

GAMERGATE

O QUE A WIKIPÉDIA NÃO QUIS TE CONTAR



DAMIEN CARLISLE

TRADUZIDO POR ÁGATA CAHILL | XIBOLETE.ORG



GAMERGATE

O QUE A WIKIPÉDIA NÃO QUIS TE CONTAR

DAMIEN CARLISLE

Tradução: Ágata Cahill

Revisão: Eli Vieira

Original: *GamerGate: How Gamers Were the First to Stand Up Against Grievance Social Justice* (New Discourses, 2020).

Publicado em **XIBOLETE.ORG**, um blog da



stentor books

Introdução da tradutora e do editor

Aqueles que depositarem sua confiança na Wikipédia lerão que o GamerGate foi uma campanha sexista de assédio virtual encabeçada por homens misóginos e ressentidos que queriam atacar figuras feministas do mundo dos jogos enquanto se escondiam por trás de acusações de comportamento antiético de jornalistas que jamais foram capazes de provar. Acompanhe a cobertura da mídia convencional e simpatize com a impressionante história de luta de Zoë Quinn, vítima do assédio gratuito de adolescentes revoltados, ora com relatos tocantes e semblante abatido, ora com poses confiantes e histórias de superação e resistência. Hoje um símbolo feminista, Zoë deu a todos nós uma aula sobre como lutar contra o ódio online, e aos olhos de seus defensores, não merece menos do que ser interpretada pela Scarlett Johansson nos cinemas.

Ecoando sete anos antes o que vimos em 2021 com o caso de Kyle Rittenhouse — em que a Folha de São Paulo, por exemplo, errou ao alegar que ele matou negros —, quase toda a narrativa midiática acima, construída desde 2014, é falsa. Talvez impressione a alguns que até a Wikipédia participe da perpetuação da falsidade trancando o artigo para edições, mas não impressiona ao co-fundador da enciclopédia, Larry Sanger, que a acusa de ter um viés político irremediável.

Com paciência e delongas, Damien Carlisle conta, abaixo, **o que realmente aconteceu no caso GamerGate**.

Introdução do Autor

Os visitantes do portal *New Discourses* provavelmente estão familiarizados com os protestos da Universidade Estadual de Evergreen, uma série de incidentes ocorridos em 2017 que provavelmente se originou de alunos que estavam aprendendo a ser ativistas interseccionais sob a égide da Justiça Social.¹ Esta é uma ideologia obcecada por identidade, e que exige a equidade em todas as áreas com base em características inatas, como a raça. Características inatas tornam todo um grupo identitário “marginalizado” ou “privilegiado”, de acordo com a ideologia.

¹ Nota da Tradutora: Para aprofundar-se no assunto, leia também “O Problema com o Feminismo Interseccional”, de Helen Pluckrose, disponível no portal Xibolete. Usaremos *Justiça Social*, com iniciais maiúsculas, no sentido da "justiça social crítica" descrita no livro “Teorias Cínicas” de Pluckrose e Lindsay, fundadores do *New Discourses*.

Como muitos devem estar cientes, os trabalhos acadêmicos que sustentam essa ideologia se encontram, no entanto, em terreno muito instável. Isso foi exposto com grande clareza por Peter Boghossian, James Lindsay e Helen Pluckrose e seus artigos de Estudos de Ressentimento, publicados em 2018 para evidenciar as fraquezas nas bases acadêmicas que promovem esses ideais. Ao longo desse tempo, mais e mais pessoas se conscientizaram da mentalidade regressiva e iliberal da ideologia. Agora, testemunhamos em tempo real como essa doutrina identitária é usada para perseguir e intimidar pessoas inocentes e oferecer justificativas amorais para a queima (literal) de empresas.

Eu gostaria de posicionar a irrupção na Universidade Estadual de Evergreen como um canário na mina da lacração² — um aviso sobre o que pode acontecer a qualquer instituição que assuma essa ideologia em um grau significativo. Além disso, embora os protestos em Evergreen sejam o canário mais facilmente reconhecível, outros o precederam, e não são necessariamente tão conhecidos quanto a Evergreen se tornou.

Dois Canários Anteriores

Por exemplo, um dos primeiros ruídos em grande escala dessa ideologia surgiu durante a Ocupação de Wall Street, em 2011. A “lista de prioridades de fala”³ foi nela introduzida como um meio de priorizar falantes com base em características inatas, abordagem que minou o igualitarismo e, naturalmente, favoreceu os interesses especiais. O objetivo do movimento Ocupa Wall Street, que era combater a corrupção e a desigualdade financeira, rapidamente se fragmentou em subconjuntos cada vez mais divisivos de política identitária, de tal forma que o movimento acabou desmoronando sem alcançar muita coisa além de frustrar ainda mais aqueles que acreditavam nele.

² N. da T.: “A *canary in the coal mine*” é uma expressão idiomática usada para indicar algo que denuncia outra coisa, um sinal de perigo. Tem origem em uma prática comum na mineração de carvão: uma vez que canários são mais sensíveis a níveis elevados de gases tóxicos como o monóxido de carbono, mudanças repentinas em seu comportamento alertam os profissionais e os permitem escapar com segurança do local. “Woke” (algo como “desperto”), por sua vez, foi pontualmente traduzido neste contexto para “lacrção”, termo popular dentro do ativismo identitário que representa o ato de declarar um discurso progressista ou condenar, comumente por exibicionismo moral, o comportamento “problemático” de outra pessoa.

³ Nota do Revisor: Lista de prioridades promovida por progressistas identitários que estabelece que o direito à fala deve seguir uma ordem que vai dos oradores que eles presumem ser os mais oprimidos até aqueles que presumem ser menos. Ex.: uma mulher negra deve falar antes de um homem negro, e este antes de um homem branco.

Naquele mesmo ano, houve o caso “*Elevatorgate*”, como foi chamado, que contribuiu para a fragmentação das comunidades céticas e ateias e, por fim, para o colapso do movimento do Novo Ateísmo. Embora pouco conhecido, o movimento do Novo Ateísmo é provavelmente o primeiro exemplo cristalino de uma parasitagem pela Justiça Social Crítica que levou causalmente ao colapso do hospedeiro. Nesse sentido, o movimento do Novo Ateísmo foi um dos primeiros canários na mina da lacração a cair morto.

Embora o objetivo deste ensaio não seja contar essa história por completo, ela merece ser apresentada brevemente. Rebecca Watson é a fundadora do *Skepchick*, portal sobre o “ceticismo pela perspectiva de uma mulher”. O escândalo do *Elevatorgate* estourou quando ela gravou um vídeo em um hotel na cidade irlandesa de Dublin, no qual tentava explicar como ter sido convidada a tomar um café, às quatro da manhã dentro de um elevador, após uma festa na conferência que participara, a deixava desconfortável — um desconforto que ela projetou em todas, ou pelo menos na maioria das mulheres, e o usou para acusar o movimento ateu e sua comunidade de preconceitos sexistas e misóginos que impediriam o avanço das mulheres nas hierarquias do movimento. “*Caras, não façam isso*”, ela advertiu, tratando com condescendência os homens (ateus) enquanto grupo.

Sob as tensões já crescentes de feministas dentro do movimento ateu, este vídeo em particular resultou em uma forte reação da qual o autor Richard Dawkins acabou participando. Dawkins, avaliando o desconforto momentâneo de Watson em um elevador, num ambiente altamente progressista, como ridículo em comparação ao tratamento dado às mulheres sob teocracias islâmicas, escreveu em resposta uma irônica carta aberta, direcionada a uma mulher islâmica fictícia, em que declara que seu infortúnio sob a misoginia islâmica deve ser posto de lado em função do infortúnio ostensivamente maior de jovens feministas ocidentais sendo convidadas para sair em elevadores durante conferências em bons hotéis do ocidente.

Essa carta, por sua vez, levou a uma contrarreação de figuras de destaque dentro da comunidade, que começaram a se fragmentar em torno da questão à medida que as pessoas rapidamente tomavam posições que foram rapidamente classificadas como antissexistas e sexistas. Aqueles que não levaram Watson a sério foram, na melhor das hipóteses, rotulados de “privilegiados”, e esse drama se espalhou até mesmo na organização de convenções, suas listas de palestrantes e suas políticas (que agora entenderíamos como políticas de “inclusão”).

No ano seguinte, em 2012, a fragmentação das comunidades céticas e ateístas prosseguiu quando o “Ateísmo Plus” (ou “Ateísmo+”) entrou em cena. O Ateísmo Plus foi uma tentativa de tornar o ateísmo mais do que apenas a descrença em deus(es), e de definir o que significaria ser um *bom ateu*. O sinal de *mais* significava ateísmo MAIS feminismo, e ateísmo MAIS justiça social, e foi declarado "o nome para o que está acontecendo" por um de seus primeiros adotantes, o historiador Richard Carrier (que mais tarde foi “cancelado” sob acusações de má conduta sexual dentro do movimento ateu). Os espaços para os defensores do Ateísmo Plus foram descritos como “espaços seguros” e hostis a estranhos, com regras brutaemente redigidas, incluindo políticas contra publicações JAQ (*Just Asking Questions*).⁴ O Ateísmo Plus não gostava de ser questionado, e sua atividade mais óbvia foi tentar problematizar as estrelas do movimento, o que ainda perdura até hoje (apesar de o movimento ter efetivamente se dissolvido há quase cinco anos).

Um Canário de Nicho

Entre os canários na mina da lacração que caíram mortos antes de Evergreen, houve pelo menos mais um caso significativo, talvez porque — como foi com o Novo Ateísmo — ocorreu dentro de um grupo de afinidade bastante de nicho. Este foi o “*GamerGate*”, como era chamado, e acabamos de completar seu sexto aniversário. O GamerGate será o tópico principal deste ensaio, pois acredito que ele será instrutivo para o entendimento do leitor sobre a aparência do ativismo desconstruído⁵ de modo a tentar trazer atenção aos seus detalhes mais amplamente.

O GamerGate se desenrolou no mundo dos videogames (ou “mundo *gamer*”), e surgiu por meio do jornalismo sobre videogames e da academia sobre videogames, ou seja, estudos de mídia (principalmente estudos feministas) aplicados à mídia de videogames. Esses campos dedicados à análise de jogos estão repletos de conflitos de interesse éticos, demandas de censura e de conformidade ideológica. Uma

⁴ N. da T.: Fazer uma JAQ seria o ato de lançar uma dúvida, normalmente com teor acusatório, de modo que é possível defender-se da retaliação com a desculpa de que se está “apenas perguntando”. É digno de nota, contudo, que a depender da vontade do acusado, mesmo perguntas honestas podem ser rotuladas como “JAQ” e posteriormente eliminadas.

