

A propagação do ódio biopolítico através dos discursos: Uma análise do caso #GamerGate¹

Leandra Cohen Schirmer²

Aline Roes Dalmolin³

Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS

RESUMO

Nesse trabalho visa-se analisar como o ódio biopolítico se expressa no Universo Gamer através dos discursos na rede. O termo biopolítica será usado como foi concebido nas obras de Michel Foucault e Giorgio Agamben, indicando a aplicação e o impacto do poder político sobre todos os aspectos da vida humana, através do controle e normalização dos corpos. A pesquisa toma por objeto os discursos de ódio biopolíticos proferidos contra minorias no Twitter através da hashtag #gamergate, que acabou sendo redirecionada com o propósito de propagar o ódio biopolítico principalmente contra mulheres. O estudo verificou que o uso da hashtag #gamergate por usuários intolerantes, acabou por evidenciar que o Universo Gamer não se distingue do resto da sociedade ao propagar seu ódio biopolítico.

PALAVRAS-CHAVE: Biopolítica; Universo Gamer; Discurso de ódio; Redes Sociais.

INTRODUÇÃO

Nesse trabalho visa-se analisar como o ódio biopolítico se expressa no Universo Gamer através dos discursos na rede. O termo biopolítica será usado como foi concebido nas obras de Michel Foucault e Giorgio Agamben, indicando a aplicação e o impacto do poder político sobre todos os aspectos da vida humana, através do controle e normalização dos corpos, não de forma institucional, nem repressiva, mas de modo difuso, não hierarquizado, que se torne inerente ao ser humano.

A pesquisa toma por objeto os discursos de ódio biopolíticos proferidos contra minorias no Twitter através da hashtag #gamergate, criada em alusão ao caso Watergate, para discutir a ética no jornalismo gamer, mas que acabou sendo

¹ Trabalho apresentado no IJ05 - Comunicação Multimídia do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 31 de maio a 2 de junho de 2018.

² Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), bacharel em Comunicação Social – Hab. Produção Editorial pela mesma instituição, e-mail: leandra.schirmer@gmail.com.

³ Orientadora do trabalho. Professora do Departamento de Ciências da Comunicação e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Santa Maria, doutora e mestre em Ciências da Comunicação pela Unisinos. e-mail: dalmoline@gmail.com.

redirecionada com o propósito de propagar o ódio biopolítico principalmente contra mulheres.

O objetivo desse trabalho é analisar o discurso de ódio biopolítico, que reduz os indivíduos aos seus aspectos biológicos como seu caráter de gênero, a cor da pele ou sua orientação sexual e considerando esses aspectos como inferiores por uma raça que se julga dominante e exclui o que considera diferente.

O estudo verificou que o uso da hashtag #gamergate por usuários intolerantes, acabou por evidenciar que o Universo Gamer não se distingue do resto da sociedade ao propagar seu ódio biopolítico, onde os que detêm o discurso dominante excluem aqueles que eles não enxergam como parte de seu padrão⁴.

1. BIOPODER, BIOPOLÍTICA E RACISMO

Por muito tempo acreditou-se que o poder era um fenômeno de dominação homogêneo e estático, que estaria centrado ou localizado apenas no Estado ou em uma instituição específica. O pensador francês Michel Foucault rompeu com essas concepções clássicas afirmando que não se trata de minimizar o impacto do papel do Estado nas relações de poder, mas contrapor-se à ideia do Estado como órgão único e central do poder.

Para melhor verificar o funcionamento das relações de poder, Foucault propõe uma análise histórica a partir do deslocamento das formas e domínios do poder. Desse modo, ele constata que ao longo dos séculos XVII e XVIII o poder soberano é substituído gradativamente pelo poder disciplinar. Sendo que, a partir da segunda metade do século XVIII, esse poder disciplinar passa a ser complementado pela biopolítica.

O poder da biopolítica agrega e complementa o poder disciplinar, visto que a disciplina não daria conta da emergência das grandes massas populacionais. Para abarcar essa nova dimensão coletiva, surge o conceito de população, esse “novo corpo: corpo múltiplo, corpo com inúmeras cabeças, se não infinito pelo menos necessariamente numerável” (FOUCAULT, 2002, p. 292). Sendo assim, da mesma forma que o poder disciplinar agia sobre os corpos dos indivíduos com o intuito de torná-los o mais útil e dócil possível, o poder biopolítico passa a agir sobre a vida da

⁴ O presente artigo é uma versão resumida da monografia da autora, apresentada e aprovada no final de 2017.

espécie, permitindo que qualquer atrocidade seja feita em nome da salvação dessa espécie. Não é mais o monarca que protege a si mesmo, mas os indivíduos que defendem a coletividade.

