

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL – PRODUÇÃO EDITORIAL**

Leandra Cohen Schirmer

**#GAMERGATE CONTROVERSY: O DISCURSO DE ÓDIO
BIOPOLÍTICO NO UNIVERSO GAMER**

**Santa Maria, RS
2017**

Leandra Cohen Schirmer

**#GAMERGATE CONTROVERSY: O DISCURSO DE ÓDIO
BIOPOLÍTICO NO UNIVERSO GAMER**

Monografia apresentada ao Curso de Comunicação Social – Produção Editorial, área das Ciências Sociais da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), como requisito parcial para obtenção do grau de **bacharel em Comunicação Social – Produção Editorial**.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Aline Roes Dalmolin

Santa Maria, RS

2017

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL – PRODUÇÃO EDITORIAL**

A Comissão Examinadora, abaixo assinada, aprova a Monografia

**#GAMERGATE CONTROVERSY: O DISCURSO DE ÓDIO
BIOPOLÍTICO NO UNIVERSO GAMER**

elaborada por

LEANDRA COHEN SCHIRMER

como requisito parcial para obtenção do grau de

BACHAREL EM COMUNICAÇÃO SOCIAL – PRODUÇÃO EDITORIAL

Comissão Examinadora:

Prof.^a Dr.^a Aline Roes Dalmolin
Orientadora (UFSM)

Prof. Dr. Francis Moraes de Almeida (UFSM)

Me. Dairan Mathias Paul (UFSC/POSJOR)

Santa Maria, RS.

2017

"As redes sociais dão o direito de falar a uma legião de idiotas que antes só falavam em um bar depois de uma taça de vinho, sem prejudicar a humanidade. Então, eram rapidamente silenciados, mas, agora, têm o mesmo direito de falar que um prêmio Nobel. É a invasão dos imbecis".

Umberto Eco

"Finish Him!!!... Fatality!"

Shao Kahn - Mortal Kombat

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, "Fora Temer"!

Gostaria de agradecer a todas as pessoas, coisas e animais que contribuíram de alguma forma para a elaboração desse trabalho. Especialmente:

- ao amor da minha vida, meu player 2, Danier, por ter acreditado no meu potencial e ser o principal incentivador para que eu pudesse voltar a estudar e ingressar no curso de Produção Editorial. Obrigada por estar presente em todas as partes dessa monografia, tanto nas divertidas como nas desesperadoras e por me apoiar e ajudar sempre;

- a minha mãe, Giselda, por seu amor incondicional, carinho e dedicação;

- a minha orientadora, Aline, uma das melhores pessoas que eu conheci em toda a minha vida. Obrigada pelas orientações, dicas, conversas, leituras, pela força, pelo apoio constante, pelo chimarrão nosso de cada dia e pela doutrinação Foucaultiana;

- ao grupo de doutrinandas: Francys, Diossana, Marina e Márcia por serem essas pessoas divertidas, inteligentes e maravilhosas que colaboraram muito com o desenvolvimento teórico desse trabalho, através das nossas discussões sobre mídia, biopolítica e religião;

- Aos meus colegas, Amanda, Rogério, Alana, Francielle e Julia, pelo confronto, pelos lanches no Giga, pelas cervejas, pelas risadas e por tornarem meu aprendizado na graduação mais completo, com nossas trocas de experiência, luta pelos nossos objetivos e muito amor.

- A minha banca dos sonhos (que se tornou realidade), Francis e Dairan, por cederem seu tempo e conhecimento para analisar este trabalho e fazerem considerações importantes com tanto carinho e disposição.

- Ao meu irmão, Leonardo, por ter passado a vida toda ao meu lado, por ter sido um grande parceiro de jogo tanto em "Super Mario World" como em "Resident Evil", por passar dias e noites discutido comigo as *lores* de "Bloodborne" e ter me salvado nas incansáveis partidas de "Uncharted 4" (mas eu salvei mais);

- A minha amiga gamer, Marília Landerdahl Abreu, que mesmo em outro continente se fez extremamente presente, não só por ser minha melhor dupla de "Uncharted", mas pelas

nossas conversas diárias sobre filosofia, culinária, mercado de trabalho, veganismo, carnismo, equipamentos para *PlayStation*, línguas, Pablo Vittar e cachoeiras;

- A minha *Best Friend Forever*, Marília Manzoní Chamis, por tudo que passamos juntas nesses milhões de anos de amizade. Obrigada pelos sambas na Rio Branco, pelo Truco, pelos bules de café, pelas danças, pelas sorrisos, pelos filmes trash às 4 da madrugada, pelos mil quilos de pipoca, por ser curiosa e por nunca desistir de mim. Um dia ainda vamos acabar “Onimusha” juntas.

- Aos meus amigos e inimigos gamers, incluindo os que eu não conheço o nome verdadeiro e não tenho ideia da real aparência. Sem vocês esse trabalho não teria sido possível.

- Aos meus animais de estimação, Drogo, Marie Presley, Frida Khalo e Mel, por serem os bebês mais fofos do mundo e pelas lambidas de amor quando eu mais precisei.

- A todos os meus videogames, que me proporcionaram muitos momentos de imensa raiva e intenso prazer. Principalmente você, *PlayStation 4*. Se um dia você for modificado tecnologicamente e se tornar um robô com cérebro artificial que possa ler isso, quero que saiba que eu te amo.

Enfim, a todos que contribuíram para que eu passasse da melhor forma pelas fases da vida, forneceram auxílio para que eu enfrentasse os obstáculos e me acompanharam nessa saga de TCC.

É um privilégio poder estudar numa Universidade pública, gratuita e de qualidade. Por isso, tentei não medir esforços para aproveitar esse momento ao máximo. Obrigada a todos os professores, alunos e técnicos que fizeram parte dessa jornada.

RESUMO

Trabalho de Conclusão de Curso
Centro de Ciências Sociais e Humanas
Departamento de Ciências da Comunicação
Universidade Federal de Santa Maria

#GAMERGATE CONTROVERSY: O DISCURSO DE ÓDIO BIOPOLÍTICO NO UNIVERSO GAMER

AUTORA: LEANDRA COHEN SCHIRMER

ORIENTADORA: ALINE ROES DALMOLIN

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 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 padrão.

Palavras-chave: Biopolítica; Cultura Gamer; Discurso de ódio; Redes Sociais.

ABSTRACT

Trabalho de Conclusão de Curso
Centro de Ciências Sociais e Humanas
Departamento de Ciências da Comunicação
Universidade Federal de Santa Maria

#GAMERGATE CONTROVERSY: THE BIOPOLITIC HATE SPEECH IN THE GAME UNIVERSE

AUTHOR: LEANDRA COHEN SCHIRMER

ADVISER: ALINE ROES DALMOLIN

This paper aims to analyze how biopolitical hatred is expressed in the Gamer Universe through the discourses in the network. The term biopolitics will be used as it was conceived in the works of Michel Foucault and Giorgio Agamben, indicating the application and impact of political power on all aspects of human life through the control and normalization of bodies, not institutional or repressive, but in a diffuse, non-hierarchical way that becomes inherent to the human being. The research focuses on biopolitical hate speeches against minorities on Twitter through the #gamergate hashtag, alluded to in the Watergate case, to discuss ethics in gamer journalism, but ultimately redirected with the purpose of spreading biopolitical hatred primarily against women. The objective of this work is to analyze the discourse of biopolitical hatred, which reduces individuals to their biological aspects such as their gender character, skin color or sexual orientation and considering these aspects as inferior by a race that considers itself dominant and excludes the which it considers different. The study found that the use of hasgaments by intolerant users has shown that the Gamer Universe does not distinguish itself from the rest of society by spreading its biopolitical hatred, where those who hold the dominant discourse exclude those they do not see as part of their standard.

Palavras-chave: Biopolitic; Hate speech; Gamer Universe.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Mario é avisado por seu amigo Toad que “a princesa está em outro castelo”.	33
Figura 2 –	Jogo que permitia ao jogador “bater” no rosto de Anita até ela ficasse deformada, enquanto soltava gemidos.	41
Figura 3 –	Meme tuitado por Brianna em sua conta, afirmando que a Gamergate não é sobre a corrupção, mas sobre ofender mulheres da indústria gamer.	42
Figura 4 –	Ameaças dirigidas à Brianna em 2014.	43
Figura 5 –	Compilado de imagens mostrando diferentes enunciados dos artigos de opinião publicados por jornalistas.	44
Figura 6 –	Primeiro Tweet realizado com a hashtag #NotYourShield	45
Figura 7 –	Montagem racista comparando Leslie Jones a um macaco.	46

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 O PODER SE EXERCE EM REDE	13
1.1 Controle, afetos e subjetividade	19
2 DISCURSO: AQUILO PELO QUE SE LUTA	24
2.1 Exclusão, Controle e Delimitação pelo Discurso	24
2.2. Discurso, Saber e Poder	27
2.3 Discurso de Ódio Biopolítico	28
3 O UNIVERSO GAMER	32
4 DISCURSOS DE ÓDIO BIOÓLÍTICO NO CASO #GAMERGATE	39
.....	
4.1 Análise: a origem da hashtag #GamerGate e o sexismo nos Games	39
CONSIDERAÇÕES FINAIS	49
REFERÊNCIAS	50

INTRODUÇÃO

Ganhei meu primeiro vídeo game aos 4 anos de idade, um “SuperGame VG 2800” da CCE, que na época fazia a alegria da criançada que não tinha condições de possuir o modelo original, um “Atari 2600”. Acredito que na verdade meus pais tenham comprado o aparelho para que eles mesmos pudessem jogar, mas isso não importa, o fato é que esse primeiro contato despertou em mim e no meu irmão uma paixão por jogos que tem perdurado por toda nossa vida. De lá pra cá acabamos passando por vários consoles diferentes, como o *Super Nintendo*, o *Xbox* e os *PlayStations*. Porém, só no ano passado comecei a me envolver com o multiplayer de jogos online, o que suscitou no meu infeliz contato com uma coisa que chamei primeiramente de “ódio sexista nos games”.