⁵ N. da T.: Com exceção do termo “mina da lacração”, optei por traduzir “*Woke*” (“*desperto*”), presente em “*Woke left*” e “*Woke activism*”, para “desconstruído”, por ser nesses contextos seu equivalente mais próximo dentro da realidade brasileira. Entenda o ativismo “desconstruído” como aquele engajado em Justiça Social e políticas de esquerda voltadas para identidades raciais, sexuais e étnicas.

característica que torna o GamerGate diferente de outros canários na mina da lacração – o que poderia ser muito instrutivo em nossa situação atual – é que os *gamers* lutaram com considerável sucesso. Numerosos e com influência significativa, eles se reuniram em torno do termo “GamerGate” e defenderam seu hobby.

Para ser claro, embora eu tenha me referido ao mundo dos videogames como um "nicho", ele é tudo menos isso. Trata-se de um hobby um tanto paradoxal, cujas pessoas nele envolvidas geralmente não têm consciência de seu significado, escopo e influência. Sua escala é, de fato, enorme. A indústria de videogames está ultrapassando todas as outras mídias criativas, com mais de 2,5 bilhões de jogadores e projetada para atingir um valor de 256,97 bilhões de dólares até 2025. O que não-*gamers* podem não perceber é a amplitude e profundidade da qualidade criativa que vem há décadas sendo disponibilizada pelos videogames, e a resiliência de sua comunidade às prévias demandas ideológicas de censura e pânico moral.

Colocado sob essa luz, o GamerGate pode ser entendido como uma revolta — de fato, uma rebelião — massiva movida por consumidores que transcendeu fronteiras, nacionalidades, afiliações políticas e identidades. Os adeptos rebelaram-se contra a falsa autoridade de jornalistas corruptos e os trabalhos acadêmicos tendenciosos em que eles se apoiavam. Se rebelaram contra um grupo de indivíduos abusivos e conectados entre si que tentaram disfarçar seus crimes por baixo da linguagem da "Justiça Social" interseccional. Em resposta a eles, os adeptos do GamerGate defenderam o espírito do individualismo, igualitarismo e liberdade de expressão que define a comunidade *gamer* e o clima político mais amplo em que ela reside.



Uma das primeiras representações artísticas de **Vivian James**, concebida pelo usuário [Yahlantykan](#).

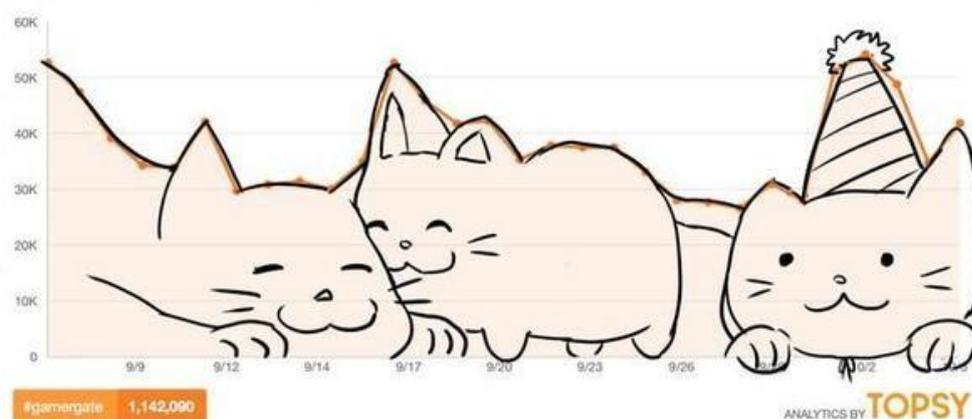
Os apoiadores do GamerGate também entenderam o que estava em jogo e, assim, tomaram uma posição que tinha uma longevidade e popularidade incríveis, dando voz a pessoas que tiveram espaço negado na imprensa insular. Os apoiadores do GamerGate fizeram uso bem-sucedido das mídias sociais via YouTube, Reddit, Twitter e fóruns “Chan” para conter uma narrativa de pânico moral contra a comunidade *gamer*. Também houve encontros presenciais em diferentes países. Eles criaram uma mascote chamada Vivian James quando o fórum dedicado a

jogos do 4chan doou 23 mil dólares para o *The Fine Young Capitalists*, um grupo de mulheres *gamers* que foi atacado por justiceiros sociais influentes. Como resultado, Vivian James é vista em muitas das artes feitas para o GamerGate.

Mais do que isso, o GamerGate era expansivo, ocupando uma quantidade incrível de atividade em um público muito amplo que passava despercebido fora do mundo dos jogos devido ao seu peculiar isolamento enquanto afinidade. O problema foi abordado — e combatido — nas redes sociais ao som de muitas centenas de milhares de *tweets* por mês durante um longo período de tempo.

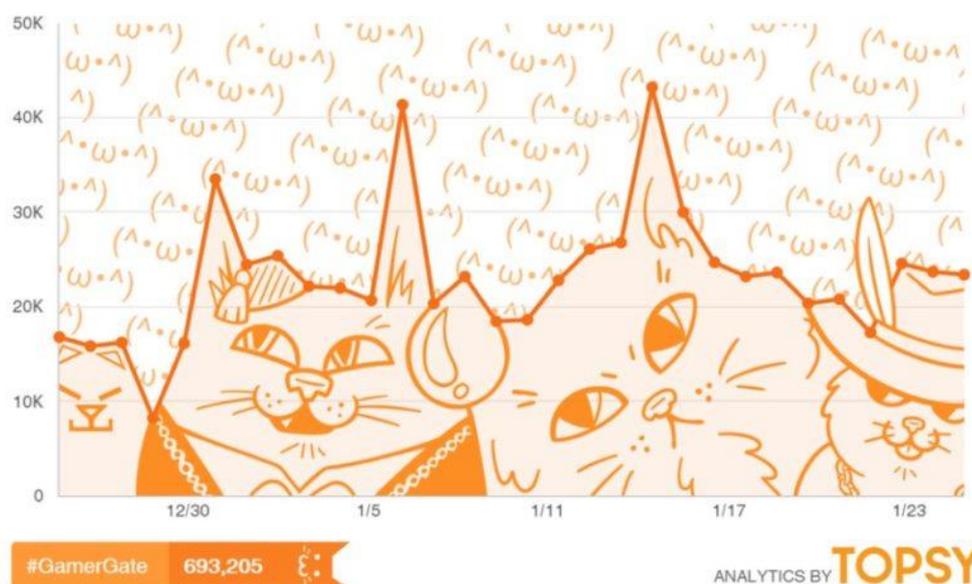
Tweets per day: #gamergate

September 6th — October 6th



Tweets per day: #GamerGate

December 26th — January 25th



Diferentes meses de tweets sobre o GamerGate medidos em gatos, do agora falecido site Topsy.

Por toda essa atividade, enquanto o GamerGate alcançou algumas vitórias importantes — entre outras conquistas, mudanças nas políticas de ética em sites de jogos, campanhas de e-mail bem-sucedidas para a Comissão Federal de Comércio dos EUA, bem como campanhas de e-mail para os anunciantes do site Gawker e doações para instituições de caridade —, os apoiadores do GamerGate pagaram o preço de se tornarem um bode expiatório e bicho-papão da mídia: “*o Gamergate é barulhento, perigoso e uma última tentativa de dominação cultural por homens brancos furiosos*”, escreveu a feminista anti-GamerGate Jessica Valenti. Esta resposta dividida é típica da hostilidade do ativismo desconstruído em uma organização, instituição ou grupo de afinidade, e é a razão pela qual muitas dessas entidades, como o movimento neoateu, não sobrevivem à tentativa de golpe. Ao lidar com uma ideologia baseada em cortar e queimar como a Justiça Social Crítica, parece que todas as vitórias em ambos os lados da escaramuça cultural resultante são pírricas.

Espero que o restante deste ensaio ajude as pessoas a entender melhor o que era o GamerGate, como ele se desenrolou e o que sua história enquanto um canário na mina da lacração pode nos contar à medida em que avançamos. Já foi dito que “*agora somos todos Evergreen*”, mas também poderia ser dito que agora somos todos GamerGate.

O GamerGate Começa

Aqueles que já ouviram falar sobre o GamerGate sabem que ele tem algo a ver com a ética dentro do jornalismo sobre jogos (e com trabalhos acadêmicos voltados para mídias relacionadas). De fato, o GamerGate surgiu de um escândalo desse tipo. Especificamente, Nathan Grayson, jornalista do site *Kotaku*, estava dando cobertura para a desenvolvedora de jogos Zoë Quinn em vários artigos sem revelar seu vínculo com ela, primeiro em 2012 e depois em 2014.

Eles tinham um relacionamento pessoal desde pelo menos junho de 2012, e Grayson estava envolvido com o peculiar jogo de Quinn *Depression Quest*, oferecendo-se para consultoria, sendo descrito por Quinn como um testador, e tendo seu nome nos créditos do jogo. Grayson cobriu Quinn e seu jogo no *Kotaku*, maior site jornalístico sobre jogos, e no *Rock, Paper, Shotgun* em três artigos favoráveis.



Zoë Quinn no XOXO Festival 2015, conferência anual de jogos independentes, em Portland, Oregon, EUA. ([Ian Linkletter](#).)

A verdadeira natureza da relação entre Zoë Quinn e Nathan Grayson — e, portanto, o favoritismo antiético sendo oferecido a ela — começou a vir à tona no final de agosto de 2014, quando Eron Gjoni fez a revelação em seu blog [Zoe Post](#). Quinn estava em um relacionamento com Gjoni e o traía com Grayson.

Muita desinformação circunda o que levou ao escândalo do GamerGate. É frequente ouvir dizer que não existiu “nenhuma resenha” do *Depression Quest*, apesar dos três artigos. Também

é comum ouvir que não importa se houve cobertura ou não, dado que o jogo é gratuito (quando na verdade Quinn recebeu milhares de dólares em doações e, portanto, se beneficiou dessa publicidade). Outro ponto de discussão é que o relacionamento sexual entre Grayson e Quinn ainda não havia começado quando Grayson escreveu sua cobertura, algo que não está claro na linha do tempo dos eventos.

Embora a acusação de trocar sexo por críticas positivas de um jogo muito obscuro em uma grande plataforma *gamer* renda fofocas lascivas, isso não é realmente relevante. Por si só, a amizade entre Grayson e Quinn e seu aparente envolvimento com o jogo deveriam ter sido revelados na cobertura. Muitos *gamers* são da crença de que esse relacionamento não-revelado possivelmente já é razão suficiente para concluir que ele era próximo demais de Quinn para fornecer cobertura jornalística de forma ética — quer esta conte enquanto resenha ou não.

