

CIBERFEMINISMOS E INTERSECCIONALIDADE COMO LENTES DE ANÁLISES NAS PRÁTICAS DO DESIGN

CYBERFEMINISMS AND INTERSECTIONALITY AS LENSES OF ANALYSIS IN DESIGN PRACTICES

HIDAKA, Lucilene Mizue; Doutoranda em Design; FAUD - Universidade de São Paulo

lucihidaka@usp.br

BARBOSA, Lara Leite; Professora Associada; FAUD - Universidade de São Paulo

barbosall@usp.br

Resumo

Este trabalho buscou identificar as correlações do conceito de Ciberfeminismo com o Design, a partir de artigos do Portal de Periódico Capes, com a utilização do método de revisão sistemática. O que estes artigos selecionados apresentam em comum é a utilização do ciberfeminismo como lentes de análise para compreender estudos de caso que trouxeram reflexões acerca das questões de justiça social e de gênero, com crítica aos espaços ocupados majoritariamente por homens. O conceito de interseccionalidade de gênero, raça e classe é mencionado para analisar o ciberfeminismo, dito dominante, em três dos quatro artigos selecionados. Após análise dos trabalhos, concluiu-se que a Pesquisa em Design pode desconstruir, em suas práticas, os legados coloniais, raciais e patriarcais dos modos de fazer ciência e gerar conhecimento, promovendo emancipação e igualdade de gênero, raça e classe no campo do design e da tecnologia.

Palavras-Chave: ativismos; interseccionalidade; design feminista

Abstract

This paper sought to identify the correlations between the Cyberfeminism concept and Design based on articles from the Capes Periodical Portal using the systematic review method. What these selected articles have in common is the use of cyberfeminism as an analytical lens to understand the case studies which brought reflections on issues of social justice and gender, with criticism of spaces occupied mostly by men. The concept of intersectionality of gender, race and class is mentioned to analyze the so-called dominant cyberfeminism in three of the four selected papers. After analyzing the works, was concluded that Design Research can deconstruct in its practices the colonial, racial and patriarchal legacies of the ways of doing science and generating knowledge to achieve emancipation and equality of gender, race and class in the field of design and of technology.

Keywords: activism; intersectionality; feminist design

1 Introdução

Neste trabalho, trouxemos a perspectiva de quatro autores do campo do design. Um dos autores é Flusser (2007, p. 186) que traz uma perspectiva de que “tudo depende do design”, como uma nova forma de cultura possível. Conforme o autor, o design é uma atividade interdisciplinar, e o(a) designer, um(a/e) conspirador(a/e) malicioso(a/e), que pode transgredir ao que está posto, de maneira consciente, sem a necessidade de almejar poder ou controle da natureza. Para Bonsiepe (1983a, p. 29) o conceito de design tem “um status ontológico próprio”, entre “investigação científica e prática projetual”. O autor aponta que a essência do design é “a sua tendência de problematizar a relação artefato/usuário” (Bonsiepe, 1983b, p. 29), ou seja, que esteja a favor da população. Além disso, o design “possui a capacidade de dar uma resposta em termos materiais, com um sistema de referência cultural, com uma componente avaliativa e estética” (Bonsiepe, 1983b, p. 30). Ainda, segundo esse autor “o desenhista industrial é um artista” (1983a, p. 30), que se integrou ao sistema de produção e é capaz de se utilizar do ofício como ferramenta de emancipação às populações desprivilegiadas. A terceira autora considerada é Chock (2020), com o conceito de *Design Justice* que, em linhas gerais, visa o desmantelamento da desigualdade social, de gênero, raça e classe. E, por fim, Place (2023), que defende que designers deveriam ser todos, todas, todes, feministas. Conforme a autora:

O propósito de envolver o feminismo no design é, em primeiro lugar, examinar as maneiras pelas quais os artefatos e sistemas projetados, bem como os processos e métodos de design reforçam ou minam a opressão na intersecção de gênero, raça, classe, habilidade e outras identidades e posições situadas; em segundo lugar, propor e abrir espaço para formas alternativas de fazer design (Place, 2023, p. 2, tradução nossa).

O termo ciberfeminismo foi cunhado por um grupo de quatro artistas feministas australianas do grupo VNS Matrix em 1991 – Virginia Barratt, Julianne Pierce, Francesca di Rimini e Josephine Starrs –, a partir do Manifesto Ciborgue, de Haraway, publicado em 1985. As artistas criaram um grande outdoor com o Manifesto Ciberfeminista para o século XXI, conforme mostra a Figura 1.

Figura 1 - Manifesto ciberfeminista para o século XXI (1991)



Fonte: <https://vnsmatrix.net/projects/the-cyberfeminist-manifesto-for-the-21st-century>

Podemos ler no manifesto¹:

Nós somos a buceta moderna
positivo anti-razão
sem amarras desenfreadas sem perdão
vemos arte com nossa buceta
fazemos arte com nossa buceta
acreditamos no gozo loucura o sagrado e poesia
somos o vírus da nova desordem mundial
desmembrando o simbólico de dentro para fora
sabotadoras do sistema do *big daddy*
o clitóris é uma linha direta para a matriz
a VNS MATRIX
terminadoras do código moral
caímos ao altar da abjeção;
cutucando o templo visceral nós falamos em línguas
infiltrando interrompendo disseminando
corrompendo o discurso;
somos a buceta do futuro
(VNS Matrix, 1991).

Com imagens futuristas *cyberpunks*, apropriação da teoria feminista, ironia e criticidade, o manifesto e pôster atraiu atenção nas artes digitais e midiáticas, culturas de jogos e escrita criativa nos anos 1990 (Paasonen, 2011). A pesquisadora inglesa Sadie Plant, também costuma ser citada na literatura como uma das criadoras do conceito de ciberfeminismo. A autora usou a frase da VNS Matrix “o clitóris é uma linha direta para a matrix” em seu manifesto “Feminizações: Reflexões sobre Mulheres e Realidade Virtual”, de 1996. Em seu trabalho, de 1995 a 1997, Plant escreveu sobre as mulheres, as tecnologias e as redes desde a pré-história até o início da computação (Paasonen, 2011). Uma terceira artista canadense raramente citada, mas também considerada uma das fundadoras, é Nancy Paterson, com seu texto “Ciberfeminismo”, enfatizando a diversidade de gênero e subversão, de 1992. Segundo Paasonen (2011, p. 6, tradução nossa), Paterson “estava interessada em mapear novos rumos para o feminismo através de envolvimento com a mídia eletrônica, a internet e aplicativos de realidade virtual e os discursos políticos e artísticos nos quais estes estão inseridos”.

