

**МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ
М.В.ЛОМОНОСОВА**

ФАКУЛЬТЕТ ЖУРНАЛИСТИКИ

Направление подготовки Журналистика / Медиакоммуникации

Кафедра новых медиа и теории коммуникации

**Роль медиа во влиянии феминизма третьей волны на игровую ин-
дустрию**

Выпускная квалификационная работа
студентки IV курса
дневного отделения

Ковалевой Марии Александровны

Научный руководитель:

Преподаватель кафедры новых медиа
и теории коммуникации

Коломиец Я.Ю.

К ЗАЩИТЕ

_____/_____/_____
«__» _____ 201__ г.

Зав. кафедрой

К ЗАЩИТЕ

_____/_____/_____
«__» _____ 201__ г.

Москва 2020

АННОТАЦИЯ

Выпускная квалификационная работа посвящена исследованию роли медиа во влиянии феминизма третьей волны на игровую индустрию. В выпускной квалификационной работе выделены основные черты феминизма третьей волны и различных форм дискриминации, приведена выборка примеров влияния на индустрию компьютерных игр. Также рассмотрена специфика конфликта в интернете и проанализирована роль медиа в деятельности активистов.

Исследование направлено на то, чтобы проанализировать роль медиа в освещении и создании конфликтов, а также в сфере освещения проблем игровой индустрии.

ABSTRACT

The graduation paper «The role of media in the influence of third-wave feminism on the gaming industry» the main features of feminism of the third wave and various forms of discrimination and examples of the impact on the industry of computer games are given. The specifics of conflict on the Internet are also considered, and the role of media in the activities of activists is analyzed.

The research aims at analyzing the role of media in coverage and conflict creation, as well as in the coverage of gaming industry issues.

Работа написана мною самостоятельно
и не содержит неправомерных заимствований.

« ____ » _____

Оглавление	
Введение.....	5
Глава 1. Феминизм третьей волны и движение SJW.....	8
1.1. Краткая история феминизма третьей волны.....	8
1.2. История геймергейта.....	12
1.3. Расизм и блэкфейс.....	15
1.4. Гомофобия и трансфобия.....	18
Глава 2. Примеры влияния феминизма третьей волны на индустрию компьютерных игр.....	22
2.1. Выборка и ее обоснование.....	22
2.2. Расистские скандалы с разработчиками игр Kingdom Come: Deliverance и The Witcher 3: Wild Hunt.....	23
2.3. Феминистический скандал, связанный с игрой Mass Effect: Andromeda.....	26
2.4. Ряд скандалов с обвинением косплееров в расизме.....	28
2.5. Сексистский скандал с участием портала Канобу и посетителей фестиваля Comic Con Russia 2019.....	30
2.6. Расистский скандал с разработчиками игры Chuchel.....	32
2.7. Сексистский скандал с разработчиками игры Total War: Rome 2.....	33
2.8. Гендерный и расистский скандалы с участием стримеров площадки Twitch.....	35
2.9. Respectful redesign и drawing Nessa.....	36
2.10. Волна блокировок стримеров площадки Twitch.....	38
2.11. Самоубийство Алека Холовки.....	41
Глава 3. Роль медиа во влиянии феминизма третьей волны на игровую индустрию.....	45
3.1. Конфликт как способ коммуникации в интернете.....	45

3.2. Причины возникновения конфликтов на примере индустрии компьютерных игр	48
3.3. Анализ роли медиа во влиянии феминизма третьей волны на игровую индустрию.....	50
Заключение	68
Библиографические списки.....	71
Приложения	81

Введение

Компьютерные игры уже давно перестали быть локальным интересом для молодежи и плотно вошли в жизнь людей разного возраста. Рост популярности игровых индустрий сопровождается увеличением количества посетителей различных фестивалей, косплееров, диджитал-художников и многих других. Также вокруг гейминга строятся такие формы контента, как стриминг и летсплеи, которые тоже привлекают в индустрию новую аудиторию. Как отдельную черту современного гейминга можно выделить распространенность стриминга и киберспортивных соревнований, которые делают увлечение компьютерными играми не просто прибыльным хобби, а серьезной индустрией, к которой привязано большое количество сопутствующих: под геймеров подстраиваются производители различной техники, аксессуаров и даже тематического питания. Подтвердить информацию о важности и популярности игровой индустрии может статистика. 17 декабря 2019 года геймерский портал GamesIndustry.biz подвел итоги года¹ в цифрах. Совокупная ценность игровой индустрии составила 148.8 миллиардов долларов (прирост в сравнении с прошлым годом 7.2%).

Очевидно при этом, что у индустрии компьютерных игр, как и у любой другой индустрии и любого другого источника репрезентации реальной жизни, есть свои проблемы, которые затрагивают связанное с ним сообщество. Это сообщество в последнее десятилетие вышло за рамки локального и затрагивает уже весь мир, геймер становится профессией, и игнорировать проблемы этой индустрии и ее участников, как рядовых игроков, так и разработчиков и разного рода профессионалов, уже невозможно. Одним из источников таких проблем является набирающее обороты движение феминизма, которое на данном этапе развивается в рамках своей третьей волны. Третья волна феминизма охватывает множество черт нашего общества, и имеет значительное влияние

¹ GamesIndustry.biz presents... The Year In Numbers 2019. URL: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-12-17-gamesindustry-biz-presents-the-year-in-numbers-2019> // Дата обращения: 30.12.19

на разнообразные индустрии развлечения: кинематограф, моду, книги и, конечно же, видеоигры. СМИ и блогосфера тоже не остаются в стороне, и почти каждое проявление активности со стороны движения попадает в повестку дня и активно обсуждается в новостях, статьях и постах. Одним из основных направлений деятельности активистов является продвижение репрезентации угнетаемых групп в продуктах массовой культуры, и с репрезентацией в игровой индустрии связано много скандалов.

Объектом данного исследования является индустрия компьютерных игр во всех ее проявлениях: игры и игровые разработчики, фанатское сообщество, стримеры, косплееры, тематические порталы. **Предметом** данного исследования является роль медиа в освещении конфликтов, которые происходят в индустрии под влиянием активистов-борцов за социальную справедливость.

Актуальность данного исследования состоит в том, что игровая индустрия является важным и популярным источником репрезентации и средством заработка, привлекающим огромное количество людей, что не может не привлекать внимание исследователей к проблемам этой индустрии.

Новизна данной работы заключается в том, что для стран СНГ тематика компьютерных игр, как и тематика гендерных наук, очень нова и практически не изучена. В России и странах СНГ очень слабо развита игровая журналистика и представлена в основном блогосферой и UGC, что влияет на распространение информации о событиях в этой индустрии. Также в странах СНГ слабая осведомленность населения на тему гендерных наук и различных активистских движений, что в совокупности делает работу очень новым и не характерным для научного сообщества исследованием.

Гипотезой данного исследования является утверждение о том, что роль медиа во влиянии феминизма третьей волны на игровую индустрию стремится к отрицательной, и что деятельность медиа в этой сфере в основном пагубно влияет на представителей индустрии.

На **защиту** выносятся следующие положения:

1. Компьютерные игры являются важным источником репрезентации исторически угнетаемых групп.

2. Роль медиа во влиянии феминизма третьей волны на игровую индустрию диктуется клиповым мышлением аудитории и агрессивным поведением участников активистских движений.

3. Не медиа управляют мнениями в игровой индустрии, а мнения заставляют медиа принимать те или иные стороны.

Для достижения поставленной цели автором настоящего исследования был сформулирован следующий **ряд задач**:

1. Разобраться в том, как устроено движение феминизма третьей волны, кого оно затрагивает и какие элементы в него входят.

2. Изучить примеры влияния движения на индустрию, охарактеризовать значимость попавших в выборку случаев.

3. Встроить в информационное поле конфликтной коммуникации случаи, попавшие в выборку.

4. Обозначить роль медиа во влиянии феминизма третьей волны на игровую индустрию.

Для осуществления данного исследования были выбраны следующие **методы**: анализ, дискурс-анализ и сопоставление.

Дипломная работа состоит из введения, трёх глав, заключения и библиографического списка. В первой главе описывается история движения феминизма третьей волны и даётся теоретическая справка о структуре движения. Во второй главе подробно описываются самые значительные примеры влияния движения на игровую индустрию. В третьей главе даётся характеристика коммуникативного конфликта в интернете, разбираются причины возникновения конфликта в игровой индустрии и анализируется связь медиа и конфликтов в игровой индустрии. В заключении приводятся выводы автора данной работы, сделанные в процессе написания исследования.

Глава 1. Феминизм третьей волны и движение SJW

1.1. Краткая история феминизма третьей волны

Феминизмом третьей волны считается волна феминистического движения, существующая и действующая в период с 1990-х годов по настоящее время. Сам же термин «феминизм третьей волны» ввела в своём эссе² Ребекка Уолкер, американская писательница, феминистка и активистка. Ее эссе «Стать третьей волной» было опубликовано в журнале «Мисс» в 1992 году. В этом эссе она писала: «Я готова принять решение, как это сделала моя мать до меня, и посвятить большую часть своей жизненной силы истории, здоровью и помощи женщинам. Каждый мой выбор должен отвечать моим феминистическим стандартам справедливости. Быть феминисткой означает интегрировать идеологию равенства и расширения прав и возможностей женщин в самую суть своей жизни»³. Ребекка Уолкер назвала себя не «постфеминистической феминисткой» (каковыми считали себя, например, Ребекка Райт и София Фока, авторы книги «Введение постфеминизма»), а «третьей волной». Явление постфеминизма, в свою очередь, зародилось в начале 1990-х годов и развивалось чуть раньше и параллельно «третьей волне». Представительницы постфеминизма пытаются осмыслить недостатки активистских движений и найти место женщины вне патриархального общества⁴.

«Третья волна» стала продолжением второй волны, которая хронологически охватывает период с 1960-х и до начала 1990-х. В те времена велась борьба в политической сфере жизни, и связано это с лозунгом «Личное – это политическое» активистки Кэрол Ханиш⁵. Представительницы «второй волны» пытались на законодательном уровне изменить отношение к таким

² The Third Wave and the Future of Feminism. 01.02.2019. URL: <https://www.thoughtco.com/third-wave-feminism-721298> // Дата обращения: 27.11.2019

³ Walker, Rebecca. Becoming the Third Wave // Ms. Magazine. 1992.

⁴ Phoca Sophia, Wright Rebecca. Introducing postfeminism. Icon Books, 1999. P.176

⁵ Echols, Alice. Daring to be bad: radical feminism in America, 1967-1975. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1989. P.456

женским правам, как право на аборт, право на равные условия и возможности труда и даже право на ношение определенной одежды. Каждая волна феминизма пытается добиться прав, которых, ввиду общественной ситуации и временного контекста, не могли добиться предшественницы. При этом, как ни парадоксально, но именно первая волна феминизма (французские суфражистки) добились больших и важнейших результатов для социальной жизни женщин – избирательного права, которое уравнило женщин и мужчин в важности мнения и выбора⁶.

Феминистки третьей волны сейчас борются за все те же права, но в других странах (имеются ввиду мусульманские страны и страны с преобладающим патриархальным режимом), за убежища и помощь жертвам насилия, за свободу женской сексуальности и за разрушение так называемого «стеклянного потолка»⁷ (барьера, препятствующего карьерному росту) на рабочих местах. При этом феминизм третьей волны это уже не только женский феминизм. Он включает в себя борьбу за права трансгендеров, представителей ЛГБТК+-сообщества, расовых меньшинств и других угнетённых групп (имеется ввиду терминология феминизма третьей волны⁸). Есть также экофеминизм, активисты которого ставят знак равенства между эксплуатацией мужским сообществом женского и эксплуатацией капиталистическими корпорациями (которыми в большинстве своём владеют мужчины) природы. Ответвлений современного феминизма третьей волны невероятно много, и каждый человек может найти то, которое отражает его жизненную позицию и взгляды лучше всего. В рамках феминизма третьей волны развивается движение *Social Justice Warriors* (далее – SJW).

⁶ Эмансипация женщин // Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона: в 86 т. (82 т. и 4 доп.). СПб., 1904. Т. XLа.

⁷ Словарь гендерных терминов / под ред. Денисовой А. А.. М.: Информация XXI век, 2002. 255 с.

⁸ Gillis S., Howie G., Munford R.. Third Wave Feminism: A Critical Exploration. Expanded Second. Basingstoke : Palgrave Macmillan, 2007. P.310

Заранее стоит отметить, что SJW – неофициальное название движения. Оно ироническое, такое определение активистам, которые реализуют свою деятельность в интернете, дали такие же пользователи сети. Несмотря на свою несерьезность, и на то, что само сообщество, именуемое Social Justice Warriors, это определение не принимает, для облегчения и универсализации текста автор данной работы будет использовать аббревиатуру SJW и понятия феминизма и активистов феминистического движения как равнозначные.

Феминизм третьей волны очень тесно связан с интернетом, блогингом и со всеми индустриями, которые имеют к нему отношение⁹. Широкое распространение имеют разнообразные хэштег-акции, петиции, информационные активистские блоги, из которых блогеры выходят в реальный мир и организуют конвенты, фестивали и тематические встречи. Социальные сети используются как идеальный инструмент объединения аудитории, информирования и, конечно, заработка. В популярные активистские движения многие представители приходят, отчасти, потому, что очень четко работает механизм монетизации и рекламы тех или иных товаров. Отсюда мы делаем вывод, что изучение феминизма третьей волны и связанных с ним акций и активностей в контексте новых медиа как основного канала распространения имеет большой смысл.

Для того, чтобы привести разрозненные феминистические теории к единому и понятному варианту, автор данной работы выделяет три основные черты, на которых базируется движение феминизма третьей волны:

1) Политика идентичности – политика защиты социальных групп, отличающихся по определённому неизменному признаку (раса, пол, цвет кожи, сексуальная ориентация, физические отклонения)¹⁰.

⁹ Brunell, Laura. Feminism Re-Imagined: The Third Wave. Encyclopedia Britannica Book of the Year. Chicago: Encyclopedia Britannica, Inc. 2008.

¹⁰ Stanford Encyclopedia of Philosophy: Identity Politics. 16.07.2002. URL: <https://plato.stanford.edu/entries/identity-politics/> // Дата обращения: 27.11.2019

2) Теория привилегий – теория, согласно которой, то, что определенные социальные группы не подвергаются той форме дискриминации, которой подвергаются другие группы, называется «привилегией». В этом контексте значение слова отличается от общепринятого «Привилегия – (лат., от *privus* – частный, и *lex* – закон, постановление) – исключительное право на что-либо, напр. право исключительного пользования каким-либо изобретением»¹¹. Например, темнокожая женщина будет подвергаться таким формам угнетения, как сексизм и расизм, а светлокожий мужчина может подвергаться только сексизму. То, что этот мужчина не испытывает расизм, и есть привилегия¹².

3) Интерсекциональность – теория, согласно которой различные формы угнетения существуют в связке и поддерживают друг друга, что означает на практике, что отрицание той или иной формы угнетения есть поддержка этой формы¹³.

4) Радикальный феминизм – наиболее «злое» и бескомпромиссное ответвление феминизма третьей волны, основные черты которого – непринятие и критика любой деятельности мужчин и сепаратизм от патриархального (мужского) общества¹⁴.

5) Либеральный феминизм – ответвление феминизма, которое фокусируется на борьбе за равенство посредством выбора и стремится к достижению своих целей посредством политических и правовых программ¹⁵.

¹¹ Чудинов А.Н. Словарь иностранных слов, вошедших в состав русского языка., 1910

¹² Lyons, D., *The Correlativity of Rights and Duties*, 1970, *Noûs*, Vol. 4, No. 1. pp. 45-55

¹³ Crenshaw, Kimberlé. *Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics*, rpt. in Anne Phillips, *Feminism and Politics*, 1998/1989 New York: Oxford University Press. Pp. 139-167

¹⁴ Феминизм Россия. Сайт о феминизме в России от феминисток и для феминисток. 26.10.16. URL: <http://feminism-russia.ru/radikalnyj-feminizm/> // Дата обращения: 13.01.20

¹⁵ Tong, Rosemarie. *Feminist Thought: A Comprehensive Introduction*. 1989. Oxon, United Kingdom: Unwin Human Ltd. pp. 271-291

1.2. История геймергейта

Активное влияние феминизма на игровое сообщество началось в 2014 году, когда разгорелся крупный скандал, названный в дальнейшем геймергейтом. Слово «gamergate» построено присоединением суффикса -gate к некому слову, и в совокупности такие слова обозначают различные крупные медийные скандалы¹⁶. История самого явления «гейтов» отсылает нас к американскому Уоттергейтскому скандалу¹⁷ 1972-1974 годов, который закончился отставкой с поста президента страны Ричарда Никсона. Само явление «*Water gate*» изначально не имеет отношения к скандалам, переводится как «Водяные ворота» и является названием комплекса, в котором находился президентский штаб и с которого началась история явления. Современные нашему времени «гейты» есть как не очень серьезные (например, bandgate 2014 года – кратковременный тренд на сгибание смартфонов iPhone 6 и iPhone 6 Plus), так и довольно значительные (Elsagate¹⁸ – скандал с распространённостью на видеохостинге YouTube видео эротического и пугающего характера с участием несовершеннолетних детей).

С геймергейтом связано рождение SJW как масштабного явления и распространённого в блогосфере термина, именно после геймергейта о SJW узнали массы. В 2014 году некий молодой разработчик компьютерных игр Эрон Гжони начал обвинять свою бывшую девушку Зою Квинн в том, что она изменила ему с несколькими критиками игровых изданий, чтобы те высоко оценили ее игру *Depression Quest*¹⁹. Очень быстро геймергейт из коррупционного скандала в сфере игровой журналистики превратился в гендерный скандал, основанный на тезисе «Девушки не могут пробиться в гейминговый мир

¹⁶ John Kelly. Answer Man: A Gate to Summers Past. 13.12.2004. URL: <https://www.washingtonpost.com/archive/lifestyle/2004/12/13/answer-man-a-gate-to-summers-past/1c15c4ca-4293-4fc4-8ea9-7269d49b653c/> // Дата обращения: 02.01.20

¹⁷ Schudson, Michael. Watergate in American memory: how we remember, forget, and reconstruct the past. New York : BasicBooks, 1992. P.282

¹⁸ The disturbing YouTube videos that are tricking children. 27.03.17. URL: <https://www.bbc.com/news/blogs-trending-39381889> // Дата обращения: 27.11.2019

¹⁹ Simon Parkin. Zoe Quinn's Depression Quest (англ.) // The New Yorker. 09.09.14. URL: <https://www.newyorker.com/tech/annals-of-technology/zoe-quinns-depression-quest> // Дата обращения: 27.04.20

иначе, как через чью-то постель». Это относилось не только к разработчикам игр, но и к девушкам-геймерам: здесь скандал завязан на том, что в большей массе своей мужское игровое комьюнити якобы не хочет принимать в свои ряды девушек. Таким образом, тех блогеров и простых пользователей, которые развивали эти скандалы и высказывались в поддержку якобы угнетенной части общества начали называть SJW²⁰. Дискурс-анализ комментариев в тематических сообществах показывает, что представители явления SJW отличаются радикализмом, склонностью к конфликтам и непринятию отличной от их собственной позиции, своеобразным сетевым эскапизмом, частым использованием нецензурной лексики. Общественная ситуация в игровом комьюнити во многом продиктована геймергейтом – в этом сообществе ведётся сетевая холодная война между пользователями, которые хотят просто потреблять игровой и связанный с ним контент, и активистами, которые пытаются использовать гейминг для продвижения своих интересов.

Буквально каждый день в современных медиа можно встретить новости о феминизме и SJW. И если в странах СНГ это явление воспринимается больше как субкультура, то в Европе и США это движение имеет значительное влияние на самые разные сферы жизни.

Конечно, однозначно отрицательных или однозначно положительных явлений не бывает, и даже то, что мы считаем дикостью, для кого-то совершенно нормально. Действительно, изначальный посыл у всего этого очень правильный. Спустя 50 лет после господствовавшей в Америке сегрегации чернокожих²¹ пренебрежительное отношение к ним остаётся, встречаются стереотипы, шутки (на которые многие обижаются) и даже насилие (ярким примером можно назвать волну полицейского насилия над темнокожим населением и гибель в 2014 году подростка Майкла Брауна, а также развернувшиеся

²⁰ What Is A Social Justice Warrior (SJW)? 06.10.14. URL: <https://www.rooshv.com/what-is-a-social-justice-warrior-sjw> // Дата обращения: 27.11.2019

²¹ Cutler, David M., Glaeser, Edward L., Vigdor, Jacob L.. The Rise and Decline of the American Ghetto (англ.). The Journal of Political Economy. 1999. P.72

на этом фоне акции протеста²²²³). Мы выделяем расизм, блэкфейс, гомофобию и трансфобию в отдельные пункты исследования, так как компьютерные игры являются популярным и важным источником репрезентации различных групп населения с совершенно разными особенностями.

Рассмотренный нами прецедент значительно повлиял на игровое сообщество и связанное с ним сообщество журналистов. Геймергейт также оказал отрицательное влияние на восприятие сообществом женщин, а также подорвал доверие к игровой журналистике. Помимо этого, деятельность активистов, которая распространяется не только на женщин, но и на представителей цветных рас и нетрадиционных ориентаций, стала особенно заметной в игровой индустрии.