Este é um padrão ético claro, respaldado pelo Código de Ética da Sociedade dos Jornalistas Profissionais (SPJ), bem como pelos comentários da ex-presidente eleita da SPJ, Lynn Walsh, no *Airplay*, evento organizado pela SPJ no qual painelistas independentes ouviram o caso do GamerGate. “*Atue de forma independente e seja transparente. Se houver uma relação entre você ou sua empresa e o produto, neste caso, um jogo ou o desenvolvedor do jogo, isso deve ser divulgado. Eu diria para divulgar isso*”, [Walsh](#) observou. (Para entender a importância dessa ética jornalística, vale a pena lembrar aqui o quão grande é o mundo *gamer* enquanto indústria e grupo de afinidade.)

Para fornecer contexto a toda essa temática obscura, por trás do drama e do conflito de interesses jornalístico exposto por Gjoni,

espreitava uma questão potencialmente relevante sobre uma relação abusiva entre ele e Quinn, a ponto do escândalo envolvido tomar as palavras dos personagens relevantes à medida em que se desenrolava. Os registros de bate-papo de Gjoni mostram um relacionamento em que Quinn mentia constantemente para ele, o manipulava emocionalmente (inclusive com ameaças de suicídio) e o traía com pelo menos cinco homens diferentes. Além disso, um padrão consistente aparece em todos esses históricos de bate-papo; Quinn só reconhece a verdade quando Gjoni deixa claro que vai terminar com ela, e, mesmo assim, ela esconde mais coisas do que seria capaz de escapar impune se as revelasse. É importante notar que Quinn repetidamente afirmou que a traição é equivalente ao estupro, o que põe em questão sua confiabilidade nas alegações relevantes.

No entanto, essa não é meramente uma questão sobre a confiabilidade de Quinn ou qualquer outra pessoa. Como a Justiça Social e o feminismo são pertinentes para todo o tópico, eles possuem alguma significância. Ao refletirmos sobre esses eventos agora que o sexto aniversário do escândalo do GamerGate passou, vemos o risco de repetir a mesma desinformação e confiança em jogos semânticos que tipificam as descrições do escândalo ético entre Grayson e Quinn. Estes são o principal pilar sobre o qual a mídia mais ampla tem buscado apoiar a sua afirmação de que as preocupações dos apoiadores do GamerGate são baseadas em falsidades, e sobre o qual eles argumentam, usando Quinn como uma figura carismática, que o GamerGate (enquanto um movimento) é caracterizado como um grupo de ódio contra as mulheres.

A Ética no Jornalismo de Jogos

Antes de agosto de 2014, quando o escândalo começou, já havia eclodido muitas preocupações infames no campo da ética jornalística relacionada a jogos. A demissão de Jeff Gertsmann, da Gamespot, após tecer uma crítica pouco impressionada a respeito de um jogo fortemente divulgado pelo site, constitui um exemplo. Essas preocupações anteriores, a revelação do conflito de interesses de Nathan Grayson, a subsequente censura dessa discussão em sites de jogos e mídias sociais, a descoberta de mais favoritismo na mídia sobre jogos e a demonização daqueles que questionavam os jornalistas envolvidos, tudo isso acendeu o GamerGate.

O termo foi cunhado pela primeira vez pelo ator Adam Baldwin no dia 27 de agosto de 2014, em um *tweet* que divulgava a série de vídeos “*Quinnspiracy*” do canal do YouTube *Internet Aristocrats*.⁶ Em meio às preocupações do GamerGate com o favoritismo e a insularidade, em 28 de agosto de 2014 dez artigos diferentes foram lançados, todos com a mesma narrativa negativa sobre a comunidade *gamer*. Essa narrativa foi apelidada de “*gamers are dead*”⁷ e usada para fazer afirmações maliciosamente falsas relacionadas à Justiça Social sobre os *gamers* e sua comunidade mais ampla.

Dan Golding, por exemplo, escreveu: “*O que estamos vendo é o fim dos gamers e a perversidade que acompanha a morte de uma identidade*”, indicando que as reclamações dos adeptos do GamerGate não eram baseadas em nada legítimo, mas, em vez disso, representavam uma reação contra a sua alegada perda de status enquanto verdadeiros detentores da identidade “*gamer*”. “*Não se engane: este é o exercício do poder em nome da ortodoxia (masculina) gamer*”, ele continuou, transformando a discussão sobre ética jornalística em outra sobre gênero.

Os *gamers* que se opuseram a essa narrativa emergente foram caracterizados de forma ainda mais perversa por Leigh Alexander, que escreveu: “*Esses canalhas obtusos, esses hiper consumidores chorões, esses batedores de boca infantis da internet — eles não são meu público. Eles não precisam ser os seus. Não há ‘lado’ para se estar, não há ‘debate’ a ser travado*”. Essa caracterização particularmente maliciosa foi repetida por Arthur Chu, que afirmou que o escândalo dizia respeito ao senso de merecimento masculino:⁸ “*O subconjunto de gamers beligerantes e privilegiados convencidos de que estão ‘objetivamente’ certos e os autoriza a defender sua justiça por todos os meios necessários é predominantemente masculino.*” É de se notar que, mesmo então, a guerra da Justiça Social contra a objetividade já tinha alguma relevância.

Para agravar o problema, muitos dos escritores e editores que participaram da narrativa “*gamers are dead*” também eram membros de um grupo de mensagens privado conhecido como GameJournoPros. Essa rede de *gatekeeping* foi vista por muitos apoiadores do GamerGate como uma confirmação de que as mesmas pessoas envolvidas em nepotismo e más práticas jornalísticas também estavam fabricando um pânico moral ilegítimo em torno dos *gamers*. Rapidamente, se fez aparente para muitos apoiadores do GamerGate que o mesmo enquadramento em torno da

⁶ N. da T.: O canal se encontra hoje fora do ar.

⁷ N. da T.: “*Os jogadores estão mortos*”, em tradução livre.

⁸ N. da T.: “*Male entitlement*”, termo alternativo e de sentido similar à “*privilégio masculino*”.

política identitária no jornalismo sobre jogos — "homens brancos assustadores que não querem diversidade" — era um problema crescente em toda a mídia, uma dinâmica que agora vemos como rotineira, eficaz e importante.

E para piorar as coisas, uma das líderes da narrativa "*gamers are dead*", Leigh Alexander, simultaneamente produziu exemplos particularmente flagrantes de jornalismo antiético. Ela era uma das muitas jornalistas de jogos que forneciam cobertura para o trabalho de Quinn sem revelar seu relacionamento, além de haver desenvolvido uma reputação de intimidar gamers que ela acreditava ter as opiniões erradas sobre essas questões. Assim como Quinn, ela também é uma mulher, e, portanto, é frequentemente citada como uma fonte confiável sobre a alegada misoginia dos apoiadores do GamerGate. Este é um padrão comum na militância e, desse modo, um ponto-chave na discussão sobre canários na mina da lacração: certas figuras aparentemente desonestas recebem um tipo especial de imunidade baseada em identidade e a usam para intimidar e atacar qualquer oposição.

Justiça Social, Pânico Moral

A dinâmica é óbvia e previsível (assim como aconteceu com o movimento neoteu). Artigo após artigo apareceu tecendo uma narrativa falsa sobre uma identidade *gamer* "esmagadoramente masculina" que se sentiria "ameaçada" pela inclusão de mulheres em sua esfera. Jogadores homens simplesmente não queriam mudar a si próprios ou o "*status quo*" da comunidade *gamer*, como se temessem ser descolonizados, se preferir. Ao lado destes, outros argumentaram de forma contraditória que a maioria dos *gamers* são, de qualquer forma e afinal contas, mulheres.

O "*status quo*" da comunidade *gamer* é o mais relevante de seus alvos, no entanto. Parte disso tem a ver com a maneira pela qual os jogadores (homens) se comportam uns com os outros e com (ou perto de) jogadoras do sexo feminino. Outra parte tem a ver com o conteúdo dos próprios jogos. Isso traz à tona os estudos feministas que, ao lidar com os jogos enquanto mídia, abrem um caminho bem conhecido para argumentar que o sexismo, o racismo e a misoginia se fazem presentes nos jogos e com uma variedade de consequências, incluindo a socialização dos *gamers* nessas atitudes (e "violências") e fazem com que outros desses *gamers* sintam que não podem jogá-los e apreciá-los. Pensa-se que tudo isso é uma dinâmica de autorreforço que mantém os jogadores e

as comunidades *gamers* predominantemente masculinas e brancas e, além disso, hostis às mulheres e às minorias.

A filosofia que informa essa demanda ideológica pode ser atribuída à teoria crítica e ao pós-modernismo, que sustentam a crença de que questões como o sexismo são sistêmicas. A linguagem do pós-modernismo está presente no trabalho de acadêmicos da DiGRA (Associação de Pesquisa de Jogos Digitais). Considere, por exemplo, esta passagem de Soraya Murray,

“Usando conceitos-chave dos estudos críticos da branquitude,⁹ o pânico popular em torno das mudanças demográficas nos EUA, que está distante de uma maioria branca, e as teorizações de Richard Dyer, eu mostro como ‘tornar a branquitude estranha’ pode separá-la do normativo, e a resgatar de ideais inatingíveis e tendências autoaniquiladoras.”

A *branquitude* opera de maneiras dúbias, às vezes como uma expressão universal da humanidade — o que tem consequências ideológicas —, às vezes como uma forma específica de política identitária que não é reconhecida como tal (‘A crise da branquitude em *The Last of Us e Tomb Raider*’). Outro exemplo claro pode ser encontrado em outras publicações da DiGRA, como,

“Todos na sala deveriam estar com medo, pois todos na indústria estão com medo. Fazer a coisa certa vai doer, mas essa é a única maneira de progredir. [...] Parte do motivo para estarmos com medo é a percepção de falta de poder, mas temos mais poder do que pensamos. [...] O medo é, na verdade, parte do problema. Descubra o que você tem e como usar isso da melhor maneira. Como você pode explorar o sistema e usá-lo para seu melhor benefício?”