O ciberfeminismo se manifesta no campo teórico e prático e, desde seu surgimento, coloca em questão o corpo e a sexualidade da mulher “espaços como habitados por corpos - dos clitóris de VNS Matrix conectados à matriz”, ou seja, não desconecta o corpo das redes, como acontece, por exemplo, na literatura de Willian Gibson, onde o personagem, ao se conectar a um terminal, a um computador, a carne é deixada para trás (Paasonen, 2011, p. 15, tradução nossa). Esta perspectiva é apresentada nos escritos de uma pesquisadora da atualidade, Russel (2023), que possui um trabalho acadêmico e criativo no campo da identidade digital, novos rituais de mídia e gênero. A autora coloca em questão a dicotomia do online e do “ILR”, *In Real World*, no mundo real, propondo o conceito de feminismo *Glitch*, dizendo que este, “abre espaço para a realização de

¹ Tradução por: PIERATTI, Ananda. “Nós Somos a Buceta do Futuro”: CiberFeminismo nos Anos 90. Disponível em: <<https://www.vice.com/pt/article/ypbyej/ns-somos-a-buceta-do-futuro-ciberfeminismo-nos-anos-90>>. Acesso em: 9 jun. 2024.

outras realidades, onde quer que nos encontremos” (Russel, 2023, p. 49). Com o conceito de AFK, “*Away From Computer*”, a autora escreve que:

A IRL vacila em sua suposição distorcida de que as construções de identidades online são latentes, fechadas e orientadas para a fantasia (por exemplo, não reais), e não explícitas, cheias de potencial e muito capazes de ‘seguir vivendo’ longe do espaço do ciberespaço. Em vez disso, AFK como um termo que funciona para minar a fetichização da ‘vida real’, ajudando-nos a perceber que, como as realidades no digital ecoam *off-line* e vice-versa, nossos gestos, explorações, ações *on-line* podem informar e até aprofundar nossa existência *off-line*, ou AFK. E isso é poderoso (Russel, 2023, p. 49).

Compreendemos que o ciberfeminismo possui algumas definições. Conforme Paasonen, (2011, p. 8): em primeira instância “representa análises feministas das relações homem-máquina, corporificação, gênero e agência em uma cultura saturada de tecnologia” e em segunda instância como “uma maneira crítica feminista de interrogar e intervir em formas e práticas tecnológicas específicas”, como “ciborgues e as relações entre natureza e cultura”, inteligência artificial, biotecnologia, trabalho, corpos e vidas. E a terceira possibilidade, mais discutida e compreendida hoje, é a definição de ciberfeminismo como análise do gênero na utilização de tecnologias de informação, comunicação e mídias digitais para emancipação.

Sendo assim, após os conceitos postos, este artigo teve como objetivo realizar uma análise preliminar para uma pesquisa de doutorado, verificando quais as relações do ciberfeminismo com o campo do design que já foram publicados no Portal Periódico Capes. Compreendemos que o design envolve muitas frentes de trabalho e os artigos selecionados permeiam sobre o campo dos jogos digitais, artes sonoras, manualidades têxteis e a relação arte tecnologia.

2 Método

Primeiramente foi realizada uma busca pelas palavras-chave “*cyberfeminism*” e “*design*” no Portal de Periódico Capes. Com o uso da ferramenta de busca avançada definimos o período de dez anos, entre 2013 e 2023. Outra condição era de que os artigos deveriam ser revisados por pares. Foram encontrados 11 artigos publicados em revistas científicas. Após a leitura dos resumos e busca pela palavra “*design*” no texto, foram retirados seis artigos, pois concluímos que não havia relação com qualquer aspecto do design. Em seguida, realizamos uma leitura dos cinco artigos, para certificarmos de que abordavam o tema proposto e, nessa fase, um artigo foi retirado da análise. No Quadro 1 apresentamos as etapas que percorremos neste trabalho.

Quadro 1 - Etapas da Revisão Bibliográfica Sistemática (RBS)

Etapas RBS	Na prática
1. Definição do problema	O que está sendo abordado na relação do conceito de Ciberfeminismo no campo do Design, no Portal de Periódico Capes.
2. Objetivo	Obter material de análise para a pesquisa de doutorado no campo do Ciberfeminismo e do Design.

3.	Fontes Primárias	Artigos publicados no Portal de Periódicos Capes.
4.	Strings de Busca	A string de busca foi composta pelas palavras-chave “ <i>Cyberfeminism</i> ” e “ <i>Design</i> ”, conectadas pelo operador booleano “AND”, resultando em 11 publicações.
5.	Critérios de Inclusão	A busca tinha como objetivo selecionar artigos que citassem as duas palavras-chave e que abordassem aspectos do design. Definimos o período de dez anos, entre 2013 e 2023. Foram selecionadas somente publicações avaliadas por pares.
6.	Critérios de Qualificação	Para a primeira seleção, foi realizada a leitura do título, resumo e palavras-chave, resultando em cinco artigos. Após leitura da Introdução e Conclusão dos cinco trabalhos selecionados, um deles foi excluído ² por não estar contemplado diretamente ao tema, resultando em quatro artigos.
7.	Cronograma	Realizamos um cronograma com datas das leituras, sistematização e análises tanto dos artigos quanto de outras referências bibliográficas.
8.	Método de ferramentas	Os dados foram sistematizados em uma tabela e em textos. Depois analisados integralmente para serem expostos neste trabalho.

Fonte: Adaptação de Conforto, Amaral e Silva (2011).

Os assuntos e quantidade de menções que apareceram como resultados da busca de artigos através das palavras-chave “*Cyberfeminism*” e “*Design*”, no Portal de Periódicos Capes, foram: Feminismo (9), Ciências Sociais (7), Sociologia (7), Mulheres (5), Cibernética (5), Estudos das mulheres (4), Colaboração (4), Artes e Humanidades (4), Gênero (3), Empoderamento (3), Aprendizado (3), Estudos de Mídia (3), Sexualidade (3), Políticas (3), Século XXI, Século XX, Pessoas pretas (2), Estética (2), Artistas (2). A menção desses diversos temas, demonstra a interdisciplinaridade desta pesquisa.