As guerras já não se travam em nome do soberano a ser defendido; travam-se em nome da existência de todos; populações inteiras são levadas à destruição mútua em nome da necessidade de viver. Os massacres se tornam vitais. Foi como gestores da vida e da sobrevivência dos corpos e da raça que tantos regimes puderam travar tantas guerras, causando a morte de tantos outros. E, por uma reviravolta que permite fechar o círculo, quanto mais a tecnologia das guerras voltou-se para a destruição exaustiva, tanto mais as decisões que as iniciam e as encerram se ordenaram em função da questão nua e crua da sobrevivência. A situação atômica se encontra hoje no ponto de chegada desse processo: o poder de expor uma população à morte geral é o inverso do poder de garantir à outra sua permanência em vida. O princípio ‘poder matar para poder viver’, que sustentava a tática dos combates, tornou-se princípio de estratégia entre Estados; mas a existência em questão já não é aquela – jurídica – da soberania, é outra – biológica –, de uma população. Se o genocídio é, de fato, o sonho dos poderes modernos, não é por uma volta, atualmente, ao velho direito de matar, mas é porque o poder se situa e exerce ao nível da vida, da espécie, da raça e dos fenômenos maciços de população (FOUCAULT, 1988, p. 129).

O poder biopolítico funciona como uma extensão da política, que se apoia num discurso biológico, muitas vezes sustentado pela ciência e/ou pela religião para definir o que é bom ou ruim para uma população, esses discursos podem também gerar violência simbólica e/ou violência física⁵. Dessa forma, Foucault passa a questionar como um poder que preza tanto pela vida faria valer “seu direito de matar”, considerando que o poder soberano estaria recuando para que o biopoder pudesse avançar. Segundo crê o autor, a resposta estaria no racismo⁶, que para ele é “o corte entre o que deve viver e o que deve morrer” (FOUCAULT, 2002, p. 304).

O que inseriu o racismo nos mecanismos do Estado foi mesmo a emergência desse biopoder. Foi nesse momento que o racismo se inseriu como mecanismo fundamental do poder, tal como se exerce nos Estados modernos, e que faz com que quase não haja funcionamento moderno do Estado que, em certo momento, em certo limite e em certas condições, não passe pelo racismo. (FOUCAULT, 2002, p. 304).

⁵ Pierre Bourdieu (2011), afirmava que a violência seria um dispositivo do poder, um mecanismo que faz com que os indivíduos vejam como “natural” as representações ou ideias sociais dominantes. Para ele, não só a violência física e a força, mas também a coerção seria usada para manter uma suposta ordem, reproduzindo culturalmente a estrutura das classes sociais, para que a dominação simbólica seja sempre considerada legítima. Esse poder simbólico só poderia ser exercido com a cumplicidade daqueles que não se preocupam em saber que estão sujeitos a ele e daqueles que o exercem. Dessa forma, a violência simbólica poderia vir a acarretar em violência física.

⁶ O racismo, para Foucault, não se resume ao ódio de uma raça pela outra, trata-se da utilização do discurso da purificação para que haja eliminação da própria raça. Ou seja, embora o povo judeu não consista em uma raça, a atitude dos alemães em relação ao povo judeu é considerada racista nesse sentido. Esse racismo não é apenas étnico, é biológico.

O racismo não é apenas consequência do biopoder, mas uma estratégia indispensável desse poder para que vidas possam ser tiradas em nome da eliminação de um perigo biológico e da ascensão de uma raça, o que pode ser analisado se levarmos em conta que os nazistas proclamavam a superioridade biológica da raça ariana alemã o que, conseqüentemente, tornava outro grupo como uma raça inferior, a aniquilação desse grupo era considerada um mal necessário para assegurar a perpetuação de uma raça considerada pura. Esse discurso acabou culminando na Segunda Guerra Mundial, que levou ao óbito milhões de pessoas, tendo como alvo principalmente o povo judeu, mas também negros, homossexuais e deficientes físicos. Vidas essas que, segundo o discurso dominante, não mereciam serem vividas.

Giorgio Agamben, distintivamente de Foucault, identifica a biopolítica não apenas como fruto da modernidade, mas uma relação com a vida existente desde o início da política e intimamente ligada ao poder soberano. Agamben afirma que a soberania “é a esfera na qual se pode matar sem cometer homicídio e sem celebrar um sacrifício.” (AGAMBEN, 2002, p.91), ou seja, essa violência é aceita pelo coletivo, é legalizada. Isso porque, segundo o autor, a vítima do poder soberano seria sempre o *homo sacer*⁷, um indivíduo matável e insacrificável.