Esta forma particular de teoria social tende a tornar as pessoas que nela acreditam incapazes de compreender a diversidade de opinião genuína, porque atribui tipos específicos de motivações injustas a pessoas que não concordam com ela (motivações que surgem das doutrinas da falsa consciência e do interesse próprio dos privilegiados, no cerne da ideologia). Como resultado, os acadêmicos que investigaram a temática do GamerGate estão entre as vozes mais confusas e enganosas a opinar sobre ela. Darren Wershler, por exemplo, é um pesquisador de Mídia e Literatura Contemporânea. Há um áudio dele discutindo sobre o GamerGate com seus alunos. Os detalhes de opiniões e ações individuais de apoiadores genuínos do GamerGate são mostrados aqui como

⁹ N. da T.: ‘*Critical whiteness studies*’, originalmente.

irrelevantes para Wershler; são os “*problemas sociais sistêmicos maiores*” que importam para ele. Isso é, claro, absurdo; é nos atentando aos detalhes que sabemos o que aconteceu. No entanto, Wershler declarou que esses tipos de informação são apenas trivialidades — quando na verdade é toda a conversa e todo o contexto em torno do GamerGate o que importa —, então ele os está evitando.

Embora tenham se tornado tão comuns agora, os argumentos de Wershler não eram facilmente compreendidos na época. Ele se engajou no típico raciocínio infalsificável da Justiça Social: simplesmente sabemos que as mulheres e as minorias raciais em jogos apresentam uma “ameaça ontológica” para os *gamers*, porque “a sociedade é sexista”, “a sociedade é racista”, esses são “problemas sociais sistêmicos” que ameaçam os privilégios estabelecidos.

Quando alguns alunos oferecem contra-argumentos, Wershler tende a dobrar-se nesse pântano infalsificável. Essa tendência é claramente audível na gravação. Um aluno, por exemplo, afirma: “*Sou da opinião de que não é saudável para a sociedade enxergar certas coisas como cravadas em pedra, e tê-las apresentadas a alunos e indivíduos de forma dogmática*”. Outro aluno diz: “*Você está dizendo isso desde o início, dizendo que ‘vivemos em uma sociedade sexista, vivemos em uma sociedade racista, ponto final’. Isso meio que encerra o debate, pois você está usando sua autoridade para basicamente silenciar quaisquer opiniões divergentes.*” Em um exemplo ainda mais específico, quando um aluno levanta a biologia enquanto um fator explicativo para as pessoas tomarem certas decisões de carreira, Wershler responde que “*a biologia é um discurso*”. O GamerGate ser “sexista” e “racista” é, para Wershler, imutável; a biologia, por sua vez, é um “discurso”. É evidente que ele está frustrado com a resistência do aluno. “*Eu sou a porra do professor*”, ele responde, apelando para sua autoridade para dissipar as divergências.

Outro exemplo desse tipo de mentalidade autoritária aparece no caso de Anita Sarkeesian, uma figura polêmica e exclusivamente promovida e protegida pelo jornalismo de jogos e pela mídia em geral. O tratamento especial (baseado no fato de ela ser mulher) dos argumentos antiempíricos de Sarkeesian sobre o sexismo e a violência em videogames terem efeitos no mundo real foi outra fonte de frustração para uma grande parte do público de jogos que discorda dela. Anita é vista pelo GamerGate como uma autoritária moral que usa a violência da vida real contra as mulheres como pretexto para suas críticas morais ao conteúdo dos videogames. Ela escreve, por exemplo, que

“Os jogos não existem no vácuo e, portanto, não podem ser divorciados do contexto cultural mais amplo do mundo real. Isso é especialmente preocupante à luz da grave epidemia de violência contra as mulheres que a população feminina neste planeta enfrenta. [...] **É perigosamente irresponsável** criar jogos nos quais os jogadores são incentivados e até obrigados a cometer violência contra mulheres para se salvar.”

Não há, claro, evidências para tais afirmações, e algumas apontam ainda na direção contrária do discurso de Sarkeesian. Mas isso não importa, pois, como é o caso com a DiGRA, o pós-modernismo crítico da Justiça Social informa as posições de Anita,

“Eu aprendi a ver através de lentes sociológicas e a entender o mundo como ele realmente existe, como uma série de sistemas sociais que se cruzam. Uma vez que você tem uma estrutura sistêmica e institucional, você verá como a opressão se manifesta de muitas maneiras sutis sob os sistemas do que Bell Hooks chama de patriarcado capitalista da supremacia branca. Então, não só eu tive que aprender a ser uma feminista, eu também tive que aprender a ser uma feminista que entende desses sistemas... **Quando você começa a aprender sobre esses sistemas, tudo é sexista, tudo é racista, tudo é homofóbico e você tem que apontar tudo isso para todos, o tempo todo...** Temos que entender isso como sistemas... Porque isso é fundamentalmente desafiador para a dinâmica de poder. Não queremos igualdade dentro desses sistemas opressivos, queremos criar equidade real.”

A resposta de Sarkeesian a este alegado problema — novamente, apoiada em nenhuma evidência genuína, mas em vez disso baseada em uma visão teórica do mundo que simplesmente afirma essas reivindicações — é literalmente autoritarismo. Ela afirma: “Precisamos fazer com que eles de alguma forma tenham que não vão vender seu jogo, ou que eles poderiam vender mais se fizessem isso. Desafiá-los de alguma forma e fazê-los sentir que têm que fazer isso, eles têm que incluir isso.”

O tópico, derivado de estudos ativistas e pós-modernistas de mídia (não evidências), é comum no terreno relevante para o GamerGate. Há, por exemplo, muitos apelos para implementar alterações nos videogames com base na moral da Justiça Social, muitos dos quais assumem a forma de artigos *clickbait*.¹⁰ Colin Campbell, escritor do site *Polygon*, ofereceu uma defesa da censura em seu artigo condenando o jogo *Grand Theft Auto V* por misoginia. Ele escreve:

¹⁰ N. da T.: Artigos sensacionalistas, em geral com títulos exagerados para “fisgar” a atenção do leitor.

“[A distribuidora] Take-Two quer enquadrar uma decisão dos varejistas australianos (de tirar o jogo das prateleiras) como uma questão de direitos do consumidor e de liberdade de expressão. Ela quer que você fique furioso com a ousadia da petição que questiona como o GTA 5 retrata o assassinato brutal de prostitutas.”

Quer Campbell reconheça ou não, o que ele está exigindo é a censura de um jogo adulto cujos jogadores compreendem com clareza que representa criminosos. Embora sempre possa haver espaço para um debate aberto e espirituoso sobre essas questões, as razões apresentadas para justificar a censura — se e quando forem apropriadas — ainda devem ser importantes. Devem estar enraizadas em argumentos probatórios, quando possível, e em preceitos éticos claros que admitam discussão e debate.

Um censor é “uma pessoa que examina livros, filmes, cartas e outras mídias e delas remove coisas que são consideradas ofensivas, imorais, prejudiciais à sociedade, etc.” As razões dadas para querer censurar o *Grand Theft Auto V* resumem-se a retratar o jogo pelos assassinatos brutais de trabalhadoras do sexo, o que é, de fato, uma possibilidade dentro dele. Lembre-se, no entanto, que se trata de um produto pensado e destinado a adultos que vão entender que o mesmo os coloca na pele de um criminoso. Ou seja, um jogo que trata explicitamente do envolvimento em comportamento ilegal.

Dito isto, vale a pena mencionar que não há nenhuma evidência de que os videogames tenham qualquer impacto no comportamento real dos jogadores na realidade. Nenhuma causalidade em que eles serão socializados na violência, como afirma o construtivismo social, foi demonstrada, e mesmo a correlação entre as coisas está ausente. Com o aumento das vendas de videogames, a violência juvenil diminuiu. Também faltam evidências ligando os videogames ao sexismo. O argumento do “retrato” pode prosseguir, mas depende de uma teoria social que carece de apoio robusto e que bate de frente com as evidências; assim, muitos jogadores argumentaram que ele não é causa suficiente para a censura do jogo.

Analisando além, o padrão típico de “dois pesos, duas medidas” da Justiça Social Crítica (enraizado na “dinâmica de poder sistêmica”) também se aplica neste caso, frustrando ainda mais as pessoas que desejam um tratamento justo para seus jogos. *Grand Theft Auto V* é um jogo

*sandbox*¹¹ no qual os jogadores podem escolher fazer seu avatar de pixels matar absolutamente *qualquer* personagem não-jogável, nenhum dos quais é real. A grande maioria dos personagens fictícios que o jogador precisa matar para completar as missões da história do jogo são homens, mas “assassinatos brutais de homens” não é como Campbell apresenta sua preocupação. Em vez disso, ela é lançada no contexto de um pânico moral sobre a violência contra as mulheres que, novamente, não é apoiado por qualquer evidência.

Em comparação, considere alguns exemplos de mídias violentas que não são videogames. *Scarface*. *Família Soprano*. *Breaking Bad*. Vários romances de Stephen King. Existem inúmeros filmes, programas de televisão e livros que retratam a violência gráfica praticada contra pessoas inocentes, incluindo mulheres. Os críticos feministas de mídia têm perseguido essas obras por décadas e, novamente, eles não têm evidências — apenas suas teorias sociais — para apoiar suas afirmações. Consequentemente, seus argumentos não levaram aos tipos de mudanças que eles exigem. Apenas restrições de idade e classificações indicativas, que também se aplicam aos videogames, resistem ao escrutínio, e a mídia classificada como adulta não é censurada por violência de qualquer tipo. Assim, se podemos aceitar os videogames como um meio válido de expressão, podemos aceitar que haverá títulos destinados a adultos que entendem a diferença entre a ficção e a realidade, e que a ficção não é um endosso desse comportamento no mundo real. Alguém poderia matar 10.000 representações digitais de pessoas em *Grand Theft Auto V*, e isso não o tornaria um assassino.

Esses tipos de pânico moral estão sob o guarda-chuva do que chamo de Falácia Equilibrium. *Equilibrium* é um filme de ação filosófico de 2002 que foi fortemente influenciado pelo livro “1984”, de George Orwell. *Equilibrium* retrata uma sociedade distópica na qual a arte e as emoções são proibidas sob a premissa de que isso levaria a uma sociedade mais pacífica. Neste mundo, a arte é perigosa porque corre o risco de provocar uma reação emocional; tudo, portanto, deve ser queimado. A falácia está na crença de que a mídia socializa as pessoas nos tipos de comportamento que ela retrata.

