

GAMERGATE: GAMES E GAMERS CONTEXTUALIZADOS SOB A LÓGICA CULTURAL DO CAPITALISMO TARDIO¹

GAMERGATE: GAMES AND GAMERS CONTEXTUALIZED UNDER THE CULTURAL LOGIC OF LATE CAPITALISM

NOAM MENDES²

RESUMO

Esse trabalho consiste em uma contextualização histórica sobre o evento conhecido como Gamergate, bem como sobre a comunidade homônima formada em torno do evento. A partir de fontes digitais primárias e de teoria sobre jogos, neoliberalismo e ascensão das extremas-direitas, o trabalho propõe-se como uma retrospectiva crítica do GamerGate enquanto um movimento reacionário que simboliza o atual estágio do neoliberalismo e do capitalismo tardio, identificando o video game como um produto ideal da lógica cultural neoliberal e o GamerGate como um dos subprodutos dessa lógica.

PALAVRAS-CHAVE: Gamergate; Videogames; Indústria Cultural; Capitalismo Tardio; Neoliberalismo.

ABSTRACT

This work consists in a historical contextualization of the event known as GamerGate, as well as of the homonymous community formed around the event. From primary digital sources and from the theory on games, neoliberalism and the rise of the far-rights, this work presents itself as a critical retrospective of GamerGate as a reactionary movement that symbolizes the current state of neoliberalism and late capitalism, identifying the video game as the ideal product of the neoliberal cultural logic and GamerGate as one of the subproducts of this logic.

KEY-WORDS: Gamergate; Videogames; Cultural Industry; Late Capitalism; Neoliberalism.

¹ Trabalho de Conclusão de Curso de graduação no formato de artigo de periódico apresentado ao Departamento de História do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel/Licenciado em História. Orientador: Prof. Dr. Arthur Lima de Avila.

² Licenciando em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

INTRODUÇÃO

“A maioria dos relacionamentos acaba em um término. Às vezes esse término é tão maluco que ele se transforma em uma história de terror que você conta a seus amigos, família e terapeuta. Pelos últimos três anos, eu vi o caso do meu término contado e recontado por todos, desde os escritores de *Law and Order: SVU* ao estrategista chefe do Presidente Trump. [O término] tem uma página na Wikipedia. Ele deu origem a piadas internas, gírias de internet e comunidades dedicadas. Ele tem um mascote em cartoon. Meu término precisou da intervenção das Nações Unidas.” (QUINN, 2017, p. 5)³

Assim inicia o livro *Crash override*, de Zoë Quinn. Escritora, desenvolvedora e programadora, Quinn foi a principal vítima do chamado GamerGate, um evento singular que atingiu a internet (e o mundo real) há quase exatamente uma década. Zoë era, antes de 2014, uma pessoa relativamente anônima, reconhecida apenas em nichos virtuais como uma desenvolvedora de jogos independentes (QUINN, 2017, p. 6). Mas, quando o relacionamento entre Zoë e seu até então namorado Eron Gjoni acaba, Gjoni deixa em fóruns da internet um relato acusando Quinn de infidelidade e de ter relações sexuais com jornalistas para que seus jogos recebessem atenção e boas críticas da mídia. As acusações, à revelia de serem inteiramente falsas (PERREAULT; VOS, 2018, p. 554; QUINN, 2017, p. 17), foram como uma faísca em um barril de pólvora. Rapidamente, mesmo para os padrões da internet, uma comunidade inteira se formou em torno da acusação de Gjoni, organizando-se em uma campanha de difamação e ódio contra não apenas Quinn, mas contra todas as mulheres⁴ sequer levemente identificadas com os games, como desenvolvedoras, artistas, jornalistas, jogadoras; contra o jornalismo especializado; e contra qualquer pessoa, identificada com pautas progressistas (à época, chamadas de *social justice warriors*, ou *SJWs*; hoje, chamadas de *woke*) ou não, que se opusesse a essa verdadeira milícia digital.

Nascia o *GamerGate*, termo cunhado pelo ator Adam Baldwin⁵ em seu Twitter, em que o sufixo *-gate*, comumente utilizado para batizar controvérsias e conspirações nos Estados Unidos desde o escândalo de Watergate, em 1972, une-se à palavra *gamer*, que de forma genérica se refere a jogadores de jogos eletrônicos. A partir daí, a situação toma proporções surrealistas e enseja consequências absurdas. Nomeio algumas, de forma não exaustiva: uma quantidade significativa de endereços, informações particulares e materiais íntimos são vazados; centenas de ameaças de agressão e morte são perpetradas contra pessoas opostas ao

³ “*Most relationships end in a breakup. Sometimes that breakup is so crazy that it becomes a horror story you tell your friends, family, and therapist. For the past three years, I’ve watched my breakup story told and retold by everyone from the writers on Law and Order: SVU to President Trump’s chief strategist. It has a Wikipedia page. It spawned in-jokes and internet slang and has dedicated community hubs. It has a cartoon mascot. My breakup required the intervention of the United Nations.*”

⁴ Desde 2018, Zoë Quinn identifica-se como não-binária e tem preferência pelos pronomes neutros. Em 2014, porém, se identificava e era lida como mulher.

⁵ WEBPAGE ARCHIVE. *Adam Baldwin on Twitter: #GamerGate [...]*. Disponível em <<https://archive.is/zqYJd>>. Acesso em 13/10/24.

movimento e seus familiares pelas redes sociais e por telefone; uma série de eventos são cancelados devido a ameaças de bomba; figuras reacionárias como Milo Yannopoulos são elevadas à fama; fóruns de radicalização à direita, como o 4chan, o 8chan e o Kiwi Farms, são popularizados—permitindo o avanço de outras teorias conspiratórias, como o *Pizzagate* e o *QAnon*; autoridades federais decidem interferir e investigar⁶; duas das principais vítimas, Quinn e Anita Sarkeesian, acabam discursando na Assembleia Geral da ONU⁷. É difícil—e, diria até, não recomendável—tentar estabelecer relações causais absolutas entre esse evento e a outra grande quantidade de eventos *terríveis* em termos políticos que aconteceram na década passada. Mas, pretendo demonstrar com esse trabalho que o GamerGate foi, pelo menos, um fator que muito contribuiu para a deterioração do clima político e principalmente do discurso público estadunidense e global, que é evidentemente observável desde a metade da década passada.⁸ Segundo Kristin Bezio (2018, p. 563), o GamerGate tem “*tudo a ver*” com a ascensão da *alt-right*, e seus efeitos continuam a ser sentidos:

“O que é mais notável é que o léxico desenvolvido durante o GamerGate é agora usado quase universalmente nos Estados Unidos por aqueles que tentam silenciar vozes mais progressistas na política. Usos pejorativos dos termos ‘safe space’ [espaço seguro], snowflake [flocos de neve], [...] todos tiveram suas origens nas threads e fóruns do GamerGate. [...] O toque de clarim para eliminar a corrupção no jornalismo de games reapareceu no slogan ‘drenar o pântano’ de Trump e foi amplamente repetido por seus seguidores na campanha de 2016. As tentativas de fazer ‘sea lioning’—isto é, fazer perguntas tendenciosas e majoritariamente irrelevantes—ou ‘gaslighting’—usar linguagens para desestabilizar os argumentos do alvo e dispensá-los como ‘irracionais’—com um oponente são hoje utilizadas pelo ocupante do mais alto cargo para responder a perguntas legítimas de repórteres sobre política externa e interna, seguindo os modelos estabelecidos pelos GamerGaters nos anos entre 2012 e 2016. (BEZIO, 2018, p. 563)⁹

Estamos falando, portanto, de uma *linguagem de violência* que é construída e consolidada através do GamerGate, e que passa a fazer parte do jogo político e do discurso,

⁶ FBI investigating death threats against Feminist Frequency creator Anita Sarkeesian | Polygon. Disponível em <<https://www.polygon.com/2014/9/17/6225835/fbi-investigating-anita-sarkeesian-threats>>. Acesso em 13/10/24.

⁷ UN Women at the UN General Assembly | UN Women - Headquarters. Disponível em <<https://www.unwomen.org/en/news/stories/2015/9/un-women-at-the-un-general-assembly>>. Acesso em 13/10/24.

⁸ Este trabalho não aborda as repercussões do GamerGate no Brasil, visto que um esforço separado de pesquisa é necessário para tal abordagem. Mas elas existem e perduram nas comunidades gamers brasileiras até hoje. Sugiro, por exemplo, que o leitor rapidamente busque pela reação do público brasileiro aos recentes anúncios de jogos como *Assassin's Creed Shadows*, *The Witcher IV* e *Intergalactic: The Heretic Prophet* para observar essas repercussões de forma muito evidente.

⁹ “What is even more telling is that the lexicon developed during GamerGate is now used almost universally in the United States by those attempting to silence more progressive voices in politics. Pejorative use of the terms ‘safe space’, ‘snowflake’[...] all had their origins in GamerGate threads and forums [...]. The clarion call to eliminate corruption in games journalism has reappeared in Trump’s ‘drain the swamp’ slogan and was widely repeated by his followers throughout the 2016 campaign. The attempt to ‘sea lion’ — or ask leading and largely irrelevant questions — or ‘gaslight’ — using language to destabilize targets’ arguments and dismiss them as ‘irrational’ — an opponent are now used by the holder of the highest office in response to legitimate questions from reporters about international and domestic policy, following the models set by GamerGaters in the years between 2012 and 2016.”.

tanto nas redes sociais quanto na mídia tradicional. Além disso, existe ainda uma certa discrepância entre a pouca prevalência desse evento no imaginário público—mesmo o público específico que consome video games e habita comunidades online—e a prevalência das influências incrivelmente difusas do evento, seja na linguagem de violência amplamente difundida e em certos aspectos fundada pelos GamerGaters, seja nos métodos de radicalização à direita que começaram a se identificar cada vez mais com a masculinidade *geek* (ou *nerd*), através também dessa linguagem.

O GamerGate é, senão um movimento pioneiro na radicalização e na promoção de violência digital, pelo menos um exemplo ideal de como esses grupos se formam e se organizam, a partir de aspectos de identificação baseados tanto em gênero, raça e classe como em aspectos culturais, como o consumo de mídia. A partir disso, organizo esse artigo como um exercício de *contextualização* histórica. Viso retrazar novamente um evento histórico muito recente e muito identificado com o extremo contemporâneo e articulá-lo com uma leitura mais complexa e ampla desse mesmo extremo contemporâneo, levando em conta o funcionamento do mundo sob o capitalismo tardio e sob a indústria cultural em seu estágio mais avançado. Assim sendo, pretendo responder a partir dessa contextualização às perguntas: os video games são o produto cultural ideal do capitalismo tardio? Se sim, o que seriam então o GamerGate e o advento das comunidades de ódio vinculadas aos video games?

Ademais, a iniciativa de trabalhar com a década de 2010, de entender esse momento de derrocada à direita e a algumas das piores tendências humanas não apenas apesar, mas muitas vezes *por causa e através* do progresso tecnológico, parte do reconhecimento de uma certa ausência nas produções sobre o GamerGate. Isto não é dizer que as produções mais sociológicas, que são praticamente todas as que trabalham com o tema, sejam desprovidas de legitimidade ou de longevidade por não estarem dentro do âmbito da história. Mas, ao debruçar sobre elas, sente-se falta de algo. Um algo fácil de reconhecer, mas difícil de descrever. Talvez seja a falta do equívoco intrínseco da história, descrito naquela clássica citação de Ricoeur por Le Goff (1961, p. 226 *apud* 1990, p. 14), entre o *événementiel* e o estrutural. Talvez seja o medo do esquecimento, ou mesmo do perdão. Medo dos silêncios. Talvez seja a abundância de fontes arquivadas, que soam como a “*cacofonia sem sentido*” descrita por Trouillot (2016, p. 40), e cujo potencial sentido parece inalcançável sem que o cinzel historiográfico lhe dê a forma. Ou talvez seja não propriamente a história a me acossar, e sim a memória. Mais especificamente, a memória daquela velha frase que toda e qualquer pessoa que já segurou em suas mãos um controle de videogame conhece: “Todo progresso não salvo será perdido”.