Можно предположить, что таким образом в сознании аудитории срабатывает психологический феномен Баадера-Майнхоф, он же иллюзия частотности²⁴. Суть этого феномена заключается в том, что человек, единожды узнав какую-то информацию или увидев что-то интересное в медиасфере, начинает подмечать эту информацию чаще. При этом человеку кажется, что эта информация появляется в его окружении слишком часто: о ней говорят люди, появляются посты в ленте. Название «Баадера-Майнхоф» феномену дала американская ежедневная газета St. Paul Pioneer Press, после того, как читатель прислал в ее редакцию историю своего знакомого о ранее неизвестной банде Андреаса Баадера и Ульрики Майнхоф. После публикации истории все больше читателей стало сообщать об этой уличной банде. Феномен Баадера-Майнхоф также иллюстрирует стихийное распространение информации о явлении, которое можно наблюдать в интернет-коммуникации. Объясняется феномен селективным вниманием (склонностью человека выделять из массива информа-

²² Полиция Фергюсона назвала имя стрелявшего в подростка полицейского. 15.08.2014. URL: https://www.gazeta.ru/social/news/2014/08/15/n_6398689.shtml // Дата обращения: 27.11.2019

²³ Власти Фергюсона пытаются не допустить кровопролития среди протестующих. 17.08.2014. URL: <https://www.ntv.ru/novosti/1198084> // Дата обращения: 27.11.2019

²⁴ Zwicky, Arnold M., Why are we so illuded?. Stanford University, 2006. P.2

ции определенную, интересную каждому отдельному пользователю) и склонностью к подтверждению своей точки зрения (выборочное отношение к фактам, вычленение из массива информации конкретно той, что подтверждает мнение конкретного пользователя).

В главе 2 мы рассмотрим несколько ситуаций, так или иначе связанных с явлением геймергейта или его непосредственными участниками, а также примеры, которые иллюстрируют феномен Баадера-Майнхоф. Каждая из представленных в главе 2 ситуаций оказала влияние на игровое сообщество в целом и на отдельных его представителей.

1.3. Расизм и блэкфейс

Для того, чтобы лучше понять структуру движения и мотивы его участников, мы рассмотрим несколько векторов, по которым распространяется влияние. Начнем мы с деятельности в сфере борьбы с расизмом и блэкфейсом. Блэкфейс (англ. *Blackface* – «чёрное лицо») – популярное в первой половине 19 века явление в театральной культуре, подразумевающее под собой белого человека, который наносит на себя грим чернокожего²⁵. Блэкфейс изначально был пародийным комедийным явлением: «беззаботный негритос на плантации» и «черномазый денди»²⁶, согласно историческим источникам, были самыми популярными архетипами и демонстрировали смешные и нелепые черты непривычных для белого человека представителей темнокожей расы. С появлением движения за права чернокожих и отменой рабства блэкфейс выходит из комедийного сегмента, ведь в театре появляются чернокожие актеры (которые, впрочем, тоже используют гуталин и жженую пробку в качестве грима)²⁷.

История блэкфейса начинается в пятнадцатом веке, когда непохожих на белое население чернокожих рабов выставляли напоказ и веселили тем самым

²⁵ *Mahar, William J.* Behind the Burnt Cork Mask: Early Blackface Minstrelsy and Antebellum American Popular Culture. University of Illinois Press, 1998. P.472

²⁶ *Erenberg, Lewis A.* Steppin' Out: New York Nightlife and the Transformation of American Culture. University of Chicago Press, 1984. p. 265-273

²⁷ *Toll, Robert C.* Blacking Up: The Minstrel Show in Nineteenth-century America. N. Y.: Oxford University Press, 1974. P.310

публику. Этим же обусловлено использование чернокожих персонажей в произведениях классической европейской литературы²⁸. Основоположником явления в театре принято считать актера Льюиса Хэммела-младшего, который в 1769 году в нью-йоркском Театре на Джон-стрит исполнил роль нетрезвого моряка-негра Мунго в спектакле «Замок»²⁹. Этот и другие спектакли закрепили в американской и европейской культуре стереотип о чернокожих как о пьяницах, дебоширах и нелепых людях, занятых в основном в сфере обслуги. Последний артист, выступающий в гриме чернокожего – Пигмит Маркхэм – перестал выступать в образе лишь в середине прошлого века, чему поспособствовала борьба с сегрегацией и расовой дискриминацией.

Полноценная борьба за права темнокожего населения началась в середине двадцатого века. Господствовавшая в США сегрегация (разновидность расовой дискриминации, заключающейся в ограничении в правах на основании цвета кожи или национальной принадлежности³⁰) не просто ограничивала население, но и программировала белых граждан на ненависть и неприятие. Сегрегация выражалась в отделении темнокожих детей в отдельные школы, в ограничениях в транспорте, в запрете на смешанные браки (метизацию). Сегрегация в транспорте, например, проявлялась так (из перевода слов Мартина Лютера Кинга): «Негра заставляли стоять, хотя в автобусе были свободные места, "только для белых". Даже если в автобусе не было белых пассажиров, а негров набивалось много, им не разрешалось садиться на первые четыре места. Но и это было ещё не всё. Если все места, предназначенные для белых, уже были ими заняты, а в автобус вошли новые белые пассажиры, негры, сидящие на нерезервированных местах, находящихся позади мест, предназначенных для белых, должны были встать и уступить им место. Если негр отказывался

²⁸ *Strausbaugh, John*. Black Like You: Blackface, Whiteface, Insult and Imitation in American Popular Culture. Jeremy P. Tarcher / Penguin, 2006. P.384

²⁹ *Tosches, Nick*. Where Dead Voices Gather. Back Bay, 2002. P.346

³⁰ Абдурахманов М. И., Баришполец В. А., Манилов В. Л., Пирумов В. С.; Под общ. ред. В. Л. Манилова; Рос. акад. естеств. наук. Секция геополитики и безопасности Геополитика и национальная безопасность : Словарь основных понятий и определений М. 1998

это сделать, его арестовывали»³¹. Шестидесятые годы, отмеченные подъемом либерально настроенной молодежи³², стали переломными в борьбе: 4 апреля 1968 года был убит американский правозащитник Мартин Лютер Кинг, что вылилось в бунты чернокожего населения. Стремление переломить события выражалось сначала в одиночных выступлениях, перераставших в массовые пикеты: бойкот «Ходьба во имя свободы», вызванный отказом афроамериканки Розы Паркс уступить место в автобусе белому мужчине; «девятка из Литтл-Рока»³³, продолжавшая борьбу Оливера Брауна за право дочери посещать школу для белых детей в пяти кварталах от дома вместо школы для темнокожих на расстоянии двадцати одного квартала³⁴.

Мы приводим лишь общие понятия и некоторые примеры борьбы за права чернокожего населения. Этой справкой мы хотим показать, что процесс угнетения чернокожего населения и насилия над ним длился так долго, что желание современных активистов загладить многовековую вину вполне очевидно и понятно.

Дискриминация чернокожего населения и рабство, веками существовавшее во всем мире, оставили неизгладимый след на сознании человечества, и особенно потомков угнетаемых слоев населения. Желание загладить вину вполне объяснимо, особенно на фоне того, что люди до сих пор страдают от предрассудков и стереотипов. Однако у интенции защитить представителей цветных рас и реабилитировать привилегированную часть общества, в прошлом склонную к угнетению цветных рас, есть и обратная сторона. Пытаясь загладить вину за века рабства, общество проявляет жестокость к представителям белой расы, унижая их, их историю и собственную идентичность.

³¹ Опыт ненасилия в XX столетии: Социально-этические очерки. Под ред. Р. Г. Апресяна. М.: Аслан, 1996. В. Киселев. Ненасильственный опыт движения за гражданские права в США (50-ые -60-ые гг.). URL: <https://iphras.ru/uplfile/ethics/biblio/N/3.html> // Дата обращения: 27.04.20

³² Курлански М. 1968. Год, который потряс мир = The Year That Rocked the World / Пер. с англ. А. В. Короленкова, Е. А. Семёновой. М., Владимир: АСТ, ВКТ, 2008. P.138

³³ *Henningfeld, Diane Andrews*. Little Rock Nine. N. Y.: Greenhaven Press, 2014. P.224

³⁴ *Brown v. Board of Education of Topeka, Shawnee County, Kansas*. 03.08.1953. URL: <http://www.brownat50.org/brownCases/LowerCourtDecisions/BrownvBdDctKan51.html> // Дата обращения: 04.01.20

В главе 2 мы рассмотрим примеры того, как борьба за расовую идентичность может повредить чужой репутации и, вместо того, чтобы помочь сообществу укрепить свои позиции в социуме, только настроить социум против него. В нашем случае примеры будут связаны как с репутацией разработчиков и представителей игрового сообщества, так и с дизайном персонажей в indie-играх (играх от независимых разработчиков).

1.4. Гомофобия и трансфобия

Мы не будем разграничивать в разные пункты исследования гомофобию и трансфобию и расскажем историю борьбы за права сексуальных меньшинств в общем, так как оба этих явления входят в сферу деятельности движения ЛГБТК+. Представители движения за права сексуальных меньшинств пытаются добиться равных гражданских прав, искоренения дискриминации, сексуальной свободы и отмены дискриминирующих законов, действующих во многих странах: запрет на брак, усыновление детей, донорскую деятельность.

Массовые выступления за права сексуальных меньшинств начались в 1969 году, когда прогремел первый Стоунволлский бунт. Стоунволлскими бунтами назвали серию демонстраций против полицейских рейдов, начавшуюся 28 июня возле бара «Стоунволл-инн»³⁵. Тогда представители движения впервые дали отпор полицейскому произволу: полицейские рейды сопровождались обысками и арестами в клубах (женщин могли арестовать за то, что в их образе отсутствовали женские предметы гардероба)³⁶. Предпосылки для открытого противостояния были очевидными: антигомосексуальное законодательство 1950-1960х годов запрещало отношения даже между взрослыми людьми и считало это преступлением, любого человека, заподозренного в однополый связи, могли арестовать и поместить до конца жизни в психиатриче-

³⁵ *Stein, Marc*. Pride Marches and Parades. Encyclopedia of Lesbian, Gay, Bisexual, and Transgender History in America. Charles Scribner's Sons, 2004. P.517

³⁶ *Duberman, Martin*. Stonewall. Penguin Books, 1993. P.330

скую лечебницу, где для лечения геев применялась кастрация, авersive терапия, гипноз, электросудорожная терапия и лоботомия³⁷. Составлялись списки гомосексуалов и учреждений, помогающих им, тысячи людей подвергались унижению и осмеянию в газетах и на улицах³⁸. 1960-е годы в целом отмечены подъемом либеральных настроений, сопровождаемых борьбой с консервативным законодательством, как в отношении сексуальных меньшинств, так и в отношении расовых.

До сих пор активисты ЛГБТ-движения борются за повсеместную отмену ограничительного законодательства в отношении гомосексуалов. Так, только в 2008 году в России гомосексуалы были законодательно допущены к донорству крови и органов³⁹. В странах Европы, таких, как Германия и Австрия⁴⁰, Литва и Северная Ирландия⁴¹, мужчины, имеющие сексуальный контакт с мужчинами (МСМ), не допускаются к донорству вообще, а в США⁴², других странах Великобритании, Финляндии, Венгрии и Швеции⁴³ МСМ должны воздерживаться от сексуальной связи в течение одного года. Эти запреты связаны с опасениями возникновения эпидемии СПИД и ВИЧ в мире. При этом в России, например, по данным статистики сайта ВИЧ.СПИД.ЗППП.ру среди впервые выявленных в 2016 г. ВИЧ-позитивных с установленными факторами риска заражения, 48,8% инфицировались при употреблении наркотиков нестерильным инструментарием, 48,7% – при гетеросексуальных контактах, 1,5% –

³⁷ Katz, Jonathan. Gay American History: Lesbians and Gay Men in the U.S.A.. Thomas Y. Crowell Company, 1976. P.1094

³⁸ Adam, Barry. The Rise of a Gay and Lesbian Movement. G. K. Hall & Co., 1987. P.221

³⁹ Приказ Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации (Минздравсоцразвития России) от 16 апреля 2008 г. N 175н г. Москва "О внесении изменений в приказ Министерства здравоохранения Российской Федерации от 14 сентября 2001 г. N 364 "Об утверждении Порядка медицинского обследования донора крови и ее компонентов". URL: <https://rg.ru/2008/05/24/donor-doc.html> // Дата обращения: 07.01.20

⁴⁰ US-Behörde will Blutspendebann für Schwule lockern 21.07.10. URL: <https://www.spiegel.de/gesundheit/sex/blutspende-von-schwulen-us-behoerden-wollen-verbot-lockern-a-1010226.html> // Дата обращения: 27.04.20

⁴¹ Northern Ireland minister under fire over ban on gay men giving blood. 22.09.11. URL: <https://www.theguardian.com/world/2011/sep/22/northern-ireland-gay-giving-blood> // Дата обращения: 07.01.20

⁴² FDA Ban on Gay Men as Blood Donors Opposed by American Medical Association. 19.06.16. URL: <https://abcnews.go.com/Health/american-medical-association-opposes-fda-ban-gay-men/story?id=19436366#.UcVoIJxc18o> // Дата обращения: 07.01.20

⁴³ Kai Kupferschmidt. Schwule dürfen keine Leben retten. Die Zeit. 03.06.10. URL: <https://www.zeit.de/wissen/2010-06/schwule-blutspenden> // Дата обращения: 07.01.20

при гомосексуальных контактах, 0,45% составляли дети, инфицированные от матерей во время беременности, родов и при грудном вскармливании⁴⁴.

Запрет на донорство – одна из немногих проблем ЛГБТ-сообщества. Есть также запрет на брак, на усыновление детей, на служение в армии, на занятие определенных рабочих должностей (при том, что было доказано, что сексуальная ориентация руководителя не влияет на состояние подчиненных⁴⁵). Очень часто запреты не обоснованы законодательно, и на местах связаны с консервативными и ксенофобными взглядами конкретных руководителей. Против этого и борется ЛГБТ-сообщество – против устаревших взглядов и стигматизации.

Тот факт, что во многих странах Европы и штатах США ЛГБТ-сообщество на сегодняшний день укрепило свои позиции, а его представители занимают высокие должности, женятся и заводят детей наравне с гетеросексуальными парами, все же не говорит о том, что его положение безопасное. В странах СНГ и странах востока люди с нетрадиционной сексуальной ориентацией все еще подвергаются неприятию со стороны семьи и насилию, источником которого становятся совершенно незнакомые люди. В случае с транссексуалами ситуация еще более неприятная: такие люди занимают пограничное положение и не могут полноценно реализовать себя, например, в спорте. Даже бытовая жизнь транссексуалов может быть омрачена непониманием со стороны государственных структур и обычных людей, как и жизнь представителей ЛГБТ-сообщества в целом. Такие люди лишены многих социальных прав, которые есть у гетеросексуального большинства. В главе 2 мы рассмотрим ситуацию с игроками-стримерами (людьми, ведущими потоковые трансляции игр), когда борьба за права транссексуалов обернулась не самым лучшим образом.

⁴⁴ Официальная статистика ВИЧ, СПИДа в России (подробно). 05.17. URL: <https://spid-vich-zppp.ru/statistika/ofitsialnaya-statistika-vich-spid-rf-2016.html> // Дата обращения: 07.01.20

⁴⁵ Gay Men and Lesbians in the U.S. Military. 28.09.04. URL: <https://www.urban.org/research/publication/gay-men-and-lesbians-us-military> // Дата обращения: 07.01.20

Таким образом, мы можем видеть, что деятельность активистов имеет большое значение для мирового сообщества и что отдельного внимания заслуживает искусство как средство репрезентации групп населения. Кроме того, важное значение имеет и то, какими именно методами продвигается позитивная и толерантная повестка, и какое влияние она оказывает на сообщества. Конкретные примеры такого влияния на сообщество геймеров и разработчиков будут рассмотрены в следующей главе.

Глава 2. Примеры влияния феминизма третьей волны на индустрию компьютерных игр

2.1. Выборка и ее обоснование

В ходе исследования автором были отобраны следующие примеры:

1. Расистский скандал с разработчиком игры Kingdom Come: Deliverance
2. Расистский скандал с разработчиком игры The Witcher 3: Wild Hunt
3. Расистский скандал с разработчиком игры Chuchel
4. Сексистский скандал с разработчиками игры Total War Rome 2
5. Сексистский скандал с участием портала Канобу и посетителей фестиваля Comic Con Russia 2019
6. Гендерный скандал с участием стримеров площадки Twitch
7. Обвинения ряда косплееров в блэкфейсе
8. Самоубийство композитора Алека Холовки
9. Хэштег-акция Respectful Redesign
10. Расистский скандал с художниками
11. Феминистический скандал, связанный с игрой Mass Effect: Andromeda

Их, в свою очередь, стоит разделить на подгруппы:

1. Те, что связаны с разработкой игр и давлением на разработчиков;
2. Те, что связаны с фанатским сообществом;

В случае с играми Kingdom Come: Deliverance и The Witcher 3: Wild Hunt об этом расскажут их продажи и разнообразные награды: продажи Kingdom Come: Deliverance в первые два дня релиза составили 500 тысяч копий, в Steam в нее одновременно играло 75 тысяч человек⁴⁶, игра получила награду Gamescom 2017 как лучшая игра года на персональных компьютерах; продажи и охват The Witcher 3: Wild Hunt еще больше: полтора миллиона предзаказов и общие сборы в сумму около \$268,5 млн на момент 2017 года (два года после

⁴⁶ Kingdom Come: Deliverance Has Sold Around Half a Million Copies. 15.02.18. URL: <https://www.ign.com/articles/2018/02/15/kingdom-come-deliverance-has-sold-around-half-a-million-copies> // Дата обращения: 13.01.20

релиза игры)⁴⁷. Игру Mass Effect: Andromeda и связанный с ней скандал мы рассматриваем из-за довольно широкого освещения игры в медиа-пространстве (4 место в топе сервиса GameIndustry.biz⁴⁸) и из-за того, что это четвертая часть в серии игр, у которой на момент выхода Андромеды (для простоты мы будем называть ее так) была своя широкая фанбаза, и фанаты предыдущих частей ждали достойное продолжение любимой франшизы. Другие случаи с разработчиками игр рассматриваются из-за широкой освещенности в фанатской сфере.

Подробнее о каждом кейсе см. в Приложении №1

Мы рассмотрим то, как те или иные методы подачи информации аудитории могут привести к неприятным и даже ужасным последствиям как для непосредственных участников событий, так и для наблюдателей. В этой главе мы рассмотрим истории каждого примера, приведенного в Приложении №1, подробно.

Аналізу репрезентации в медиа попавших в выборку кейсов посвящена третья глава настоящего исследования.

2.2. Расистские скандалы с разработчиками игр Kingdom Come: Deliverance и The Witcher 3: Wild Hunt

Kingdom Come: Deliverance – однопользовательская ролевая игра, разработанная студией Warhorse Studios и выпущенная компанией Deep Silver в 2018 году. Игроку предлагается погрузиться в атмосферу исторически достоверной средневековой Чехии, со всеми присущими ей особенностями в виде элементов быта, внешнего вида оружия и одежды, а также отсылок к реальной истории. Время действия игры – 1403 год, место действия – маленькое поселение в королевстве Богемия (историческое название средневековой Чехии).

Основной расистский скандал, связанный с игрой и ее разработчиком Даниэлем Ваврой, развернулся еще на этапе работы над игрой в англоязычной

⁴⁷ CD PROJEKT summarizes its 2016 financial results. 30.03.17. URL: <https://www.cdprojekt.com/en/media/news/cd-projekt-posts-strong-results-2016/> // Дата обращения: 13.01.20

⁴⁸ GamesIndustry.biz presents... The Year In Numbers 2017. 20.12.17. URL: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-12-20-gamesindustry-biz-presents-the-year-in-numbers-2017> // Дата обращения: 13.01.20

прессе. Очень подробно хронологию конфликта осветил Вадим Елистратов, автор российского портала DTF, именно по статье с портала мы будем приводить историю в данном исследовании⁴⁹. Цитаты участников конфликта, приведенные в косвенном виде, даны также по статье DTF, в самой статье имеются ссылки на заявления лиц. Tumblr-блог *MedievalPOC (Medieval People Of Color – Средневековые цветные люди)*, авторы которого занимаются развенчанием мифа об отсутствии в средневековой Европе представителей цветных рас, обратился к Warhorse с вопросами о том, почему в игре нет темнокожих персонажей, и планируют ли разработчики их включить. Представители студии ответили, что не собираются включать темнокожих персонажей в игру, «потому что в те годы в Богемии их было очень мало, и действие игры разворачивается на территории площадью в девять квадратных километров, где шанс встретить темнокожего ничтожно мал»⁵⁰. Такая реакция авторов блога не удовлетворила, и они назвали лицемерием то, что студия прикрывается «историчностью» и отказывается добавить в игру цветных людей. Подлило масла в огонь конфликта то обстоятельство, что студия не собиралась делать игрового женского персонажа, и сосредотачивала усилия в большей мере на музыкальном оформлении игры.

