplicação da legislação brasileira em relação a atividades de coleta, armazenamento, guarda e tratamento de registros, dados e comunicações eletrônicas ocorridas em território nacional, desde que pelo menos um dos atos ou terminais se encontrem em território nacional**, mesmo que a pessoa jurídica portadora dessas informações esteja localizada ou armazene tais informações no exterior” (STF, ADC 51, Rel. Min. Gilmar Mendes, DJe 11/12/2020).

Ainda, como restou definido em julgamento do RMS 66.392 pela Quinta Turma do Superior Tribunal de Justiça, em agosto de 2022, **“empresas que prestam serviços de aplicação na internet em território brasileiro devem necessariamente se submeter ao ordenamento jurídico pátrio, independentemente da circunstância de possuírem filiais no Brasil”**. Veja-se a ementa:

“CONSTITUCIONAL, PENAL E PROCESSO PENAL.
RECURSO ORDINÁRIO EM MANDADO DE

SEGURANÇA. INVESTIGAÇÃO CRIMINAL. QUEBRA DE SIGILO TELEMÁTICO DOS INVESTIGADOS. PROVIDORA DE APLICAÇÃO. RECUSA DE FORNECIMENTO DE DADOS ARMAZENADOS EM SEUS SERVIDORES. **UTILIZAÇÃO DE COOPERAÇÃO JURÍDICA INTERNACIONAL. DESNECESSIDADE. CRIME PRATICADO EM TERRITÓRIO NACIONAL, ATRAVÉS DE SERVIÇO OFERECIDO AOS USUÁRIOS BRASILEIROS. IRRELEVÂNCIA DE A PROVIDORA OPTAR PELO ARMAZENAMENTO DOS DADOS EM NUVEM. APLICAÇÃO DE MULTA DIÁRIA PELO DESCUMPRIMENTO. PROPORCIONALIDADE E RAZOABILIDADE. DESPROVIMENTO DO RECURSO ORDINÁRIO.**

1. Empresas que prestam serviços de aplicação na internet em território brasileiro devem necessariamente se submeter ao ordenamento jurídico pátrio, independentemente da circunstância de possuírem filiais no Brasil.

2. **O armazenamento em nuvem é estratégia empresarial que não interfere na obrigação de observância da legislação brasileira quando o serviço é prestado em território nacional. (...)**”.

(STJ, RMS 66.392, Quinta Turma, Rel. Min. João Otávio de Noronha, DJe 19/08/2022).

Logo, não há que se falar em afastamento da responsabilidade do Google em razão da hospedagem de sua plataforma de jogos e aplicativos no exterior, sendo aplicável a legislação brasileira à hipótese.

Em terceiro lugar, o Google igualmente se posicionou perante a imprensa no sentido de que suas Condições Gerais aplicáveis aos desenvolvedores de aplicativos dispõem que “**não são permitidos apps que promovam a violência ou incitem ódio contra indivíduos ou grupos com base**

em raça ou origem étnica, (...) ou outras características associadas à discriminação sistêmica ou à marginalização”⁵.

Contudo, a despeito da clarividência da proibição, o Google se limita a permitir que usuários denunciem conteúdos que violem sua política de restrição. Dessa maneira, **o Google busca se afastar da responsabilidade de impedir que aplicativos e jogos com conteúdo discriminatório sejam disponibilizados na Play Store.**

A tentativa de se livrar de qualquer responsabilidade consta expressamente nos Termos de Serviço do Google Play⁶:

3.9. O Google se reserva o direito **(mas não tem nenhuma obrigação)** de pré-examinar, analisar, sinalizar, filtrar, modificar, recusar ou remover qualquer produto ou todos os produtos do Google Play. No entanto, o usuário aceita que, ao usar o Google Play, está exposto a produtos que poderá julgar ofensivos, indecentes ou censuráveis, e que usará o Google Play por sua conta e risco.