Sobre a terminologia a ser utilizada por mim nesse trabalho: salvo quando indicado, toda vez que utilizar os termos: *games*; *videogames*; *video games*; *jogos eletrônicos*; e *jogos*, estarei me referindo a jogos eletrônicos digitais, independentemente das suas plataformas. É importante notar que há pequenas diferenças por todos os lados entre esses termos, especialmente se considerarmos as diferenças entre o inglês e o português. De modo nem tão semelhante, todos, todas e todes os jogadores de games, de qualquer subgênero e em qualquer plataforma, serão descritos como *gamers*. Os participantes das comunidades que perpetraram o GamerGate em específico serão descritos como GamerGaters, e demais sujeitos e grupos identificados com a ala reacionária serão propriamente identificados como *gamers reacionários*. Ainda que os grupos mais identificados com os jogos casuais não costumem se identificar com a palavra *gamer* em si, uma palavra que já carrega alguns significados, me parece contraproducente me referir a grupos diametralmente opostos usando para um o termo do inglês (*gamer*) e para o outro o termo em português (*jogador*). Além disso, um esforço político desse trabalho, em menor grau, é diminuir a distância que existe entre esses dois polos, pelo menos em termos discursivos. Quando generalizamos o termo *gamer*, o aplicando para todos os jogadores, não estamos universalizando a identidade desse grupo de *gamers reacionários*, mas tirando desse mesmo grupo a ideia de que ele é o dono desta identidade. É essencial entender—e creio que as próximas páginas o deixarão bem claro—que os *video games* e a cultura dos *video games* são espaços de intensa disputa. Essa disputa, que transparece no terminológico, é uma da qual esse artigo pretende participar de forma ativa.

O GAMERGATE ENQUANTO MOVIMENTO REACIONÁRIO

O GamerGate foi, como veremos, um movimento misógino, supremacista branco e LGBTfóbico. Mas, antes de tudo isso, foi um movimento de *reação*, e por isso reacionário. Em *The reactionary mind*, Corey Robin define a *reação* nos seguintes termos: “[...] reação não é um reflexo. Ela começa por uma posição de princípio—o de que alguns são mais adequados, e portanto devem, para governar os outros—e então recalibra esse princípio à luz de um desafio democrático de baixo” (2011, p. 18).¹⁰

Tal definição serve bem a um esforço de compreensão do GamerGate. Essa conclusão decorre mesmo do mais breve estudo sobre a história dos jogos eletrônicos, especialmente no que diz respeito ao momento histórico pelo qual os games e o mundo passavam na virada da década de 2000 para a década de 2010. Momento esse que culmina no que Angela Nagle abre

¹⁰ “[...] reaction is not reflex. It begins from a position of principle—that some are fit, and thus ought, to rule others—and then recalibrates that principle in light of a democratic challenge from below.”.

sua obra *Kill all normies* chamando com todas as letras de *guerra cultural*. Ao contrastar as campanhas presidenciais de Obama em 2008 e de Clinton em 2016, Nagle mostra que os mesmos EUA que haviam largamente repetido o *Hope* de Obama como uma palavra de ordem em 2008 ridicularizavam o *I'm with Her* de Clinton em 2016, através de todo o espectro político. Algo novo havia surgido:

“[...] um novo tipo de sensibilidade anti-establishment que se expressa no tipo de cultura DIY de memes e conteúdos gerados por usuários que os verdadeiros crentes da cyberutopia haviam evangelizado sobre por muitos anos, sem imaginá-la tomando essa forma política particular.” (NAGLE, 2017, p. 5 - 6)¹¹

O surgimento dessa sensibilidade se deu por baixo do nariz da mídia tradicional, e às custas da sensibilidades culturais de massa um dia por ela mediadas (p. 5). Concomitantemente, esse período que compreende os primeiros anos da década de 2010 pode se caracterizar também por algo que eu chamaria de o ponto de não-retorno da internet: em que, de forma definitiva, a linha que separava o online do mundo real se tornou decididamente difusa, e que tudo aquilo que antes seria destinado ao desconhecido ou ao incrivelmente particular passou a estar apenas a um *Kony 2012*—para usar outro exemplo de Nagle (p. 7)—de se tornar o assunto do almoço com os avós.¹²

No âmbito dos games, desde sempre identificados com nichos semelhantes aos da internet, podemos encontrar movimentos históricos similares. A transição dos anos 2000 para os 2010 abalou o *status quo* da relação entre mundo real e mundo virtual. Dentro da indústria e do público de jogos, isso se projetou através daquilo que o game designer e pesquisador dinamarquês Jesper Juul chama de *Revolução Casual*:

“A revolução casual [...] é um avanço na história dos video games. Esse é o momento em que a simplicidade dos video games antigos está sendo redescoberta, enquanto novos designs flexíveis estão permitindo que video games se encaixem nas vidas dos jogadores. Video games estão sendo reinventados, assim como nossa imagem daqueles que jogam video games. Esse é o momento em que percebemos que qualquer um pode ser um jogador de video game.” (JUUL, 2010, p. 2)¹³

O avanço a que Juul se refere é uma re-popularização dos games entre o público não estereotipicamente gamer, decorrente da então novidade dos chamados jogos *casuais* (em contraposição ao paradigma dos jogos *hardcore*), que ganhavam—ou, segundo um dos

¹¹ “Instead, we see online the emergence of a new kind of anti-establishment sensibility expressing itself in the kind of DIY culture of memes and user-generated content that cyberutopian true believers have evangelized about for many years but had not imagined taking on this particular political form.”

¹² Se exercitarmos nossa memória, podemos inclusive identificar esse período como o período em que o smartphone se tornou ubíquo, derrubando os limites das temporalidades locais nas quais a internet habitava em nossas vidas. Em futuras pesquisas, as mudanças de paradigma da internet também devem ser analisadas a partir de suas influências.

¹³ “The casual revolution in the title of this book is a breakthrough moment in the history of video games. This is the moment in which the simplicity of early video games is being rediscovered, while new flexible designs are letting video games fit into the lives of players. Video games are being reinvented, and so is our image of those who play the games. This is the moment when we realize that everybody can be a videogame player.”

argumentos de Juul, recuperavam—o público mais generalizado através de inovações não apenas focadas em aspectos técnicos, mas focadas em ampliar, facilitar e tornar mais divertidas as interfaces de interação entre os jogadores e os jogos. Juul fala na *recuperação* desse público, e não simplesmente em sua conquista, pois ele interpreta o mercado de games dos anos 1980, com jogos como *Tetris* e *Pac-man* e as máquinas de fliperama, como um ambiente que era naturalmente *casual*, ou direcionado a todos os gêneros e idades. Esse argumento, de que o grande público foi *alienado* dos games no final da década de 1980, ressoa em outras produções, que apontam na direção de alguns possíveis motivos para tal.

Após o *crash* do mercado dos videogames, que ocorrera entre 1983 e 1985, a indústria de video games, à época já bem estabelecida, de fato passou a redirecionar o foco das suas produções para investir em um público mais específico: o homem jovem (LIEN, 2013 *apud* BEZIO, 2018, p. 559). A partir daí, os anos 1990 e 2000 veem os games retomarem um perfil masculinizado e militarizado, ou *testosterônico* (DYER-WITHERFORD, DE PEUTER, 2009, p. xvii; GOULART, NARDI, 2017, p. 253), que em muito condiz com a própria origem dos jogos eletrônicos: ocorrida nas entranhas do complexo militar-industrial estadunidense no contexto da Guerra Fria, para simular violências—nesse caso, modelos de conflito nuclear (p. xxix; MURRAY, 2021, p. 23; DONOVAN, 2010, p. 3)—através do trabalho e pesquisa de indivíduos educados, brancos, de classe média-alta a alta e, claro, homens cisgênero (BEZIO, 2018, p. 558). O final dos anos 2000 e o início dos anos 2010 vêem, contudo, uma ruptura inegável nessa tendência. Ao advento do Nintendo Wii, citado por Juul como essencial para a *revolução casual*, eu adiciono: os cada vez mais acessíveis games de *browser*; os games para celular (este que já dava lugar aos smartphones, capazes de rodar games ainda mais elaborados); e o desenvolvimento cada vez mais afluyente de uma cena de jogos independente (ou *indie*). Estas são novidades características do final dos anos 2000 que contribuíram para uma mudança fundamental não apenas no demográfico gamer como também na cultura da própria indústria de video games. A despeito do panorama atual, ainda mais avançado nesse quesito, mesmo em 2014 já encontramos dados surpreendentes sobre a demografia dos jogadores. Segundo um estudo de setembro de 2014, realizado pelo Internet Advertising Bureau, 52% da população jogadora do Reino Unido já na época era feminina.¹⁴ Como apontado pela jornalista Meg Jayanth¹⁵, esse estudo leva em conta todo tipo de game,

¹⁴ THE GUARDIAN. *UK gamers: more women play games than men, study finds* | Games | The Guardian. Disponível em <<https://www.theguardian.com/technology/2014/sep/17/women-video-games-iab>>. Acesso em 15/10/24.

¹⁵ THE GUARDIAN. *52% of gamers are women - but the industry doesn't know it* | Meg Jayanth | The Guardian. Disponível em <<https://www.theguardian.com/commentisfree/2014/sep/18/52-percent-people-playing-games-women-industry-d>>

incluindo jogos para smartphones e jogos disponíveis através de redes sociais, casos em que os gêneros mais populares são o quebra-cabeças, jogos de trivía e de palavras. Nos EUA, pesquisas realizadas na mesma época pela Superdata Research mostraram que a base de *PC gamers* (jogadores cuja plataforma preferida é o computador) era composta por 50,2% de mulheres, considerando jogos de RPG e jogos disponíveis através de redes sociais.¹⁶ Outro estudo também apontava que 40% da população adulta dos EUA possuía um console (como Xbox ou Playstation) em casa, e destes, 42% eram mulheres, contra 37% de homens.¹⁷ Muitos gamers, é claro, não considerariam esses jogos de redes sociais ou de celular como *jogos de verdade*. E essa é justamente a questão: por quê? Esse momento, da explosão dos games casuais, é justamente o ponto a partir do qual o estereótipo do *jogo de verdade*—e, portanto, do *jogador de verdade*—passa a ser questionado. Por isso é que o GamerGate foi, primeiramente, um movimento reacionário. Por que foi uma reação virulenta e organizada, baseada em categorias de gênero, raça, classe e idade, a uma democratização, por assim dizer, daquele tipo de mídia, que passava a ser consumida cada vez mais por pessoas que, por pelo menos duas décadas, haviam sido em grande medida alienadas desse meio.