Nos dois limites extremos do ordenamento, soberano e *homo sacer* apresentam duas figuras simétricas, que têm a mesma estrutura e são correlatas, no sentido de que soberano é aquele em relação ao qual todos os homens são potencialmente *homines sacri*, e *homo sacer* é aquele em relação ao qual todos os homens agem como soberanos. (AGAMBEN, 2002, p. 92).

Durante a segunda guerra, por exemplo, qualquer alemão podia matar um judeu em um campo de concentração. Não era necessária a existência de um monarca que dissesse a eles o que fazer, ou de uma instituição que se fizesse presente. Isso porque o discurso dominante que se tinha na Alemanha nazista era o de que a vida de um judeu não tinha qualquer valor ou sentido político. Sendo assim, essa vida podia ser eliminada sem que houvesse qualquer punibilidade, tratando-se do que Agamben designa como uma vida nua.

O conceito de vida nua é desenvolvido por Agamben (2002) a partir da visão de Aristóteles e de dois termos gregos usados para exprimir o significado da palavra vida:

⁷ Expressão do direito romano arcaico que designava um indivíduo julgado e condenado por um delito e que, por conta dessa condenação, era banido da sociedade. Uma vez banido da lei humana ele poderia ser morto por qualquer um sem que isso fosse considerado crime e, da mesma forma, tendo sido excluído da lei divina ele não podia ser sacrificado ritualisticamente. Por conta disso, essa vida passava a existir fora de qualquer jurisdição humana e não era mais reconhecida pela comunidade.

bios e *zoé*. A *bios* seria a vida racional, politizada, onde se expressa o juízo e a *zoé* a vida animalizada, não política, a mera existência. A vida do *homo sacer* é considerada uma vida nua, isto é, o homem sacro é um morto vivente, uma espécie de zumbi que ninguém se importa em matar, visto que por mais que pareça humano, não é aceito na sociedade como um.

Esse recorte social é feito pelo poder soberano do Estado, que coloca de um lado aqueles que interessam para o mantimento do seu poder (os corpos dóceis, disciplinados) e de outro todos aqueles que são dissociados de qualquer valor ou importância perante a sociedade (a vida nua, o *homo sacer*). Essa cristalização do poder no Estado é resultado dos constantes usos que esse faz das estratégias de poder. O poder que nos mata, o poder que nos disciplina e o poder que regula a nossa vida se unem em nome de torturar, humilhar e matar todos aqueles que transgridem a ordem e fogem do que é considerado normal, prejudicando as minorias sociais como as mulheres, os negros, os estrangeiros e a população LGBT⁸.

Para Agamben, Foucault acerta ao dizer que vida do homem e os processos biológicos inerentes ao ser humano passaram a fazer parte do cálculo do poder na entrada da Idade Moderna. Porém, ele acredita que ao continuar investigando “os processos de subjetivação” que levavam ao indivíduo constituir-se como sujeito, Foucault acaba por não direcionar suas análises para o que poderia ser considerado o local por excelência de desenvolvimento da biopolítica moderna: os Estados totalitários do século XX⁹.

Nesse sentido, enquanto Foucault nos atenta sobre os deslocamentos do poder evidenciados pelo “fazer morrer e deixar viver” (poder soberano) e “fazer viver e deixar viver” (biopoder), Agamben salienta a existência de uma terceira fórmula, o “sobreviver”. Para exemplificar seu conceito, Agamben descreve o “muçulmano”¹⁰, em seu livro “O que resta de Auschwitz: o arquivo e o testemunho” (2008), como um

⁸ LGBT é a sigla para Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis, Transexuais e Transgêneros.

⁹ Agamben faz uma crítica à obra de Foucault por ele não ter trabalhado com a questão do nazismo. Porém, trata-se de um equívoco, pois o livro “Em defesa da Sociedade” (resultado de uma compilação de aulas expositivas ministradas durante em curso no Collège de France nos anos de 1975-1976) em que Foucault discorre sobre o nazismo, foi lançado após a publicação de Agamben e era até então desconhecida pelo mesmo.

¹⁰ Agamben acredita que a explicação mais provável para o uso do termo “muçulmano” seria o significado literal do termo árabe “muslim”, que significa “quem se submete incondicionalmente à vontade de Deus”. Os muçulmanos seriam aqueles que não sobreviveram para testemunhar o ocorrido em Auschwitz; é preciso que os sobreviventes falem por eles. (AGAMBEN, 2008, p. 52).

“morto-vivo”, “o não-homem”, por tratar-se daquele que foi completamente dessubjetivado pelo dispositivo de Auschwitz, perdendo sua capacidade de se comunicar e sua língua, sendo despolitizado e, assim, limitado à *zoé* e à vida nua.

