Confrontando a cultura toxic gamer: um desafio para as teóricas feministas dos game studies

*Por **Mia Consalvo**, pesquisadora da Universidade de Concórdia*

Data da publicação:

Junho de 2013

Com frequência cada vez maior, exibe-se abertamente a feiúra da cultura gamer. Enquanto eu escrevia este trabalho, por exemplo, um blogueiro canadense criou um jogo onde é possível esmurrar e machucar o rosto de Anita Sarkeesian, criadora do badalado site Feminist Frequency: Conversations with Pop Culture[1]. O jogo foi criado em resposta à notícia do lançamento da campanha de Anita no Kickstarter[2], na qual ela propunha investigar a representação das mulheres em videogames nas últimas décadas. Este foi apenas o último de uma série de ataques contra Sarkeesian, por conta do projeto proposto: sua página na Wikipedia foi desfigurada com imagens pornográficas; ela também recebeu ameaças de morte e foi assediada várias vezes na sua página no Kickstarter e em outros locais. Cerca de um mês antes, em junho de 2012, surgiu uma polêmica sobre o suposto passado de Lara Croft no último lançamento do Tomb Raider, onde agressões sexuais teriam ajudado a formar seu caráter, segundo um dos desenvolvedores do jogo[3].

- View the full image

Em maio, a exposição anual de videogames E3 tornou-se o tópico da controvérsia quando várias fontes a declararam um espaço hostil às mulheres e jovens por conta da sua postura com relação aos jogos[4]. Durante o evento, Brenda Brathwaite entrou no Twitter dizendo que se sentia assediada simplesmente por passear pelos saguões da exposição, e a jornalista especializada em jogos Katie Williams divulgou histórias sobre a atitude de alguns profissionais de relações públicas do ramo que depreciavam sua destreza com games. Um deles chegou a dizer-lhe: “Acho melhor eu jogar no seu lugar”, intrometendo-se em seguida e “afastando minhas mãos para virar o teclado na direção dele”[5].

Podemos voltar mais ainda no tempo. No início de 2012, Jennifer Hepler, que escreve para a BioWare, com títulos tais como Dragon Age e Star Wars: The Old Republic, sofreu agressões sexuais pela audácia de sugerir que os jogos incluam uma permissão para os jogadores apertarem um botão de forma a pular um combate, do mesmo jeito que alguns jogos permitem que os jogadores apertem um botão para pular cutscenes[6]. Na mesma época, a

comunidade envolvida com jogos de luta se envolveu numa polêmica sobre seu histórico de linguagem e práticas sexistas. Durante um reality show na TV sobre competições, o treinador de uma equipe declarou que o assédio sexual é uma “parte importante” da comunidade de jogos de luta, e precisa continuar[7]. E, no decurso de vários meses, começando em agosto de 2010, a revista online Penny Arcade se envolveu num grande debate em torno de uma tirinha que apresentava uma piada sobre estupro. A tirinha inicial levou a protestos por parte de leitores contrariados, seguidos de respostas indiferentes dadas pelos criadores e ameaças de estupro de verdade contra mulheres que ousaram erguer a voz; além disso, os autores da Penny Arcade ainda criaram camisetas sobre a tirinha que estariam à venda na PAX East[8], mas acabaram sendo tiradas de circulação.

Cada um desses eventos considerado isoladamente já é suficientemente preocupante; mas, ao encadeá-los numa linha de tempo, percebemos que cada elo não é, de forma alguma, um incidente isolado; em série, ilustram uma tentativa de marcar (reforçar) posição, com um padrão de cultura gamer misoginística e de domínio patriarcal. É claro que o assédio a jogadoras já vem ocorrendo há algum tempo, talvez até ocorra durante toda a existência dos games, mas parece ter-se tornado mais virulento e concentrado nos últimos dois anos. Além de cada destaque em particular e sua respectiva resposta, o que está acontecendo no mundo dos jogos de videogame para disparar tanta mordacidade? E como devem responder as feministas que se debruçam sobre os game studies em termos da pesquisa que fazem, e que posturas devem propor para rechaçar essas atitudes?

