
VIOLÊNCIA SEXUAL DIGITAL: A PRESENÇA DO ESTUPRO NOS JOGOS ELETRÔNICOS

DIGITAL SEXUAL VIOLENCE: THE PRESENCE OF RAPE IN VIDEO GAMES

César Alexandre da Silva Aprile

Pesquisador independente, sem vínculo institucional

Especialista em Psicopedagogia pela Unicsul

E-mail: cesaraprile9@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6035-4017>

Revista Interlocus, volume 2, número 5, 2026

DOI: 10.5281/zenodo.21923683

Editor: Gláuber Tulio Fonseca Coelho

Artigo recebido: 05/08/2026

Artigo Aceito: 07/08/2026

Artigo Publicado: 13/08/2023

RESUMO: O presente estudo investiga a representação do estupro nos jogos eletrônicos, abordando desde os primeiros títulos do Atari 2600 até produções contemporâneas como *Cyberpunk 2077*, com o objetivo de compreender suas implicações éticas, narrativas e culturais. Justifica-se pela necessidade de analisar como conteúdos sensíveis nos videogames afetam percepções sociais e normativas sobre violência sexual, sobretudo diante dos elevados índices de violência sexual e de subnotificação registrados no Brasil. Trata-se de pesquisa qualitativa, de natureza bibliográfica e documental, complementada por estudo de casos múltiplos, no qual foram selecionados intencionalmente títulos representativos de diferentes períodos e abordagens, analisados a partir de aspectos legais, históricos e narrativos. Os resultados indicam que alguns jogos, como *Custer's Revenge* e *RapeLay*, fetichizam ou normalizam o estupro ao transformá-lo em mecânica de jogabilidade, enquanto outros, como *Phantasmagoria* e *Cyberpunk 2077*, utilizam a violência sexual como recurso narrativo para evidenciar seu impacto traumático sobre os personagens. Conclui-se que a representação do estupro nos videogames é multifacetada, oscilando entre erotização e crítica social, e que o problema não está em abordar o tema, mas na forma como ele é tratado, demandando reflexão contínua sobre responsabilidade ética, cultural e jurídica na produção e no consumo desses conteúdos.

Palavras-chave: Violência Sexual; Jogos Eletrônicos; Cultura Gamer; Ética dos Games.

ABSTRACT: This study investigates the representation of rape in video games, ranging from the earliest Atari 2600 titles to contemporary productions such as *Cyberpunk 2077*, with the aim of understanding their ethical, narrative, and cultural implications. It is justified by the need to analyze how sensitive content in video games affects social perceptions and norms regarding sexual violence, particularly in light of the high rates of sexual violence and underreporting recorded in Brazil. This is a qualitative study of a bibliographic and documentary nature, complemented by a multiple case study, in which titles representative of different periods and approaches were intentionally selected and analyzed from legal, historical, and narrative perspectives. The results indicate that some games, such as *Custer's Revenge* and *RapeLay*, fetishize or normalize rape by turning it into a gameplay mechanic, while others, such as *Phantasmagoria* and *Cyberpunk 2077*, use sexual violence as a narrative device to highlight its traumatic impact on the characters. It is concluded that the representation of rape in video games is multifaceted, oscillating between eroticization and social critique, and that the issue does not lie in addressing the theme, but in how it is handled, demanding ongoing reflection on ethical, cultural, and legal responsibility in the production and consumption of such content.

Keywords: Sexual Violence; Video Games; Gamer Culture; Game Ethics.



1. INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos, assim como a música e o cinema, constituem um amplo mercado cultural (Marchand; Hennig-Thurau, 2013). Embora os videogames domésticos existam desde 1972, com o lançamento do Magnavox Odyssey, foi apenas com a chegada do Atari 2600, em 1977, que o setor passou por uma transformação significativa. Por volta de 1981, o console já havia se tornado um enorme sucesso comercial, com uma estimativa de aproximadamente 3,1 milhões de unidades vendidas até aquele momento (Smith, 2019).

Entretanto, apesar do crescimento acelerado no final da década de 1970 e início dos anos 1980, a indústria também enfrentou crises profundas. A mais conhecida foi a Crise dos Videogames de 1983, chamada de Crash de 1983 e, no Japão, de Atari Shock (Toyama; Ferratti; Côrtes, 2021, p. 529).

Esse episódio correspondeu a uma recessão de grande escala que afetou intensamente o mercado ocidental, especialmente nos Estados Unidos, entre 1983 e 1985. A crise foi causada por diversos fatores:

...a saturação do mercado estadunidense, com práticas de plágio e concorrência predatória; a falta de originalidade e baixa qualidade dos jogos; e a migração da comunidade gamer para os computadores pessoais (Pcs). (Toyama; Ferratti; Côrtes, 2021, p. 529).