Através dos jogos online pude perceber como grande parte dos jogadores se portava de forma diferenciada em relação ao gênero dos outros participantes. Mais de uma vez fui chamada de “vadia”, ouvi que deveria “parar de jogar e ir lavar a louça” e recebia cantadas de homens estranhos que não me conheciam. Com o tempo percebi que várias mulheres recebiam o mesmo tratamento e, embora seja comum que todos se ofendam durante uma partida online, também é evidente que o tipo de adjetivo usado é diferente para homens e mulheres. Normalmente, quando se pretende ofender uma mulher xinga-se ela de “puta” ou “vadia”, já quando o intuito é ofender um homem, a tendência é usar termos que posam ferir sua masculinidade, como “veado” ou “travesti”, ou ofende-se a mãe do jogador. No fim das contas é praticamente impossível ofender um homem apenas por essa característica, visto que quando se usa o termo “gay” como algo negativo contra um homem o que estamos ofendendo na verdade é uma possível feminilidade. Chamar um homem de “idiota” ou de “merda” não parece ter a mesma intensidade que chamar uma mulher de “vadia”, porque esse é um xingamento ligado ao gênero, que não ofende só a jogadora em questão, mas reduz todas as mulheres a sua condição biológica.

Minha primeira proposta de TCC atacava a representação feminina nos games, que a meu ver seria a grande responsável pela sexualização e inferiorização de personagens femininas, o que levaria os gamers homens a desenvolverem ideias erradas sobre as mulheres e subjugar-las. No entanto, acabei descobrindo mais tarde, após finalmente conseguir ingressar num grupo de meninas que jogavam online, que muitas delas não se importavam com a representação das mulheres nos games e algumas até gostavam desse tipo de representação. Concomitantemente, assisti a um documentário sobre games em que um produtor de jogos

independentes sofria ataque de pessoas em comentários na internet que consideravam um de seus jogos muito misógino. O jogo, que se chama “Cunt”, trata-se basicamente de um pênis que enfrenta vários chefões em forma de vagina e precisa destruí-las. Ao ser questionado sobre o jogo, seu criador, Edmund McMillen, respondeu que tinha tentado apenas fazer um jogo simples e que escolheu o pênis para atirar nas vaginas por causa de seu formato que lembrava uma nave.

Durante minha pesquisa também acabei constatando muitas outras coisas. Li um artigo da pesquisadora Gabriela Kurtz sobre a percepção dos jogadores do gênero masculino em relação à presença das mulheres nas partidas de Dota 2 (KURTZ, 2015) e descobri que, diferente do que acontecia na minha infância em que eu e meu irmão podíamos ter os mesmos brinquedos, a realidade no Brasil e no mundo não era a mesma. Segundo o artigo, ao se explorar o conteúdo do quarto de crianças em 1975, descobriu-se que no quarto de meninos havia muito mais equipamentos que encorajavam atividades externas, como veículos e equipamentos esportivos, enquanto no quarto das meninas havia bonecas e objetos domésticos. Além disso, computadores e outros aparelhos tecnológicos eram comprados e colocados nos quartos de meninos, pois os pais acreditavam em estereótipos de gênero de que esses aparelhos seriam melhores para eles. Da mesma forma, meninas acabavam por desempenhar mais serviços domésticos que meninos. Para Gabriela, com atividades tecnológicas associadas a meninos e menos tempo para jogar, as meninas acabavam por não se engajar com games desde cedo, mas só a partir da adolescência ou já na fase adulta.

Outra infeliz descoberta, após intensificar minhas pesquisas de ofensas entre gamers, foi de que havia um problema tão grande quanto ou até maior que o sexismo nos games: o racismo¹. Além da visível falta de representação e personagens estereotipados nos games, pessoas não-brancas nem sequer conseguem ingressar de forma expressiva na indústria como produtores, criadores, ou roteiristas de games e dificilmente figuram entre os mais lembrados na indústria de games nas listas do Google. De uma forma geral, o que pude perceber é que minorias eram excluídas dessa indústria que por muito tempo se dirigiu apenas a jovens homens héteros brancos, mas isso não tinha a ver com um problema nos games em si, e sim com a construção dos saberes na sociedade, ou seja, não era um problema específico de uma mídia, mas um problema social.

¹ Neste caso, refiro-me a racismo no seu sentido literal de ódio a outra raça.

Nesse trabalho visamos 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, 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 discursos intolerantes proferidos contra minorias nas redes sociais, através da hashtag #gamergate, criada inicialmente para denunciar casos de corrupção nos games. O intuito é identificar como o ódio biopolítico está inserido nesses discursos, reduzindo os indivíduos aos seus aspectos biológicos como a cor da pele, seu caráter de gênero ou sua orientação sexual e considerando esses aspectos como inferiores por uma raça que se julga dominante e exclui o que considera diferente.

No primeiro capítulo descreveremos o que é o poder para Michel Foucault e como ele atua na sociedade. Em seguida, falaremos sobre os afetos e as subjetividades na sociedade de controle. No segundo capítulo explicaremos o conceito de discurso, seus imbricamentos com o saber e o poder e o conceito de discurso de ódio biopolítico. No terceiro capítulo falaremos sobre o Universo Gamer e a criação da hashtag #Gamergate. No quarto e último capítulo explanaremos sobre a análise do discurso, metodologia escolhida para o trabalho, e aplicaremos a mesma analisando os comentários de ódio biopolítico proferidos pelos usuários da hashtag #Gamergate.

1. O PODER SE EXERCE EM REDE

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. O poder é na verdade algo difuso; não um objeto, ou uma coisa, mas “uma prática social e, como tal, construída historicamente.” (MACHADO, 2016, p.12).

É preciso não tomar o poder como um fenômeno de dominação maciço e homogêneo de um indivíduo sobre os outros, de um grupo sobre os outros, de uma classe sobre as outras; mas ter bem presente que o poder não é algo que se possa dividir entre aqueles que o possuem e o detém exclusivamente e aqueles que não o possuem. O poder deve ser analisado como algo que circula, ou melhor, como algo que só funciona em cadeia. Nunca está localizado aqui ou ali, nunca está nas mãos de alguns, nunca é apropriado como uma riqueza ou um bem. O poder funciona e se exerce em rede. Nas suas malhas os indivíduos não só circulam, mas estão sempre em posição de exercer este poder e de sofrer sua ação; nunca são o alvo inerte ou consentido do poder, são sempre centros de transmissão. Em outros termos, o poder não se aplica aos indivíduos, passa por eles. (FOUCAULT, 2016, p. 284).

De uma forma geral, pode-se dizer que para Foucault o poder não existe, existem sim relações de poder. Não é como se o poder fosse algo de que só uma classe ou instituição pudesse tomar posse, nem como se ele estivesse preso a um único indivíduo que pudesse exercer total controle sobre o outro. O poder é invisível, ele perpassa as pessoas e é transmitido e reproduzido através dos indivíduos. Também não devemos ver o poder apenas como algo negativo, como um aparelho meramente repressivo. Afinal, ele também possui uma riqueza estratégica “É esse aspecto que explica o fato de que ele tem como alvo o corpo humano, não para supliciá-lo, mutilá-lo, mas para aprimorá-lo, adestrá-lo.” (MACHADO, 2016, p.20).

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.

A soberania era a forma de poder predominante na Idade Clássica. O soberano se apropriava dos bens e riquezas dos súditos e detinha o direito de “fazer morrer” ou “deixar

viver”, exercendo poder sobre a vida e a morte de seus subordinados². Nas primeiras páginas do livro “Vigiar e Punir” (FOUCAULT, 2010) é possível perceber a expressão de violência do poder soberano através do suplício de Damiens³. Essas formas bárbaras de punição, como a amputação e o esquartejamento, eram aceitas por grande parte da população que acreditava que esse sofrimento seria capaz de salvar a alma do condenado.

Porém, com o passar do tempo, formas de punição como o suplício passaram a se tornar obsoletas. De acordo com Foucault, vários fatores levaram o sistema jurídico do Ocidente a deixar de lado as execuções públicas e investir no nascimento das prisões, com o intuito não apenas de matar, mas de "regenerar" o infrator e inseri-lo novamente na sociedade. O autor afirma que essa transformação de atitude não ocorreu por conta de "um respeito novo pela humanidade dos condenados", mas sim "quanto uma tendência para uma justiça mais desembaraçada e mais inteligente para uma vigilância penal mais atenta do corpo social" (FOUCAULT, 2010, p. 66).

Além de muitas vezes não se punir como devia ou se exagerar na punição, causando a revolta do povo que acreditava que o soberano era constituído para prezar pela vida, o suplício era oneroso e criticado pelos reformistas que acreditavam que a justiça criminal deveria ser "uma estratégia para o remanejamento do poder de punir, de acordo com modalidades que o tornam mais regular, mais eficaz, mais constante e mais bem detalhado em seus efeitos; enfim, que aumentem os efeitos diminuindo o custo econômico." (FOUCAULT, 2010, p. 68).

Quando os juristas dizem: quando se contrata, no plano do contrato social, ou seja, quando os indivíduos se reúnem para constituir um soberano, para delegar a um soberano um poder absoluto sobre eles, por que o fazem? Eles o fazem porque estão premidos pelo perigo ou pela necessidade, Eles o fazem, por conseguinte, para proteger a vida. É para poder viver que constituem um soberano [...] (FOUCAULT, 2002, p. 287).

Além disso, no século XVIII, a Revolução Industrial fortalece o sistema capitalista e solidifica suas raízes na Europa, causando uma mudança significativa nos modos de produção. O capitalismo só consegue se desenvolver “à custa da inserção controlada dos

² “(...) em relação ao poder, o súdito não é, de pleno direito, nem vivo nem morto. Ele é, do ponto de vista da vida e da morte, neutro, e é simplesmente por causa do soberano que o súdito tem direito de estar vivo, ou tem direito, eventualmente, de estar morto. Em todo caso, a vida e a morte dos súditos só se tornam direitos pelo efeito da vontade soberana. (...) O efeito do poder soberano sobre a vida só se exerce a partir do momento em que o soberano pode matar”. (FOUCAULT, 2002, p. 286).

