

Cultura, Comunicação e Estudos de Plataforma: análise de casos de assédio e estupro no Metaverso em relatos da *SumOfUs*

Carlos Augusto Pereira dos SANTOS JÚNIOR¹
Universidade Federal Fluminense, UFF

RESUMO

Este artigo visa tensionar as violências de gênero na ambiência digital, com base em testemunhos de vítimas divulgados pela ONG SumOfUs sobre assédio e estupro em plataformas de metaverso (TURSI, 2018; AMADEU, 2022; SANTOS, 2022). Para tanto, os caminhos metodológicos baseiam-se na ideia de controvérsia e a perspectiva dos estudos de plataforma (D'ANDREA, 2018; CAMMAERTS, MANSELL, 2018), a partir dos operadores “aspectos figurativos das plataformas” e “potencial político” (GILLESPIE, 2010). Como resultados, entende-se a regulamentação das plataformas como mecanismo de moderação, denúncias e ações legais no ambiente cibernético.

PALAVRAS-CHAVE

Comunicação; Estudos de plataformas; Cultura das mídias; Violência de gênero.

Introdução: o mundo digital como espaço de controvérsias

No ambiente cibernético, evidencia-se uma proliferação de conflitos que, conforme a perspectiva do pesquisador Carlos D'Andrea (2018), transcende-nos para um cenário de controvérsias complexas. Nesse contexto, a noção de *plataformização*² emerge como um conjunto multifacetado de estruturas, abrangendo aspectos técnicos, simbólicos, culturais, comunicacionais e relacionais. Tais estruturas são moldadas pelas ações humanas, que contribuem, com efeito, para a criação de ambientes de interação, personificação de avatares, comercialização de produtos e a prestação de serviços, entre outras dimensões relevantes.

Em *As Políticas de Plataforma*, Gillespie (2010) remonta ao surgimento do termo “plataforma”, cuja nomenclatura, segundo o autor, emergiu recentemente como um

¹ Doutorando em Comunicação no PPGCOM/UFF. Mestre pelo PPGCOM da Universidade Federal de Ouro Preto, com mestrado sanduíche financiado pelo (NSP) Nacional Scholarship Program na Josef Pavol Šafárik University in Kosice, na Eslováquia. Analista de comunicação da SBPJOR (Associação Brasileira de Pesquisadores em Jornalismo) e integrante do Grupo de Pesquisa, Estudos e Extensão “Ponto”, com pesquisadores da UFOP e da UNB. Jornalista pela Universidade Federal de Ouro Preto. E-mail: augustojunior@id.uff.br.

² Importante ressaltar que, neste trabalho, compreende-se o conceito de “*plataformização*” (D'ANDREA, 2018) como a integração de estruturas técnicas, culturais e sociais em um ambiente digital unificado, como o metaverso, que é uma realidade virtual compartilhada onde as pessoas interagem entre si e com objetos virtuais em tempo real.

conceito cada vez mais utilizado para descrever os serviços online oferecidos por intermediários de conteúdo digital e no espaço midiático (GILLESPIE, 2010, p. 2). Nessa perspectiva, a plataformização é entendida como uma intermediária das interações nelas estabelecidas (D'ANDREA, 2018), sendo examinada tanto em suas próprias autodefinições quanto no discurso público mais amplo, incluindo usuários, imprensa e comentaristas. Para além disso, ao serem intermediárias, as plataformas também desempenham o papel de máquinas geradoras de dados. Por isso a necessidade de se olhar para tais sistemas comunicacionais como uma dimensão de camadas robustas que possuem interesses mercadológicos atrelados à produção digital, sobretudo em se tratando de ambientes que buscam, a todo custo, pensar em um espaço verossímil às características culturais, sociais, econômicas, dentre tantas outras, do mundo real.