Em letras garrafais, o Google trata sobre a “**limitação da responsabilidade**”⁷:

⁵ <https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/13463537?hl=pt-BR>

⁶ <https://play.google.com/intl/pt-BR/about/terms.html>

⁷ <https://play.google.com/intl/pt-BR/about/terms.html>

10. LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE

10.1. SEMPRE CONSIDERANDO A CLÁUSULA 10.2, O USUÁRIO ENTENDE E RECONHECE EXPRESSAMENTE QUE **O GOOGLE, SUAS SUBSIDIÁRIAS E AFILIADAS NÃO SERÃO RESPONSÁVEIS PERANTE O USUÁRIO EM QUALQUER TEÓRIA DE RESPONSABILIDADE (QUER CONTRATUAL, DE REPARAÇÃO POR ATO ILÍCITO EXTRA CONTRATUAL, INCLUSIVE NEGLIGÊNCIA, OU OUTRA) POR QUALQUER DANO** DIRETO, INDIRETO, INCIDENTAL, EMERGENTE, ESPECIAL OU EXEMPLAR QUE O USUÁRIO VENHA A SOFRER EM DECORRÊNCIA DO USO QUE FIZER DO GOOGLE PLAY OU DE QUALQUER PRODUTO OBTIDO POR DOWNLOAD OU DE OUTRA FORMA POR ESSE INTERMÉDIO, INCLUSIVE QUALQUER PERDA DE DADOS, QUER TENHAM O GOOGLE OU SEUS REPRESENTANTES SIDO AVISADOS OU DEVESSEM TER CONHECIMENTO DA POSSIBILIDADE DE TAIS PERDAS DECORRENTES.

Em verdade, na forma do ordenamento jurídico brasileiro, **o Google deve arcar com a obrigação de previamente a submissão desses aplicativos ao público geral**, por meio de mecanismos de segurança algorítmica e identificação de conteúdos proibidos, de modo a prevenir que a sociedade em geral, em especial a classe infantil, tenha acesso, pelo menor tempo que seja.

Em suma, **a estratégia adotada publicamente pela companhia se mostra como fácil e nefasta ferramenta para se escusar de qualquer culpa**, se baseando em mera formalidade burocrática consistente na listagem do que se trata de conteúdo proibido, transportando o dever para denunciá-la aos consumidores, que se veem obrigados a lidar com conteúdos violentos, discriminatórios e opressivos, ao passo que **o Google se isenta de qualquer responsabilidade**.

Em quarto lugar, a arguição de afastamento da responsabilidade com base no artigo 19 do Marco Civil da Internet também não se faz aplicável. Assim dispõe o dispositivo:

“Art. 19. Com o intuito de assegurar a liberdade de expressão e impedir a censura, o provedor de aplicações de internet somente poderá ser responsabilizado civilmente por danos

decorrentes de conteúdo gerado por terceiros se, após ordem judicial específica, não tomar as providências para, no âmbito e nos limites técnicos do seu serviço e dentro do prazo assinalado, tornar indisponível o conteúdo apontado como infringente, ressalvadas as disposições legais em contrário”.

Ou seja, o dispositivo consiste em norma eminentemente **inconstitucional**. Nesse sentido, o **Supremo Tribunal Federal (STF)** reconheceu a existência de repercussão geral da questão constitucional suscitada por meio do **Recurso Extraordinário nº 1.037.396** (Tema 987), tendo o Relator, Ministro Dias Toffoli, determinando a inclusão do feito em pauta de sessão, em despacho de 04/05/2023.

Ainda, o Supremo promoveu audiência pública em 29/03/2023, a fim de que entidades e representantes de plataformas digitais se manifestassem acerca da (in)constitucionalidade do dispositivo.