Além de puros dados demográficos, essas mudanças se projetavam também nos jogos enquanto produtos e textos. As produções AAA (categoria mais suntuosa de lançamento, equivalente ao *blockbuster* do cinema) adquiriam narrativas cada vez mais complexas e maduras, atraentes a um público familiarizado com o cinema e a televisão. Um notável exemplo disto é o Game of the Year de 2013, *The last of us*—em que, inclusive, um dos dois protagonistas jogáveis é Ellie, uma adolescente lésbica. E, longe dos estúdios prestigiosos da Naughty Dog e dos orçamentos milionários da Sony, a cena independente obliterava (e segue a obliterar) os limites do possível nas narrativas dos games. É o exemplo de jogos como *The Stanley parable* (2013), em que o jogador deve decidir se obedece ou não o narrador *de facto* da história; *Gone home* (2013), em que uma jovem deve explorar os cômodos da sua casa para saber o paradeiro de sua família; *UNDERTALE* (2015), em que uma criança (cujo gênero é intencionalmente ambíguo) deve escapar de um subterrâneo infestado de monstros em sua maioria completamente amigáveis, que podem ser “derrotados” através de interações completamente pacíficas; *Papers, please* (2013), em que o jogador assume o papel de um agente alfandegário de uma decadente nação soviética dos anos 1980; ou *Celeste* (2018), jogo

oesnt-know>. Acesso em 15/10/24.

¹⁶ PC GAMER. *Researchers find that female PC gamers outnumber males* | PC Gamer. Disponível em <<https://www.pcgamer.com/researchers-find-that-female-pc-gamers-outnumber-males/>>. Acesso em 15/10/24.

¹⁷ PEW RESEARCH CENTER. *American Demographics of Digital Device Ownership* | Pew Research Center. Disponível em <<https://www.pewresearch.org/internet/2015/10/29/the-demographics-of-device-ownership/>>. Acesso em 15/10/24.

de plataforma em que a montanha imensa a ser escalada pela protagonista serve como uma alegoria para o enfrentamento de suas questões de saúde mental e para a aceitação de sua *queerness*.¹⁸ Esses são apenas alguns exemplos de games independentes, feitos por times minúsculos de desenvolvedores, em que o combate, senão inexistente, é completamente deixado de lado em favor de diferentes mecânicas. Essa lista não serve apenas para recomendar ao leitor alguns bons jogos—ainda que todos os citados sejam ótimos—mas também para ilustrar que, especialmente no que diz respeito à cena *indie*, os games nos anos 2010 se tornaram definitivamente uma avenida para expressão artística. Se tomarmos o texto dos jogos como “fonte material para o que pode ser possível, como identidades podem ser construídas, e em que mundos podemos viver”¹⁹, ao exemplo de Adrienne Shaw (2014, p. 10), percebemos a relevância dessa expansão de horizontes, especialmente se considerarmos o “papel significativo na socialização e na formação de valores e atitudes” que os games desempenham entre jovens e jovens adultos (COSTA et al, *no prelo*, p. 14). E, mais importante para os termos deste trabalho, percebemos que o desenvolvimento de jogos é muitas vezes uma avenida para a expressão artística de indivíduos e grupos que, talvez, não encontrariam senão na cena de games *indie* e na internet essa possibilidade—o caso de Zoë Quinn e de seu *Depression quest* (2013), de que falaremos mais adiante.

Essa maior pluralidade e esses maiores horizontes trazem também aos games um maior escrutínio. Apesar da majoritária manutenção no jornalismo especializado de games de um paradigma de “imprensa-entusiástica”, como acontece no jornalismo de esportes e tecnologia (CARLSON, 2009 *apud* PERREAULT; VOS, 2018), a partir do começo dos anos 2010 a crítica especializada passa a adquirir as tonalidades mais *críticas* de fato, presentes em outras mídias. Em menor medida nas publicações especializadas e em maior medida nas novas plataformas como o YouTube ou o Blogspot, o segmento de análise de games passa a fundar uma nova tradição, que vai de criadores mais antigos como James Stephanie Sterling²⁰ a mais recentes como Jacob Geller²¹. Esse novo segmento de críticos de games, que no cinema ou na música já existia há décadas, é um que pouco se importa com a sua boa relação com a indústria ou com as inovações e aspectos técnicos dos games, preferindo analisá-los

¹⁸ KOTAKU. *How the Celeste speedrunning community became queer as hell*. Disponível em <<https://kotaku.com/how-the-celeste-speedrunning-community-became-queer-as-1848120383>>. Acesso em 15/10/24.

¹⁹ “Media texts provide us with source material for what might be possible, how identities might be constructed, and what worlds we might live in”.

²⁰ YOUTUBE. *Jim Sterling - YouTube* [canal]. Disponível em <<https://www.youtube.com/@JimSterling>>. Acesso em 15/10/24.

²¹ YOUTUBE. *Jacob Geller - YouTube* [canal]. Disponível em <<https://www.youtube.com/@JacobGeller>>. Acesso em 15/10/24.

não apenas enquanto produtos de entretenimento mas também enquanto textos literários capazes de carregar e produzir significados. Como podemos perceber pelas referências desse trabalho, na academia já também se produzia uma análise mais séria (MURRAY, 2021, p. 58) dessa nova forma de expressão artística que fora finalmente reconhecida como tal—ou, talvez, nisso transformada pelo trabalho dos desenvolvedores. É no meio dessa nova tradição que surge Anita Sarkeesian, figura central para o tema desse trabalho e uma das vítimas principais da bile reacionária gamer, antes mesmo do GamerGate.

Enquanto fazia seu mestrado em Pensamento Político e Social na Universidade de York, em Toronto, Sarkeesian fundou a organização/site/canal *Feminist Frequency*. Seu objetivo era publicar análises e críticas, dirigidas ao grande público, das representações femininas presentes na cultura *geek*. Na emblemática série *Tropes vs. women*²², Sarkeesian analisa as representações femininas da TV e de Hollywood através de uma perspectiva feminista. Ainda que isso talvez não fosse a maior das novidades em ambientes acadêmicos (SHAW, 2014, p. 7), a proposta de Sarkeesian de produzir esse conteúdo crítico dentro do YouTube a transformou em uma espécie de pioneira, tanto em termos de provavelmente tê-la feito ser a primeira crítica feminista que o usuário médio da internet conheceu, quanto em termos de assentar as bases para o eventual subgênero das *video essays* no YouTube, que com criadores como Dan Olson²³, Natalie Wynn²⁴, Abigail Thorne²⁵ e Harry Brewer²⁶, julgo ter sido uma ferramenta política fundamental para resistir à radicalização à direita na internet da primeira eleição de Trump em diante. Quando Sarkeesian abre, em 2012, uma campanha de financiamento via *Kickstarter* para uma nova iteração da série *Tropes vs. women* focada na análise da representação feminina nos games, ela sofre aquilo que pode ser considerado, especialmente se tomarmos a reparação de Sarkeesian enquanto vítima mais tarde, como um prelúdio ou um prefácio do GamerGate.

“Após a requisição inicial de apoiadores, Sarkeesian recebeu uma arremetida de comentários misóginos, sexistas, antissemitas, homofóbicos e no geral vitriólicos. Muitos dos agressores vocalizavam um refrão com o qual muitas jogadoras de jogos online, especialmente nos consoles, são familiares—o de que mulheres devem ou mostrar seus corpos ou sair do ambiente virtual. Dentre as mais violentas respostas estavam representações cartunescas de Sarkeesian sendo estuprada por personagens

²² YOUTUBE. *Tropes vs. women (2011)* [playlist]. Feminist Frequency, 2011. Disponível em <<https://www.youtube.com/playlist?list=PLBBDFFEC9F5893C4AF>>. Acesso em 15/10/24.

²³ YOUTUBE. *Folding Ideas* [canal]. Disponível em <<https://www.youtube.com/@FoldingIdeas>>. Acesso em 15/10/24.

²⁴ YOUTUBE. *ContraPoints* [canal]. Disponível em <<https://www.youtube.com/@ContraPoints>>. Acesso em 15/10/24.

²⁵ YOUTUBE. *Philosophy Tube* [canal]. Disponível em <<https://www.youtube.com/@PhilosophyTube>>. Acesso em 15/10/24.

²⁶ YOUTUBE. *hbombguy* [canal]. Disponível em <<https://www.youtube.com/@hbombguy>>. Acesso em 15/10/24.

de video game. A sua página na Wikipedia foi repetidamente vandalizada, ao passo que agressores substituíam suas imagens por imagens sexualmente explícitas e incluíam links para sites pornográficos. Dentre as últimas respostas maliciosas, estava um jogo Flash que convidava o jogador a ‘espancar Anita Sarkeesian’. Nele, jogadores podiam ‘golpeá-la’ até uma polpa sangrenta ao clicar repetidamente em sua imagem. Até os dias de hoje Sarkeesian recebe ameaças de assassinato e estupro regularmente via Twitter, e a plataforma recusa-se a fechar as contas dos agressores.”²⁷ (SHAW, 2014, p. 7)

Apesar disso, a campanha arrecadou quase US\$ 160.000, consideravelmente mais do que o objetivo inicial de US\$ 6.000, e Sarkeesian foi adiante com o projeto, utilizando os ataques como mais uma justificativa para a necessidade do seu trabalho.²⁸ Antes de 2012 e dos ataques a Sarkeesian, outras situações semelhantes ocorreram, como as ameaças feitas a Kathy Sierra em 2007²⁹ e a controvérsia envolvendo o site *Penny Arcade* em 2010³⁰. Isso evidencia uma cultura de misoginia digital desenfreada já estabelecida entre o público gamer estereotípico, além dos princípios de uma guerra cultural já postos em lugar muito antes de 2014. A novidade do GamerGate, portanto, é que essa controvérsia em específico representou a convergência dessa cultura misógina e de outras tensões do *zeitgeist* gamer, como o afloramento de uma crítica mais séria (MURRAY, 2021, p. 65), exatamente na época em que o estereótipo gamer perdia força, tanto em termos demográficos quanto de predominância na sua representação. Ao mesmo tempo, o GamerGate também representou a convergência entre esse tipo específico de agressor, identificado com a comunidade gamer, e outras comunidades. Segundo a principal vítima, Zoë Quinn:

“O GamerGate não foi sobre video games sequer, sendo na realidade um ponto de inflamação para o ódio radicalizado online que havia tido uma longa lista de alvos antes, e depois, de meu nome ser adicionado a ela. O movimento ajudou a solidificar as crescentes conexões entre movimentos online de supremacistas brancos, nerds misóginos, teóricos da conspiração, e farsantes desapaixonados que obtêm um senso de poder ao disseminar desinformação. Essa colcha de retalhos de tios racistas que arruinam ceias de ação-de-graças pode parecer e soar como uma piada ruim, mas

²⁷ “Following the initial request for backers, Sarkeesian received an onslaught of misogynistic, sexist, anti-Semitic, homophobic, and generally vitriolic comments. Many of the attackers voiced a refrain with which many female players of online, particularly console, games are familiar - that women should either display their bodies or leave the virtual space. Among the more violent responses were cartoon depictions of Sarkeesian being raped by video game characters. Her Wikipedia page was repeatedly vandalized, as attackers replaced her images with sexually explicit ones and embedded links to porn sites. Among the final malicious responses was a Flash game inviting players to ‘beat up Anita Sarkeesian’. In this game players could ‘beat’ her to a bloody pulp by clicking repeatedly on her picture. To this day Sarkeesian still receives regular rape and murder threats via Twitter, and the company refuses to close the offenders’ accounts.”.

²⁸ STUFF. *Sexism in games series debuts this week* | Stuff. Disponível em <<https://www.stuff.co.nz/technology/games/8384475/Sexism-in-games-series-debuts-this-week>>. Acesso em 15/10/24.

²⁹ WIRED. *Why the trolls will always win* | Wired. Disponível em <<https://www.wired.com/2014/10/trolls-will-always-win/>>. Acesso em 15/10/24.