Neste sentido, ao analisar plataformas, como o metaverso, é imperativo adotar uma perspectiva desnaturalizada das práticas que nelas ocorrem, as quais são construídas discursiva e simbolicamente. Assim, ao se adotar uma abordagem crítica que vai além das interfaces visíveis, é possível examinar as complexas interseções sociais, culturais, éticas, raciais e jurídicas decorrentes da plataformização. Nesse contexto, este trabalho propõe-se a analisar os testemunhos de vítimas divulgados pela ONG SumOfUs sobre casos de assédio e estupro em plataformas de metaverso (TURSI, 2018; AMADEU, 2022; SANTOS, 2022). Os fundamentos metodológicos são embasados na ideia de controvérsia e na perspectiva dos estudos de plataforma (D'ANDREA, 2018; CAMMAERTS, MANSELL, 2018), utilizando os operadores "aspectos figurativos das plataformas" e "potencial político" (GILLESPIE, 2010).

1. Violência sexual e a insuficiência de regulamentação

A análise dos materiais coletados destaca, inicialmente, a narrativa de uma pesquisadora associada à SumOfUs³, revelando um contexto marcado por uma série de experiências violentas no metaverso, permeadas por episódios de assédio e estupro. Conforme evidenciado no estudo da SumOfUs (2022), embora haja moderação nas salas da plataforma, esta se mostra incapaz de conter a violência e a importunação sexual no

³ A SumOfUs é uma organização global de defesa dos direitos dos consumidores e dos trabalhadores, que busca promover a responsabilidade corporativa, a justiça social e a sustentabilidade ambiental através de campanhas de mobilização online e ações de advocacy.

ambiente virtual. A falta de políticas e mecanismos de moderação eficazes acaba por amplificar e normalizar tais ocorrências, especialmente em relação aos avatares femininos. Um relato anônimo, coletado durante a pesquisa conduzida pela ONG, descreve essa primeira experiência como desorientadora, destacando a falta de consenso durante um incidente sexual ocorrido na plataforma:

Cerca de uma hora depois de usar a plataforma, uma pesquisadora da SumOfUS foi levada a uma sala privada em uma festa onde foi estuprada por um usuário que ficava dizendo para ela se virar, para que ele pudesse fazer ‘isso’ por trás enquanto os usuários do lado de fora da janela pudessem ver - tudo enquanto outro usuário na sala observava e passava uma garrafa de vodka (SUMOFUS, 2022, p. 5, tradução do autor).

Além de relatar o caso, a pesquisadora também gravou e disponibilizou o vídeo⁴ em que seu avatar é estupro. Na gravação, observa-se um avatar masculino presenciando a cena, enquanto outro avatar pratica o ato. Além disso, são proferidas palavras de teor sexual e misógino. Embora possa parecer um incidente isolado, relatos de estupro e assédio no metaverso indicam que a violência sexual é uma ocorrência comum e difundida em várias plataformas da Meta. O relatório da SumOfUs expõe casos de violência registrados na Horizon Worlds (Beta Testing), na plataforma Population One (propriedade da Meta), na Echo VR (propriedade da Meta) e na REC Room & VRChat (aplicativos separados).

Assim como no mundo offline, a vítima é culpabilizada pelo assédio. Esta é a afirmação de um dos *tester* anônimos que pesquisou o metaverso. Segundo o relato⁵, o pesquisador denunciou à empresa que seu avatar tinha sido alvo de apalpamentos por um estranho, sugerindo a implementação de medidas mais eficazes para prevenir e relatar casos de assédio (SUMOFUS, 2022, p. 6). No entanto, a denúncia não teve prosseguimento e o caso não foi solucionado. O relatório (2022) descreve que “a Meta

⁴ Nota do autor: o vídeo apresenta conteúdos sensíveis, sobretudo para pessoas que já foram vítimas de importunação e violências sexuais. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1558CIk75YtKrfNvJvQWkReG6VmxPpa81/view> Acesso: 15 mar. 2024.

⁵ Nota do autor: o relato foi originalmente postado em um fórum do blog TechDirt e se encontra republicado na pesquisa da SumOfUs. O blog americano TechDirt possui diversos relatos sobre os desafios legais do mundo tecnológico e outras questões relacionadas à revolução digital. Além disso, por curiosidade, neste relato, o leitor pode ter acesso aos comentários de outros internautas culpabilizando a vítima por ter usado saias curtas e afirmando que ela estava interessada em ser apalpada. Disponível em: <https://www.techdirt.com/2021/12/28/grope-metas-space/>. Acesso: 04 jan. 2024.

não apenas não tomou medidas contra o agressor, mas culpou o *beta tester* pelo uso inadequado de recursos de segurança pessoal (p. 6). Essa abordagem levanta questões sobre a falta de mecanismos eficazes para prevenir atos de violência e assédio sexual, bem como a despreparação da plataforma para lidar com relatos de denúncias. Isso resulta na transferência total da responsabilidade ao usuário da plataforma quanto à sua própria privacidade e proteção contra violências.