³ Robert-François Damiens foi condenado em 1757 por parricídio. Sua sentença foi extensa e brutal: ter a carne dos mamilos, dos braços, das coxas e da barriga das pernas arrancada com tenazes; a mão direita (segurando a arma do crime) queimada com fogo de enxofre; as feridas cobertas com chumbo derretido; o corpo puxado e desmembrado por quatro cavalos e o cadáver reduzido a cinzas que deveriam ser espalhadas aos quatro ventos.

corpos no aparelho de produção e por meio de um ajustamento dos fenômenos de população aos processos econômicos”. (FOUCAULT, 1988, p. 132). Essa inserção da preservação da vida como problema do poder soberano deu origem a uma nova forma de poder, que se ocuparia em “fazer viver” e “deixar morrer”, o Biopoder. Esse poder se exerce pela ênfase na proteção da vida e na regulação dos corpos e se manifesta de duas formas, através do poder disciplinar e da biopolítica.

Ávido por controlar, vigiar e adestrar essa vida surge o poder disciplinar. Uma das suas principais características é tornar úteis e dóceis os corpos para que se possa ter o máximo proveito e domínio dos mesmos. O poder disciplinar age e se manifesta em dispositivos e instituições, dentre estes os hospitais, os manicômios, as prisões e as escolas, através, por exemplo, de seus alarmes para comer, correr ou dormir. A esse conjunto de mecanismos Foucault dá o nome de “sociedade disciplinar”.

A disciplina fabrica, assim, corpos submissos e exercitados, corpos “dóceis”. A disciplina aumenta as forças do corpo (em termos econômicos de utilidade) e diminui essas mesmas forças (em termos políticos de obediência). Em uma palavra: ela dissocia o poder do corpo; faz dele, por um lado, uma “aptidão”, uma “capacidade”, que ela procura aumentar, e inverte, por outro lado, a energia, a potência que poderia resultar disso, e faz dele uma relação de sujeição estrita (FOUCAULT, 2010, p. 133 e 134).

O poder disciplinar é um dispositivo de poder que permite o controle minucioso das operações do corpo, produzindo seus comportamentos para uma melhor manutenção da sociedade. Seu objetivo é tanto econômico como político, fazendo com que se produza mais num período mais curto possível de tempo, dando ao homem uma utilidade econômica máxima e diminuindo sua capacidade de resistência e revolta, que o torna dócil politicamente. A vigilância é um dos seus principais instrumentos de controle, por conta disso Foucault descreve sua funcionalidade através do modelo do Panóptico de Bentham, uma estrutura arquitetônica que tem o interesse de garantir a ordem e que permite que se possa ver tudo o que está a sua volta e não ser visto pelo observado.

Daí o efeito mais importante do Panóptico: induzir no detento um estado consciente e permanente de visibilidade que assegura o funcionamento automático do poder. Fazer com que a vigilância seja permanente em seus efeitos, mesmo se é descontínua em sua ação; que a perfeição do poder tenda a tornar inútil a atualidade de seu exercício; que esse aparelho arquitetural seja uma máquina de criar e sustentar uma relação de poder independente daquele que o exerce; enfim, que os detentos se encontrem presos numa situação de poder de que eles mesmos são os portadores. (FOUCAULT, 2010, p.191).

O Panóptico atua de forma que o poder seja visível e inverificável, constituindo um modo barato de disciplinar os indivíduos, sem que haja gastos com instrumentos que induzam à violência física. Um bom exemplo desse modelo na atualidade seria o uso de câmeras de

vigilância⁴ em estabelecimentos comerciais, que muitas vezes impedem um indivíduo de roubar, não porque ele considere a prática errada, mas porque tem medo de ser visto por quem está atrás da câmera (seja quem for) e termine por ser punido. De uma forma geral, todos nós fazemos parte das engrenagens dessa estrutura, monitorando uns aos outros com nossos olhares vigilantes àqueles que acreditamos não agir conforme a norma pré-estabelecida.

Porém, a vida não se dá apenas no campo privado. Percebemos, quando levamos em conta as epidemias, as migrações e os direitos reprodutivos⁵, que a vida rompe com a esfera particular das fábricas e das prisões e se insere no contexto público, necessitando de um gerenciamento político por parte do Estado, ao qual Foucault dá o nome de 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 espécie⁶, 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

⁴ Esse exemplo é meramente ilustrativo, visto que na época do desenvolvimento do modelo de panóptico e do conceito de sociedade disciplinar esse modelo de câmera ainda não existia. Poderemos compreender melhor a inserção das tecnologias na sociedade disciplinar e sua transformação em sociedade de controle a partir da conceituação de Deleuze (1992) que explanaremos no texto mais a seguir.

⁵ São esses fenômenos que se começa a levar em conta no final do século XVIII e que trazem a introdução de uma medicina que vai ter, agora, a função maior da higiene pública, com organismos de coordenação dos tratamentos médicos, de centralização da informação, de normalização do saber, e que adquire também o aspecto de campanha de aprendizado da higiene e de medicalização da população. Portanto, problemas de reprodução, da natalidade, problema da morbidade também. (FOUCAULT, 2002, p.291).

⁶ “(Trata-se) em resumo, de levar em conta a vida, os processos biológicos do homem-espécie e de assegurar sobre eles não uma disciplina, mas uma regulamentação”. (FOUCAULT, 2002, p. 294).

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 física⁷. 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 racismo⁸, 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).

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

⁷ 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.

⁸ 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.

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*⁹, 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: *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

⁹ 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.

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 LGBT¹⁰.

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 XX¹¹.

“[...] A tese foucaultiana deverá, então, ser corrigida ou, pelo menos, integrada, no sentido de que aquilo que caracteriza a política moderna não é tanto a inclusão da *zoé* na polis, em si antiqüíssima, nem simplesmente o fato de que a vida como tal venha a ser um objeto eminente dos cálculos e das previsões do poder estatal; decisivo é, sobretudo, o fato de que, lado a lado com o processo pelo qual a exceção se torna em todos os lugares a regra, o espaço da vida nua, situado originariamente à margem do ordenamento, vem progressivamente coincidir com o espaço político, a exclusão e inclusão, externo e interno, *bíos* e *zoé*, direito e fato entram em uma zona de irreduzível indistinção” (AGAMBEN, 2002, p.16).

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”¹², em seu livro “O que resta de Auschwitz: o arquivo e o testemunho” (2008), como um “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.

¹⁰ LGBT é a sigla para Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis, Transexuais e Transgêneros.

¹¹ 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.

¹² 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 Aushwitz; é preciso que os sobreviventes falem por eles. (AGAMBEN, 2008, p. 52).

No próximo capítulo veremos como se aplica essa lógica do poder soberano na contemporaneidade. Considerando o poder não só na mão do Estado, mas disseminado pelo tecido da sociedade de controle.

1.1. Controle, Afetos e Subjetividade

Além de Agamben, muitos outros pensadores optaram por revisitar as teorias de Foucault. Dentre eles se destacam Gilles Deleuze (1992) responsável por criar o conceito de sociedade de controle e Michel Hardt e Toni Negri (2001) com sua teoria sobre o Império.

Deleuze ampliou o conceito de disciplina criado por Foucault, 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.

Hardt e Negri (2012) se propõem a fazer uma análise do funcionamento do poder na atualidade. Seu conceito de Império¹³ coincide com a sociedade de controle de Deleuze, tratando-se de uma nova estrutura de comando que ocorre de forma descentralizada e desterritorializada¹⁴, “seu poder não tem um terreno ou um centro efetivo e localizável” (HARDT & NEGRI, 2001, p.407). O poder imperial não é exercido pelas modalidades disciplinares do Estado, mas pelo controle biopolítico¹⁵. “Em contraste com a disciplina, esse controle estende bem para fora os locais estruturados de instituições sociais mediante redes flexíveis e flutuantes”. (HARDT & NEGRI, 2001, p.42 e 43).

Esse novo regime de controle se exerce através dos sistemas de comunicação e informação e torna a vida social dos indivíduos como seu objeto de governo. “O império toma forma quando a linguagem e a comunicação (...) se tornam a força produtiva dominante.” (HARDT & NEGRI, 2001, p.407). A máquina imperial se legitima através das indústrias de comunicação, por meio de uma repetitiva linguagem de autovalidação.

È por isso que as indústrias de comunicação assumiram uma posição tão central. [...] O poder, enquanto produz, organiza; fala e se expressa como autoridade. À linguagem, à medida que comunica, produz mercadorias, mas, além disso, cria subjetividades, põe umas em relação às outras e ordena-as. As indústrias de comunicações integram o imaginário e o simbólico dentro do tecido biopolítico, não simplesmente colocando-os a serviço do poder, mas integrando-os, de fato, em seu próprio funcionamento. (HARDT & NEGRI, 2001, p. 52).

¹³ Segundo os autores “o imperialismo acabou” (HARDT & NEGRI, 2001, p. 14). O Império não se trata de uma analogia com os Impérios de Roma, China, ou das Américas, mas se caracteriza fundamentalmente pela ausência de fronteiras: o poder exercido pelo Império não tem limites.

¹⁴ O Império emerge junto ao colapso das instituições na sociedade de controle. Já não somos mais alunos apenas na Universidade, filhos apenas em casa, gamers apenas enquanto estamos jogando, trabalhadores apenas na empresa. Esses lugares passam cada vez mais a perder suas definições e delimitações, de modo que se poder ser “operário fora da fábrica, detento fora da prisão, insano fora do asilo - tudo ao mesmo tempo”. (HARDT & NEGRI, 2001, p. 353).

¹⁵ Apoiados em Foucault, os autores fazem uma diferenciação entre biopoder e biopolítica. Para eles o biopoder seria “um regime geral de dominação da vida” e a biopolítica seria “uma forma de dominação da vida”, ou “resistência ativa”. (PELBART, 2009, p. 86-87).

