II CONGRESSO INTERNACIONAL DE DIREITO E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

OS DIREITOS HUMANOS NA ERA TECNOLÓGICA II

O81
Os Direitos Humanos na Era Tecnológica - II [Recurso eletrônico on-line] organização Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial: Skema Business School – Belo Horizonte;

Coordenadores: Ana Virgínia Gabrich Fonseca Freire Ramos; Humberto Gomes Macedo; Lucas Augusto Tomé Kannoa Vieira. – Belo Horizonte:Skema Business School, 2021.

Inclui bibliografia
ISBN: 978-65-5648-268-2
Modo de acesso: www.conpedi.org.br
Tema: Um olhar do Direito sobre a Tecnologia

1. Direito. 2. Inteligência Artificial. 3. Tecnologia. II. Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial (1:2021 : Belo Horizonte, MG).

CDU: 34

II CONGRESSO INTERNACIONAL DE DIREITO E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

OS DIREITOS HUMANOS NA ERA TECNOLÓGICA II

Apresentação

Renovando o compromisso assumido com os pesquisadores de Direito e tecnologia do Brasil, é com grande satisfação que a SKEMA Business School e o CONPEDI – Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Direito apresentam à comunidade científica os 12 livros produzidos a partir dos Grupos de Trabalho do II Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial (II CIDIA). As discussões ocorreram em ambiente virtual ao longo dos dias 27 e 28 de maio de 2021, dentro da programação que contou com grandes nomes nacionais e internacionais da área em cinco painéis temáticos e o SKEMA Dialogue, além de 354 inscritos no total. Continuamos a promover aquele que é, pelo segundo ano, o maior evento científico de Direito e Tecnologia do Brasil.

Trata-se de coletânea composta pelos 255 trabalhos aprovados e que atingiram nota mínima de aprovação, sendo que também foram submetidos ao processo denominado double blind peer review (dupla avaliação cega por pares) dentro da plataforma PublicaDireito, que é mantida pelo CONPEDI. Os oito Grupos de Trabalho originais, diante da grande demanda, se transformaram em doze e contaram com a participação de pesquisadores de vinte e um Estados da federação brasileira e do Distrito Federal. São cerca de 1.700 páginas de produção científica relacionadas ao que há de mais novo e relevante em termos de discussão acadêmica sobre a relação da inteligência artificial e da tecnologia com os temas acesso à justiça, Direitos Humanos, proteção de dados, relações de trabalho, Administração Pública, meio ambiente, formas de solução de conflitos, Direito Penal e responsabilidade civil.

Os referidos Grupos de Trabalho contaram, ainda, com a contribuição de 36 proeminentes professoras e professores ligados a renomadas instituições de ensino superior do país, os quais indicaram os caminhos para o aperfeiçoamento dos trabalhos dos autores. Cada livro desta coletânea foi organizado, preparado e assinado pelos professores que coordenaram cada grupo. Sem dúvida, houve uma troca intensa de saberes e a produção de conhecimento de alto nível foi, mais uma vez, o grande legado do evento.

Neste norte, a coletânea que ora torna-se pública é de inegável valor científico. Pretende-se, com esta publicação, contribuir com a ciência jurídica e fomentar o aprofundamento da relação entre a graduação e a pós-graduação, seguindo as diretrizes oficiais. Fomentou-se, ainda, a formação de novos pesquisadores na seara interdisciplinar entre o Direito e os vários

campos da tecnologia, notadamente o da ciência da informação, haja vista o expressivo número de graduandos que participaram efetivamente, com o devido protagonismo, das atividades.

A SKEMA Business School é entidade francesa sem fins lucrativos, com estrutura multicampi em cinco países de continentes diferentes (França, EUA, China, Brasil e África do Sul) e com três importantes acreditações internacionais (AMBA, EQUIS e AACSB), que demonstram sua vocação para pesquisa de excelência no universo da economia do conhecimento. A SKEMA acredita, mais do que nunca, que um mundo digital necessita de uma abordagem transdisciplinar.