Gradativamente, crescendo em frequência e intensidade, todos esses eventos vêm respondendo à presença cada vez mais assídua de mulheres e meninas nos jogos - não como novatas mas como frequentadoras constantes, e com importância demográfica cada vez maior. Quando comecei a pesquisar a cultura gamer no início da década de 2000, a grande imprensa considerava uma novidade a participação de mulheres nos jogos de videogame. Em 2003, fui convidada a participar de uma mesa de discussões no local de maior destaque do ramo, a Conferência de Desenvolvedores de Jogos em San José (USA) para explicar que as mulheres jogavam sim e que, de fato, também compravam jogos (o que acabou sendo muito mais importante para os editores).

Uma década depois, mulheres e meninas comprarem e jogarem videogames não é mais novidade alguma. O Gameboy DS e o Wii trazem quantidades imensas de jogadoras para o público participante, e o aumento dos jogos informais e sociais fez o mesmo para os PCs. Os jogos em dispositivos móveis de plataforma iOS e Android aumentaram a integração dos games nos segmentos mais comuns ou mundanos das pessoas, no seu dia a dia, onde mulheres e meninas vivem jogando títulos como Angry Birds, Words with Friends e Chaos Rings junto com jogadores do sexo masculino. E até no espaço dos consoles, que é o mais tradicionalmente dividido em relação à questão de gênero, aumentou a presença de mulheres – primeiro através de jogos baseados em gestos e movimentos como os Wii Sports e Wii Fit, depois através de periféricos mais avançados como o Kinect e títulos como Dance Central, chegando aos produtos menores, independentes, como Journey e Costume Quest, e alcançando inclusive títulos AAA como os das séries Mass Effect, Fable e Final Fantasy.

A “entrada” de mulheres e meninas no que era antes um espaço exclusivo do sexo masculino não se deu sem atropelos, e só tende a piorar antes de (tomara!) melhorar. Jornalistas e críticos/as que atuam no ramo dos jogos começaram a discutir essa problemática com maior profundidade, e escritores/as, como Leigh Alexander, já fizeram excelentes sugestões acerca do potencial de causas e soluções para confrontar a questão. Alguns birôs de desenvolvimento de jogos assumiram inclusive uma postura contrária às atitudes sexistas de alguns jogadores[9], enquanto outros, mais lerdos, demoraram para compreender questões como a presença persistente da heteronormatividade nos espaços dos jogos online[10].

Então, o que podem oferecer os estudos de cunho feminista? Que contribuição podem dar teóricas/os que têm interesse nos videogames e na cultura gamer, bem como no tratamento igualitário para as mulheres nesses espaços? Acredito ser esta uma oportunidade para que se demonstre a utilidade da pesquisa e, particularmente, como ela pode ajudar a nos propiciar fundamentos sólidos que nos sirvam de apoio para lançarmos alguma luz sobre a persistência de certas questões, apontarmos para soluções históricas que vieram superar dificuldades semelhantes e, portanto, darmos um impulso na direção de uma cultura de games mais acolhedora para todos – e não apenas para as meninas e mulheres que jogam. As pessoas que se dedicam a estes estudos podem, inclusive, montar arquivos, bancos de dados e históricos de tais eventos como forma de encorajar as perspectivas e análises de sistemas mais abrangentes que vão além da mera divulgação feita em cima de questões específicas e das análises que abordam apenas uma ou duas questões, divorciadas de um contexto mais amplo. O que se segue neste artigo são algumas ideias sobre áreas de pesquisa e aprofundamento que podem ajudar a tratar da problemática da cultura gamer e nos ajudar a enxergar, de maneira mais consistente, a forma como alguns jogadores são ameaçados por mudanças na indústria dos jogos e na cultura gamer, e a razão para tal.

