

СЕКСИЗМ У КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ

Кругляк М. Е.,

*кандидат історичних наук,
доцент кафедри гуманітарних і соціальних наук
Державного університету «Житомирська політехніка»*

Петрожалко В. В.,

*студент II курсу
факультету бізнесу та сфери обслуговування
Державного університету «Житомирська політехніка»*

У статті продемонстровано приклади сексизму в сучасних комп'ютерних іграх. Автори розглядають це явище як закономірне. Воно виникло в 1980-ті роки, коли основним споживачем комп'ютерних ігор стали чоловіки. Таким чином, кіберпростір перетворився на «закриту територію», де власники компаній – чоловіки сплачували програмістам-чоловікам гроші на створення комп'ютерних ігор для чоловіків. У XXI столітті ситуація кардинально змінилася: майже половина сучасних геймерів – це жінки, серед розробників відеопродукції та власників компаній також є багато жінок, однак підхід до зображення персонажів в іграх залишається незмінним.

Автори наголошують на значенні діяльності канадсько-американської блогерки Аніти Саркісян, яка однією з перших поставила питання про сексизм у відеоіграх у 2012 році. Активна діяльність феміністки спричинила цілу дискусію не лише в середовищі геймерів. Атаки на життя Аніти Саркісян та численні погрози, які надходили на її адресу, привернули увагу Організації Об'єднаних Націй.

Найгучнішим сексистським скандалом у кіберпросторі став так званий «геймергейт» (2014 р.). Програмістка Зої Куїнн та її послідовниці стали жертвами цькування з боку колег та чоловіків-геймерів. У результаті реакції ЗМІ на геймергейт та активну громадську діяльність Аніти Саркісян міжнародне співтовариство звернуло увагу на сексизм у відеоіграх. Розробники комп'ютерних програм, попри додаткові матеріальні витрати, стали додавати більше жіночих персонажів в ігри, частіше зображувати жінок як позитивних героїнь із реальними пропорціями тіла та у відповідному до ситуації одязі. Комітет міністрів Ради Європи прийняв Рекомендацію про попередження й припинення сексизму (2019), представив відео- і веб-сторінку ініціативи щодо викоринення сексизму з хештегом #стопсексизм та слоганом «Сексизм: Бачити. Називати. Викоринювати».

Ключові слова: сексизм, геймергейт, об'єктивація тіла, гендер, кіберпростір, комп'ютерні ігри, геймер.

Постановка проблеми. Головний редактор розважального сайту «IGN Россия» Костянтин Говорун у жовтні 2014 року заявив про те, що існує як «поганий», так і «хороший» сексизм. На його думку, у відеоіграх використовується лише «хороший», який нікому не заважає, а той, хто критикує його з позицій фемінізму, надто перебільшує. Його стаття мала назву: «Сексуальна об'єктивація – це чудово» [1]. Дана публікація не викликала особливого розголосу на пострадянському просторі, хоч керівництво все-таки вирішило одразу ж її видалити із сайту (через скарги на сексизм закордонному власникові ресурсу), тоді як на Заході в ті місяці на повну розгорівся т. зв. «геймергейт» – гучний сексистський скандал у кіберіндустрії. Програмістка Зої Куїнн та її однодумці, які виступали проти дискримінації жінок у відеоіграх, стали жертвами цькування з боку чоловічої частини ігрового співтовариства.

Якими мають бути зображені жінки в комп'ютерних іграх? Сексуальна об'єктивація є нормальним явищем чи все ж таки проявом принизливого ставлення до жінок? Ці питання поділили середовище геймерів на прихильників та противників Зої Куїнн і Со. З іншого боку, геймергейт вийшов далеко за межі комп'ютерної індустрії та поставив на порядок денний питання ролі жінки в постмодерному суспільстві XXI століття.

Дана проблема особливо актуальна в наші дні. У березні 2019 року Комітет міністрів Ради Європи прийняв Рекомендацію про попередження й припинення сексизму. У цьому документі міститься не тільки перше міжнародно визнане визначення сексизму, а й перелік конкретних захо-

дів, спрямованих на викорінення цього поширеного в наш час явища. Сексизм проявляється у всіх сферах життя: свист услід жінці на вулиці, ігнорування жінок під час робочих нарад, нав'язування хлопчикам агресивних рольових моделей у відеоіграх. Для сприяння виконанню Рекомендації в повному обсязі Рада Європи представляє відео- і веб-сторінку ініціативи щодо викорінення сексизму з хештегом #стопсексизм і слоганом «Сексизм: Бачити. Називати. Викорінювати». Завдання даної ініціативи полягає в тому, щоб допомогти широкому загалу навчитися розпізнавати прояви сексизму і протистояти їм [2].