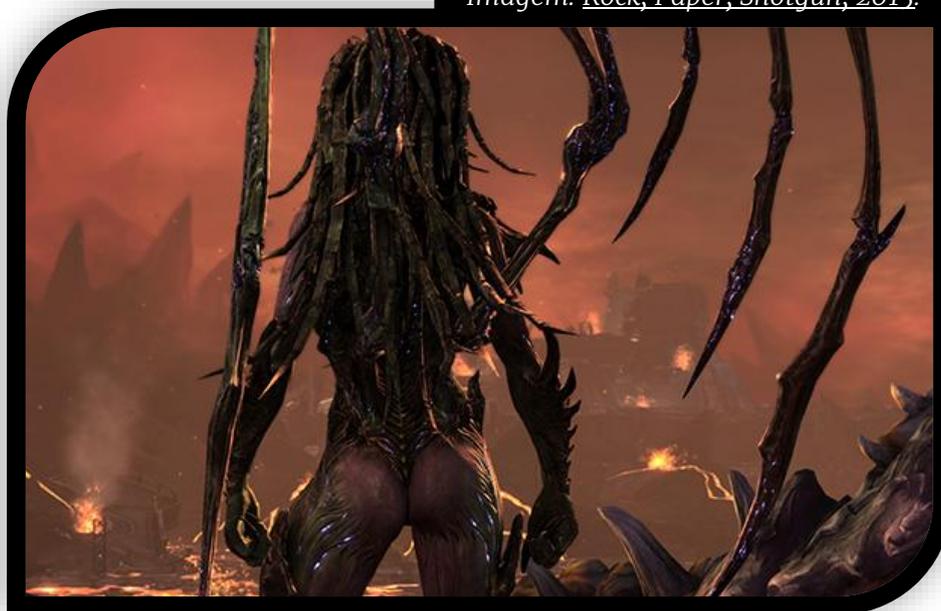
Além de baseado em falsas premissas, o ato de censurar a arte na vida real, tal como no filme, é altamente degradante e repressor do espírito humano, que anseia por expressão. A mídia, a ficção e a arte podem transmitir política, bem como temas e emoções fortes, mas os

¹¹ N. da T.: “*Caixa de areia*”; possuem jogabilidade livre e focada na criatividade. Os exemplos mais conhecidos são os “gerenciadores de cidade”, como a franquia SimCity.

críticos precisam compreender suas limitações e os contextos nos quais as pessoas se envolvem com elas. Reconhecer que a mídia não gera um efeito de “macaco-vê, macaco-faz” sobre seus consumidores, mas, no entanto, alegar que “a influência da mídia é sutil e ajuda a moldar nossas atitudes, crenças e valores para melhor e para pior” apenas coloca o ônus da prova um passo para trás e deixa as pessoas em uma posição na qual não podem prever qual mídia terá um impacto negativo sobre elas.

O Jogo da Vergonha

Imagem: *Rock, Paper, Shotgun*, 2013.



Ao se promover através dos sentimentos de pânico moral a respeito de danos contra vítimas percebidas, a análise por trás das falhas que levaram ao GamerGate originou uma cultura generalizada de ostracização que aponta esmagadoramente em uma única direção: dos justiceiros sociais, a todos que deles discordam. Nathan Grayson, por exemplo, se envolveu na ostracização de desenvolvedores de jogos. Considere o seguinte exemplo de quando ele trabalhava para a publicação *Rock, Paper, Shotgun*:

“RPS: Você tem alguns trajes alternativos interessantes para os heróis. O da Roller Derby Nova, especialmente, chamou minha atenção. Por si só, é totalmente okay — apenas bobinho. Singular. Mas me fez pensar sobre a frequência com que os MOBAs tendem a hiper-sexualizar personagens femininas a um grau geralmente absurdo — isto é, torná-lo a

norma, não algo pontual — e as escolhas de foco, digamos, interessantes do jogo StarCraft. Como você planeja abordar esse assunto em Heroes [of The Storm]?

Browder: Bem, quero dizer, alguns desses personagens, eu diria, já são hiper-sexualizados em certo sentido. Quer dizer, a Kerrigan está usando saltos, certo? Não estamos mandando uma mensagem para ninguém. Estamos apenas fazendo personagens que parecem legais. Nossas sensibilidades são mais para quadrinhos do que qualquer outra coisa. É mais ou menos onde estamos. Mas vou aceitar o feedback. Eu acho que é um feedback muito justo.

RPS: Devo acrescentar, porém, que histórias em quadrinhos podem não ser o melhor ponto de referência para esse tipo de coisa. Quero dizer, é um meio que é notório — muitas vezes de modo nada positivo — por sexualizar personagens femininas e colocá-las em algumas situações bastante grosseiras.

Browder: Não estamos concorrendo à presidência. Não estamos enviando uma mensagem. Ninguém deve olhar para o nosso jogo nesse sentido.

RPS: Mas não se trata sequer de uma mensagem. O objetivo é permitir que as pessoas se divirtam em um ambiente onde possam se sentir incríveis sem ficarem constrangidas ou mesmo objetificadas. É sobre empoderamento. Por que todos não podemos nos sentir empoderados? É disso que se trata no fim das contas: permitir que todos tenham uma chance justa de se sentirem incríveis.

Browder: Aham. Claro. Totalmente.”

Reclamar de “personagens femininas sexualizadas” ou de toda a ideia de torná-las sexualmente atraentes em videogames é outro aspecto significativo da crítica pós-moderna da Justiça Social aos jogos e, por extensão, aos jogadores. Isso também levou ao GamerGate e contribuiu para muitas de suas batalhas principais.

Por exemplo, outro jornalista de jogos recorreu às redes sociais em uma tentativa de “cancelar” moralmente Yoko Taro, diretor do jogo *NieR: Automata*, bem como uma mulher de 31 anos fazendo cosplay da personagem 2B, que lhe pediu um autógrafo na coxa. O problema alegado foi o fato de 2B ser retratada de uma forma excessivamente sexualizada: usa um vestido curto de couro com fenda lateral, meia-calça preta longa e botas de couro subindo até a coxa. Desse modo, Yoko Taro teria agido de forma inadequada ao autografar a coxa de sua fã. Segundo os críticos,

essas dinâmicas de poder precisavam ser interrogadas criticamente, em especial tendo em vista o traje sexualizado.

Além dessa tentativa condescendente de constranger adultos por uma interação consentida, o design da personagem 2B tem enfrentado alegações de que pode ser divisivo apenas por ser sensual demais, o que impediria as mulheres de desfrutar do jogo. No entanto, as vendas de *NieR: Automata* ultrapassaram quatro milhões de unidades, sendo popular no público feminino. A turba da Justiça Social tem uma ideia notavelmente puritana de que "sexy = sexismo": a ideia de que retratar personagens (especificamente mulheres) como sexualmente atraentes e com roupas provocantes, de alguma forma, as enfraquece. Isso se daria porque, aparentemente, os jogadores do sexo masculino as acharão interessantes por sua aparência, e não por suas habilidades.

Tal como no caso envolvendo Yoko Taro, essa perspectiva faz com que muitas fãs se sintam envergonhadas por gostar dos tipos “errados” de mídia. Ela também ignora as opiniões de mulheres que gostam dessas personagens, fazem cosplay delas em convenções e que têm uma visão mais complexa sobre mulheres sensuais na mídia do que a dos críticos da Justiça Social. Há mulheres que falam abertamente sobre, por exemplo, sentirem falta da sensual e confiante Lara Croft (*Tomb Raider*) clássica, e que estão percebendo que os desenhos das personagens femininas ocidentais mais recentes estão se tornando uniformes e insossos. Isso reflete o ponto de vista de muitas mulheres que expressaram seu apoio ao GamerGate. E essas ideias não estão limitadas aos apoiadores do GamerGate. Conforme colocado por Melonie Mac, que não chegou a expressar nenhum apoio ao movimento,



“Sensual e objetificado são duas coisas completamente diferentes... Eu sequer acho que ter a Lara em uma toalha de banho ou de topless na praia é objetificante. Sim, é sensual, mas nesses renders ela parece muito confiante e no controle, e não em alguma situação comprometedor... [Em resposta à Anita Sarkeesian,] a meu ver, dizer que uma mulher de short é

objetificante é, honestamente, uma mensagem extremamente opressiva... Eu amo ver variedades de tipos de corpos, e um corpo reto para cima e para baixo é parte disso... Adoro ver isso representado. No entanto, essa se tornou hoje uma espécie de zona segura, e estou começando a sentir que quase todas as personagens progressistas são construídas dessa forma agora. Olhe para Mortal Kombat 11, por exemplo.”

Vozes femininas dentro da esfera de apoio ao GamerGate, como a comentarista que atende pelo apelido de “ShadowWalker”, colocaram ainda mais diretamente: “*Eu sou mais uma feminista positiva do que uma feminista negativa em relação ao sexo. Então, eu não tenho problemas com seios em videogames.*” A questão é por que se espera que opiniões como essas sejam desconsideradas, enquanto as das feministas da “Justiça Social” têm que ser aceitas gratuitamente — e a razão é porque a sua visão teórica do mundo não permite outras opiniões. Esse autoritarismo e cultura ostracizantes foram centrais para muitas das reclamações dos apoiadores do GamerGate. Era e ainda é uma situação comum ver os ideólogos fazendo julgamentos morais sobre as pessoas que gostam de conteúdos que *eles* não aprovam.

Anita Sarkeesian respondeu ao tema de um jeito característico, tratando do assunto de uma forma totalitária que só admite um entendimento possível; um entendimento enraizado nos estudos feministas de mídia, que a maioria das pessoas e a maioria dos *gamers* não aceitam nem querem tê-los forçados neles ou em suas vidas:

“Você pode gostar dos jogos, pode jogar, pode ser um fã dos jogos, os jogos podem ter um impacto positivo na sua vida, mas a Lara Croft foi concebida especificamente para ser um objeto sexualizado a fim de atrair os jogadores do sexo masculino. Ela é a definição do male gaze.¹² Esse tipo de argumento, intencionalmente ou não, perpetua o status quo, dando desculpas para o sexismo. Você pode gostar do que quiser, mas não finja que a água não está molhada.”

Costumávamos esperar essa espécie de puritanismo moral da direita. Existem muitos exemplos clássicos do passado, como grupos religiosos fundamentalistas convencidos de que o jogo *Dungeons & Dragons* seria um caminho para o satanismo e o suicídio. Embora figuras conservadoras ainda apareçam por aí com absolutos embustes de pânico

¹² N. da T.: Algo como “olhar masculino”; faz referência, dentro das discussões feministas, ao modo como mulheres são representadas (por homens héteros) nas telas e na literatura enquanto objetos sexuais para prazer de outros homens héteros.

moral, tais atitudes são teimosas e equivocadas quer venham da esquerda ou da direita. Tome, como um bom exemplo, o seguinte tweet do crítico de direita Paul Joseph Watson: “*Músicos que lançam músicas ‘deprimentes’ precisam perceber que estão fazendo as pessoas se matarem apenas para parecerem ‘legais’ e ‘alternativos’, enquanto arrecadam milhões de dólares. Não. [...] Tentem transmitir uma mensagem positiva. Fraudes.*”

Conexões do gênero entre mídia, moralidade e comportamento no mundo real podem parecer intuitivamente óbvias para pessoas como Paul Joseph Watson e Anita Sarkeesian, mas não há evidências de que qualquer uma dessas coisas importe. Eles não cumpriram com o ônus da prova. Anita Sarkeesian não pode distinguir significativamente suas afirmações da preocupação de Paul Joseph Watson de que músicas tristes levam ao suicídio, ou que *Dungeons and Dragons* é satânico e leva ao suicídio. Nas palavras de Kyle, de *South Park*, “*ou tudo está bem, ou nada está.*”

Tais atitudes totalitárias e sem evidências, pânico morais, comportamentos ostracizantes, padrões duplos a violações éticas de compadres (particularmente no jornalismo) são características do que aconteceu com o GamerGate. Elas são sintomas de uma ideologia subjacente e de como ela vê o mundo e seu papel na formação dele. Aprender a ver esses padrões pode nos ajudar a entender as maneiras pelas quais a ideologia da Justiça Social pode se infiltrar em uma organização ou grupo de afinidade e destruí-lo por dentro — mesmo se as pessoas reagirem.