Разработчики общались с блогерами вежливо, и вроде бы открытого противостояния можно было избежать, если бы не пользователи сайта Reddit, которые опубликовали⁵¹ ссылки на посты блога и начали кампанию по критике и травле MedievalPOC. Претензия игроков, ожидавших выхода Kingdom Come: Deliverance, заключалась в том, что SJW-авторы пытаются внести свою толерантность даже туда, где ей не место, и на фоне этого оскорбляют студию. Конечно, никто не оправдывает игроков, начавших травлю авторов

⁴⁹ Kingdom Come и темнокожие: история конфликта. 13.02.18. URL: <https://dtf.ru/flood/15973-kingdom-come-i-temnokozhie-istoriya-konflikta> // Дата обращения: 13.01.20

⁵⁰ Там же

⁵¹ Idiot SJW Bothers RPG Company Because Their Game Set in Medieval Central Europe Doesn't Have Any PoC. 11.11.12. URL: https://www.reddit.com/r/TumblrInAction/comments/1ww07f/idiot_sjw_bothers_rpg_company_because_their_game/ // Дата обращения: 13.01.20

MedievalPOC и желавших им смерти. Равно, как никто не оправдывает претензии к маленькой чешской студии и к тому, что в игре про средневековую чешскую деревню не нашлось места для репрезентации темнокожих. Даниэль Вавра в интервью сайту TechRaptor отмечал⁵², что не испытывает ненависти к женщинам (его обвиняли также и в сексизме) и в его студии работают семейные пары, которые всегда могут обратиться к нему за помощью, если их что-то не устроит в работе. Решение не включать в игру темнокожих – это решение конкретной студии и конкретного автора, связанное с желанием рассказать одну определенную историю и показать в ней определенных персонажей.

На фоне конфликта с Даниэлем Ваврой развернулся еще один небольшой скандал (в котором сам Вавра тоже принял участие), но с другой, польской, игровой студией и ее продуктом. Речь идет о студии CD Projekt Red и их популярной игре The Witcher 3: Wild Hunt («Ведьмак 3: Дикая охота»). «Дикая охота» – игровая экранизация серии романов польского писателя-фантаста Анджея Сапковского, действие которых разворачивается в средневековом сеттинге, снабженном характерными для славянского мира элементами мифологии и быта. В 2015 году журналист портала Polygon Артур Гис в своей рецензии на «Дикую охоту» писал: «За мои 70 с лишним часов в игре я не увидел ни одного темнокожего человека — ни в Скеллиге, ни в Новиграде, ни в Оксенфурте — нигде»⁵³, обвиняя тем самым студию в расизме и пренебрежении цветными людьми. Даниэль Вавра отреагировал на рецензию Гиса негативно: «Я прочитал вашу рецензию на «Ведьмака 3» и хочу спросить — вы думаете, что у европейцев нет права на собственную историю и наследие? Вы думаете, что каждый раз, когда мы хотим рассказать историю о себе, мы обязаны внедрить в неё другие культуры только для того, чтобы не выглядеть расистами?»

54

⁵² An interview with Daniel Vavra: GamerGate and the gaming industry. 12.09.2014. URL: <https://techraptor.net/gaming/interview/interview-daniel-vavra-gamergate-and-gaming-industry> // Дата обращения: 13.01.20

⁵³ The Witcher 3: Wild Hunt review: off the path. 13.05.15. URL: <https://www.polygon.com/2015/5/13/8533059/the-witcher-3-review-wild-hunt-PC-PS4-Xbox-one> // Дата обращения: 13.01.20

⁵⁴ Twitter-аккаунт Даниэля Вавры. URL: https://twitter.com/DanielVavra/status/598808620508258304?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctw-

Впрочем, расистские скандалы не помешали ни чешским, ни польским разработчикам сделать игры, в которые люди играли и играют с удовольствием, и рассказать в них истории, которые хотелось донести до аудитории. Несмотря на это, за Даниэлем Ваврой все же закрепилось звание расиста и человека, поддерживающего геймергейт, и виноваты в этом медиа.

2.3. Феминистический скандал, связанный с игрой Mass Effect: Andromeda

Игру Mass Effect: Andromeda фанаты серии ждали с нетерпением. С момента выхода многими любимой Mass Effect 3 прошло 5 лет, с момента анонса новой игры – 2 года. Mass Effect: Andromeda должна была стать достойным спин-оффом оригинальной трилогии: первые трейлеры демонстрировали красивый космический мир с возможностью свободно его исследовать, дизайн новых для игроков инопланетных рас интриговал геймеров. Однако без подозрений не обошлось: новую игру отдали для разработки отделению студии BioWare в Монреале, это подразделение студии ранее не разрабатывало крупные полноценные проекты и занималось только дополнительным контентом. К тому же, еще на этапе показа игровых видео игровое сообщество замечало проблемы с анимациями персонажей и опасалось, что они перейдут и в финальную версию игры. Несмотря на все это фанаты ждали хорошую интересную игру, за которую было бы не жалко заплатить и которую, как и оригинальную трилогию, можно было бы пройти ни один раз. 21 марта 2017 года Mass Effect: Andromeda вышла в релиз.

Положительные ожидания фанатов были быстро разрушены: вместо красивой игры с современной высококачественной графикой они получили те самые плохие лицевые анимации, фатальные ошибки и зависания графики, слабый дизайн главных персонажей. Главный герой Райдер (несмотря на то, что игрокам доступна возможность выбрать его пол и изменять внешность в

[term%5E598808620508258304&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.breitbart.com%2Fentertainment%2F2015%2F07%2F28%2Fdeveloper-speaks-out-over-claim-historical-accuracy-pushes-white-supremacy-in-games%2F](https://www.breitbart.com/entertainment/2015/07/28/developer-speaks-out-over-claim-historical-accuracy-pushes-white-supremacy-in-games/) // Дата обращения: 13.01.20

редакторе) выглядел так плохо, особенно его женская версия, что разочарованные фанаты начали думать и распространять⁵⁵ информацию о том, что канадская студия специально сделала героиню некрасивой в угоду распространяющимся в социуме идеям бодипозитива и толерантности. При этом фанаты отмечали, что модель Джейд Росси⁵⁶, с которой рисовали женщину-Райдера, очень красивая девушка; на фоне этого начали распространяться соображения, что разработчики испортили внешность женских персонажей специально. Проблемы с лицевыми анимациями и графикой касались не только женских, но и мужских персонажей, но расстроенных и разочарованных продуктом фанатов это не убедило.

В результате слабый сюжет, плохая оптимизация и ужасные лицевые анимации привели к тому, что игра получила не самые высокие оценки критиков на фоне успешных Horizon: Zero Dawn и Nier: Automata. Игра занимала третье место⁵⁷ в топе продаж, но это ей не помогло. Репутации игры не помогли ни многочисленные патчи, с помощью которых разработчики пытались исправить внешний вид игры, ни снижение цены в два раза через два месяца после релиза⁵⁸, ни апгрейды романтических отношений между персонажами. Было решено отменить разработку сюжетных DLC (Downloadable Legal Content – скачиваемый официальный контент), распустить подразделение BioWare в Монреале и заморозить серию Mass Effect на неопределенное время.

В действительности же никакой манипуляции фанатами по средствам «ухудшения» внешности героев не было. У игры действительно были серьезные проблемы во время разработки, большие планы дизайнеров обернулись провалом. Недостаток опыта работников студии (многие из них никогда дела с крупными проектами не имели), нестабильность этапов работы, проблемы с

⁵⁵ Bioware accused of deliberately making Mass Effect: Andromeda female characters 'ugly'. 24.02.17. URL: <https://www.thesun.co.uk/tech/2948293/bioware-accused-of-making-mass-effect-andromeda-female-characters-ugly-in-bizarre-sexism-row/> // Дата обращения: 01.03.20

⁵⁶ См. приложение 2

⁵⁷ Ghost Recon: Wildlands bests Zelda in US sales for March. 21.04.17. URL: <https://www.eurogamer.net/articles/2017-04-20-ghost-recon-wildlands-bests-zelda-in-us-sales-for-march> // Дата обращения: 01.03.20

⁵⁸ Electronic Arts в два раза снизила цену на Mass Effect: Andromeda. 22.05.17. URL: <https://dtf.ru/flood/6753-electronic-arts-v-dva-raza-snizila-cenu-na-mass-effect-andromeda> // Дата обращения: 01.03.20

возможностями игрового движка Frostbite и недостаток уделенного сюжету игры и кат-сценам (анимационным сценам в ходе сюжета игры, во время которых игрок может только наблюдать за событиями) времени вылились в настолько фатальные проблемы с внешним видом персонажей, что геймеры посчитали это издевательством над ними и попыткой канадского подразделения BioWare привлечь феминистическую аудиторию. В этом и заключается когнитивный феномен Баадера-Майнхоф, о котором упоминалось в главе 1. Аудитория выборочно восприняла факты и фактоиды об игре и пришла к выводу, что внешний вид персонажей был специально сделан с учетом идей бодипозитива, хотя на деле активисты SJW почти не имели отношения к Mass Effect: Andromeda.

2.4. Ряд скандалов с обвинением косплееров в расизме

Обвинения в блэкфейсе все чаще встречаются в социуме и СМИ. Яркими примерами жертв таких обвинений можно назвать косплееров – субкультуру, члены которой делают костюмы различных персонажей фильмов, игр и сериалов и переодеваются в них для фото и участия в фестивалях. Так, совсем недавно (апрель 2019 года) под волну обвинений в блэкфейсе попала литовская стример и косплеер Карина Марцинкевич: площадка для стримов Twitch забанила (заблокировала) её канал за использование образа чернокожей героини игры Apex Legends⁵⁹. Чуть позже, в октябре 2019 года, перед финалом конкурса EuroCosplay 2019 также разгорелся блэкфейс-скандал с участием французской участницы Алисы Эро⁶⁰. Организаторов и некоторых зрителей смутил ее косплей на героя игры League of Legends Пайка⁶¹. Пайк – темнокожий персонаж, а Алиса Эро, как видно из приложения 2, светлокожая девушка, из-за этого косплей Пайка посчитали блэкфейсом. Некоторые зрители были рады

⁵⁹ Twitch Bans Lithuanian 'Apex Legends' Cosplayer After Using Blackface on Stream. 15.04.19. URL: <https://comicbook.com/gaming/2019/04/15/twitch-karupups-apex-legends-cosplay-blackface> // Дата обращения: 27.11.19

⁶⁰ Косплеерша перевоплотилась в темнокожего персонажа League of Legends, но ее обвинили в блэкфейсе и отстранили от конкурса. 11.10.19. URL: <https://gamemag.ru/news/140185/eurocosplay-ban-league-of-legends-cosplayer-for-blackface> // Дата обращения: 27.04.20

⁶¹ См. приложение 3

тому, что девушке не дадут выступить в этом образе⁶², но большинство все же поддержало косплеершу. Сама девушка прокомментировала произошедшее так: «Есть огромная разница между блэкфейсом и косплеем. Я не говорю, что блэкфейса не существует, но в моем случае его не было. Я сделала образ Пайка со всей любовью к этому персонажу. Он потрясающий, и я просто хотела почувствовать им себя, потому что люблю его. И это косплей. Пайк – вымышленный персонаж, его не существует в реальности. Единственная причина, по которой он становится реальным и двигается, заключается в том, что в косплее есть что-то волшебное»⁶³. Стоит отметить, впрочем, уже сейчас, что обвинения косплееров в блэкфейсе связаны жуткой травлей, угрозами, оскорблениями и прочими крайне неприятными действиями. По сути, пытаясь помочь одним (угнетенной группе чернокожих) активисты и приверженцы такой риторики не думают о том, как чувствуют себя те, кого они наказывают.

Несмотря на фактическую удаленность стран СНГ от того, что происходит за рубежом, российское комьюнити тоже испытывает на себе деструктивное влияние. Начиная с того, что русские геймеры точно также оценивают игры, сделанные под эгидой феминизма, и разделяют позицию зарубежного комьюнити, и заканчивая тем, что даже не относящиеся к геймерскому сообществу блогеры получают обвинения в блэкфейсе, хотя не хотели никого обидеть. В этом ключе очень яркий и показательный случай с блогером Сашей Кэт, которую SJW-сообщество травило в Instagram за фото в чёрном гриме⁶⁴⁶⁵. Аналогичный случай произошёл с русской косплеершей под ником Наки Mikiryami, которую в 2018 году за косплей героини игры Overwatch Сомбры обвинили в так называемом brownface⁶⁶ (Сомбра по сюжету игры мексиканка,

⁶² См. приложение 4

⁶³ Косплеерша перевоплотилась в темнокожего персонажа League of Legends, но ее обвинили в блэкфейсе и отстранили от конкурса. 11.10.19. URL: <https://gamemag.ru/news/140185/eurocosplay-ban-league-of-legends-cosplayer-for-blackface> // Дата обращения: 27.04.20

⁶⁴ Русского блогера Сашу Кэт обвинили в расизме. 24.11.17. URL: <http://www.ellegirl.ru/articles/tyi-ne-poverish-v-chem-obvinili-sashu-ket/> // Дата обращения: 01.03.20

⁶⁵ См. приложения 5, 6

⁶⁶ Русскую косплеершу обвинили в расизме за образ Сомбры из Overwatch. 12.09.18. URL: <https://vgtimes.ru/news/51501-russkuyu-kospleershu-obvinili-v-rasizme-za-obraz-sombry-iz-overwatch.html> // Дата обращения: 01.03.20

и ее косплей, сделанный белой девушкой, можно назвать культурной апроприацией)⁶⁷.

Примеров обвинения косплееров в расизме из-за желания воплотить в жизнь образ любимого героя (пусть он и является представителем другой расы) довольно много. Обвинители при этом забывают, что основная суть блэкфейса как исторического театрального явления – высмеять чернокожих и их отличия от белых людей, которые в прошлом казались белым людям нелепыми. В 21 веке творцы используют образы темнокожих героев без привязки к расе, не стремятся высмеять персонажей (особенно таких несуществующих, как Пайк). При этом такого понятия, как whiteface (ситуации, когда чернокожие люди примеряют на себя образ белых героев) в социуме будто бы не существует, хотя примеров этого довольно много. Оно, в свою очередь, никак не наказывается и общественно не порицается, что говорит об очевидных двойных стандартах.

2.5. Сексистский скандал с участием портала Канобу и посетителей фестиваля Comic Con Russia 2019

9 ноября 2019 года на портале Канобу вышла статья⁶⁸, в которой освещался развернувшийся в социальной сети Twitter скандал. Пользователь с ником Vovan Joker выложил фото из Instagram-аккаунта другого блогера с ником Dzhi-Dzhi, где молодой человек прижимается к груди девушки в косплее героини серии игр Mortal Kombat Милины, а та при этом стоит с недоумевающим выражением лица. Местом действия фотографии является прошедший осенью 2019 года фестиваль гик-культуры Comic Con, совмещенный с игровым фестивалем ИгроМир, куда косплееры приходят в образах, чтобы показать свое мастерство и встретиться с фанатами. Неизвестный под ником Vovan Joker сопроводил фото комментарием, в котором заявил, что косплееры в откровенных

⁶⁷ См. приложения 7, 8

⁶⁸ Приставать к косплеерам на публике — плохо или нет? В сети из-за этого развернулся скандал. 09.10.19. URL: <https://kanobu.ru/news/pristavat-k-kospleeram-na-publike-ploho-ili-net-v-seti-iz-za-etogo-razvernulsya-skan-dal-418126/> // Дата обращения: 04.03.20

костюмах сами напрашиваются на то, чтобы к ним приставали, и что удивляться такой реакции посетителей мужского пола глупо.

В самой статье были приведены выдержки из развернувшегося в Twitter обсуждения, пользователи разделились на тех, кто осуждал автора изначального поста и называл его будущим насильником, и на тех, кто не то в серьезной, не то в шуточной форме осуждал девушек-косплееров и их костюмы и поддерживал мнение Vovan Joker. В комментариях под самой статьей на сайте Канобу можно наблюдать то же самое обсуждение: люди решают, поступил ли молодой человек с фотографии плохо, или откровенная одежда косплееров дает право их трогать. Нашлось множество комментаторов, кто был возмущен поведением героя фотографии и даже оскорблял его.

В действительности же никакого домогательства до девушки на фото не было. Блогер Dzhi-Dzhi опубликовал пост⁶⁹, в котором разъяснил, что фото с девушкой было сделано по обоюдному согласию, к девушке никто не приставал. Перед тем, как сделать фото, ребята дождались, когда девушка освободится, объяснили ей всю идею и убедились, что она ее не обидит. Сама девушка после этого репостила к себе юмористические картинки с этим фото, что также можно видеть в посте Dzhi-Dzhi.

Ситуация, в которой оказался портал Канобу, отражает плачевное состояние журналистики и общества. Обилие информации и агрессивных популярных инфоповодов настраивает аудиторию против героев публикаций, ни журналисты, ни аудитория не проверяют информацию, которую видят, и в результате страдает репутация невиновных лиц. Значительная часть аудитории, будучи предвзятой к определенным социальным группам, может воспринять информацию остро и негативно, в результате чего рождается травля. Портал Канобу выпустил статью на актуальную и популярную тему, на которую отреагировало множество людей, тем самым повысив порталу трафик. Автор статьи Дмитрий Кинский не стал выяснять, кем является пользователь с ником Vovan

⁶⁹ Запись на стене публика Dzhi-Dzhi, где блогер объясняет действительную ситуацию с косплеером-Милиной. URL: https://vk.com/wall-92339555_68798 // Дата обращения: 04.03.20

Joker и не является ли его пост примером распространенного в сети явления троллинга. Он не взял комментарий у Анастасии Введенской, той самой косплеерши Милины. Он не проверил информацию полностью, и это в результате навредило как репутации невинного героя фото, так и репутации самого портала Канобу.

2.6. Расистский скандал с разработчиками игры Chuchel

Активисты не отпускают чешских разработчиков, продолжая обвинять их в неуважении к культурам цветных людей. Если в случае с Warhorse Studios игра Kingdom Come: Deliverance была ярким крупным проектом (пусть и разворачивающимся на девяти квадратных метрах игрового пространства) и привлекала внимание геймеров, то indie-игра Chuchel студии Amanita Design похвастаться серьезным влиянием не может. Это сюрреалистический point-and-click квест, главным героем которого является антропоморфный кусок пыли по имени Чучел. Сюжет простой: Чучел пытается вернуть украденную у него вишню, путешествуя при этом по странному психоделическому миру.

Веселый Чучел⁷⁰ был черным кусочком пыли с большим красным ртом и странной рыжей шапкой на голове. Некоторые пользователи интернета при этом увидели во внешнем виде Чучела стремление оскорбить темнокожих. Студию обвинили в блекфэйсе, и сюжет игры, в ходе которого Чучел раскрывался иногда как неуклюжий и нелепый персонаж, только подлил масла в огонь. В итоге студия без пререканий извинилась⁷¹ перед игроками и выпустила обновление, менявшее внешний вид Чучела на противоположный⁷²: теперь кусочек пыли не черный, а оранжевый, шапка у него черная, а рот – желтый.

⁷⁰ См. приложение 9

⁷¹ Why We Are Changing Chuchel's Appearance. URL: https://amanita-design.net/chuchel_change.html // Дата обращения: 14.01.20

⁷² См. приложение 10

Но конфликты на этом не прекратились. Разработчики из Amanita Design подверглись новой волне критики, но уже не от борцов за социальную справедливость, а от собственных фанатов. Геймеры были недовольны⁷³ и обвиняли студию в том, что та прогнулась под нескольких недовольных и испугалась их, и что даже не подумала о тех, кто купил игру и кому нравился именно старый дизайн героя.

Таким образом чешские разработчики оказались между двух огней. С одной стороны, общественное мнение и общемировая толерантная повестка диктовала им исправить обидную для некоторых пользователей оплошность дизайна. А с другой были люди, которые купили игру за несколько месяцев до конфликта, и получить в один день полностью нового персонажа им не хотелось.

2.7. Сексистский скандал с разработчиками игры Total War: Rome 2

Total War – серия компьютерных игр в жанре исторической стратегии, суть которой в том, что игрок погружается в военную атмосферу различных древних эпох и может сам разрабатывать и реализовывать стратегию военных действий. Игра была выпущена в 2013 году студией Creative Assembly и была удостоена награды «Стратегия года». Геймплей и историческая достоверность помогли серии Total War увеличивать фанбазу, и большинство претензий к игре строились на обилии платных DLC. Но в основном отзывы об игре в Steam были хорошие и очень хорошие.

В 2018 году, пять лет спустя выхода игры, фанаты (те, кто наиграл в игру больше 500 часов, согласно счетчикам Steam) начали оставлять отрицательные отзывы к игре. Их было так много, что магазин решил, что рейтинг игры хотят обрушить намеренно, и перестал их учитывать. Претензия игроков звучала следующим образом: студия обновила игру неким новым патчем и заменила генералов мужского пола на женщин, многие из которых – темнокожие. Этот патч значительно влияет на восприятие Total War: Rome 2 как исторической

⁷³ См. приложение 11

стратегии, так как во времена Древнего Рима в основном мужчины участвовали в военных действиях, а женщины-генералы были редкостью. Волна отрицательных отзывов об игре была запущена в сентябре, после того, как на сайте One Angry Gamer появилась заметка⁷⁴, где авторы делали ссылку на отзыв⁷⁵ игрока в сообществе Steam. В этом отзыве игрок как раз и жаловался на изменение баланса женских и мужских генералов в игре.

Дополнительно повлияло на ситуацию заявление комьюнити-менеджера компании Эллы МакКоннел, в котором Total War называлась «исторически аутентичной», а не «исторически точной» игрой. Но больше всего игроков разозлили слова МакКоннел о том, что, если игроков задевают женщины-генералы, они могут или создать мод, который сделает игру такой, как им нравится, или не играть в нее вообще. Именно за эти слова фанаты и критикуют разработчиков, фраза «не нравится – не играю» присутствовала в подавляющем большинстве отзывов⁷⁶.

