

”Nós não temos culpa, só conectamos pessoas”: analisando a responsabilidade legal da plataforma de games Steam no Brasil nos crimes sexuais presentes em Jogos Adultos

Laiane M. Caetano Fantini
Faculdade Mineira de Direito
PPGD PUC Minas/ CAPES
Belo Horizonte, Brasil
laianemaris@gmail.com

Victor Hugo Da Pieve Rodrigues Valadares
Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas
FAFICH – Universidade Federal de Minas Gerais/UFMG
Belo Horizonte, Brasil
pieverodrigues@hotmail.com

Resumo—Este artigo tem como objetivo analisar, a partir da legislação brasileira, a responsabilidade legal da plataforma de *games Steam* observando especificamente o crime de estupro em jogos digitais com conteúdo pornográfico (“jogos adultos”). Por meio da análise de dois produtos (*Rape Day* e *Leanna’s Slice of Life*) distribuídos pela plataforma, do posicionamento da *Steam* em relação a polêmica gerada pelo primeiro e de uma pesquisa bibliográfica na área dos Estudos de Plataforma e do Direito, buscamos responder nosso problema de pesquisa. Constatamos que a legislação brasileira enfrenta dificuldades para determinar de quem é a responsabilidade em crimes como esse, uma vez que por falta de previsão legal, as plataformas não são enquadradas como responsáveis pelos *games* que comercializam. Para mais, a violência sexual quando simulada, isto é, representa nos jogos digitais, não é interpretada como uma violência concreta contra um ser humano real, portanto não pode ser enquadrada como tal crime. Registramos a necessidade de mais trabalhos envolvendo plataformas e a legislação brasileira e a importância de aprofundarmos no debate em torno da indústria de *games* pornográficos e dos crimes sexuais representados em seus produtos.

Palavras-chave— plataforma, jogos adultos, estupro, legislação.

I. INTRODUÇÃO

A *Steam*, criada pela Valve em 2003, é hoje uma das maiores plataformas para comercialização de *games* produzidos para computador no mundo. Conectando jogadoras e jogadores de diversos países e reunindo essas pessoas em um só “local”, se torna atrativa para os desenvolvedores e as desenvolvedoras e, da mesma forma, quanto mais jogos digitais disponibilizar, maiores as chances de atrair novas pessoas para consumi-los.

A plataforma se coloca assim como um “espaço” que aproxima quem joga a quem desenvolve, cuja principal função pode ser resumida em “conectar pessoas aos *games* que elas desejam

consumir” - conforme mostraremos ao longo deste trabalho. Configurando-se como uma intermediadora entre o universo de produção e consumo de jogos digitais, a plataforma possui um conjunto de regras denominado *guidelines* (diretrizes) para quem os distribui, e “Termos de Uso”¹ e o “Código de Conduta”² para quem a utiliza. Valendo-se de termos genéricos como “você não irá difamar, abusar, assediar”, sem apresentar com detalhes como essas ações serão identificadas, analisadas e julgadas, identificamos a falta de clareza no que tange a esses termos. Isso é uma característica das plataformas digitais para manter o status de neutralidade técnica, ou seja, a percepção de que por ser um sistema digital fundado no campo da computação (exatas) não existiria uma suposta ideologia por trás de suas ações. Como explicaremos a seguir, esse aspecto vincula-se ao objetivo de atender seus interesses financeiros e ainda hoje sustenta o discurso de “nós não temos culpa, só conectamos pessoas”.

Mesmo assim, é pertinente pontuarmos que, para quem produz, existem questões que envolvem o direito autoral dos desenvolvedores e desenvolvedoras e também assuntos sobre como preparar o título para lançamento, criar uma página do *game* na plataforma e questões relacionadas a tributações e ao pagamento das receitas obtidas com a venda dos produtos distribuídos. Já para quem a utiliza, destacamos a imposição de idade mínima de 13 (treze) anos para ingressar na plataforma.

Nesse contexto, se as plataformas buscam unir quem faz e quem consome *games* ao redor do globo através de regras básicas e um Código de Conduta para uso, por outro lado camuflam diversos dilemas, em especial aqueles referentes à legislação de cada país. Dentre eles citamos a polêmica

¹O Termo de Uso está disponível em: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/brazilian. Acesso: 09 ago. 2020.

²O Código de Conduta da *Steam* está disponível em: https://store.steampowered.com/online_conduct. Acesso em: 09 ago. 2020.

em torno do game *Rape Day*, uma *visual novel*³ no qual o jogador controla um protagonista descrito como um assassino e estuprador em série.

Diante dessas constatações, este artigo, por meio da análise de dois *games* distribuídos pela plataforma, precisamente *Rape Day* e *Leanna's Slice of Life*, têm como objetivo responder a questão: quando a *Steam* decide disponibilizar produtos como esses citados, é possível atribuir alguma responsabilidade legal à plataforma intermediadora, ainda que ela delegue aos usuários a opção de filtrar o conteúdo baseado em seus interesses de consumo?

Para responder tal questão, esta produção foi realizada a partir de uma pesquisa bibliográfica na área dos Estudos de Plataforma e do Direito, de uma varredura no blog oficial e do regimento da *Steam* e da legislação nacional.

Dessa forma, no tópico dois, examinamos a *Steam* e seu posicionamento fortemente centrado na justificativa de não possuir responsabilidade sobre os produtos que distribui a partir de duas postagens publicadas em seu blog. Na sequência, abordamos os aspectos jurídicos dos crimes sexuais e a relação com os *games* anteriormente citados. No tópico quatro, explanamos os aspectos jurídicos da responsabilidade da plataforma, sobretudo no que se refere a temas como a liberdade de expressão e as responsabilidades civil e criminal. No tópico de conclusão, apresentamos possíveis soluções diante do problema analisado. Registramos também a necessidade de mais trabalhos envolvendo plataformas, a ausência de uma legislação para a área e a importância do aprofundamento do debate em torno da indústria de *games* pornográficos e dos crimes representados por ela nesses produtos.

II. A PLATAFORMA STEAM E O DISCURSO DA IMPARCIALIDADE

A lógica de distribuição de jogos digitais e as relações entre jogadores e jogadoras no século XXI têm sido cada vez mais mediadas por plataformas digitais.

Compreendemos plataformas como arquiteturas digitais projetadas para organizar as interações entre usuários - não apenas usuários finais, mas também entidades corporativas e órgãos públicos - voltadas para a coleta sistemática, processamento algorítmico, circulação e monetização de dados do usuário [1].

No universo de *games* para computador, especificamente, *Steam*⁴, *Itch.io*⁵, *Epic Games Store*⁶, *Nutaku*⁷, *DLSite*⁸, por

³*Visual novel* é um gênero de jogo digital semelhante a um livro digital no qual quem joga acompanha a visão da personagem sobre determinada aventura/situação. Possui trilhas, efeitos sonoros e algumas dublagem.

⁴A *Steam* é uma das maiores plataformas de *games* no mercado ocidental.

⁵A *Itch.io* é uma plataforma com forte atuação no contexto norte-americano e foi criada em 2013 por Leaf Corcoran. Disponível em: <http://itch.io/>.

⁶A *Epic Games Store* é uma plataforma desenvolvida pela *Epic Games*, empresa criadora da *Unreal Engine* e de *games* como *Fortnite*, *Gears of War*, entre outros. Foi fundada em 2018. Disponível em: <https://www.epicgames.com/>.

⁷A *Nutaku* é uma plataforma destinada exclusivamente a distribuição de jogos digitais com conteúdos eróticos e pornográficos em inglês. Disponível em: <https://www.nutaku.net>.