Sufocando a Diversidade

Um aspecto lamentável do GamerGate já ter seis anos de idade é que alguns vídeos que explicam seu ponto de vista foram eliminados, excluídos, removidos ou tornados privados, como a série “*Girls of GamerGate*” e a rádio *Threedog's GamerGate News*, que tinha algumas conversas excepcionais que agora estão perdidas, apesar de alguns vídeos ainda existirem. Infelizmente, portanto, pode ser muito difícil — exigindo mergulhos profundos seis anos atrás na Internet, muitas vezes vasculhando por páginas arquivadas — encontrar evidências da diversidade dos apoiadores do GamerGate e dissipar a narrativa ativista de que ele se tratava de “homens brancos raivosos beligerando contra a diversidade nos jogos”.

Para contrariar essa narrativa, diversos apoiadores do GamerGate muitas vezes se uniram em torno da hashtag #NotYourShield.¹³ Jornalistas de games e aqueles que se entregam ao pânico identitário geralmente presumem que estão falando por identidades diversas e, portanto, presumem usá-las como um escudo. Ao considerar exemplos de como a hashtag #NotYourShield foi usada, podemos obter alguns *insights* sobre o tipo de diversidade que o bullying ideológico dos ativistas da Justiça Social tenta negar. Aqui estão vários exemplos:

“Sou mãe de dois gamers neuroatípicos. Eu apoio o GamerGate e NotYourShield porque não tolerarei a difamação de traços autistas ou neuroatípicos na imprensa de jogos e na mídia convencional. Inaptidão social não é um crime.”

“Olá, meu nome é Lauren, sou gamer e NãoSouSeuEscudo. Não odeio homens, não odeio mulheres, odeio jornalismo antiético e quero que ele acabe”

“Apoio o GamerGate porque sou contra a corrupção, a falta de transparência e o comportamento antiético do jornalismo de jogos. Estou cansada da mídia me interpretando mal.”

“Sou a Navisavvygamer. Sou favorável ao GamerGate e apoiadora da hashtag NotYourShield. Fui acusada de ser uma conta fantoche em várias ocasiões e estou cansada de pessoas decidindo o que devo pensar porque sou uma mulher. Posso tomar decisões sozinha. Obrigada.”

A narrativa que os ativistas da Justiça Social nos jogos queriam divulgar é que o GamerGate era constituído apenas por homens brancos heterossexuais enfurecidos por estarem perdendo seus privilégios. Este é um espantalho, mas onde estão os verdadeiros homens brancos heterossexuais hostilizados por essa narrativa? As demandas da Justiça Social interseccional são tais que eles devem ser tratados com suspeita, escárnio, falta de empatia e acusações de privilégio em função de suas identidades, assim como qualquer pessoa que os apoie. Apontar para privilégio baseado em identidade costuma ser o fim da conversa.

É evidente que esses apelos ao “privilégio” são, na melhor das hipóteses, grosseiros, e contradizem aquilo que Martin Luther King Jr. defendia. Ou seja, eles vão contra os princípios liberais que valorizamos e defendemos porque funcionam e porque estão certos. É errado julgar alguém por sua raça ou sexo. A ideia de que alguém deve ter uma determinada opinião sobre videogames ou sobre uma polêmica

¹³ N. da T.: “Não sou seu escudo.”

jornalística só porque é mulher, ou negro, ou homem, ou branco, ou hétero, ou gay, é altamente regressiva e anti-individualista. Ainda assim, os apoiadores (verdadeiramente diversos) do GamerGate enfrentaram zombaria constante, ceticismo injusto, maus-tratos e acusações regulares de serem falsos porque desafiaram aquela visão simplista e iliberal do mundo. Muitos exemplos e contraexemplos, nos quais as pessoas basicamente tiveram que provar sua identidade para serem ouvidas, ainda podem ser encontrados em *tweets* antigos.

Controvérsias Fabricadas

Os ativistas que tentavam assumir o controle do universo *gamer* com sua ideologia de Justiça Social muitas vezes confiaram na fabricação de “controvérsias” ofensivas para reclamar e se posicionar contra as empresas de jogos e outros *gamers*. Um exemplo em que os jornalistas de jogos trataram um desenvolvedor com suspeita e acusações morais é a “controvérsia” totalmente inventada em torno do videogame de sucesso *Kingdom Come: Deliverance*. Este jogo se passa na Boêmia do século XV, e tem enfrentado uma ladainha quase infinita de repreensões antes e desde o seu lançamento por causa de sua homogeneidade racial.

Considere, por exemplo, as palavras de Joe Parlock,

“Kingdom Come: Deliverance é o garoto-propaganda de uma escola de pensamento que argumenta que a diversidade não é necessária em cenários medievais porque ‘não havia pessoas não-brancas’¹⁴ (ou deficientes físicos, ou LGBTs, ou qualquer coisa assim) naquela época.”

O argumento de Parlock é que um jogo que se passa onde hoje se encontram a Alemanha e a República Tcheca, seiscentos anos atrás, deveria apresentar mais pessoas não-brancas, com deficiência, LGBTs “ou qualquer coisa assim”, com o fundamento de que retratar a diversidade é sempre importante. Mais importante, ele acredita, do que precisão histórica ou uma narrativa crível (e claro, sem permitir que essa diversidade se torne rasa ou simbólica, apenas tornando tudo muito mais difícil para os desenvolvedores e jogadores). Que a equipe da Warhorse

¹⁴ N. da T.: Neste e em outros ensaios do Xibolete, preferimos traduzir “*people of color*”, termo politicamente correto no exterior, para “pessoas não-brancas” em vez de “pessoas de cor”. Isso se dá pois, paradoxalmente, “*people of color*” é constrangedoramente similar ao termo racista “*colored people*” que ativistas tanto rejeitam. Caso gere dúvidas, basta entender que quando se fala em “*people of color*”, se fala de qualquer pessoa que não seja branca, de negros a asiáticos.

Studios contratou historiadores e fez uma pesquisa meticulosa para o jogo deles, pouco importa. O realismo, preciso ou não, deve ser colocado em segundo lugar à ideologia e, portanto, foi condenado por outra jornalista de jogos, Kristine Grøvli, que escreveu (traduzido do norueguês): “No espírito do realismo, você assume o papel de um homem (é claro) branco (é claro)... No ano de, meu Senhor, 2015, já não é mais suficiente receber um personagem masculino branco completamente irrealizado, sem um pingão de adaptação pessoal.”

Dois pontos parecem se destacar sobre o porquê de essa crítica ter sido feita. Um é o sucesso do jogo (já vendeu mais de 3 milhões de cópias), o que o torna um alvo para pessoas que defendem uma ideologia que vê todo sucesso como injustamente obtido. Outro é que o diretor do jogo, Daniel Vávra, havia publicamente apoiado o GamerGate.

Como ele observou,

“Isso aconteceu com muitos desenvolvedores. Assassin's Creed teve, em um só dia, 5 artigos diferentes sobre a falta de uma personagem feminina na primeira página de um site da indústria. Cinco! Um ao lado do outro. E podemos continuar: a capa de The Far Cry 4 gerou escândalo, The Stanley Parable foi acusado de racismo, Wildstar foi acusado de sexismo, God of War, Hotline Miami, Bioshock, Divinity: Original Sin, Witcher... Ninguém jamais se atreve a discutir ou proteger sua arte, porque significaria a acusação instantânea de misoginia / racismo / homofobia / sexismo... E então você percebe que as pessoas que acusam outras pessoas todos os dias têm conflitos de interesses terríveis e uma ética muito esquisita. O sujeito falando do mal lavado.”

Policiar as associações e políticas de alguém é muito importante para a ideologia da Justiça Social pois ela é inerentemente sectária, e busca promover seus próprios interesses acima dos de todos os outros. Patrick Klepek, escrevendo para a *Vice WayPoint*, cita o apoio de Vávra ao GamerGate como uma razão pela qual a publicação se recusou a cobrir *Kingdom Come: Deliverance*. A tendência é que esses "jornalistas" ajam como guardiões morais e apontem com o dedo em desaprovação a qualquer coisa que não gostem ou que queiram descartar (neste caso, desenvolvedores tchecos contando seus próprios enredos sobre sua própria história, situada em 16 quilômetros quadrados da Boêmia rural no ano de 1403).