JOGO DE SOMA ZERO E A IDENTIDADE GAMER

A raiva que vemos expressada por indivíduos e grupos ameaçados parece ancorar-se em pelo menos dois fatores: crenças de base sexista (bem como racista, homofóbica e etária) acerca das habilidades e do lugar apropriado das jogadoras, e temores quanto à natureza mutante da indústria dos games. Quanto às crenças e práticas sexistas, precisamos de mais documentação sobre a extensão dessas atividades e de análises das respostas ou ações que tendem a amenizar ou eliminar esses problemas. Por exemplo, em março de 2011, o Singapore- MIT GAMBIT Game Lab lançou na Internet um vídeo que documentava falas inflamadas nas comunidades dos games. Embora o experimento não tenha sido configurado com o rigor da pesquisa ou da investigação, o pessoal do GAMBIT buscou documentar a maneira como "o assédio malicioso a sobreviventes de estupro foi um exemplo de uma atmosfera que pairou de forma duradoura sobre as interações online entre os jogadores dos games, onde verbalizações de ódio são toleradas e aceitas, e mal são reconhecidas no cotidiano dos jogos"[11]. O vídeo foi lançado para coincidir com o PAX East e foi criado, em parte, para tratar da supracitada polêmica tirinha da Penny Arcade. O vídeo mostra atores lendo uma ladainha de comentários sexistas, racistas e homofóbicos que os jogadores experimentais escutaram durante a fase de pesquisa do projeto.

Esses esforços são apenas um caminho para que passemos a documentar e talvez analisar e responder ao sexismo presente nos games disponíveis na Internet. O vídeo foi alvo de grande atenção e ajudou a facilitar discussões mais aprofundadas sobre a questão. Quero convocar projetos semelhantes, bem como mais estudos e pesquisas tradicionais, que não apenas documentem a prevalência de tais discursos mas também procurem e investiguem aqueles que se dedicam a tais práticas, para ver como e por que o fazem. Sem uma melhor compreensão das crenças que levam a tais comportamentos, não conseguiremos teorizar adequadamente sobre estas práticas. Além disso, determinar como surgem, florescem ou minguam as redes de apoio a atitudes e práticas sexistas pode nos ajudar a sugerir maneiras de combatê-las.

Quanto ao segundo ponto, alguns jogadores apresentam reclamações explícitas de que o crescimento em algumas áreas, como os jogos informais e sociais normalmente voltados para mulheres, significa que haverá menos orçamentos e equipes de desenvolvimento se concentrando nos títulos e gêneros tradicionais, como os jogos de Tiro em Primeira Pessoa e de Ação. Um componente por trás dessa preocupação tem a ver com as plataformas sobre as quais rodam esses jogos, significando que o desenvolvimento de hardware e a maneira como empresas como Sony e Nintendo resolvem desenhar seus consoles tem implicações importantes para os jogos que podem ou não ser desenvolvidos por estas empresas. A Microsoft e a Sony continuam promovendo a superioridade gráfica e computacional de seus sistemas Xbox 360 e PlayStation 3, respectivamente. A Nintendo passou a ser atacada desde pelo menos o lançamento do Wii, por "emburrecer" as potencialidades de um console, e (por associação) encolher a demanda por títulos de jogos AAA (que são geralmente considerados de alta qualidade, feitos por estúdios de maior porte e com grandes orçamentos). Embora a Nintendo tenha pretendido ampliar seu público de forma a incluir jogadoras, pessoas com menos perícia em jogos e pessoas de mais idade, os jogadores adeptos dos consoles tradicionais viram o gesto como uma atitude que leva à sua exclusão, e reagiram bastante negativamente ao que foi percebido como uma negligência por parte da empresa. "Eles" teriam menos opções de jogos, porque os games que atendem ao seu estilo não estariam disponíveis (ou não seriam feitos) para o Wii. Se não aparecessem jogos de ação e de tiro em outros consoles ou se o público preferisse não comprá-los, esses jogos de fato deixariam de existir.