² O artigo estava relacionado à alfabetização digital e de como pode servir como uma ferramenta para efetuar mudanças sociais, mas no campo textual, com a utilização do Wikipedia. Não abordava práticas no campo do design.

3. Resultados

O resultado, após análise, contabilizou quatro artigos que permeiam aspectos do design e ciberfeminismo e que foram revisados para a obtenção de dados para investigações e discussões, sintetizado no Quadro 2, a seguir:

Quadro 2 – Artigos selecionados para revisão sistemática

Autora, ano e país	Título do artigo	Periódico	Principais tópicos abordados	Destaques
Ümit Kennedy, 2023, Austrália	<i>Stitchers of Instagram - Cyberfeminis, Craftivism, Therapy, and Community through #Embroidery</i>	M/C Journal, v. 26, n. 6.	Ciberfeminismo; Craftivismo; Comunidade de terapia; Bordado; “o ativismo silencioso do making”, de Fiona Hackney (2015).	As mulheres do bordado, usam a tecnologia para se reunirem online e presencialmente, transformando os espaços públicos em lugares para compartilhamentos e trocas. Defendem mudanças sociais com o trabalho que desenvolvem. Conforme Kennedy (2023, n.p) cita Minahan e Cox (2007) chamam de “fenômeno ciberfeminista único, em que as mulheres expressam seus próprios pensamentos e refletem suas próprias circunstâncias e ambiente”. Traz a definição de mulheres ciberfeministas de Luckman (1999) com “mulheres com atitude” que são “modernas, descoladas, atrevidas, pós-feministas”), alfabetizadas em tecnologia (Minahan e Cox, 2007), informadas, historicamente experientes e reflexivas’ (Hackney, 2015, p. 171), chamadas de “novas amadoras” por Hackney (2015).
Asha Tamirisa, 2021, Estados Unidos	<i>Sonic Activism in the Integrated Circuit</i>	Feminist Review, v. 127, n. 1.	Artes sonoras; <i>Sonic Activism</i> ; Crítica ao ciberfeminismo dominante; Interseccionalidade; Justiça Social; Crítica ao ativismo técnico; Defesa do feminismo sociopolítico e geopolítico.	Faz uma crítica ao ciberfeminismo dominante por defender somente as habilidades técnicas nas artes sonoras como forma de empoderamento, se isentando das críticas das opressões ligadas às tecnologias ao gênero e raça. Conforme a autora “É imperativo que as tecnólogas feministas incorporem a cultura colonial e discursos pós-coloniais na construção de suas políticas e práticas feministas” (Tamirisa, 2021, p. 16 , tradução nossa).

Loren Britton, Goda Klumbyte e Claude Draude, 2019, Alemanha e Estados Unidos	<i>Doing thinking: revisiting computing with artistic research and technofeminism</i>	Digital Creativity, v. 30, n. 4.	Pesquisa artística; Informática; Novo materialismo; Interdisciplinaridade Metodologias; Tecnofeminismo; Designers e artistas como facilitadoras no ensino-aprendizagem; Interseccionalidade.	Traz propostas metodológicas pedagógicas utilizando o ciberfeminismo como lentes de análise, que têm o poder de desestabilizar convenções acadêmicas de produção de conhecimento, muitas vezes com legados coloniais. Citam a crítica de autoras ao ciberfeminismo branco e à falta da discussão da interseccionalidade de gênero, raça e classe no campo. Concluem que o “ensino colaborativo, a aprendizagem e o fazer são essenciais para a academia contemporânea, computação e prática artística” (Britton; Klumbyte; Draude, 2019, p. 325, tradução nossa).
Gabriela T. Richard e Kishonna L. Gray, 2018, Estados Unidos	<i>Gendered Play, Racialized Reality: Black Cyberfeminism, Inclusive Communities of Practice, and the Intersections of Learning, Socialization, and Resilience in Online Gaming</i>	Frontiers: A Journal of Women Studies, v. 39, n. 1.	Cultura dos jogos; Jogar e produzir jogos; Interseccionalidade de gênero, raça e classe; Pessoas com deficiência e pessoas queer; Desigualdade histórica; Papel dos designers de jogos.	Aborda a questão da compreensão e design sobre igualdade de gênero, raça e classe, na cultura do jogo digital e broadcastings de jogos. Foco nas mulheres negras, pessoas queer e com deficiência. Apresenta os frameworks Ciberfeminismo Negro, que “sugere que o físico e o digital são iguais, nenhum dos dois é capaz de eliminar identificadores corporais em qualquer domínio” (Richard; Gray, 2018, p. 121, tradução nossa) e Comunidades de Práticas Inclusivas como ferramentas para a desconstrução do sistema e pensamento posto, patriarcal, branco, heteronormativo.

Fonte: Elaboração das autoras (2024).

4 Análises

Os quatro artigos selecionados apresentam práticas do design se utilizando do Ciberfeminismo como lente de análise, conforme o Quadro 2, na seguinte ordem: ativismo nas manualidades têxteis em redes sociais durante a pandemia Covid-19; análises críticas às opressões de gênero e raça nas habilidades técnicas e artes sonoras; designers como facilitadoras no ensino-aprendizagem no campo da arte e tecnologia; e, por último, uma análise crítica às relações de gênero e raça nos jogos online, apresentando práticas inclusivas possíveis.

Importante notar a interdisciplinaridade do tema, uma vez que dois dos artigos foram publicados em revistas especializadas em estudos feministas, e outros dois em revistas de criatividade, mídia e cultura. Identificamos que as autoras e autores possuem filiações em diferentes universidades, e todos fazem parte do Norte global: Western Sidney University (Austrália), Brown University (Estados Unidos), University of Kassel (Alemanha) e Pennsylvania State University e Arizona State University (Estados Unidos).