Não apenas o corpo é alvo das práticas do Império, mas os afetos, os pensamentos, a criatividade, a imaginação, ou seja, a própria vida que se torna objeto de produção no capitalismo. O modelo disciplinar perdura nesse sentido, tal qual como propunha Foucault quando dizia que não havia uma voz externa ditando nossas práticas do alto, mas que “o exercício da disciplina é imanente à nossa própria subjetividade”. (HARDT & NEGRI, 2001, p. 351).

A introdução das relações capitalistas no setor da cultura e da comunicação causou uma demanda por serviços baseados na troca de informação e conhecimento. Esse tipo de produção gera bens imateriais, ou seja, trabalho cultural, artístico e criativo. Quando um jornalista cria uma notícia, ou um programador desenvolve um jogo, além de um bem material eles também produzem um bem imaterial. Embora por vezes esses ofícios sejam mal pagos e pouco considerados pela sociedade em geral, esse trabalho imaterial produz afetividades, ideias, conhecimentos e relações sociais, que podem ser usados como ferramentas de transformação da sociedade.

“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”.

Procurando pensar “a partir de baixo”, quer dizer, da vida comum das pessoas, Negri propõe a noção de “valor-afeto”, que é o valor da força de trabalho definida como afeto [...]. Como forma, o afeto é, ao mesmo tempo, interior e exterior, pulsão e fenômeno, o que implica levar em conta tanto ânimo quanto corpo em seus modos particulares de instalação e deslocamento no espaço. (SODRÉ, 2006, p. 58)

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, que poderemos entender melhor no capítulo a seguir.

2. DISCURSO: AQUILO PELO QUE SE LUTA

A análise do discurso é um campo de pesquisa que, segundo Gregolin (2007), compreende "a produção social de sentidos, realizada por sujeitos históricos, por meio da materialidade das linguagens". Sendo assim, a análise do discurso é uma das formas de compreender não só "o que se diz", mas "por que se diz" e "de que forma se diz".

O discurso muda conforme a linguagem e as apropriações do discurso mudam, está sempre em movimento, pois é realizado por sujeitos que estão em constante transformação. Prova disso é a reapropriação de palavras no nosso idioma, a palavra "Veado", por exemplo, foi usada por muitos anos para ofender homossexuais. Hoje em dia ela é usada por esse grupo como forma de empoderamento e emancipação de sua identidade, o que acaba por subtrair seu caráter pejorativo.

Para Foucault, não devemos nos prender às coisas e às palavras para analisar os discursos, como se eles pudessem ser reduzidos a um conjunto de signos, mas é necessário compreendê-los como práticas discursivas, que sempre dizem algo a mais do que aparentam.

[...] O discurso não é uma estreita superfície de contato, ou de confronto, entre uma realidade e uma língua, o intrincamento entre um léxico e uma experiência; gostaria de mostrar, por meio de exemplos precisos, que, analisando os próprios discursos, vemos se desfazerem os laços aparentemente tão fortes entre as palavras e as coisas, e destacar-se um conjunto de regras, próprias da prática discursiva. [...] não mais tratar os discursos como conjunto de signos (elementos significantes que remetem a conteúdos ou a representações), mas como práticas que formam sistematicamente os objetos de que falam. Certamente os discursos são feitos de signos; mas o que fazem é mais que utilizar esses signos para designar coisas. É esse mais que os torna irredutíveis à língua e ao ato da fala. É esse mais que é preciso fazer aparecer e que é preciso descrever. (FOUCAULT, 2008, p.56).

Nesta monografia o discurso funciona como um operador teórico-metodológico, uma vez que se tenta compreender o discurso enquanto estratégia de poder, a partir da perspectiva de Foucault, ao mesmo tempo em que ele estrutura nossa construção metodológica. Dessa forma, neste capítulo iremos explicar o que é o discurso para Foucault e de que forma ele funciona como estratégia do poder para a regulação dos corpos, que fundamenta nossa concepção de discurso do ódio biopolítico. Mais adiante, no capítulo 4, explicaremos os procedimentos metodológicos do estudo que faremos.

2.1. Exclusão, Controle e Delimitação pelo Discurso

Em seu livro "A ordem do Discurso" (1996), Foucault apontou que o discurso não é um elemento neutro e nem somente "aquilo que manifesta (ou oculta) o desejo", mas é o "objeto do desejo", "aquilo pelo que se luta", "o poder do qual nos queremos apoderar". O

autor supõe que em todas as sociedades “a produção do discurso é ao mesmo tempo controlada, selecionada, organizada e redistribuída por certo número de procedimentos”. (FOUCAULT, 1996, p.8 e 9). Esses procedimentos de exclusão definem quem é sujeito e quem é objeto na ordem do discurso.

Um dos mais conhecidos procedimentos de exclusão da nossa sociedade é a interdição, que significa que qualquer um (direito privilegiado) não pode falar sobre qualquer coisa (tabu do objeto) em qualquer circunstância (ritual da circunstância). O segundo princípio de exclusão é a separação. Ela é associada à figura do louco na idade Média cuja palavra só era dada simbolicamente. “Era através de suas palavras que se reconhecia a loucura do louco; elas eram o lugar onde se exercia a separação”. (FOUCAULT, 1996, p. 11). O terceiro procedimento de exclusão seria a oposição entre o verdadeiro e o falso, que estaria intimamente ligado à vontade de verdade.

Dentre esses três sistemas de exclusão que atingem o discurso (a palavra proibida, a segregação da loucura e a vontade de verdade) é sobre o último que Foucault fala mais longamente¹⁶. Segundo ele, a vontade de verdade apoia-se nas instituições e é reforçada por práticas como a medicina e a pedagogia, através do suporte de bibliotecas e laboratórios. Ela também é reconduzida “pelo modo como o saber é aplicado em uma sociedade” (FOUCAULT, 1996, p. 17) e se exerce sobre os outros discursos por meio de pressão e coerção. Em suma, aceitamos certos discursos como verdadeiros simplesmente porque eles foram determinados dessa maneira e ignoramos a vontade de verdade como uma “poderosa maquinaria” de exclusão que se opõe a vontade de saber.

Existem muitos outros procedimentos de controle e delimitação do discurso que são citados no livro de Foucault (1996). Além desses procedimentos de exclusão externos citados anteriormente, existem também procedimentos internos como o comentário, o autor e a disciplina, sobre os quais discutiremos brevemente. O comentário permite “dizer algo além do texto mesmo, mas com a condição de que o texto mesmo seja dito e de certo modo realizado” (FOUCAULT, 1996, p. 25 e 26). Podem ser exemplos de comentário os artigos, os TCCs e até mesmo os comentários de Facebook. O autor é de certa forma complementar ao comentário. Não se trata necessariamente do autor individual de uma obra, mas “o autor como princípio de agrupamento do discurso, como unidade e origem de suas significações.”

¹⁶ “E, contudo, é dela (vontade de verdade) sem dúvida de quem menos se fala. Como se para nós a vontade de verdade e suas peripécias fossem mascaradas pela própria verdade”. (FOUCAULT, 1996, p. 19).

(FOUCAULT, 1996, p. 26). A disciplina é princípio "relativo e móvel"¹⁷ que se opõe tanto ao princípio do autor quanto ao do comentário. Para que haja disciplina é preciso que haja "possibilidade de formular, e de se formular indefinidamente, proposições novas". (FOUCAULT, 1996, p.30)

Existe também um terceiro grupo de procedimentos que permite o controle dos discursos e que determina as funções para seu funcionamento. Trata-se de uma rarefação dos sujeitos que falam, visto que "ninguém entrará na ordem do discurso se não satisfizer a certas exigências" (FOUCAULT, 1996, p.37) ou se não for qualificado para fazê-lo. Primeiramente temos os rituais da palavra, que restringem o discurso ao preestabelecerem "propriedades singulares e papéis" aos sujeitos. Definem "os gestos, os comportamentos, as circunstâncias, e todo o conjunto de signos que devem acompanhar o discurso." (FOUCAULT, 1996, p. 39). Segundamente, temos as sociedades de discurso que conservam ou produzem discursos, mas para fazê-los circular em espaços fechados e distribuí-los apenas segundo regras restritas¹⁸, como as sociedades arcaicas dos rapsodos gregos, nas quais "se exercem ainda formas de apropriação de segredo e de não-permutabilidade" (FOUCAULT, 1996, p.40). Em terceiro lugar temos os grupos doutrinários, que ligam os indivíduos a certos tipos de enunciação e lhes proíbe todos os outros. "A doutrina realiza uma dupla sujeição: dos sujeitos que falam aos discursos e dos discursos ao grupo, ao menos virtual, dos indivíduos que falam" (FOUCAULT, 1996, p. 43). Em quarto e último lugar temos a apropriação social dos discursos que é como Foucault classifica o sistema educacional. Atualmente, todos os indivíduos têm acesso aos mais diversos tipos de discurso, porém a distribuição deles ainda segue as linhas marcadas "pelas distâncias, oposições e lutas sociais" (FOUCAULT, 1996, p.44).

Ainda que esses procedimentos tenham sido apresentados separadamente, eles podem se cruzar e se complementar. Da mesma forma, é importante dizer que Foucault não fez apenas críticas, mas apresentou soluções (as quais ele chamou de decisões) para resistir a esses procedimentos de exclusão e rarefação do discurso, dentre eles a função de sempre questionar nossa vontade de verdade e suspender a soberania do significante.

¹⁷ As disciplinas reconhecem proposições verdadeiras e falsas no interior de seus limites, porque uma proposição deve preencher exigências complexas para poder pertencer ao conjunto de uma disciplina. Foucault exemplifica essa questão contando que o biólogo Mendel não teve suas pesquisas aceitas como verdadeiras no século XIX, porque não aplicou teorias e métodos tidos como verdadeiros pela biologia da época.

¹⁸ Foucault cita o segredo técnico ou científico, e as formas de difusão e de circulação do discurso médico como exemplos mais recentes. (p. 41).

2.2. Discurso, Saber e Poder

Como é possível perceber através dos escritos de Foucault, a escolha de um discurso está intrinsecamente ligada ao poder, isso porque o discurso produz saberes. Portanto, é imprescindível compreender o que é o saber para Foucault e qual sua ligação com o discurso e o poder.