Nesse contexto, as empresas japonesas de jogos eletrônicos tornaram-se dominantes no cenário mundial durante as décadas de 1980 e 1990 (Toyama; Ferratti; Côrtes, 2021, p. 529). Nintendo e Sega assumiram a liderança do setor na terceira e na quarta geração de consoles (Toyama; Ferratti; Côrtes, 2021, p. 529). A Nintendo, em particular, adotou uma estratégia de mercado que não apenas contribuiu para a recuperação da indústria no Ocidente, mas também redefiniu a maneira como o mercado de jogos deveria ser estruturado (Harris, 2015). Essa estratégia envolveu forte proteção à propriedade intelectual, um rigoroso programa de licenciamento para desenvolvedores terceirizados e um amplo controle sobre a distribuição de estoques nas lojas (Harris, 2015).

Além da Crise de 1983, outro desafio enfrentado pela indústria envolve gêneros, representações e conteúdos sensíveis, que ao longo das décadas geraram debates intensos sobre ética, impacto cultural e responsabilidade social. Com o passar do desenvolvimento tecnológico, os jogos eletrônicos se tornaram cada vez mais complexos com gráficos, interações, sons e outros elementos cada vez mais reais, com acadêmicos como Johan Huizinga (1971) e Roger Caillois (2001) sendo dois autores fundamentais para entendermos a epistemologia dos jogos, sendo eles digitais ou não, mas que enfrentaram por sua vez uma forte limitação aos recursos e ao seu tempo vigente, falecendo antes de 1980 (Carvalho et al., 2021, p. 1026).

Novos estudos buscaram debater a ética nos jogos, como os de Luiz Paulo Carvalho, Flávia Maria Santoro, Jonice Oliveira e Rosa Maria M. Costa, que apresentam uma discussão aprofundada sobre o tema na pesquisa *"Ética e Jogos, jogo ética e ética em jogo"* (2021). Os autores analisam como conteúdos como violência, sexualização e fetichização afetam os jogadores e moldam percepções sociais mais amplas. Além disso, apontam as limitações temporais e materiais presentes nas obras de Huizinga e Caillois para compreender os jogos mais atuais, ressaltando que os referenciais desses autores, embora fundamentais, não contemplam as dinâmicas, tecnologias e complexidades presentes nos videogames contemporâneos.

Embora não abordem especificamente a violência sexual, é fundamental destacar esse elemento, por se tratar de um tema extremamente sensível e que exige atenção acadêmica. Compreender sua representação nos jogos eletrônicos torna-se necessário justamente para expandir o campo de estudos sobre ética, impacto cultural e responsabilidade social nos videogames, permitindo identificar como essas obras lidam com limites narrativos, simbólicos e morais. A partir dessa perspectiva, abre-se espaço para analisar criticamente a representação do estupro nos videogames, investigando tanto suas funções narrativas quanto suas implicações éticas e culturais.

2. METODOLOGIA

O presente estudo adota abordagem qualitativa, de caráter exploratório e descritivo, fundamentada em pesquisa bibliográfica e documental. O levantamento bibliográfico baseou-se em literatura acadêmica nacional e internacional sobre *game studies*, ética nos jogos eletrônicos, direito penal e violência sexual, contemplando artigos científicos, dissertações, teses e obras de referência sobre o tema. Complementarmente, foram consultadas fontes documentais e jornalísticas especializadas, além de dados oficiais de órgãos como o Fórum Brasileiro de Segurança Pública e o Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea), a fim de contextualizar estatisticamente a violência sexual no Brasil.

Para a análise da representação do estupro nos jogos eletrônicos, adotou-se o método de estudo de casos múltiplos, com seleção intencional (não probabilística) de títulos considerados representativos de diferentes períodos históricos e abordagens narrativas. Os jogos analisados, *Custer's Revenge* (1982), *Phantasmagoria* (1995), *RapeLay* (2006), os títulos da produtora Koooon Soft, *Rape Day* (2019) e *Cyberpunk 2077* (2020), foram selecionados por constituírem casos emblemáticos e amplamente discutidos na literatura especializada e na imprensa, permitindo comparar diferentes formas de tratamento do tema, desde a fetichização e normalização da violência sexual até seu uso como recurso narrativo crítico. A análise dos casos considerou aspectos legais (enquadramento penal e jurisprudencial), históricos (contexto de lançamento e recepção) e narrativos (função da violência sexual dentro do enredo), permitindo identificar padrões e contrastes entre as obras estudadas.

3. FUNDAMENTOS DO ESTUPRO

Antes de analisar como o estupro se manifesta nos jogos eletrônicos, é necessário compreender a complexidade do próprio conceito, bem como suas implicações sociais, psicológicas e culturais. Segundo Sachs, Ladd e Chapman (2025), o estupro constitui uma forma de agressão sexual caracterizada pela penetração, ainda que mínima, da abertura vaginal ou anal, sem consentimento válido. No âmbito da medicina legal, o termo rape refere-se a qualquer ato sexual ou penetração realizado sem consentimento legal, incluindo situações em que a vítima é incapaz de consentir, como nos casos de menoridade, intoxicação ou deficiência. A ocorrência de violência física não é requisito indispensável, sendo a ausência de consentimento o elemento central para a caracterização do crime.