Todos os artigos apresentam um ou mais estudos de caso, sendo dois deles com experiências das próprias autoras. Das pesquisas, três se utilizam da interseccionalidade de gênero, raça e classe como lentes de análise para criticar o ciberfeminismo considerado dominante, ou seja, de “branquitude normativa” (Britton; Klumbyte; Draude, 2019). O trabalho de Richard e Gray (2018) propõe um ciberfeminismo negro que inclui mulheres marginalizadas, negras, pessoas com deficiência e queer. Duas pesquisas abordam questões relacionadas aos legados colonialistas nas práticas e produção de conhecimento, manifestando interesse ao pensamento de “impulso decolonial” (Britton; Klumbyte; Draude, 2019). O ponto comum de todos os trabalhos é a compreensão do ativismo presente no movimento ciberfeminista, que é utilizado para relacionar e compreender as práticas dos estudos de caso. Outro ponto em comum é a preocupação com as questões de justiça social, defesa de um feminismo sociopolítico e geopolítico e forte crítica aos espaços ocupados majoritariamente por homens.

Além disso, os artigos trazem temas relevantes que dividimos em subtópicos para melhor explanação, são eles: Redes sociais como espaço de militância, O Ativismo Silencioso do *Making*, Crítica ao ativismo técnico, Crítica ao ciberfeminismo dominante, Ciberfeminismo negro no design de jogos, Desigualdade social e racial histórica nos jogos e tecnologia, Metodologias e frameworks de práticas pedagógicas. Foram também mencionados termos como Design Participativo e *Maker Spaces*.

4.1. Redes sociais como espaço de militância

Dois dos artigos mencionam a potência das redes sociais como meio para as mulheres criarem seus movimentos ativistas e reivindicarem suas pautas. A autora australiana Kennedy (2023, n.p, tradução nossa), expõe em um trabalho autoetnográfico, sua própria experiência de dois anos com bordado se comunicando no Instagram, como “uma forma de autocuidado, para processar vários bloqueios com crianças pequenas e a morte do meu pai”. Seu Instagram reverberou em uma comunidade coletiva, online, pessoal e global de trocas e autocuidado, conforme a autora.

Foram analisados 300 posts no trabalho de Kennedy (2023), incluindo comentários públicos e privados de relacionamentos criados com o público. A autora apresenta o ressurgimento de mulheres jovens que realizam arte têxtil junto às tecnologias, se reunindo online, para criar, produzir, discutir, gerar mudanças e criar espaços públicos digitais para dar voz coletiva a diversas pautas.

Kennedy (2023, n.p, tradução nossa), pontua o movimento do bordado nas redes sociais realizado pelas mulheres como fenômeno ciberfeminista, citando Minahan e Cox (2007), por “as mulheres expressam seus próprios pensamentos” e que “refletem suas próprias circunstâncias e ambiente”. Traz a definição de mulheres ciberfeministas de Luckman (1999) como “mulheres com atitude” que são “modernas, descoladas, atrevidas, pós-feministas”, alfabetizadas em tecnologia Minahan e Cox (2007), “informadas, historicamente experientes e reflexivas”, chamadas de “novas

amadoras” Hackney (2015).

Já a pesquisa de Richard e Gray (2018) apresenta o ciberfeminismo negro realizado pelas mulheres negras marginalizadas e que utilizam tecnologias sem separar o que é pessoal, do estrutural ou comunitário. No que diz respeito às redes sociais, as autoras apontam que as mulheres negras se utilizam das redes, para seus próprios fins, com propósito, para que suas vozes sejam ouvidas, substituindo o estabelecimento hegemônico. As autoras apontam que o ciberfeminismo negro “abrange uma postura crítica autoconsciente em relação à ordem existente com respeito às diversas maneiras pelas quais o digital afeta as mulheres” (Richard e Gray, 2018, p. 124, tradução nossa).

4.2. O “ativismo silencioso do *making*”³

A autora Kennedy (2023, n.p) coloca o bordado no Instagram como o “fazer relacional” do cotidiano das mulheres, e como movimento que pode ser considerado ativista, pode ser entendido como “craftivismo” ou “ativismo lento” ou “ativismo silencioso” (Greer, 2008; Williams, 2011; Jefferies (2016); Hackney, 2015). Muito porque as mulheres do bordado, não só trocam técnicas, mas experiências vividas, sobre a Covid-19, maternidade, trabalho doméstico com outras atividades profissionais, seus diversos turnos de trabalho e sobrecarga. Assim como “também promove uma resposta coletiva e colaborativa às questões sociais atuais, como as alterações climáticas, a diversidade e a inclusão, movimentos como o Black Lives Matter, eventos como o Mês do Orgulho e debates políticos atuais como o direito ao aborto” (Kennedy, 2023, n.p, tradução nossa). Conforme a autora cita:

Betsy Greer define o craftivismo como “uma forma de ver a vida onde expressar opiniões através da criatividade torna a sua voz mais forte, a sua compaixão mais profunda e a sua busca pela justiça mais infinita” (em Jefferies 25). K.A. Williams define o craftivismo como “um ativismo social que liga explicitamente a criatividade individual com mecanismos de produção de base humana a contextos culturais sociopolíticos mais amplos, numa tentativa de influenciar o mundo social”. Craft oferece uma maneira de conhecer o mundo (Hardy 176), e para o novo amador, Fiona Hackney sugere, ‘craft is power’. (Kennedy, 2023, n.p, tradução nossa).

Conforme Kennedy (2023, n.p, tradução nossa) cita Fiona Hackney (2015, p. 170), que chama esse perfil de mulheres de “amadoras superconectadas (informada, habilidosa, reflexiva)” que se envolve no “ativismo silencioso da produção cotidiana”. Interessante pontuar que a autora traz em contraposição, a perspectiva de Janis Jefferies (2016), que argumenta que este movimento artesanal, das manualidades, é neoliberal pois abarca o empreendedorismo de si mesmo, autoemprego, ideia de economia criativa, e que, essa reconfiguração, acaba por ameaçar todo movimento feminista destes últimos 40 anos. Kennedy (2023, n.p, tradução nossa) defende que se trata de uma “progressão contemporânea” ao feminismo dos anos 1960 e 1970, que colaborou para transferir as artesanias das mulheres do privado para o público. Ela acredita que a venda dos bordados pelas mulheres, que muitas vezes são donas de casa e possuem filhos, desafia a falta de valor do artesanato feminino. Complementa dizendo que acredita que não se deve retirar o bordado da história das mulheres, e que fazer e vender bordado é uma orientação pós-feminista na luta por

³ Hackney, Fiona. Quiet Activism and the New Amateur. Design and Culture 5.2, 2015, 169-193.

tornar esta atividade valiosa e com remuneração.