Dessa forma, para Agamben, mais do que “deixar morrer”, a biopolítica do século XX “faz sobreviver”, qualificando certas vidas como orgânicas ou animalizadas. A vida vegetativa do muçulmano torna-se a substância biopolítica absoluta. Portanto, Agamben identifica os campos de concentração nazistas como instituições biopolíticas totais, com o poder soberano estando cada vez mais descentralizado.

2. CONTROLE, AFETOS E SUBJETIVIDADE

Além de Agamben, Gilles Deleuze (1992) também revisitou a obra de Foucault e ampliou o conceito de disciplina, afirmando que as sociedades disciplinares deram lugar às sociedades de controle na segunda metade do século XX, após a Segunda Guerra Mundial. Para o teórico, as inovações tecnológicas e a mutação do capitalismo teriam sido os principais fatores para essa mudança, visto que desencadearam em um aprimoramento dos mecanismos de vigilância, propiciando uma passagem de um caráter institucional para o de uma vigilância geral.

Já não é um capitalismo dirigido para a produção, mas para o produto, isto é, para venda ou para o mercado. Por isso ele é essencialmente dispersivo, e a fábrica cedeu lugar à empresa. A família, a escola, o exército, a fábrica não são mais espaços analógicos distintos que convergem para um proprietário, Estado, ou potência privada, mas são agora figuras cifradas deformáveis e transformáveis, de uma mesma empresa que só tem gerentes. Até a arte abandonou os espaços fechados para entrar nos circuitos abertos do banco. As conquistas de mercado se fazem por tomada de controle e não mais por formação de disciplina. [...] O homem não é mais o homem confinado, mas o homem endividado. É verdade que o capitalismo manteve como constante a extrema miséria de três quartos da humanidade, pobres demais para a dívida, numerosos demais para o confinamento. (DELEUZE, 1992, p. 223 e 224).

A formação da sociedade disciplinar se dava nesse processo de produção de individualidade onde cada um era vigia de si e dos outros, porque a norma devia ser mantida e a capacidade de diferir devia ser regulada. Ela funcionava pelo confinamento massivo e encarceramento dos corpos, mas não era capaz de encarcerar ideias. A sociedade de controle foge do privado e engloba aquilo que acontece dentro e fora das instituições. O trabalho, por exemplo, não acontece somente quando o indivíduo está dentro da empresa, mas em qualquer lugar, contanto que ele esteja conectado.

Nesse sentido, podemos dizer que a proliferação de câmeras de vídeo em muitos espaços sociais, o uso de aparelhos celulares, cartões de crédito e da comunicação pela

Internet facilitaram o exercício de mecanismos de vigilância e controle. O poder finalmente pode se fazer presente em todos os lugares. O controle acaba sendo interiorizado pelos indivíduos e o princípio da docilidade se mantém, visto que toda a informação sobre nossas vidas consta na internet em bancos de dados que alimentamos voluntariamente.

No Universo Gamer não é diferente. Através de consoles, computadores, canais no Youtube e redes sociais, passamos nossos dias controlando e sendo controlados, por meio dos perfis que criamos, com informações sobre nossas vidas que nos divertimos em compartilhar e por meio de nossas reações a vídeos e postagens na internet. Dessa forma, assumimos o perfil de gamers mesmo quando não estamos de fato jogando.

“Para produzir, precisa-se cada vez menos de razão e sempre mais de afeto.” (NEGRI, 2001 apud SODRÉ, 2006, p. 55). Muniz Sodré cita Negri em seu livro “As estratégias Sensíveis” para discorrer sobre as novas razões da produção. O autor afirma que a imaterialidade da mercadoria prevalece sobre sua materialidade em “uma espécie de nova economia” (SODRÉ, 2006, p. 56). Nessa passagem em que o Império se define como forma política do mercado mundial a produção passa a ser principalmente “a produção de si”.

Quando fazemos comentários nas redes sociais, ou postamos fotos e vídeos a respeito de um jogo, de um console, ou sobre outros jogadores, estamos produzindo trabalho imaterial e subjetividade. As redes sociais em si dificilmente produzem conteúdo, elas dependem de nossas produções para lucrar. A internet potencializa o encontro de grupos com gosto em comum, fazendo com que os usuários sejam motivados a produzir conteúdo para disseminar seus interesses, fazer amigos e sentirem-se incluídos. Muitas pessoas são pagas para trabalhar produzindo conteúdos para a internet, porém, a maioria de nós faz o trabalho gratuitamente.

