

TRAUMA VIRTUAL: ABUSOS SEXUAIS NA REALIDADE VIRTUAL

Eixo temático: "Transformações tecnológicas e mudanças na subjetividade humana"

RAMOS, Jaiany

Estudante de Psicologia; Email: jaiany.ramos@aluno.faest.edu.br
FAEST – Tangará da Serra//MT

Resumo

Esta pesquisa investiga os danos psicológicos sofridos pelas vítimas de assédio sexual em ambientes de realidade virtual (RV), com foco particular nas mulheres. Os ataques virtuais descritos podem provocar respostas físicas intensas nos jogadores, espelhando os sintomas de experiências traumáticas encontradas em casos reais de abuso ou agressão sexual.

O objetivo deste estudo é explorar os comportamentos violentos e sexuais frequentemente relatados por usuários da RV e examinar a traumatização resultante e suas implicações para a saúde mental dos indivíduos afetados. A pesquisa visa contribuir para a compreensão dos impactos psicológicos dos abusos virtuais e promover uma reflexão crítica sobre o futuro das interações humanas em ambientes digitais. Ao final, propõem-se estratégias de prevenção e intervenção eficazes para aumentar a conscientização e proteger os usuários contra tais incidentes.

Em consonância com o eixo temático: "Transformações tecnológicas e mudanças na subjetividade humana", este trabalho ilumina as novas dinâmicas de poder e vulnerabilidade que emergem nos ambientes de RV. A capacidade dos agressores de perpetrar comportamentos abusivos em espaços digitais reflete uma transformação significativa nas relações interpessoais, desafiando as noções tradicionais de segurança e intimidade.

Uma revisão abrangente da literatura foi realizada e as bases de dados Scielo, Pepsic, Google Scholar e ResearchGate foram escolhidas por abrangerem uma ampla gama de publicações científicas na área da psicologia. Além disso, meios de comunicação internacionais como BBC, Daily Mail e CNN foram monitorados em busca de artigos relevantes. Foi realizada uma busca sistemática utilizando as seguintes palavras-chave: "violência sexual", "realidade virtual", "trauma psicológico", "metaverso" e "saúde mental". A busca limitou-se às publicações da última década (2014-2024). Do conjunto inicial de 53 artigos, 22 foram selecionados para análise aprofundada e 7 foram considerados mais pertinentes aos objetivos da pesquisa.

A violência sexual em RV, frequentemente banalizada, é agravada pelo uso de dispositivos hápticos que intensificam a sensação de realidade, potencializando o trauma psicológico. Estudos demonstram que os impactos podem ser tão severos quanto os de experiências reais, especialmente em jovens. No entanto, a subnotificação, impulsionada por vieses de relato social e pela natureza virtual do crime, dificulta a compreensão da real dimensão do problema. A escassez de pesquisas teóricas específicas sobre o tema limita o desenvolvimento de intervenções eficazes para suporte adequado das vítimas.

Conclui-se pela necessidade do desenvolvimento de estratégias abrangentes para mitigar os riscos de violência sexual em RV, incluindo soluções tecnológicas, ajustes legais e suporte psicológico. Psicólogos e profissionais de saúde mental

devem desempenhar um papel central na criação de espaços de apoio acessíveis e culturalmente sensíveis, bem assim a urgência de maior conscientização, a integração de cuidados psicológicos eficazes em ambientes virtuais e implementação de medidas de proteção eficazes nesse novo cenário digital torna-se evidente para proteger os direitos e o bem-estar dos usuários, especialmente os mais vulneráveis.

Palavras-chave: violência sexual; psicologia; trauma; virtualidade.

Abstract

This research investigates the psychological harm experienced by victims of sexual harassment in virtual reality (VR) environments, with a particular focus on women. The virtual attacks described can elicit intense physical responses in players, mirroring the symptoms of traumatic experiences encountered in real-world cases of sexual abuse or assault.

The purpose of this study is to explore violent and sexual behaviors frequently reported by VR users and examine the traumatizing experience and its implications for the mental health of affected individuals. The research aims to contribute to the understanding of the psychological impacts of virtual abuse and promote critical reflection on the future of human interactions in digital environments. In the end, effective prevention and intervention strategies are proposed to increase awareness and protect users against such incidents.