Embora não precise ser dito, nem toda história é obrigada a representar todas as variações possíveis de seres humanos, e nem deveria — mesmos esses ativistas reclamariam de imediato da presença de

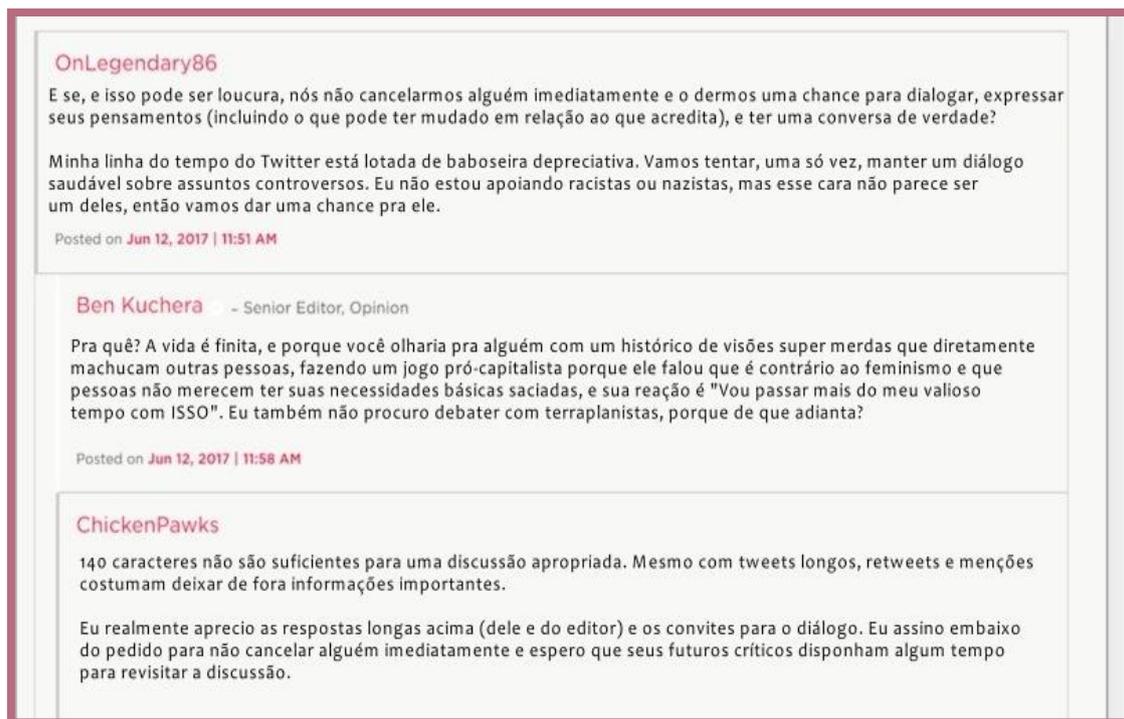
personagens caucasianos em um jogo situado na Dinastia Han do século 3. É um erro acreditar que pessoas que não são brancas são de alguma forma excluídas da base de jogadores de um jogo apenas por ele ser ambientado em um contexto histórico específico predominantemente branco. Não só é uma falha a nível de realismo e autenticidade em função de uma agenda ideológica de pouca ajuda, mas também é um mau entendimento fundamental da capacidade humana de ter empatia, de nos ver em outras histórias e de se colocar no lugar de outra pessoa.

Truques Sujos

Muitas das mesmas figuras aparecem continuamente em ações de imposição da turba ideológica. Anita Sarkeesian, Jonathan McIntosh e Maya Felix Kramer têm laços com a Silverstring Media — uma agência de consultoria com conflitos de interesse éticos e ligações com a DiGRA que realizou *workshops* sobre o “desmantelamento da masculinidade hegemônica”. Maya Kramer, junto com Zoë Quinn, participou de uma tentativa de derrubar o grupo *gamer* The Fine Young Capitalists, que teve que lidar com ambas espalhando suas informações privadas (*doxxing*) e se gabando de executar ataques DDoS em seus servidores.¹⁵ Mesmo assim, não há cobertura da mídia convencional sobre a participação de Zoë Quinn nesses abusos, ou seus laços anteriores com um grupo de doxxing.

Mais tarde, no desenrolar da controvérsia do GamerGate, muitas figuras da indústria e do jornalismo perseguiram o desenvolvedor Tim Soret devido ao seu apoio ao GamerGate. Isso pareceu ter sido liderado por Zoë Quinn, que expressou indignação em ver o jogo de Soret, *The Last Night*, no palco da E3. Esta foi uma tentativa flagrante de imposição ideológica, conforme resumido por Maya Kramer, que tweetou: “*Como desenvolvedores, colaboradores, editores — temos que examinar aqueles com quem trabalhamos. Se isso soa muito sombrio, você está em uma posição de privilégio.*” Posteriormente, o *Polygon* publicou um artigo sobre Soret, citando um pedido de desculpas dele que parece ter sido forçado. É óbvio a partir dos comentários do então editor sênior do *Polygon*, Ben Kuchera, que este artigo foi parte de um ataque puramente ideológico.

¹⁵ Nota do Autor: *Dox* ou *doxxing* é o ato de pesquisar e espalhar a identidade ou informações privadas sobre um indivíduo. Um ataque DDoS interrompe o tráfego para um site ou serviço, o tornando indisponível.



Dado o laço financeiro entre Ben Kuchera e Zoë Quinn na época, e sua defesa dela no GameJournosPros, o ataque contra Tim Soret parece ter sido feito a pedido de Quinn, embora isso continue difícil de provar. De certo, o ponto de vista de Tim Soret nunca foi nada além do que bem medido e fundamentado. (Estou relutante em pedir ao Tim para comentar mais sobre o assunto, pois prefiro evitar arrastá-lo para mais polêmicas; quero deixá-lo sozinho para terminar seu jogo.)

James Desborough, apoiador do GamerGate e autor do livro *Inside GamerGate*, descreve adequadamente o problema com essa ideologia totalitária que permeia o jornalismo:

“Eles estão chamando tudo e todos de sexistas, racistas, misóginos, intolerantes e uma série de outros chavões injuriosos. Eles estão tentando censurar a mesma criatividade que antes defendiam. A mesma criatividade da qual eu dependo para ganhar a vida, da qual eles dependem para ganhar a deles. É um ato masoquista de autodestruição, e eles estão ameaçando levar várias outras pessoas com eles.”

Esse comportamento, é claro, é cada vez mais familiar para qualquer pessoa que tenha seguido qualquer um dos “canários na mina da lacração”.

GamerGate é Liberal e tem Princípios

Pessoalmente, eu sempre me identifiquei como um liberal, de esquerda.¹⁶ Sempre entendi que homossexuais podem se relacionar com qualquer adulto capaz de consentir que desejem. Acredito fundamentalmente que as pessoas podem fazer o que quiserem, desde que não prejudiquem ninguém. Valorizo a liberdade de expressão. O racismo é irracional cientificamente, eticamente e em todos os outros sentidos. Sempre gostei de ficção científica e pude entender e apreciar suas mensagens sobre diversidade, trabalho em equipe, não-violência, compreender diferentes pessoas e perspectivas; e pude aprofundar minha compreensão de tudo isso assistindo a várias versões de *Star Trek* (minha favorita é *Deep Space Nine*), até lendo as obras de Isaac Asimov.

Não estou sozinho entre os apoiadores do GamerGate com essa visão. Christopher Ferguson e Brad Glasgow foram coautores de um estudo que analisou as atitudes e grupos sociais de 725 apoiadores do GamerGate. Fui um dos participantes desse estudo. Eles descobriram que

“Embora indivíduos pertencentes à constelação composta por homens, caucasianos, heterossexuais e não hispânicos fossem mais comuns do que aqueles em outras categorias, apenas 303 (41,8%) da amostra se identificaram como pertencentes a essas categorias, sugerindo que muitos membros do GamerGate não se encaixam no estereótipo do homem branco heterossexual. Além disso, a análise das atitudes sociais dos participantes do estudo sugere que eles tendem a manter atitudes mais liberais do que a população em geral.”

Um dos princípios que guiou o GamerGate é o valor liberal clássico da liberdade de expressão e uma postura firme contra a censura. Apesar de muitos apoiadores do GamerGate professarem atitudes esquerdistas, temos constantemente enfrentado a extrema esquerda e sido chamados de “direitistas”, “direita extrema alternativa” (*alt-right*), “sexistas” e “racistas” por isso (como todos os outros que entram em conflito com a extrema esquerda). É verdade que os apoiadores do GamerGate foram politicamente diversos, mas a caracterização de “direita extrema alternativa” não se encaixa com os dados de forma realista, tampouco esses outros rótulos.

¹⁶ N. do R.: Nos EUA, usa-se o termo “liberal” como sinônimo de esquerdista. Quem é no Brasil chamado de “liberal” está mais próximo de quem é chamado de “libertário” por lá.

Acho que o foco da esquerda desconstruída está invertido, acho que um punhado de indivíduos possui uma influência indevida e que eles criaram um pânico moral e uma grande quantidade de controvérsias fabricadas, as quais alavancaram para aumentar seu próprio poder. Turbas online repetem alegações de “racismo”, “sexismo” e “intolerância” contra os apoiadores do GamerGate. Não há nenhum aspecto meu que se encaixe nessa descrição. Talvez seja um consolo para a esquerda desconstruída pensar nos outros como monstros. Eles acham que têm domínio sobre as pautas liberais na mídia, mas acredito que ficariam ressentidos com a mensagem de Isaac Asimov de que “*a violência é o último refúgio dos incompetentes*”. Creio que eles ficariam ressentidos com o episódio “Drumhead” de *Star Trek: The Next Generation*, que seria um espelho das críticas à cultura do cancelamento de hoje em dia. Como vimos nas tentativas de cancelamento do *The Fine Young Capitalists*, de Daniel Vávra e de Tim Soret, eles não estão interessados na realidade, apenas em seu próprio poder e benefício.

Um Ato Intolerável de Coragem

Apesar do fato de que muito disso será novo para muitos leitores, milhares de artigos foram escritos sobre o GamerGate, e outros ainda estão aparecendo. Muitos mais podem aparecer agora que acabamos de completar seu sexto aniversário.¹⁷ O GamerGate foi responsabilizado por tudo, desde a eleição do Trump até o clima de hostilidade nas redes sociais. “*Tudo é GamerGate*”, escreveu o *New York Times*. “*O GamerGate chegou nas salas de aula. Os alunos costumavam ser lousas em branco — agora eles chegam com agendas*”, lemos no *The Verge*. Depois de mais de meia década, são os detratores do GamerGate que o mantêm vivo. O resto de nós só quer voltar para nossas vidas e nossos jogos.

São esses jornalistas ativistas e sua agenda para desacreditar e silenciar tudo aquilo que discordam que mantêm o GamerGate relevante. Eles comandam uma influência muito mais ampla sobre a cultura e os discursos além do que é possível atribuir ao GamerGate, ao mesmo tempo em que mantêm a demonização de seus apoiadores sem evidências significativas para apoiá-la. Suas fontes são consistentemente as mesmas pessoas cuja ética e honestidade os apoiadores do GamerGate puseram em questão (isso os oponentes do GamerGate também têm em comum com o quase extinto movimento do Ateísmo Plus), e eles rotineiramente deixam

¹⁷ N. da T.: Sétimo, agora.

de fazer a essas pessoas as perguntas difíceis que deveriam sobre seus próprios abusos e conflitos de interesse. Em seguida, seus artigos apresentam todos os detalhes importantes de forma errada, e eles nunca são responsabilizados por nada disso. É nesse sentido que, mesmo agora, o GamerGate continua relevante.

O fato de que os meios de comunicação e os perfis verificados do Twitter continuam a invocar o GamerGate nesse sentido depreciativo dá crédito à visão de que algo importante aconteceu — embora apenas um punhado de escritores, como Cathy Young (que entrevistei anteriormente), sejam capazes de articular *o que* aconteceu com precisão. Portanto, ainda precisamos de atos de bravura e ainda precisamos ajudar mais pessoas a ver este evento cultural aparentemente de nicho como ele realmente é: um canário na mina da lacração e uma oportunidade de aprender como essas escaramuças culturais acontecem.