Українські науковці досі перебувають осторонь дослідження сексизму у відеоіграх. Натомість ця проблема викликала неабиякий інтерес не лише в американських журналістів, блогерів, аналітиків сфери комп'ютерної індустрії, а й у австралійських науковців [3], тому під час підготовки статті було проаналізовано в основному англomовну пресу та фахові публікації [4; 5; 6; 7; 8]. Проблема сексизму піднімалася в інтернет-публікаціях деяких російських журналістів і блогерів, зокрема Дар'ї Татаркової [1], Василя Сонькіна і Ольги Страховської [9].

Мета статті – показати революційне значення геймергейту для розвитку індустрії комп'ютерних ігор, визначити роль Аніти Саркісян та Зої Куїнн у боротьбі за рівноправ'я жінок у сфері відеоігор, продемонструвати зміни, які відбуваються в сучасному комп'ютерному товаристві в напрямі до гендерної рівності.

Виклад основного матеріалу. Аніта Саркісян народилася в 1983 році в Канаді і росла неподалік від Торонто. Її батьки (вірмени за національністю) емігрували з Іраку в 1970-х роках [4]. Пізніше дівчина залишила Канаду й переїхала до Каліфорнії, тому не варто дивуватися, що вона ідентифікує себе як канадко-американка [6]. Саркісян здобула ступінь бакалавра за фахом дослідження комунікації в Університеті штату Каліфорнія в Нортбріджі та ступінь магістра за спеціальністю соціальної і політичної думки в Йоркському університеті в Торонто (2010). Тема її дипломної роботи звучить так: «Я зроблю з тебе чоловіка: Сильні жінки в науковій фантастиці й фентезі на телебаченні» (англ. I'll Make a Man Out of You: Strong Women in Science Fiction and Fantasy Television) [5].

У 2012 році Саркісян піддалася інтернет-цькуванню після запуску власного проєкту на Kickstarter. У такий спосіб феміністка прагнула зібрати необхідні їй 6 тисяч доларів задля фінансування серії відео «Тропи проти жінок у відеоіграх». Проєкт викликав такий резонанс, що дівчині було пожертвовано майже 160 тисяч доларів [10]. Ситуацію широко висвітлювали у ЗМІ. Саму Саркісян було поставлено в центр обговорення мізогінії в культурі відеоігор та інтернет-цькування. Дівчина виступила на конференціях TEDxWomen і XOXO, а також взяла участь у популярному ток-шоу «Звіт Кольбера» [7]. Однак не всі були в захваті від особливого погляду Саркісян на ігри. Щойно вийшов перший ролик, як на адресу блогерки стали надходити погрози. На відомих ігрових форумах типу Neogaf і Kotaku In Action з'явилися групи її хейтерів, які наполягали на видаленні проєкту з Kickstarter, до того ж надходили скарги на канал Саркісян на Ютубі (нібито через нього проводиться «пропаганда тероризму»), в образливій формі редагувалася сторінка про Саркісян у Вікіпедії. Тим не менш, тролі допомогли зробити проєкт мегауспішним: багато хто вклався в нього, лише аби підтримати блогерку [9].