In line with the thematic axis: "Technological transformations and changes in human subjectivity" this work illuminates the new dynamics of power and vulnerability that emerge in VR environments. The ability of perpetrators to perpetrate abusive behaviors in digital spaces reflects a significant transformation in interpersonal relationships, challenging traditional notions of safety and intimacy.

A comprehensive literature review was conducted, selecting the Scielo, Pepsic, Google Scholar, and ResearchGate databases due to their wide range of scientific publications in the field of psychology. Additionally, international media outlets such as BBC, Daily Mail, and CNN were monitored for relevant articles. A systematic search was conducted using the following keywords: "sexual violence", "virtual reality", "psychological trauma", "metaverse", and "mental health". The search was limited to publications from the last decade (2014-2024). From the initial set of 53 articles, 22 were selected for in-depth analysis, and 7 were considered most relevant to the research objectives.

Sexual violence in VR is often trivialized and exacerbated by the use of haptic devices that intensify the sense of reality, potentiating psychological trauma. Studies demonstrate that the impacts can be as severe as those of real-world experiences, especially in young people. However, underreporting, driven by social reporting biases and the virtual nature of crime, makes it difficult to understand the real scale of the problem. The scarcity of specific theoretical research on the topic limits the development of effective interventions to adequately support victims.

In conclusion, there is a need to develop comprehensive strategies to mitigate the risks of sexual violence in VR, including technological solutions, legal adjustments, and psychological support. Psychologists and mental health professionals must have a central role in creating accessible and culturally sensitive support spaces. It is evident the urgency for greater awareness, the integration of effective psychological care in virtual environments, and the implementation of effective protective measures in this

new digital landscape, to protect the rights and well-being of users, especially the most vulnerable.

Keywords: sexual violence; psychology; trauma; virtuality.

Imersão e Impacto: Desafios Sociais e Legais do Metaverso

É cediço que desde o advento da internet e do aumento exponencial das interações no mundo virtual pôde-se apreciar os benefícios trazidos por esta tecnologia bem como os seus malefícios, principalmente pelo uso indiscriminado empregado por seus usuários.

Metaverso é o nome comumente utilizado para designar o ambiente virtual onde se utiliza a tecnologia da RV, a ideia envolve a capacidade de acessar uma realidade paralela, onde uma pessoa pode ter uma experiência imersiva. Embora tecnicamente o metaverso não seja real, ele procura proporcionar uma sensação de realidade e tem toda uma infraestrutura no mundo real para suportá-lo. Com base nessa ideia de imersão, vários metaversos começaram a surgir através dos videogames. (Malardo, 2021).

O desenvolvimento do metaverso e das tecnologias imersivas está transformando a subjetividade humana de maneira profunda, com efeitos antropológicos e sociológicos significativos. No âmbito antropológico, o metaverso modifica a percepção da realidade e das identidades digitais. No plano sociológico, ele altera as relações interpessoais e cria novas dinâmicas virtuais, mas também levanta questões éticas sobre privacidade e segurança. Este fenômeno indica um avanço para uma sociedade digitalmente interconectada, onde a separação entre o físico e o virtual se torna cada vez mais difusa em um contexto global.

Segundo Porta *et al.* (2024), há 171 milhões de pessoas em todo o mundo que utilizam redes virtuais, jogos e ferramentas de RV, e esse número tende a crescer à medida que a tecnologia se populariza. Em 2020, 81% dos usuários relataram ter sofrido algum tipo de assédio e a misoginia dentro da indústria de jogos online não é um fenômeno novo, incidentes de assédio generalizado já foram documentados e uma investigação detalhada da Riot Games em 2018 expôs publicamente uma cultura sexista dentro da empresa. (Anti-Defamation League, 2019).

Estudo recente do Pew Research Center (2021) demonstra que mulheres, especialmente as mais jovens e as que se identificam como LGBTQIA+, são alvos desproporcionais de assédio sexual online. Enquanto apenas 5% dos homens relataram ter sofrido esse tipo de abuso, a taxa sobe para 16% entre as mulheres e chega a 70% entre as pessoas LGBTQIA+. A diferença é ainda mais evidente entre os jovens, com 33% das mulheres abaixo dos 35 anos relatando o problema, comparado a apenas 11% dos homens da mesma faixa etária.

