

UnLove the Gate

Nelson
Zagalo

28 de Novembro de
2014

Ao longo dos últimos meses, um dos assuntos mais discutidos pelos media e redes sociais direcionados para os videojogos, tem sido um tema que entretanto adquiriu a etiqueta de “Controvérsia GamerGate” [1]. O assunto tornou-se de tal forma intenso que acabou por resvalar para fora do meio, chegando mesmo à primeira página do NYTimes [2]. Vários sites da especialidade optaram por emitir comunicados, declarações, listas de intenções, etc. Tudo isto acabou sendo muito localizado no domínio dos EUA e Reino Unido, muito provavelmente motivado pelas especificidades da comunidade de videojogos, muito global com o inglês como língua franca. Mas essa centralização acabou por motivar algumas queixas, tanto em Portugal como no Brasil, de que o assunto estaria a ser ignorado na nossa língua, e que esse silêncio poderia mesmo ser interpretado como uma tomada de posição, de certo modo conotada com a nossa veia latina, algo máscula.

Tendo sido uma das pessoas que se remeteu ao silêncio, devo uma explicação sobre tal. A controvérsia estalou em pleno Agosto, altura em que desligo completamente, tendo apenas tomado conhecimento quando me liguei de novo à rede em Setembro. Mas a aquilo que verdadeiramente justificou o meu silêncio foram duas outras razões: (a) mistura de assuntos; (b) ausência de elementos novos.

(a) A controvérsia do GamerGate começa com a suspeita de que, uma criadora de videojogos (Zoe Quinn) teria aproveitado uma relação de namoro para assim conseguir fazer surgir boas críticas ao seu jogo na comunicação social da especialidade. Este ponto chamou a atenção para a questão de que os criadores de videojogos indie, por não possuírem meios para promoverem os seus jogos, procuram por todos os meios levar a que a comunicação social fale deles, para assim se tornarem conhecidos, e desse modo poderem emergir num meio que é radicalmente competitivo (a AppStore apresentava na sua loja em Julho de 2014, um total de 1 252 777 Apps [3]).



Créditos: MYTimes [2] .

Por outro lado, e aqui é que se inicia a controvérsia do tema, a discussão do assunto parte de uma situação que envolve uma mulher criadora de videojogos, não uma qualquer criadora mas sim a autora do videojogo, “Depression Quest” (2013). Ora aquando do lançamento deste em 2013, uma franja da comunidade, por não ter conseguido compreender o mesmo, encetou um ataque direto à autora, primeiro acusando-a de não ter feito verdadeiramente um videojogo, no seu sentido formal estético, e depois baixando o discurso para ataques ‘ad

hominem’, chegando ao mais abjecto sexismo. Aliás, dei conta desses ataques num artigo em Janeiro de 2014 [4].

(b) Em face de uma polémica que mistura dois temas de enorme relevância para o meio, e de uma clara polarização da discussão sobre um destes, senti que pouco de novo poderia trazer ao debate. Se em Janeiro já tinha dado conta dos primeiros problemas ocorridos com Zoe Quinn, um ano antes tinha também já discutido a questão dos ataques realizados à pessoa de Anita Sarkeesian e da sua série de documentários web, “ Tropes vs. Women” [5]. Em ambos os textos dei conta da problemática subjacente ao tema, apontando como elementos causais centrais: o anonimato e a educação. O primeiro bem conhecido de todos os que lidam com a web, e que tem estado na raiz de discussões em múltiplas áreas distintas, a propósito da sociedade em rede. O segundo, mais complexo, porque baseado numa racionalização evolucionária que nos diz que o humano, por razões de sobrevivência, é um ser discriminatório, o que obriga a um processo profundo de educação e formação do ser cívico.



UnLove.

Com isto não estou a dizer que o assunto deve ser encerrado, ou que não merece o debate. Se digo que é um processo que requer um trabalho de profunda formação cívica, quero dizer que requer debate societal continuado e alargado. No entanto acredito que mais importante do que discutir polémicas, nomeadamente do género em que se misturam argumentos, porque se tratam temas muito diferentes, se deve agir, se deve procurar construir discurso, em vez de apenas fazer barulho para chamar a atenção. Até porque o problema em questão, o sexismo, não é de todo um problema exclusivo da cultura dos videojogos, nem é de todo a única forma discriminatória que aqui acontece. A discriminação social pode surgir nas mais variadas formas (sexual, racial, política, religiosa, geracional, etc.), e atravessa todos os domínios da interação humana em sociedade.

Nesse sentido, e agora chego ao estímulo final que me levou a escrever sobre a controvérsia, videojogos como aquele que foi tornado público esta semana, “UnLove” (2014) [6], criado por alunos da Universidade de Aveiro, coordenados pela colega Margarida Almeida, podem verdadeiramente contribuir para a construção desse discurso. Um videojogo que põe em cena a problemática da violência no namoro, algo que vários estudos recentes têm evidenciado como ainda bastante presente na sociedade, nomeadamente na portuguesa. Um problema que claramente sofre desta falta de educação e formação nas bases da nossa sociedade, assinalado com um videojogo desenvolvido no âmbito do “Dia Internacional da Erradicação da Violência sobre as Mulheres”.

• [1] [Todos os desenvolvimentos da controvérsia](#), in Wikipedia

- [2] New York Times, "[Feminist Critics of Video Games Facing Threats in 'GamerGate' Campaign](#)", 16.10.2014.
- [3] Relatório "[Birth, life and death of an app A look at the Apple App Store](#)" in July 2014".
- [4] "[Sexismo nos Videojogos. A moral da diferença](#)" 31/01/2014
- in Eurogamer.pt
- [5] "[A Mulher nos Videojogos. Um problema de educação da sociedade](#)". 16/03/2013 in Eurogamer.pt
- [6] "UnLove" pode ser [descarregado e jogado gratuitamente](#).