Quanto à temática, vale ressaltar as palavras do professor especialista em responsabilidade civil **Anderson Schreiber**⁸, no sentido de que o **artigo 19 criou um obstáculo severo à tutela dos direitos fundamentais no âmbito das redes sociais e em outros ambientes digitais:**

“Ao subordinar a responsabilidade civil das plataformas digitais ao descumprimento de uma ordem judicial específica, o **artigo 19 cria uma verdadeira imunidade que não encontra paralelo em nenhum outro setor do Direito Civil Brasileiro.**

Nenhum outro agente econômico em nenhuma outra atividade econômica no Brasil **goza do privilégio de somente ser chamado a responder por um dano quando e se vier a descumprir uma ordem judicial prévia específica.**

⁸ <https://www.mobiletime.com.br/noticias/29/03/2023/artigo-19-do-mci-e-inconstitucional-defendem-especialistas/>

A construção de ambientes digitais saudáveis passa pela solução de responsabilidade civil quanto ao conteúdo vinculado. **Essa responsabilidade não é apenas de quem produz esse conteúdo, personagem muitas vezes anônimo. Essa responsabilidade é de todos que participam de algum modo da difusão e da amplificação desse conteúdo, especialmente as plataformas digitais”.**

Como visto nas palavras de Schreiber, o legislador criou **ilegítima imunidade ao provedor de aplicações de internet**. Em suma, o Marco Civil da Internet subordinou a responsabilidade civil das plataformas digitais apenas à hipótese de haver condenação judicial a respeito, caso venha a haver provimento jurisdicional a respeito.

Em paralelo ao dispositivo eminentemente inconstitucional, a **responsabilidade objetiva** do fornecedor é prevista na **legislação federal**, a exemplo dos artigos 14, do Código de Defesa do Consumidor, e 927, § único, do Código Civil já devidamente aprofundados nesta petição e de amplo conhecimento. Ainda, o **entendimento jurisprudencial** é pacífico no sentido da natureza objetiva da responsabilidade do fornecedor de serviços, pelo que deve se incluir as plataformas digitais.

Dessa forma, tampouco merecerá prosperar eventual arguição de ausência de responsabilidade com base no artigo 19 do Marco Civil da Internet, informando desde já a Autora que impugna a constitucionalidade do dispositivo por meio da presente.

6.7. Da obrigação de fazer

Restando comprovada a patente ilegalidade da conduta do Google, é necessário que haja provimento jurisdicional para que sejam cessados os atos ilícitos, obrigando a Ré a adotar medidas capazes de impedir a ocorrência de

novos danos similares, bem como para que forneça informações acerca dos mecanismos de controle já existentes.

Dessa forma, requer-se **a condenação da Ré às obrigações de fazer referentes a:**

- (i) **fiscalização, controle e coibição**, de maneira ativa e aprofundada, a existência de quaisquer jogos e aplicativos que possuam conteúdo discriminatório e ofensivo a minorias, em especial no que diz respeito à cor, etnia e raça;
- (ii) **prestação de informações** técnicas, completas e transparentes acerca de seu procedimento padrão para fiscalização e coibição de conteúdo ilegal disponibilizado na plataforma Play Store, indicando especificamente as medidas sancionatórias que aplica.

6.8. Da tutela de urgência

Diante do que se expôs, vê-se que estão consubstanciados a probabilidade do direito autoral e o perigo de dano, na forma do artigo 300 do Código de Processo Civil.

A **probabilidade do direito** decorre da **notoriedade dos fatos**, que foram largamente publicizados pelos mais importantes meios de comunicação do país, já tendo o Ministério Público de São Paulo e o Ministério Público Federal manifestado sua intenção de investigar o caso e apurar os fatos a fundo, a fim de buscar a responsabilização criminal dos envolvidos.

Ainda, o requisito do **fumus boni iuris** se caracteriza pelo **farto arcabouço documental trazido**, com reproduções visuais do jogo “Simulador de Escravidão”, retirados diretamente do aplicativo pelos veículos de imprensa.

Em paralelo, o **perigo de dano** consiste na **probabilidade de que outros jogos e aplicativos com conteúdo discriminatório semelhante estejam disponíveis na Play Store**, bem como na **possibilidade de que o “Simulador de Escravidão” volte a estar disponível na plataforma em breve.**

Ressalte-se que a elevada probabilidade acima mencionada decorre da **total inércia, negligência e omissão do Google em controlar os aplicativos que são lançados à Play Store**, o que é expressamente admitido pela Ré no link de seu site referente às Condições Gerais, que ora se faz relevante rever:

3.9. O Google se reserva o direito (mas não tem nenhuma obrigação) de pré-examinar, analisar, sinalizar, filtrar, modificar, recusar ou remover qualquer produto ou todos os produtos do Google Play. No entanto, o usuário aceita que, ao usar o Google Play, está exposto a produtos que poderá julgar ofensivos, indecentes ou censuráveis, e que usará o Google Play por sua conta e risco.

10. LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE

10.1. SEMPRE CONSIDERANDO A CLÁUSULA 10.2, O USUÁRIO ENTENDE E RECONHECE EXPRESSAMENTE QUE **O GOOGLE, SUAS SUBSIDIÁRIAS E AFILIADAS NÃO SERÃO RESPONSÁVEIS PERANTE O USUÁRIO EM QUALQUER TEORIA DE RESPONSABILIDADE (QUER CONTRATUAL, DE REPARAÇÃO POR ATO ILÍCITO EXTRA CONTRATUAL, INCLUSIVE NEGLIGÊNCIA, OU OUTRA) POR QUALQUER DANO** DIRETO, INDIRETO, INCIDENTAL, EMERGENTE, ESPECIAL OU EXEMPLAR QUE O USUÁRIO VENHA A SOFRER EM DECORRÊNCIA DO USO QUE FIZER DO GOOGLE PLAY OU DE QUALQUER PRODUTO OBTIDO POR DOWNLOAD OU DE OUTRA FORMA POR ESSE INTERMÉDIO, INCLUSIVE QUALQUER PERDA DE DADOS, QUER TENHAM O GOOGLE OU SEUS REPRESENTANTES SIDO AVISADOS OU DEVESSEM TER CONHECIMENTO DA POSSIBILIDADE DE TAIS PERDAS DECORRENTES.

Logo, preenchidos os requisitos para a concessão da tutela de urgência, se faz indispensável que haja provimento jurisdicional, a ser proferido *inaudita altera pars*, para que se condene o Google às obrigações de fazer de:

- (i) Comprovar a exclusão integral do jogo “Simulador de Escravidão” de sua plataforma digital de aplicativos Play Store, em todo território nacional;

(ii) Fiscalizar, controlar e coibir, de maneira ativa e aprofundada, a existência de demais jogos e aplicativos que possuam conteúdo discriminatório e ofensivo a minorias, em especial no que diz respeito à cor, etnia e raça.

.7.

Dos Pedidos

Diante toda a narrativa fática e fundamentação jurídica apresentadas acima, requer-se:

- a) A concessão do benefício da **gratuidade de justiça** à Autora, nos termos do artigo 18, da Lei da Ação Civil Pública;
- b) A concessão da **tutela de urgência**, a fim de que se condene o Google às obrigações de fazer referentes a:
 - a.1) **Comprovar a exclusão integral do jogo “Simulador de Escravidão” de sua plataforma digital de aplicativos Play Store, em todo território nacional;**
 - a.2) **Fiscalizar, controlar e coibir, de maneira ativa e aprofundada, a existência de demais jogos e aplicativos que possuam conteúdo discriminatório e ofensivo a minorias, em especial no que diz respeito à cor, etnia e raça.**
- c) A determinação da **divulgação da decisão** de concessão da tutela de urgência, às expensas da Ré, por meio de anúncios nos intervalos dos telejornais a integrarem o horário nobre das duas emissoras de televisão aberta líderes de audiência em âmbito nacional (Jornal Nacional – Rede Globo, Jornal da Record – Rede Record) durante os 5 (cinco) dias subsequentes à prolação da referida decisão, bem como por anúncios publicados nos periódicos O Globo,

Folha de São Paulo e Estado de São Paulo, nos 5 (cinco) dias subsequentes à prolação da referida decisão;