Essa compreensão médico-legal encontra correspondência no ordenamento jurídico brasileiro. O Código Penal define o estupro, em seu art. 213, como o ato de "constranger alguém, mediante violência ou grave ameaça, a ter conjunção carnal ou a praticar ou permitir que com ele se pratique outro ato libidinoso", prevendo pena de reclusão de seis a dez anos. A redação vigente, estabelecida pela Lei nº 12.015/2009, unificou os antigos crimes de estupro e atentado

violento ao pudor, ampliando a tutela jurídica da dignidade sexual (Gouvêa; Costa, 2024). Dessa forma, o direito penal brasileiro passou a reconhecer como estupro qualquer prática sexual coercitiva, e não apenas a conjunção carnal, evidenciando que o núcleo do crime reside na violação da autonomia sexual da vítima.

Em âmbito internacional, observa-se tendência semelhante. Instrumentos como a Convenção de Istambul exigem que qualquer ato sexual não consensual seja tipificado como crime, independentemente do uso explícito de violência física. Diversos países, como Suécia, Reino Unido, Alemanha, Austrália e África do Sul, já reformularam suas legislações nesse sentido, reforçando a centralidade do consentimento como critério jurídico (Bondolfi; Couceiro; Kamel, 2021).

No contexto brasileiro, entretanto, os índices de violência sexual permanecem alarmantes. Dados do Fórum Brasileiro de Segurança Pública (2023) indicam que, em 2022, foram registrados 74.930 casos de estupro e estupro de vulnerável, o maior número já contabilizado. Ainda assim, esse contingente representa apenas uma fração da violência efetivamente ocorrida. Estimativas do Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea) apontam que cerca de 822 mil estupros acontecem anualmente no país, o equivalente a dois crimes por minuto (IPEA, 2023).

A subnotificação é expressiva: apenas 8,5% dos casos chegam ao conhecimento da polícia e somente 4,2% são identificados pelo sistema de saúde (IPEA, 2023). Além disso, parte significativa da violência ocorre no âmbito doméstico. Segundo dados do Anuário de Segurança Pública, 76% dos estupros acontecem dentro de casa, frequentemente cometidos por parceiros, parentes ou vizinhos, e apenas 7,5% das vítimas formalizam denúncia (Nações Unidas Brasil, 2021).

Esses números evidenciam que fatores como vergonha, medo, dependência emocional e descrença nas instituições inibem a busca por ajuda. Há, ainda, diferenças de gênero relevantes nas estatísticas de denúncia. A Pesquisa Nacional de Saúde de 2022 estima que 9,4 milhões de brasileiros já sofreram violência sexual ao longo da vida, incluindo 1,8 milhão de homens e meninos; contudo, apenas 9% dos meninos vítimas registram ocorrência na adolescência, em contraste com 46% das meninas (Queiroz, 2024). Assim, tanto no Brasil quanto em outros países, a maioria dos estupros permanece invisibilizada, seja pelo receio de julgamento social, seja pela fragilidade das respostas institucionais (IPEA, 2023).

Compreender o estupro como violação da autonomia sexual, e não apenas como violência física explícita, amplia o olhar sobre como essa forma de violência circula socialmente. Quando esse entendimento é deslocado para o campo dos jogos eletrônicos, surgem questões que ultrapassam a presença de cenas explícitas, alcançando narrativas, escolhas oferecidas ao jogador e silêncios construídos pelo próprio jogo. É a partir desse enquadramento que se torna possível examinar como a violência sexual é representada, naturalizada ou tensionada no universo digital interativo.

4. O ESTUPRO NOS JOGOS ELETRÔNICOS

Agora que compreendemos a complexidade do estupro, voltamos nosso olhar para sua representação nos jogos eletrônicos. É importante destacar que nem toda aparição desse tema nos jogos implica que os desenvolvedores tivessem a intenção de romantizar, relativizar, simular ou glorificar o ato. Alguns títulos apresentam cenas ou narrativas envolvendo estupro, mas essas situações muitas vezes servem apenas para construir a história, aprofundar o background do jogo ou desenvolver a personalidade de um personagem. Outros jogos receberam críticas por

sexualização ou violência sexual sugestiva, sem que isso signifique que fosse o objetivo central do criador.

Começamos com o polêmico jogo do Atari 2600, lançado em 1982, *Custer's Revenge*, desenvolvido pela empresa Mystique. Trata-se de um dos títulos mais conhecidos do console, não apenas por seu conteúdo sexual explícito, mas sobretudo pelas controvérsias relacionadas à representação da possibilidade de estupro de uma mulher indígena, o que gerou ampla rejeição pública e debates éticos desde seu lançamento (Custódio, 2020, p. 16).