³⁰ GEEK FEMINISM WIKI. *Dickwolves* | Geek Feminism Wiki. Disponível em <<https://geekfeminism.fandom.com/wiki/Dickwolves>>. Acesso em 15/10/24.

eles se tornaram uma força real por trás da chegada de Donald Trump à Casa Branca” (2017, p. 9)³¹

Existe, assim sendo, uma grande confluência de mudanças na indústria, na crítica, no público, nas próprias possibilidades apresentadas pelo jogo eletrônico enquanto mídia e na própria dicotomia entre o real e o virtual dentro da qual o GamerGate aflora. Esse modelo, o das convergências, é portanto um modelo explicativo possível e frutífero para tentar entender o evento em si, bem como o tamanho à primeira vista incompreensível que o GamerGate toma a partir de agosto de 2014.

PRINCÍPIOS DO GAMERGATE

Em 2013, Zoë Quinn havia lançado de forma independente *Depression quest*, um jogo *text-based*³² gratuito que ela escreveu e desenvolveu junto com Patrick Lindsey. No game, o jogador assume o papel de uma pessoa passando por episódios depressivos e tendo que fazer escolhas frente a situações diversas. O jogo é em larga medida autobiográfico, segundo sua própria tela inicial. Inicialmente, foi lançado como um jogo de *browser*, mas Quinn submeteu-o ao Steam Greenlight, sistema através do qual a empresa Valve seleciona títulos independentes a serem disponibilizados na sua gigantesca plataforma de jogos: a Steam. A partir dessa submissão, Quinn já começou a receber alguns ataques, retirando o jogo do sistema e depois sendo convencida a tentar novamente. O jogo foi finalmente disponibilizado na Steam em janeiro de 2014³³. Na noite do dia 15 de agosto do mesmo ano, Quinn saía para socializar com alguns amigos em San Francisco, em virtude de estar prestes a se mudar para a França por um tempo com seu então novo namorado, Alex. Quinn comenta em seu relato que o relacionamento com Alex era muito recente, e que ele havia ajudado-a a superar, em certo grau, o relacionamento abusivo (2017, p. 12) pelo qual Quinn havia passado com Eron Gjoni. Segundo Quinn, “o relacionamento com Eron fora breve, intermitente, e insalubre.”³⁴ Quinn

³¹ “GamerGate wasn’t really about video games at all so much as it was a flash point for radicalized online hatred that had a long list of targets before, and after, my name was added to it. The movement helped solidify the growing connections between online white supremacist movements, misogynist nerds, conspiracy theorists, and dispassionate hoaxers who derive a sense of power from disseminating disinformation. This patchwork of Thanksgiving-ruining racist uncles might look and sound like a bad joke, but they became a real force behind giving Donald Trump the keys to the White House.”

³² Baseado em texto. Representa um tipo de design, comum na primeira era de jogos para PC, em que os elementos gráficos são muito restritos ou inexistentes, e a interação com o jogo se dá através de texto bruto, remetendo aos livro-jogos.

³³ PC GAMER. *New batch of Steam Greenlight approvals contains Depression Quest, Tangiers and X-Pla...*

Disponível em

<<https://www.pcgamer.com/new-batch-of-steam-greenlight-approvals-contains-depression-quest-tangiers-and-x-plane-10/>>. Acesso em 15/10/24.

³⁴ “The relationship with Eron had been brief, intermittent, and unhealthy.”

ainda carregava naquela noite, segundo seu relato, hematomas no braço decorrentes de seu último encontro presencial com seu ex (p. 14).

Em outro lugar, naquela mesma noite, Eron Gjoni dava o pontapé inicial na controvérsia que viria a ser chamada de GamerGate. O artefato primordial do GamerGate, por assim dizer, é aquilo que ficou conhecido como *The Zoe Post*: uma publicação de quase 9000 palavras em que Gjoni faz contra Quinn sucessivas acusações de infidelidade, deixando também a entender que Quinn havia trocado sexo por avaliações positivas e publicidade de seu jogo, *Depression quest*. Na noite do 15 de agosto, um primeiro esboço do *Zoe Post* é publicado em fóruns como *Something Awful* e *Penny Arcade*. As publicações são rapidamente deletadas pelas moderações dos sites e Gjoni é banido deles.³⁵ No dia seguinte, 16, Gjoni publica uma versão editada de seu manifesto em um blog *Wordpress* dedicado que segue disponível (com edições posteriores) até hoje.³⁶ No mesmo dia, o post é republicado em vários *boards* (ou setores) do 4chan, fórum notório por sua pouca moderação e absoluta anonimidade. Desde o começo, portanto, é possível perceber que, ainda que as acusações e o post em si tratassem de questões de relacionamento e fidelidade sobre pessoas estranhas à maioria absoluta dos leitores, houve um esforço deliberado de promover a publicação em ambientes virtuais vinculados a videogames e vinculados a uma cultura já predisposta à misoginia. Assim, as pessoas que primeiro leriam o post seriam tanto os “fãs, amigos e colegas” (p. 14) da vítima, quanto aquelas para quem a agressão misógina já é habitual. Além disso, a inferência de uma suposta conspiração entre desenvolvedores *SJW* e jornalistas, presente desde o começo no *Zoe Post*, também encontraria o público ideal nesses fóruns reacionários. O GamerGate, portanto, é o resultado da explosão de um barril de pólvora, cuja faísca é o esforço individual deliberado de um ex-namorado abusivo, que tenta utilizar o combustível da misoginia já presente nas comunidades de gamers reacionários para causar o máximo de dano possível a sua vítima. Como Quinn mesmo coloca, “isso foi um movimento calculado para apelar aos piores elementos da cultura gamer. [...] Ele deu a uma comunidade que ama uma caça às bruxas uma mulher em quem desconfiar suas inseguranças, embrulhada para presente a uma estaca, com lenha sob seus pés”³⁷ (p. 17).

³⁵ WEBPAGE ARCHIVE. *The Something Awful Forums - Leper's Colony*. Disponível em <<https://archive.is/J8tos>>. Acesso em 16/10/24.

³⁶ THEZOEPOST. *Thezoepost*. Disponível em <<https://thezoepost.wordpress.com/>>. Acesso em 16/10/24. Incluo essa referência por diligência acadêmica, recomendando profundamente que ela não seja acessada por absolutamente ninguém que porventura tenha acesso a esse trabalho.

³⁷ “This was a calculated move to pander to the worst elements of games culture. [...] So he gave a community that loves a witch hunt a woman on whom to take out their insecurities, gift wrapped to the stake with kindling at her feet.”.

Ainda no primeiro dia, nos fóruns /pol/ e /rk9/ do 4chan, a comunidade de anônimos já começou a construir um discurso para legitimar os próprios ataques. Ainda que Gjoni houvesse omitido os nomes dos homens com quem acusara Quinn de ter o traído, os *channers* deduziram que o suposto jornalista de games dentre esses era Nathan Grayson.³⁸ A seguir, trago a transcrição de algumas das postagens feitas no 4chan no dia 16 de agosto de 2014. As capturas de tela foram feitas pelo próprio Zoë Quinn, que na época reunia material para levar às autoridades, e disponibilizadas por ela a uma das várias contas no Twitter que foram criadas com o propósito de fazer oposição ao GamerGate já naquela época. Todas as capturas de tela originais estarão disponíveis no anexo desse trabalho. Nas que menciono a seguir, é possível ver que esses indivíduos tinham o objetivo claro de destruir vidas. Um usuário posta: “porra, por que ela não se mata de uma vez?”.³⁹ Outro avisa a seus companheiros de fórum que “A PRÓXIMA ANITA SARKEESIAN ESTÁ TENTANDO SE ENRAIZAR NOS VIDEOGAMES”⁴⁰, enquanto outro faz a seguinte publicação:

“Ela vai vencer. Ela vai viver uma vida satisfatória, tirando um sustento da bile de água de mijo e de tópicos ‘quentes’ hipócritas como feminismo, tudo enquanto relaxa, ri e vira uma heroína, ao passo de que qualquer um que criticar seus comportamentos/opiniões é invalidado de uma vez só por legiões de fanboys que jorram ‘vc só tá com inveja!!!’ e ‘misógino! os games estariam melhor sem você :)’.
Eu quero essa puta morta.”⁴¹

Outro anônimo vai mais além na sua agressão, já apresentando de certo modo a teoria de que Quinn havia trocado sexo pela cobertura do seu jogo.⁴² Enquanto essas publicações são mais inflamadas, algumas tentam reconduzir o foco ao estabelecimento de um plano para enquadrar essa inflamação enquanto uma preocupação legítima. Um anônimo diz:

“Essa é uma história divertida e interessante. Eu tenho acompanhado desde o começo mas eu acho que nós estamos muito difusos sobre o que isso realmente devia ser sobre. Não devia ser sobre uma vagabunda psicótica que deu para 5 caras e machucou os sentimentos de alguns betas. Eu acho que o foco devia ser mais sobre que essa garota está usando sexo pra escalar nos níveis da indústria de games, enquanto espuma uma ideologia que ela nem segue nem acredita. Precisamos focar no fato de que ela:
>Fodeu com jornalistas/críticos de jogos para que o jogo que ela fez ganhasse feedback positivo.
>Ela fodeu o atual chefe dela, que é casado. Isso é obviamente ruim, nem ela nem o chefe deviam poder ficar com seus atuais empregos.
>Ela é uma hipócrita que reivindica uma ideologia bem específica de ‘gamer feminista’ e depois dá meia-volta e faz sexo com todo mundo pra conseguir o que ela quer.
Precisamos expor ela como uma hipócrita e uma mentirosa. A parte da traição é só um bônus, sim ela é uma vagabunda mas tem muitas vagabundas por aí. Há de fato

³⁸ Vide ANEXO, figuras 1 - 3.

³⁹ Vide ANEXO, figura 4.

⁴⁰ Vide ANEXO, figura 6.

⁴¹ Vide ANEXO, figura 7.

⁴² Vide ANEXO, figura 8. Escolho por não citar diretamente essa publicação no texto pois ela é verdadeiramente abominável.

provas de que ela está alavancando sua carreira usando sexo e isso é grotesco e corrupto.”⁴³

Esse sentimento, de que era necessário focar em alguns pontos centrais e organizar os ataques, ressoou. Em resposta a esse post, outro anônimo escreve:

“Sim. Também ajudaria se as pessoas twitassem coisas que fossem na linha de ‘isso é nojento’ ou ‘isso é uma violação de privacidade’ e dizer que o caráter da pessoa não devia ser julgado como um resultado disso mas focar nas implicações dos relacionamentos que a ‘imprensa gamer’ e os ‘desenvolvedores’ têm. As mensagens sobre isso têm que ser comunicadas como se houvesse uma discussão séria a ser tida e que o dano a ela e à reputação dela é um dano colateral.”⁴⁴

Essa ideia é reforçada por outro anônimo, respondendo:

“Cara, sim, exatamente. Até agora tudo que está acontecendo em TODOS OS LUGARES é que nós estamos tendo nossas threads deletadas - do Giantbomb, do Reddit, e do próprio 4chan. O que nós precisamos fazer é levar uma discussão de verdade para a mesa. Nós precisamos ignorar a lavagem de roupa suja entre um beta e sua namorada vagabunda⁴⁵ e trazer à mesa a discussão sobre ‘o quão perto é perto demais quando estamos lidando com os relacionamentos da imprensa gamer com os desenvolvedores e com os relacionamentos entre desenvolvedoras mulheres e seus superiores.’”⁴⁶

A partir desses gritos de guerra, a primeira fase do GamerGate passou a se organizar e a perseguir Quinn. As comunidades de perseguição seguiram nos fóruns /pol/ e /rk9/, mas também abriram outras frentes no Reddit, especificamente na comunidade TumblrInAction, e, mais importante, em um IRC (*internet relay chat*) chamado #BurgersAndFries, com base em uma tentativa de Gjoni de fazer uma piada com a rede de *fast food* Five Guys—pois Zoë teria supostamente o traído com cinco homens. Nessa primeira fase da controvérsia, em que Quinn e pessoas ao seu redor são as vítimas focais, ela ainda é conhecida como a *Quinnspiracy*. O IRC #BurgersAndFries⁴⁷ é o centro principal de organização dos GamerGaters no começo, e Gjoni, apesar de publicamente ter se pronunciado contra o assédio a Quinn no *Zoe Post*, foi um participante ativo do chat, realizando inclusive uma sessão de AMA (ou *ask me anything*).⁴⁸ Vigaristas de extrema-direita no YouTube, um gênero que logo viria a parecer onipresente, começaram logo nos primeiros dias a produzir conteúdo direcionado contra Quinn.⁴⁹ Até hoje, em certa medida, não pararam. Fotos íntimas de Quinn,

⁴³ Vide ANEXO, figura 9 e 10.