4.3. Crítica ao ativismo técnico

A autora Tamirisa (2021) cita o movimento *DiscoTechs da Detroit Digital Justice Coalition*, que realiza eventos com foco em justiça social, e não em inovação, para informar sobre a ciência e a tecnologia na vida cotidiana nas comunidades. Os temas abordados perpassam por uso e propriedade da Internet, direitos de comunicação *on-line* e *off-line*. Assim como dados, vigilância, qualidade da água e criatividade na programação. A autora faz uma crítica ao ativismo técnico, segundo ela:

Mobilizando conhecimento técnico sob o disfarce de ativismo feminista faz pouco se não estiver conectado a questões sociopolíticas e geopolíticas mais amplas às histórias e condições. Quando o ativismo feminista coloca entre parênteses a questão do trabalho racializado e de gênero em busca pela construção de conhecimento técnico, posiciona a tecnologia como neutra: assim, a exploração em tecnologias industriais é ainda mais ofuscada e as relações neocoloniais são intensificadas” (Tamirisa, 2021, p. 17, tradução nossa).

Em seu trabalho, Tamirisa (2021) esclarece que não pretende deslegitimar os esforços das feministas do áudio, artes sonoras, mas que não poderia deixar de criticar a ausência de consciência em se considerar a interseccionalidade de raça e classe. Finaliza dizendo que é necessário fazermos tudo ao nosso alcance para que o “empoderamento tecnocientífico não implique em uma cooptação de valores patriarcais e imperialistas” (Tamirisa, 2021, p. 18, tradução nossa). Para a autora, o trabalho técnico não é sinônimo de emancipação, até porque esse trabalho sempre foi realizado pela classe trabalhadora, oprimida e racializada. Por fim, aponta questionamentos em seu artigo:

Ao vermos nossas vidas e trabalho como interligados, como isso pode mudar o trabalho que fazemos? A maneira como ensinamos e compartilhamos? Os instrumentos nós fazemos? Os espaços em que os fazemos? Ao avançar, devemos fazer tudo o que estiver ao nosso alcance para garantir que o empoderamento tecnocientífico não implique em cooptação de valores patriarcais e imperialistas. Afinal, a tecnologia está ligada não apenas à libertação, mas também a libertação e a opressão (Tamirisa, 2021, p. 18, tradução nossa).

4.4. Crítica ao ciberfeminismo dominante

A perspectiva do ciberfeminismo considerado dominante, “*mainstream cyberfeminims*” é revisitada por Tamirisa (2021) com um recorte nas artes sonoras. A reflexão acerca do domínio dos homens brancos na área técnica, engenharia eletrônica e computacional e que acaba por deixar de perceber outras redes de opressão, se faz importante no campo do design. O ciberfeminismo dominante, segundo a autora, “promoveu uma união tecnoutópica de humano e máquina – especificamente, de mulher e máquina. Esta aliança pretendia libertar o corpo feminino de seus limites corporificados, permitindo resistência contra a hegemonia falocêntrica” (Wilding, 1998, p. 6; Paasonen, 2011, p. 338, tradução nossa). Segundo a autora, o ciberfeminismo dominante vem de certa maneira para se contrapor à segunda onda do feminismo, com reivindicações à domesticidade, “afinidades entre o feminino e o ecológico” (Tamirisa, 2021, p. 14, tradução nossa). Ela coloca a posicionalidade global como elemento importante para se pensar nas pautas das ciberfeministas dominantes, já que, por exemplo, o trabalho técnico já era realizado pelas mulheres

da subclasse global, pessoas oprimidas e racializadas. Já para as pessoas brancas, de classe média alta, o trabalho técnico era considerado subversivo.

Tamirisa (2021), escreve que o ciberfeminismo inspirado pelo Manifesto Ciborgue, de Donna Haraway (2009), foi interpretado de maneira errônea, com uma obsessão de unir corpo e máquina, muito por conta da falta de consideração das diferenças de classes sociais e raças. A autora cita Lisa Nakamura (2014, p. 919), que escreve:

Haraway chama nossa atenção para a ironia de que alguns devem trabalhar invisivelmente para outros para que nos sintamos, se não realmente, livres e capacitados através do uso da tecnologia....

... a tecnociência é, de fato, um circuito integrado, que separa e conecta trabalhadores e usuários, e embora ambos os sexos beneficiem de computadores baratos, é o trabalho flexível das mulheres negras, quer terceirizados ou internalizados, que tornaram e continuam a tornar isso possível (Nakamura, 2014, p. 919, tradução nossa).

Tamirisa (2021, p. 14, tradução nossa) expõe que o ciberfeminismo dominante nasceu de pessoas das quais, em sua maioria, “veio de famílias instruídas, origens de língua inglesa e culturalmente sofisticadas – o ciborgue é frequentemente adotado por aqueles com privilégio considerável nas taxonomias coloniais”. E acrescenta que acaba por ecoar as ondas feministas anteriores, “eurocêntricas e cis-normativas”. Isso posto, a autora escreve que as feministas das artes sonoras, música eletrônica e ativistas do campo tecnológico correm o risco de reproduzirem esses padrões de comportamento branco dominante, ao celebrar e reconhecer somente uma parte das mulheres na música.

A cultura *maker*, o fazer, “é frequentemente entendida como um meio de se tornar mais crítico, consciente e informado” (Tamirisa, 2021, p. 16, tradução nossa). A autora expõe que é necessário a interseccionalidade de gênero, raça, classe e poder para se pensar na práxis técnica. Que se considere a cultura colonial e que se abrace discursos pós-coloniais, utilizando metodologias que visem a justiça social. Ela traz um estudo de caso, da TEHCNE, onde é demonstrado que o conhecimento técnico não é o que leva à transformação, mas sim a consciência do coletivo, ao construir uma comunidade, criar relacionamentos de solidariedade (Tamirisa, 2021).