Agradecemos a participação de todos neste grandioso evento e convidamos a comunidade científica a conhecer nossos projetos no campo do Direito e da tecnologia. Já está em funcionamento o projeto Nanodegrees, um conjunto de cursos práticos e avançados, de curta duração, acessíveis aos estudantes tanto de graduação, quanto de pós-graduação. Em breve, será lançada a pioneira pós-graduação lato sensu de Direito e Inteligência Artificial, com destacados professores da área. A SKEMA estrutura, ainda, um grupo de pesquisa em Direito e Inteligência Artificial e planeja o lançamento de um periódico científico sobre o tema.

Agradecemos ainda a todas as pesquisadoras e pesquisadores pela inestimável contribuição e desejamos a todos uma ótima e proveitosa leitura!

Belo Horizonte-MG, 09 de junho de 2021.

Profª. Drª. Geneviève Daniele Lucienne Dutrait Poulingue

Reitora – SKEMA Business School - Campus Belo Horizonte

Prof. Dr. Edgar Gastón Jacobs Flores Filho

Coordenador dos Projetos de Direito da SKEMA Business School

MACHISMO E SEXUALIZAÇÃO FEMININA NO MUNDO GEEK: O DIREITO DA MULHER COMO CONSUMIDORA E PARTICIPANTE ATIVA NO MEIO

MACHISM AND FEMALE SEXUALIZATION IN THE GEEK WORLD: WOMEN'S RIGHT AS AN CONSUMER AND ACTIVE PARTICIPANT IN THE ENVIRONMENT.

Laura de Moura Teixeira Lopes [1]

Resumo

A presente pesquisa tem por objetivo compreender como a mulher é tratada e vista no cenário geek, bem como compreender os desdobramentos provindos do machismo estrutural e sua perpetuação. Além disso, visa analisar a maneira pela qual as tecnologias envolvidas influenciam de forma positiva ou negativa. Assim, busca-se provar ou refutar a premissa hipotética de que o machismo expresso no mundo geek atua por meio de diversas tecnologias, tais como games, chats, redes sociais e pelo próprio conteúdo produzido para consumo. Pertence à vertente metodológica jurídico-social. No tocante ao tipo genérico de pesquisa, foi escolhido o tipo jurídico-projetivo.

Palavras-chave: Mulher, Cenário geek, Tecnologia

Abstract/Resumen/Résumé

This research aims to understand how women are treated and seen in the geek scenario, as well as to understand the consequences of structural sexism and its perpetuation. In addition, it aims to analyze the way in which the technologies involved influence positively or negatively. Thus, we seek to prove or refute the hypothetical premise that the sexism expressed in the geek world operates through various technologies, such as games, chats, social networks and the content itself produced for consumption. It belongs to the legal-social methodological aspect. Regarding the generic type of research, the legal-projective type was chosen.

Keywords/Palabras-claves/Mots-clés: Woman, Geek scenario, Technology

---

[1] Graduanda em Direito, modalidade Integral, pela Escola Superior Dom Helder Câmara

1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O interesse pela pesquisa aqui desenvolvida adveio da análise de várias reportagens a respeito do movimento feminista dentro da cultura geek. Dentre elas, uma nota divulgada pelo jornalismo Rede Globo, disponível no site g1.com, em que é proposto o seguinte questionamento "Existe machismo no mundo nerd, geek e de cosplayers?" (MURARO, 2015). Ao longo da reportagem, um grupo de mulheres conta situações em que sofreram com o sexismo em eventos e redes sociais do mundo nerd. Um dos cenários, abordado com frequência, reside na queixa da falta de representatividade e credibilidade no meio, situações desconfortáveis em que, por exemplo, são constantemente questionadas sobre as suas "credenciais geek" – uma expressão de zombaria para o que seria a comprovação, por meio de perguntas e "testes" em reconhecimento de que são "nerds de verdade" – válido ressaltar que são apenas exigidas de mulheres.