Outro caso de assédio e estupro contra mulheres foi relatado por Nina Jane Patel, em sua conta na plataforma Medium. Intitulado *Realidade ou Ficção*, Patel⁶ relatou ter sido estuprada por gangues, dentro de 60 segundos “após o login na plataforma por um grupo de 3-4 avatares com aparência masculina” (SUMOFUS, 2022, p.6). Em outras palavras, por mais que os casos de violência sexual estejam atrelados a apenas a usuários individuais que subvertem a regra, o estupro coletivo também está presente nas plataformas de metaverso, bem como acontece na vida real. Neste sentido, Nina Jane explicita como a corporificação dos usuários, apropriadas pelo metaverso, potencializa o trauma nas mulheres que participam desses espaços virtuais.

Nessa mesma linha de raciocínio, é crucial compreender que o metaverso faz uso do corpo e dos diversos sentidos humanos para intensificar suas estratégias financeiras e de coleta de dados dos usuários nas plataformas (OPD UFMG, 2022, online). Conforme destacado no relatório da SumOfUs, ao descrever o modelo de negócios da Meta como capitalismo de vigilância, enfatiza-se que “a coleta e armazenamento de dados do usuário para fins lucrativos continuarão sendo uma importante fonte de receita” (SUMOFUS, 2022, p. 4). O estudo também aponta o uso dos dados dos usuários como passíveis de serem leiloados para anunciantes, para os quais as plataformas empregam uma variedade de mecanismos de processamento de dados. O relatório (2022) ainda ilustra o uso de *hardware* de realidade virtual que “pode rastrear os movimentos oculares do usuário e identificar se ele está interessado em um produto específico - medindo o tempo que ele olha para um item e a dilatação da pupila em resposta aos anúncios (...)” (2022, p. 5).

Além disso, o discurso de ódio também ganha espaço em plataformas de metaverso. Os pesquisadores da SumofUS presenciaram insultos contra pessoas LGBTQIAP+, ataques racistas, teorias da conspiração e conteúdos extremistas. Uma das

⁶ O relato é intitulado “Reality or Fiction” e pode ser acessado na plataforma Medium. Disponível em: <<https://medium.com/kabuni/fiction-vs-non-fiction-98aa0098f3b0>> Acesso: 04 de jan. 2024.

experiências publicadas pela ONG foi realizada pelo site BuzzFeed⁷ e teve como propósito averiguar as políticas de moderação do Horizon Worlds, que também utiliza o metaverso. Segundo o relatório (2022):

(...) os repórteres do Buzzfeed construíram um Horizon World privado chamado de ‘Qniverse’. Aqui, os repórteres encheram a sala com slogans de direita alegando fraude eleitoral nos EUA e desinformação pandêmica. No entanto, depois de tentar denunciar a sala por violar a política de RV, os especialistas em segurança identificaram que a sala não violava nenhuma diretriz. Somente depois de entrar em contato com a Meta, a empresa removeu o conteúdo. No artigo do Buzzfeed, Callum Hood, do Center for Countering Digital Hate (CCDH), foi citado que as salas privadas não moderadas do Horizon Worlds, como as salas privadas do Facebook, podem abrigar “conteúdo prejudicial” sem supervisão⁸ (SUMOFUS, 2022, p. 7).

Em entrevista realizada no Youtube pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES)⁹, o pesquisador Sérgio Amadeu (2022) argumenta que a tecnologia não é neutra e, por isso, existe um controle sobre o uso dessas plataformas (CAT CULTURA, 2022, Online). Além disso, Amadeu (2022) explica que as plataformas se utilizam de coleta e processamento de dados pessoais, ao perfilar os usuários e retirar informações importantes para atividades financeiras, de marketing, dentre outros setores comerciais (2022, Online). O metaverso faz isso, porém utilizando ainda mais os corpos e os sentidos humanos e seus aspectos culturais. Ou seja, apropriando-se do ser físico no virtual enquanto instância de comunicação e de interação.