⁴⁴ Vide ANEXO, figura 11.

⁴⁵ É importante notar, nesse excerto e no anterior, que apesar da intenção dos usuários de construir uma narrativa que não coloque a misoginia em foco, os próprios usuários não conseguem escapar do uso da linguagem misógina representada em termos como *slut* ou *beta*, termos que carregam símbolos estruturantes para a visão de mundo misógina.

⁴⁶ Vide ANEXO, figura 12.

⁴⁷ O registro completo de mensagens do IRC #BurgersAndFries a partir do dia 18/08/2014 pode ser acessado através do link <<http://puu.sh/boAEC/f072f259b6.txt>>. Acesso em 24/10/2024.

⁴⁸ WORDPRESS. *Eron Gjoni, hateful boyfriend | Internet Famous Angry Men*. Disponível em <<https://idledillettante.com/2014/12/06/eron-gjoni-hateful-boyfriend/>>. Acesso em 24/10/2024.

⁴⁹ Um bom exemplo seria o dossiê de quase duas horas feito por um sujeito à época conhecido como Internet Aristocrat. O vídeo original foi derrubado, mas um reupload segue disponível em outro canal do YouTube, e até hoje recebe mensagens de apoio de antigos (e novos!) GamerGaters. Opto, porém, por não utilizar esse trabalho

que já havia sido trabalhadora sexual (QUINN, 2017, p. 34 - 35), vieram à tona e foram encaminhadas pelos GamerGaters a familiares, amigos e colegas delu. À altura dos dias 18 e 19 de agosto, informações pessoais de Quinn, como endereço e números de telefone foram expostos pelos GamerGaters, forçando Zoë e seu namorado Alex a saírem de casa e ficarem, para todos os efeitos, sem-teto pelos próximos meses.⁵⁰ Alex, inclusive, foi forçado a pedir demissão da empresa onde trabalhava depois que os GamerGaters bombardearam seus chefes com mensagens.⁵¹ À altura do dia 20, membros da família de Quinn estavam recebendo ameaças de violência e morte por ligação.⁵² A administração do 4chan, em um raro ato de intervenção em suas comunidades, agiu para expurgar os dados pessoais de Quinn do site—o que mostra que mesmo para um site notório pela sua toxicidade as coisas estavam passando dos limites. As comunidades GamerGaters então passaram a migrar para o 8chan, site conhecido na internet como uma versão ainda mais extrema do 4chan, e que possui ligação com tiroteios em massa e pornografia infantil.⁵³ Amigos e colegas de Quinn que vieram a público em sua defesa, como o desenvolvedor Phil Fish, se tornaram os próximos alvos de ataques. No caso de Fish, os agressores conseguiram acessar suas finanças pessoais, o que resultou na venda de sua empresa de jogos e em seu desaparecimento definitivo da internet.⁵⁴ Enquanto isso, Anita Sarkeesian continuava com a série *Tropes vs. women in video games*, e após o lançamento de mais um episódio, seu nome foi lembrado pelos agressores e adicionado a crescente lista de vítimas. Sarkeesian foi obrigada a sair de casa devido às ameaças a ela e a sua família.⁵⁵

Pela brevidade inerente ao formato de artigo, não poderíamos continuar uma retrospectiva diária de cada um dos centenas de milhares de ataques que podem ser enquadrados dentro do GamerGate. Para isso, a bibliografia desse trabalho apresenta boas

como uma forma de disponibilizar esse tipo de conteúdo e portanto por não referenciar o link diretamente. Mas o vídeo ainda é acessível quando da escrita desta nota, em 24/10/2024.

⁵⁰ NEW YORKER, The. *Zoe Quinn's depression quest* | *The New Yorker*. Disponível em

<<https://www.newyorker.com/tech/annals-of-technology/zoe-quinn-depression-quest>>. Acesso em 24/10/2024.

⁵¹ ARS TECHNICA. *"That life is over": Zoe Quinn looks beyond GamerGate* | *Ars Technica*. Disponível em <<https://arstechnica.com/gaming/2015/03/that-life-is-over-zoe-quinn-looks-beyond-gamergate/>>. Acesso em 24/10/2024.

⁵² TWITTER. *zoë "Baddie Proctor" quinn on X: "really glad I had to explain to my dad what those weird...."* Disponível em <<https://x.com/UnburntWitch/status/501733766239252480>>. Acesso em 24/10/2024.

⁵³ Vide nota 37.

⁵⁴ DAILY DOT. *4chan hacks and doxes Zoe Quinn's biggest supporter*. Disponível em <<https://www.dailydot.com/unclick/4chan-hacks-phil-fish-over-his-defense-of-zoe-quinn/>>; IGN. *Fez creator sells company after hackers expose his personal info - IGN*. Disponível em <<https://www.ign.com/articles/2014/08/22/fez-creator-sells-company-after-hackers-expose-his-personal-info>>. Acesso em 24/10/2024.

⁵⁵ POLYGON. *Sarkeesian driven out of home by online abuse and death threats* | *Polygon*. Disponível em <<https://www.polygon.com/2014/8/27/6075679/sarkeesian-driven-out-of-home-by-online-abuse-and-death-threats>>. Acesso em 26/10/2024.

possibilidades de aprofundamento. Basta dizer, portanto, que o GamerGate não é apenas uma controvérsia a que muitos hoje diriam pertencer à categoria do “*cronicamente online*”—isto é, algo apenas compreensível e relevante para aqueles indivíduos que baseiam a maioria senão a totalidade de suas vidas e interações no ambiente virtual. A escritora feminista Laura Bates, em seu seminal *Men who hate women* (2021), escreve sobre a ameaça das comunidades de ódio virtuais—nesse caso específico, as comunidades dos *incels*⁵⁶:

“Uma das grandes barreiras que nos previne de levar essa ameaça a sério é a teimosia com a qual estamos inclinados a pensar no mundo online e no mundo real como reinos distintos e separados, com uma linha sólida dividindo os dois. O que é online, a suposição diz, é virtual, irreal e, implicitamente, inofensivo. Mas o impacto offline dos assassinos que levaram as crenças incel para o coração, experienciaram radicalização online, e colocaram suas ideias em prática, usando balas e lâminas reais, é a devastadora prova de que essa suposição não poderia estar mais longe da verdade.” (p. 49)⁵⁷

A controvérsia tomava um tamanho impressionante, atraía mais atenção da mídia tradicional e levava perplexidade ao grande público. Por isso, para mascarar a origem e os objetivos explicitamente misóginos do GamerGate, a narrativa de um movimento em prol da “ética no jornalismo” que começou a ser estabelecida pelos GamerGaters desde o primeiro dia, como demonstrado acima, tornou-se o pilar central das reivindicações do movimento, pelo menos opticamente. Mesmo que o editor-chefe da *Kotaku* tenha sido rápido em comprovar que o jornalista Nathan Grayson *não havia sequer* feito uma crítica a *Depression quest*, quanto menos uma crítica positiva,⁵⁸ a insinuação da presença de uma corrupção profundamente enraizada no jornalismo de games era muito mais palatável do que a agressão misógina e o terrorismo digital que, funcionalmente, eram os resultados de fato do movimento. E os impactos do GamerGate foram assustadoramente reais. Um deles, por exemplo, é o já mencionado surgimento da figura de Milo Yannopoulos, autodeclarado jornalista que “cobriu” o GamerGate para o Breitbart—site de Steve Bannon, sujeito que eventualmente viraria membro do gabinete de Donald Trump. E isto não se dá por coincidência: o GamerGate foi o evento pivotal que provou aos agentes da extrema-direita

⁵⁶ Ainda que os grupos *incel* tenham suas características particulares, julgo evidente que há uma justaposição incrivelmente significativa entre os participantes do GamerGate e os eventuais membros da comunidade *incel*. Em um diagrama de Venn, veríamos praticamente um círculo. A exploração da relação entre esses dois fenômenos, inclusive, é um bom ponto de partida para uma futura pesquisa.

⁵⁷ “*One of the greatest barriers preventing us from taking this threat seriously is the stubbornness with which we are inclined to think of the online world and the real world as distinct and separate realms, with a solid dividing line between the two. What is online, the assumption goes, is virtual, unreal and, implicitly, harmless. But the offline impact of the killers who have taken incel beliefs to heart, experienced radicalisation online, and put their ideas into practice, using real bullets and blades, is the devastating proof that such an assumption couldn't be further from the truth.*”

⁵⁸ KOTAKU. *In recent days I've been asked several times about a possible breach of ethics involving on....* Disponível em <<https://kotaku.com/in-recent-days-ive-been-asked-several-times-about-a-pos-1624707346>>. Acesso em 26/10/24.

que a temática *geek* é um importantíssimo ponto de recrutamento, como afirmado no artigo *The GamerGate controversy and journalistic paradigm maintenance*, de 2018 (p. 255 - 256). Nele, Gregory Perrault e Tim Vos partem da controvérsia do GamerGate e de entrevistas realizadas com jornalistas para explorar a “manutenção de paradigmas” (p. 554) que foi operada pelo jornalismo de games frente ao GamerGate, associando-a a outras manutenções de paradigma operadas no jornalismo especializado em outras mídias ou áreas. O trabalho em questão é uma ótima produção que retrata de forma muito clara os processos que orientam a relação entre os profissionais do jornalismo e seu público. A questão é que, como pudemos observar a partir do trabalho com as fontes feito acima, a reivindicação da “ética no jornalismo” foi desde o começo uma cortina de fumaça.