⁸A *DLSite* distribui diversos conteúdos eróticos e pornográficos, tanto no Japão quanto no mercado global, inclusive *games*. Disponível em: <https://www.dlsite.com/>.

exemplo, fornecem toda uma estrutura tecnológica para quem produz seja capaz de distribuir suas criações e alcançar diferentes públicos ao redor do mundo. Ao disponibilizar muitos títulos, as plataformas tendem a se tornar atraentes para o público, ao mesmo tempo que quanto mais usuários e usuárias atrair, maiores as chances de conquistar produtores e produtoras de jogos digitais [2].

Com diferentes modelos de negócios, algumas cobrando pela inserção de cada item, como é o caso da *Steam* através do *Steam Direct* - pagando o valor de R\$389,00 quem produz tem direito a publicar um único game e conteúdo adicionais a ele (*Downloadable Content - DLC*) - outras permitindo a publicação gratuita como a *Itch.io*, as plataformas atuam como intermediadoras no processo de vendas.

De acordo com Helmond [3], é através do fornecimento de APIs (Interfaces de Programação de Aplicativos) que as plataformas descentralizam sua produção e recentralizam a coleta de dados. Desse modo, elas criam um catálogo diverso capaz de atender uma grande variedade de pessoas, concentram as informações de quem as utiliza, intermediam o processo de venda e podem dedicar seus esforços à otimização técnica de suas estruturas - como o aprimoramento de seus recursos de busca⁹.

É pertinente destacar também que, por serem sistemas computacionais, as plataformas ignoram fronteiras geográficas com certa facilidade e conseguem se fazer presentes em diversos países. Ainda que por diferentes questões, principalmente políticas, possam existir obstáculos para a entrada em algumas regiões, elas realizam acordos com outras empresas e alcançam esses territórios. A título de exemplo, apenas em 2018 a *Steam* conseguiu entrar no mercado chinês de maneira legalizada, mais de uma década desde a sua criação em 2003 [4].

Se as plataformas buscam unir quem faz e quem consome *games* ao redor do globo, por outro lado camuflam diversos desafios e dilemas, em especial aqueles referentes à legislação de cada país. Utilizando um discurso usual da área da tecnologia e em especial da computação e dos estudos de dados que se legitimam como isentos de uma ideologia e não reconhecem as opressões que geram¹⁰, elas buscam repetidamente se posicionar como isentas de responsabilidade por eventuais crimes presentes nos produtos vendidos e/ou cometidos por quem as utiliza - conforme mostraremos a seguir. Em outras palavras, existe a legitimação de um discurso pautado na imparcialidade de suas ações.

Por outro lado, em 2010, Gillespie evidenciou diferentes tipos de interpretações utilizadas pelas plataformas para endossar o discurso da imparcialidade, sobretudo o *Youtube*-interesse do pesquisador na época - e criticou como essas

⁹Vide anúncio feito pela plataforma no link: <https://steamcommunity.com/games/593110/announcements/detail/1792935884902997963>. Acesso: 26 jul. 2020.

¹⁰Para manter o objetivo desta discussão, não entraremos no debate sobre como a área da tecnologia e dos estudos de dados reforçam e normalizam, em alguma medida, uma sociedade binária na qual o homem branco cisgênero heterossexual é privilegiado. Indicamos leituras produzidas pelos campos da Ciência, Tecnologia e Sociedade (CTS) assim como os Estudos Críticos de Dados.

menções possuíam (e ainda possuem) objetos econômicos distintos. O autor afirmou que o termo plataforma foi extraído do vocabulário comum aos *stakeholders* (partes interessadas na empresa/plataforma como acionistas, clientes, fornecedores, público) e foi cuidadosamente trabalhado para ser aceito entre públicos específicos a partir de compreensões particulares. As interpretações sobre a palavra “plataforma” representam uma tentativa de estabelecer os próprios critérios pelos quais essas tecnologias serão julgadas [5].

Perante essa consideração, buscamos analisar a responsabilidade legal da plataforma de *games Steam*, com base na legislação brasileira, em relação a algum tipo de crime sexual ou ilícito em específico. Escolhemos essa plataforma devido a sua forte presença mundial no mercado de jogos digitais e o acontecimento registrado em março de 2020 no qual ela atingiu o recorde de 20 milhões de jogadores e jogadores simultâneos [6].

Para definir a conduta criminosa objeto de estudo, consideramos o relato de Da Pieve [7] no qual o pesquisador e produtor de *games* pornográficos ressalta que o crime de estupro é algo recorrente nesse universo. Ainda na visão do autor, a produção desses jogos digitais têm sido uma porta de entrada para desenvolvedores e desenvolvedoras nacionais. A partir do relato de alguém inserido na indústria, nosso interesse também foi mobilizado pelo fato do Brasil estar entre os dez países que mais consomem “jogos adultos” (nomeação utilizada para se referir a *games* com conteúdo pornográfico e/ou erótico) dentro da *Nutaku*, a maior plataforma de *games* do gênero em inglês do mundo [8].

Frente a essas compreensões, para atingirmos nosso objetivo de pesquisa, recorreremos ao blog¹¹ da *Steam* em busca de possíveis posicionamentos que despertassem nossa atenção em relação ao assunto desejado. Iniciamos nossa varredura em 23 de julho de 2020 e identificamos diversas postagens em torno de “pautas comuns” como os *games* mais vendidos no mês, promoções especiais e implementação de novas funcionalidades. Localizamos duas postagens importantes para esse estudo. A primeira delas foi no dia 06 de março de 2019 com o título: “*Rape Day will not ship on Steam*” (*Rape Day* não será lançado na *Steam*) [9].

O nome do jogo digital nos chamou atenção pelo motivo de “*rape*” significar estupro (em tradução literal) e em diversos países, assim como no Brasil, o ato é considerado um crime¹². Baseado nisso, buscamos mais informações sobre *Rape Day* em sites e blogs especializados na área de *games* (como IGN¹³), uma vez que o produto foi retirado do catálogo da plataforma. Notamos que a simulação do crime de estupro é

uma das ações recorrentes e tem caráter fundamental para a progressão desse jogo digital.

Dando continuidade, retornamos a postagem da plataforma sobre a remoção do produto que diz: *respeitamos o desejo dos desenvolvedores de se expressar e o objetivo do Steam é o de ajudar os desenvolvedores a encontrar uma audiência, mas esse desenvolvedor escolheu um conteúdo e uma maneira de representá-lo que nos dificulta muito ajudá-lo* [9]. Endossando um discurso genérico, a *Steam* não menciona a temática abordada pelo criador, os motivos que levaram à decisão e/ou quais diretrizes de suas políticas internas foram desrespeitadas. Pelo contrário, reitera sua “única função”: ajudar os desenvolvedores e desenvolvedoras a encontrarem um mercado consumidor.

A ausência dessas pontuações corrobora para a falta de transparência em relação a como as plataformas, nesse caso a *Steam*, operam. Segundo D’Andréa [10], temas complexos e polêmicos como violência, assédio, discurso de ódio, entre outros, são mencionados em documentos genéricos (*guidelines/diretrizes*) buscando não contradizer a retórica de neutralidade.

Com referência nos estudos de D’Andréa [10] sobre as diretrizes das plataformas, reconhecemos sua importância para a realização de uma análise sobre responsabilidade legal, em especial sobre o tema por nós discutido. No entanto, devido a nossa escolha metodológica e a localização de postagens específicas sobre nosso tema de interesse, concentramos nossos esforços em duas postagens, dado que elas exemplificam e justificam nossa análise em relação a posição da *Steam* sobre distribuir *games* contendo crimes sexuais. Ambas postagens compreendem o período entre 2018 a 2020.