Как и в случае с редизайном Чучела, игроки рассердились из-за внесения такого рода изменений в уже давно вышедшую игру, за которую были заплачены деньги. Возможно, если бы тогда, в 2013 году, студия выпускала Rome 2 с уже повышенным шансом появления женщин-генералов, это смутило бы людей куда меньше. Но разозленные общей повесткой люди оказались негативно настроены по отношению к таким изменениям в исторической стратегии. Неправильно повела себя и комьюнити-менеджер игры, своей позицией настроив игроков против компании.

Случай с Total War: Rome 2 – показательный. У стратегий, особенно выпущенных довольно давно (5 лет с момента выпуска – довольно большой срок), не такая большая фанбаза, как у игр других жанров, в основном потому, что стратегии сложнее и требуют от игрока большего количества свободного

⁷⁴ Total War: Rome 2 dev defends female generals, says if gamers don't like it don't play. 21.02.18. URL: <https://www.oneangrygamer.net/2018/09/total-war-rome-2-dev-defends-female-generals-says-if-gamers-dont-like-it-dont-play/69806/> // Дата обращения: 05.03.20

⁷⁵ Страница с отзывом о Total War в Steam. URL: https://steamcommunity.com/id/Chaos_Puppy/recommended/214950/ // Дата обращения: 05.03.20

⁷⁶ См. приложение 12

времени. Возможно, никто не узнал бы о новом патче с женщинами, если бы не публикация One Angry Gamer, о которой узнали другие, в том числе и российские, игровые издания. Массовая атака отрицательными отзывами на игру здесь стала результатом влияния СМИ на сообщество, что в полной мере демонстрирует уровень этого влияния.

2.8. Гендерный и расистский скандалы с участием стримеров площадки Twitch

В ноябре 2019 года случился гендерный скандал с геймерами со стриминговой площадки Twitch. Игрока Минсока «OGE» Сона, выступающего за команду Los Angeles Gladiators в киберспортивном турнире Overwatch League, забанили за то, что он обратился к трансгендерному игроку под ником Flocculency с фразой «ОК, man»⁷⁷. Flocculency возмутилась этому в своем Twitter⁷⁸ и назвала OGE и его аудиторию трансфобами. В результате площадка Twitch забанила стримера на 30 дней.

В последствие, уже после бана, выяснилось, что OGE не вкладывал в свои слова никаких издевательских или трансфобных мыслей, и обратился так лишь потому, что очень плохо знает английский язык. Flocculency подтвердила это в своем Twitter, заметив, что полностью простила стримера и не имеет к нему никаких претензий.

Blizzard, студия, впустившая многопользовательскую компьютерную игру Overwatch, старается создать вокруг своей игры максимально нетоксичное, толерантное сообщество, где все будут друг друга уважать и ценить. Для этого Blizzard использует довольно серьезные формы контроля и наказания. Так, на играх турнира Overwatch League было официально запрещено показывать пальцами знак «ОК», так как он ассоциируется со знаком демонстрации

⁷⁷ Overwatch League pro OGE banned from Twitch. 21.11.19. URL: <https://www.dexerto.com/overwatch/owl-pro-la-gladiators-tank-oge-banned-on-twitch-1289705/> // Дата обращения: 05.03.20

⁷⁸ См. приложение 13

превосходства белой расы⁷⁹. Молодой человек, который показал этот знак в кадре на трансляции, извинился за его использование.

При этом большинство зрителей и игроков Overwatch League были возмущены как раз тем, что жест больше нельзя показывать. Очень малое количество людей знало об этой коннотации знака, в основном он ассоциировался у всех со старой игрой в гляделки. Игровой комментатор Эрик Лоннkvист прокомментировал извинения парня: «Это не твоя вина, что наша культура, по видимому, решила позволить 4chan диктовать, что каждый старый жест, мем или символ должен сейчас значить»⁸⁰.

В последствие выяснилось, что ассоциации с фразой white power⁸¹ возникли на волне мемов (юмористических изображений), которые постили пользователи сайта 4chan во время предвыборной гонки в 2016 году. Тогда СМИ искали среди пользователей интернета сторонников нацистской идеологии по этому знаку, совсем забыв, что, кроме знака «ОК», он еще имеет корни в буддизме, и означает, в противоположность разразившейся шумихе, духовное просветление и спокойствие. Этот пример также можно считать иллюстрацией феномена Баадера-Майнхоф и селективного внимания аудитории к фактоидам, подтверждающим их точку зрения.

2.9. Respectful redesign и drawing Nessa

В 2019 году в сообществе художников развернулось два интересных и связанных с социальной повесткой флешмоба. Первый – так называемый respectful redesign, суть которого в том, что художницы перерисовывают в основном женских персонажей в более закрытых костюмах. Суть в том, чтобы внести в образы героинь больше логики и уважения, и свести к минимуму сексуализированность. Фанатской переработке подверглись образы таких героинь, как Ада Вонг (серия игр Resident Evil), 2B (героиня игры Nier: Automata),

⁷⁹ Blizzard запретила зрителям Overwatch League показывать руками «ОК». Символ приравнивали к расизму. 06.04.19. URL: <https://kanobu.ru/news/blizzard-zapretila-zritelyam-overwatch-league-pokazyivat-rukami-ok-simvol-prirovnyali-krasizmu-412668/> // Дата обращения: 05.03.20

⁸⁰ Там же.

⁸¹ См. приложение 14

Глория⁸² (героиня игры Devil May Cry 4), а также героини японской анимации и супергероини комиксов.

Среди рисунков есть неплохие красивые дизайны, но в основном просто прикрыты открытые части тела, что, в контексте некоторых персонажей, разрушает образ. Многие пользователи Twitter, в котором проходил флешмоб, отмечали, что авторы игнорируют неудобные и нелогичные костюмы мужчин, а еще нарушают авторское право на образы героев и обвиняют дизайнеров в сексизме. Еще комментаторов возмущало качество многих артов, неуместное использование некоторых элементов костюма и стилей и пренебрежение характерами персонажей.

В целом в respectful redesign нет ничего оскорбительного и плохого. Среди художников часто проводятся различные флешмобы, направленные на развитие навыков стилизации, фантазии и мастерства. Флешмоб respectful redesign – пример того, как довольно интересную и креативную идею распространяли через толерантную повестку, и весь негатив в адрес флешмоба связан именно с тем, что суть флешмоба в первую очередь не в улучшении художественных навыков, а в указании дизайнерам игровых студий на неуважение к женским персонажам.

Еще один художественный флешмоб 2019 года имеет еще более странный контекст. Японская художница под ником pajuso нарисовала героиню Pokémon Sword and Shield Нессу⁸³. Несса – темнокожий персонаж, и активисты накинулись на художницу за то, что оттенок кожи Нессы на рисунке оказался светлее, чем в оригинале⁸⁴. Девушку обвинили в расизме и вайтвошинге – намеренном осветлении темнокожего персонажа, часто с целью скрыть его идентичность.

⁸² См. приложение 15

⁸³ См. приложение 16

⁸⁴ См. приложение 17

За пайсо вступились другие художники: они рисовали Нессу с очень светлой кожей, с очень темной кожей, стилизовали ее с использованием множества нереалистичных цветов. Среди художников также был один, кто нарисовал Нессу в более закрытом костюме, как бы отдавая дань *respectful redesign*. Такой ответ на обвинения японской художницы в расизме стал заявлением того, что художники, стилизуя персонажа, не стремятся оскорбить ни его, ни расу, которой он принадлежит. Очень часто использование более светлого цвета продиктовано общей цветовой гаммой рисунка, освещением и другими факторами, вплоть до личного решения художника.

Разница между *respectful redesign* и флешмобом в защиту пайсо в том, что во втором случае художница изначально не хотела никого задеть и обвинить создателей персонажа в том, что они решили сделать ее именно темнокожей и одеть именно в такой костюм. Второй флешмоб направлен на защиту права художника, как фаната, так и дизайнера в студии, самому выбирать, как будет выглядеть персонаж, без страха быть обруганным и обвиненном в сексизме, сексуализации или расизме. Примечательно при этом то, что примеров того, как белого персонажа превращают в черного, довольно много как в художественной среде, так и в кинематографе и театре (Стрелок из экранизации романа Стивена Кинга «Темная башня» и Гермiona из театральной постановки «Гарри Поттер и Проклятое дитя»), но таких художников SJW-комьюнити только приветствует.

2.10. Волна блокировок стримеров площадки Twitch

На сегодняшний день Twitch является самой популярной и удобной платформой для проведения стримов (игровых и не только прямых трансляций, во время которых стример может общаться с аудиторией и получать денежные пожертвования). На 2015 год количество стримеров на площадке достигло полутора миллионов, количество уникальных зрителей приблизилось к ста миллионам. Именно в этом году появился Donation Alerts – сервис для сбора добровольных пожертвований стримерам (донатов). Появление донатов

обеспечило увеличение количества стримеров, а увеличение количества стримеров и зрителей привело к притоку рекламодателей на площадку. В 2018 году Twitch ужесточил правила площадки, и началась волна блокировок⁸⁵.

В баны попадали стримеры, которые произносили запретные слова (различные ругательства с указанием на ориентацию и национальную принадлежность), в российском сегменте также забанили стримершу Карину Марцинкевич за косплей темнокожей девушки (об этом упоминалось в подглаве 2.4.). В список запретных слов также попало слово «монголоид», произнесенное игроком в Overwatch Джеймсом «Cloneman» Д'Арканджелло, а также слова на буквы «н» и «п». При этом в правилах площадки сказано⁸⁶, что модераторы будут учитывать контекст, в котором сказано то или иное запрещенное слово, что не помешало забанить стримера с ником The DRZJ за семантический анализ запрещенных слов.

Стример Максим Малицкий в интервью каналу NikiStudio для портала DTF отметил, что такое ужесточение правил связано с подъемом толерантных настроений в Европе и США: «Мне кажется, это связано с тенденциями SJW. На данный момент в США это движение набирает обороты, и чем дальше – тем сильнее. Вы можете наблюдать такое по фильмам, где существует лобби на различного рода гендеры, национальное разнообразие. Вполне понятно, почему происходит вся эта ситуация. Потому что платформа существует в основном за счёт рекламных интеграций во время трансляций, и за счёт партнерских материалов. Рекламодатели хотят видеть, что определённые категории граждан, определённые категории национальностей и вероисповеданий защищены с точки зрения законодательства. Поэтому частная контора, которая называется Twitch, вводит эти правила для того, чтобы обезопасить себя с

⁸⁵ Twitch против стримеров: Дискуссия о банах на платформе. 25.07.19. URL: <https://dtf.ru/gameindustry/60894-twitch-protiv-strimerov-diskussiya-o-banah-na-platforme> // Дата обращения: 08.03.20

⁸⁶ Правила площадки Twitch. URL: <https://www.twitch.tv/p/ru-ru/legal/community-guidelines/harassment/> // Дата обращения: 08.03.20

юридической точки зрения»⁸⁷. Стримеры приходят к выводу, что, после покупки площадки Amazon, руководству Twitch проще наказывать всех без разбора и отгородить себя от недовольств рекламодателей, нежели разбираться с региональными различиями, культурными аспектами использования языка и даже контекстом, в котором были произнесены те или иные слова.

Многие стримеры также отмечают, что площадка поступает нечестно по отношению к стримерам мужского пола. Российский стример JesusAVGN записал видео⁸⁸ на свой YouTube-канал, где поднимал тему девушек-стримеров и нарушения ими правил площадки. В правилах площадки сказано следующее: «Стрим является публичным видом деятельности, поэтому мы рекомендуем авторам носить одежду, подходящую для данного вида деятельности. Для игровых стримов, большинства домашних стримов, а также изображений профиля/канала, мы рекомендуем одежду, подходящую для общественных мест, например, то, что вы будете носить на улице, в торговом центре или ресторане. Например, для фитнес-стрима или IRL-стрима из такого места, как общественный пляж, рекомендуется одежда, подходящая для таких общественных мест, например, тренировочная одежда или купальный костюм, соответственно. Как отмечалось в разделе выше, одежда является лишь одним из многих факторов, которые мы учитываем при оценке сообщений о потенциальном сексуальном поведении»⁸⁹. По сути, стримерам запрещено проявлять какое-то непристойное поведение и делать какие-то непристойные жесты, но среди девушек есть такие, которые этим правилом пренебрегают. Блокировке они при этом не подвергаются.

Такое нечестное поведение в отношении стримеров отталкивает их от площадки. Если у стримера небольшая аудитория и нет рекламных контрак-

⁸⁷ Twitch против стримеров: Дискуссия о банах на платформе. 25.07.19. URL: <https://dtf.ru/gameindustry/60894-twitch-protiv-strimerov-diskussiya-o-banah-na-platfome> // Дата обращения: 08.03.20

⁸⁸ Геноцид стримеров на Твиче. Видео с канала YouTube-пользователя JesusAVGN. URL: https://www.youtube.com/watch?time_continue=910&v=R7G6oNnD65Y&feature=emb_logo // Дата обращения: 09.03.20

⁸⁹ Правила Twitch.tv, касающиеся наготы, порнографии и сексуального контента. URL: <https://www.twitch.tv/p/legal/community-guidelines/sexualcontent/#nudity-and-attire> // Дата обращения: 09.03.20

тов, он может уйти на другие площадки, как, например, YouTube. Но в большинстве своем стримеры не могут уйти с Twitch, потому что имеют там устойчивую большую аудиторию и рекламные контракты, поэтому им приходится вести себя максимально осторожно, тщательно выбирать слова и одежду, что тоже не всегда помогает. «При желании забанить могут любого стримера. Любого. Если у вас есть группа хейтеров (недоброжелателей), которые начнут кидать голосовые донаты, которые начнут писать в чат сообщения с запрещёнными словами, вы как стример ответственны за каждый комментарий, каждый донат, который произносится у вас на стриме. И таким образом забанить можно любого»⁹⁰, — комментирует ситуацию Карина Марцинкевич в интервью NikiStudio для портала DTF. Конечно, можно выключить озвучку донатов и ограничить чат, но это может обидеть аудиторию стримера, что тоже повлияет на его деятельность и заработок отрицательным образом.

2.11. Самоубийство Алека Холовки

Геймергейт – явление долгоиграющее. С его героиней Зои Квинн, о которой мы говорили в предыдущей главе, связан ещё один очень свежий скандал трагического содержания. 27 августа 2019 года она опубликовала⁹¹ в свой Twitter рассказ о том, как ее бывший молодой человек Алек Холовка, известный канадский разработчик indie-игр, удерживал ее силой в своём доме, издевался и запрещал общаться со всеми, кроме него. Никаких доказательств в виде фото, аудио или видео девушка не предоставила, никто из общих знакомых подтвердить это не смог.

Далее ситуация развивалась стремительно: коллеги Холовки, с которыми он работал над второй частью популярной игры *Night in the Woods*, отказались с ним работать, написав в своем аккаунте в Twitter: «На этой неделе

⁹⁰ Twitch против стримеров: Дискуссия о банах на платформе. 25.07.19. URL: <https://dtf.ru/gameindustry/60894-twitch-protiv-strimerov-diskussiya-o-banah-na-platforme> // Дата обращения: 08.03.20

⁹¹ Twitter-аккаунт Зои Квинн. URL: <https://twitter.com/UnburntWitch/statuses/1166212005629325313> // Дата обращения: 13.01.20

в сети появились заявления о насилии, которое Алекс Холовка якобы совершил в прошлом. Он был кодером, композитором и дизайнером Night in the Woods. Мы в команде относимся к такой информации серьезно. Как результат, после мучительных размышлений мы приняли решение разорвать связи с Алексом»⁹². В это же время на соцсети молодого человека обрушилась волна обвинений и пожеланий смерти и суда. 31 августа Алек Холовка был найден мертвым. Предположительно, он покончил с собой.

Такой исход дела в прямом смысле взорвал геймерское сообщество. Портал The Post Millennial начал расследование⁹³, в ходе которого выяснилось, что слова Квинн противоречат действительности: по записям 2012 года в ее Twitter можно понять, что она уехала от Холовки без проблем и ограничений и заранее приглашала друзей на встречу после своего приезда, а не тайно и через соседку, как она утверждала в своём рассказе. К статье⁹⁴ с дополнительными деталями ситуации, которая была обнародована позже, была опубликована переписка репортера The Post Millennial с анонимным знакомым Алека. Из нее видно, что Холовка действительно ревновал девушку и осуждал то, что она, будучи в отношениях с ним, флиртовала с другими девушками и парнями, но при этом хотел спасти отношения и пройти с Зои курс у семейного психолога. Квинн утверждала, что Холовка запрещал ей выходить из дома, когда как в реальности она свободно гуляла, ходила в кафе и разрабатывала свою игру без ограничений, и Алек не пытался влиять на разработку, о чем она тоже писала в августе.

После того, как расследование было опубликовано, на Квинн ожидаемо обрушилась волна негатива: геймерское сообщество, среди которого были и фанаты Night in the Woods (для этой игры Алек написал саундтрек), и просто равнодушные к судьбе разработчика люди, обвиняли девушку в том, что она

⁹² Twitter-аккаунт разработчиков Night in the Woods. URL: <https://twitter.com/NightInTheWoods/status/1166778779756314625> // Дата обращения: 13.01.20

⁹³ Exclusive: Zoe Quinn's allegations are falling apart. 08.09.19. URL: <https://www.thepostmillennial.com/exclusive-zoe-quinns-allegations-are-falling-apart/?ref=dtf.ru> // Дата обращения: 13.01.20

⁹⁴ Exclusive: Alec Holowka's private messages reveal Zoe Quinn's abuse. 11.09.19. URL: <https://www.thepostmillennial.com/exclusive-alec-holowkas-private-messages-reveal-zoe-quinns-abuse/> // Дата обращения: 13.01.20

разрушила жизнь человека, натравила на него толпу, и в результате привела эту историю к трагическому для Алека и его семьи финалу. Люди ждали, что Зои выразит сожаление и обеспокоенность тем, что человек, с которым она состояла в отношениях, теперь мёртв, но результат оказался непредсказуемым: Зои заявила в своём Twitter, что «жертва насилия не должна переживать из-за суицида насильника», и что виноватой она себя не ощущает⁹⁵. Доказательств того, что Алек Холовка проявлял к Зои Квинн жестокость, нет до сих пор.

Во второй главе мы рассмотрели ряд ситуаций, которые в той или иной мере повлияли на фанатское сообщество и на игровых разработчиков. Среди примеров были как случаи, актуальные для стран СНГ, так и случаи с локальным зарубежным влиянием. Это связано с культурными и историческими отличиями, но есть тенденция к тому, что зарубежные социологические проблемы и дальше будут активно проявляться в нашем обществе. С одной стороны, это очень хорошо: мир объединяется под влиянием глобализации, социальные сети помогают распространению идей, и в результате стираются стереотипы и улучшается образ тех или иных народностей. С другой стороны, стираются отличительные культурные особенности, меняются языки, происходят попытки переписать историю и вывести на передний план якобы угнетенные социальные группы.

Особенно сильно перечисленное выше сказывается на видах искусства и массовой культуре. Массовая культура – идеальный способ репрезентации совершенно разных социальных групп, и вполне понятно желание активистов распространить идеи толерантности через популярные в обществе развлечения: фильмы, сериалы, книги, компьютерные игры. Но распространение любых идей должно быть естественным и понятным аудитории, чтобы не вызывать отторжения и агрессивного неприятия. В разобранных примерах видно, что агрессивный маркетинг, непонимание того, как общаться с аудиторией,

⁹⁵ См. приложение 18

пренебрежение авторским замыслом и правом на реализацию идей может испортить впечатление аудитории не только о продукте или мероприятии, но и о студии или компании в целом, что в последствие отрицательно скажется на рейтингах и продажах.

Помимо этого, значительным минусом глобализации является полное отсутствие презумпции невиновности и возможность написать кому угодно что угодно, что в огромной массе случаев переходит в массовую травлю и даже линчевание. На примере косплееров видно, как работает этот механизм травли в социальных сетях, в последствие эта травля может перейти в реальную жизнь. Активистские движения часто сопряжены с конфликтами, и этим часто пользуются различные тематические издания. Освещение конфликтных ситуаций может помочь привлечь внимание к изданию и создать трафик. Подробнее конфликт как способ коммуникации в сети интернет в контексте влияния на игровое сообщество мы рассмотрим в следующей главе.

Глава 3. Роль медиа во влиянии феминизма третьей волны на игровую индустрию

3.1. Конфликт как способ коммуникации в интернете

Все примеры, рассмотренные в главе 2, объединяет высокая конфликтность и обсуждаемость в форме спора, в отдельных случаях переходящая в травлю. В этой главе мы рассмотрим конфликт в интернете, выделим его основные черты, рассмотрим причины возникновения конфликта и склонности людей к конфликтам в социальных сетях, а также проанализируем степень участия медиа в кейсах, проанализированных в предыдущей главе.

Конфликт характерен как для оффлайн-общения, так и для интернет-коммуникации. Но у конфликта в интернете есть определенные формы и характеристики, которые отличают его от коммуникации в реальной жизни. Рассмотрим формы и характеристики конфликтов в интернете, предложенные Нэнси Уиллард⁹⁶, при этом в сферу наших интересов входят не все из них, а только те, которые освещались в главе 2. Так, в наш список форм конфликтов входят:

- флэйминг;
- троллинг;
- переход на личности (*argumentum ad hominem*);
- харрасмент;

Флэйминг (англ. *Flaming* – воспламенение) – форма конфликта в интернете, в ходе которой оппоненты обмениваются агрессивными сообщениями с целью задеть и обидеть друг друга.