Há sim, em bom tamanho, diversas questões éticas que poderiam ser levantadas sobre o jornalismo nos jogos (p. 563 - 564): a dependência do jornalismo de games em bons contatos e boas relações com fontes diretas na indústria, que compromete noções de imparcialidade; a subscrição ao aumento do borrão entre jornalismo de fato e a simples produção de conteúdo; a hesitação em cobrir situações que comprometeriam as relações entre as publicações e a indústria, como os constantes casos de exploração extrema do trabalho e de assédio moral e sexual; etc. O GamerGate, porém, escolhe enquadrar a suposta questão sobre ética no jornalismo assumindo um papel de vítima: os *gamers* estariam sofrendo, enquanto consumidores e enquanto membros de uma identidade *geek* masculina, os sintomas de uma grande conspiração que envolveria a mídia, a indústria e uma cabala (e o termo relacionado ao judaísmo aqui não é usado por acidente) de acadêmicos marxistas-culturais, feministas e misândricos. Segundo Laura Bates, “quase todo incel toma como seu ponto de partida a ideia de uma conspiração feminista e de um mercado sexual profundamente fraudulento e hostil aos homens” (2021, p. 26).⁵⁹ Esse tipo de discurso, que podemos identificar como conspiracionista, é conhecidamente efetivo em mobilizar indivíduos. Em *The paranoid style in American politics*—publicado nos anos 1960, pouco após a nomeação de Barry Goldwater à corrida presidencial dos EUA pelo GOP, vale dizer—o historiador americano Richard Hofstadter identifica aspectos do “estilo paranóico”, ou seja, do teorista da conspiração enquanto um *tipo* que na época ascendia no discurso político. Para os fins desse trabalho, duas conjecturas do autor são essenciais. A primeira é: o *estilo paranóico* é internacional, podendo ser encontrado em outros tempos e lugares. E a segunda é:

“que a mentalidade disposta a ver o mundo desta maneira pode ser um fenômeno psíquico persistente, afetando uma minoria modesta da população mais ou menos

⁵⁹ “Almost all incels take as their starting point the idea of a feminist conspiracy and a deeply rigged sexual marketplace that is hostile to men.”.

constantemente. Mas certas tradições religiosas, certas estruturas sociais e heranças nacionais, certas catástrofes históricas ou frustrações podem ser condutivas à liberação de tais energias psíquicas, e a situações nas quais elas podem mais prontamente ser construídas em movimentos de massa ou partidos políticos. [...] **A situação se agrava quando representantes de um interesse social particular—talvez pela própria natureza irrealista e irrealizável de suas demandas—são excluídos do processo político. Não havendo acesso à barganha política ou à tomada de decisões, eles encontram sua concepção original de que o mundo do poder é sinistro e maligno completamente confirmada.** Eles vêm apenas as consequências do poder - através de lentes distorcidas - e não tem a chance de observar seu verdadeiro maquinário. (1964, p. 86)” [Grifo meu]⁶⁰

As tradições, estruturas, heranças, catástrofes e frustrações que o autor menciona, como temos observado de muito perto ao longo da última década,⁶¹ podem ser manipuladas em suas representações. Como resultado disso, podemos deduzir que o *estilo paranóico* pode ser produzido, cultivado e utilizado como material para o estabelecimento de grupos políticos. Nesse caso, não em partidos, sindicatos ou piquetes, mas em comunidades digitais que possuem “uma visão de mundo coerente e uma linguagem compartilhada” (BATES, 2021, p. 25). Demonstrei há pouco que, no caso do GamerGate, a teoria da conspiração sobre ética no jornalismo foi uma farsa produzida pelos próprios pioneiros do GamerGate. Mas devemos, em nosso exercício de contextualização, também entender como a própria ocorrência do GamerGate é em si um produto. Não muito diferente dos próprios jogos, as bases para o surgimento do GamerGate podem ser lidos como um produto (ou um subproduto) de uma cultura e de uma indústria cultural incrustada no contexto social, político e econômico dos inícios do século XXI. Essa é a parte final de nosso exercício.

VIDEO GAMES E GAMERGATE — PRODUTOS IDEAIS E REAIS DA INDÚSTRIA CULTURAL SOB O CAPITALISMO TARDIO

Seriam os video games o produto ideal da nossa época, seja ela chamada de neoliberalismo, pós-modernidade ou capitalismo tardio? Essa ideia certamente é uma que encontramos em várias das referências utilizadas para esse trabalho (AMARAL; DE PAULA, 2007, *apud* GOULART; NARDI, 2017, p. 251. DYER-WITHERFORD; DE PEUTER, 2009, p. xv. MURIEL; CRAWFORD, 2018, p. 4). Meu argumento é o de sim, os jogos eletrônicos são o produto cultural ideal de nossa época. Mas, além disso, também pretendo demonstrar, a

⁶⁰ “that a mentality disposed to see the world in this way may be a persistent psychic phenomenon, more or less constantly affecting a modest minority of the population. But certain religious traditions, certain social structures and national inheritances, certain historical catastrophes or frustrations may be conducive to the release of such psychic energies, and to situations in which they can more readily be built into mass movements or political parties. [...]”.

⁶¹ Ver HART, Roderick. Donald Trump and the return of the paranoid style. *Presidential Studies Quarterly*, vol. 50, 2ª edição, junho de 2020, p. 348 - 365. Disponível em <<https://doi.org/10.1111/psq.12637>>. Acesso em 19/11/2024.

partir do GamerGate, que a sobreposição entre o público por muito tempo considerado o ideal dos games (DONOVAN, 2010, p. 3) e o público para quem a radicalização à direita constituiu fenômeno fundamental desde o começo do século é, também, um produto (ou um subproduto) resultante da mesma lógica cultural aplicada à indústria cultural.

Primeiro, precisamos periodizar e identificar conceitualmente a época atual. Aqui, a identifico como capitalismo tardio. Podemos, contudo, chamá-la por outros termos. Para Nancy Fraser, esta fase mais recente do capitalismo pode ser chamada de capitalismo financeirizado:

“O regime atual refez a relação economia/política mais uma vez. Enquanto seu predecessor [o capitalismo gerido pelo Estado] empoderou Estados para subordinar os interesses de curto prazo de firmas privadas aos objetivos de longo prazo de acumulação sustentada, este autoriza o capital financeiro a disciplinar Estados e públicos no interesse imediato de investidores privados.” (FRASER; JAEGGI, 2018, p. 136)⁶²

O regime acima descrito pode também, para os fins desse trabalho, muito bem ser associado com o que entendemos por neoliberalismo. Se assim optarmos, devemos nos voltar às definições de Pierre Dardot e Christian Laval:

“[...] o neoliberalismo, antes de ser uma ideologia ou uma política econômica, é em primeiro lugar e fundamentalmente uma racionalidade e, como tal, tende a estruturar e organizar não apenas a ação dos governantes, mas até a própria conduta dos governados. A racionalidade neoliberal tem como característica principal a generalização da concorrência como norma de conduta e da empresa como modo de subjetivação. [...] O neoliberalismo é a razão do capitalismo contemporâneo, de um capitalismo desimpedido de suas referências arcaizantes e plenamente assumido como construção histórica e norma geral de vida.” (2016, p. 17)

A tese do neoliberalismo enquanto racionalidade é corroborada por Wendy Brown:

“[...] Enquanto uma ordem normativa de razão desenvolvida ao longo de três décadas em uma racionalidade de governo profunda e largamente disseminada, o neoliberalismo transfigura todo domínio e empenho humano, junto com os próprios humanos, de acordo com uma imagem específica do econômico. Toda conduta é uma conduta econômica; todas as esferas da existência são enquadradas e medidas através de termos e métricas econômicas, mesmo quando essas esferas não são diretamente monetizadas. Na razão neoliberal e nos domínios por ela governados, somos apenas e em todo lugar homo oeconomicus [...].” (2015, p. 9 - 10)⁶³

Dardot, Laval e Brown convergem, inclusive, nos efeitos de desdemocratização que essa racionalidade produz. Mas, se podemos assim compreender a racionalidade e a realidade econômica da nossa época, que tipo de cultura é possível sob essa racionalidade? Para isso,

⁶² “The current regime has remade the economy/polity relation yet again. Whereas its predecessor empowered states to subordinate the short-term interests of private firms to the long-term objective of sustained accumulation, this one authorizes finance capital do discipline states and publics in the immediate interests of private investors.”

⁶³ “[...] as a normative order of reason developed over three decades into a widely and deeply disseminated governing rationality, neoliberalism transmogrifies every human domain and endeavor, along with humans themselves, according to a specific image of the economic. All conduct is economic conduct; all spheres of existence are framed and measured by economic terms and metrics, even when those spheres are not directly monetized. In neoliberal reason and in domains governed by it, we are only and everywhere homo oeconomicus [...]”.

devemos nos voltar ao pensador marxista Frederic Jameson, em específico à obra *Postmodernism: the cultural logic of late capitalism*. A obra de Jameson é mais antiga que as acima citadas, e descreve uma mudança de paradigmas que não é absolutamente contemporânea às mudanças descritas pelos autores anteriormente citados. Mesmo assim, o paralelo se mantém, visto que as mudanças paradigmáticas que marcam a transição do capitalismo gerido pelo Estado para o capitalismo financeiro/tardio ou para a época neoliberal são, como em quase toda grande transição paradigmática na história, difusas. O que nos interessa são as relações entre cada uma das expressões (econômica, política, cultural) da racionalidade neoliberal, visto que tomo por pressuposto a evidência de que ainda vivemos, hoje, sob essa lógica. Como o título de sua obra indica, para Jameson o pós-modernismo é a lógica cultural do capitalismo tardio, e aqui considero como virtualmente sinônimos a *lógica* de Jameson e a *racionalidade* de Brown, Dardot e Laval. Segundo Jameson, “a produção estética hoje se tornou integrada à produção geral de commodities” (1990, p. 29). Para o autor, são características constitutivas do pós-moderno:

“uma nova ausência de profundidade, que encontra sua prolongação tanto na ‘teoria’ contemporânea e em uma inteiramente nova cultura da imagem ou do simulacro; um conseqüente enfraquecimento da historicidade, tanto em nosso relacionamento com a História pública quanto nas novas formas de nossa temporalidade privada, cuja estrutura ‘esquizofrênica’ (segundo Lacan) determinará novos tipos de sintaxe ou relacionamentos sintáticos nas artes mais temporais; um inteiramente novo tipo de tom básico emocional—que chamarei de ‘intensidades’—que podem ser melhor entendidas através de um retorno a teorias mais antigas do sublime; a profunda relação constitutiva de tudo isso com uma tecnologia inteiramente nova, que é em si mesma uma figura para um novo sistema econômico mundial; [...]” (1990, p. 32)⁶⁴

Por isso, quando lemos ou ouvimos que os video games são a arte definitiva da pós-modernidade, ou do novo século, ou do capitalismo tardio, etc., essa afirmação não estranha ao nos soar contundente. A arquitetura, as artes visuais, a música e a literatura são, a despeito de formas mais recentes de produção e comodificação das mesmas, formas de artes milenares. O audiovisual, contudo, é inteiramente novo. O cinema nasce nos fins do século XIX sob o paradigma do capitalismo liberal. A televisão nasce na metade do século XX sob o paradigma do capitalismo gerido pelo Estado. E os video games, culminação artística do áudio, visão e interação ao mesmo tempo em que subproduto da pesquisa e investimento bélico das grandes potências nucleares na Guerra Fria, nascem e passam a se popularizar no fim do século XX sob o paradigma bem definido e consolidado das lógicas e racionalidades

⁶⁴ “[...] a new depthlessness, which finds its prolongation both in contemporary “theory” and in a whole new culture of the image or the simulacrum; a consequent weakening of historicity, both in our relationship to public History and in the new forms of our private temporality, whose “schizophrenic” structure (following Lacan) will determine new types of syntax or syntagmatic relationships in the more temporal arts; a whole new type of emotional ground tone—what I will call “intensities”—which can best be grasped by a return to older theories of the sublime; the deep constitutive relationships of all this to a whole new technology, which is itself a figure for a whole new economic world system [...]”.

do capitalismo tardio. De imediato, ao video game cabia a tentativa de copiar os gêneros já conhecidos das outras artes—algo que podemos associar à ideia Jamesoniana de *pastiche* (p. 42)—mas também, sempre, de codificar em sua programação um vazio de significados e uma ausência de profundidade que precisam ser preenchidos pelo jogador. Enquanto o observador de um quadro ou um espectador do cinema interpreta uma obra posta, que seguirá sendo daquele jeito dali em diante e que significa tudo que pretende significar quando de sua conclusão, os video games em suas narrativas e sistemas precisam criar vazios, não-ditos e não feitos, que constituem o espaço de interação que define a experiência, *sempre individual, exclusiva e inteiramente genérica*, pelo menos ao considerarmos a experiência direta,⁶⁵ do jogador. Ademais, até o advento dos jogos *indie*—que ainda assim sempre dependem de distribuidoras e de publicidade para alcançarem os jogadores—a produção de um video game sempre foi completamente ligada à indústria tecnológica, bem como a seus orçamentos, recursos e ideologias, restando inquestionável a definição do game como produto de uma indústria cultural. Em uma extrapolação daquilo sobre o que escreveram Adorno e Horkheimer, aquele que experiencia um video game não é apenas um ser fungível e genérico/a (HORKHEIMER; ADORNO, 2002, p. 17)—é praticamente uma empresa. O gamer é sempre um gestor: da sua pontuação, dos sistemas com os quais interage, dos recursos que coleta no jogo, e da própria narrativa, mesmo no caso de narrativas lineares. Por isso podemos, como fazem Muriel e Crawford (2018, p. 3), considerar os games como “pontos de vantagem chave a partir dos quais abordar as transformações cruciais transcorrentes da sociedade”⁶⁶.