No jogo, o jogador assume o controle de uma personagem histórica real, o general George Armstrong Custer, oficial norte-americano que atuou na Guerra Civil dos Estados Unidos e, posteriormente, nas Guerras Indígenas Americanas como comandante de cavalaria (Kraft, 2006). Custer tornou-se amplamente conhecido por sua derrota na Batalha de Little Bighorn, em 1876, quando comandava o 7º Regimento de Cavalaria do Exército dos Estados Unidos (Marshall, 2007, p. 15). O confronto ocorreu em um contexto de crescente tensão entre o governo norte-americano e as tribos indígenas das Planícies, especialmente os Lakota Sioux e os Cheyenne, intensificada pela violação de tratados anteriormente firmados e pela corrida do ouro nas Colinas Negras (Estados Unidos, 1868).

Inserido nas políticas federais de expansão territorial e confinamento indígena em reservas, Custer conduziu uma ofensiva contra um grande acampamento indígena liderado por chefes como Touro Sentado e Cavalo Louco (McKenzie, 2025). Ao subestimar o número de guerreiros presentes, o general dividiu suas forças em três grupos distintos, decisão que comprometeu significativamente sua capacidade ofensiva (Baker, 2002). Enquanto parte do regimento enfrentava severas dificuldades sob o comando do major Reno, Custer e aproximadamente duzentos homens foram cercados por uma força indígena numericamente superior e derrotados de forma decisiva (Baker, 2002). Esse episódio marcou profundamente a história militar dos Estados Unidos e ficou conhecido como "A Última Resistência de Custer", simbolizando simultaneamente o auge da resistência indígena e os equívocos estratégicos do exército norte-americano (Kraft, 2006).

A partir desse contexto histórico, o próprio título do jogo *Custer's Revenge* (A Vingança de Custer) indica sua proposta central: conceder ao jogador o controle dessa figura histórica com o objetivo de estuprar uma mulher indígena, ação que é recompensada por meio da pontuação do jogo (Custódio, 2020, p. 17). Essa dinâmica evidencia a normalização da violência sexual como mecânica lúdica, aspecto analisado pela ativista antiviolença e pesquisadora Andrea Smith, cujo trabalho destaca as relações entre colonialismo, violência e a opressão de mulheres de cor, especialmente mulheres indígenas. Segundo a autora:

...os jogadores ganhavam pontos cada vez que, na forma de Custer, estupravam uma mulher indígena. O slogan do jogo era 'When you score, you score', e o material promocional descrevia a experiência como 'uma série divertida em que a mulher está, de bom grado, aproveitando um ato sexual' (SMITH, 2014, p. 219).

Smith (2014, pp. 219-220) observa que o material promocional do jogo transforma a violência sexual em elemento central da jogabilidade, ao apresentar o estupro de uma mulher indígena como forma de "vingança" histórica pela derrota de Custer na Batalha de Little Bighorn. Nesse sentido, trata-se da continuidade da violência sexual como instrumento do racismo dirigido às mulheres indígenas, materializada na forma de um jogo eletrônico (Smith, 2014, p. 220).

Avançando para a década de 1990, mais especificamente 1995, foi lançado *Phantasmagoria*, um jogo do gênero Full Motion Video (FMV), desenvolvido pela Sierra On-Line e

a Kronos Digital Entertainment (Bastos, 2020). O título representou um marco importante na indústria de jogos eletrônicos por dois motivos: foi um dos primeiros a inserir atores encenando em todas as cenas dentro de um ambiente virtual e também o primeiro a receber nos Estados Unidos a classificação etária restritiva para maiores de 17 anos (Miyazawa, 2015).

Em *Phantasmagoria*, o jogador controla Adrienne Delaney (Victoria Morsell) em um ambiente point-and-click, explorando a mansão e interagindo com objetos e cômodos por meio do cursor (Bastos, 2020). O diferencial do jogo está no uso de atores em cenas jogáveis, não apenas em cutscenes: Morsell foi filmada em frente a uma tela de chroma key realizando movimentos que seriam reproduzidos pelo jogador, enquanto os cenários eram produzidos em 3D para integrar sua atuação ao ambiente virtual (Bastos, 2020). Essa abordagem aumentou significativamente a imersão e o realismo, contribuindo para o impacto do jogo na época, mesmo com uma narrativa linear (Bastos, 2020).

Embora *Phantasmagoria* tenha sido um sucesso comercial, também gerou grande polêmica devido a cenas de violência extrema (gore) e a uma sequência de estupro envolvendo Adrienne (Miyazawa, 2015). Apesar de prever a controvérsia, a produtora e diretora Roberta Williams decidiu manter a cena para o desenvolvimento da narrativa, conforme declarou em entrevista ao site especializado em jogos eletrônicos Adventure Classic Games (Bellatti, 1999). Diferentemente de *Custer's Revenge*, cujo conteúdo sexual tinha caráter fetichista, em *Phantasmagoria* a cena de violência sexual é utilizada como recurso narrativo dentro de um contexto de terror explícito, contribuindo para a construção da atmosfera do jogo (Bellatti, 1999).