Para chegar à segunda postagem, partimos de um link presente na primeira publicação que direcionou a outro produzido em junho de 2018, nomeado por *Who Gets To Be On The Steam Store?* (Quem chega à loja da *Steam*?) [11]. Nesse post, a plataforma registra informações relevantes que servem de base para analisarmos sua responsabilidade legal e endossa, mais uma vez, o seu papel de não decidir sobre o que as pessoas podem ou não podem comprar - antes dessa data a *Steam* foi protagonista de várias discussões sobre a presença de “jogos adultos” em sua plataforma¹⁴. Destacamos abaixo alguns dos aspectos que serão discutidos nos tópicos seguintes a partir da legislação brasileira. Para facilitar o debate, apresentaremos os trechos já traduzidos e faremos breves comentários.

- “Ao contrário de muitas suposições, este (a plataforma) não é um espaço que automatizamos - os seres humanos da Valve (empresa proprietária da Steam) estão muito envolvidos com grupos de pessoas que analisam o conteúdo de todos os títulos controversos que nos foram submetidos” - nesse trecho, de maneira explícita, a plataforma demonstra que existem pessoas verificando

¹¹Disponível em: <https://steamcommunity.com/app/593110/allnews>. Acesso em 26. jul. 2020.

¹²Existem países que tratam o estupro de diferentes formas. Por exemplo, em Cingapura, o estupro dentro do casamento não é sequer crime. Para mais informações: <https://www.scmp.com/news/world/article/2076388/nine-countries-rapists-go-free-if-they-marry-their-victims-how-bad-laws>. Acesso: 15 ago. 2020.

¹³Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2019/03/06/controversial-game-rape-day-wont-be-allowed-on-steam>. Acesso em 26. jul. 2020.

¹⁴Para maiores detalhes recomendamos a leitura da matéria disponível em: <https://gadgets.ndtv.com/games/news/steam-game-censorship-valve-1854045>. Acesso em 26 jul. 2020.

os conteúdos por ela distribuído. Logo, se existe uma curadoria humana responsável por fiscalizar e verificar os conteúdos presentes os *games*, a página de *Rape Day* foi veiculada com o consentimento da empresa, independente de, em termos textuais e no nome do produto, registrar que o jogo digital é sobre estupro;

- *”Se você é um jogador(a), nós não deveríamos escolher por você qual o tipo de conteúdo você pode ou não comprar. Se você é um(a) desenvolvedor(a), nós não deveríamos escolher qual o conteúdo você pode ou não criar. Essas decisões cabem a vocês fazerem. Nosso papel deveria ser o de prover sistemas e ferramentas para apoiar seus esforços para você fazer essas escolhas por si mesmo e ajudá-lo a fazê-lo de uma maneira que faça você se sentir confortável”* - nesse período, em inglês, contamos cerca de pelo menos dez pronomes pessoais e possessivos (*you* e *yours*, respectivamente *você(s)*/*seu(s)*). A utilização dessa estratégia textual corrobora para o distanciamento da plataforma em relação a responsabilidade sobre o que distribui, reforçando assim sua isenção sobre as decisões individuais dos usuários e usuárias;
- *”[...] o game que permitimos para a plataforma não será um reflexo dos valores da Steam, mas da crença de que todos vocês têm o direito de criar e consumir o conteúdo que escolherem”* - nesse excerto, novamente a retórica implícita de “estamos aqui apenas para ajudá-los” é reforçada. Em outros momentos, a *Steam* também aponta sua responsabilidade de fornecer sistemas e ferramentas para apoiar que as escolhas das pessoas sejam realizadas de maneira confortável;
- *Para ser explícito sobre isso - se permitirmos o seu game na loja, isso não significa que aprovamos ou concordamos com qualquer coisa que você esteja tentando dizer com ele. Se você é desenvolvedor de games ofensivos, isso não é o nosso lado contra todas as pessoas que ofendem* - por fim, na penúltima passagem de sua postagem com caráter de posicionamento, a *Steam* faz um recapitulação de todo seu discurso de imparcialidade e de sua única atribuição enquanto plataforma aproximando o seu argumento ao direito de liberdade de expressão individual. Nas palavras dela: *We believe you should be able to express yourself like everyone else, and to find others who want to play your game* (Acreditamos que você deve se expressar como todos os outros e encontrar outras pessoas que desejam jogar seu jogo).

A partir das alegações anteriores, uma série de perguntas podem ser levantadas: a *Steam* deve atender a todo e a qualquer interesse de quem a utiliza, mesmo se ele for ilegítimo ou ilícito? Caso uma pessoa busque por palavras-chave que se referem a crimes, por exemplo a palavra “estupro”, cabe a plataforma fornecer esse tipo de conteúdo? Para tentar impedir o acesso à *games* destinados a adultos, a *Steam* comumente utiliza filtros de idade. Nessa situação, apresentar um filtro baseado meramente na resposta de “você é maior de 18 anos?” é suficiente para evitar menores de idade acessando

tal conteúdo? Será que outros recursos são necessários? Se sim, qual o papel da legislação para a definição e fiscalização de tais meios? Considerando que a *Steam* possui uma seção específica¹⁵ para a classificação indicativa realizada por agências de avaliação como ESRB¹⁶, PEGI¹⁷, CERO¹⁸ ou, no Brasil, pelo Ministério da Justiça¹⁹, a plataforma explicita que a seção só deve ser utilizada caso quem desenvolva tenha recebido classificações realizadas por essas instituições. Em virtude disso, é possível a legislação criar algum mecanismo que atenda uma demanda de mais de vinte lançamentos diários [12]? Partindo para o lado de quem produz, quais são as responsabilidades dessas pessoas na hora de submeter um game para distribuição? O que é minimamente necessário registrar na página de um jogo digital para a realização de uma avaliação que respeite as leis de cada país? Quais assuntos e temáticas devem receber uma análise mais detalhada?

Nossas perguntas não se esgotam aqui e registramos a necessidade de uma investigação por outros crimes representados em *games* e distribuídos por plataformas especializadas nessa indústria, mas buscaremos responder algumas a partir dos aspectos jurídicos existentes na legislação brasileira no que tange a crimes sexuais.

III. ASPECTOS JURÍDICOS DOS CRIMES SEXUAIS NA LEI BRASILEIRA: ANALISANDO RAPE DAY E LEANNA’S SLICE OF LIFE

A compreensão da legislação de uma país pode ser complexa para aqueles e aquelas que não dominam as singularidades e nomeações técnicas comuns da área. Sem a intenção de trazer aprofundamento no estudo do Direito Penal, alguns conceitos são importantes para compreender a dimensão dos crimes sexuais²⁰ e entender, para além dos aspectos morais, se a conduta da *Steam* é correta e está ou não dentro da lei.

O Direito Penal usa uma base principiológica, trazida na Constituição Federal [13] e seguida no Código Penal (CP) [14], para nortear a aplicabilidade da norma penal e a limitação

¹⁵Durante a criação da página de um game, a *Steam* possui uma seção denominada “*Rating*” na qual as pessoas podem definir as classificações indicativas para seus produtos a partir de diretrizes de agências de avaliação mundiais. No entanto, a fiscalização sobre determinados aspectos nos parece ineficaz e/ou insuficiente para atender o fluxo de lançamentos e crimes representados em games são distribuídos - como o que apresentamos neste trabalho.

¹⁶ESRB (*Entertainment Software Rating Board*) é uma organização privada sem fins lucrativos que estabelece classificações indicativas de idade para *games* comercializados na América do Norte, como forma de auxiliar a escolha dos consumidores.