Relevante citar que, já existe um termo em inglês que descreve a prática agressiva de intimidação e perseguição no ambiente online, o qual é denominado Cyberbullying. O assédio, de cunho sexual ou não, dentro de jogos de realidade virtual, adequa-se a este conceito e pelo fato de ser online as agressões podem persistir sem interrupção, potencialmente alcançando um público muito maior.

Estudos indicam que as vítimas de cyberbullying frequentemente demonstram maior propensão à depressão, ansiedade e sintomas psicossomáticos, além de danos físicos graves como automutilação e pensamentos de autoextermínio, em termos de

impacto emocional imediato, o cyberbullying tende a deixar marcas psicológicas profundas devido à sua natureza contínua e à dificuldade de escapar das agressões online (Campbell, 2012).

Destaca-se que, o cyberbullying passou a integrar o Código Penal Brasileiro (Decreto-Lei n. 2.848/ 1940), e ser devidamente tipificado como crime graças ao artigo 146-A, cuja redação foi acrescentada pela Lei nº 14.811 promulgada em janeiro de 2024. Ademais, julgados recentes já estabeleceram que o uso de meios virtuais para a realização de atos libidinosos destinados a satisfazer o desejo sexual do agressor constitui o crime de estupro. Portanto, embora o estupro seja comumente vinculado ao contato físico na percepção social, é importante reconhecer que tais comportamentos no ambiente virtual também podem constituir essa violação grave (Pereira *et al.*, 2024).

A glamourização da violência sexual e a representação de tudo, incluindo assassinato, estupro e outras formas de violência de forma cômica ou ridícula, não são incomuns nos jogos e diversas mulheres relataram ter presenciado seu avatar ser encurralado por um ou mais agressores para praticar ações de violência ou assédio sexual contra ele (Porta, *et al.*, 2024). Ademais, os dispositivos hápticos estão sendo cada vez mais incorporados ao metaverso e esses dispositivos podem incluir desde luvas até coletes e trajes corporais completos, utilizando vibrações para simular sensações físicas precisas. Isso poderia resultar em experiências de violência sexual no metaverso tão traumáticas e angustiantes para as vítimas quanto no mundo real (Subramaniam *et al.*, 2023).

O Reino Unido iniciou neste ano a apuração do primeiro caso de estupro no universo virtual e as autoridades relataram que a jovem teve um sofrimento psicológico semelhante ao de uma agressão física, ressaltando-se as repercussões emocionais e jurídicas desse fato. A adolescente, com menos de 16 anos, ficou extremamente abalada após seu avatar, sua representação digital, ter sido vítima de estupro por vários indivíduos desconhecidos online. Infelizmente, o mundo virtual abre espaço para predadores cometerem atrocidades contra crianças e existem diversos relatos de abusos sexuais no Horizon Worlds, um jogo de realidade virtual gerenciado pela Meta (Vallance, 2024; Camber, 2024).

Destaca-se ainda o caso de Nina Jane Patel, uma mulher de 43 anos que relatou ter sido sexualmente agredida por um grupo em menos de um minuto após ingressar no Metaverso do Facebook. Ela foi perseguida pelos avatares masculinos que a assediaram, proferindo insinuações sexuais e capturando imagens do ataque enquanto ela tentava escapar por vários minutos. Embora não tenha experimentado fisicamente o toque dos avatares, desde o incidente, a Sra. Patel tem enfrentado crises de ansiedade. (Clayton, 2022).

Wiederhold (2022) reforça que a sensação de presença imersiva que torna a RV tão eficaz para aplicações terapêuticas também facilita a transferência do trauma virtual para o mundo físico. Subramaniam *et al.*, (2023) afirmam que o impacto do trauma é mais severo nas vítimas mais jovens e os adolescentes são particularmente vulneráveis à violência sexual no metaverso, pois esse período é essencial para o desenvolvimento da identidade. Comparativamente aos adultos, as crianças lidam de forma menos eficaz com o trauma, pois têm menor capacidade de organizar, integrar, dar sentido e expressar suas experiências traumáticas.

Portanto, embora essas experiências sejam virtuais, podem causar impactos psicológicos reais nas vítimas, como trauma, medo e angústia, refletindo os efeitos da violência sexual no mundo real. Logo, abordar os desafios únicos do Metaverso, especialmente no contexto da violência sexual, requer uma abordagem abrangente, incluindo soluções tecnológicas, diretrizes comunitárias, ajustes legais e suporte psicológico. (Chawki, 2024).