Seguindo para a primeira década do século XXI, destaca-se *RapeLay*, um dos jogos eletrônicos mais controversos e polêmicos analisados neste estudo. Desenvolvido pela empresa Illusion e publicado no Japão em 21 de abril de 2006, o jogo é essencialmente um simulador de estupro (Rocha Ferraz Ribeiro, 2020, p. 457).

No jogo, o jogador controla Masaya Kimura que força sexualmente três mulheres (Manaka Kiryū, Aoi Kiryū e Yūko Kiryū) da mesma família, utilizando o mouse para interagir, e um "contador de ejaculação" indica quando uma das vítimas está prestes a engravidar, evidenciando a natureza controversa da jogabilidade (Galbraith, 2017, p. 1). A narrativa do jogo é ainda mais perturbadora: o jogador controla Masaya Kimura que busca se vingar de Aoi Kiryū, que havia denunciado uma tentativa de estupro, passando a abusar sexualmente dela, de sua irmã de 12 anos Manaka Kiryū e de sua mãe Yūko Kiryū (Gutiérrez, 2014).

RapeLay apresenta dois desfechos distintos que refletem escolhas e consequências dentro da narrativa. No Black Ending, considerado o final "canônico", Masaya engravida Manaka, Aoi ou Yūko e opta por assumir a responsabilidade pela criança; entretanto, pouco tempo depois, ele morre atropelado por um trem (Gutiérrez, 2014).

Já o Red Ending, considerado o final "negativo", é ativado se o jogador utilizar a posição sexual cowgirl com Aoi antes de ela "quebrar" psicologicamente (Gutiérrez, 2014). Nesse desfecho, o jogo apresenta uma cutscene em que Aoi empunha uma faca e esfaqueia Masaya de forma reiterada, enquanto sua risada histérica predomina (Gutiérrez, 2014). A cena então se torna escura, e sua voz é ouvida, encerrando a narrativa com Aoi sendo interrogada pela polícia pelo assassinato de Masaya (Gutiérrez, 2014).

Fica evidente a gravidade do conteúdo de *RapeLay*. Rocha Ferraz Ribeiro (2020, p. 457) destaca que, em comparação a outros jogos com temática de violência sexual, neste título a violência e a sexualidade são direcionadas a personagens virtuais que aparentam ser jovens ou infantis. Considerando que Manaka e Aoi são menores de 18 anos, o jogo torna-se ainda mais

problemático, pois não se limita à representação do estupro e da escravidão sexual, mas inclui também elementos de pornografia digital infantil explícita. Contudo, por se tratar de personagens eletrônicos, esse tipo de conteúdo tende a ser relativizado em determinados entendimentos jurídicos, conforme aponta Rocha Ferraz Ribeiro (2020, p. 457).

Gutiérrez (2014, p. 60) explica que os jogos bishōjo, subgênero de videogames japoneses centrado na presença de personagens femininas jovens e idealizadas, cujo principal atrativo está na estética, na narrativa relacional e, em muitos casos, no apelo erótico, utilizam garotas digitais caracterizadas pelo estilo visual dos animes japoneses, em vez de pessoas reais. O autor observa ainda que, no contexto da jurisdição japonesa, não há impedimento legal explícito à simulação de personagens fictícios que aparentem ter menos de dezoito anos.

A partir dessas representações, consolidaram-se dois gêneros específicos: o lolicon, caracterizado pela sexualização de personagens femininas que aparentam ser crianças ou pré-adolescentes, geralmente com traços infantis acentuados, como corpo pequeno, rosto juvenil e comportamento ingênuo (Galbraith, 2016, pp. 113-114); e o shotacon, que se refere à sexualização de personagens masculinos infantis ou pré-adolescentes, igualmente marcados por aparência juvenil e comportamentos associados à infância (Andersson, 2024).

No Brasil, o tratamento jurídico não é substancialmente distinto. Embora existam mecanismos legais que combatem ativamente a pornografia infantil, como os artigos 240, 241 e 241-A do Estatuto da Criança e do Adolescente, não há, no ordenamento penal vigente, um dispositivo específico que trate diretamente das representações conhecidas como lolicon e shotacon (Brasil, 2017). Assim, a representação de personagens fictícios infantilizados em conteúdos sexuais tende a não ser enquadrada como crime, uma vez que não envolve a participação de crianças ou adolescentes reais, entendimento que predomina na legislação, na doutrina e na jurisprudência brasileiras até o momento (Brasil, 2017).

Todavia, é importante destacar que um passo foi dado no combate a esse tipo de conteúdo, uma vez que a Comissão de Previdência, Assistência Social, Infância, Adolescência e Família da Câmara dos Deputados aprovou um projeto de lei que visa coibir o uso de inteligência artificial na produção de conteúdos pornográficos envolvendo menores de idade, prevendo pena de reclusão de 3 a 6 anos, além de multa, mesmo quando não houver envolvimento de pessoas reais (Souza, 2025). Trata-se de um avanço relevante no enfrentamento da representação sexualizada de menores de idade, como exemplificado no caso de *RapeLay*, que apresenta a representação gráfica de estupro contra personagens infantilizados.