⁹⁶ Willard, N. Cyber bullying and cyberthreats: Responding to a challenge of online social cruelty, threats, and distress. Champaign: Research Press, 2007. P.204

Троллинг – форма социальной провокации, реализующаяся в чатах, социальных сетях и других онлайн-пространствах, в ходе которой провоцирующий «тролль» высвобождает лавинообразную агрессию всех участников диалога, без возможности идентифицировать «тролля» и рассекретить его⁹⁷.

Переход к человеку (лат. *argumentum ad hominem*) – ситуация коммуникативного конфликта, в ходе которой конфликтующие переходят от указания на несостоятельность аргументов и знаний оппонентов в споре на указание на личные качества оппонентов. К таким качествам может относиться семья, внешность, репосты на личных страницах (в контексте интернет-коммуникации)⁹⁸. *Argumentum ad hominem* подразделяется на три вида:

- *ad personam* – «переход на личности», прямая критика и оскорбление, наиболее характерный для интернет-коммуникации вид *argumentum ad hominem*;
- *ad hominem circumstantiae* – «переход к обстоятельствам», с помощью которых оппонент пытается объяснить поведение противника;
- *ad hominem tu quoque* – указание на противоречия в словах и действиях оппонента;

Харрасмент – настойчивые оскорбления, направленные в адрес более слабой жертвы от морально более сильного пользователя. В отличие от флэйминга, харрасмент предполагает одностороннюю коммуникацию «насильник-жертва» и длится дольше, у харрасмента есть определенная цель довести жертву до морального истощения. Во второй главе очевидным примером харрасмента можно назвать травлю композитора Алека Холовки (пункт 2.11. настоящего исследования).

⁹⁷ Внебрачных Р. А. Троллинг как форма социальной агрессии в виртуальных сообществах // Вестник Удмуртского университета. Философия. Социология. Психология. Педагогика. Ижевск: Удмуртский государственный университет, 2012.

⁹⁸ Уолтон Д. Аргументы ad hominem / Пер. с англ. Н. Я. Мазлумяновой. М.: Институт Фонда «Общественное мнение», 2002. С.351

У всех этих форм конфликта есть черты, которые отличают их от аналогичных форм проявления агрессии в реальной жизни. Так, троллинг в основном присущ только онлайн-коммуникации, хотя и в реальной жизни «троллей» также можно встретить⁹⁹. В основном онлайн-конфликтам присущи следующие характеристики:

Анонимность – очень часто участники конфликтов в интернете скрывают свою личность, создавая для этого специальные аккаунты. По таким аккаунтам невозможно вычислить личность и место жительства агрессора, а значит, и нет возможности его наказать.

Агрессивность – хоть конфликт в интернете и не может нанести физического вреда конфликтующим, он оказывает значительное моральное воздействие на участников конфликта. Анонимность пользователей развязывает им руки и дает возможность использовать в спорах различные оскорбительные приемы (спаминг, использование неправомерного контента, деанонимизация (рассекречивание личности) и угрозы здоровью близких людей).

Систематичность – регулярность совершения атак, особенно, если целью атакующего является именно доведение жертвы до угнетенного состояния.

Преднамеренность – определенная цель конфликта есть у харрасмента и троллинга, у флэйминга и перехода на личности цель появляется в процессе спора. Чаще всего агрессор преследует цель убедить оппонента в его неправоте, в этом заключается суть флэйминга и перехода на личности. Цель троллинга – провокация участников дискуссии на отрицательные эмоции и эмоциональная и энергетическая подпитка от разозленных пользователей. Цель харрасмента – доведение жертвы и выплескивание эмоций насильника.

Неравномерность сил – жертва чаще всего значительно слабее насильника морально, и не способна игнорировать поток оскорблений. В случае с

⁹⁹ *Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russel, S., & Tippett, N.* Cyber bullying: Its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child and Psychiatry*, 49. 2008. P. 376-385.

Алеком Холовкой, поток травли привел ментально нестабильного молодого человека к самоубийству.

Дистанцированность – расстояние между участниками конфликта и их анонимность провоцирует пользователей на неконтролируемую жестокость: гораздо проще травить и оскорблять человека, когда он находится на расстоянии от тебя, когда ты с ним не знаком. «Эффект дистанцирования», описанный Ричардом Донеганом¹⁰⁰, отчуждает пользователей друг от друга, люди меньше задумываются о чувствах друг друга и сильнее фокусируются на собственных впечатлениях от спора.

3.2. Причины возникновения конфликтов на примере индустрии компьютерных игр

Причины возникновения конфликтов в коммуникации могут быть самыми различными. В нашем случае игровая индустрия может стать источником споров о дизайне персонажей, качестве продуктов, организации фестивалей и многом другом. Чаще всего спор основан на разности позиций спорящих, но в главе 2 есть примеры ситуаций, когда конфликт между лицами перерос в травлю и массовые атаки на личности и продукты. В этом случае чувство несправедливости по отношению к лицам (как, например, к Алеку Холовке) толкает людей на совершение нового акта травли, направленного уже на других лиц. То же самое и с массовыми занижениями оценок таким играм, как *Total War: Rome 2* и *Chuchel*: несогласные с позицией студий-разработчиков люди объединились, чтобы показать свое недовольство, примеры которого мы можем наблюдать в приложениях 11 и 12.

Как уже упоминалось в пункте 1.2., деятельность активистов очень часто сопряжена со спорами и скандалами. Вместо того, чтобы достичь желаемого через договор и компромиссы, блогеры-активисты и следующие за ними фанаты чаще прибегают к запугиванию, массированным атакам на провинив-

¹⁰⁰ *Donegan, R. Bullying and Cyberbullying: History, Statistics, Law, Prevention and Analysis. –The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications, 2012. P.10*

шихся персон в медиа и социальных сетях. При этом не редки и ситуации, когда поссорившиеся личности приходили к компромиссу и примирению, но к тому моменту своего рода «война» начиналась уже между пользователями, с включением в нее представителей изначального конфликта (см. пункт 2.2.). Чаще всего, к конфликтам и отрицательной реакции аудитории приводит категоричность требований активистов, агрессивное навязывание повестки, критика и призывы бойкотировать студии и других личностей, которые каким-то образом провинились перед сообществом.

«То, что мы наблюдаем сегодня в мире и игровом сообществе – это гипертрофированные идеи равенства, которые вытекают из долгих лет притеснения и молчания. Эти тенденции перетекают и в игры, потому что последние – это прямое отражение реальности в художественной форме. Здесь необходимо быть внимательными. Между принятием проблемы неравенства и согласием с ложными идеями нормы пролегает тонкая грань. И с каждым скандалом она размывается»¹⁰¹, – такую позицию в своей статье на портале playground.ru высказал автор под ником monk70. Претензии, которые предъявляются к представителям SJW, основаны на агрессивной и навязчивой пропаганде нехарактерных для общества отношений.

В статье также упоминается понятие «Окно Овертона» – концепция наличия рамок допустимого спектра мнений в публичных высказываниях с точки зрения общественной морали, предложенная Джозефом Овертоном¹⁰². По Овертону, в обществе существует определенный спектр обсуждаемых тем, выход за который может характеризовать чрезмерную свободу общественного дискурса, или, наоборот, недостаток этой свободы. Перемещение рамок «Окна Овертона» свидетельствует об изменениях в самосознании общества¹⁰³. В ос-

¹⁰¹ Почему студии прогибаются под SJW? В чём власть борцов за толерантность? 25.04.19. URL: https://www.playground.ru/misc/pochemu_studii_progibayutsya_pod_sjw_v_chyom_vlast_bortsov_za_tolerantnost-346578 // Дата обращения: 11.04.2020

¹⁰² The Overton Mindow. Mackinac Center For Public Policy. URL: <https://www.mackinac.org/OvertonWindow> // Дата обращения: 11.04.20

¹⁰³ Joseph G. Lehman. An Introduction to the Overton Window of Political Possibility. Mackinac Center for Public Policy. 8.04.10. URL: <https://www.mackinac.org/12481> // Дата обращения: 27.04.20

новном понятие применяется в политической сфере и при обсуждении политического дискурса. Репрезентация угнетенных групп, продвижением которой занимаются активисты феминизма третьей волны, также может считаться политической повесткой на фоне легализации однополых браков (пункт 1.4. настоящего исследования), введения понятий «Родитель №1» и «Родитель №2» и законодательной легализации феминитивов в ряде стран¹⁰⁴.

Продвижение определенной социально-политической идеологии ведется не только через законодательство и статьи в различных СМИ, но и через развлекательный контент. Законодательное введение новых для социума правил чаще всего провоцирует негативную реакцию и резкое непринятие, которое купируется репрезентацией в тех сферах, которые нравятся социуму: книги, кинематограф, компьютерные игры. В этом состоит связь продвижения агрессивной толерантной повестки и индустрии компьютерных игр. Далеко не все разработчики согласны подстраивать свой продукт под современный дискурс, из-за чего подвергаются нападкам. Другие согласны подстроиться, но это не нравится уже потребителям их продукта. Третьи разработчики попадают под волну ненависти к навязываемым обществу паттернам поведения, не имея интенции сделать что-то в рамках этого навязывания. И со всем этим тесно связаны специализированные и не только медиа, которые освещают происходящие в отрасли конфликты и ретранслируют их аудитории.

3.3. Анализ роли медиа во влиянии феминизма третьей волны на игровую индустрию

Значительную роль в процессе возникновения конфликта в индустрии играют специализированные порталы и средства массовой информации. Конфликтные ситуации являются хорошим средством привлечения новой аудитории на сайт, и чем дольше медиа освещает тот или иной конфликт, тем больше заинтересованных в нем пользователей будет посещать сайт и читать матери-

¹⁰⁴ Французская академия согласилась на феминитивы. 21.02.19. URL: <http://www.rfi.fr/ru/frantsiya/20190221-frantsuzskaya-akademiya-soglasilas-na-feminitivy> // Дата обращения: 14.04.20

алы. Еще один способ привлечь аудиторию – опубликовать материал на спорную тему, как это случилось с порталом Канобу (см. пункт 2.5. настоящего исследования). Но спорные темы, освещающие поступки и конфликтные ситуации, должны быть исследованы и четко проработаны, чтобы не возникло проблемы с дальнейшей репутацией издания.

Поскольку задача настоящего исследования состоит в том, чтобы показать роль медиа, во второй главе мы опирались на следующие ключевые публикации, которые имеют непосредственное отношение к ситуациям, составляющим выборку исследования. Для анализа важности публикаций для данного исследования использовались следующие критерии:

1. Охват публикации (количество просмотров, лайков, комментариев, добавлений в «Избранное», в зависимости от метрик, которые предоставляет сайт медиа);

2. Непосредственное отношение публикации к анализируемой ситуации (публикация является катализатором конфликта, продолжает его развитие или освещает его в новостном формате; в публикации представлены обе стороны конфликта, или только одна сторона);

В ходе проведения данного исследования были рассмотрены следующие публикации:

Для анализа расистских скандалов, связанных с играми Kingdom Come: Deliverance и The Witcher 3: Wild Hunt, использовались следующие публикации:

- «Kingdom Come и темнокожие: история конфликта»¹⁰⁵: это материал русскоязычного портала DTF, который является наиболее хронологически полным описанием конфликта между разработчиком Даниэлем Ваврой и MedievalROC. На сайте DTF этот материал имеет 40 тысяч просмотров, в группе в социальной сети «ВКонтакте» просмотров на материале 31 тысяча, лайков на сайте 416, в группе в соцсети – 255 лайков, комментариев на сайте

¹⁰⁵ Kingdom Come и темнокожие: история конфликта. 13.02.18. URL: <https://dtf.ru/flood/15973-kingdom-come-i-temnokozhie-istoriya-konflikta> // Дата обращения: 11.05.20

– 306, статью добавили в «Избранное» 51 раз. Данный материал в русском сегменте наиболее полно отражает имеющуюся историю.

- «An interview with Daniel Vavra: GamerGate and the gaming industry»¹⁰⁶: данное интервью, опубликованное на портале TechRaptor до выхода игры, мы используем как часть публикаций, которые послужили катализаторами для возникновения открытого противостояния. Именно в этом интервью Даниэль Вавра высказался по поводу геймергейта, скандала, произошедшего в 2014 году в гейминговой индустрии, и после этого интервью у него испортились отношения со многими журналистами, в том числе, и с журналистами портала Polygon. Данное интервью имеет на сайте 175 комментариев, большинство из которых поддерживают Даниэля Вавру.

- «The Witcher 3: Wild Hunt review: off the path»¹⁰⁷: это обзор на популярную компьютерную игру The Witcher 3: Wild Hunt, который мы также используем потому, что он развивает расистский скандал с европейскими разработчиками. Он был опубликован на портале Polygon и имеет 712 комментариев на сайте. Этот обзор имеет важность для данного исследования, потому что содержит в себе ключевую для расистского скандала фразу: «За более чем 70 часов игры, я не увидел ни одного цветного человека»¹⁰⁸.

- «My E3 Meeting With A Pro-GamerGate Developer»¹⁰⁹: это материал, опубликованный на портале Kotaku, который мы используем также потому, что он развивает конфликт Даниэля Вавры и игровых журналистов. Эта статья 2015 года является реакцией журналиста на упомянутое выше интервью: это должен был быть предварительный обзор игры Kingdom Come: Deliverance, но автор материала Стивен Толило в основном строит свой текст вокруг политических взглядов разработчика, и даже выносит это в название. У этой статьи

¹⁰⁶ An interview with Daniel Vavra: GamerGate and the gaming industry. 12.09.2014. URL: <https://techrap-tor.net/gaming/interview/interview-daniel-vavra-gamergate-and-gaming-industry> // Дата обращения: 11.05.20

¹⁰⁷ The Witcher 3: Wild Hunt review: off the path. 13.05.15. URL: <https://www.polygon.com/2015/5/13/8533059/the-witcher-3-review-wild-hunt-PC-PS4-Xbox-one> // Дата обращения: 11.05.20

¹⁰⁸ Там же.

¹⁰⁹ My E3 Meeting With A Pro-GamerGate Developer. 07.02.15. URL: <https://kotaku.com/my-e3-meeting-with-a-pro-gamergate-developer-1715511964> // Дата обращения: 11.05.20

176 комментариев и 41 добавление в «Избранное». Самый популярный комментарий к этому материал переводится так: «Парень [обращаясь к автору материала], ты точно доказал его [Вавры] правоту тем, что сосредоточил 90% статьи на геймергейте, а не на его игре»¹¹⁰.

Также для анализа данной ситуации был использован и упомянут в пункте 2.2. тред на сайте Reddit¹¹¹, который стал источником травли блога MedievalPOC: данный тред насчитывает 157 сообщений, в которых пользователи иронизируют над блогером и борцами за социальную справедливость. Мы упоминаем этот тред в нашем исследовании, поскольку он демонстрирует отношение фанатского сообщества к изначальной претензии и обвинению студии-разработчика в расизме.

Для анализа феминистического скандала, связанного с игрой Mass Effect: Andromeda, использовались следующие публикации:

- «Bioware accused of deliberately making Mass Effect: Andromeda female characters ‘ugly’»¹¹²: это материал известного британского таблоида The Sun, который разрабатывает популярную в среде фанатов игры версию о том, что внешность главных персонажей намеренно была испорчена из-за давления со стороны активистов. Данный материал не обладает высокой вовлеченностью, но необходим данному исследованию, поскольку содержит непосредственные отсылки к мнениям аудитории, которые важны для исследования этой ситуации. Материал The Sun содержит сравнения игровых персонажей с их реальными прототипами, которые проводили пользователи, доказывая свою позицию. Этот материал не стал катализатором конфликта, но осветил одну из его сторон.

¹¹⁰ Там же.

¹¹¹ Idiot SJW Bothers RPG Company Because Their Game Set in Medieval Central Europe Doesn't Have Any PoC. 11.11.12. URL: https://www.reddit.com/r/TumblrInAction/comments/1ww07f/idiot_sjw_bothers_rpg_company_because_their_game/ // Дата обращения:

¹¹² Bioware accused of deliberately making Mass Effect: Andromeda female characters ‘ugly’. 24.02.17. URL: <https://www.thesun.co.uk/tech/2948293/bioware-accused-of-making-mass-effect-andromeda-female-characters-ugly-in-bizarre-sexism-row/> // Дата обращения: 11.05.20

Для демонстрации данной ситуации в настоящем исследовании также были использованы две публикации новостного характера. Они были выбраны как тематические и не имеют влияния на произошедший конфликт между аудиторией и студией, и лишь призваны подтвердить фактическую информацию, упомянутую автором исследования. Также необходимо упомянуть, что ситуация с игрой Mass Effect: Andromeda активно освещалась в блогосфере, особенно в среде летсплееров (блогеров, которые записывают и выкладывают видео-прохождения игр): так, об игре высказался¹¹³ популярный блогер PewDiePie, на чей канал подписано больше ста миллионов человек. Ролик об игре имеет почти 6 миллионов просмотров, 246 тысяч лайков и 21 с половиной тысячу комментариев. Этот ролик мы используем в качестве иллюстрации заинтересованности блогосферы, поскольку он имеет большой охват.

Для анализа скандалов, связанных с обвинениями блогеров и косплееров в блэкфейсе, использовались следующие публикации:

- «Косплеерша перевоплотилась в темнокожего персонажа League of Legends, но ее обвинили в блэкфейсе и отстранили от конкурса»¹¹⁴: это материал портала GameMag, который мы используем для анализа одного из значительных случаев обвинения косплеера в блэкфейсе. Этот материал имеет преимущественно возмущенные комментарии читателей: комментариев всего 29, но дискуссия довольно эмоциональна и живая. Также на сайте портала можно выбирать эмоцию, которую вызвал у читателя материал, и данная статья вызвала у аудитории преимущественно эмоции злости и отвращения у аудитории. Она важна для данного исследования, потому что разносторонне и полноценно подает конфликт русскоязычному читателю. Сам портал при этом не принимал участия в случившемся конфликте.

¹¹³ What went wrong here? Ролик с YouTube-канала блогера PewDiePie. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=6MEKM2amQ2E> // Дата обращения: 11.05.20

¹¹⁴ Косплеерша перевоплотилась в темнокожего персонажа League of Legends, но ее обвинили в блэкфейсе и отстранили от конкурса. 11.10.19. URL: <https://gamemag.ru/news/140185/eurocosplay-ban-league-of-legends-cosplayer-for-blackface> // Дата обращения: 11.05.20

- «Русского блогера Сашу Кэт обвинили в расизме»¹¹⁵: это материал сайта Elle Girl, который подробно описывает травлю блогера Саши Кэт в Instagram. Материал содержит важные для понимания ситуации скриншоты и ссылки на социальные сети, которые демонстрируют оскорбления, которым подверглась девушка. Стоит также отметить, что мы используем отсылку именно к материалу Elle Girl, потому что этот женский портал очень популярен у молодой аудитории: у группы журнала в социальной сети «ВКонтакте» 232 тысячи подписчиков. Это говорит о том, что проблема травли блогеров и косплееров выходит за рамки гик-культуры и становится частью более широкого информационного пространства.

- «Русскую косплеершу обвинили в расизме за образ Сомбры из Overwatch»¹¹⁶: данный материал портала VGTimes мы также используем для иллюстрации распространенности проблемы в среде фанатов интернет-культуры. Он не был катализатором конфликта, но демонстрирует важную часть исследования именно этого случая – вовлеченность в проблему пользователей социальных сетей.

Все три конфликта, которые разобраны в пункте 2.4. настоящего исследования, объединены тем, что зародились в социальных сетях. В данных примерах медиа лишь доносят факт того, что произошел конфликт, до своей аудитории, и никак не участвуют в его развитии. При этом, как и в случае с игрой Mass Effect: Andromeda, в освещении конфликта пользователей социальных сетей и творческих блогеров большую роль сыграла сама блогосфера: о поступке Саши Кэт высказалась популярная блогерша pixelpixel (Ника Водвуд), на чью страницу в Instagram подписана 161 тысяча человек, а на YouTube-канал – 477 тысяч человек. В России и странах СНГ активистское движение

¹¹⁵ Русского блогера Сашу Кэт обвинили в расизме. 24.11.17. URL: <http://www.ellegirl.ru/articles/tyi-ne-poverish-v-chem-obvinili-sashu-ket/> // Дата обращения: 11.05.20

¹¹⁶ Русскую косплеершу обвинили в расизме за образ Сомбры из Overwatch. 12.09.18. URL: <https://vgtimes.ru/news/51501-russkuyu-kospleershu-obvinili-v-rasizme-za-obraz-sombry-iz-overwatch.html> // Дата обращения: 11.05.20

развито гораздо слабее, чем в США и Европе, поэтому такие цифры подписчиков можно назвать очень большими. Так, видео¹¹⁷ Ники о блэкфейсе и Саше Кэт имеет 400 тысяч просмотров, и это довольно большие цифры. При этом количество дизлайков больше, чем лайков (18 тысяч против 14 тысяч), что говорит о том, что аудитория Ники Водвуд не согласна с ее позицией о том, что Саша Кэт заслужила обвинения и действительно виновна в проявлении расизма.