Porta *et al.*, (2024) destacaram a necessidade urgente de desenvolver estratégias mais eficazes para mitigar os riscos de violência sexual na RV e enfatizaram a importância de explorar novas intervenções e ferramentas dentro das plataformas para educar, intervir positivamente e promover a cura entre as vítimas de violência sexual, utilizando avatares e recursos direcionados de forma ética e segura.

Diversas empresas de tecnologia frequentemente transferem a responsabilidade pela segurança aos usuários, oferecendo ferramentas para a prevenção e denúncia de abusos, enquanto negligenciam a moderação efetiva de suas próprias plataformas. Além disso, a melhoria na regulamentação governamental voltada para a moderação de conteúdo poderia resultar na criação de ambientes online mais seguros. A violência sexual no metaverso é um campo de pesquisa emergente, e ainda há muito a explorar sobre os danos psicológicos, bem como as implicações éticas e jurídicas dessa problemática (Wiederhold, 2022).

Pois bem. Para enfrentar os desafios associados à violência sexual e outros abusos na RV, é crucial que psicólogos desempenhem um papel central na criação de espaços de apoio psicológico com fácil acessibilidade e culturalmente sensíveis para um atendimento inicial focado na escuta ativa daqueles que tenham experienciado assédio ou outras formas de violência virtual.

Assim, havendo indicação para intervenção psicoterapêutica, deverá ser observada a Resolução nº 9/2024 do Conselho Federal de Psicologia, que regulamenta a prática da Psicologia mediada por Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs). Essa resolução destaca a importância do tratamento rigoroso de dados sensíveis, como o sigilo profissional, e reforça a necessidade de uma avaliação contínua da viabilidade e adequação das ferramentas digitais utilizadas, proporcionando um ambiente digital seguro.

A normativa também estabelece diretrizes para a integração de serviços psicológicos presenciais e remotos, especialmente em casos de urgência ou emergência, exigindo a documentação minuciosa das ações realizadas. Além disso, requer a formalização de contratos para serviços digitais, assegurando transparência e segurança, promovendo uma prática ética da psicologia no contexto digital.

A natureza fugaz e instável do espaço digital representa um dos principais obstáculos, uma vez que os dados podem ser facilmente apagados ou modificados, o que dificulta substancialmente a obtenção de evidências robustas em casos de estupro virtual. Nestes crimes sexuais ocorridos no ciberespaço, a verificação da versão da vítima sobre o abuso sexual se torna uma tarefa complexa. (Pereira *et al.*, 2024).

A subnotificação de casos de abuso no metaverso, experienciados através da RV, representa um desafio significativo, pois a falta de conhecimento entre o público sobre o crime, contribui para a sensação de impunidade entre os agressores e esta

falta de dados confiáveis é agravada pela rápida e generalizada adoção da RV por criminosos.

Logo, faz-se pertinente a colaboração com desenvolvedores de tecnologia e legisladores para projetar e implementar a criação desses espaços virtuais e beneficiar assim o levantamento estatístico sobre a extensão e impacto dos danos psicológicos causados pelos abusos na RV e, conseqüentemente, contribuir para a adequação eficaz das leis.

As transformações tecnológicas estão redefinindo não apenas a maneira como interagimos com o mundo digital, mas também nossa própria subjetividade. Espaços virtuais como o metaverso levantam questões profundas sobre como a tecnologia molda nossas identidades e experiências. Nesse contexto, a mobilização de psicólogos para desenvolver e promover espaços de apoio psicológico nas plataformas de RV não é apenas uma resposta necessária à crise crescente de violência virtual, mas também um passo crucial para garantir que a tecnologia seja utilizada de maneira responsável e empática. A integração de cuidados psicológicos eficazes dentro desses ambientes virtuais pode representar um avanço significativo na proteção dos direitos e bem-estar dos usuários, especialmente aqueles mais suscetíveis a experiências traumáticas na RV.

Referências

ANTI-DEFAMATION LEAGUE. *Free to play? Hate, harassment and positive social experiences in online games 2020*. 2019. Disponível em:

<<https://www.adl.org/sites/default/files/pdfs/2022-12/free-to-play-2020-v2-111820-1353-p.pdf>> Acesso em: 27 jun. 2024.