Todos são convidados a dar sua opinião e compartilhar suas percepções na rede, ainda que não tenham um saber técnico ou especializado sobre o assunto em questão. Dessa forma, até o lazer do cidadão comum é monetizado pelo capitalismo, pois seu tempo livre na internet também gera “valor-afeto”. As redes, portanto, moldam-se de acordo com o uso que fazemos delas e do tipo de afeto que almejamos produzir. O ódio parece ser um dos afetos mais produzidos nas redes sociais do século XXI. Por conta disso, muitas vezes surgem os discursos de ódio na rede.

3. #GAMERGATE E O DISCURSO DE ÓDIO BIOPOLÍTICO NAS REDES

Em 2013, foi lançado o jogo independente intitulado “Depression Quest”, onde o jogador era desafiado a assumir o ponto de vista de um personagem com depressão e a escolher entre opções como sair para ver amigos ou ficar em casa. A intenção do jogo era mostrar a depressão de sua desenvolvedora, Zoe Quinn. “Depression Quest”, uma obra de ficção interativa de interface bastante simples, foi premiado e recebeu elogios de críticos, mas só teve verdadeiro espaço na mídia quando o ex-namorado de Quinn decidiu acusá-la de tê-lo traído com vários homens da indústria cultural em troca de boas críticas, o que muitos gamers consideraram como corrupção. Por causa disso, Quinn passou a ser perseguida. Seus dados pessoais foram divulgados, sua vida e endereço foram expostos e logo surgiram várias ameaças de estupro e assassinato nas redes sociais.

Levando em conta os acontecimentos envolvendo Zoe Quinn, um ator de Hollywood com mais de 200 mil seguidores do Twitter¹¹, Adam Baldwin, decidiu criar a hashtag “Gamergate” (também grifada com variações de letras maiúsculas e minúsculas entre seus usuários), em alusão ao caso Watergate¹², aparentemente para discutir sobre a ética no jornalismo e a identidade gamer. Porém, embora algumas pessoas realmente acreditassem nesse viés, a hashtag acabou sendo usada para agredir mulheres como Quinn na internet, de forma violenta e sexista, o que nos leva a outras duas mulheres, Anita Sarkeesian e Brianna Wu.

Criadora do canal "Feminist Frequency", que discute a representação feminina na cultura POP, Anita Sarkeesian, ficou conhecida no mundo gamer em 2012, quando conseguiu apoio para um projeto lançado no Kickstarter, o maior site de financiamento coletivo do mundo. Apesar de ter pedido por 6 mil dólares, Anita acabou arrecadando quase 160 mil dólares¹³ e dando início à série de vídeos “Tropes vs Women in Video

¹¹ Twitter de Adam Baldwin. Disponível em: < <https://twitter.com/adambaldwin>>. Acesso em 20 de nov de 2017.

¹² Caso de corrupção envolvendo o presidente Richard Nixon, que precisou renunciar, após descobrirem, no início dos anos 1970, que o partido republicano tentara grampear o escritório do partido Democrata, no Complexo de Watergate.

¹³ Projeto de Anita no kickstarter. Disponível em: <<https://www.kickstarter.com/projects/566429325/tropes-vs-women-in-video-games>>. Acesso em 15 de set de 2017>.

Games”¹⁴, que aponta os estereótipos nos quais as personagens femininas foram inseridas ao longo da história da indústria de jogos.

Por conta de seus posicionamentos, Anita passou a receber ameaças de morte e estupro de haters na internet¹⁵. Até mesmo um jogo violento foi criado para que Anita pudesse apanhar digitalmente (Figura 1). Em outubro de 2014 ela precisou cancelar uma palestra que daria na Universidade Estadual de Utah, após um internauta ter ameaçado tornar o auditório palco de um massacre, caso a palestra acontecesse¹⁶. O linchamento virtual chegou a um ponto tão drástico que Anita precisou sair da própria casa para sua segurança¹⁷. Muitas das ameaças recebidas por Anita foram associadas ao movimento “GamerGate”.

Figura 1 – Jogo que permitia ao jogador “bater” no rosto de Anita até ela ficasse deformada, enquanto soltava gemidos.



Fonte: Google.

Em 2010, a desenvolvedora de videogames Brianna Wu e sua amiga Amanda Warner fundaram a empresa de jogos Giant Spacekat, com o objetivo de criar games em que as mulheres fossem protagonistas. A dupla acabou lançando o jogo “*Revolution 60*” (2014), uma aventura espacial na qual todas as personagens são mulheres, o que deixou alguns gamers incomodados. Em 2014, Brianna tweetou um meme que ironizava o movimento Gamergate. No mesmo ano, ela recebeu uma mensagem em seu celular dizendo “Espero que você aproveite bem seus últimos momentos de vida.”, que

¹⁴ Projeto de Anita disponível no Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61>. Acesso em 15 de set de 2017.