Mas, por que os jogos? Por que o interesse em comum de todas as pessoas envolvidas no GamerGate são justamente os jogos? Se conjurarmos a figura de um GamerGater, imaginaremos—corretamente—um homem branco, jovem, cisgênero, de classe média-alta, identificado com a masculinidade *geek*, que provavelmente teve sua subjetividade constituída pelos video games e que com certeza teve sua racionalidade colonizada pelo neoliberalismo. Essa figura é capaz de perceber que vem perdendo sua participação política, sua capacidade de alterar os quadros da sua vida em sociedade, assim como é capaz de perceber que sua vida, em termos financeiros, vêm ficando cada vez pior. Todos esses diagnósticos são corretos. O problema é que, seguindo o *estilo paranóico*, esse sujeito termina por associar a mudança para

⁶⁵ Sim, existe o *multiplayer*, seja o local ou o online. Contudo, habitar o mesmo mundo virtual que um outro jogador não muda o fato de que cada jogador terá apenas um controle e controlará apenas uma entidade dentro daquele mundo. Por isso, a experiência direta com o game é sempre individual.

⁶⁶ “[...] *video games are a key advantage point from which to approach the ongoing crucial transformations of society*”.

pior qualitativa da sua vida às mudanças de público, de tecnologia e de representação que ele observa naquilo que para ele é mais querido: os jogos. Ele identifica corretamente a grande mídia e a indústria cultural, nos seus estabelecimentos de consensos e paradigmas, como cúmplices na mudança para pior qualitativa da sua vida. Mas, ao invés de identificar essa cumplicidade em aspectos da mídia e da indústria como a defesa dos interesses do grande capital financeiro, a pregação em favor da austeridade que é travestida de imparcialidade técnica e a *tokenização* de mulheres, negros e pessoas LGBTQ+ feita por motivos financeiros, ele identifica essa cumplicidade na manutenção que a mídia e a indústria operam de um paradigma politicamente correto. Ele confunde a piora total do mundo para todos exceto os 1% mais ricos como uma piora na *sua* vida, causada deliberadamente contra por um complô, porque ele não consegue pensar em termos que não sejam os de concorrência e individualismo. Apenas através daquilo que ele conhece que ele se mobiliza, especialmente contra as pessoas que “invadem” aquilo que ele reconhece como a *privacidade* do seu domínio: os jogos.

Mas, de novo, por que os jogos? Por que os jogos são tão importantes para essas pessoas ao ponto de que elas se disponham a destruir vidas para supostamente protegê-los? Teóricos do clássicos do jogo (que, inclusive, escreviam antes do advento do jogo eletrônico) concordam em alguns elementos que definem os jogos: participação voluntária, objetivo, regras e sistema de *feedback* (HUIZINGA, 2007; CAILLOIS, 1990). Em um mundo que exclui cada um desses aspectos das nossas vidas, não é surpreendente que tantos indivíduos se encontrem tão apegados aos jogos. Não é apenas fuga, ou escapismo, que outras mídias poderiam oferecer. A questão é que os jogos oferecem um plano interativo, mundos cada vez mais completamente realizados em que a ação do jogador não é apenas consequente: é o próprio motivo pelo qual aquele mundo existe. E quando o sujeito acima mencionado se sente invadido e impotente, não é tão surpreendente que ele esteja tão disposto a, junto com uma comunidade de outras pessoas de pensamento semelhante—mas que ele não conhece pessoalmente e com as quais ele não estabelece verdadeiros laços de camaradagem: participar voluntariamente do ódio; ter como objetivo a destruição das vidas dos indivíduos que ele pressupõe como seus antagonistas e/ou competidores; estabelecer um sistema simplista de visão de mundo tão intransigente como a geometria de um nível; e procurar nas reações indignadas das vítimas e da grande mídia às suas ações uma recompensa emocional. Uma vez cruzadas essas barreiras, também não é de se surpreender que esses sujeitos desenvolvam fascínio pela extrema-direita. Em uma dicotomia quase platônica, se o jogo eletrônico é o produto *ideal* do capitalismo tardio, o ódio simbolizado pelo GamerGate é o seu produto *real*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Há nesse trabalho uma grande ausência: uma discussão mais aprofundada sobre gênero. Essa escolha, de reservar a discussão sobre gênero para um futuro momento, foi tão dolorosa quanto necessária para, primeiro, manter o artigo em um tamanho aceitável; e, segundo, para distanciar a minha produção da abordagem que acaba sendo a mais óbvia ao se trabalhar com esse tema. Contudo, certamente, caso tenha a oportunidade de continuar pesquisando, pretendo continuar pesquisando video games e pretendo ingressar nas discussões sobre video games e gênero. Reitero, porém, que felizmente a maior parte das pesquisas sobre o tema trazem essa abordagem como foco principal. Nas referências desse artigo estão bons começos. Entender as dinâmicas de gênero que operam nos games é não apenas muito importante para entender como a indústria e os sujeitos se relacionam com o gênero em um determinado contexto histórico, mas também para pensar sobre o gênero a partir de um caráter performativo (BUTLER, 2015) e pensar no video game enquanto uma mídia repleta de potenciais de exploração do gênero, como faz, por exemplo, o artigo *Videogames e performance de gênero [...]*, de Costa et al., produzido pelo GamePesq na própria UFRGS, que aguarda publicação quando da escrita deste trabalho.

O que pretendi realizar, como já dito, foi um exercício de contextualização, que começou a ser feito quase exatamente uma década após o ocorrido. Enquanto esse trabalho era realizado, inclusive, Donald Trump se elegeu para um segundo mandato. Permanece, portanto, e a despeito do que pessoas mais esperançadas podem ter vindo a acreditar após 2020 e 2022, a urgência de continuarmos a trabalhar de forma séria com a década de 2010 a partir do ponto de vista da radicalização à direita. Julgo tão perigosa ao historiador a abundância de fontes quanto sua escassez, visto que observei em minhas conversas anedóticas um preocupante esquecimento ou desconhecimento sobre um aspecto da última década que teve, como vimos, impactos importantes nos processos históricos que levaram Trump à Casa Branca pela primeira vez.

Há também que se considerar que o século XXI já está chegando ao seu primeiro quarto. Nativos digitais, como eu, tornaram-se adultos. Portanto, não é mais possível deixar de levar a sério a prevalência das culturas digitais, até então tratadas como banais, com as quais eu e meus colegas de geração cresceram. Coisas que jamais foram produzidas com o intuito de serem mais do que nicho hoje devem começar a passar pelo crivo historiográfico, sob o risco de transfigurarem-se em bolas de neve que podem terminar causando impactos globais ao mesmo tempo em que escapam completamente da compreensão da academia. O

GamerGate é, de certa forma, um exemplo disso—ainda que eu julgue que os pesquisadores estejam tendo cada vez mais sucesso em parar a avalanche e trazer a luz da investigação acadêmica formal a esse assunto. É importante lembrar que narrativas como essa seguem completamente no ar, e dependem desse esforço para que não acabem caindo *do lado errado* da cerca, por assim dizer. Espero trazer com este trabalho uma válida contribuição para esse esforço.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

JOGOS ELETRÔNICOS

3909 LLC. *Papers, please* [jogo]. 3909 LLC, 2013.

FULLBRIGHT COMPANY, The. *Gone home* [jogo]. The Fullbright Company, 2013.

FOX, Toby. *UNDERTALE* [jogo]. Toby Fox, 2015.

GALACTIC CAFE. *The Stanley parable* [jogo]. Galactic Cafe, 2013.

MADDY MAKES GAMES. *Celeste* [jogo]. Maddy Makes Games, 2018.

NAMCO. *Pac-man* [jogo]. Namco, 1980.

NAUGHTY DOG. *The last of us* [jogo]. Sony Interactive Entertainment, 2013.

PAJITNOV, Alexey. *Tetris* [jogo]. Várias distribuidoras, 1985-.

QUINN, Zoë; LINDSEY, Patrick; SHANKLER, Isaac. *Depression quest* [jogo]. The Quinnsspiracy, 2013.

LIVROS E ARTIGOS

BATES, Laura. *Men who hate women: the extremism nobody is talking about*. Londres: Simon & Schuster, 2021.

BEZIO, Kristin M. S. Ctrl-alt-del: Gamergate as a precursor to the rise of the alt-right. *Leadership*, vol. 15, nº 5, 2018, p. 556-566.

BROWN, Wendy. *Undoing the demos: neoliberalism's stealth revolution*. Nova Iorque: Zone Books, 2015.

BUTLER, Judith. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2015.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.

- COSTA, Everton Garcia da; CARVALHO, Daiane; WALTTER, Laryssa; BOLDT, Nicolas. Videogames e performance de gênero: os casos de Assassin's Creed Valhalla e Cyberpunk 2077. *No prelo*.
- DONOVAN, Tristan. *Replay: the history of videogames*. Londres: Yellow Ant, 2010.
- DYER-WITHERFORD, Nick; DE PEUTER, Greig. *Games of empire: global capitalism and videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.
- FRASER, Nancy, JAEGGI, Rahel. *Capitalism: a conversation in critical theory*. Hoboken: Wiley, 2018.
- GOULART, Lucas; NARDI, Henrique. GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. *Mídia e cotidiano*, vol. 11, nº 3, 2017, p. 250 - 268.
- HOFSTADTER, Richard. The paranoid style in American politics. *Harper's magazine*. Ed. novembro de 1964, p. 77 - 86. Disponível em <<https://harpers.org/archive/1964/11/the-paranoid-style-in-american-politics/>>. Acesso em 18/11/2024.
- HORKHEIMER, Max & ADORNO, Theodor. *A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas*. São Paulo: Paz e Terra, 2002. Disponível em <<https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/208/o/ADORNO.pdf?1349568504>>. Acesso em 09/10/2024.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva: 2007.
- JAMESON, Frederic. *Postmodernism, or the cultural logic of late capitalism*. Durham: Duke University Press, 1990.
- JUUL, Jesper. *A casual revolution: reinventing video games and their players*. Cambridge: MIT Press, 2010.
- LE GOFF, Jacques. *História e memória*. Campinas: Editora da UNICAMP, 1990.
- MURIEL, Daniel; CRAWFORD, Garry. *Video games as culture. Considering the role and the importance of de the video games in the contemporary society*. Nova Iorque: Routledge, 2018.
- MURRAY, Soraya. *On video games: the visual politics of race, gender and space*. Londres: Bloomsbury Publishing, 2021.
- NAGLE, Angela. *Kill all normies: online culture wars from 4chan and tumblr to Trump and the alt-right*. Washington, D.C.: Zero Books, 2017.
- PERREAULT, Gregory P.; VOS, Tim P. The Gamergate controversy and journalistic paradigm maintenance. *Journalism*, 2016, p. 553 - 569.