- d) A **citação eletrônica** da Ré, na forma do artigo 246, CPC, para que, querendo, apresente contestação, sob pena de ser declarada revelia;
- e) A **inversão do ônus probatório** em desfavor da Ré, conforme os arts. 6º, VIII, CDC e 373, § 1º, CPC, nos termos narrados;
- f) A **confirmação da decisão de concessão da tutela de urgência**, com a condenação definitiva da Ré à **obrigação de fazer referente à fiscalização, controle e coibição**, de maneira ativa e aprofundada, a existência de quaisquer jogos e aplicativos que possuam conteúdo discriminatório e ofensivo a minorias, em especial no que diz respeito à cor, etnia e raça, sob pena de **multa diária** a ser arbitrada por V. Exa.
- g) A **condenação da Ré ao pagamento de indenização a título de danos morais coletivos**, no montante de **R\$ 100.000.000,00** (cem milhões de reais), a ser convertida ao Fundo Nacional de Defesa do Consumidor e ao Fundo de Defesa dos Direitos Difusos, na forma prescrita pelo artigo 13 da Lei da Ação Civil Pública (Lei nº 7.347/1985);
- h) A **condenação da Ré à obrigação de fazer referente à prestação de informações** técnicas, completas e transparentes acerca de seu procedimento padrão para fiscalização e coibição de conteúdo ilegal disponibilizado na plataforma Play Store, indicando especificamente as medidas sancionatórias que aplica;
- i) A determinação de **divulgação da sentença condenatória** na imprensa, nos mesmos termos descritos no item “c” destes pedidos;
- j) A determinação de publicação de edital no órgão oficial, informando a propositura da presente demanda, a fim de que os interessados possam intervir

no processo como litisconsortes, sem prejuízo de ampla divulgação pelos meios de comunicação social por parte dos órgãos de defesa do consumidor, logo após proposta a ação, conforme o artigo 94 do CDC e, na medida das habilitações, posteriores desmembramentos do processo conforme a necessidade e a previsão do artigo 46 do CPC, parágrafo único;

- k) A intimação obrigatória do Ministério Público do Estado de São Paulo** para acompanhar o presente feito como fiscal da lei, com base no artigo 5º, §1º da Lei nº 7.347/85, ou querendo, na condição de litisconsorte ativo;
- l) A intimação do Ministério Público do Estado de São Paulo**, mais especificamente o Grupo Especial de Combate aos Crimes Raciais e de Intolerância (Gecradi), que instaurou notícia de fato quanto ao aplicativo sobre o qual versa a presente demanda, para prestar informações que julgar úteis ao processo, se assim desejar;
- m) A intimação do Ministério da Igualdade Racial**, haja vista sua atribuição atinente à matéria ora tratada, para tomar ciência da presente demanda;
- n) O envio de ofício à Coordenação de Classificação Indicativa (Cocind)**, órgão integrante do Ministério de Justiça e Segurança Pública, a fim de que seja informado do fato acerca da classificação etária livre do jogo “Simulador de Escravidão”, a fim de que tome as providências cabíveis;
- o) A condenação da Ré ao pagamento de honorários advocatícios sucumbenciais**, na base de 20% sobre o total da condenação, consoante artigo 85, CPC.

Por fim, protesta a Autora por todas as provas admitidas em juízo e, requer sejam as futuras intimações enviadas aos advogados **Leonardo Orsini de Castro Amarante**, inscrito na OAB/RJ sob o nº 55.328 e **João Macedo Ferreira de Mello**, inscrito na OAB/RJ sob o nº 239.863, sob pena de nulidade.

Dá-se à causa o valor de **RS\$ 100.000.000,00** (cem milhões de reais).

Nestes termos, pede deferimento.

Do Rio de Janeiro para São Paulo, 26 de maio de 2023.

**Leonardo Orsini de Castro
Amarante**
OAB/RJ n° 55.328

**Augusto Henrique Pereira de Sousa
Werneck Martins**
OAB/RJ n° 54.288

João Macedo Ferreira de Mello
OAB/RJ n° 239.863

Vanessa Cristina Garcia de Oliveira
OAB/RJ n° 215.497

Renato Ferreira
OAB/RJ n° 116.931

Diego Barbosa de Barros
OAB/RJ n° 249.832

Gilberto Alvares Dos Santos
OAB/ES n° 5870

Marlon Jacinto Reis
OAB/DF n° 52.226