Um saber é aquilo de que podemos falar em uma prática discursiva que se encontra assim especificada: o domínio constituído pelos diferentes objetos que irão adquirir ou não um status científico (o saber da psiquiatria, no século XIX, não é a soma do que se acreditava fosse verdadeiro; é o conjunto das condutas, das singularidades, dos desvios de que se pode falar no discurso psiquiátrico); um saber é, também, o espaço em que o sujeito pode tomar posição para falar dos objetos de que se ocupa em seu discurso (neste sentido, o saber da medicina clínica é o conjunto das funções de observação, interrogação, decifração, registro, decisão, que podem ser exercidas pelo sujeito do discurso médico); um saber é também o campo de coordenação e de subordinação dos enunciados em que os conceitos aparecem, se definem, se aplicam e se transformam (neste nível, o saber da história natural, no século XVIII, não é a soma do que foi dito, mas sim o conjunto dos modos e das posições segundo os quais se pode integrar ao já dito qualquer enunciado novo); finalmente, um saber se define por possibilidades de utilização e de apropriação oferecidas pelo discurso (assim, o saber da economia política, na época clássica, não é a tese das diferentes teses sustentadas, mas o conjunto de seus pontos de articulação com outros discursos ou outras práticas que não são discursivas). Há saberes que são independentes das ciências (que não são nem seu esboço histórico, nem o avesso vivido); mas não há saber sem uma prática discursiva definida, e toda prática discursiva pode definir-se pelo saber que ela forma. (FOUCAULT, 2008, p.204 e 205).

Quando um médico, por exemplo, prescreve uma receita, ele dificilmente será questionado por seu paciente¹⁹. Isso porque o médico exerce o poder pelo discurso a partir da sociedade de controle de que faz parte e detém como suporte o conhecimento científico, que também exerce a exclusão por sua vontade de verdade. A sociedade em geral aceita e valoriza os discursos científicos, porque eles estão ancorados em um conhecimento aceito como verdadeiro. No entanto, o conhecimento científico não é o único conhecimento considerado legítimo, da mesma forma que não é irrefutável. Prova disso é o movimento "terraplanista", grupo que vem crescendo mundialmente e que contraria o discurso científico de que a Terra seria esférica e afirma que ela seria na verdade plana²⁰.

O importante, creio, é que a verdade não existe fora do poder ou sem poder. A verdade é deste mundo; ela é produzida nele, graças a múltiplas coerções e nele produz efeitos regulamentados de poder. Cada sociedade tem seu regime de verdade, sua "política geral" de verdade: isto é, os tipos de discurso que ela acolhe e faz funcionar como verdadeiros; os mecanismos e as instancias que permitem distinguir

¹⁹ "A medicina é um saber-poder que incide ao mesmo tempo sobre o corpo e sobre a população, sobre o organismo e sobre os processos biológicos e que vai, portanto, ter efeitos disciplinares e efeitos regulamentadores". (FOUCAULT, 2002, p.302).

²⁰ **A teoria da Terra Plana ganha cada vez mais adeptos.** Disponível em: <<https://entretenimento.uol.com.br/colunas/chico-barney/2017/08/14/a-teoria-da-terra-plana-ganha-cada-vez-mais-adeptos.htm?cmpid=copiaecola>>. Acesso em 20 de dez de 2017.

os enunciados verdadeiros dos falsos, a maneira como se sanciona uns e outros; as técnicas e os procedimentos que são valorizados para a obtenção da verdade; o estatuto daqueles que têm o encargo de dizer o que funciona como verdadeiro. (FOUCAULT, 2016, p. 51 e 52).

Até hoje, por exemplo, tem-se um discurso por uma representação hegemônica e universal do corpo, em especial o corpo das mulheres, no que tange a uma padronização dos corpos femininos. Todos os dias meninas e mulheres são bombardeadas por anúncios publicitários, revistas de dietas e programas de TV que propagam um discurso de modificação de seus corpos em nome da saúde. Esse padrão de beleza muitas vezes inalcançável é tomado como uma verdade absoluta por parte da população e alimenta indústrias milionárias de cosméticos e cirurgias plásticas, que por diversas vezes nada contribuem com a saúde física e muito menos mental dessas mulheres.

O discurso do corpo saudável, por exemplo, atravessa diferentes campos da inteligibilidade social, materializa-se em diferentes gêneros e objetiva distintas representações sobre como deve-se subjetivar a relação dos indivíduos com seu próprio corpo-saúde. [...] Esse biopoder materializa-se no governo de si: o sujeito deve autocontrolar-se, modelar-se a partir das representações que lhe indicam como deve (e como não deve) ser o seu corpo. (GREGOLIN, 2007, p. 19)

Em suma, podemos dizer que as tecnologias de poder elaboram e reproduzem verdades de acordo com as suas necessidades. Os sujeitos são construídos discursivamente de acordo com os períodos históricos e as sociedades das quais fazem parte. Para Foucault, o poder é um instrumento capaz de produzir saberes.

Temos antes que admitir que o poder produz saber (e não simplesmente favorecendo-o porque o serve ou aplicando-o porque é útil); que poder e saber estão completamente implicados; que não há relação de poder sem constituição correlata de um campo de saber, nem saber que não suponha e não constitua ao mesmo tempo relações de poder. (FOUCAULT, 2010, p. 30).

Com isso, podemos concluir que o discurso produz saberes e que esses discursos de diversas áreas do conhecimento, articuladas com o senso comum, são capazes de regular e disciplinar os corpos. Adiante vamos entender o conceito de ódio biopolítico como um poder regulamentador da sociedade.

2.3. Discurso de Ódio Biopolítico

Para Samanta Ribeiro Meyer-Pflug (2009) o discurso de ódio é a manifestação de “ideias que incitem a discriminação racial, social ou religiosa em determinados grupos, na maioria das vezes, as minorias”. De uma forma geral, o discurso de ódio é interpretado como a expressão usada para insultar, perseguir e/ou justificar a privação de direitos a um determinado grupo. Embora haja essa compreensão acadêmica de que os discursos de ódio se

referem ao discurso contra minorias, a percepção da palavra “ódio” na sociedade em geral é de um sentimento/afeto negativo contra um indivíduo ou um objeto.

Durante minha trajetória como bolsista do grupo de pesquisa “Moralidades contemporâneas, fundamentalismos pós-modernos: a circulação dos discursos de ódio na mídia”, desenvolvido no âmbito do Departamento de Ciências da Comunicação da UFSM e coordenado pela professora Aline Dalmolin, encontramos dificuldades para definir certas expressões como discursos de ódio, levando em conta que algumas vezes essa classificação pode depender de interpretação.

Para exemplificar como essa tarefa pode ser mais difícil do que parece, usaremos alguns exemplos, baseando-nos nas experiências que tivemos através da elaboração das pesquisas que deram origem aos nossos artigos, como o caso do chargista Vitor Teixeira e do ex-candidato à presidência Levy Fidelix.

Em 2015, o cartunista Vitor Teixeira publicou uma charge que retratava um homem com capacete de gladiador e uma camiseta com o símbolo da Universal enfiando uma espada em uma mãe de santo. Vitor produziu essa arte após a Igreja Universal do Reino de Deus (IURD) dar início ao projeto Gladiadores do Altar, que consistia em jovens evangélicos que se assemelhavam a militares e causaram insegurança em praticantes de religiões de matriz africana, levando em conta casos conhecidos de intolerância religiosa praticados contra essa minoria²¹. Porém, ao retratar esses acontecimentos através de uma charge, Vitor acabou ameaçado pela própria IURD e suscitou vários debates na internet sobre quem de fato estaria cometendo um discurso de ódio, já que o cartunista acabou ofendendo vários evangélicos que ou não compreenderam a charge, ou a consideraram como falsa acusação e incitação ao ódio²².

O caso Ellwanger tornou-se emblemático no âmbito da jurisprudência brasileira por suscitar debates sobre o racismo e os limites da liberdade de expressão. O editor gaúcho Siegfried Ellwanger escreveu e publicou livros que pregavam a negação do holocausto e a inferiorização do povo judeu e os vendeu na Feira do Livro de Porto Alegre em 1996. Ele foi denunciado e condenado pelo delito de racismo, tipificado como crime pela lei. Porém, seu

²¹ **Por que as religiões de matriz africana são o principal alvo de intolerância no Brasil?**. Disponível em: <http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2016/01/160120_intolerancia_religioes_africanas_jp_rm>. Acesso em 16 de set de 2017.

²² **Universal ameaça processar cartunista por charge sobre os ‘Gladiadores do Altar’**. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/sociedade/religiao/universal-ameaca-processar-cartunista-por-charge-sobre-os-gladiadores-do-altar-15698178>>. Acesso em 16 de set de 2017.

advogado recorreu da decisão afirmando que como os judeus são uma etnia, e não uma raça, o anti-semitismo não configuraria racismo e a liberdade de expressão de seu cliente deveria ser assegurada. No entanto, a maioria dos ministros do Supremo Tribunal Federal entendeu que, apesar de os judeus não constituírem de fato uma raça, isso não significaria dizer que o ódio aos judeus não seria racismo²³. Além disso, os ministros também compreenderam que nenhum direito é absoluto, nem mesmo o de manifestação, visto que esbarra em outros direitos e nos valores de uma sociedade²⁴.

Outro problema encontrado em nossas pesquisas seria considerar ou não o apoio ao discurso de ódio como um discurso de ódio. Por exemplo, Levy Fidelix foi condenado em 2015 por conta de suas declarações homofóbicas durante um debate nas eleições de 2014²⁵. No entanto, não é possível julgar uma pessoa apenas porque ela dedicou algum tipo de apoio a Fidelix no Facebook. Da mesma forma, quando precisamos fazer uma tabela de classificação de comentários e angariar dados para a pesquisa, acaba se tornando difícil categorizar essas manifestações, pois o discurso de ódio nesse caso fica implícito. Um problema semelhante surge quando o discurso é uma reação da minoria ofendida, como por exemplo, quando a cartunista trans Laerte fez uma charge satirizando os comentários de Fidelix e o retratando como uma privada.