Проти чого ж виступає Аніта Саркісян? Насамперед проти стереотипності в зображенні жіночих персонажів у відеоіграх, де тендітну жінку неодмінно має врятувати сильний чоловік. Зауважимо, що у 2011 році користувачі знайшли в коді гри Dead Island вислів «feminist whore» («феміністська повія»). Напевно, саме так між собою творці гри називали здатність героїні на ім'я Парна, що дозволяла їй ефективніше вбивати чоловіків. Сексизмом, на думку Саркісян, пройняті комп'ютерні бестселери «Bioshock», «The Last of Us», «Grand Theft Auto», «The Walking Dead». Так, Саркісян критикувала «Grand Theft Auto» через відсутність у грі позитивних жіночих персонажів (жінки в ній – повії, стриптизерки, карикатурні феміністки, безпомічні дружини), а також можливість убивати жінок-повій. Водночас у «Bioshock», «The Walking Dead» та «The Last of Us» жінок зображено як тягар для головного персонажа. Блогерка зауважувала, що в третій серії «The Witcher» інколи можна вибирати жінку, однак супротивники героїні під час гри будуть засипати її образами. Саркісян переконана: подібні прийоми можна знайти в більшості відеоігор – від «Super Mario Bros.», де герою слід врятувати пасивну й безпорадну принцесу, до «Metal Gear Solid V», в якій снайперка одягнена лише в нижню білизну [9]. За даними Дар'ї Татаркової, починаючи з 1990-х рр. й до 2013 року включно лише 15% головних персонажів в іграх були жінками, й лише в одній із 25-ти найбільш популярних відеоігор 2013 року головним персонажем виступила жінка, тобто в 4% представленої відеопродукції [1].

Атаки на Аніту Саркісян залишалися внутрішньою проблемою ігрової індустрії, доки не відбувся #GamerGate. У серпні 2014 року ексбойфренд відомої розробниці ігор Зої Куїнн звинуватив її у зраді із журналістами заради позитивної рецензії на її гру «Depression Quest». Ця новина викликала бурхливу реакцію в суспільстві: дискусія з професійно-етичної площини швидко набула гендерного

звучання. Вся ігрова спільнота розділилася на тих, хто вбачав елементи сексизму як у самих іграх, так і в середовищі їхніх творців, й на тих, хто розглядав жінок та їхню думку як загрозу для комп'ютерної індустрії. Проти Зої Куїнн, Аніти Саркісян, автора науково-фантастичної гри «Revolution 60» Бріанни Ву (у розробці гри брали участь лише жінки) та їхніх однодумців розгорнулася масова кампанія під хештегом #GamerGate. Цькування вийшло за межі інтернету-простору. Його головним інструментом був т. зв. доксінг, або публікація особистої інформації жертви (домашньої адреси і номеру телефону) на тлі погроз фізичної розправи. Через постійні погрози Аніта Саркісян та Зої Куїнн змушені були залишити власні помешкання. The Verge присвятив цьому публікацію із заголовком «Тролі, які заперечують існування жінконенависництва, вижили Аніту Саркісян із власного будинку» [8]. Двоє розробників, Ізраель Гальвес і Грейс Лінн, що піддали критиці геймергейт, стали жертвами т. зв. сватінгу. Це така ситуація, за якої зловмисники телефонують до поліції і повідомляють про серйозну загрозу за якоюсь адресою. Геймергейтери «нацькували» поліцію на Гальвеса і Лінн; щоправда, перший встиг попередити співробітників відділення, а от до другої в будинок увірвалися два десятки поліцейських [11]. У жовтні 2014 року Саркісян довелося скасувати свій виступ в університеті штату Юта, після того як анонімно надійшла інформація про ймовірний теракт у приміщенні. Геймергейт став однією з головних подій 2014 року. У вересні наступного року Саркісян і Куїнн виступили в ООН з промовою про кіберцькування [9].

Діяльність Аніти Саркісян та Зої Куїнн все ж призвела до кардинальних змін у кіберіндустрії. На думку Дар'ї Татаркової, геймергейт є «інерцією 90-х років, коли ігрове товариство було закритим клубом, в якому до жінок ставилися з підозрою», «геймери не встигли усвідомити, що наприкінці 2000-х відеоігри перестали бути розвагою тільки для чоловіків». Сексизм у відеоіграх зародився в 1980-ті рр., коли ігрові компанії вирішили обмежити цільову аудиторію підлітками та юнаками. У 1990-ті рр. співробітник студії Core Design, поправляючи модель Лари Крофт із першої частини «Tomb Raider», випадково збільшив її груди в 2,5 рази, після чого колеги попросили не повертати старого розміру. Ще далі пішли в компанії «Sony»: у рекламі продукції жінці домалювали додаткові груди на спині. Відома журналістка Лі Александер вважає, що поколінню молодих та самотніх чоловіків хтось нав'язав думку про те, що вони є «найважливішою демографічною групою за всю історію». У цій культурі елітизму (а насправді – гордої ізоляції) відеоігри пробули не менше двадцяти років, за які стали еталоном хибної маскуліності: дурні, німі, оголені жінки навколо, вони дуже мало схожі на реальних жінок, та тим воно й краще, при цьому герої-чоловіки у відеоіграх – ідеалізований образ, втілений самими чоловіками [1].