Для анализа скандала с участием портала Канобу была использована одна публикация: «Приставать к косплеерам на публице – плохо или нет? В сети из-за этого развернулся скандал»¹¹⁸. Этот материал был опубликован на самом портале Канобу и имеет 207 комментариев. Эта статья поднимает вопрос уважительного отношения к косплеерам и косплеершам, которые выступают на различных фестивалях, особенно в откровенных костюмах. Материал используется в данном исследовании потому, что он поднимает острую конфликтную тему, при этом обвиняя в неподобающем поведении человека, который не совершил никаких оскорбительных действий. Материал является катализатором конфликта и обвинения человека в харрасменте, при этом важно обратить внимание на ответное сообщение¹¹⁹, опубликованное в блоге самого человека, запечатленного на фото. Этот пост насчитывает 1955 лайков, 162 комментария и 66 репостов. На публичную страницу подписаны 5002 человека, что в сочетании с количеством лайков говорит о том, что аудиторию заинтересовала эта ситуация.

Для анализа скандала с участием разработчиков игры Total War: Rome 2 была также использована всего одна публикация: «Total War: Rome 2 dev defends female generals, says if gamers don't like it don't play», опубликованная

¹¹⁷ Что такое blackface и почему это не ок | nixelpixel. Видео с YouTube-канала блогера nixelpixel. 30.11.17. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=8KX4CDIBUvk&feature=youtu.be> // Дата обращения: 11.05.20

¹¹⁸ Приставать к косплеерам на публице — плохо или нет? В сети из-за этого развернулся скандал. 09.10.19. URL: <https://kanobu.ru/news/pristavat-k-kospleeram-na-publike-ploho-ili-net-v-seti-iz-za-etogo-razvernulsya-skan-dal-418126/> // Дата обращения: 11.05.20

¹¹⁹ Запись на стене публика Dzhi-Dzhi, где блогер объясняет действительную ситуацию с косплеером-Милиной. URL: https://vk.com/wall-92339555_68798 // Дата обращения: 11.05.20

на портале One Angry Gamer. Примечательно, что сама эта статья опубликована на очень небольшом ресурсе, который в месяц посещает меньше 2-х миллионов человек¹²⁰. Сама она имеет очень маленький охват, и используется в данном исследовании как пример катализатора конфликта. Основным источником, который мы используем для анализа этой ситуации, это отзывы пользователей цифрового магазина Steam об игре, примеры которых можно увидеть в приложении 12 (а именно волна отзывов с одной единственной фразой – «не нравится – не играем!»), и комментарий¹²¹ комьюнити-менеджера студии-разработчика Эллы МакКоннел. Заметка One Angry Gamer привлекла внимание аудитории к изменениям, которые произошли в игре, а непрофессиональное поведение комьюнити-менеджера усугубило ситуацию.

Для анализа гендерного скандала с участием стримеров площадки Twitch, как и для анализа таких флешмобов, как Respectful redesign и drawing Nessa, мы практически не используем публикации медиа, они используются в качестве подтверждения изложенных фактов. В обоих этих случаях мы обращаем более пристальное внимание на социальные медиа, как место действия и развития конфликтов. Так, художественные флэшмобы, как и споры о том, правильно ли поступает Blizzard с игроками в игры этой студии, происходили в Twitter, а новости о них уже распространились по новостным сайтам. В этой связи важно отметить роль социальных сетей как площадок для обмена мнениями: на новостях о каком-то конфликте в Twitter может не быть отклика вообще, когда как в самой социальной сети развернется широкая дискуссия.

Для анализа ситуации с блокировкой стримеров площадки Twitch были использованы следующие публикации:

- «Twitch против стримеров: Дискуссия о банах на платформе»¹²²: это большой аналитический материал, подготовленный каналом NikiStudio и

¹²⁰ OneAngryGamer traffic overview. URL: <https://www.similarweb.com/website/oneangrygamer.net#overview> // Дата обращения: 11.05.20

¹²¹ Страница с отзывом о Total War в Steam. URL: https://steamcommunity.com/id/Chaos_Puppy/recommended/214950/ // Дата обращения: 11.05.20

¹²² Twitch против стримеров: Дискуссия о банах на платформе. 25.07.19. URL: <https://dtf.ru/gameindustry/60894-twitch-protiv-strimerov-diskussiya-o-banah-na-platforme> // Дата обращения: 11.05.20

опубликованный на портале DTF. На сайте портала материал имеет почти 14 тысяч просмотров, 119 добавлений в «Избранное» и 407 комментариев. Мы рассматриваем этот материал как пример необходимой индустрии аналитики и попытку проанализировать ситуацию, происходящую с площадкой и занятыми на ней стримерами. К конфликту стримеров и площадки Twitch этот материал не имеет никакого прямого отношения, он не развивает конфликт, но и не подает его как новость. Мы также используем эту статью для того, чтобы лучше понять хронологию развития конфликта. Этот материал портала DTF – один из не многих аналитических материалов, проанализированных при подготовке настоящего исследования.

- «Геноцид стримеров на Твиче»¹²³: это видео, опубликованное на канале YouTube-блогера и стримера JesusAVGN. Это видео имеет почти 359 тысяч просмотров, 38 тысяч лайков и 3303 комментария. Для настоящего исследования это видео важно с точки зрения реакции самого сообщества стримеров на происходящие блокировки, так как в видео звучат комментарии и других популярных русскоязычных стримеров. Материал DTF, упомянутый выше, также ссылается на это видео JesusAVGN. Это видео также дает хронологию развития площадки и изменений, которые произошли в ее политике.

И, наконец, для анализа ситуации с травлей композитора Алека Холовки были использованы два связанных между собой материала портала The Post Millennial¹²⁴¹²⁵. Оба этих материала являются частями большого расследования того, что произошло между Зои Квинн и Алеком Холовкой, и кто в действительности был виноват в случившемся. Эти материалы The Post Millennial не получили широкого охвата, но они нужны исследованию, чтобы показать, что

¹²³ Геноцид стримеров на Твиче. Видео с канала YouTube-пользователя JesusAVGN. URL: https://www.youtube.com/watch?time_continue=910&v=R7G6oNnD65Y&feature=emb_logo // Дата обращения: 11.05.20

¹²⁴ Exclusive: Zoe Quinn's allegations are falling apart. 08.09.19. URL: <https://www.thepostmillennial.com/exclusive-zoe-quinns-allegations-are-falling-apart/?ref=dtf.ru> // Дата обращения: 11.05.20

¹²⁵ Exclusive: Alec Holowka's private messages reveal Zoe Quinn's abuse. 11.09.19. URL: <https://www.thepostmillennial.com/exclusive-alec-holowkas-private-messages-reveal-zoe-quinns-abuse/> // Дата обращения:

такая трагическая ситуация, как самоубийство человека на почве травли, получила в основном новостную огласку, и расследование The Post Millennial – единственный крупный материал с эксклюзивными комментариями.

Проанализировав приведенные выше статьи, мы можем проследить следующие связи между формами конфликта и рассмотренными в главе 2 ситуациями:

В случае с Даниэлем Ваврой и играми студий Warhorse и CD Projekt Red мы видим очевидный пример харрасмента, в ходе которого сначала пользователи сайта Reddit травили авторов блога MedievalPOC, а затем журналисты изданий Kotaku и Polygon вызвали осуждение и ненависть в адрес студий материалами про «разработчика, поддерживающего геймергейт»¹²⁶ и «игру, в которой за 70 часов геймплея (времени, проведенного в игре) невозможно встретить ни одного чернокожего персонажа»¹²⁷. Так, за Даниэлем Ваврой закрепилось звание человека, поддерживающего геймергейт, а соответственно, и травлю девушек-геймеров. Здесь важно привести цитату Вавры из интервью порталу TechRaptor: «Забавно то, что, если вы спросите настоящих женщин-разработчиков, таких как Эми Хенниг, они скажут вам, что у них никогда не было никаких проблем. Но люди, которые постоянно говорят об этом – это журналисты и блогеры, которые никогда на самом деле даже не работали в игровой компании. И самое смешное, что, если вы посмотрите, сколько женщин на самом деле работают в тех журналах, которые критикуют игровую индустрию за сексизм, вы поймете, что их примерно столько же, сколько работает в игровых компаниях, максимум 10-20%. В Polygon 21 редактор, и только 5 из них – женщины. И если вы посмотрите на их аудиторию, вы увидите, что на 80% это мужчины. Какой сексистский журнал!»¹²⁸

¹²⁶ My E3 Meeting With A Pro-GamerGate Developer. 07.02.15. URL: <https://kotaku.com/my-e3-meeting-with-a-pro-gamergate-developer-1715511964> // Дата обращения: 11.05.20

¹²⁷ The Witcher 3: Wild Hunt review: off the path. 13.05.15. URL: <https://www.polygon.com/2015/5/13/8533059/the-witcher-3-review-wild-hunt-PC-PS4-Xbox-one> // Дата обращения: 11.05.20

¹²⁸ An interview with Daniel Vavra: GamerGate and the gaming industry. 12.09.2014. URL: <https://techraport.net/gaming/interview/interview-daniel-vavra-gamergate-and-gaming-industry> // Дата обращения: 11.05.20

В результате мы можем наблюдать волны ненависти в адрес участников конфликта, который, в свою очередь, был развит медиа. Конфликт с участием Даниэля Вавры и CD Projekt Red был освещен в медийном пространстве (как в СМИ, так и в блогосфере) и имеет значительную важность для игрового и не только сообщества в контексте расового конфликта. Например, так прокомментировал ситуацию с обвинениями CD Projekt Red в расизме темнокожий YouTube-блогер с ником Rags: «Измените свою культуру, измените свою историю, измените способ, которым вы изображаете свой фольклор, потому что в вашей игре нет людей, которые похожи на меня. Я люблю Witcher 3. Это моя любимая игра всех времен. Она показывает нам всем, что расизм – это плохо и ужасно, что вы должны относиться ко всем как к личностям и быть осторожными с тем, как судите других. Но несмотря на это... даже этот игровой шедевр, основанный на польском фольклоре и истории, не может избежать нападок вездесущих SJW, требующих от авторов изменить их творческое видение»¹²⁹. Также в случае с Даниэлем Ваврой можно наблюдать упомянутый в пункте 3.1. переход на личность: личность Даниэля Вавры как бы была отчуждена от студии, в составе которой он разрабатывал игру, и доводы журналистов свелись к тому, что именно этот человек является расистом. Конечно, это можно объяснить тем, что Даниэль Вавра является лицом Warhorse, и все обвинения обрушились на него, но это не нивелирует оскорбительную характеристику, данную ему в СМИ.

Случай с игрой Mass Effect: Andromeda можно охарактеризовать как флэйминг: медиа, блогеры и пользователи социальных сетей в ходе обсуждения того, что случилось с игрой, высказывали в разной (в том числе, и грубой) форме свои версии. В результате родился коммуникативный конфликт. Мы используем в данном исследовании данный кейс не только потому, что он имел значительную важность для игрового сообщества и широко освещался в

¹²⁹ The Witcher 3 Race "Controversy". Видео с YouTube-канала блогера Rags. 14.02.17. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=aDzU7yha8QA> // Дата обращения: 03.05.20.

блогосфере (стоит вспомнить про ролик¹³⁰ о плохих анимациях в игре, который сделал блогер PewDiePie, чей канал насчитывает больше 100 миллионов подписчиков), но и потому, что демонстрирует слабые возможности исследовательской журналистики в сегменте компьютерных игр. Потребовалось значительное время, чтобы собрать воедино все факты о разработке игры Mass Effect: Andromeda и понять, что у разработчиков не было цели намеренно «изуродовать» персонажей в угоду повестке, и провал игры обусловлен малым опытом разработчиков и неспособностью распределить время на разные этапы работы. Но перед тем, как причины все же были выявлены, сообщество читало обвинительные материалы и расследования, и, соответственно, убеждалось в том, что они правдивы. Конечно, более глубокая аналитика не спасла бы плохой продукт от провала продаж, но отношение фанатов к студии (и ее репутации) было бы более лояльным.

Мы объединяем ситуации с обвинениями косплееров в блэкфейсе, ридизайном Чучела, художественными флэшмобами и банами стримеров за токсичное поведение в Overwatch, так как они отражают индифферентное отношение тематических медиа к произошедшим конфликтам. В данных примерах роль медиа пассивная, журналистские материалы лишь доносят факт совершения конфликтов и позиции сторон до аудитории. Основное внимание здесь стоит уделить блогосфере, которую данные кейсы заинтересовали гораздо сильнее. Так, скандал с обвинением косплееров в расизме был освещен в русскоязычном сегменте обеими сторонами конфликта: о поступке Саши Кэт высказалась популярная блогер pixelpixel, ролик которой мы приводили в пример выше, а следом за ней ответный ролик выпустил блогер с ником Genderfluid

¹³⁰ What went wrong here? Ролик с YouTube-канала блогера PewDiePie. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=6MEKM2amQ2E> // Дата обращения: 03.05.20.

Helisexual, в котором представил аудитории обе позиции и высказал свое мнение¹³¹. В этом ролике также присутствует мнение темнокожей девушки, которая говорит, что ее, как темнокожую, не обижает чужой грим: «Я посмотрела эти фотографии и хочу сказать – я не обиделась! Эти фото меня ни капли не обидели! И если видео этой девушки меня ни капли не расстроило, то видео pixelpixel меня взбесило. Откуда ты можешь знать, как живут темнокожие люди?»¹³². Ее куда сильнее обижает травля, которой ни в чем не повинные люди подвергаются из-за вмешательства белых блогеров и аудитории. В данных случаях зачинщиками и продолжателями харрасмента и травли в адрес блогеров, художников, стримеров и даже разработчиков, например, студии Amanita Design, выступили пользователи социальных сетей и популярные в них медийные личности. И в данном случае цель конфликта была не в привлечении аудитории с помощью популярной в обществе темы, а в целенаправленном унижении людей и порче их репутации. В случае с Чучелом нужно привести в качестве примера издевательский комментарий из тематического треда на сайте Reddit: «Слово «chuchel» в чешском языке обозначает грязный шарик из свалывшейся пыли или волос, и теперь этот персонаж не имеет смысла... только если он не ирландец или типа того»¹³³.

Обилие информации и фактов влияет на восприятие аудитории отрицательным образом – читатели не всегда проверяют информацию, которую потребляют, но верят ей, особенно, если источник кажется им достойным доверия и внимания. В случае со странами СНГ, специализированных изданий об индустрии компьютерных игр очень мало, и у русскоговорящих геймеров практически нет выбора. В ситуации с Канобу и блогером, которого портал безосновательно обвинил в непотребном поведении, проблему можно было

¹³¹ Почему blackface это ок | Саша Кэт против Nixelpixel против интернета. Видео с YouTube-канала блогера Genderfluid Helisexual. 07.01.18. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=I8fbh6x4Wco> // Дата обращения: 03.05.20

¹³² Там же.

¹³³ Amanita changes their black Chuchel game character to orange due to its resemblance to blackface. URL: https://www.reddit.com/r/pcgaming/comments/a894gg/amanita_changes_their_black_chuchel_game/?utm_source=amp&utm_medium=&utm_content=post_title // Дата обращения: 11.05.20

решить извинением и переводом ситуации в русло дискуссии на тему того, что было бы, если бы блогер не согласовал с девушкой «скандальный» фотосет. Но этого не произошло, и в результате репутация Канобу была испорчена. Это пример того, как тематический портал стал зачинщиком конфликта с целью привлечения аудитории на сайт. Это порталу удалось, и в комментариях разгорелся флэйминг, который после публикации ответной записи перерос в троллинг Канобу и открытое осуждение поступка редакции и автора материала: «Казалось бы, Канобка и так превратилась в рассадник кликбейта а-ля Аккет года так уже четыре назад, и падать некуда. Но вы умудряетесь-таки постоянно падать все ниже и ниже, пробивать днище за днищем. Bravo!»¹³⁴, на что другой пользователь дал ответ: «Паренёк знатно пошутил, назвав Канобу "авторитетными СМИ"»¹³⁵.

Случай с Total War можно также отнести к числу тех, в которых медиа выступили «зачинщиком» конфликта и харрасмента, если массовое занижение оценок игре можно так охарактеризовать. Волна негатива в адрес студии началась с одной публикации и была подхвачена другими медиа. Несмотря на то, что у Total War нет такой большой фанбазы, как у того же «Ведьмака», этот конфликт также освещался как в тематических СМИ, так и в блогосфере¹³⁶. Мы используем этот пример для визуализации непрофессионализма со стороны медийных личностей и представителей студий. Конфликта разработчиков Total War: Rome 2 и аудитории игры можно было избежать, но комьюнити-менеджером игры была совершена стратегически важная ошибка. Фраза «не нравится – не играйте» запускает волну негатива в адрес студии, в социальных сетях разгорается флейминг: «Ну какая же стратегия без негроидно-азиатских асексуальных гендерфлюидных цисгендеров»¹³⁷. И еще один комментарий:

¹³⁴ Приставать к косплеерам на публице — плохо или нет? В сети из-за этого развернулся скандал. 09.10.19. URL: <https://kanobu.ru/news/pristavat-k-kospleeram-na-publike-ploho-ili-net-v-seti-iz-za-etogo-razvernulsya-skandal-418126/> // Дата обращения: 11.05.20

¹³⁵ Там же.

¹³⁶ "Не нравится - не играй!" Скандал Вокруг Rome 2 Total War. Видео с YouTube-канала блогера Diodand. 24.09.18. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=iHFgPDW4tdg> // Дата обращения: 03.05.20

¹³⁷ Комментарий к посту о патче Total War: Rome 2 в паблике «Деградат нация». 23.09.18. URL: https://vk.com/wall-39439883_3030729?hash=fcb5a762bf02fcc2e9 // Дата обращения: 11.05.20

«Ну сделали бы патч необязательным, кому нравится – пусть качают и играют. Это или дань толерантности, или троллинг»¹³⁸. По сути, в этом случае медиа хоть и запустили конфликтную ситуацию, до критической точки ее довела одна из сторон.

Еще одна проблема современной журналистики и в целом медийного пространства, источником которой можно назвать активистскую деятельность, – игнорирование историко-социального контекста страны и попытка в краткие сроки перестроить восприятие жителей. Очень ярко эта проблема отражена в примере с ограничением деятельности стримеров площадки Twitch, о котором мы подробнее говорили в пункте 2.10. Попытки угодить одному обществу приводят к угнетению другого – стримеры теряют заработок из-за слов, в которые не вкладывали однозначно обидного смысла. Конечно, грубая лексика сама по себе может быть оскорбительной для чьего-то слуха, но тогда в правилах площадки должен быть прописан запрет на употребление такой лексики. Сейчас же как-то критиковать и оскорблять нельзя только ранее угнетенные социальные группы, при этом оскорблением не считаются унижения достоинства классического феминистического архетипа – «белого гетеросексуального мужчины». В контексте журналистики это выражается в насаждении непривычной для аудитории лексики, заимствованных из иностранных языков терминов и критике тех, кто отказывается эту лексику использовать. При этом чаще всего в словесных перепалках несогласных друг с другом личностей (например, активистов и тех, кто их взгляды не разделяет) можно встретить и обобщения («все мужчины являются насильниками»), и переходы на личности.

Нельзя в перечне проблем гейминговой журналистики не упомянуть ангажированность, которая ярко выражается в истории геймергейта, которую мы приводили в первой главе настоящего исследования. Такое поведение игровых

¹³⁸ Комментарий к посту о патче Total War: Rome 2 в паблике «Деградат нация». 23.09.18. URL: https://vk.com/wall-39439883_3030729?hash=fcb5a762bf02fcc2e9 // Дата обращения: 11.05.20

журналистов настраивает аудиторию против медиа. Призывы купить игру, которая сделана плохо, завышение оценок одним играм и необоснованная критика других, агрессивные нападки на студии, которые мы можем видеть на примере Warhorse и Даниэля Вавры – все эти ситуации влияют на индустрию деструктивно. Схожая ситуация может наблюдаться и в других индустриях, например, кинематографе.

Завершить перечень отрицательных примеров влияния феминизма третьей волны на медиа нужно замалчиванием действительно серьезных ситуаций, игнорированием. Травлю Алека Холовки освещали в основном в новостном формате, как тематические СМИ, так и медиа общей тематики. Расследованием ситуации за рубежом занимался только портал The Post Millennial, в русскоязычном сегменте информация об этом происшествии обновлялась только на портале DTF.ru, пользователи компилировали имеющуюся в социальных сетях информацию и комментировали ее: «Если ты сердечника напугаешь до инфаркта, ты же не скажешь, мол, «Ну он сам виноват, не лечил сердце». Тем более, если было известно, что у Холовки какие-то проблемы с психикой, то это только доказывает умышленность действий Зои. Оправдания, мол, «Я не знала», не уместны будут»¹³⁹. The Post Millennial является единственным сайтом, который освещал проблему этой травли и пытался разобраться в том, были ли претензии Зои Квинн в адрес Алека Холовки объективными и имело ли в действительности место насилие в адрес девушки.

Это действительно серьезная проблема, которую стоило поднять и осветить. В СМИ регулярно появляются новости о том, что одна медийная персона обвинила в харрасменте другую медийную персону. Самый свежий конфликт такого содержания – конфликт между Эмбер Херд и Джонни Деппом¹⁴⁰. В этом конфликте есть все те же аспекты, которые были присущи ситуации, в

¹³⁹ Комментарий к посту о смерти композитора Алека Холовки в группе портала DTF.31.08.20. URL: https://vk.com/wall-22781583_2651604?hash=8d277c0dce3a6b0a14 // Дата обращения: 11.05.20

¹⁴⁰ В чем суть конфликта Джонни Деппа и Эмбер Хёрд? URL: https://yandex.ru/q/question/relations/v_chem_sut_konflikta_dzhonni_deppa_i_5907e21d/?utm_source=yandex&utm_medium=wizard&answer_id=e83ca9e4-f307-4ba4-86c7-1477adf33b24 // Дата обращения: 16.04.20

которой оказались Холовка и Квинн: заявление о насилии и грубом поведении, отвернувшиеся от обвиняемого коллеги (от работы с Деппом отказались кинематографические студии¹⁴¹), волна ненависти в адрес обвиняемого, затем расследование и уже волна ненависти в адрес обвинителя (сейчас идет массовая травля Эмбер Херд, согласно последним данным¹⁴², ей даже грозит тюремное заключение сроком на 3 года за ложные показания). В случае с кинематографом, конфликт Херд и Дедпа освещает множество медиа, расследование привело к очищению имени Дедпа и восстановлению его репутации. В случае с Холовкой этого не произошло, история осталась незавершенной, и для значительной части аудитории той же Квинн Алек Холовка все еще грубый насильник.