Considerando essas e outras dificuldades para delimitar certos tipos de discurso como discursos de ódio, optamos por utilizar o termo “ódio biopolítico” pensado a partir do legado de Foucault. Não só por facilitar a classificação em relação à coleta de dados para a pesquisa, mas também por acreditar que mais importante do que definir um discurso enquanto carregado ou não de ódio, é demonstrar como minorias sociais²⁶ podem ser humilhadas, excluídas e violentadas por causa desses discursos.

²³ Essa decisão também contempla a caracterização do que seria racismo para Foucault, como já explicamos anteriormente.

²⁴ LAFER, Celso. **O caso Ellwanger: anti-semitismo como crime da prática do racismo**. Revista de Informação legislativa. Brasília a. 41 n. 162 abr./jun. 2004. Disponível em: <<http://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/948/R162-08.pdf?sequence=4>>. Acesso em 16 de set de 2017.

²⁵ **Justiça condena Levy Fidelix por declarações sobre homossexuais**. Disponível em: <<http://g1.globo.com/politica/noticia/2015/03/justica-condena-levy-fidelix-por-declaracoes-sobre-homossexuais.html>>. Acesso em 17 de set de 2017.

²⁶ “Ora, a noção contemporânea de minoria - isto que aqui se constitui em questão - refere-se à possibilidade de terem voz ativa ou intervirem nas instâncias decisórias do Poder aqueles setores sociais ou frações de classe comprometidas com as diversas modalidades de luta assumidas pela questão social. Por isso, são considerados minorias os negros, os homossexuais, as mulheres, os povos indígenas, os ambientalistas, os antineoliberalistas, etc”. (SODRÉ, 2005, p. 1).

O discurso de ódio biopolítico reduz os indivíduos aos seus aspectos biológicos, como a cor da pele, a etnia, seu caráter de gênero, ou sua orientação sexual e considera esses aspectos como inferiores. Ele é proferido por um grupo que se julga dominante e exclui o que considera diferente em nome da sua perpetuação e da conservação de seus valores. Segundo Dalmolin:

Não é à toa que o ódio biopolítico nas redes demonstre ter como alvo principal atingir os aspectos eminentemente biológicos dos sujeitos envolvidos: a cor da sua pele, seu caráter de gênero, a natureza de suas práticas sexuais, ou seja, suas divergências em relação a um padrão considerado o correto por aquele grupo em questão. A atuação do ódio biopolítico não abre espaço para a dúvida, a pluralidade e para a divergência: aquele com o qual eu não concordo deve ser silenciado, rejeitado ou eliminado. Essa estratégia muitas vezes lança mão da liberdade de expressão como condição para disseminar seu ódio biopolítico. (DALMOLIN, 2017).

“Vadia”, “Mata que é veado”, “Essa raça deve ser exterminada”, “Isso é coisa de preto”, “Lugar de mulher é na cozinha”, “Travesti tem que morrer”, “Bando de nordestino ignorante”, “Merece ser estuprada”. O ódio biopolítico está impregnado na sociedade por meio de muitos discursos que já vemos como naturalizados por boa parte da população. Ele sempre existiu, mas se intensifica nas redes, onde os sujeitos recebem respaldo de grandes grupos de pessoas que podem estar ligadas apenas por terem os mesmos preconceitos.

No próximo capítulo iremos explicar como o discurso de ódio biopolítico está imbricado no Universo Gamer, por meio de comunidades virtuais e relações em rede, tendo seus discursos espalhados pelos mais diversos dispositivos eletrônicos e mídias sociais e ajudando a regular a sociedade, através da vigilância, da punição e do controle.

3. O UNIVERSO GAMER

Quando os primeiros jogos eletrônicos surgiram, há mais de 50 anos²⁷, mesmo antes da invenção dos fliperamas e aparelhos de vídeo game, é possível que não se imaginasse a proporção que esse universo tomaria. Um dos primeiros consoles de sucesso, o Atari, tinha a capacidade máxima de memória do sistema muito inferior a que temos hoje como referência. Por conta disso, seus jogos, que eram vendidos em cartuchos, não se baseavam em grandes narrativas. Eles eram movidos por *score* (pontuação) e muitos deles, como “River Raid” (1982) e “Enduro” (1983), nem sequer eram planejados para que se chegasse a um final. As telas iam se repetindo com alguns detalhes diferentes e o objetivo era apenas jogar para se divertir e alcançar a maior pontuação possível.

O Atari 2600 (a partir daqui apenas 'o' Atari) não foi o primeiro console de videogames (nem mesmo da própria Atari), mas foi aquele que reuniu em si as principais evoluções da época, como o uso de microprocessadores, o uso de imagens coloridas de alta resolução, jogos em cartucho, controles intercambiáveis, entre muitos outros recursos e expansões que surgiram em pouco tempo. Juntando tudo isso a facilidade de usar qualquer TV como monitor, a Atari fez o que nenhuma outra empresa tinha conseguido: trazer os arcades para o conforto da sala de estar. (GAME AÇÃO, 2016, p.9)

Com o avanço da tecnologia, a capacidade de fazer jogos mais complexos, com melhores gráficos, em que os personagens desenvolvessem um arco dramático foi se tornando maior. O jogo “Chrono Trigger”, por exemplo, lançado para o console Super Nintendo em 1995, apresentava vários personagens jogáveis que possuíam seu próprio nome e história, além de proporcionar finais diferentes ao jogador, dependendo de suas escolhas²⁸. Nessa época, os jogos ainda não permitiam o diálogo entre personagens através da dublagem, a comunicação nos mesmos acontecia por meio de trilha e efeitos sonoros, mímica, balões de diálogo²⁹ e letreiros explicativos³⁰, como é possível identificar nessa imagem do famoso jogo “Super Mario Bros” de 1985. (Figura 1):

²⁷ Não há consenso entre os pesquisadores, mas acredita-se que o primeiro jogo eletrônico tenha sido “Tennis for two” (Tênis para dois), criado em 1958 pelo físico William Higinbotham.

²⁸ **Game Análise: O clássico Chrono Trigger.** Disponível em: <<http://www.88milhas.com.br/analise-o-classico-chrono-trigger>>. Acesso em 21 de dez de 2017.

²⁹ Em inglês o termo utilizado é “speech” bubbles.

³⁰ As técnicas usadas eram semelhantes às utilizadas em filmes mudos.

Figura 1 – Na imagem icônica, o personagem Mario é avisado por seu amigo Toad que “a princesa está em outro castelo”.



Fonte: Google

A partir da década de 90 a indústria de games começou a crescer exorbitantemente. A Nintendo supostamente teria procurado a Sony para desenvolver um novo console que pudesse rodar CDs, mas um desentendimento entre as duas empresas acabou causando uma separação que levou a criação de uma das marcas mais importantes de games da história, a *PlayStation*³¹. Sendo a história da parceria verídica ou não, a Sony lançou o *PlayStation One* em dezembro de 1994. Além de proporcionar a gravação de jogos através de seu *Memory Card* e melhorar a jogabilidade com seu controle analógico, o console também foi um marco para a idealização dos jogos como os conhecemos hoje³². O portal G1 fez uma matéria, em 2013, sobre o fim do *PlayStation 2* (sucessor do *Play One*), em que evidenciava a importância do console:

Embora os gráficos 3D do console já tivessem aparecido no PSone e no Nintendo 64, o nível de detalhes era muito maior e permitiu que jogos como 'Grand Theft Auto III', 'Metal Gear Solid 2', 'Gran Turismo 3' e 'Final Fantasy X' tivessem um visual à frente de qualquer outro jogo da época, ajudando na popularidade do PlayStation 2.

³¹ **Conheça a história do PlayStation, o console que revolucionou a indústria.** Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/02/conheca-historia-do-playstation-o-console-que-revolucionou-industria.html>>. Acesso em 20 de dez de 2017.

³² **Do Atari ao Xbox: a evolução dos games.** Disponível em: <<http://usnadacultura.com/index.php/agenda/item/290-ef-bf-bc-ef-bf-bc-do-atari-ao-xbox-a-evolu%C3%A7%C3%A3o-dos-games.html>>. Acesso em 21 de dez de 2017.

Outro fator determinante para o sucesso do aparelho foi que ele reproduzia filmes em DVD. Esta função, aliada ao preço do PS2 de US\$ 300 no lançamento, o tornaram o tocador de DVD mais barato do mercado na época.

O fato de usar DVD como mídia para os jogos permitiu também que eles fossem maiores e melhores. Os vídeos dos games tinham uma melhor definição e não eram pixelados como os de jogos em CD-ROM. Títulos como "Gran Turismo" puderam ter centenas de carros e RPGs como "Final Fantasy" horas e horas de diálogos em áudio.³³

Gráficos realistas, muitas horas de duração, finais com impacto, diálogos e interpretações que empregam um grande número de dubladores, roteiristas e técnicos dos mais variados tipos: esses são os jogos do século XXI. Não descartando, é claro, o árduo trabalho de vários produtores independentes que normalmente trabalham com uma equipe pequena e pouco capital e conseguem produzir jogos ótimos que nem sempre seguem a lógica dos melhores gráficos, por exemplo. É preciso entender que existem vários tipos de jogos, capazes de agradar (e desagradar) jogadores com os mais variados gostos e idades, mas o propósito de contar essa breve história sobre a evolução dos games não é focar nessas especificidades, mas explicar como chegamos ao ponto de construir um universo gamer que ultrapassa os limites da sua mídia física.

Em 2005 e 2006 foram lançados os dois consoles que definem o padrão de qualidade que os jogos têm hoje: X-box 360 e PlayStation 3, respectivamente. Com gráficos de alta definição, discos rígidos de armazenamento e suporte integrado à rede, os dois representam sistemas incríveis que oferecem experiências surreais de jogo, enfrentando de frente o poder dos computadores com preço mais em conta.

A Nintendo aposta em outro tipo de jogador com o Wii. Tecnicamente inferior aos concorrentes, o Wii compensa com jogos divertidos e experiências diferenciadas de controle. Mesmo com especificações técnicas inferiores, o Wii é sucesso absoluto de vendas.