4.5. *Black Cyberfeminism* no design de jogos

As autoras Richard e Gray (2018) mostram como os jogos representam de maneira estereotipada, e muitas vezes sexualizada, as mulheres, principalmente as pessoas de cor⁴. Também pontuam como pessoas com deficiência e queer, se não estão ausentes, são representadas de forma injusta. Há um apagamento de pessoas marginalizadas, beneficiando ou pondo em evidência somente as identidades privilegiadas, homens brancos. Há um privilégio de definição dos perfis de

⁴ As autoras Richard e Gary (2018) utilizam o termo “de cor” dentro do contexto estadunidense. E aqui, explicamos conforme a perspectiva de Lugones (2008, p. 80). O termo mulheres de cor foi “cunhado nos Estados Unidos por mulheres vítimas da dominação racial, como um termo de coalizão contra múltiplas opressões. Não se trata apenas de um marcador racial ou de uma reação à dominação racial, ele é também um movimento solidário horizontal. ‘Mulheres de cor’ é uma frase que foi adotada pelas mulheres subalternas, vítimas de diferentes dominações nos Estados Unidos. ‘Mulheres de cor’, não propõe uma identidade que separa, e sim aponta para uma coalizão orgânica, entre mulheres indígenas, mestiças, mulatas, negras, cheroquis, porto-riquenhas, siouxies, chicanas, mexicanas, Pueblo – toda a trama complexa de vítimas da colonialidade do gênero, articulando-se não enquanto vítimas, mas como protagonistas de um feminismo decolonial. A coalizão é uma coalizão aberta, com uma intensa interação intercultural” (Lugones, 2020, p. 80).

pessoas quanto à raça e gênero apresentados nos jogos. Essa relação de poder de estar e ser representado, influencia no que os e as jogadores(as) consomem como imagem, mas também sobre o que se “aprende sobre si mesmos e sobre os outros” (Richard; Gray, 2018, p. 113, tradução nossa).

Dentro deste contexto, as autoras trazem o *Black Cyberfeminism*, o Ciberfeminismo Negro, como lentes de análise neste campo dos jogos e broadcasting de jogos; se utilizam da teoria de “Zonas Pedagógicas Racializadas” como quadro analítico e de “Comunidades de Prática” “como um quadro para compreender e questionar o acesso equitativo à aprendizagem colaborativa apoiada pela comunidade e ao domínio da cultura dos jogos, de forma mais ampla e guildas, clãs e espaços de afinidade movidos por interesses, mais especificamente” (Richard; Gray, 2018, p. 112, tradução nossa).

Na pesquisa de Richard e Gray (2018), é mencionado que a palavra “*gamer*” é frequentemente usada para homens brancos; e “gênero e jogos” muitas vezes sinônimos de mulheres brancas, reafirmando a necessidade de examinar a situação das mulheres negras em jogos. A estrutura ciberfeminista negra colabora para se compreender quais as “estratégias de resistência, através de comunidades de prática e diversão” (Richard; Gray, 2018, p. 117, tradução nossa). Elas comentam que muitos estudiosos têm apontado os benefícios de jogos participativos, dos quais podem trazer envolvimento ativo em narrativas culturais. E trazem a reflexão de “valores incorporados, que são criados por designers, que podem tornar um sistema econômico ou social aparentemente melhor que outro” (Richard; Gray, 2018, p. 118, tradução nossa).

Por fim, as autoras mencionam que os meninos estão mais propensos a fazer parte da cultura dos jogos que as meninas, e esse comportamento repercute na dominação dos homens, no acesso aos jogos e ao que gira em torno dele, como a produção, marketing, design de jogos, passando a ser um privilégio masculino também em sua atuação. Os jogos têm sido associados à computação. A tecnologia é uma porta de entrada e interesse para esse campo, que tem sido criado e distribuído principalmente por homens brancos e asiáticos (Richard; Gray, 2018).

4.6. Desigualdade social e racial histórica nos jogos e tecnologia

A diferença social histórica, onde temos pessoas em situações de privilégios e outras não, fez com que nem todas as pessoas tivessem igual oportunidade para a alfabetização tecnológica. As autoras Richard e Gray (2018) apresentam dados para mostrar como os personagens em jogos são estereotipados conforme suas raças, sendo as minorias sub-representadas. Os personagens masculinos representam 85% dos personagens e cerca de 80% são brancos. Personagens mulheres, ou de minorias étnicos raciais são secundários. As mulheres de cor fazem parte da menor parcela, sendo 10% afro-americanos, 7% asiáticos e 1% nativos americanos ou pessoas latinas. “Além disso, as personagens femininas são mais propensas a serem hipersexualizadas e as mulheres negras são mais propensas a serem vítimas da violência” (Richard; Gray, 2018, p. 119, tradução nossa).

Alguns estudos apontam que os jogadores considerados marginalizados por seu gênero e raça, conseguem ter maior liberdade nos jogos, por ocultar sua raça e gênero. Por outro lado, com o avanço da comunicação por voz em jogos, essa ocultação se tornou mais difícil. Existe também uma certa perseguição de alguns jogadores por descobrir quem são os que se ocultam, se escondem de alguma maneira (Richard; Gray, 2018).

As autoras escrevem sobre as comunidades de prática e espaços de afinidade que dizem respeito à produção de espaços e geração de conteúdos a respeito de um jogo; o objetivo é

compartilhar conhecimento e, para isso, essas pessoas precisam ser habilidosas em uma série de atividades como edição, mídia, programação, design, ter conhecimento em software e hardware, sistemas de modificação, enfim, é necessário certa experiência em tecnologia (Richard; Gray, 2018).

Pessoas afro-americanas e latinas, seguem em desvantagem. Embora os afro-americanos e latinos consumam muitos jogos, eles estão marginalizados e sub-representados nos jogos. Segundo as autoras, essa “disparidade entre o jogo e a produção de jogos pode ser vista como uma forma de divisão de identidade digital” (Richard; Gray, 2018, p. 120, tradução nossa).