¹⁵ Anita Sarkeesian compartilha a quantidade de ódio direcionado a ela em apenas uma semana. Disponível em: <<http://overloadr.com.br/noticias/2015/01/anita-sarkeesian-compartilha-quantidade-de-odio-direcionado-ela-em-apenas-uma-semana/>>. Acesso em 20 de nov de 2017.

¹⁶ Fãs de games, mulheres relatam ameaças de morte e estupro em universo dominado por homens. Disponível em: <<http://revistamarieclaire.globo.com/Mulheres-do-Mundo/noticia/2015/05/fas-de-games-mulheres-relatam-ameacas-de-morte-e-estupro-em-universo-dominado-por-homens.html>>. Acesso em 14 de nov de 2017.

¹⁷ Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/61536-milhares-desenvolvedores-games-manifestam-favor-de-feminista.htm>>.

provinha de uma conta do Twitter chamada “Death to Brianna”¹⁸. Segundo Brianna, ela recebia mensagens desse tipo todos os dias, muitas acompanhadas da hashtag “GamerGate”¹⁹.

O caso GamerGate ficou conhecido em vários países como “Gamergate Controversy”, levando em conta as controvérsias que de fato fazem parte desse acontecimento. Muitos usuários afirmam veemente que esse não é um movimento misógino e que nem há provas suficientes para isso, visto que muitas das mensagens de ódio recebidas por mulheres, embora associadas ao movimento, não faziam uso específico da hashtag e, portanto, não haveria evidência suficiente para determinar que as ameaças teriam verdadeiramente surgido desse grupo.

Quando a hashtag foi criada, seu propósito era de delatar casos de corrupção e pedir por mais transparência e integridade no jornalismo crítico de jogos eletrônicos. Porém, com o passar do tempo, fontes jornalísticas acabaram tendo dificuldade para compreender os reais objetivos do movimento, considerando a grande parte de comentários ofensivos de usuários, que muitas vezes abafavam o real sentido dessa manifestação.

Em agosto de 2014, dez sites jornalísticos publicaram artigos de opinião declarando o que eles chamaram de “a morte dos gamers”. Os artigos repudiavam o cyberbullying e o sexismo provocados pelos jogadores e afirmavam que “a figura do jogador como conhecíamos não existia mais”²⁰. Esses jornalistas acreditavam que a identidade gamer estereotipada por homens brancos e nerds estava se extinguindo e que o escândalo de Quinn era apenas uma desculpa para acobertar um movimento misógino, que temia pelo fim dessa extinção²¹.

Esses jornalistas foram criticados pelo Movimento GamerGate, que considerou a atitude como uma prova da conspiração no jornalismo. Uma nova hashtag chamada #NotYourShield (não sou seu escudo) foi criada em resposta, referindo-se as acusações de misoginia e racismo realizadas por aqueles que se opunham ao GamerGate. Os

¹⁸ A tradução literal seria: “morte à Brianna”.

¹⁹ **Gamergate e a guerra contra mulheres nos videogames**. Disponível em: <<http://epoca.globo.com/vida/noticia/2014/11/bgamergate-e-guerra-contra-mulheres-nos-videogames.html>>. Acesso em 20 de nov de 2017.

²⁰ **Co-Op Ed: #GamerGate, Game Journalism, and Ethics**. Disponível em: <<https://kambyero.wordpress.com/2014/09/09/co-op-ed-gamergate-game-journalism-ethics/>>. Acesso em 22 de nov de 2017.

²¹ **GamerGate: A Closer Look At The Controversy Sweeping Video Games**. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/erikkain/2014/09/04/gamergate-a-closer-look-at-the-controversy-sweeping-video-games/#1c074eb434f8>>. Acesso em 22 de nov de 2017.

usuários da nova hashtag eram principalmente minorias sociais que acreditavam que os opositores se aproveitavam das denúncias para silenciar as preocupações legítimas dos usuários como a integridade da ética jornalística e afirmavam que seu movimento estava sendo acusado pelo mau uso que poucas pessoas faziam da hashtag.

Embora houvesse um grande esforço de alguns usuários da hashtag em tentar legitimar seu movimento enquanto ético e inclusivo, por outro lado também havia outros usuários que pareciam simplesmente não se importar com esse viés social. Exemplo disso é o jornalista britânico Milo Yiannopoulos, considerado um ícone do GamerGate. Ele fez várias matérias em seu site apoiando a hashtag e acusando mulheres feministas de estarem destruindo a indústria dos games²². No entanto, o jornalista é mais conhecido por um episódio envolvendo a atriz e comedianta Leslie Jones, que interpretou uma das caçadoras de fantasmas no recente remake do filme “Ghostbusters” (2016).