Alguns desenvolvedores de jogos chegaram mesmo a reforçar esses temores reacionários através de críticas exacerbadas às tecnologias que consideravam inferiores, como a arquitetura do Wii. Ficou famosa a tirada de Chris Hecker no GDC de 2007 de que o Wii era uma "porcaria" e não passava de "dois dutos de GameCubes unidos por fita adesiva". Hecker partiu para uma argumentação de que a Nintendo tinha criado uma máquina com pouca força em termos de recurso de CPU: o Wii "não tem força para processar coisas como o complicado AI" e, portanto, "não está claro para mim se a Nintendo se importa com os jogos como uma forma de arte"[12]. Os jogadores assíduos provavelmente receberam os comentários de Hecker como justificativa para suas próprias reclamações e ofereceram as declarações dele como prova dos novos (e negativos) direcionamentos dados aos jogos de console. Contudo, grande parte do que acabo de divulgar são anedotas, baseadas numa análise superficial dos documentos da indústria e das guerras inflamadas do fórum online. Precisamos de mais pesquisas críticas profundas que examinem como os jogadores compreendem e utilizam essas declarações, e que juízo fazem do universo mais amplo da indústria dos games, como conceitualizam suas escolhas, quem está controlando essas escolhas e por que acreditam nos desfechos de soma zero dos jogos. Também precisamos amarrar essa análise a reclamações alimentadas pela própria indústria, como a de Hecker, para ver como os jogadores estão vinculando, bem como justificando, suas próprias crenças e irritação (além do mau comportamento) ao que percebem como visões sancionadas.

Outra área carente de pesquisa feminista crítica é aquela em que se procura saber até que ponto os fãs alfa e as redes de jogadores contribuem para a cultura toxic gamer, geralmente liderando essa cultura, ampliando-a em vez de desmontá-la. Por exemplo, depois que a Penny Arcade publicou seu infame desenho "The Sixth Slave" (O Sexto Escravo), ocorreu uma cascata de eventos em rápida sucessão em inúmeros sites na Internet, em várias mídias sociais como o Twitter e em canais de comunicação privada, inclusive e-mail. Conforme divulgado nas crônicas dos blogueiros, certos indivíduos mais falastrões fizeram força para conduzir o debate de várias maneiras, conforme suas próprias opiniões, com os "fãs alfa" da Penny Arcade – Gabe e Tycho – forçando um direcionamento para os seus próprios pontos de vista - e críticos como Courtney Stanton verbalizando sua oposição. Como é que cada um utiliza a Internet e as mídias sociais para defender seus argumentos e influenciar as opiniões dos demais? Como é que a presença de provocadores, pacatos seguidores e grupos comprometidos influencia o debate? Como é que as atitudes sexistas ou anti-sexistas se traduziram em formatos enxutos como os 140 caracteres, ou tirinhas na Internet? O que é que ainda vale como registro de eventos online? São perguntas assim que podem ser formuladas pelas pesquisas feministas dos game studies.

Além disso, pessoas estudiosas desta área também podem pesquisar as práticas e crenças dos desenvolvedores/as e distribuidores de jogos a partir de materiais promocionais e conteúdos para ver como é que estes elementos delineiam as atitudes e respostas do público gamer. Quando o conteúdo dos jogos é sexista e os materiais de divulgação apresentam figuras femininas estereotipadas, em trajes sumários, haveríamos de nos surpreender caso os jogadores do sexo masculino se achassem no direito de veicular comentários sexistas durante os seus jogos? Conforme Kennedy documentou nesse sentido[13], se as empresas não tomarem uma atitude rápida, dando prontamente um fim às abordagens sexistas – às vezes até pornográficas – nos materiais de seus jogos, como haveremos de esperar que alguns jogadores atendam, quando outros jogadores/as lhes pedem que se comportem? Precisamos de mais estudos assim; também precisamos que desenvolvedores e distribuidores sejam responsabilizados pelos impactos que suas ações têm sobre a comunidade mais ampla dos games.