¹⁷PEGI (*Pan European Game Information*), desenvolvido pela *Interactive Software Federation of Europe* em 2003, é um sistema de classificação de *games* comercializados na União Europeia.

¹⁸CERO (*Computer Entertainment Rating Organization*) é uma organização japonesa responsável pelo sistema de classificação etária dos jogos digitais vendidos no país.

¹⁹A definição da classificação indicativa é competência do Ministério da Justiça (Portaria n. 1.189/18) e o Guia Prático é usado para jogos físicos ou eletrônicos vendidos no país.

²⁰Crimes sexuais costumam despertar maior repulsividade na sociedade, inclusive se presentes vítimas inconscientes ou menores de idade. Em razão disso, são tratados com maior rigor pela lei, sujeitos a penas maiores. Vide o Código Penal, Decreto Lei 2.848/40, o qual passou por mudanças significativas nos últimos 20 anos para se adequar a uma nova realidade dos crimes sexuais.

do poder punitivo estatal. Citamos o *Princípio da Legalidade e da Reserva Legal* que preconizam, em essência, que nenhum fato pode ser considerado crime e nenhuma pena criminal pode ser aplicada sem que antes da ocorrência desse fato exista uma lei [15]²¹

Não menos importante para o caso, a apologia ao crime ou ao criminoso (art. 287), ou seja, a exaltação sugestiva, o discurso de defesa para a prática criminosa, é conduta típica segundo o CP. A instigação (art. 286), por outro turno, trata-se de incentivar publicamente alguém à prática de um crime em si, um crime específico [16].

Considerando as definições legais sobre alguns crimes sexuais apresentados, nos importa analisar, a partir de dois “jogos adultos” e distribuídos pela *Steam*, se os elementos trazidos dentro daquele contexto ficcional teriam relação com alguns dos crimes citados ou não, e como a plataforma poderia ser responsável. Ainda que nosso estudo se concentre apenas na plataforma em questão, endossamos que do ponto de vista legal aqui discutido é aplicável às várias plataformas existentes, em especial àquelas que são especializadas no conteúdo abordado neste artigo como a *Nutaku* e a *DLSite*.

Não julgamos necessário o debate sobre um *game* ser um produto cultural ficcional e por isso estaria isento de qualquer regulamentação, por acontecer em um universo fantástico, visto que essa discussão foi amplamente realizada²². Para mais, independentemente do debate social, cultural e políticos em torno dos *games*, eles são antes de mais nada produtos e portanto devem respeitar as leis de comercialização de cada país.

A. A polêmica em torno de *Rape Day*

Ao longo da história da indústria, vários jogos digitais com conteúdo de violência sexual foram alvos de grande controvérsia entre quem os cria e o público. Os exemplos são inúmeros, como *Custer's Revenge* (Mystique, 1982), *RapeLay* (Ustik, 2018), *Night Trap* (Digital Pictures, 1992) ou *House Party* (Eek LLC, 2015).

Em 2018, *Rape Day* (Desk Plant, 2016) chamou a atenção do público e da mídia quando mesclou o estupro a uma ação essencial para a progressão do *game*. Para o desenvolvedor, tratou-se de um produto voltado para um público específico. Isso, porém, não foi o bastante para retirar o caráter polêmico do *game* e as autoridades começaram exigir uma posição da *Steam* enquanto uma plataforma que comercializa esse tipo de produto.

Criado por Desk Plant, *Rape Day* (Fig. 01) é uma *visual novel* ambientada em um apocalipse zumbis no qual o jogador ou jogadora controla um homem descrito como um assassino e estuproador em série [17]. A descrição na página do *game* (Fig. 01) exhibe: “*Rape Day is a game where you can rape and*

murder during a zombie apocalypse” (*Rape Day* é um jogo onde você pode estuprar e assassinar durante um apocalipse zumbi). À luz dos argumentos legais anteriormente apresenta-

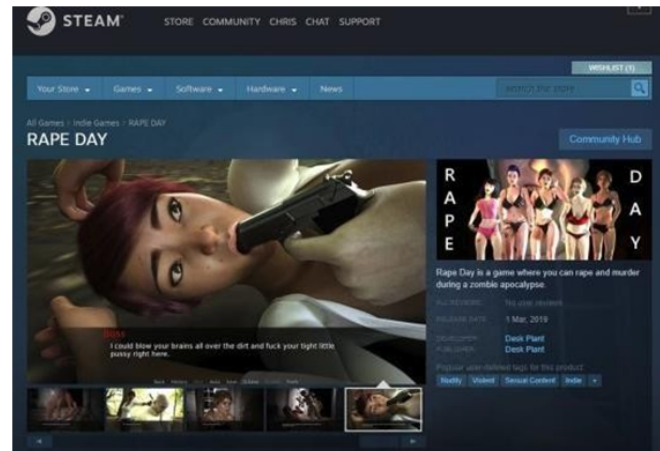


Fig. 1. Foto da plataforma *Steam* distribuindo o jogo digital *Rape Day* [25]

dos, não se trata apenas de um produto de teor sexual voltado para o público adulto: é um *game* no qual o jogador ou jogadora, controlando o personagem principal, precisa violentar sexualmente personagens femininas para avançar e completar “a aventura”, simulando a prática de condutas descritas nos artigos 213 (estupro), 215 (conjunção carnal mediante fraude) e 215-A (importunação sexual) do CP. [14]

Em respostas às polêmicas, a *Steam* retirou o produto de distribuição por entender que seria indevido comercializar produtos dessa natureza, mas sem explicitar as regulamentações infligidas - conforme apresentamos na postagem com caráter genérico. Ponderamos que possivelmente *Rape Day* também foi reportado através do sistema de *report* presente nas páginas dos produtos disponíveis em sua loja. Como consequência desse evento que recebeu a atenção da mídia, a necessidade de se revisar o panorama de responsabilidade de plataformas de jogos digitais como a *Steam* foi evidenciada.

B. *Leanna's Slice of Life* - Um exemplo entre muitos

O fato de *Rape Day* ter chamado a atenção da mídia pelo crime de estupro representado no produto, fez com que ele não fosse lançado, logo não pudemos investigá-lo em relação a possíveis crimes representados no *game* - para além do que identificamos. Dessa forma, dedicaremos uma atenção especial ao próximo exemplo, visto que ele não gerou a mesma polêmica e apresenta os mesmos crimes - se não mais do que o primeiro caso.

A *Kagura Games* é uma empresa que assim como a *Nutaku* tem se destacado na indústria de “jogos adultos” no mercado ocidental - em diferentes proporções e com foco em públicos distintos [7]. Empregando estratégias específicas para alcançar a maior quantidade de pessoas possíveis como a publicação de versões na *Steam* sem conteúdo pornográfico, a *Kagura* disponibiliza na plataforma uma “versão simplória” de seus lançamentos. Nesse sentido, quem compra os produtos não

²¹De acordo com a norma penal, determinadas situações podem afastar o caráter criminoso das condutas criminosas, seja afastando a ilicitude, a culpa do autor e até a sua punição. Como tais situações não são abordadas nos jogos citados, não serão exploradas neste artigo.

²²É notável o histórico dessas discussões, em especial no campo dos Estudos de Comunicação e na própria Trilha da Cultura do SBGames.

vê (ou vê poucas) cenas pornográficas e/ou eróticas (fato perceptível nos comentários) e experiencia um *game* diferente da “versão final”. Para mais, as páginas desses jogos digitais normalmente apresentam, especificamente no campo “Descrição do Conteúdo Adulto”, apenas o uso de linguagem ofensiva e trazem o filtro de idade reforçando o público final: adultos.