Os apoiadores do GamerGate, em muitos aspectos, entretanto, ganharam a batalha; e com isso podemos aprender muito sobre nossa atmosfera atual. Somos todos GamerGate agora, em certo sentido, e aqueles de nós que desejam restaurar os princípios liberais da sociedade podem aprender muito com o que o GamerGate fez de errado e o que fez de certo.

Talvez a coisa mais importante que o GamerGate fez bem foi criar uma rede eficaz de compartilhamento de informações composta por pessoas com a posição e hábito de "arquivar tudo". As pessoas contra as quais estávamos lutando não eram éticas, e nunca estava além do feito delas caluniar e deturpar os fatos apenas para, em seguida, enterrar as evidências. Como você pode ver, muitos dos *links* para pontos de evidência ao longo deste artigo levam para páginas arquivadas, já que as originais tendem a desaparecer em pouco tempo. Arquivar é essencial para protegê-las.

Outra coisa que os apoiadores do GamerGate fizeram bem foi criar plataformas através das redes sociais nas quais as pessoas podem permanecer anônimas. Lá, elas podem compartilhar informações e oferecer apoio tanto emocional quanto digital (ser atacado nas redes sociais pode ser profundamente desorientador sem ambos os tipos de apoio, tal como é o caso de ser difamado por jornalistas). O subfórum KotakuInAction tem mais de 120 mil seguidores. Pessoas que não usam a *hashtag* #GamerGate há anos ou que raramente a usam hoje em dia ainda são capazes de se reconhecer nas redes sociais e se ajudar no ato de compartilhar ideias e informações. Sem suporte da mídia convencional, a informação pode ser espalhada para potencialmente centenas de

milhares, senão milhões de pessoas. Nesse sentido, a luz do sol é o melhor dos desinfetantes, e quando se confronta pessoas que vão te fazer mal se você for muito eficaz em criticá-las ou apontar suas hipocrisias e falhas éticas, o anonimato é uma obrigação.

Dito isso, mais pessoas precisam sair de trás do véu do anonimato. Há pessoas agora na indústria de jogos com medo de compartilhar suas opiniões por medo de cruzar caminho com jornalistas e ativistas da Justiça Social, que tentarão arruiná-los ou intimidá-los a pedir perdão ou calar-se. Isso requer bravura e pode ser auxiliado pelas redes de apoio mencionadas acima. Não quer dizer que o GamerGate “venceu” no sentido decisivo que se poderia esperar.

Ainda existem pênicos identitários absurdos no jornalismo de jogos. Também existem escândalos que não estão recebendo a cobertura que merecem. Por exemplo, nenhum dos principais veículos de jornalismo de jogos apontou que Zoë Quinn não atualizou sua campanha de doações, com mais 85 mil dólares arrecadados, desde agosto de 2018. Isso à luz de como o projeto foi inicialmente promovido. Este ponto pode não parecer relevante, mas, para aqueles de nós que estão familiarizados com o desenrolar do GamerGate, é um sinal significativo de que o jornalismo de jogos ainda é possuído por um viés pró-Justiça Social e uma tendência a proteger seus ativistas.



*Quinn e Sarkeesian no lançamento de um relatório da ONU sobre violência virtual contra a mulher, durante conferência em 2015.
(Foto: UN Women/Ryan Brown).*

Para dar uma ideia de como esses lapsos podem ser importantes, também falta uma cobertura significativa sobre uma organização “antiassédio” fundada por Quinn e promovida pela grande mídia, conhecida como *Crash Override Network* (CON). Os vazamentos da Crash Override Network, cujos registros de conversas revelaram não configurar um grupo de apoio, mas um antro de comportamento antiético, incluindo assédio, conspirações para promover a cultura do cancelamento e até mesmo tentativas de incriminar indivíduos pró-GamerGate com acusações de consumo de pornografia infantil, deveriam ter gerado um escândalo na mídia. Enquanto isso, a organização de Quinn permanece conectada ao Conselho de Confiança e Segurança do Twitter. Nenhum jornalista fez perguntas a Vijaya Gadde, líder do conselho, ou ao CEO do Twitter, Jack Dorsey, sobre como exatamente eles podem justificar seu apoio ao grupo de Quinn enquanto parceiro de Confiança e Segurança.

Da mesma forma, o assunto não foi explorado a ponto de perguntarem o que Sarah Nyberg, participante da CON, está fazendo em uma organização antiassédio, considerando seu extenso histórico de postagens pró-pedofilia. Longe de ser uma organização antiassédio, a lista de membros da CON é um mundaréu de indivíduos abusivos com ressentimentos contra os apoiadores do GamerGate, que, bastando o menor desvio, descaradamente tentam colocar indivíduos na lista negra com falsos rumores — como tentaram fazer com Liana Kerzner.

Não há jornalistas suficientes na mídia que sejam proficientes ou bem familiarizados o suficiente para acompanhar essas sérias questões, e esses ativistas são extremamente experientes em conseguir uma mídia solidária para cobri-los sob luz favorável. E com a morte (por suicídio) de Alec Holowka, desenvolvedor de *Night in the Woods*, está claro que a influência sobre a indústria de jogos não deve estar nas mãos de uma turba ideológica. Uma gama maior de vozes precisa ser ouvida nos meios de comunicação convencionais.

Dito isso, também é necessário ter fé de que a resistência pode alcançar o sucesso. O GamerGate venceu muitas de suas batalhas com os ativistas. Já se passaram anos desde que Leigh Alexander teve influência na esfera dos jogos. Parece que Ben Kuchera não está mais com o *Polygon*, e está sendo criticado por ex-colegas. A *Vice WayPoint* não conseguiu impedir o sucesso de *Kingdom Come: Deliverance*, e parece que os indivíduos com rancor contra Tim Soret serão igualmente ineptos em prevenir o sucesso de *The Last Night*, quando este for lançado. Muitos influenciadores e jornalistas feministas anti-GamerGate (homens) revelaram-se criminosos, assediadores sexuais e colecionadores de

pornografia infantil, e declarados como tais — um dos quais até foi para a prisão por ameaçar bombardear centros comunitários judeus. Seus padrões de comportamento inescrupulosos estão se tornando mais conhecidos, e seu ativismo injusto está perdendo sua influência.

Apesar de todas as vantagens de se ter os meios de comunicação tradicionais repetindo sua narrativa, a esquerda desconstruída também vem perdendo influência dentro da comunidade *gamer*. A *Kotaku UK*, fonte de muitos artigos sensacionalistas e imprecisos, por exemplo, fechou suas portas e levou seu conteúdo com ela.

Além disso, *LunarArchivist*, apoiador do GamerGate, ajudou a organizar uma campanha para responsabilizar a emissora de mídia CBC por sua cobertura tendenciosa do GamerGate. Quanto mais nos unimos e apoiamos uns aos outros, mais fortes podemos ser para reverter o pêndulo, longe desses “jornalistas” e turbas agressivas. A bravura antilacração precisa atingir a mídia convencional.

Se você está preocupado com a infiltração da Justiça Social em seu hobby, em seu espaço criativo, em seu trabalho, em sua universidade, ou se você deseja participar de uma discussão nas redes sociais, há uma série de coisas que você pode aprender com o GamerGate.

Arquive tudo e faça capturas de tela (ou outros registros, como gravações de áudio). As redes sociais e o ciclo de notícias se movem tão rapidamente que pode ser fácil perder detalhes vitais. Se você quiser compartilhar um artigo lacrador ridículo, recomendo compartilhar uma versão arquivada e capturas de tela em vez de criar um link direto para o artigo. Compartilhe informação. Você pode muito bem compartilhar algo que se torne um ponto crítico para que outros reconheçam a ideologia da Justiça Social como um problema.

Além disso, engaje em questões éticas. O GamerGate foi capaz de mudar as políticas de diversos meios de comunicação, bem como chamar a atenção da Comissão Federal de Comércio dos EUA, da Sociedade dos Jornalistas Profissionais e dos anunciantes, ao conseguir apontar violações de conduta ética claras. Você tem uma posição moral elevada e, após perceber isso, é difícil para os ativistas fazerem com que você perca o equilíbrio. Esteja firme nisso e mantenha seus princípios liberais.

Trate a mídia com ceticismo. Seja de esquerda ou de direita, geralmente há um viés em jogo. Esteja atento e leve tudo com cautela. Os apoiadores do GamerGate ficaram tão acostumados a ouvir mentiras de tantos veículos de comunicação que um grande alarme os alertou para um problema maior. Não deveria ser assim que o mundo e o jornalismo funcionam, mas, por enquanto, é.

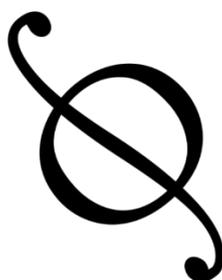
Finalmente, seja corajoso. Se é o caso que você tem medo de fazer a sua voz ser ouvida, então você precisa fazer com que sua voz seja ouvida. Se começar anonimamente, tudo bem, mas precisamos de mais pessoas que não sejam anônimas. É uma arma emocional incrivelmente contundente que a esquerda desconstruída usa para rotular os outros de sexistas ou racistas quando essas pessoas não se conformam com suas demandas. Contanto que você saiba que essas afirmações não são verdadeiras a seu respeito, você deve se manter firme, não se desculpar se não tiver feito nada de errado, falar com clareza, apontar contradições e fraquezas no que eles estão dizendo. Quando um número suficiente de pessoas lhes diz não, eles perdem o poder.

Se você é um criador (como um desenvolvedor de jogos), os meios de comunicação alinhados com a Justiça Social têm pouca influência real sobre o que os consumidores de jogos compram. Eles só têm uma ilusão de consenso, por meio de seu nepotismo e favoritismo. Não se deixe intimidar. Se o seu jogo (ou filme, álbum musical ou qualquer outra coisa) for bom, as pessoas irão comprá-lo.

Existem muitos tópicos complexos e centenas de milhares de pessoas de muitas origens diversas, com muitos pontos de vista diversos que, contra todas as probabilidades, convergem e contestam a narrativa dominante. O GamerGate é o canário na mina da lacração que você provavelmente nunca olhou de perto, mas quando o faz, vê que ele representa a vitória da pessoa honesta na seção de comentários sobre o jornalista desonesto que escreveu o artigo.

Eles nunca nos perdoaram por isso.

Eu posso viver com este fardo.



*Texto publicado originalmente em New Discourses, setembro de 2020.
Tradução, com permissão do autor, publicada em Xibolete, novembro de 2021.
Leves adaptações foram feitas para fins de clareza.*