Milo acabou banido do Twitter após atacar publicamente Leslie com postagens e comentários racistas, que incentivaram outras pessoas a fazerem o mesmo (Figura 2). O jornalista considerou a atitude da rede social como covarde e declarou que esse tipo de postura reforçava a posição do Twitter como um espaço seguro para extremistas em que “as vidas negras importavam, mas as conservadoras não”²³.

Figura 2 – Montagem racista comparando Leslie Jones a um macaco.



²² **Feminist Bullies Tearing the Video Game Industry Apart.** Disponível em: <<http://www.breitbart.com/london/2014/09/01/lying-greedy-promiscuous-feminist-bullies-are-tearing-the-video-game-industry-apart/>>. Acesso em 23 de nov de 2017.

²³ **Conheça Milo Yiannopoulos, o homem que foi banido para sempre do Twitter.** Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/twitter/107477-milo-yiannopoulos-homem-banido-para-sempre-twitter.htm>>. Acesso em 23 de nov de 2017.

Fonte: Conta do Twitter de Leslie Jones.

Todas essas mulheres foram vítimas da #GamerGate de forma muito semelhante, sendo humilhadas e tendo suas vidas ameaçadas por conta de discursos de ódio de teor violento, racista e sexista. Infelizmente as ofensas às mulheres já estão tão naturalizadas que não chocam mais. De uma forma geral, parece que um caso de corrupção na indústria de games gera muito mais comoção e engajamento que a luta por respeito e segurança de minorias sociais na internet e em qualquer lugar. Dessa forma, a cultura gamer replica os mesmos sistemas de opressão presentes na sociedade, sem levar em conta que quem clama por justiça e ética não deveria fugir das mesmas regras.

A reclamação dos usuários da hashtag contra a corrupção é legítima. Porém, não podemos esquecer que o motim para a criação do Movimento partiu de um julgamento da sociedade gamer sobre a vida sexual de Zoe Quinn. Em nome “da moral”, “dos bons costumes” e da “luta contra a corrupção”, os usuários consideraram que o fato de Quinn fazer sexo com um jornalista da indústria do entretenimento que escreveu uma boa crítica sobre seu jogo era um ato que fazia com que ela merecesse ser estuprada. Ao que parece, o Movimento GamerGate não era capaz de acreditar que Zoe tivesse sido elogiada porque de fato a mídia reconheceu a importância do trabalho social de seu jogo, mas sim porque ela era uma “vadia”, que traía o namorado para se dar bem na indústria de games.

Existem muitos casos em que jogos recebem boas críticas midiáticas e notas altas em sites especializados de games, ainda que criticados pelos jogadores. Assim como acontece em toda a indústria do entretenimento, as empresas muitas vezes pagam para que sua marca apareça mais e melhor no mercado. Embora essa prática seja comum ela não pareceu ser entendida como corrupção pelos gamers até que o caso de Quinn acontecesse.

Além disso, o fato de outras mulheres terem sido atacadas apenas por serem mulheres tentando ocupar um espaço na cultura nerd ou no Universo Gamer demonstra essa falta de compromisso com o real problema que a hashtag pretendia combater. Homens da indústria gamer que defenderam as mulheres ofendidas também foram punidos, mas nenhum deles recebeu a ameaça de ser estuprado, por exemplo, porque mulheres são enxergadas normalmente como estupráveis pela sociedade.

A criação de um jogo que permitia o espancamento de uma mulher e uma conta no Twitter criada para promover a morte de outra, demonstra a intolerância com o

diferente e o desejo de eliminação de um grupo dominante que luta a qualquer custo pela preservação de suas tradições e costumes. A manifestação de Milo Yiannopoulos em relação a sua exclusão do Twitter evidencia bastante isso. Após ofender uma mulher negra por não concordar com sua participação num filme por conta da sua cor, ele preferiu esconder seu discurso de ódio com o véu da liberdade de expressão. Ao que tudo indica, para Milo, a vida dos negros parece não ter tanta importância quanto sua publicidade preconceituosa no Twitter, que ele chama de opinião. Infelizmente, respaldado por seguidores que o apoiam, Milo, assim como tantos outros, dissemina seu ódio biopolítico provocando a humilhação e exclusão dos grupos e pessoas que divergem do padrão que eles consideram correto.