Роль медиа во влиянии феминизма третьей волны во многом деструктивная, в частности, потому, что складывается ситуация, в которой смещаются векторы власти тех или иных социальных групп. Медиа выступает ретранслятором идей, которые с трудом принимаются обществом. Помимо этого, предпринимаются попытки использовать складывающуюся конфликтную ситуацию в корыстных целях, освещая конфликты с точки зрения привлечения внимания к ресурсу. При этом медиа активно используют клиповое мышление аудитории, привлекают внимание громкими заголовками и скандальными темами, часто фальсифицируют материалы и факты. Конечно, в современных реалиях трудно противостоять доминирующей пропаганде, да и никто не хочет этого делать. В результате страдает игровое сообщество, которое оказывается в центре травли, теряет возможность наслаждаться контентом любимых блогеров, тратит деньги на плохие продукты. Вместе с фанатами страдают и производители контента: разработчики вынуждены оправдываться и менять свои игры из-за критики цвета кожи героев, лишаясь при этом аудитории,

¹⁴¹ Джонни Дедпа хотят вернуть в «Пиратов Карибского моря». Актер вышел из кризиса? 02.03.20 URL: <https://www.kinopoisk.ru/media/news/4000774/> // Дата обращения: 16.04.20

¹⁴² Эмбер Херд грозит 3 года тюрьмы за ложные показания против Джонни Дедпа. 10.04.20. URL: <https://daily.afisha.ru/news/36062-ember-herd-grozit-3-goda-tyurmy-za-lozhnye-pokazaniya-protiv-dzhonni-deppa/> // Дата обращения: 16.04.20

стримеры теряют доход из-за использования матерных слов, в которые не вкладывали угнетающего значения, люди, чья вина не доказана, оказываются жертвами беспощадной травли.

Заключение

В первой главе настоящего исследования мы представили историческую справку о феминизме третьей волны, влияние которого на индустрию компьютерных игр рассматривали. Кроме этого, мы осветили формы угнетения, которым подвергаются различные социальные группы согласно теории привилегий. В подпункте 1.2. мы познакомились с таким важным для игрового сообщества явлением, как геймергейт, и дали характеристику представителям движения третьей волны феминизма в современных реалиях. Мы пришли к выводу, что деятельность активистов в сфере достижения равных прав для всех групп населения имеет важное значение до сих пор, ведь даже в наши дни люди подвергаются дискриминации по самым разным признакам и их совокупности. Мы также обратили внимание на то, какими методами продвигается позитивная и необходимая обществу повестка.

Во второй главе представлена выборка из одиннадцати примеров влияния феминистического движения на игровое сообщество. Мы подробно осветили каждый из них, описали их важность для игрового сообщества и проследили их связь с формами социального угнетения, описанными в пунктах 1.2.-1.4. настоящего исследования. В этой главе мы пришли к выводу, что на продвижение толерантной повестки значительное влияние оказывает глобализация: представители различных народов объединяются в рамках одной деятельности, из-за чего улучшаются взаимоотношения в социуме. В то же время главный отрицательный эффект таких изменений заключается в попытках заставить людей отказаться от своей истории и культурных особенностей, отражение которых в творчестве может обидеть исторически угнетаемые группы.

В третьей главе мы рассмотрели конфликт как способ коммуникации в интернете. Опираясь на авторитетную литературу, мы дали характеристику различным формам коммуникативного конфликта в интернете и выявили основные черты этих форм. В подпункте 3.2. мы дали обоснование возникнове-

нию конфликтов в индустрии компьютерных игр, проследили связь социальной и политической пропаганды, которую реализуют участники феминистического движения, с репрезентацией общества и его слоев в компьютерных играх. Мы пришли к выводу, что конфликты и отрицательная реакция на действия, которые, казалось бы, имеют положительную интенцию продвигают толерантную повестку, вызваны агрессивным и бескомпромиссным насаждением этой самой повестки и непринятием отличающегося мнения. В результате рождается двухсторонний конфликт, на разных этапах которого травле подвергается то одна, то вторая сторона. И, наконец, в подпункте 3.3. мы проанализировали роль медиа во влиянии феминизма третьей волны на игровую индустрию, обосновали выборку публикаций, которые использовали для анализа примеров влияния, и дали связь освещенных во второй главе примеров с формами коммуникативного конфликта в интернете.

Завершая настоящее исследование, можно прийти к следующим выводам:

1. Компьютерные игры являются важным источником социальной пропаганды и репрезентации, что доказывается вовлеченностью в тему как медиа, так и обычных людей.

2. Так как продвижение толерантной повестки и соответствующих ей законов часто сопряжено с конфликтными ситуациями, медиа стремятся избегать критики со стороны активистов и представителей либеральных политических партий. Освещая конфликты с участием активистов, тематические медиа часто принимают сторону агрессоров и культивируют дополнительную травлю, что видно на примере издательств Kotaku и Polygon.

3. В попытках завладеть рассеянным вниманием аудитории медиа все чаще создают конфликт, влияющий на игровую индустрию, в результате чего страдают невинные люди. Эмоциональные ситуации и материалы также провоцируют аудиторию на спор в комментариях и привлекают читателей. Это видно на примере таких медиа, как Kotaku, Канобу и One Angry

Gamer, который не смог привлечь аудиторию, но запустил волну недовольства, которую подхватили пользователи и другие медиа.

Безусловно, есть и положительное влияние феминистического сообщества на игровую индустрию, и проявляется оно в репрезентации различных народов и рас, расширении возможностей молодых разработчиков и попытках создать в сообществе толерантную дружескую атмосферу. Например, игры серии Just Dance¹⁴³, в которых к созданию моделей танцоров привлекаются люди различного телосложения и пола: на этом примере видно, что разнообразие может восприниматься позитивно и приветствоваться аудиторией. Но это тема для отдельной научной работы. Как можно видеть, тема роли медиа во влиянии активистских движений еще недостаточно изучена, и представляет важность для дальнейшего изучения учеными.

¹⁴³ См. приложение 19

Библиографические списки

Список литературы на иностранном языке:

1. Adam, Barry. The Rise of a Gay and Lesbian Movement. G. K. Hall & Co., 1987. P.221
2. Brown v. Board of Education of Topeka, Shawnee County, Kansas. 03.08.1953. URL: <http://www.brownat50.org/brownCases/LowerCourtDecisions/BrownvBdDctKan51.html>
3. Brunell, Laura. Feminism Re-Imagined: The Third Wave. Encyclopedia Britannica Book of the Year. Chicago: Encyclopedia Britannica, Inc. 2008.
4. Crenshaw, Kimberlé. Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics, rpt. in Anne Phillips, Feminism and Politics, 1998/1989 New York: Oxford University Press. Pp. 139-167
5. Cutler, David M., Glaeser, Edward L., Vigdor, Jacob L.. The Rise and Decline of the American Ghetto (англ.). The Journal of Political Economy. 1999. P.72
6. Donegan, R. Bullying and Cyberbullying: History, Statistics, Law, Prevention and Analysis. The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications, 2012. P.10
7. Duberman, Martin. Stonewall. Penguin Books, 1993. P.330
8. Echols, Alice. Daring to be bad: radical feminism in America, 1967-1975. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1989. P.456
9. Erenberg, Lewis A. Steppin' Out: New York Nightlife and the Transformation of American Culture. University of Chicago Press, 1984. p. 265-273
10. Gillis S., Howie G., Munford R. Third Wave Feminism: A Critical Exploration. Expanded Second. Basingstoke : Palgrave Macmillan, 2007. P.310
11. Henningfeld, Diane Andrews. Little Rock Nine. N. Y.: Greenhaven Press, 2014. P.224
12. Katz, Jonathan. Gay American History: Lesbians and Gay Men in the U.S.A.. Thomas Y. Crowell Company, 1976. P.1094

13. Lyons, D., The Correlativity of Rights and Duties, 1970, *Noûs*, Vol. 4, No. 1. pp. 45-55
14. Mahar, William J. *Behind the Burnt Cork Mask: Early Blackface Minstrelsy and Antebellum American Popular Culture*. University of Illinois Press, 1998. P.472
15. Phoca Sophia, Wright Rebecca. *Introducing postfeminism*. Icon Books, 1999. P.176
16. Schudson, Michael. *Watergate in American memory: how we remember, forget, and reconstruct the past*. New York : BasicBooks, 1992. P.282
17. Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russel, S., & Tippett, N. Cyber bullying: Its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child and Psychiatry*, 49. 2008. P. 376-385.
18. Stanford Encyclopedia of Philosophy: Identity Politics. 16.07.2002. URL: <https://plato.stanford.edu/entries/identity-politics/>
19. Stein, Marc. *Pride Marches and Parades*. Encyclopedia of Lesbian, Gay, Bisexual, and Transgender History in America. Charles Scribner's Sons, 2004. P.517
20. Strausbaugh, John. *Black Like You: Blackface, Whiteface, Insult and Imitation in American Popular Culture*. Jeremy P. Tarcher / Penguin, 2006. P.384
21. Toll, Robert C. *Blacking Up: The Minstrel Show in Nineteenth-century America*. N. Y.: Oxford University Press, 1974. P.310
22. Tong, Rosemarie. *Feminist Thought: A Comprehensive Introduction*. 1989. Oxon, United Kingdom: Unwin Human Ltd. pp. 271-291
23. Tosches, Nick. *Where Dead Voices Gather*. Back Bay, 2002. P.346
24. Walker, Rebecca. *Becoming the Third Wave* // *Ms. Magazine*. 1992.
25. Willard, N. *Cyber bullying and cyberthreats: Responding to a challenge of online social cruelty, threats, and distress*. Champaign: Research Press, 2007. P.204
26. Zwicky, Arnold M., *Why are we so illuded?*. Stanford University, 2006. P.2

Список литературы на русском языке:

1. Абдурахманов М. И., Баришполец В. А., Манилов В. Л., Пирумов В. С.; Под общ. ред. В. Л. Манилова; Рос. акад. естеств. наук. Секция геополитики и безопасности Геополитика и национальная безопасность: Словарь основных понятий и определений М. 1998
2. Внебрачных Р. А. Троллинг как форма социальной агрессии в виртуальных сообществах // Вестник Удмуртского университета. Философия. Социология. Психология. Педагогика. Ижевск: Удмуртский государственный университет, 2012
3. Курлански М. 1968. Год, который потряс мир = The Year That Rocked the World / Пер. с англ. А. В. Короленкова, Е. А. Семёновой. М., Владимир: АСТ, ВКТ, 2008. Р.138
4. Опыт ненасилия в XX столетии: Социально-этические очерки. Под ред. Р. Г. Апресяна. М.: Аслан, 1996. В.Киселев. Ненасильственный опыт движения за гражданские права в США (50-ые -60-ые гг.). URL: <https://iphras.ru/uplfile/ethics/biblio/N/3.html>
5. Приказ Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации (Минздравсоцразвития России) от 16 апреля 2008 г. N 175н г. Москва "О внесении изменений в приказ Министерства здравоохранения Российской Федерации от 14 сентября 2001 г. N 364 "Об утверждении Порядка медицинского обследования донора крови и ее компонентов". URL: <https://rg.ru/2008/05/24/donor-doc.html>
6. Словарь гендерных терминов / под ред. Денисовой А. А.. М.: Информация XXI век, 2002. 255 с.
7. Уолтон Д. Аргументы ad hominem / Пер. с англ. Н. Я. Мазлумяной. М.: Институт Фонда «Общественное мнение», 2002. С.351
8. Чудинов А.Н. Словарь иностранных слов, вошедших в состав русского языка., 1910

9. Эмансипация женщин // Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона: в 86 т. (82 т. и 4 доп.). СПб., 1904. Т. XLа.

Список статей на иностранном языке:

1. An interview with Daniel Vavra: GamerGate and the gaming industry. 12.09.2014. URL: <https://techraptor.net/gaming/interview/interview-daniel-vavra-gamergate-and-gaming-industry>

2. Bioware accused of deliberately making Mass Effect: Andromeda female characters 'ugly'. 24.02.17. URL: <https://www.thesun.co.uk/tech/2948293/bioware-accused-of-making-mass-effect-andromeda-female-characters-ugly-in-bizarre-sexism-row/>

3. CD PROJEKT summarizes its 2016 financial results. 30.03.17. URL: <https://www.cdprojekt.com/en/media/news/cd-projekt-posts-strong-results-2016/>

4. Exclusive: Alec Holowka's private messages reveal Zoe Quinn's abuse. 11.09.19. URL: <https://www.thepostmillennial.com/exclusive-alec-holowka-private-messages-reveal-zoe-quinns-abuse/>

5. Exclusive: Zoe Quinn's allegations are falling apart. 08.09.19. URL: <https://www.thepostmillennial.com/exclusive-zoe-quinns-allegations-are-falling-apart/?ref=dtf.ru>

6. FDA Ban on Gay Men as Blood Donors Opposed by American Medical Association. 19.06.16. URL: <https://abcnews.go.com/Health/american-medical-association-opposes-fda-ban-gay-men/story?id=19436366#.UcVoIJxc18o>

7. GamesIndustry.biz presents... The Year In Numbers 2017. 20.12.17. URL: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-12-20-gamesindustry-biz-presents-the-year-in-numbers-2017>

8. GamesIndustry.biz presents... The Year In Numbers 2019. URL: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-12-17-gamesindustry-biz-presents-the-year-in-numbers-2019>

9. Gay Men and Lesbians in the U.S. Military. 28.09.04. URL: <https://www.urban.org/research/publication/gay-men-and-lesbians-us-military>

10. Ghost Recon: Wildlands bests Zelda in US sales for March. 21.04.17.
URL: <https://www.eurogamer.net/articles/2017-04-20-ghost-recon-wildlands-bests-zelda-in-us-sales-for-march>
11. John Kelly. Answer Man: A Gate to Summers Past. 13.12.2004.
URL: <https://www.washingtonpost.com/archive/lifestyle/2004/12/13/answer-man-a-gate-to-summers-past/1c15c4ca-4293-4fc4-8ea9-7269d49b653c/>
12. Joseph G. Lehman. An Introduction to the Overton Window of Political Possibility. Mackinac Center for Public Policy. 8.04.10. URL:
<https://www.mackinac.org/12481>
13. Kai Kupferschmidt. Schwule dürfen keine Leben retten. Die Zeit. 03.06.10. URL: <https://www.zeit.de/wissen/2010-06/schwule-blutspenden>
14. Kingdom Come: Deliverance Has Sold Around Half a Million Copies. 15.02.18. URL: <https://www.ign.com/articles/2018/02/15/kingdom-come-deliverance-has-sold-around-half-a-million-copies>
15. My E3 Meeting With A Pro-GamerGate Developer. 07.02.15. URL:
<https://kotaku.com/my-e3-meeting-with-a-pro-gamergate-developer-1715511964>
16. Northern Ireland minister under fire over ban on gay men giving blood. 22.09.11. URL: <https://www.theguardian.com/world/2011/sep/22/northern-ireland-gay-giving-blood>
17. Overwatch League pro OGE banned from Twitch. 21.11.19. URL:
<https://www.dexerto.com/overwatch/owl-pro-la-gladiators-tank-oge-banned-on-twitch-1289705>
18. Simon Parkin. Zoe Quinn's Depression Quest (англ.) // The New Yorker. 09.09.14. URL: <https://www.newyorker.com/tech/annals-of-technology/zoe-quinns-depression-quest>
19. The disturbing YouTube videos that are tricking children. 27.03.17.
URL: <https://www.bbc.com/news/blogs-trending-39381889>
20. The Third Wave and the Future of Feminism. 01.02.2019. URL:
<https://www.thoughtco.com/third-wave-feminism-721298>

21. The Witcher 3: Wild Hunt review: off the path. 13.05.15. URL: <https://www.polygon.com/2015/5/13/8533059/the-witcher-3-review-wild-hunt-PC-PS4-Xbox-one>
22. Total War: Rome 2 dev defends female generals, says if gamers don't like it don't play. 21.02.18. URL: <https://www.oneangrygamer.net/2018/09/total-war-rome-2-dev-defends-female-generals-says-if-gamers-dont-like-it-dont-play/69806/>
23. Twitch Bans Lithuanian 'Apex Legends' Cosplayer After Using Blackface on Stream. 15.04.19. URL: <https://comicbook.com/gaming/2019/04/15/twitch-karupups-apex-legends-cosplay-blackface>
24. US-Behörde will Blutspendebann für Schwule lockern 21.07.10. URL: <https://www.spiegel.de/gesundheit/sex/blutspende-von-schwulen-us-behoerden-wollen-verbot-lockern-a-1010226.html>
25. What Is A Social Justice Warrior (SJW)? 06.10.14. URL: <https://www.rooshv.com/what-is-a-social-justice-warrior-sjw>
26. Why We Are Changing Chuchel's Appearance. URL: https://amanita-design.net/chuchel_change.html

Список статей на русском языке:

1. В чем суть конфликта Джонни Деппа и Эмбер Хёрд? URL: https://yandex.ru/q/question/relations/v_chem_sut_konflikta_dzhonni_deppa_i_5907e21d/?utm_source=yandex&utm_medium=wizard&answer_id=e83ca9e4-f307-4ba4-86c7-1477adf33b24
2. Власти Фергюсона пытаются не допустить кровопролития среди протестующих. 17.08.2014. URL: <https://www.ntv.ru/novosti/1198084>
3. Джонни Деппа хотят вернуть в «Пиратов Карибского моря». Актер вышел из кризиса? 02.03.20 URL: <https://www.kinopoisk.ru/media/news/4000774/>
4. Косплеерша перевоплотилась в темнокожего персонажа League of Legends, но ее обвинили в блэкфейсе и отстранили от конкурса. 11.10.19.