⁷ E. Baker-White. Meta Wouldn’t Tell Us How It Enforces Its Rules In VR, So We Ran A Test To Find Out. Em português: “A Meta não nos disse como aplica suas regras em VR, então fizemos um teste para descobrir. Buzzfeed. Disponível em: <<https://www.buzzfeednews.com/article/emilybakerwhite/meta-facebook-horizon-vr-content-rules-test>>. Acesso: 03 fev. 2024.

⁸ Tradução nossa: “Buzzfeed reporters “built a private Horizon World” called the “Qniverse.” Here, reporters filled the room with right-wing slogans claiming U.S. election fraud and pandemic misinformation. However, after attempting to report the room for violating VR policy, safety specialists identified that the room did not break any guidelines. Only after reaching out to Meta did the company remove the content. In the Buzzfeed article, Callum Hood from the Center for Countering Digital Hate (CCDH) was quoted saying that unmoderated Horizon Worlds private rooms, like Facebook private rooms, may harbor “harmful content” with no oversight”.

⁹ Palestra online: Democratização da internet e o enfrentamento político nas redes digitais. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9vTq59uBXRg>>. Acesso: 04 mar. 2024.

3. Considerações finais

Com efeito, as análises levam ao entendimento das plataformas e suas relações como um lugar de conflito. Ao partir de Venturini (2010), D'Andrea (2018) define controvérsias como “situações onde a vida coletiva se torna complexa: onde a maior e mais diversa seleção de atores está envolvida; onde as alianças e oposições se transformam sem muita prudência” (VENTURINI, 2010 apud D’ANDREA, 2018). É fato, portanto, que as conflagrações do campo social frequentemente alcançam também os espaços digitais, de modo a criar neles um conjunto de controvérsias que precisam de algum modo serem superadas.

Neste sentido, se a estrutura social é marcada pelas práticas racistas, misóginas e LGBTfóbicas, é esperado que as redes de plataformas virtuais também reproduzam essas mesmas práticas, afinal elas foram criadas, configuradas e utilizadas por pessoas humanas e suas subjetividades. Neste sentido, Tursi (2018) evidencia a necessidade de, ao se pesquisar e refletir sobre tais práticas no metaverso, o pesquisador esteja também atento à conexão estabelecida entre o espaço da cultura e o mundo virtualizado.

REFERÊNCIAS

- ANDREA, C. Cartografando controvérsias com as plataformas digitais: apontamentos teórico-metodológicos. *Galáxia (PUCSP)*, v. 1, p. 28-39, 2018.
- GILLESPIE, T. The politics of ‘platforms’. In: *New Media & Society*. v. 12, n. 3, p. 347-364, 2010.
- OPD - UFMG. **Capitalismo de plataforma e circuitos da economia urbana**. Online: UFMG, 2021. 1 vídeo (2h e 12 min). Disponível: <<https://www.youtube.com/watch?v=71EkYXTWMyM>>. Acesso: 16 jun. 2022.
- SANTOS, Nina. **Invisibilização como estratégia: Como a desinformação pode se esconder nos caminhos tecnológicos?** In: OLIVEIRA, Carlos Alberto Arruda de; MENEZES, Heloísa Regina Guimarães de (Ed.). Fundação Dom Cabral, 2021. Disponível em: <<https://ci.fdc.org.br/AcervoDigital/E-books/2021/Digital%205/Digital%205%20-%20cap%2011.pdf>>. Acesso: 02 mar. 2024.
- SUMOFUS. **Metaverse: another cesspool of toxic content**. Maio, 2022. Disponível em: <https://www.sumofus.org/images/Metaverse_report_May_2022.pdf> Acesso: 05 jan. 2024.
- TURSI, A. (2018). Vivendo o metaverso entre ficção científica e política. *Eleuthería - Revista Do Curso De Filosofia Da UFMS*, 3(4), 73 - 84. Recuperado de <https://periodicos.ufms.br/index.php/reveleu/article/view/6673>.