Embora *RapeLay* tenha estabelecido um marco controverso no debate ético, moral e jurídico sobre a representação do estupro nos jogos eletrônicos, ele não constituiu um caso isolado. No âmbito dos chamados jogos Flash de navegador, proliferaram diversos títulos que fetichizam, simulam e romantizam a violência sexual, frequentemente produzidos por estúdios independentes ou com autoria pouco identificável.

Entre esses exemplos, destacam-se jogos desenvolvidos pela empresa japonesa KooooN Soft, como *Shinobi Girl* (2011), *Kung-Fu Girl* (2020), *Warrior Girl* (2020) e *Witch Girl* (2014), entre outros títulos produzidos pelo estúdio. Esses jogos apresentam uma estrutura recorrente, típica de títulos de ação em rolagem lateral, nos quais o jogador controla personagens femininas que enfrentam inimigos variados, como tentáculos, demônios, animais e insetos, ao longo das fases (KooooN Soft, s.d.).

Conforme indicado nos próprios materiais de divulgação, a derrota não se limita à perda de pontos ou de vitalidade, mas é representada por punições progressivas, como o desnudamento

forçado, estados de captura e animações associadas à simulação de violência sexual, podendo incluir também representações de zoofilia (KooooN Soft, s.d.). Tais mecânicas são acompanhadas por contadores internos de excitação ou prazer, que funcionam como equivalentes à barra de vida e conduzem ao encerramento da partida por meio de telas de game over, integrando a punição sexualizada à lógica estrutural do jogo (KooooN Soft, s.d.).

Entretanto, os jogos da KooooN Soft representam apenas uma fração de um conjunto mais amplo de produções desse tipo, presentes tanto em jogos de navegador quanto em grandes plataformas de distribuição digital, como a Steam, a maior loja online de videogames. Esses conteúdos não apenas existiram nesses espaços, como puderam ser acessados com relativa facilidade.

Um exemplo emblemático é *Rape Day*, jogo que, assim como *RapeLay*, atribui ao jogador o controle de um personagem cujo objetivo central é cometer violência sexual e assassinar mulheres. Segundo Evans (2019), o título chegou a ser listado na Steam como uma visual novel na qual o jogador tomaria decisões na perspectiva de um assassino em série e estuprador em um cenário de apocalipse zumbi. Sua divulgação gerou forte reação internacional, incluindo petições online com milhares de assinaturas em diversos países, levando a Valve a cancelar seu lançamento e removê-lo da plataforma, sob a justificativa de que o jogo apresentava "custos e riscos desconhecidos" (Evans, 2019).

Esse caso, assim como *RapeLay*, *Custer's Revenge* e os jogos da KooooN Soft, evidencia a persistência de produções digitais que incorporam a violência sexual como elemento central de sua mecânica ou narrativa, contribuindo para processos de normalização e fetichização do estupro no contexto dos jogos eletrônicos. Contudo, como observado anteriormente na análise de *Phantasmagoria*, nem toda representação de violência sexual em jogos eletrônicos tem como objetivo normalizar ou fetichizar o estupro. Em determinados casos, esse tipo de violência é incorporado à narrativa como elemento de tensão, horror e crítica social, ainda que tais obras não escapem de controvérsias.

Um exemplo contemporâneo é *Cyberpunk 2077* (2020), que aborda temas sensíveis e moralmente perturbadores por meio de sua construção narrativa. No jogo, a personagem Evelyn Parker é apresentada como uma mulher inteligente e extremamente determinada, que aspirava tornar-se atriz, mas que, para sobreviver, aceita trabalhar na Clouds, uma chamada "casa de bonecas" que promete oportunidades que jamais se concretizam (Perkins, 2025).

Ao longo da narrativa, Evelyn sofre violência sexual por parte de Oswald "Woodman" Forrest, gerente da Clouds, sendo posteriormente vendida ao ripperdoc Fingers, que se recusa a ajudá-la. Após deixar de ser considerada útil, ela é abandonada em uma usina elétrica desativada, profundamente traumatizada pelos abusos sofridos. Incapaz de se recuperar desse trauma, Evelyn acaba tirando a própria vida (Perkins, 2025).

Esse acontecimento repercute de forma significativa no universo narrativo do jogo, especialmente por meio da personagem Judy Álvarez, amiga próxima de Evelyn, cujas reações expressam luto, revolta e impotência (Perkins, 2025). A forma como o jogo constrói essas consequências evidencia que a violência sexual não é apresentada como fetiche ou espetáculo, mas como um evento traumático que produz desumanização, sofrimento e impactos duradouros sobre os personagens (Perkins, 2025).