Entretanto, ainda em análise do cenário em que reside a reportagem supracitada, o que chama atenção, de fato, são os comentários postados pelos internautas logo abaixo da matéria. A maioria deles responde de forma agressiva e preconceituosa, beirando discursos de ódio e comprovando o longo caminho que o feminismo ainda deve percorrer no meio. Em uma reportagem que serviria para alertar e dar importância à um assunto que precisa de visibilidade e discussão, os comentários maldosos só reforçam que as queixas proferidas anteriormente são dolorosamente reais. Frases como "Tanque de roupa pra lavar que é bom, nada" – presente em um dos comentários – são apenas uma amostra do dia a dia e das lutas enfrentadas pelas mulheres que se identificam como fãs do universo geek.

Todos os fatores acima tratados culminam na necessidade da pesquisa e do diálogo no que verte a problemática. O presente texto tem por objetivo, portanto, compreender como a mulher é tratada e vista no cenário geek, além de ressaltar os desdobramentos provindos do machismo estrutural e sua perpetuação, bem como a maneira pela qual as tecnologias envolvidas influenciam de forma positiva ou negativa. Dessa forma, vele-se da premissa da Declaração Universal dos Direitos Humanos:

> Artigo 1**:**Todos os seres humanos nascem livres e iguais em dignidade e direitos. São dotados de razão e consciência e devem agir em relação uns aos outros com espírito de fraternidade.
> Artigo 2**:** 1. Todo ser humano tem capacidade para gozar os direitos e as liberdades estabelecidos nesta Declaração, sem distinção de qualquer espécie, seja de raça, cor, sexo, língua, religião, opinião política ou de outra natureza, origem nacional ou social, riqueza, nascimento, ou qualquer outra condição. (AGNU, 1948)

A pesquisa que se propõe, na classificação de Gustin, Dias e Nicácio (2020), pertence à vertente metodológica jurídico-social. No tocante ao tipo genérico de pesquisa, foi escolhido o tipo jurídico-projetivo. O raciocínio desenvolvido na pesquisa foi predominantemente dialético e quanto ao gênero de pesquisa, foi adotada a pesquisa teórica.

2. MACHISMO GEEK: ORIGEM, EMBASAMENTO E PRÁTICA

O pensamento machista é, historicamente, presente desde a antiguidade e separa socialmente os papéis da mulher e do homem. Durante os séculos, várias justificativas foram usadas para a perpetuação de tal pensamento, desde embasamento religioso até o científico, como as infames afirmações de Charles Darwin no segundo volume de "A Origem do Homem" (1871), em que foi compreendida a superioridade masculina em corpo e mente, além da manutenção feminina em uma condição de servidão no estado selvagem. Em contraponto grotesco, a autora australiana de ficção científica Tansy Rayner Roberts explica em seu artigo "Sexismo historicamente autentico na fantasia. Vamos desempacotar isso":

> A história é, na verdade, uma longa série de séculos de homens escrevendo o que consideravam importante e interessante e SE ESQUECENDO DE ESCREVER SOBRE AS MULHERES. É também uma longa série de séculos de trabalhos e escritos femininos sendo ativamente denegridos pelos homens. Escritos foram destruídos, contribuições foram minimizadas e as mulheres foram oprimidas ativamente, absolutamente. (ROBERTS, 2012) (tradução nossa)[1]

Hoje é límpido que tal distinção não se confirma e a elaboração de leis que regulamentam a igualdade jurídica e social entre os sexos é uma realidade. Para tal, vale-se na Constituição Brasileira (1988), em caráter Dos Direitos e Garantias Fundamentais em seu art.5° "Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza [...] I – homens e mulheres são iguais em direitos e obrigações, nos termos desta Constituição." (BRASIL, 1988)