Verificamos as questões anteriores a partir das avaliações (*reviews*) dos *games* nas quais diversas pessoas pontuam a necessidade de baixar uma atualização (*patch*) no site oficial²³ da publicadora. Assim, o que explanaremos a seguir refere-se especificamente a “versão real” do produto vendido na *Steam* e trata-se de uma estratégia específica da *Kagura Games*. Reconhecemos que o uso dessa técnica amplia os debates em torno das questões legais envolvendo plataformas e distribuidoras (e/ou desenvolvedores e desenvolvedoras), portanto consideramos que este trabalho tem caráter inicial.

*Leanna's Slice of Life*²⁴ (*Kagura Games*, 2019) foi ironicamente lançado em 8 de março de 2019 - Dia Internacional das Mulheres. Categorizado como um *Slice of Life RPG*, isto é, uma aventura baseada em acompanhar o dia a dia da protagonista mesclada a algumas ações de RPG como a caça, o *game* apresenta Leanna como protagonista e mostra a relação dela com o marido Kain. Após um evento que gera uma grande dívida para o amado, Leanna decide ajudá-lo a qualquer custo e por isso decide trabalhar. Baseado nessa premissa, o *game* tem como diretriz os dias da semana que são divididos entre os turnos de dia e de noite (Leanna só trabalha durante o dia e Kain tem pouquíssimas ações durante a noite) e um conjunto de requisitos necessários para liberar novos trabalhos. Dentre eles, podemos citar: usar uma roupa específica (casual, garçone, doméstica, etc.), atingir “Pontos de Culpa” específicos que aumentam ou diminuem baseado no ato de mentir para Kain, possuir “Pontos de Desejo e de Energia”, possuir uma camisinha ou não, entre outros. O objetivo é conseguir 2 milhões de moedas de ouro até a manhã do sexagésimo primeiro dia.

Para alcançar a meta, cabe a pessoa que joga “manipular” as variáveis disponíveis, em especial os “Pontos de Culpa”, para liberar cenas cada mais eróticas e/ou pornográficas e assim ganhar cada vez mais dinheiro. Também é possível comprar itens para facilitar a manipulação. A partir de determinados dias, novos empregos são disponibilizados. Dessa forma, cada atividade de trabalho apresenta uma “situação inesperada” para Leanna que, sob a justificativa textual de amar muito seu marido, se submeta a diferentes eventos, inclusive ao de estupro, em troca de dinheiro.

Na Fig. 02, Leanna está trabalhando em um bar/taverna. Após a pessoa que joga cumprir os requisitos mínimos para liberação do serviço, uma cena é iniciada. Um cliente, após ouvir boatos sobre as ações que uma funcionária do bar fazia, chega e decide comprar uma bebida para ela. Leanna aceita, mas reconhece que no episódio anterior (no *game* são cenas

ficou tão bêbada que não se lembrava com precisão do ocorrido (uma cena de sexo oral). Agora, ela bebe e diz: “Eu não acho que consigo ficar em pé” (*I don't think I can stand up...* tradução livre para manter o contexto retratado) (Fig. 02).



Fig. 2. Cena do terceiro trabalho no bar. Retirada do *game Leanna's Slice of Life* pelos autores.

Na sequência, o homem, sem a autorização de Leanna, coloca as pernas dela em cima de seu pênis. Ela então pensa: “Eu estava fazendo um brinde, o cliente abruptamente me atacou” (*As I was drinking a toast, the customer suddenly assaulted me.*). Notadamente, aqui temos a representação de um dos crimes categorizados no Código Penal [14]: o de conjunção carnal mediante fraude (art. 215). Utilizando uma bebida (meio), o homem dificulta e/ou confunde a percepção da vítima sobre a real situação vivenciada. Ainda assim, sem o consentimento da garota, o evento continua com o homem arrancando sua saia. Após algumas falas pedindo para o homem parar, Leanna diz: “nós realmente não podemos... nós não podemos fazer nada pervertido... nós não podemos fazer sexo!” (*We really can't... We can't do anything p-perverted... We can't have sex!*). Mesmo com a recusa da jovem, o homem continua o ato. Leanna então, enquanto é estuprada, continua dizendo: Pare! (*S-Stop!*). O homem a ignora. Em todos esses momentos, identificamos o crime de estupro (art. 213). Não obstante a essa sequência de fatos, o *game* registra textualmente através do pensamento de Leanna que aquilo realmente se tratava de um estupro e que a bebida fornecida pelo homem no início da cena havia comprometido seu estado psicológico. Ela pensa: “Ainda que ele tivesse me embebedado e estivesse me estuprando... eu ainda estava me excitando.” (*Even though he got me drunk and was raping me... I was still getting turned on.*)

Durante essa e diversas outras cenas de *Leanna's Slice of Life* fica explícito, sobretudo, a simulação de crimes de estupro e importunação sexual. Muitos dos primeiros serviços realizados por Leanna consistem em cenas na qual os homens agarram seus seios sem qualquer autorização ou contextualização que justifique tal ação (Fig. 03). Em nossa análise, os atos não

²³Disponível: <https://www.kaguragames.com/patch>. Acesso: 03 ago. 2020.

²⁴O jogo está disponível em: <https://store.steampowered.com/app/1013870/LeannasSliceofLife/>. Acesso : 02.ago.2020.

possuem nenhum caráter educativo, não se questiona e/ou se propõe uma reflexão que aquilo é um ato criminal. Parecem ser puramente uma forma de entretenimento para quem joga. Na imagem abaixo (Fig. 04), Leanna diz: Que diabos você está fazendo?! Por favor, pare! (*What the hell are you doing?! Please stop!*).



Fig. 3. Cena do primeiro trabalho na padaria. Retirada do game *Leanna's Slice of Life* pelos autores.

Reconhecemos a existência de uma série de outros games que, assim como *Leanna's Slice of Life*, estão disponíveis na *Steam*. Presumivelmente, por não permearam polêmicas envolvendo jogadores e jogadores e/ou autoridades, eles permanecem na plataforma. A *Kagura Games*²⁵, publicadora do jogo digital em questão, tem se posicionado como uma das maiores empresas que fazem a localização²⁶ de produtos desenvolvidos através do *RPG Maker*²⁷ e da *Wolf RPG Editor Engine*²⁸ - dois programas para computador destinados a produção de games com a estética de *Leanna's*.

Sob essa perspectiva, é fundamental frisarmos que os produtos publicados pela *Kagura* se originam no Japão, um país no qual a legislação e a cultura têm posturas muito específicas sobre os crimes que nesta produção são identificados. Em 12 de março 2019, dias após o lançamento de *Leanna's*, foi veiculada uma matéria na revista digital *Exame* com o título: “Japão, o país onde o consentimento sexual não significa nada”. Segundo a reportagem, um homem teve relações sexuais com uma mulher que, por estar muito bêbada, intercalava vômitos e perda de consciência. No entanto, ele foi inocentado do crime de estupro, pois o tribunal de Fukuoka declarou que o indivíduo “interpretou mal” a reação de uma mulher durante o ato [18].

²⁵Disponível: <https://store.steampowered.com/publisher/Kagura>. Acesso: 02 ago. 2020.

²⁶Diferentemente da tradução, a localização tem como objetivo contextualizar a proposta do jogo digital, em especial observando a questão de gírias e das falas das personagens, ao público almejado por aquele produto.

²⁷Disponível: <https://www.rpgmakerweb.com/>. Acesso: 02 ago. 2020.

²⁸Disponível: <https://www.moddb.com/engines/wolf-rpg-editor>. Acesso: 02 ago. 2020.