Como já foi explicado, o discurso de ódio biopolítico visa atacar as diferenças biológicas de um indivíduo e impedir a pluralidade, tentando excluir aquilo que julga diferente do que ele acredita ser bom. Zoe, Anita e Brianna são mulheres ligadas ao universo gamer que tentam fazer a diferença, criticando e produzindo material com conteúdo político e social, que muitas vezes visa empoderar mulheres e mudar a realidade de um universo que sempre foi majoritariamente dedicado aos homens. Por conta disso, suas vidas acabaram sendo reduzidas à vida nua, biológica, e elas passaram a ser enxergadas não como seres humanos políticos, mas na sua qualidade de mulher, inferiorizadas dentro do Universo Gamer por aqueles que acham que esse não é o lugar delas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O exercício das tecnologias de poder não se exerce somente pela dominação física, mas também de forma simbólica, por conta de crenças sociais e valores culturais construídos ao longo da história. Foucault afirmava que os poderes estavam também atrelados aos saberes. Por trás da violência contra as mulheres, está o saber de que a mulher precisa ser submissa ao homem; por trás da pouca presença das mulheres na política, está o saber de que a mulher pertence ao espaço privado; por trás da negação de uma mulher como gamer está o saber de que "elas não nasceram pra isso", "elas não se interessam por tecnologia" e, assim, as relações de poder se mantêm com a reprodução dos mesmos discursos.

Apesar disso, a questão não é tão simples, afinal, segundo Foucault, nenhum grupo pode deter totalmente o poder. Portanto, não é como se existisse um “exército

maléfico” e organizado de homens no mundo, dispostos a formar “grupos de assassinato em massa” contra minorias indefesas e mal representadas nos games. A partir das leituras das obras de Foucault, Agamben, Deleuze e tantas outras, pude perceber que o que existe é muito mais sutil e difícil de definir, pois está impregnado na sociedade há tanto tempo que já é naturalizado. Tratam-se dos saberes produzidos pelas relações de poder, enraizados em nossas mentes ano após ano, tão bem embasados pelas instituições que chegam a nós como um conhecimento legitimado, difícil de combater. O poder é uma rede da qual ninguém pode escapar.

No entanto, como já foi explicitado, o poder não é estático, nem homogêneo. Assim como o discurso ele se baseia em relações, em trocas, em mudanças. Sabemos que nadar contra a corrente nunca é fácil e é triste presenciar a atitude intolerante de alguns gamers em relação às minorias sociais. Felizmente a realidade não se resume a esse quadro, e o que motiva é conhecer todos os dias tantas pessoas lutando e ocupando esses espaços que dizem não ser para nós. Afinal, também dizia Foucault, "onde há poder há resistência". Por isso, resistimos.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio; *Homo Sacer: O poder Soberano e a vida nua*. Tradução de Henrique Burigo - Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2002.

_____. **O que resta de Auschwitz: o arquivo e a testemunha (*Homo sacer* III)**. Tradução de Selvino J. Assmann, São Paulo: Boitempo, 2008.

DELEUZE, Gilles. *Post-scriptum* sobre as sociedades de controle. In: **Conversações, 1972-1990**. São Paulo: Ed. 34, 1992.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso: aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970**. 5 ed. São Paulo: Loyola, 1996.

_____. **A arqueologia do saber**. 7. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

_____. **História da sexualidade I: a vontade de saber**. Trad. Maria Thereza da Costa Albuquerque e J. A. Guilhon de Albuquerque. Rio de Janeiro: Graal, 1988.

_____. **Em Defesa da Sociedade**, São Paulo; Martins Fontes, 2002.

_____. **Microfísica do Poder**. 4. ed. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 2016.

_____. **Vigiar e punir: Nascimento da prisão; tradução de Raquel Ramallete**. 38. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

MACHADO, Roberto. “Por uma Genealogia do Poder”. In: FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 2016.

MENDES, Cláudio, 2006. **Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação**. Campinas: Papirus.

MEYER-PFLUG, Samantha Ribeiro. **Liberdade de expressão e discurso do ódio**. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2009.

PELBART, Peter Pál. **Vida capital: ensaios de biopolítica**. São Paulo: Iluminuras, 2009.

SANTAELLA, L. **Cultura e artes do pós-humano**. São Paulo: Paulus, 2003.

SODRÉ, Muniz. **O Ethos midiaticizado**, in: *Antropológica do Espelho*. Petrópolis: Vozes, 2002.

SODRÉ, Muniz. **Por um conceito de minoria**, in: Paiva, Raquel; BARBALHO, Alexandre (Org.) *Comunicação e cultura das minorias*. São Paulo: Paulus, 2005.

_____. **As estratégias sensíveis: afeto, mídia e política**. Petrópolis: Vozes, 2006.