Em contraste, uma publicação do site Canaltech, por Patrícia Gnipper – formada em redação jornalística e chefe de redação do site – de título "Garotas nerds e geeks contam como enfrentam meios machistas" (2015), explica que as mulheres são constantemente vistas como "posers" – que pode ser identificado como alguém inautêntico – ou ainda pior, "attwhore" – que pode ser traduzido como uma mulher que faz de tudo por atenção. Essa construção de um

[1] No original: History is actually a long series of centuries of men writing down what they thought was important and interesting, and FORGETTING TO WRITE ABOUT WOMEN. It's also a long series of centuries of women's work and women's writing being actively denigrated by men. Writings were destroyed, contributions were downplayed, and women were actively oppressed against, absolutely.

meio sexista e majoritariamente masculino, que procura constantemente excluir as figuras femininas como participantes do meio, teria uma origem histórica e cultural, fomentada no machismo estrutural que permeia a sociedade. É de conhecimento histórico supracitado, que as mulheres eram tidas como seres domésticos e de finalidade única para com o lar e de serventia ao marido, como expresso por Rousseau e refletido no artigo "A desigualdade de gênero no pensamento de Rousseau" (2015), por Cristiane Aquino de Souza – Doutora em Direitos Fundamentais pela Universidade Autônoma de Madri:

> Os escritos do filósofo genebrino buscam fundamentar, de forma inequívoca, a exclusão das mulheres do espaço político. Essa exclusão perdurou de forma evidente até o século XX, quando a maioria dos países permitiu-lhes o direito ao voto. Por outro lado, ainda que não seja legitimada pelo direito, tal situação persiste na atualidade, principalmente num país como o Brasil, onde a porcentagem de participação política feminina é somente de 8,6% na Câmara dos Deputados e 13%, no Senado. (SOUZA, 2015)

No mundo dos games não poderia ser diferente. De acordo com o artigo "Front Line: Machismo nos campos de justiça do League of Legends" (2019), desenvolvido pelas estudantes Bruna da Veiga de Souza e Laura Roncaglio Rost para o Curso técnico em Eventos IFSUL, o mercado de games está em notória expansão no Brasil desde 2017 e, logicamente, o número de jogadoras também cresce exponencialmente. Na pesquisa, o objeto de estudo é o League of Legends, jogo eletrônico online e gratuito, desenvolvido pela Riot Games em 2009. Apesar das mulheres ocuparem boa parte dos jogadores atualmente, o machismo ainda se destaca frequentemente, motivado pela construção de estereótipos e a falta de representatividade feminina dentro da plataforma. Além de muitos dos jogadores continuarem com a visão distorcida de que as mulheres não são jogadoras potencialmente boas, se justificando em argumentos como "mulheres possuem pouca coordenação motora" ou "não são suficientemente competitivas", a aptidão masculina para "jogar bem" urge de construções culturais de gênero e relações de poder.

Dessa forma, plataformas digitais e redes sociais se tornaram ambientes inóspitos para as mulheres fãs do mundo geek, propiciando assédios e xingamentos. Ainda assim, a Riot Games nunca se responsabilizou para uma ação contra essas agressões e o sexismo enraizado entre os jogadores. Isso ocorre, dentre outros fatores, pelo simples fato de que não é do interesse da empresa, uma vez que a figura feminina não é reconhecida seriamente como consumidora e participante ativa, não sendo considerada público alvo. A construção sociológica dos lugares de atuação para mulheres e homens ainda está presente nos diversos meios sociáveis, como o entendimento de que games e quadrinhos são destinados apenas para meninos. Essa reflexão se

expressa claramente na hiper sexualização das personagens femininas desenvolvidas pelas plataformas. Ainda tendo como exemplo o jogo League of Legends, as personagens femininas seguem um padrão absurdamente sexualizado, com corpos magros e curvas vantajosas, exibem roupas e trajes com grandes decotes, de tamanho reduzido ou extremamente justas, que não condizem, muitas vezes, com a proposta da personagem. Possui a função, portanto, de atrair o público masculino. Ironicamente, entretanto, de acordo com a 7° edição da Pesquisa Game Brasil (2020), as mulheres compõem 53.8% dos gamers do país.