Em razão de episódios como esse, nosso recorte em trabalhar apenas com as normas de direito brasileiro tem objetivo de criar um parâmetro normativo para analisarmos a conjuntura da circulação desses games com a representação de atos criminosos em nosso país. Independentemente das especificidades e culturas nos quais esses produtos foram produzidos, a partir do momento que eles são distribuídos em qualquer país, é necessário seguir a legislação daquele local²⁹.

Portanto, não se trata de analisar criticamente os jogos digitais aqui apresentados sob o aspecto moral. Existe uma relevante diferença quando a violência sexual é abordada nos games de forma educativa, sem estímulo a esse tipo de comportamento dentro de um mundo virtual, e quando a violência sexual faz parte do entretenimento do jogador ou da jogadora.

A *Nutaku*, plataforma dedicada à comercialização de jogos digitais explicitamente pornográficos e/ou eróticos, assume postura bem clara sobre a curadoria realizada nos produtos que ela distribui, independentemente se a finalidade de determinado conteúdo for ou não educativa.

Nas diretrizes da empresa (*guidelines*), fornecidas apenas para quem desenvolve tais produtos³⁰, a *Nutaku* explicita que, apesar de ser muito aberta, existem regras básicas para a distribuição de qualquer game. Alguns desses princípios que são nomeados por *red flags* (bandeiras vermelhas), e impedem a publicação são: atos sexuais com menores de idade, sexo não consentido ou sob efeito de drogas, álcool ou ainda, tráfico sexual. Muitas dessas regras coincidem com os crimes sexuais previstos no Código Penal brasileiro, de modo que a *Nutaku* parece se posicionar como uma plataforma dotada de medidas para desestimular a comercialização de produtos permeados pela representação de crimes dessa natureza.

Os dois exemplos retratados ao longo desse tópico apresentaram crimes enquadrados no Código Penal [14]. Por outro lado, ainda é necessário aprofundar nosso debate, dado que temos como objetivo analisar a responsabilidade da plataforma no que tange a distribuição desses produtos. À vista disso, uma pergunta em específico precisa ser respondida: quando a plataforma decide disponibilizar games como *Rape Day* e *Leanna's Slice of Life*, é possível atribuir alguma responsabilidade legal à plataforma intermediadora, ainda que ela delegue aos usuários a opção de filtrar o conteúdo baseado em seus interesses de consumo?

IV. ASPECTOS JURÍDICOS SOBRE A RESPONSABILIDADE DAS PLATAFORMAS DE INTERMEDIÇÃO

Em 2018, a *Steam* se manifestou publicamente esclarecendo que a curadoria dos jogos digitais aceitos para o seu catálogo não é feita por sistemas automatizados. Como pontuamos no tópico II, as pessoas que trabalham na empresa realizando o

²⁹Além do Guia Prático para classificação indicativa do Ministério da Justiça, o site tem um campo para pesquisa a partir do título do jogo. *Rape Day* e *Leanna's Slice of Life* não aparecem na consulta. Disponível em: <http://portal.mj.gov.br/ClassificacaoIndicativa/jsps/ConsultarJogoForm.do>. Acesso: 15 ago. 2020.

³⁰Durante a produção deste trabalho, tivemos acesso ao material via contato com a plataforma.

trabalho de curadoria se deparam com vários desafios como decidir o que seria um “conteúdo controverso” em relação a temas como política, sexualidade, racismo, gênero, violência e identidade [11].

Todavia, a empresa se posiciona que, como plataforma, não é responsável por decidir quais produtos devem ou não ser disponibilizados em seu sistema computacional. Logo, cabe aos jogadores e jogadoras decidirem qual conteúdo querem consumir e aos desenvolvedores e desenvolvedoras, quais conteúdos pretendem criar e disponibilizar, ressalvado os que, genericamente, forem “ilegais ou incorretos” [11]. Como Gillespie [5] problematizou sobre o uso do termo e os interesses financeiros nesse endosso, temos ciência de que o discurso em torno da palavra “plataforma” proporciona uma sensação reconfortante de neutralidade técnica.

Contudo, após a polêmica em torno de *Rape Day* que ganhou proporções internacionais, novos esclarecimentos foram trazidos no ano de 2019. A *Steam* explicou (sem muitos detalhes) que, de maneira geral, o critério para distribuir produtos em sua plataforma é reacionário, ou seja, não parte de uma filtragem prévia pela empresa do que pode ser comercializado ou não em seu sistema. Embora tenha se comprometido a retirar do seu espaço qualquer produto com conteúdo ilegal ou incorreto, no caso do game *Rape Day* havia mero exercício do direito de livre expressão do desenvolvedor [11].

Sem transparecer uma preocupação do aspecto moral e ético dos games que trazem temáticas polêmicas ou ilegais como o estupro, a *Valve* (proprietária da *Steam*) transferiu esse dever aos usuários e as usuárias e reconheceu que independente do produto, a liberdade de expressão do criador ou da criadora deve ser assegurada.

Em virtude dessa justificativa, indagamos: seria a liberdade de expressão um direito absoluto, a ponto de respaldar a fala ou ação de qualquer natureza e de qualquer pessoa, ainda que a conduta promovida encontre reprovação legal? Nas linhas abaixo, buscaremos analisar a essa questão.

A. Liberdade de Expressão e Responsabilidade Civil

A Constituição da República de 1988 [13] trouxe os princípios da liberdade de expressão (vedado o anonimato) e da manifestação do pensamento, independentemente de censura ou licença (art. 5º, incisos IV e IX e art. 220, §2º), exercidos de forma compatível com o direito à imagem, à honra, à intimidade e à vida privada (art. 5º, X).

Neste artigo, Liberdade de Expressão é entendida de forma ampla, conceituada por [19] como “liberdade de manifestação do pensamento e da opinião (aí incluídas as produções de espírito de qualquer natureza científica, literária, artística, etc.), bem como a liberdade de informação”. É um direito exercido sob o binômio liberdade versus responsabilidade, posto que se por um lado não é absoluto, por outro deve-se evitar ao máximo qualquer conduta de censura.

O Marco Civil da Internet - MCI (Lei 12.965/14) [20] tem como fundamento a liberdade de expressão, elevando-a como direito de suma importância, observando a livre iniciativa, a

defesa do consumidor, a colaboração e a finalidade social da rede. Essa lei, em sua redação final, determinou:

[...] a exclusão completa da responsabilidade dos provedores de conexão e o afastamento da responsabilidade solidária dos provedores de aplicação, incorrendo apenas em responsabilidade subsidiária na hipótese de, após ciência por ordem judicial, manter-se omissos ou inertes. [21].

Criou-se, assim, um desequilíbrio no tratamento dado à responsabilidade civil dos provedores em geral, deixando o usuário desprotegido no ambiente digital e tolhendo a participação de órgãos como Ministério Público e a própria autoridade policial [21].

Ainda assim, isso não significa que a liberdade de expressão tal qual prevista no MCI, alinhando-se aos jogos digitais mencionados neste trabalho, é absoluta. A “liberdade de expressão é limitada pela existência de interesses vários que a Responsabilidade Civil” [19], de modo que, caso alguém cause dano a outrem, fica obrigado a repará-lo, ainda que por exercício da liberdade de expressão (artigos 186 e 187 do Código Civil).

Então, o Poder Judiciário pode ser acionado, seja pelos cidadãos (individualmente ou coletivamente) organizados ou até pelo Ministério Público, para analisar os limites dessa liberdade e a responsabilidade civil a partir da avaliação dos direitos violados, do abuso de direito podendo incorrer inclusive em indenização por danos morais [19]. Não se olvide do papel do Comitê Gestor da Internet (CGI) e do Ministério da Justiça, que podem criar diretivas específicas a respeito do tema deste estudo.