Assim, diferentemente de títulos que banalizam ou erotizam o estupro, *Cyberpunk 2077* utiliza essa violência como recurso narrativo crítico, contribuindo para a humanização dos

personagens e para a reflexão do jogador sobre as estruturas de exploração, poder e violência presentes naquele universo ficcional.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, observa-se que a representação do estupro na história dos jogos eletrônicos se caracterizou, em muitos casos, pela banalização, fetichização e romantização da violência sexual. Jogos como *RapeLay* ilustram os casos mais extremos, apresentando desafios morais e jurídicos significativos, e mesmo décadas após seu lançamento, permanecem referência em estudos sobre exploração sexual e violência contra mulheres.

Além disso, constata-se que títulos com conteúdos problemáticos continuam a ser produzidos e distribuídos em plataformas digitais, incluindo jogos de navegador, que frequentemente abordam temas ainda mais sensíveis, como pedofilia e zoofilia. Esses jogos exigem cuidado especial, pois não apenas reproduzem conteúdos nocivos, mas também permanecem amplamente acessíveis, com fiscalização limitada e pouca repercussão jurídica, aumentando os riscos de normalização de práticas criminosas e de exploração sexual.

Todavia, nem toda representação de violência sexual nos jogos busca banalizar o tema. Exemplos como *Phantasmagoria* e *Cyberpunk 2077* demonstram que o estupro pode ser incorporado à narrativa como elemento crítico, evidenciando consequências traumáticas para os personagens e promovendo reflexão ética, social e cultural, sem fetichização ou romantização.

Isso evidencia que o problema não está em abordar o estupro nos jogos, mas em como o tema é tratado. É fundamental evitar a fetichização ou romantização, sem transformar o assunto em tabu, de modo que a representação possa gerar reflexão crítica e, eventualmente, impactos sociais mais positivos do que se imagina.

REFERÊNCIAS

- ANDERSSON, Karl. **Impossibly cute boys: the healing power of shota comics in Japan**. Breakout Bits, 2024.
- BAKER, Harold Douglas. **Misguided by experience: a defense of Custer's actions at the Little Bighorn**. Dissertação (Mestrado) — Louisiana State University, Baton Rouge, 2002.
- BASTOS, Lucas Calegari. **Detroit: Become Human e Black Mirror: Bandersnatch: uma leitura sobre a estruturação narrativa em jogos e filmes interativos**. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) — Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), São Leopoldo, 2020.
- BELLATTI, Andy. **Entrevista com Roberta Williams — Sierra Online**. Adventure Classic Gaming, 1999. Disponível em: www.adventureclassicgaming.com/index.php/site/interviews/127. Acesso em: 14 dez. 2025.
- BONDOLFI, Sibilla; COUCEIRO, Belén; KAMEL, Dhif. **Tendência internacional: sexo não desejado é estupro**. Swissinfo.ch, 2021. Disponível em: https://www.swissinfo.ch/por/politica/strafrecht_tendencia-internacional-sexo-nao-desejado-e-estupro/46261258. Acesso em: 13 dez. 2025.
- BRASIL. Ministério Público Federal. Procuradoria Federal dos Direitos do Cidadão. **Nota técnica nº 11/2017/PFDC/MPF: liberdade de expressão artística em face da proteção de crianças**

- e adolescentes. Brasília, DF, 2017. Disponível em: https://www.mpce.mp.br/wp-content/uploads/2015/12/20180035-nota_tecnica_11_2017_pfdc_mpf_liberdade_artistica.pdf. Acesso em: 13 dez. 2025.
- CAILLOIS, R.; BARASH, M. **Man, Play, and Games**. University of Illinois Press, 2001. Acesso em: 16 dez. 2025.
- CARVALHO, Luiz Paulo; SANTORO, Flávia Maria; OLIVEIRA, Jonice; COSTA, Rosa Maria. Ética e Jogos, jogo ético e ética em jogo. In: WORKSHOP GRANDGAMESBR — SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 20., 2021, Online. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. p. 1025-1028.
- CUSTÓDIO, José Antônio Loures. **Homo sex ludens: a sexualidade nos videogames**. 2020. 333 f. Tese (Doutorado em Artes) — Universidade de Brasília, Brasília, 2020.
- ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. **Treaty of Fort Laramie**. Fort Laramie, 1868. Disponível em: <https://www.archives.gov/milestone-documents/fort-laramie-treaty>. Acesso em: 13 dez. 2025.
- EVANS, Patrick. **Rape Day game pulled by Steam platform after outcry**. BBC, 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/blogs-trending-47484397>. Acesso em: 16 dez. 2025.
- FÓRUM BRASILEIRO DE SEGURANÇA PÚBLICA. **Anuário Brasileiro de Segurança Pública 2023: a explosão da violência sexual no Brasil**. São Paulo: Fórum Brasileiro de Segurança Pública, 2023. Disponível em: <https://forumseguranca.org.br/wp-content/uploads/2023/08/anuario-2023-texto-08-a-explosao-da-violencia-sexual-no-brasil.pdf>. Acesso em: 13 dez. 2025.
- GALBRAITH, Patrick W. **"The lolicon guy": some observations on researching unpopular topics in Japan**. In: MCLELLAND, Mark (org.). *The end of Cool Japan: ethical, legal, and cultural challenges to Japanese popular culture*. 1. ed. London: Routledge, 2016.
- GALBRAITH, Patrick. Rapelay and the return of the sex wars in Japan. **Porn Studies**, v. 4, n. 1, p. 105-126, 2017.
- GOUVÊA, Lucimar de Paula; COSTA, Túlio Anderson Rodrigues. O crime de estupro e suas alterações à luz da Lei 12.015/2009. **Revista FT**, v. 49, ed. 140, 2024.
- GUTIÉRREZ, Enrique Javier Díez. Video games and gender-based violence. **Procedia - Social and Behavioral Sciences**, v. 132, p. 58-64, 2014.
- HARRIS, Blake J. **A Guerra dos Consoles**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2015.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Coleção estudos. Editora da Universidade de S. Paulo, Editora Perspectiva, 1971.
- INSTITUTO DE PESQUISA ECONÔMICA APLICADA (IPEA). **Brasil tem cerca de 822 mil casos de estupro a cada ano — dois por minuto**. 2023. Disponível em: <https://www.ipea.gov.br/portal/categorias/45-todas-as-noticias/noticias/13541-brasil-tem-cerca-de-822-mil-casos-de-estupro-a-cada-ano-dois-por-minuto>. Acesso em: 13 dez. 2025.
- KOOOON SOFT. **Adult Flash Game (dojin)**. Disponível em: <https://www.kooooonsoft.jp/dojin>. Acesso em: 16 dez. 2025.