3. A INFLUÊNCIA DAS TECNOLOGIAS

De tal forma, no ambiente virtual, em que internautas ganham a liberdade de expressar seus pensamentos, o limite da ética e do respeito podem ser facilmente esquecidos. As redes sociais e chats de games estão recheados com comentários e ataques sexistas que hostilizam mulheres e meninas no mundo nerd. Como exemplo, pode-se retomar o texto supracitado "Garotas nerds e geeks contam como enfrentam meios machistas", que conta as animosidades enfrentadas no meio pela fã e autora de ficção científica, a geógrafa Lady Sybylla, de 35 anos – co-criadora do selo Universo Desconstruído, uma ficção científica feminista. Ela conta ao site que é comum receber comentários agressivos e sexistas em seu blog, palavras que diminuem seu trabalho por ser mulher e frases absurdas que duvidam se ela realmente é mulher, por produzir um material de tão boa qualidade. Após participar do episódio 198 do Anticast, em que falou sobre o machismo no meio nerd, relata que recebeu e-mails de ameaça e mensagens ofensivas em diversas plataformas, incluindo seu próprio blog, o que a obrigou a desativá-lo por um tempo.

Essa construção machista estrutural, seguindo a análise de Susan Herring pelo artigo "Violência de gênero entre gamers brasileiros: um estudo exploratório no facebook" (2017), desenvolvido pelas pesquisadoras Suely Fragoso, Raquel Recuero e Mayra Caetano, segue uma linha na qual o discurso da Internet 'herda' as assimetrias das estruturas econômicas e sociais vigentes. Assim, a disparidade de gêneros presente substancialmente na sociedade se traduz para o ambiente virtual, o que demonstra a forte presença desse machismo em toda a teia social. As consequências dessa desigualdade, entretanto, não se concentram apenas nas vítimas, que são fortemente influenciadas pelo padrão de beleza expresso pelas personagens femininas e sofrem com os abusos e ofensas proferidas no meio nerd. Os jovens garotos que entram nesse meio também são influenciados pelo pensamento retrógrado na estrutura, contribuindo para a perpetuação do preconceito de gênero.

Isso pode se relacionar ao número baixo de mulheres como atuantes na própria indústria, o que demonstra um cenário extremamente contraditório historicamente. Segundo o artigo "Mulheres programadoras: por que o mercado ainda é tão fechado para elas?" (2020) desenvolvido por Gabrielli Salviano, jornalista e analista de conteúdo para a agência digital Layer Up, os primeiros algoritmos de computador, a conexão wireless e o primeiro compilador para linguagens de programação foram algumas invenções femininas que revolucionaram o meio digital. No entanto, o cenário atual é completamente oposto: as mulheres programadoras são minoria devido ao preconceito, condenado pelo direito fundamental da igualdade expresso no art.5° da Constituição Brasileira. (BRASIL, 1988)

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dadas as informações anteriormente explicadas, da mesma forma que a discriminação e o machismo são difundidos pelas plataformas digitais, torna-se gritante a necessidade do crescimento do movimento feminista nesses meios. A representatividade feminina deve ser ouvida e o público em questão deve ser visto com seriedade. Os casos acima, representados como exemplos, são apenas uma gota no oceano de extrema complexidade que é a estrutura social em que o machismo é visto como cultura.