B. Responsabilidade no Código de Defesa do Consumidor

Pensando no Direito do Consumidor, o vínculo entre plataforma e desenvolvedor ou desenvolvedora de um lado e usuário/usuária e/ou jogador/jogadora de outro, é relação de consumo e demanda a aplicação de regramento específico, o Código de Defesa do Consumidor - CDC (Lei 8.078/90) [22] que criou uma forma específica de responsabilidade a partir do dano do produto no art. 12.

O CDC também trouxe a cadeia de responsabilidade (art. 7º e 25º), na qual todos aqueles que contribuíram para a criação, produção e comercialização do produto ou serviço, deverão ser responsabilizados perante o consumidor ou consumidora, de forma solidária e independente de culpa, pelas informações insuficientes ou inadequadas sobre o bem. A responsabilidade vai existir independentemente da existência da culpa de qualquer sujeito em lado oposto ao consumidor ou consumidora.

Games como *Leanna's Slice of Life* são disponibilizados na *Steam* como um “produto parcial”, no sentido de ser um jogo digital completo em si, embora simplificado. No entanto, a própria comunidade que o consome registra nas avaliações a relevância de baixar atualizações gratuitas (*patches*) por meio do site oficial da publicadora (ambiente externo a *Steam*). Com a instalação desses “conteúdos adicionais”, o game se torna o produto final de fato, exibindo todas as cenas pornográficas e/ou eróticas disponíveis e pontos polêmicos apontados nesse artigo.

A conduta da *Kagura Games*, supostamente chancelada pela *Steam*, cria uma incógnita para essa investigação, o que nos leva a tecer algumas presunções. Embora o jogo digital *Leanna's*, na sua versão com “censura”, seja disponibilizado na *Steam* e a descrição corresponda ao produto em si, há uma presunção de má-fé da conduta da publicadora, que disponibiliza externamente conteúdo para modificar completamente o produto - inicialmente só fornecido na plataforma. Há também uma presunção contra a *Steam*, que supostamente negligencia esse tipo de prática.

Nesse enquadramento, a *Steam* pode ser responsabilizada com respaldo no CDC: 1) por não informar adequadamente o consumidor e fornecer um produto diferente da oferta, ainda que se baseie em informações transmitidas diretamente pela desenvolvedora do *game*; 2) por negligência, tirar proveito econômico de interfaces maliciosas que podem levar qualquer um a acessar conteúdo indevido, o que se agrava quando reforçamos que a curadoria de jogos da *Steam* não é automatizada.

Por outro turno, pelo simples fato de disponibilizar *games* com teor de violência sexual na plataforma, ainda que sem cunho educativo e com os devidos avisos sobre o tipo de jogo e o conteúdo sensível, não há como atrair qualquer responsabilidade da plataforma, considerando o CDC.

C. Responsabilidade criminal

A *Steam*, enquanto uma plataforma que faz a conexão entre jogadores e jogadoras e desenvolvedores e desenvolvedoras, poderia ser criminalmente responsável por comercializar produtos ou serviços que façam apologia ou incitação a crimes e, ainda, a crimes sexuais? Disponibilizar para venda *games* como *Rape Day* ou *Leanna's Slice of Life* corresponderia à conduta de apologia ou incitação a crime?

Considerando a lei brasileira, o Código Penal [13] e o Princípio da Legalidade e da Reserva Legal, não. Primeiramente porque a violência sexual nos jogos digitais não corresponderia a uma violência concreta, contra um ser humano real. De acordo com o Procurador da República Sérgio Suiama, responsável por apurar a prática de crime em *RapeLay* em 2009 em investigação, a legislação penal pátria não criminaliza o abuso sexual simulado de crianças, adolescentes e adultos [23].

Segundo porque, em relação a quem estaria praticando o suposto crime, seria preciso analisar a responsabilidade criminal da pessoa jurídica. O ordenamento jurídico brasileiro prevê uma única modalidade de crime cometido por pessoas jurídicas, os crimes de natureza ambiental, nos termos da Lei de Crimes Ambientais (Lei 9.605/98). Então, inexistente uma forma de imputar à pessoa jurídica qualquer responsabilidade criminal por desenvolver ou comercializar *games* que trazem a temática da violência sexual de forma não educativa.

Para além da formalização enquanto pessoa jurídica, a plataforma também permite a entrada de pessoas físicas. Pessoas que estão entrando na área ou desejam lançar um *game* podem realizar um cadastro, fornecer seus dados bancários e distribuir suas criações. Nessa condição, a responsabilidade

criminal pode existir, por se tratar de pessoa natural, mas em relação a jogos digitais que estimulam a prática de crimes sexuais, apologia ou incitação, não haveria crime pelo mesmo argumento da simulação citado acima.

CONCLUSÃO

Ao longo deste artigo, expusemos, a partir de duas publicações oficiais, que a *Steam* apresenta regras opacas e genéricas sobre o que os desenvolvedores e desenvolvedoras podem distribuir através dela. Utilizando um discurso pautado na neutralidade técnica, defendemos que essa estratégia mercadológica tem objetivos financeiros claros.

Buscando ofuscar a percepção e a compreensão sobre a real responsabilidade de suas ações, sobretudo dos produtos que distribui, a *Steam* permanece como uma das principais plataformas de *games* da atualidade faturando milhões e distribuindo jogos digitais que podem representar diversos crimes dentro da legislação brasileira.

Nos concentramos no de estupro, dado que a indústria de “jogos adultos” tem sido uma porta de entrada para as pessoas que desejam entrar nessa área [7]. Em virtude disso, demonstramos como *Rape Day* e *Leanna's Slice of Life* representam diferentes crimes, em especial o segundo, mas a plataforma permanece em silêncio quando nenhum de seus produtos é alvo de polêmicas.

Por essa razão, recorremos a legislação brasileira, especialmente a Constituição Brasileira, o Código Penal, o MCI e o CDC argumentando os aspectos legais e criminais existentes em busca de identificar se é possível responsabilizar legalmente a *Steam* pela distribuição de *games* com tal “conteúdo”.

Como demonstrado, em termos legais inexistem formas na legislação brasileira de responsabilizar criminalmente a plataforma pelos *games* por ela distribuídos, ainda que ela realize curadoria e avalie esse produto usando recurso humano. No que diz respeito a liberdade de expressão, caminhamos para o mesmo ponto, dado que se não houver uma determinação judicial impondo determinadas condutas e práticas compensatórias para as plataformas de jogos digitais, elas poderão distribuir qualquer produto - independentemente da forma na qual assuntos sensíveis e complexos como o estupro são promovidos. Já em relação ao CDC [22], a *Steam* pode ser objeto de investigação por órgão específico para apurar possíveis violações à essa lei e a eventual criação de medidas compensatórias para acautelar os consumidores e as consumidoras, como a de criação de obstáculos eficientes para impedir que menores de 18 (dezoito) anos acessem “jogos adultos”.

Nessa perspectiva, entendemos que a *Steam* não deveria atender a todo e qualquer interesse de quem a utiliza, quando for ilícito ou ilegítimo. A plataforma já se posiciona assim em relação aos direitos autorais, ao dispor em vários pontos que não irá tolerar qualquer violação a esses direitos. Ademais, embora a *Steam* informe estar voltada para pessoas acima de 13 anos de idade, “jogos adultos” são amplamente difundidos em seu “espaço” cujo único obstáculo para que um ou uma jovem nessa idade os encontre é um filtro meramente demonstrativo para acessar a página do *game*. Por padrão, a

plataforma não exibe conteúdos com nudez ou sexual, mas quando uma busca é realizada, a *Steam* mostra quantos resultados foram invisibilizados. Dessa forma, quem a utiliza pode exibir os conteúdos sem muito esforço, apenas alterando suas configurações de conteúdo. Isso abre possibilidades para novas investigações, afinal é necessário uma apuração sobre qual ou quais seriam os mecanismos necessários para minimizar tal impasse e qual seria o papel da legislação nessa questão.