Uma marca da virada do milênio para os games são os *mods*, ou seja, modificações que o usuário pode fazer nos jogos para que o desafio seja único. O melhor exemplo de *mod* é o Counter-Strike, que começou como uma modificação para o jogo Half-Life.

O interesse por jogos no celular também cresceu muito. Esta indústria alcançou a marca de 1 bilhão de dólares em 2003 e chegou à incrível marca de 5 bilhões em 2007, representando $\frac{1}{4}$ das vendas de jogos. Hoje, jogos para iPhone, por exemplo, representam um ótimo nicho de vendas.³⁴

³³ **PlayStation 2, sinônimo de videogame, chega ao final da vida.** Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2013/01/playstation-2-sinonimo-de-videogame-chega-ao-final-da-vida.html>>. Acesso em 20 de dez de 2017.

³⁴ **A Evolução dos Videogames.** Disponível em: <<http://www.sisctech.info/home/a-evolucao-dos-video-games>>. Acesso em 21 de dez de 2017.

O advento da internet revolucionou as formas de jogar, proporcionando a socialização online entre gamers de vários perfis e de países diferentes. As disputas entre jogadores, que nos anos 80 aconteciam em lojas de Fliperama e locadoras de videogame, hoje podem ser realizadas confortavelmente de dentro de nossas casas, enquanto ao mesmo tempo fazemos uma *live*, ou tiramos uma foto sobre o momento para postar no Instagram e no Facebook e suscitar todo tipo de discussão e reação.

Atualmente, a indústria de Games é mais rentável que a musical e a cinematográfica³⁵. O universo gamer comporta não só consoles e computadores, mas fóruns de debate, chats, sites com críticos especializados e notas para jogos, youtubers, gamertubers que influenciam na compra de jogos, jogadores profissionais que fazem parte de um novo tipo de esporte, filmes, livros, jogadores, cosplayers, lovers, haters e toda uma gama de ligações, utensílios e pessoas que se torna impossível abarcar totalmente nessa monografia.

A experiência de jogar um jogo inclui a imersão em um universo novo, muitas vezes com sua própria língua, fauna e flora, que causam afetos e sensações diversas. Por isso pode se igualar a ver um filme, ou visitar um lugar distante. Além disso, os jogos podem proporcionar novas redes sociais e círculos de amizade, que fortalecem laços e unem pessoas que muitas vezes nem se conhecem pessoalmente.

Pierre Lévy conceitua esses grupos de pessoas que partilham gostos e conhecimentos como “comunidades virtuais”³⁶. Para o autor, essas comunidades são construídas a partir de “um processo de cooperação ou de troca, tudo isso independentemente das proximidades geográficas e das filiações institucionais” (LÉVY, 1999, p.127).

Os amantes da cozinha mexicana, os loucos pelo gato angorá, os fanáticos por alguma linguagem de programação ou os intérpretes apaixonados de Heidegger, antes dispersos pelo planeta, muitas vezes isolados ou ao menos sem contatos regulares entre si, dispõem agora de um lugar familiar de encontro e troca. Podemos, portanto, sustentar que as assim chamadas “comunidades virtuais” realizam de fato uma verdadeira atualização (no sentido da criação de um contato efetivo) de grupos humanos que eram apenas pontenciais antes do surgimento do ciberespaço. (LÉVY, 1999, p. 130).

³⁵ **O mercado de ‘games’ no mundo fatura mais que cinema e música, somados.** Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/economia/o-mercado-de-games-no-mundo-fatura-mais-que-cinema-musica-somados-16251427#ixzz4zLa8DgDC>>. Acesso em 24 de nov de 2017.

³⁶ “Uma comunidade virtual não é irreal, imaginária ou ilusória, trata-se simplesmente de um coletivo mais ou menos permanente que se organiza por meio do novo correio eletrônico mundial”. (LÉVY, 1999, p. 129). Por meio dessa afirmação o autor introduz seu pensamento de que “comunidade atual” seria um termo melhor para descrever esse fenômeno de comunicação coletiva no ciberespaço, conhecido comumente como “comunidade virtual”.

Henry Jenkins, no seu livro *Cultura da Convergência* (2009), tenta compreender a interação do público com os meios de comunicação na atualidade. Ele demonstra, através de vários exemplos, as modificações sofridas pelo público e a mídia a partir de novas possibilidades interativas advindas das novas tecnologias como as comunidades virtuais. O autor nos apresenta 3 conceitos básicos para compreendermos seus argumentos: a inteligência coletiva “uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada e mobilizada em tempo real” (JENKINS, 2009, p. 30), baseada na ideia de que nenhum de nós pode saber tudo, mas cada um sabe de alguma coisa que pode compartilhar com o outro; a Cultura Participativa, que coloca o consumidor cada vez mais distante da condição de receptor passivo "Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo" (JENKINS, 2009, p. 30); e a Convergência, compreendida não pelo determinismo tecnológico, mas a que "ocorre dentro do cérebro dos consumidores" a partir da interação com o outro.

Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana. Por haver mais informações sobre determinado assunto do que alguém possa guardar na cabeça, há um incentivo extra para que conversemos entre nós sobre a mídia que consumimos. Essas conversas geram um burburinho cada vez mais valorizado pelo mercado das mídias. O consumo tornou-se um processo coletivo. (JENKINS, 2009, p. 31).

A comunicação é inerente ao homem, todo o ser humano tem a necessidade de se relacionar, seja no mundo real ou no digital. Quem joga transfere seu “eu” para o jogo e este se assemelha bastante à vida real: É preciso estudar, trabalhar, sobreviver, manter relacionamentos, vencer objetivos, cumprir tarefas e criar um sentido para a própria vida. Num jogo de multiplayer³⁷ online é possível estabelecer relações com pessoas reais, mesmo que estas sejam representadas por “avatars”³⁸ virtuais. Dessa forma, é possível formar famílias por afinidade, ou até mesmo casar com alguém no jogo com direito a festa e convidados, sem que isso interfira fisicamente em sua vida. Pessoas com problemas em se relacionar por motivo de fobia social, deficiência, ou exclusão por conta de gênero ou sexualidade também podem encontrar nesse universo uma nova vida, com novas possibilidades.

³⁷ Jogos que permitem que vários jogadores participem simultaneamente de uma mesma partida com o uso da internet.

³⁸ Santaella (2003) define avatar como é um cibercorpo inteiramente digital, uma figura gráfica de complexidade variada que empresta sua vida simulada para o transporte de cibercorpos para dentro dos mundos paralelos do ciberespaço.

Toda essa produção de afeto colabora para construir a subjetividade dos jogadores. Esses afetos têm o poder de moldar o pensamento e as atitudes dos sujeitos. É importante frisar que a vida dentro de um jogo também tem suas regras e limites, que por vezes se assemelham à moral e às tradições que vivenciamos em nosso cotidiano. Poder matar um inimigo digital faz parte da mecânica de boa parte dos jogos, mas isso não significa que você não sofrerá consequências dentro da narrativa, como ser preso dependendo do crime e da situação. Um jogador que é extremamente ofensivo com outro virtualmente pode ser denunciado por seu adversário e punido pela empresa do jogo no mundo real. Os jogos, assim como as mídias em geral, dependem dos usos que os jogadores fazem deles, por isso, embora possam ser utilizados muitas vezes como um ambiente de resistência, eles também podem replicar valores tradicionais da sociedade através de seus discursos.

Ancorado nos mesmos conceitos de Aristóteles usado por Agamben³⁹, Sodr  descreve a m dia como um quarto bios, um bios midi tico, virtual, uma nova maneira de viver a realidade. Segundo ele, o "espelho midi tico n o   simples c pia, reprodu o, ou reflexo, porque implica uma nova forma de vida, com um novo espa o e modo de interpela o coletiva dos indiv duos (...)" (SODR , 2002, p. 23). Como a m dia   espectro, uma representa o, sua realidade n o   palp vel, mas essencialmente discursiva.

Na verdade, h  muito tempo se sabe que a linguagem n o   apenas designativa, mas principalmente *produtora* da realidade. A m dia  , como a velha ret rica, uma t cnica pol tica de linguagem, apenas potencializada ao modo de uma antropot cnica pol tica - quer dizer, de uma t cnica formadora ou interventora na consci ncia humana - para requalificar a vida social, desde costumes e atitudes at  cren as religiosas, em fun o da tecnologia e do mercado. (SODR , 2002, p. 26, grifo do autor).

Como vimos, jogos de videogame nos permitem escapar e reinventar o que somos, como se tiv ssemos uma nova forma de vida em um novo espa o, como explicou Sodr . Os videogames nasceram como uma m dia de entretenimento, com o diferencial da interatividade em rela o  s m dias tradicionais, mas al m de entreter e divertir eles t m funcionado como importantes produtores de saberes na sociedade. Dessa forma, apesar do lado positivo da mistura de informa es, linguagens e culturas, proporcionado pelos games, assim como nas outras m dias da atualidade, t m se manifestado o  dio biopol tico atrav s dos discursos, como podemos exemplificar atrav s do Caso Gamer (ou Gamergate Controversy).

³⁹ "Arist teles distingue, a exemplo do que j  fizera Plat o no *Filebo*, tr s g neros de exist ncia (bios) na *Polis*: *bios theoretikos* (vida contemplativa), *bios politikos* (vida pol tica) e *bios apolaustikos* (vida prazerosa, vida do corpo). (...) Cada bios  , assim, um g nero qualificativo, um  mbito onde se desenrola a exist ncia humana, determinado por Arist teles a partir do Bem (*to agathon*) e da felicidade (*eudaimonia*) aspirados pela comunidade". (SODR , 2002, P. 25).

A hashtag #Gamergate surgiu entre 2013 e 2014 e foi replicada por vários fãs de games, inicialmente para falar sobre a ética no jornalismo. Ela teve início após uma desenvolvedora de gamers ter sido acusada pelo namorado de tê-lo traído e se envolvido com jornalistas da indústria de jogos eletrônicos em troca de boas críticas, o que acabou gerando uma onda de ataques sexistas na rede.