Якщо раніше геймерами були в основному чоловіки, то тепер ситуація кардинальним чином змінилася. І дійсно, станом на 2014 рік 48% геймерів у світі – це саме жінки [12]. У Великобританії в розпал геймергейту їх було 52%, хоча серед розробників ігор жінки досі в меншості – лише 12%, а це у свою чергу впливає на сюжет, графіку, опрацювання персонажів. До того ж зарплати жінок-програмісток на 10–20% нижчі, ніж у чоловіків [1].

Зазначимо, що жінки більше грають на мобільних платформах – в ігри, які прийнято вважати більш «жіночими» або «гендерно нейтральними», зокрема пазли. Та все одно, серед споживачів ігор більше жінок, старших від 44 років, ніж підлітків чоловічої статі віком до 18 років. Демографія ігор змінюється, як і ставлення до них. У 2014 році автори серії «Assassin's Creed» представили новий режим спільної гри «Assassin's Creed Unity»: в ньому було чотири персонажі на вибір і всі вони – чоловічої статі. Креативний директор компанії-розробника гри «Ubisoft» тоді пояснював, що команда мала намір додати жіночий персонаж, однак врешті дійшла думки, що це надто тривалий і дорогий процес. Трапився піар-скандал, і «Ubisoft» виступила із заявою, що вітає ідеї різноманітності й у майбутньому обов'язково представить більше героїнь. Уже в наступній серії гри «Assassin's Creed Syndicate» (2015 р.) було два головних герої на вибір – брат і сестра Джейкоб та Іві Фрай. Кардинально змінився й зовнішній вигляд Лари Крофт, яка у версії 2013 року вже більше стала схожою на звичайну жінку з реалістичними пропорціями та у відповідному до ситуації одязі [9]. У квітні 2019 року стало відомо, що компанія «Sony» заборонила сексуальних жінок в іграх PlayStation. Зміна політики схвалення нових ігор для приставок була зроблена у відповідь на рух #MeToo, що поширився в соцмережах у жовтні 2017 року після скандалу з кінопродюсером Харві Вайнштейном. Учасники руху засуджують сексуальне насильство по відношенню до жінок [13].

Висновки. Індустрія відеоігор тривалий час залишалася «закритою зоною» для чоловіків, в якій чоловіки-розробники створювали ігровий контент для чоловіків-геймерів, і сексуальна акцентуація була невід'ємною складовою частиною цього середовища. Перехід до нового постіндустріального суспільства, в якому гендерні ролі мають бути врівноваженими, визначив закономірні зміни й у закритому просторі відеоігор. Зараз жінки становлять майже половину геймерів, а, відповідно, вони мають право на появу рівної кількості жіночих персонажів в іграх, на адекватне їхнє зображення та різноманітні ролі, а не лише негативні. Сексизм у відеоіграх є, і це визнають не лише жінки,

а й чоловіки-геймери, програмісти та очільники кіберіндустрії. Дехто вважає його об'єктивним явищем, що склалося історично, коли жінка має бути пасивною та беззахисною, а чоловік – сильним та фізично досконалим; дехто стверджує, що зображення жінок не лише в негативних образах повій та стриптизерок, але й позитивних супергероїнь із досконалими пропорціями тіла є неправильним і стереотипним, а отже, проєктує спрощений погляд на дійсність. Тим не менш, поставлені Анітою Саркісян та Зоєю Куїнн проблеми гендерної рівності в кіберпросторі стали своєчасними, а сама їхня діяльність продемонструвала, що рівні права у всіх сферах людського існування необхідно виборювати, навіть ризикуючи власним життям.

Krugliak M., Petrozhalko V. Sexism in computer games

The article demonstrates the examples of sexism in modern gaming. The authors regard this phenomenon as natural. It originated in the 1980s, when men became the main consumer of computer games. Thus, cyberspace has become a “closed area” where male business owners have paid male programmers money to create computer games for men. In the 21st century, the situation has changed dramatically: almost half of today's gamers are women, and there are many women among video game developers and business owners, but the approach to portraying characters in games has remained the same.