Para além dessas considerações, na data de produção desta publicação, ressaltamos que somente através de uma decisão judicial *games* com tal abordagem poderiam ser removidos da plataforma e proibidos de serem vendidos no país - caso os órgãos legisladores entendam que esses produtos ultrapassam o direito mencionado. Paralelamente, é possível pensar também que o Direito do Consumidor pode oferecer uma solução mais palpável ao permitir a responsabilidade da plataforma por vício na prestação de serviço. Isso acontece quando a *Steam* deixar de informar ao consumidor ou a consumidora sobre todas as informações do produto que esse ou essa pretende consumir.

Em relação ao “produto *game*” em si, a única solução prática é julgar o uso do sexo e suas práticas por méritos individuais de cada jogo digital. Por exemplo, se uma cena de sexo é resultado de uma contextualização, seja artística ou realista, se faz sentido que seja incluída ou se ela, quando representa crimes, acontece apenas com a finalidade de entretenimento, ignorando assim o caráter educativo em abordar tal crime. Esses aspectos demandam uma análise mais criteriosa por parte da *Steam* e é uma postura adotada por outras plataformas como Nutaku e condiz com a posição de organizações que analisam assuntos ligados ao sexo nos *games*³⁰.

Por fim, nosso estudo constatou que a *Kagura Games* tem utilizado estratégias para burlar a legislação de diferentes países, inclusive a do Brasil. Ao vender um “produto parcial”, mas disponibilizar uma atualização em seu site, a publicadora distribui em larga escala *games* que representam percepções específicas sobre assuntos comuns a diferentes legislações no mundo como o crime de estupro. Nesse contexto, este trabalho de caráter inicial registra a necessidade de mais estudos envolvendo plataformas e a legislação brasileira e também a importância de aprofundarmos no debate em torno da indústria de *games* pornográficos e dos crimes sexuais representados em seus produtos. Ressaltamos que o estupro deve ser abordado no universo dos jogos digitais, no entanto de maneira educativa, mostrando que as pessoas responsáveis por tais crimes são punidas.

REFERENCES

- [1] J. Van Djick; T. Poell; M. de Wall. “The Platform Society - Public Values in a Connective World”. Oxford University Press. 2018.
- [2] T. Poell; D. Nieborg; J. Van Djick. “Plataformização”. Fronteiras - estudos midiáticos, São Leopoldo (RS), v. 22, 2020.
- [3] A. Helmond. “A Plataformização da Web”. In: OMENA, Janna (org.). Métodos Digitais: Teoria-Prática-Crítica. Lisboa, Livros ICNOVA, 2019, p.49-73.
- [4] D. Junqueira. “Valve vai lançar Steam na China, maior mercado mundial de games”. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/games-e-consoles/noticia/valve-vai-lancar-steam-na-china-maior-mercado-mundial-de-games/76696/>. Acesso: 09 ago. 2020.
- [5] T. Gillespie. GILLESPIE, Tarleton. “The politics of ‘platforms:’” New Media Society, 12(3), 347–364. 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1461444809342738>. Acesso: 17 jul. 2020.
- [6] R. Monteiro. “Coronavírus: Steam registra recorde de jogadores durante a quarentena”. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/03/coronavirus-steam-registra-recorde-de-jogadores-durante-a-quarentena.ghtml/>. Acesso: 09 ago. 2020.
- [7] V. H. Da Pieve. “A ascensão dos ‘jogos adultos’: impressões sobre a Kagura Games e a Nutaku e três desafios para trabalhar com conteúdo erótico e pornográfico em jogos”. SBGames 2019. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/IndustriaReport/199521.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2020.
- [8] C. Soto. “A hora dos games pornô: plataforma cresce na quarentena e chega a 56 milhões de usuários”. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/2020/06/23/a-hora-dos-games-porno-plataforma-cresce-na-quarentena-e-chega-a-56-milhoes-de-usuarios.ghtml/>. Acesso: 24 jun. 2020.
- [9] Steam. “Rape Day will not ship on Steam”. 2019. Disponível em: https://store.steampowered.com/newshub/app/593110/old_view/1808664240304050758?l=brazilian. Acesso: 24 jun. 2020.
- [10] C. D’ Andréa. “Pesquisando plataformas online: conceitos e métodos”. Salvador: EDUFBA, 2020.
- [11] Steam. “Who Gets To Be On The Steam Store?”. 2018. Disponível em: <https://steamcommunity.com/games/593110/announcements/detail/1666776116200553082>. Acesso: 24 jun. 2020.
- [12] Gamasutra. “The number of Steam releases remained relatively flat from 2018 to 2019”. 2020. Disponível em: https://www.gamasutra.com/view/news/356433/The_number_of_Steam_releases_remained_relatively_flat_from_2018_to_2019. Acesso: 26 jun. 2020.
- [13] Brasil. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal: 1988.
- [14] Brasil. Código Penal. Decreto Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940. Brasília, DF: 1940.
- [15] C. R. Bittencourt. Tratado de Direito Penal: parte geral, v. 1. 17ed. rev. ampl. e atual. de acordo com a Lei n. 12.550 de 2011. São Paulo: Saraiva, 2012.
- [16] G. de S. Nucci. Código Penal comentado. 18. ed. rev., atual. e ampl. – Rio de Janeiro: Forense, 2017.
- [17] M. Guggisberg. “‘Rape Day’ video game raises serious questions about regulation”. Disponível em: <https://www.smh.com.au/lifestyle/life-and-relationships/rape-day-video-game-raises-serious-questions-about-regulation-20190319-p515j3.html?platform=hootsuite/>. Acesso: 26 jun. 2020.
- [18] EFE. Japão, o país onde o consentimento sexual não significa nada. Disponível em: <https://exame.com/mundo/japao-o-pais-onde-o-consentimento-sexual-nao-significa-nada>. 2019. [Acesso: 29 jun. 2020].
- [19] C. Frederico Barbosa Bentivegna. “Liberdade de expressão, honra, imagem e privacidade os limites entre o lícito e o ilícito”. São Paulo Manole 2019. Recurso online.
- [20] Brasil. Marco Civil da Internet. Lei 12.965 de abril de 2014. Brasília, DF: 2014.
- [21] P. Peck. Direito digital. 6. ed. rev., ampl. e atual. São Paulo: Saraiva, 2016. [Recurso eletrônico].
- [22] Brasil. Código de Defesa do Consumidor. Lei 8.078 de 11 de setembro de 1990. Brasília, DF: 1990.
- [23] C. Alberto Di Franco. “Comunicação social”. In Tratado de Direito Constitucional, v. 2. Coord. Ives Gandra da Silva Martins, Gilmar Ferreira Mendes, Carlos Valder do Nascimento. 2ª Ed. São Paulo: Saraiva, 2012. Ebook.
- [24] R. Kaser. A history of sex in vídeo games: when has it crossed the line? May 22, 2020. Disponível em: <https://thenextweb.com/gaming/2020/05/22/sex-video-games-crossed-the-line/>. Acesso: 14 jul. 2020.
- [25] Steam. Print da Steam distribuindo o jogo digital Rape Day. Disponível em: <https://img.generation-nt.com/0001658964.jpg>. Acesso: 26 jun. 2020.

³⁰Para entender melhor, sugerimos a seguinte leitura: <https://thenextweb.com/gaming/2020/05/22/sex-video-games-crossed-the-line/>. Acesso: 02. ago. 2020.