- KRAFT, Louis. **George Armstrong Custer: Changing Views of an American Legend**. Historynet, 2006. Disponível em: <https://www.historynet.com/george-armstrong-custer-changing-views-of-an-american-legend/>. Acesso em: 13 dez. 2025.
- MARCHAND, André; HENNIG-THURAU, Thorsten. Value Creation in the Video Game Industry. **Journal of Interactive Marketing**. v. 27, n. 3, jan. 2013.
- MARSHALL, Joseph M. III. **The Day the World Ended at Little Bighorn: A Lakota History**. New York: Viking Press, 2007.
- MCKENZIE, Kevin. **Showdown in the Black Hills: The Sioux Nation's Continued Land Claims Battle Against the US Government**. Student Works, n. 1557, 2025.
- MIYAZAWA, Pablo. **Vinte anos de Phantasmagoria**. IGN, 2015. Disponível em: <https://br.ign.com/por-tras-dos-pixels/6875/opinion/por-tras-dos-pixels-25-phantasmagoria-20-anos-do-imperfeito-e-controverso-cult>. Acesso em: 14 dez. 2025.
- NAÇÕES UNIDAS BRASIL. **Em 22% dos países não existe lei contra estupro dentro do casamento, diz relatório do Fundo de População das Nações Unidas**. 2021. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/124845>. Acesso em: 13 dez. 2025.
- PERKINS, Jervon. **Cyberpunk 2077: What Happened to Evelyn Parker?** Gamerant, 2025. Disponível em: <https://gamerant.com/cyberpunk-2077-evelyn-parker-fate-lore-death-explained/>. Acesso em: 16 dez. 2025.
- QUEIROZ, Christina. Violência sexual contra homens é subnotificada. **Revista Pesquisa FAPESP**, ed. 336, fev. 2024. Disponível em: <https://revistapesquisa.fapesp.br/violencia-sexual-contra-homens-e-subnotificada/>. Acesso em: 13 dez. 2025.
- ROCHA FERRAZ RIBEIRO, Dilton. Uma análise do jogo RapeLay com base no modelo de coalizões de defesa: a viabilidade da regulamentação da pornografia virtual no Japão. **Civitas: revista de Ciências Sociais**, v. 20, n. 3, p. 454-463, 2020.
- SACHS, Carolyn J.; LADD, Megan; CHAPMAN, Jennifer. **Sexual assault history and physical**. In: StatPearls [Internet]. Treasure Island (FL): StatPearls Publishing, 2025. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK448154/>. Acesso em: 13 dez. 2025.
- SMITH, Alexander. **They Create Worlds: The Story of the People and Companies That Shaped the Video Game Industry, Vol I**. 1. ed. CRC Press, 2019.
- SMITH, Andrea. A violência sexual como uma ferramenta de genocídio. **Espaço Ameríndio**, Porto Alegre, v. 8, n. 1, p. 195, 2014.
- SOUZA, Murilo. **Comissão aprova projeto que criminaliza uso de IA em pornografia envolvendo crianças**. Agência Câmara de Notícias, 2025. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/1209945>. Acesso em: 16 dez. 2025.
- TOYAMA, M. C.; FERRATTI, G. M.; CÔRTEZ, M. R. O mercado de games: gênese, transformações e tendências. **Estudos de Sociologia**, Araraquara, v. 25, n. 49, 2021.