The authors stress the importance of the activities of Canadian-American blogger Anita Sarkeesian, who was one of the first to raise the issue of sexism in video games in 2012. The activity of a feminist provoked a whole lot of discussion not only among the gamers. The attacks on Anita Sarkeesian's life and the numerous threats that came to her have attracted the attention of the United Nations.

The most notorious sexist scandal in cyberspace was the so-called “gamergate” (2014). Programmer Zoë Quinn and her followers have fallen victim to harassment by colleagues and gaming men. As a result of media attention to gaming and active civic activism of Anita Sarkeesian, the international community has drawn attention to sexism in video games. Computer programmers, despite the additional material costs, began to add more female characters to games, more often to portray women as positive heroines with real body proportions and in appropriate clothing. The Committee of Ministers of the Council of Europe has adopted a Recommendation on Preventing and Combating Sexism (2019), presenting a video and an initiative webpage on eradicating sexism with the hashtag #StopSexism and the slogan “Sexism: See it. Name it. Stop it”.

Key words: sexism, gamergate, body objectification, gender, cyberspace, computer games, gamer.

Література:

1. Татаркова Д. Почему в видеоиграх так много сексизма и что с этим делать. URL: <https://www.wonderzine.com/wonderzine/entertainment/games/202433-sexism-lies-and-videogames> (дата звернення: 31.10.2019).
2. Новые действия Совета Европы против сексизма. URL: <https://www.coe.int/ru/web/portal/-/new-council-of-europe-action-against-sexism> (дата звернення: 31.10.2019).
3. Bróna Nic Giolla Easpaig. An exploratory study of sexism in online gaming communities: mapping contested digital terrain. *Community Psychology in Global Perspective*. 2018. Vol. 4. Issue 2. P. 119–135.
4. Filipovic J. Anita Sarkeesian Is Fighting to Make the Web Less Awful for Women – And Getting Death Threats in the Process. URL: <https://www.cosmopolitan.com/career/a39908/anita-sarkeesian-internets-most-fascinating/> (дата звернення: 31.10.2019).
5. Kolhatkar S. The Gaming Industry's Greatest Adversary Is Just Getting Started. URL: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2014-11-26/anita-sarkeesian-battles-sexism-in-games-gamergate-harassment> (дата звернення: 31.10.2019).
6. Moore O. Woman's call to end video game misogyny sparks vicious online attacks. URL: <https://www.theglobeandmail.com/news/world/womans-call-to-end-video-game-misogyny-sparks-vicious-online-attacks/article4405585/> (дата звернення: 31.10.2019).
7. Rivas J. Watch Anita Sarkeesian Deconstruct Sexism in Gaming. URL: <https://www.colorlines.com/articles/watch-anita-sarkeesian-deconstruct-sexism-gaming> (дата звернення: 31.10.2019).
8. Robertson A. Trolls drive Anita Sarkeesian out of her house to prove misogyny does not exist. URL: <https://www.theverge.com/2014/8/27/6075179/anita-sarkeesian-says-she-was-driven-out-of-house-by-threats> (дата звернення: 31.10.2019)
9. Сонькин В., Страховская О. Девы в беде. Анита Саркісян чотири года боролась с сексизмом в

- відеоіграх, а сторонники Трампа – с ней. URL: <https://meduza.io/feature/2017/05/19/devy-v-bede> (дата звернення: 31.10.2019).
10. Tropes vs. Women in Video Games. URL: <https://www.kickstarter.com/projects/566429325/tropes-vs-women-in-video-games/> (дата звернення: 31.10.2019).
 11. Silverstein J. 'I am afraid for my safety': California woman has 20 police sent to former home in Portland as part of Gamergate harassment campaign. URL: <https://www.nydailynews.com/news/national/gamergate-prank-sends-20-officers-woman-home-article-1.2065545> (дата звернення: 31.10.2019).
 12. Sinclair B. Women increasing representation among US gamers – ESA. URL: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2014-04-24-women-increasing-representation-among-us-gamers-esa> (дата звернення: 31.10.2019).
 13. Sony запретила сексуальних жінок в іграх PlayStation. URL: <https://www.ferra.ru/news/games/sony-zapretila-seksualnykh-zhenshin-v-igrakh-playstation-17-04-2019.htm>.