No capítulo a seguir, discorreremos sobre a polêmica envolvendo o uso da hashtag, construindo o percurso desse acontecimento através do acompanhamento de notícias postadas em diferentes sites nacionais e internacionais que se propuseram a contar a história. Conjuntamente, será realizada a análise discursiva de postagens relacionadas à #Gamergate e seus envolvidos.

4. DISCURSOS DE ÓDIO BIOPOLÍTICO NO CASO #GAMERGATE

Nesse capítulo aplicaremos a análise do discurso, metodologia escolhida para a realização dessa monografia, em alguns dos discursos de ódio biopolítico dos usuários da hashtag “Gamergate”.

4.1. Análise: a origem da hashtag #GamerGate e o sexismo nos Games

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, o cientista da computação Eron Gjoni, decidiu expor a intimidade do casal através de um longo texto na internet⁴⁰ e acusá-la de tê-lo traído com vários homens da indústria cultural em troca de boas críticas, o que muitos gamers consideraram como corrupção. Em decorrência desse acontecimento 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.

As pessoas que se posicionaram solidárias à Quinn também tiveram sua vida exposta, como é o caso do produtor independente Phil Fish, desenvolvedor do jogo “Fez”, cuja empresa, Polytron, acabou sendo acusada de corrupção⁴¹ após o mesmo se manifestar publicamente a favor de Zoe Quinn. Após esses acontecimentos, um ator de Hollywood com mais de 200 mil seguidores do Twitter⁴², Adam Baldwin, decidiu criar a hashtag “Gamergate” (também grifada com variações de letras maiúsculas e minúsculas entre seus usuários), em alusão ao caso Watergate⁴³, aparentemente para discutir sobre a ética no jornalismo e a identidade gamer. Porém, embora algumas pessoas realmente acreditassem nesse viés, a

⁴⁰ Site criado por Eron Gjoni para criticar Zoe. Disponível em: <<https://thezoepost.wordpress.com/>>. Acesso em 20 de out de 2017.

⁴¹ **#GamerGate: Entenda o escândalo que abalou as bases da indústria dos games.** Disponível em: <<http://nerdgeekfeelings.com/games-gamergate-entenda-o-escandalo-que-abalou-as-bases-da-industria-dos-games/>>. Acesso em: 16 de out de 2017.

⁴² Twitter de Adam Baldwin. Disponível em: < <https://twitter.com/adambaldwin>>. Acesso em 20 de nov de 2017.

⁴³ 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.

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 dólares⁴⁴ e dando início à série de vídeos "Tropes vs Women in Video Games"⁴⁵, que aponta os estereótipos nos quais as personagens femininas foram inseridas ao longo da história da indústria de jogos. Segundo o site da autora:

O projeto Tropes vs Women in Video Games tem como objetivo examinar os dispositivos e padrões de plotagem mais frequentemente associados a personagens femininas nos jogos a partir de uma perspectiva sistêmica e de grande escala. Esta série incluirá a análise crítica de muitos jogos e personagens amados, mas lembre-se que é possível (e até mesmo necessário) desfrutar simultaneamente da mídia ao mesmo tempo em que é crítico de seus aspectos mais problemáticos ou perniciosos⁴⁶.

Anita ressalta em seus vídeos que ainda que as mulheres participem ativamente como gamers⁴⁷, muitas personagens femininas continuam presas em clichês narrativos ultrapassados como o da "donzela em perigo" e retratadas de forma hiperssexualizada, como ser observado em famosos jogos como Mario e Zelda, em que a mulher é inserida na narrativa apenas como um objetivo a ser alcançado, um prêmio. A "donzela em perigo" nada mais é do que uma mulher objeto, que reforça estereótipos machistas da sociedade. Os homens são colocados como os típicos sujeitos da narrativa, fortes e protetores.

Por conta de seus posicionamentos, Anita passou a receber ameaças de morte e estupro de haters na internet⁴⁸. Até mesmo um jogo violento foi criado para que Anita pudesse apanhar digitalmente (Figura 2). Em outubro de 2014 ela precisou cancelar uma palestra que

⁴⁴ 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.

⁴⁵ 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.

⁴⁶ Citação do site da autora traduzida pelo Google Tradutor. Disponível em: https://translate.google.com.br/translate?sl=en&tl=pt&js=y&prev=_t&hl=pt-BR&ie=UTF-8&u=https%3A%2F%2Ffeministfrequency.com%2Fvideo%2Fall-the-slender-ladies-body-diversity-in-video-games%2F&edit-text=&act=url. Acesso em 17 de set de 2017.

⁴⁷ **Women increasing representation among US gamers – ESA.** Disponível em <http://www.gamesindustry.biz/articles/2014-04-24-women-increasing-representation-among-us-gamers-esa>. Acesso em 10 de out de 2017.

⁴⁸ **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.

daria na Universidade Estadual de Utah, após um internauta ter ameaçado tornar o auditório palco de um massacre, caso a palestra acontecesse⁴⁹. O linchamento virtual chegou a um ponto tão drástico que Anita precisou sair da própria casa para sua segurança⁵⁰. Muitas das ameaças recebidas por Anita foram associadas ao movimento “GamerGate”.

Figura 2 – 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 (Figura 3). No mesmo ano, ela recebeu uma mensagem em seu celular dizendo “Espero que você aproveite bem seus últimos momentos de vida.”, que provinha de uma conta do Twitter

⁴⁹ **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.

⁵⁰ Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/61536-milhares-desenvolvedores-games-manifestam-favor-de-feminista.htm>>.

chamada “Death to Brianna”⁵¹ (Figura 4). Segundo Brianna, ela recebia mensagens desse tipo todos os dias, muitas acompanhadas da hashtah “GamerGate”⁵².

Figura 3 – Meme tuitado por Brianna em sua conta, afirmando que a Gamergate não é sobre a corrupção, mas sobre ofender mulheres da indústria gamer.



Fonte: Google.

⁵¹ A tradução literal seria: “morte à Brianna”.

⁵² **Gamergate e a guerra contra mulheres nos videogames.** Disponível em: <<http://epoca.globo.com/vida/noticia/2014/11/bgamergateb-e-guerra-contra-mulheres-nos-videogames.html>>. Acesso em 20 de nov de 2017.

Figura 4 – Ameaças dirigidas à Brianna em 2014.



Fonte: Revista Época.

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” (Figura 5). Os artigos repudiavam o cyberbullying e o sexismo provocados pelos jogadores e afirmavam que “a figura do jogador como conhecíamos não existia mais”⁵³. 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 misógeno, que temia pelo fim dessa extinção⁵⁴.

Figura 5 – Compilado de imagens mostrando diferentes enunciados dos artigos de opinião publicados.



Fonte: Site Kambyero.

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 usuários da nova hashtag eram principalmente minorias sociais (Figura 6) 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.

⁵³ **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.

⁵⁴ **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.

Figura 6 – Primeiro Tweet realizado com a hashtag.



Fonte: Site Kambyero.

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, conhecido por ser um católico gay ultraconservador com opiniões polêmicas sobre raça, religião e sexo e grande apoiador de Donald Trump⁵⁵. Milo é 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 games⁵⁶. No entanto, o jornalista é mais conhecido por um episódio envolvendo a atriz e comediante 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 7). 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”⁵⁷.

⁵⁵ Atual presidente dos Estados Unidos, conhecido mundialmente por suas declarações provocadoras e preconceituosas.

⁵⁶ **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.

⁵⁷ **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.

Figura 7 – Montagem racista comparando Leslie Jones a um macaco.



Fonte: Conta do Twitter de Leslie Jones.

Os usuários da #GamerGate produzem um discurso e, como já nos explicou Foucault, embora possa parecer bem pouca coisa, um discurso nunca é neutro, nem desmotivado. A hashtag pode ser usada tanto por uma pessoa misógina como por uma que esteja lutando por ética. A questão não é demonizar a #GamerGate, mas alertar para a violência e o preconceito que emergem do uso errado que se faz de uma ferramenta de interação dinâmica capaz de alcançar uma grande massa de pessoas.

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 já dizia 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, Hardt e Negri, 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. Ele molda nossos corpos, comportamentos, atitudes e define quem é sujeito e quem é objeto na ordem do discurso.

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, como 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.

DALMOLIN, Aline. **A circulação do ódio biopolítico e da intolerância religiosa nas redes sociais**. Disponível em: <http://www.midiaticom.org/pdf/GT_02_-_Midiatizacao_da_Religiao_%E2%80%93_B.pdf>. Acesso em 22 de out de 2017.

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 Ramalhete. 38. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

GAME AÇÃO. **Atari 2600**. n. 00. Disponível em: <http://files.datassette.org/revistas/gameacao_2016_01_00.pdf?file=1&type=node&id=4343&force=>>. Acesso em 20 de dez de 2017.

GREGOLIN, Maria do Rosário. **Análise do discurso e mídia: a (re)produção de identidades**. Comunicação, Mídia e Consumo. São Paulo, vol. 4, n.11, p.11 – 25. nov. 2007. Disponível em: <<http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/105/106>>. Acesso em 19 de abr de 2017.

HARDT, Michael; NEGRI, Antonio. **Império**. 2.ed. Rio de Janeiro: Record, 2001.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KURTZ, Gabriela Birnfeld. **“Se tiver meninas, melhor ainda”**: análise da participação feminina no jogo Dota 2 no Brasil. In: Intercom - XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2015, Rio de Janeiro. Anais do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Rio de Janeiro: Intercom, 2015.

LAFER, Celso. **O caso Ellwanger: anti-semitismo como crime da prática do racismo**. Revista de Informação legislativa. Brasília a. 41 n. 162 abr./jun. 2004. Disponível em: <<http://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/948/R162-08.pdf?sequence=4>>. Acesso em 16 de set de 2017.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo, Editora 34, 1999.

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: Papyrus.

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.

SANTOS, Marinês Ribeiro dos; PEDRO, Joana Maria. **Estratégias discursivas e identidades de gênero: a construção da "dona de casa moderna" na revista Casa & Jardim dos anos 1960**. Caderno Espaço Feminino, Uberlândia/MG, v. 24, n. 1, p. 163-184, Jan./Jun. 2011.

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.