DOCUMENTANDO UM HISTÓRICO DE CULTURA TOXIC GAMER

Uma última convocação que faço é em prol de que tais eventos e práticas continuem sendo documentados, para que sirvam de registro e prova da disseminação desses problemas, de forma que possamos ver como surgem os padrões, ou como ações e atitudes mudam com o passar do tempo. Inclusive, reunir e colecionar materiais agora permite que os pesquisadores tenham, para futuras análises e investigações, um marco de referência inicial dos materiais. Apesar da aparente persistência de documentos e artefatos online, grande parte está desaparecendo da Internet ou ficando cada vez mais difícil de encontrar. Mesmo com tecnologias como a WayBack Machine e as bibliotecas de arquivos digitais, ainda pode ser difícil localizar ou identificar materiais de apenas seis meses atrás. Localizando, armazenando e até congelando telas com as imagens que vemos agora, poderemos dar uma ajuda incomensurável aos estudos que serão feitos mais adiante.

Como forma de dar início a esse processo, esta obra contém um infográfico próprio:[14] uma linha do tempo com uma seleção de eventos da cultura toxic gamer, inclusive os que identifiquei no início deste texto. O ideal é mantermos essa linha do tempo ativa, acrescentando-lhe elementos à medida que vão se desdobrando os eventos, para servir como documento vivo capaz de colocar eventos isolados dentro de uma perspectiva mais ampla.

Publicado originalmente na revista online Ada: uma publicação de Gênero, Novas Mídias e Tecnologia. Ver em http://adanewmedia.org/

1.Ver em Spurr, Bendilin. (2012). Eulogy for 'Beat up Anita Sarkeesian.Newgrounds, disponível online em http://www.newgrounds.com/portal/view/598591

2.N.E.: Plataforma online dedicada a crowdfunding. 3. Ver Schreier, Jason. (2012). You'll 'want to protect' the new, less curvy Lara Croft . Kotaku, disponível online em http://kotaku.com/5917400/youll-want-to-protect-the-new-less-curvy-larac...

4. Ver em Alexander, Leigh. (2012). In the sexism discussion, let's look at game culture. Gamasutra, disponível em http://gamasutra.com/view/news/174145/Opinion_In_the_sexism_discussion_l... e Williams, Katie. (2012). I can be just as capable. Let me. Em Kotaku: http://www.kotaku.com.au/2012/06/513794/

5. O relato está em Williams, Katie. (2012). I can be just as capable. Let me. http://www.kotaku.com.au/2012/06/513794/,

6.Uma cutscene é uma sequência em um jogo eletrônico sobre a qual o jogador tem nenhum ou pouco controle. Ver mais em http://pt.wikipedia.org/wiki/Cutscene

7. Ver em Hamilton, Kirk. (2012). Competitive gamer's inflammatory comments spark sexual harassment debate - http://kotaku.com/5889066/competitivegamers-inflammatory-comments-spark-...

8. O PAX East é um dos eventos de games mais importantes do mundo.

9. Mais informações em Bioware. (2011). Dragon Age II Official Campaign Quests and Story. Bioware Social Network - http://social.bioware.com/forum/1/topic/304/index/6661775&lf=8

10. Ver em Ashcraft, Brian. (2006). Blizzard's reaction to gay guild an "unfortunate mistake." Kotaku. Em http://kotaku.com/159536/blizzards-reaction-to-gay-guilds-an-unfortunate...

11. Ver Tan, Philip. (2011). Hate speech in game communities. Singapore-MIT GAMBIT Game Lab, em http://gambit.mit.edu/updates/2011/03/hate_speech_in_game_communitie.php

12. Ver Hatfield, Daemon. (2007). GDC 2007: "The Wii is a piece of $#&%!" IGN, em http://wii.ign.com/articles/771/771051p1.html

13. Ver Kennedy, Tracy. (2009). The voices in my head are idiots: Rethinking barriers for female gamers. Trabalho apresentado na conferência annual da Association of Internet Researchers, Milwaukee, Wisconsin, Outubro de 2009. Apresentação de slides disponível em http://www.slideshare.net/Netwoman/ir10-presentation-milwaukee-oct-9-2009

14. Tela da "Cultura Toxic Gamer" disponível em http://www.dipity.com/miaconsalvo/Toxic-Gamer-Culture/#timeline

Categoria:

- poliTICs 15