Outro ponto é a possibilidade de se ter internet em alta velocidade, que contamina a propensão ou não ao desenvolvimento de jogos, assim como o uso de equipamentos de alta tecnologia, pois permitem praticidade nas experiências. As autoras citam DiSalvo e Bruckman (2010), que descobriram que homens afro-americanos tinham internet com menos velocidade, assim como equipamentos com menos tecnologia. As autoras defendem a questão de que o equipamento é apenas uma parte que responde aos interesses e habilidades ao desenvolvimento de jogos (Richard; Gray, 2018). O fato de haver pouca diversidade nos jogos e quando há representação das mulheres negras e minorias étnicas, são como personagens sexualizadas ou extremamente estereotipadas, impacta na questão da confiança e identificação para as jogadoras.

Existe uma “ameaça de estereótipo que acontece quando a falta de representação ou reforço de estereótipo adverso no ambiente provoca negatividade sobre o grupo social de alguém” (Richard; Gray, 2018, p. 121, tradução nossa). Essa ameaça de estereótipo pode ser medida no desenvolvimento da aprendizagem escolar, no esporte ou no lazer (Richard; Gray, 2018).

4.7. Metodologias e frameworks de práticas pedagógicas

O trabalho de Britton, Klumbyte e Draude (2019, p. 314, tradução nossa) investiga práticas e métodos das artes aplicados ao campo da computação, dentro do universo acadêmico. Utilizaram como estudo de caso o projeto de pesquisa “Reconfigurando a Computação através do Ciberfeminismo e do Novo Materialismo (CF+) com o objetivo de “revisitar os modos e práticas dominantes de conhecimento e produção de artefatos em ciência da computação através das lentes ciberfeministas e novo materialismo” assim como “trabalhar no campo teórico e metodológico inovadoras abordagens em computação com base nesta revisão”.

Os autores descrevem um método mediado por uma designer e artista que aplica práticas experimentais de pensamento no campo da computação, com abordagens por meio de materiais, tecnologia e feminismo (Britton; Klumbyte; Draude, 2019). Os autores contam que partiram de experimentações colaborativas, fora do padrão acadêmico, oferecendo diferentes componentes disciplinares, iniciando a abordagem nas artes, com ciberfeminismo e novo materialismo.

A pesquisadora indígena Linda Tuhiwai Smith (1999), é citada por Britton, Klumbyte e Draude (2019), como muito estudada dentro da pesquisa artística, e que traz uma abordagem que questiona a dinâmica imperial e colonizadora ao desafiar as formas de conhecimento e domínio cultural. Também citam Tuck e Yang (2014), que propõem como forma de combater os legados imperialistas e coloniais, o “recusar a investigação”, como uma maneira de reposicionar a relação do pesquisador e do pesquisado, ou seja, praticar eticamente de forma que o significado para o pesquisado faça sentido (Britton; Klumbyte; Draude, 2019, p. 315, tradução nossa).

Neste trabalho de Britton, Klumbyte e Draude (2019, p. 315, tradução nossa) também é apresentada a pesquisa *Desire-based research*, traduzido como “baseada no desejo” de Renate

Lorenz (2017), em que ela propõe a ideia de “cruzeiro” como método de pesquisa onde “em vez de seguir um caminho predefinido, incluindo um modo associativo de análise, encontros surpreendentes (o que pode ser agradável ou não), curiosamente seguindo uma linha de desejo em vez da racionalidade de um plano de trabalho”. O que se conclui é que deveria existir um melhor agenciamento entre pesquisadores e pesquisados, ao se colocar a ideia de cruzeiro e do desejo como métodos relacionais, já que vieram das práticas das minorias (Britton; Klumbyte; Draude, 2019).

5 Conclusão

A proposta deste trabalho utilizando o Periódico Capes como única fonte de dados, foi obter material de análise preliminar para uma pesquisa de doutorado. Foi possível verificar que as relações entre design e ciberfeminismo estão presentes de maneira interdisciplinar. Os quatro artigos analisados, em suma, discorrem sobre os campos das manualidades têxteis nas redes sociais; ativismos em projetos sonoros com críticas ao ciberfeminismo dominante; o papel de designers como facilitadores e facilitadoras no ensino-aprendizagem na arte e tecnologia; e práticas do design no campo dos jogos digitais com relação à raça, gênero e classe.

O ponto em comum dos artigos analisados é a utilização do ativismo e conceito de ciberfeminismo, como lentes de análises para se compreender as práticas dos estudos de caso. O ciberfeminismo possui diferentes definições, conforme apresentado, mas a que é a mais compreendida na atualidade é a análise do gênero no processo emancipatório junto às relações com as tecnologias de informação, comunicação e mídias digitais. Ou seja, como as mulheres e as discussões sobre gênero são articuladas, com a utilização das tecnologias, para sua emancipação.

Foi possível notar a discussão acerca da desconstrução dos legados coloniais, raciais, patriarcais no modo de fazer ciência, pesquisa e geração de conhecimento. Ficou evidente a necessidade de criticidade sobre a emancipação e igualdade de gênero, raça e classe no campo do design, junto às tecnologias que são trazidas na medida em que se coloca em questão o ciberfeminismo dominante. Este, que nasceu conforme perspectivas das autoras apresentadas, de mulheres de classes sociais e culturais privilegiadas, que acabam por ecoar perspectivas feministas eurocêntricas e cis-normativas, celebrando, portanto, determinadas mulheres e não todas elas.

Um dos pontos abordados em um dos artigos, foi o cuidado de não se associar somente o conhecimento do trabalho técnico como emancipatório para mulheres, já que há neste caso, um recorte de classe social, pois as mulheres da classe trabalhadora e racializadas sempre atuaram na área técnica industrial. Portanto, evidencia-se que o conhecimento técnico não é suficiente para transformação social e igualdade de gênero. É necessário práticas da cultura *maker*, ou seja, do fazer, junto ao pensamento coletivo, comunitário e solidário.

Com relação à desigualdade de gênero nos jogos, compreendemos que os meninos são mais estimulados e propensos a fazer parte da cultura dos jogos dos que as meninas, colocando-os em uma situação de privilégio e que reverbera no futuro, como por exemplo, na escolha das profissões e atividades como produção, marketing, design relacionados ao campo dos jogos. Ou seja, os jogos costumam ser uma porta de entrada para interesses relacionados ao design, tecnologia e como mostram as autoras estudadas, têm sido praticados principalmente por homens brancos e asiáticos.