É inegável, portanto, que as mulheres nerds ou geeks ainda tem um longo caminho a percorrer na luta por igualdade e conquista de seu lugar de fala. Games, quadrinhos e filmes de super heróis já não são "coisas de menino" e devem apreciadas por todos de forma igualitária e segura. Deve-se fazer valer a lei e os direitos de igualdade de gênero nos meios sociais e virtuais que permeiam o universo geek, quebrando a cultura machista presente em sua estrutura. Para isso, as tecnologias servem como auxílio e os mesmos meios virtuais utilizados para os comentários e abusos machistas, podem ser utilizados como forma de resistência pelas mulheres e apoiadores do movimento feminista geek.

Por fim, a presença feminina na própria indústria também faz falta quando o assunto é representatividade. No desenvolvimento de personagens, de enredo e até games, as mulheres vêm, aos poucos, abrindo caminho e se consolidando cada vez mais nas plataformas. Entretanto, ainda é um número reduzido se comparado aos profissionais de sexo masculino. Assim, urge que, gradualmente, as mulheres se consolidem de forma rígida e permanente como agentes produtoras, participantes e consumidoras no meio, gozando da igualdade e respeito que merecem por direito. Para tal, é indispensável o uso das tecnologias e ferramentas virtuais vigentes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. ***Constituição da República Federativa do Brasil de 1988***. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituiçao.htm. Acesso em: 11 abril 2021.

DARWIN, Charles. ***A origem do Homem.*** Vol. II, N.p., 1871.

GNIPPER, Patrícia. ***Garotas nerds e geeks contam como enfrentam meios machista.*** Canaltech. Disponível em: https://canaltech.com.br/entretenimento/garotas-nerds-e-geeks-contam-como-enfrentam-meios-machistas-53115/. Acesso em: 28 de abril de 2021.

GUSTIN, Miracy Barbosa de Sousa; DIAS, Maria Tereza Fonseca; NICÁCIO, Camila Silva. (***Re)pensando a pesquisa jurídica: teoria e prática.*** 5ª. ed. São Paulo: Almedina, 2020.

MURARO, Cauê. ***Existe machismo no mundo nerd, geek e de cosplays?*** Globo.com, Disponível em: http://g1.globo.com/pop-arte/blog/quem-curte-o-blog-de-fa-clube/post/existe-machismo-no-mundo-nerd-geek-e-de-cosplayers.html. Acesso em: 28 de abril de 2021.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. Declaração Universal dos Direitos Humanos. ***"Nações Unidas"***, 217 (III) A, 1948, Paris. Disponível em: http://www.un.org/en/universal-declaration-human-rights/. Acesso em: 21 de abril 2021.

PESQUISA Game Brasil 2020 7° edição. Disponível em: https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/. Acesso em: 28 de abril de 2021.

RECUERO, Raquel. SUELY, Fragoso. CAETANO, Mayra. ***Violência de gênero entre gamers brasileiros: um estudo exploratório no facebook.*** Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação Universidade Federal de Juiz de Fora / UFJF ISSN 1981- 4070, 2017

ROBERTS, Tansy Rayner***. Sexismo historicamente autentico na fantasia. Vamos desempacotar isso.*** 2012. Disponível em: https://www.tor.com/2012/12/06/historically-authentic-sexism-in-fantasy-lets-unpack-that/ Acesso em: 05 de maio de 2021.

SALVIANO, Gabrielli. ***Mulheres programadoras: por que o mercado ainda é tão fechado para elas.*** 2020. Disponível em: https://www.layerup.com.br/mulheres-programadoras-por-que-o-mercado-ainda-e-tao-fechado-para-elas/. Acesso em: 05 de maio de 2021.

SOUZA, Cristiane Aquino de. ***A desigualdade de gênero no pensamento de Rousseau***. Revista Novos Estudos Jurídicos - Eletrônica, Vol. 20 - n. 1 - jan-abr 2015. Disponível em: www.univali.br/periodicos

SOUZA, Bruna da Veiga de. ROST, Laura Roncaglio. ***Front Line: Machismo nos campos de justiça do League of Legends.*** SBC Proceedings of SBGames 2019. Disponível em: https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/CulturaFull/198156.pdf