- QUINN, Zoë. *Crash override: how Gamergate (nearly) destroyed my life*. Nova Iorque: PublicAffairs, 2017.
- ROBIN, Corey. *The reactionary mind: conservatism from Edmund Burke to Sarah Palin*. Nova Iorque: Oxford University Press, 2011.
- SALTER, Michael. From geek masculinity to Gamergate: the technological rationality of online abuse. *Crime, Media, Culture*, 2017, p. 247 - 264.
- SHAW, Adrienne. *Gaming at the edge: sexuality and gender at the margins of videogame culture*. Mineápolis: University of Minnesota Press, 2014.
- TROUILLOT, Michel-Rolph. *Silenciando o passado: poder e a produção da história*. Curitiba: huya, 2016.

SITES, NOTÍCIAS E VÍDEOS

- ARS TECHNICA. *“That life is over”*: Zoe Quinn looks beyond GamerGate | Ars Technica. Disponível em <<https://arstechnica.com/gaming/2015/03/that-life-is-over-zoe-quinn-looks-beyond-gamergate/>>. Acesso em 24/10/2024.
- DAILY DOT. *4chan hacks and doxes Zoe Quinn’s biggest supporter*. Disponível em <<https://www.dailydot.com/unclick/4chan-hacks-phil-fish-over-his-defense-of-zoe-quinn/>>. Acesso em 24/10/2024.
- GEEK FEMINISM WIKI. *Dickwolves* | Geek Feminism Wiki. Disponível em <<https://geekfeminism.fandom.com/wiki/Dickwolves>>. Acesso em 15/10/24.
- GUARDIAN, The. *52% of gamers are women - but the industry doesn’t know it* | Meg Jayanth | The Guardian. Disponível em <<https://www.theguardian.com/commentisfree/2014/sep/18/52-percent-people-playing-games-women-industry-doesnt-know>>. Acesso em 15/10/24.
- GUARDIAN, The. *UK gamers: more women play games than men, study finds* | Games | The Guardian. Disponível em <<https://www.theguardian.com/technology/2014/sep/17/women-video-games-iab>>. Acesso em 15/10/24.
- IGN. *Fez creator sells company after hackers expose his personal info* - IGN. Disponível em <<https://www.ign.com/articles/2014/08/22/fez-creator-sells-company-after-hackers-expose-his-personal-info>>. Acesso em 24/10/2024.

- KOTAKU. *How the Celeste speedrunning community became queer as hell*. Disponível em <<https://kotaku.com/how-the-celeste-speedrunning-community-became-queer-as-1848120383>>. Acesso em 15/10/24.
- PC GAMER. *New batch of Steam Greenlight approvals contains Depression Quest, Tangiers and X-Pla....* Disponível em <<https://www.pcgamer.com/new-batch-of-steam-greenlight-approvals-contains-depression-quest-tangiers-and-x-plane-10/>>. Acesso em 15/10/24.
- PC GAMER. *Researchers find that female PC gamers outnumber males* | PC Gamer. Disponível em <<https://www.pcgamer.com/researchers-find-that-female-pc-gamers-outnumber-males/>>. Acesso em 15/10/24.
- PEW RESEARCH CENTER. *American Demographics of Digital Device Ownership* | Pew Research Center. Disponível em <<https://www.pewresearch.org/internet/2015/10/29/the-demographics-of-device-ownership/>>. Acesso em 15/10/24.
- POLYGON. *FBI investigating death threats against Feminist Frequency creator Anita Sarkeesian* | Polygon. Disponível em <<https://www.polygon.com/2014/9/17/6225835/fbi-investigating-anita-sarkeesian-threats>>. Acesso em 13/10/24.
- POLYGON. *Sarkeesian driven out of home by online abuse and death threats* | Polygon. Disponível em <<https://www.polygon.com/2014/8/27/6075679/sarkeesian-driven-out-of-home-by-online-abuse-and-death-threats>>. Acesso em 26/10/2024.
- THEZOEPOST. *Thezoepost*. Disponível em <<https://thezoepost.wordpress.com/>>. Acesso em 16/10/24.
- STUFF. *Sexism in games series debuts this week* | Stuff. Disponível em <<https://www.stuff.co.nz/technology/games/8384475/Sexism-in-games-series-debuts-this-week>>. Acesso em 15/10/24.
- UN WOMEN. *UN Women at the UN General Assembly* | UN Women - Headquarters. Disponível em <<https://www.unwomen.org/en/news/stories/2015/9/un-women-at-the-un-general-assembly>>. Acesso em 13/10/24.

WORDPRESS. *Eron Gjoni, hateful boyfriend | Internet Famous Angry Men*. Disponível em <<https://idledillettante.com/2014/12/06/eron-gjoni-hateful-boyfriend/>>. Acesso em 24/10/2024.

YOUTUBE. *Tropes vs. women (2011)* [playlist]. Feminist Frequency, 2011. Disponível em <<https://www.youtube.com/playlist?list=PLBBDFFEC9F5893C4AF>>. Acesso em 15/10/24.

FONTES PRIMÁRIAS⁶⁷

PUUSH. <http://puu.sh/boAEC/f072f259b6.txt> (Registro de mensagens do IRC #burgersandfries). Disponível em <<http://puu.sh/boAEC/f072f259b6.txt>>. Acesso em 24/10/2024.

WEBPAGE ARCHIVE. *Adam Baldwin on Twitter: #GamerGate: pt. 1: <https://t.co/VMlwtoFIhD> pt. 2: <https://t.co/....>* Disponível em <<https://archive.is/zqYJd>>. Acesso em 13/10/24.

WEBPAGE ARCHIVE. *The Something Awful Forums - Leper's Colony*. Disponível em <<https://archive.is/J8tos>>. Acesso em 16/10/24.

⁶⁷ Considero como fontes primárias todo o material disponível em arquivo digital, isto é, páginas e posts que foram salvos por usuários em seus estados originais. As fontes não estão organizadas em ordem cronológica, e sim em ordem de aparição no trabalho. As fontes disponíveis apenas em capturas de tela estão localizadas no ANEXO.

ANEXO - CAPTURAS DE TELA

FIGURA 1

Anonymous 08/16/14(Sat)21:34:08 No.13046641
>>[13046660](#) >>[13046677](#) >>[13046751](#)

reposting it here
>

ran a quick script with the detective work so far against the top 2000 most popular US baby names, this is what I got

'NATHAN', 'NORMAN', 'HERMAN', 'NELSON', 'HUGH', 'NOAH', 'HEATH', 'HARRISON', 'HARLAN', 'NOLAN', 'HIRAM', 'HOUSTON', 'NAPOLEON', 'NEWTON', 'HASSAN', 'HILTON', 'HYMAN', 'HAYDEN'

FIGURA 2

Anonymous 08/16/14(Sat)21:36:47 No.13046677
>>[13046694](#) >>[13046704](#) >>[13046709](#) >>[13046719](#)

>>[13046641](#) #
>>[13046660](#) #
How does this relate to ZQ?

We're trying to find her married boss' wife and tell her so she'll go public

FIGURA 3

>>[13046677](#) #
>How does this relate to ZQ?
One of the guys she fucked who got censored, we're able to guess the first and last letters and are filling the censored area in with the names it might be to see what fits.


FIGURA 4

Anonymous 08/16/14(Sat)22:06:46 No.13047173

fuck, why wont she kill herself already

FIGURA 5

Anonymous 08/16/14(Sat)22:06:47 No.13047174
>>[13047239](#)
File: [jpg.jpg](#) (51 KB, 600x339)



You know, at first I felt sort of bad about ruining otherwise innocent people's lives, especially since Eron didn't seem to want that to happen considering he hid their names, but then I remembered what happened to Ryan Perez and Allistair Pinsof and I don't give a fuck anymore.

Let them burn and let Zoe be at the center of it. The Bay Area cancer has been allowed to fester for too fucking long, it needs a solid blow that for once has actual concrete evidence backing it up.

FIGURA 6

Anonymous 08/16/14(Sat)21:55:07 No.13046988

>>[13046861](#) #
ATTENTION /r9k/
THE NEXT ANITA SARKESSIAN IS TRYING TO TAKE ROOT IN VIDEO GAMES

also /v/ and /b/ threads about it are being deleted

us and /pol/ are the only guys left who can talk about it

FIGURA 7

Anonymous 08/17/14(Sun)01:10:39 No.13049300
 >>13049328
 File: [1407648879376.jpg](#) (4 KB, 100x100)




She'll get to win.
 She'll lead a fulfilling life, scraping a living off of pisswater bile and hypocritical "hot-button" topics like feminism, all the while sitting back, laughing and getting to be the hero while anyone who criticizes her behaviours/opinions is invalidated in fell swoops by legions of fanboys spouting "ur just jealous!!!" and "misogynist! gaming would be better without you :)"

I want this cunt dead.

FIGURA 9

Anonymous 08/16/14(Sat)21:50:08 No.13046903
 >>13046956 >>13046992
 File: [001-0318212717-AlexJones.jpg](#) (5 KB, 240x202)



>>13044135 (OP)
 #
 This is a fun interesting story. I've been keeping track since the beginning but I think the lot of us are too scattered about what this should really be about. It shouldn't be about a psycho slut who fucked 5 guys and hurt some betas feelings. I think the focus should be more on that this chick is using sex to climb her way through the ranks of the gaming industry, all while spewing an ideology that she does not believe nor follow.

FIGURA 8

Anonymous 08/18/14(Mon)09:27:14 No.13070893
 >>13070871 #
 Well you see anon, it's like this: she is a cunt so naturally, she does not have anything to offer except access to her holes. Can a cunt create a masterpiece? Write a play? Make a Game of the Year? No. Therefore, it is fair to conclude that she received favorable reviews from Kotaku in exchange for use of her cum receptacle.

FIGURA 10 (cont.)

way through the ranks of the gaming industry, all while spewing an ideology that she does not believe nor follow.

We need to focus on the fact that she:

- >Fucked journalists/game reviewers in order to give the game she designed, positive feedback.
- >She fucked her current boss who is married. This is obviously bad, neither her or her boss should be allowed to keep their current job.
- >She is a hypocrite that claims a very specific "feminist gamer" ideology and then 180s and has sex with everyone to get what she wants.

We need to expose her as a hypocrite and a liar. The cheating part is just a bonus, yes she's a slut but there are tons of sluts out there. There is actually proof that she is getting leverage in her career by using sex and that is a travesty and a corruption.

FIGURA 11

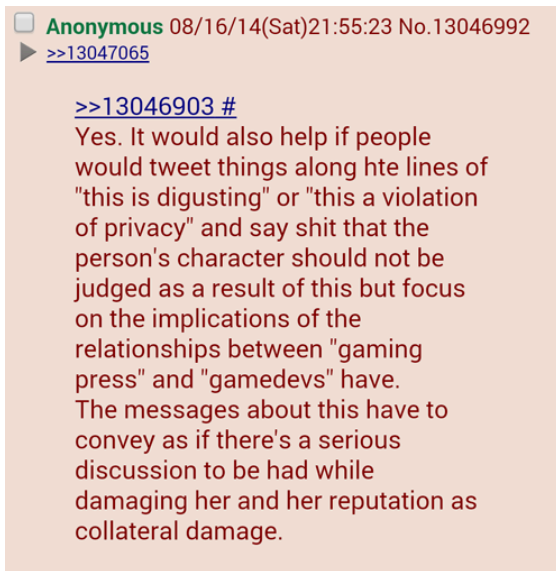


FIGURA 12