BRASIL. Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940. Código Penal. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Decreto-Lei/Del2848.htm> Acesso em: 26 jun. 2024.

CAMBER, Rebecca. British police probe VIRTUAL rape in metaverse: Young girl's digital persona 'is sexually attacked by gang of adult men in immersive video game' - sparking first investigation of its kind and questions about extent current laws apply in online world. Daily Mail, 1 Jan. 2024. Disponível em:

<<https://www.dailymail.co.uk/news/article-12917329/Police-launch-investigation-kind-virtual-rape-metaverse.html>> Acesso em: 27 jun. 2024.

CHAWKI, Mohamed; BASU, Subhajit; CHOI, Kyung-Shick. Redefining Boundaries in the Metaverse: Navigating the Challenges of Virtual Harm and User Safety. *Laws*, v. 13, n. 3, p. 33, 2024. Disponível em: <<https://www.mdpi.com/2075-471X/13/3/33>> Acesso em: 27 jun. 2024.

CLAYTON, Molly. Mother says she was virtually groped by three male characters within seconds of entering Facebook's online world Metaverse. Daily Mail, 29 January 2022. Disponível em: <<https://www.dailymail.co.uk/news/article-10455417/Mother-43-avatar-groped-three-male-characters-online-Metaverse.html>> Acesso em: 27 jun. 2024.

CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA (Brasil). Resolução nº 9, de 18 de julho de 2024. Publicado no Diário Oficial da União, Brasília, DF, 30 jul. 2024. Disponível em: <https://www legisweb.com.br/legislacao/?id=462577#:~:text=cliente%20sobre%20iss>

o.-,Art.,da%20data%20de%20sua%20publica%C3%A7%C3%A3o. Acesso em: 03 set. 2024.

MALARDO, João Pedro. Entenda o que é o metaverso e por que ele pode não estar tão distante de você. *CNN Brasil*, São Paulo, 06 set. 2021. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/entenda-o-que-e-o-metaverso-e-por-que-ele-pode-nao-estar-tao-distante-de-voce/>> Acesso em: 27 jun. 2024.

PEREIRA, Renata Kelly Tavares; CAVALCANTE, Jéssica Painkow Rosa. Estupro virtual e os meios de produção de provas no direito brasileiro. *Revista Jurídica de Gestão e Responsabilidade*, [S.l.], v. 7, n. 14, p. 956, 29 fev. 2024. Disponível em: <<https://revistajrg.com/index.php/jrg/article/view/956>> Acesso em: 27 jun. 2024.

PEW RESEARCH CENTER. The state of online harassment. 13 jan. 2021. Disponível em: <https://www.pewresearch.org/internet/2021/01/13/the-state-of-online-harassment/>. Acesso em: 03 set. 2024.

PORTA, Carolyn M., Frerich, E. A., Hoffman, S., Bauer, S., Jain, V. M., & Bradley, C. (2024). Sexual Violence in Virtual Reality: A Scopin Review. *Journal of Forensic Nursing*, 20(1), 66-77, 1/3 2024. | DOI: 10.1097/JFN.0000000000000466. Disponível em: <https://journals.lww.com/forensicnursing/fulltext/2024/03000/sexual_violence_in_virtual_reality_a_scoping.8.aspx?context=featuredarticles&collectionid=3> Acesso em: 15 de jun. de 2024.

SUBRAMANIAM, Karthigan; SIANG, Kwek. The Emerging Threat of Sexual Violence in the Metaverse. Home Team Psychology Division, Ministry of Home Affairs, Singapore, 1 mar. 2023. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/368875095_The_Emerging_Threat_of_Sexual_Violence_in_the_Metaverse> . Acesso em: 27 jun. 2024.

VALLANCE, Chris. *Police investigate virtual sex assault on girl's avatar*. 2 January 2024. BBC NEWS. Disponível em: <<https://www.bbc.com/news/technology-67865327>>. Acesso em: 27 jun. 2024.

WIEDERHOLD, Brenda K. Sexual Harassment in the Metaverse. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 2022. p. 479-480. Disponível em: <<https://www.liebertpub.com/doi/full/10.1089/cyber.2022.29253.editorial>> Acesso em: 26 jun. 2024.