Foi possível verificar como a alfabetização tecnológica para pessoas afro-americanas e latinas, as colocam em desvantagem por conta das diferenças sociais históricas. Além disso, pessoas

negras e latinas são sub-representadas em jogos. E por terem acesso à internet menos veloz e equipamentos que não são considerados os melhores, influenciam nas suas experiências com a tecnologia, interesses e habilidades no desenvolvimento de jogos.

Também consideramos importante mencionar sobre as metodologias que se utilizam de designers como facilitadoras de processos criativos nas artes e tecnologias, junto ao debate sobre reposicionar a relação de quem pesquisa e quem é pesquisado. Este ponto faz muito sentido quando se analisa ética e prática na pesquisa.

Em suma, este trabalho refletiu como a Pesquisa em Design pode desconstruir os padrões estabelecidos, de legados coloniais, raciais, patriarcais, eurocentrados e heteronormativos, desafiando criticamente as formas de conhecimento de domínio cultural impostos. Compreendemos a necessidade de discursos pós-coloniais, com a utilização de metodologias que tenham como objetivo a justiça social e de gênero. Concluimos que a interseccionalidade de gênero, raça e classe como lentes de análise, é essencial para as práticas, teorias, pedagogias e ativismos no campo do design e tecnologias.

6 Agradecimentos

Ao apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq, desde maio de 2024.

7 Referências

BONSIEPE, Gui. A tecnologia da tecnologia. “Entrevista realizada por Maria Cecilia Loschiavo dos Santos”. *In: A Lógica Do Conceito De Design*. São Paulo: Editora Edgar Blücher Ltda, 1983a. p. 27–50.

BONSIEPE, Gui. Entre o marasmo e a esperança. *In: A Tecnologia Da Tecnologia*. São Paulo: Edgard Blucher Ltda, 1983b. p. 1–20.

BRITTON, Loren; KLUMBYTE, Goda; DRAUDE, Claude. **Doing thinking: revisiting computing with artistic research and technofeminism**. *Digital Creativity*, [s. l.], v. 30, n. 4, p. 313–328, 2019.

CHOCK, Sasha Costanza. **Design Justice: Community-Led Practices to Build the Worlds We Need**. [S. l.]: The Mit Press, 2020.

CONFORTO, Edivandro Carlos; AMARAL, Daniel Capaldo; SILVA, Sérgio Luis da. Roteiro para revisão bibliográfica sistemática: aplicação no desenvolvimento de produtos e gerenciamento de projetos. *In: , 2011, Porto Alegre. Congresso Brasileiro De Gestão De Desenvolvimento De Produto - CGBDP*. Porto Alegre: Anais, 2011. p. 1–12.

DISALVO, Betsy; BRUCKMAN, Amy. Race and gender in play practices. *In: , 2010, New York, NY, USA. Proceedings of the Fifth International Conference on the Foundations of Digital Games*. New York, NY, USA: ACM, 2010. p. 56–63.

FLUSSER, Vilém. Sobre a palavra design. *In: O Mundo Codificado: Por Uma Filosofia Do Design E Da Comunicação*. São Paulo: Cosac Naify, 2007. p. 181–186.

HARAWAY, Donna J. Manifesto ciborgue Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do

- século XX. *In*: TADEU, Tomaz (org.). **Antropologia ciborgue: as vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. p. 34–118.
- JEFFERIES, Janis. Crocheted Strategies: Women Crafting their Own Communities. **Textile**, [s. l.], v. 14, n. 1, p. 14–35, 2016.
- KENNEDY, Ümit. Stitchers of Instagram: Cyberfeminism, Craftivism, Therapy, and Community through #Embroidery. **M/C Journal**, [s. l.], v. 26, n. 6, 2023.
- LORENZ, Renate. **Unfinished Glossary of Artistic Research**. Finland: Academy of Fine Arts, 2017.
- LUCKMAN, Susan. (En)gendering the Digital Body: Feminism and the Internet. **Hecate**, [s. l.], v. 25, n. 2, p. 36–47, 1999.
- LUGONES, María. Colonialidade e gênero. *In*: HOLLANDA, H. B. *et tal* (org.). **Pensamento Feminista Hoje: Perspectivas Decoloniais..** Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2020. p. 52–83.
- MINAHAN, Stella; COX, Julie Wolfram. Stitch’nBitch. **Journal of Material Culture**, [s. l.], v. 12, n. 1, p. 5–21, 2007.
- NAKAMURA, Lisa. Indigenous Circuits: Navajo Women and the Racialization of Early Electronic Manufacture. **American Quarterly**, [s. l.], v. 66, n. 4, p. 919–941, 2014.
- PAASONEN, Susanna. Revisiting cyberfeminism. **Communications**, [s. l.], v. 36, n. 3, 2011.
- PLACE, Alison edited by. **Feminist Designer: On the personal and the political in design**. Cambridge, Massachussets: The MIT Press, 2023.
- RICHARD, Gabriela T.; GRAY, Kishonna L. Gendered Play, Racialized Reality: Black Cyberfeminism, Inclusive Communities of Practice, and the Intersections of Learning, Socialization, and Resilience in Online Gaming. **Frontiers: A Journal of Women Studies**, [s. l.], v. 39, n. 1, p. 112–148, 2018.
- RUSSEL, Legacy. **Feminismo Glitch**. Belo Horizonte: Âyiné, 2023.
- SMITH, Linda Tuhiwai. **Decolonizing Methodologies: Research and Indigenous Peoples**. London: Zed Books, 1999.
- TAMIRISA, Asha. Sonic Activism in the Integrated Circuit. **Feminist Review**, [s. l.], v. 127, n. 1, p. 13–19, 2021.
- TUCK, Eve; YANG, K. Wayne. R-Words: Refusing Research. *In*: PARIS, Django; WINN, Maisha T. (org.). **Humanizing Research: Decolonizing Qualitative Inquiry with Youth and Communities**. London: SAGE Publications, Inc., 2014. p. 223–247.
- WILDING, Faith. Where is feminism in cyberfeminism?. **n.paradoxa**, [s. l.], v. 2, p. 6–13, 1998.
- WILLIAMS, Kristen A. “Old Time Mem’ry”: Contemporary Urban Craftivism and the Politics of Doing-It-Yourself in Postindustrial America. **Utopian Studies**, [s. l.], v. 22, n. 2, p. 303–320, 2011.