URL: <https://gamemag.ru/news/140185/eurocosplay-ban-league-of-legends-cosplayer-for-blackface>

5. Официальная статистика ВИЧ, СПИДа в России (подробно).
05.17. URL: <https://spid-vich-zppp.ru/statistika/ofitsialnaya-statistika-vich-spid-rf-2016.html>
6. Полиция Фергюсона назвала имя стрелявшего в подростка полицейского. 15.08.2014. URL: https://www.gazeta.ru/social/news/2014/08/15/n_6398689.shtml
7. Почему студии прогибаются под SJW? В чём власть борцов за толерантность? 25.04.19. URL: https://www.playground.ru/misc/pochemu_studii_progibayutsya_pod_sjw_v_chyom_vlast_bortsov_za_tolerantnost-346578
8. Приставать к косплеерам на публике — плохо или нет? В сети из-за этого развернулся скандал. 09.10.19. URL: <https://kanobu.ru/news/pristavatk-kospleeram-na-publike-ploho-ili-net-v-seti-iz-za-etogo-razvernulsya-skandal-418126/>
9. Русского блогера Сашу Кэт обвинили в расизме. 24.11.17. URL: <http://www.ellegirl.ru/articles/tyi-ne-poverish-v-chem-obvinili-sashu-ket/>
10. Русскую косплеершу обвинили в расизме за образ Сомбры из Overwatch. 12.09.18. URL: <https://vgtimes.ru/news/51501-russkuyu-kospleershu-obvinili-v-rasizme-za-obraz-sombry-iz-overwatch.html>
11. Феминизм Россия. Сайт о феминизме в России от феминисток и для феминисток. 26.10.16. URL: <http://feminism-russia.ru/radikalnyj-feminizm/>
12. Французская академия согласилась на феминитивы. 21.02.19. URL: <http://www.rfi.fr/ru/frantsiya/20190221-frantsuzskaya-akademiya-soglasilas-na-feminitivy>
13. Эмбер Херд грозит 3 года тюрьмы за ложные показания против Джонни Деппа. 10.04.20. URL: <https://daily.afisha.ru/news/36062-ember-herd-grozit-3-goda-tyurmy-za-lozhnye-pokazaniya-protiv-dzhonni-deppa/>

14. Blizzard запретила зрителям Overwatch League показывать руками «ОК». Символ приравняли к расизму. 06.04.19. URL: <https://kanobu.ru/news/blizzard-zapretila-zritelyam-overwatch-league-pokazyivat-rukami-ok-simvol-prirovnyali-krasizmu-412668/>

15. Electronic Arts в два раза снизила цену на Mass Effect: Andromeda. 22.05.17. URL: <https://dtf.ru/flood/6753-electronic-arts-v-dva-raza-snizila-cenu-na-mass-effect-andromeda>

16. Kingdom Come и темнокожие: история конфликта. 13.02.18. URL: <https://dtf.ru/flood/15973-kingdom-come-i-temnokozhie-istoriya-konflikta>

17. Twitch против стримеров: Дискуссия о банах на платформе. 25.07.19. URL: <https://dtf.ru/gameindustry/60894-twitch-protiv-strimerov-diskussiya-o-banah-na-platforme>

Список других источников:

1. Геноцид стримеров на Твиче. Видео с канала YouTube-пользователя JesusAVGN. URL: https://www.youtube.com/watch?time_continue=910&v=R7G6oNnD65Y&feature=emb_logo

2. Запись на стене паблика Dzhi-Dzhi, где блогер объясняет действительную ситуацию с косплеером-Мишиной. URL: https://vk.com/wall-92339555_68798

3. Комментарии к посту о патче Total War: Rome 2 в паблике «Деградат нация». 23.09.18. URL: https://vk.com/wall-39439883_3030729?hash=fcb5a762bf02fcc2e9

4. Комментарий к посту о смерти композитора Алека Холовки в группе портала DTF. 31.08.20. URL: https://vk.com/wall-22781583_2651604?hash=8d277c0dce3a6b0a14

5. "Не нравится - не играй!" Скандал Вокруг Rome 2 Total War. Видео с YouTube-канала блогера Diodand. 24.09.18. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=iHFgPDW4tdg>

6. Почему blackface это ок | Саша Кэт против Nixelpixel против интернета. Видео с YouTube-канала блогера Genderfluid Helisexual. 07.01.18. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=I8fbh6x4Wco>
7. Правила площадки Twitch. URL: <https://www.twitch.tv/p/ru-ru/legal/community-guidelines/harassment/>
8. Правила Twitch.tv, касающиеся наготы, порнографии и сексуального контента. URL: <https://www.twitch.tv/p/legal/community-guidelines/sexual-content/#nudity-and-attire>
9. Страница с отзывом о Total War в Steam. URL: https://steamcommunity.com/id/Chaos_Puppy/recommended/214950/
10. Что такое blackface и почему это не ок | nixelpixel. Видео с YouTube-канала блогера nixelpixel. 30.11.17. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=8KX4CDIBUvk&feature=youtu.be>
11. Amanita changes their black Chuchel game character to orange due to its resemblance to blackface. URL: https://www.reddit.com/r/pcgaming/comments/a894gg/amanita_changes_their_black_chuchel_game/?utm_source=amp&utm_medium=&utm_content=post_title
12. Idiot SJW Bothers RPG Company Because Their Game Set in Medieval Central Europe Doesn't Have Any PoC. 11.11.12. URL: https://www.reddit.com/r/TumblrInAction/comments/1ww07f/idiot_sjw_bothers_rpg_company_because_their_game/
13. OneAngryGamer traffic overview. URL: <https://www.similarweb.com/website/oneangrygamer.net#overview>
14. The Overton Mindow. Mackinac Center For Public Policy. URL: <https://www.mackinac.org/OvertonWindow>
15. The Witcher 3 Race "Controversy". Видео с YouTube-канала блогера Rags. 14.02.17. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=aDzU7yha8QA>

16. Twitter-аккаунт Даниэля Вавры. URL: https://twitter.com/DanielVavra/status/598808620508258304?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctw-camp%5Etweetembed%7Ctw-term%5E598808620508258304&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.breitbart.com%2Fentertainment%2F2015%2F07%2F28%2Fdeveloper-speaks-out-over-claim-historical-accuracy-pushes-white-supremacy-in-games%2F
17. Twitter-аккаунт Зои Квинн. URL: <https://twitter.com/UnburntWitch/statuses/1166212005629325313>
18. Twitter-аккаунт разработчиков Night in the Woods. URL: <https://twitter.com/NightInTheWoods/status/1166778779756314625>
19. What went wrong here? Ролик с YouTube-канала блогера PewDiePie. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=6MEKM2amQ2E>

Приложения

Кейс	Актуальность	Связь с активистскими движениями
<p>Расистские скандалы с разработчиками игр Kingdom Come: Deliverance и The Witcher 3: Wild Hunt</p>	<p>Продажи Kingdom Come: Deliverance в первые два дня релиза составили 500 тысяч копий, в Steam в нее одновременно играло 75 тысяч человек, игра получила награду Gamescom 2017 как лучшая игра года на персональных компьютерах. Продажи и охват The Witcher 3: Wild Hunt еще больше: полтора миллиона предзаказов и общие сборы в сумму около \$268,5 млн на момент 2017 года (два года после релиза игры). Такая популярность игр дает нам повод обратить внимание на связанные с ними скандалы и происшествия. Подробнее об этом в главе 2.2.</p>	<p>Непосредственная связь обоих кейсов с борьбой против расизма и замалчивания участия темнокожих в европейской истории.</p>
<p>Расистский скандал с разработчиком игры Chuchel</p>	<p>Охват Chuchel не настолько большой, как у других игр, потому что она находится в сегменте indie. Мы рассматриваем этот кейс с позиции отношения геймеров к оказываемому на разработчи-</p>	<p>Непосредственная связь кейса и борьбы с расизмом и блэкфейсом (подробнее о явлении блэкфейса в главе 1.3.)</p>

	ков игр влиянию и давлению. Подробнее об этом в главе 2.6.	
Сексистский скандал с разработчиками игры Total War Rome 2	Кейс игры Total War Rome 2 актуален с точки зрения взаимодействия представителей студии с аудиторией геймеров, которые являются фанатами их игр. Это пример того, что неумение общаться с аудиторией и доносить до нее позицию студии может стоить игре рейтинга, а самой студии – репутации.	Непосредственная связь кейса с феминистическим движением и борьбой против стереотипов о роли женщин в мировой истории.
Сексистский скандал с участием портала Канобу и посетителей фестиваля Comic Con Russia 2019	Кейс с порталом Канобу имеет актуальность в России и странах СНГ, так как русскоязычных игровых порталов не очень много, и геймеры пользуются ими, чтобы узнавать новости и аналитику. Мы не смогли пройти мимо скандала, произошедшего с Канобу, так как он, к тому же, имеет непосредственное отношение к журналистским компетенциям.	Непосредственная связь с темой угнетения и патриархата, а также связь с темами фактчекинга и деятельности журналистов.
Гендерный скандал с участием стримеров площадки Twitch и обвинение ряда ко스플레이еров в блэкфейсе	Twitch – на данный момент самая популярная площадка для стриминга. Мы объединяем темы косплея и стриминга в один пункт таб-	Непосредственная связь кейса с темами блэкфейса, привилегий, гомофобии и расизма.

	<p>лицы, потому что они непосредственно связаны одним лицом, а также тем, что оказывается давление и травля группы лиц по признаку гендера и расизма.</p>	
<p>Хэштег-акция Respectful Redesign и расистский скандал с художниками (drawing Nessa)</p>	<p>Эти два художественных флэшмоба мы объединяем по причине схожести темы и, опять же, из-за давления и травли. Скандалы, в которых ведущую роль играет травля, имеют важное значение в контексте гуманности и отношений в социуме.</p>	<p>Непосредственная связь кейса с темами сексизма, расизма, блэкфейса и привилегий (см. глава 1 полностью).</p>
<p>Феминистический скандал, связанный с игрой Mass Effect: Andromeda</p>	<p>Игру Mass Effect: Andromeda и связанный с ней скандал мы рассматриваем из-за довольно широкого освещения игры в медиа-пространстве (4 место в топе сервиса GameIndustry.biz) и из-за того, что это четвертая часть в серии игр, у которой на момент выхода этой игры была своя широкая фанбаза, и фанаты предыдущих частей ждали достойное продолжение любимой франшизы. Этот кейс актуален в контексте того, как аудитория на подсознательном уровне</p>	<p>Непосредственная связь кейса с темами угнетения, привилегий и бодипозитива.</p>

	реагирует на разного рода ситуации	
Самоубийство композитора Алека Холовки	Кейсы, связанные с жизнью, здоровьем и репутацией людей, имеют наибольшую важность для рассмотрения. Мы не должны игнорировать ситуации, когда деятельность или слова определенных лиц влияют на жизни других людей, и тем более мы не должны игнорировать такие ситуации, когда деятельность лиц никак не осуждается.	Непосредственная связь вовлеченных в конфликт лиц с геймергейтом и деятельностью SJW, а именно с борьбой с домогательствами, замалчиванием насилия и угнетением.

Приложение 1. Таблица с характеристиками кейсов из главы 2.1.



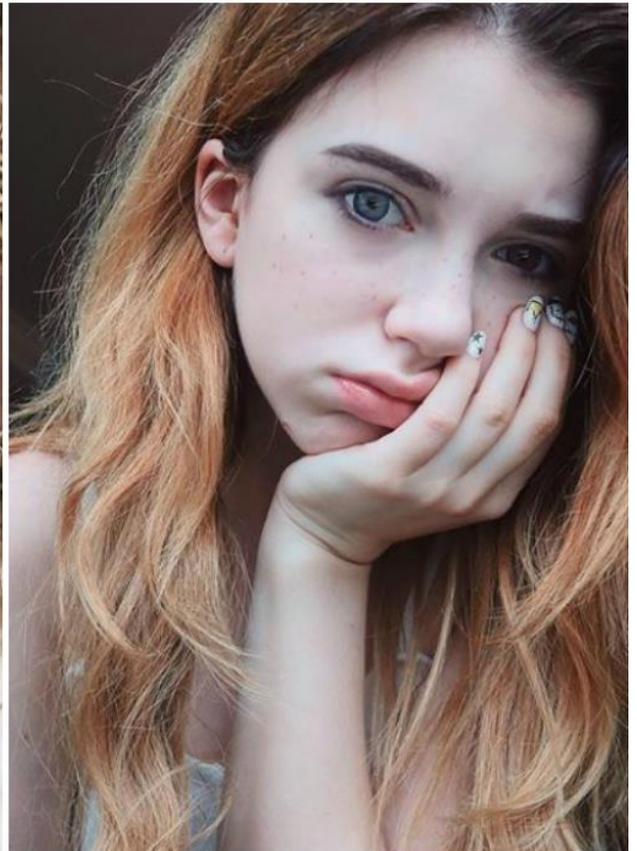
Приложение 2. Скриншот поста пользователя Twitter, демонстрирующий разницу между моделью, с которой рисовался персонаж, и самим персонажем Mass Effect: Andromeda



Приложение 3. Коллаж в поддержку косплеерши Алисы Эро, на котором видна сама девушка и ее работа – косплей героя игры League of Legends Пайка



Приложение 4. Сообщение организаторов EuroCosplay в Twitter о том, что костюм Алисы Эро не появится на мероприятии, и ответ пользователя с благодарностью



itsashacat • Подписаться

01:00

trapabuella this is not fucking okay !!!!!
sweetie, this is racist. this is black face. this
disgusts me. the fact that some white
people want to sit here and do shit like this
while undermining black struggles. y'all
wanna be black cus you think it's trendy,
when really y'all be racist as fuck...it doesn't
add up to me. and to anyone defending her,
you have to be stupid if you don't think
there's something wrong with this.

jorodlo thing*



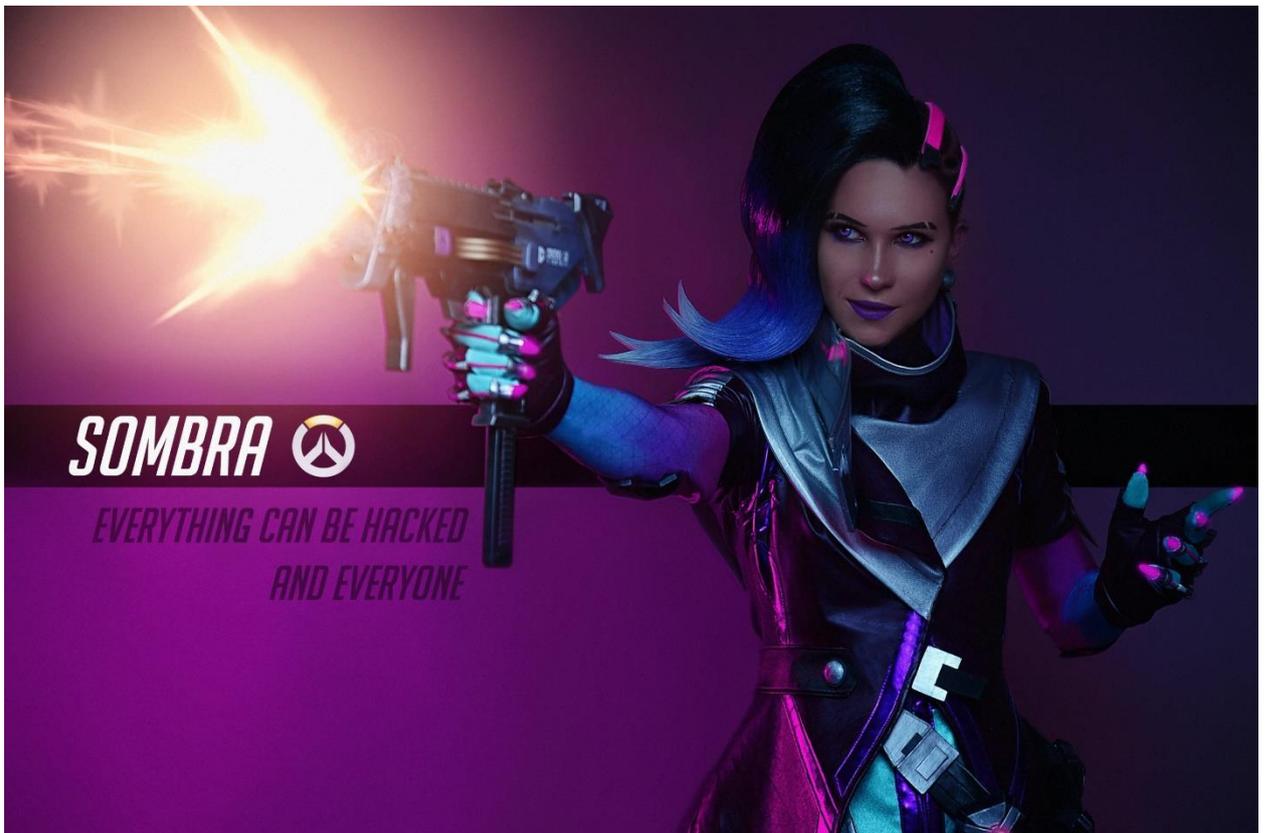
77 569 отметок «Нравится»

ДЕНЬ НАЗАД

Добавьте комментарий...



Приложения 5, 6. Блогер Саша Кэт без грима и в чернокожем гриме, пример реакции на этот грим на платформе Instagram



rae @ lunar reef 🍊
@ofphaselock



Ответ @Frau_Naku и еще 4 пользователям пользователям
changing your skin tone for a cosplay is incredibly racist.
someone else's skin tone is NOT your cosplay.

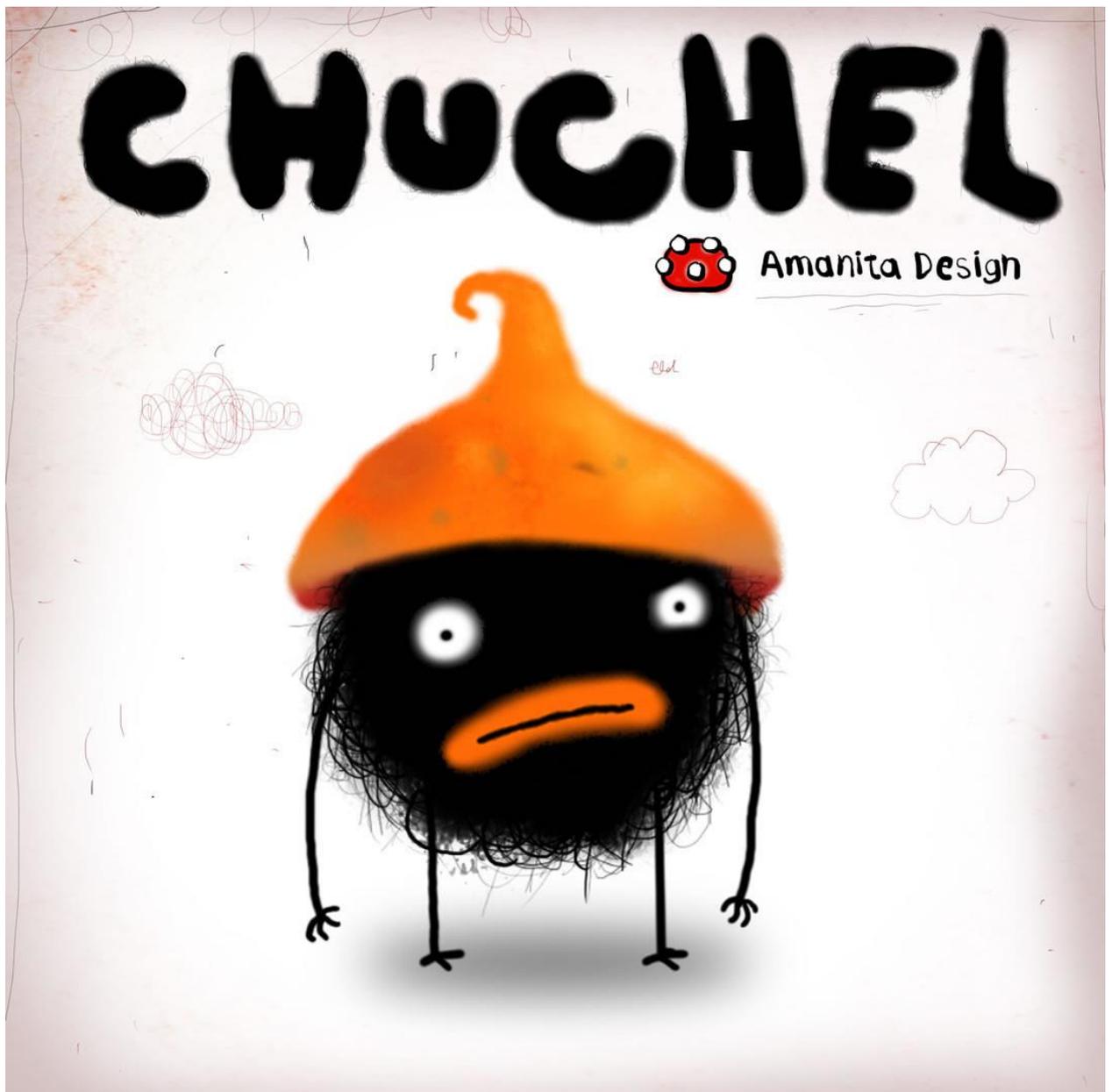
♥️ 4 18:29 - 11 сент. 2018 г.



 Смотреть другие твиты **rae @ lunar reef** 🍊



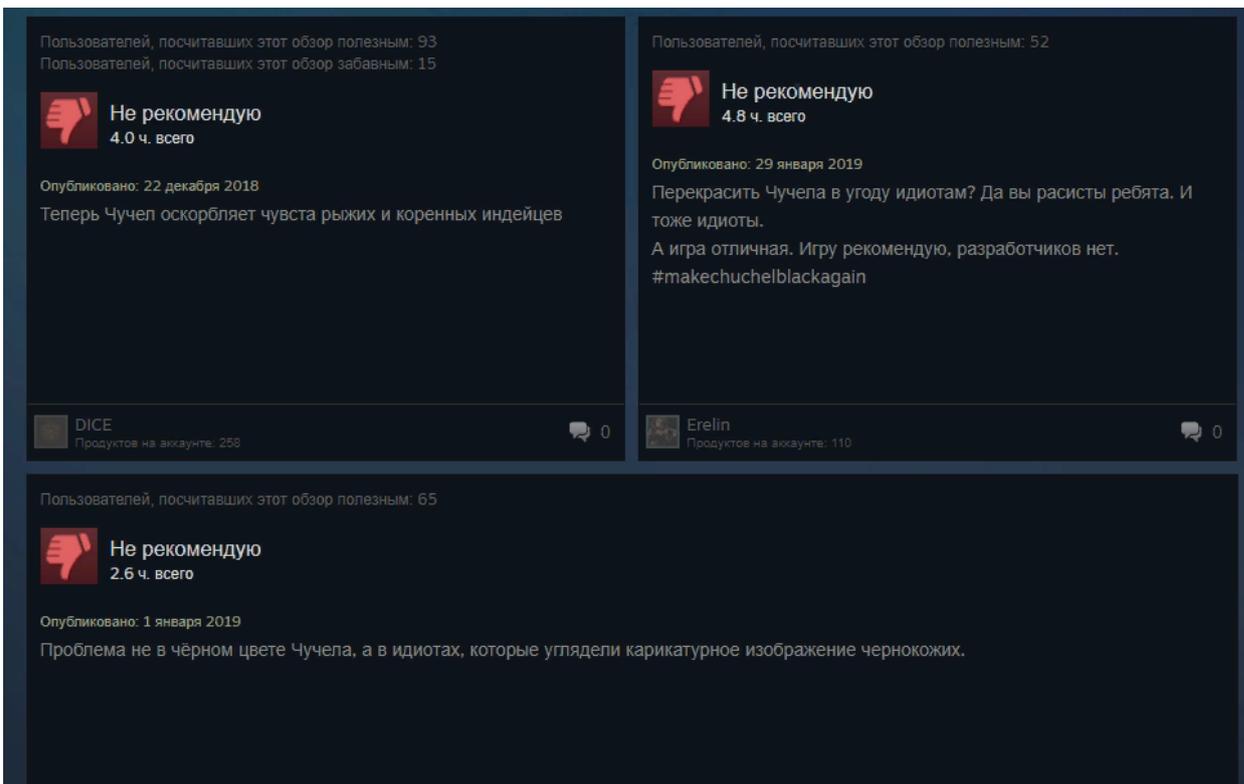
Приложения 7,8. Косплей девушки с ником Frau Наки на героиню Сомбру и пример реакции на этот косплей на платформе Twitter



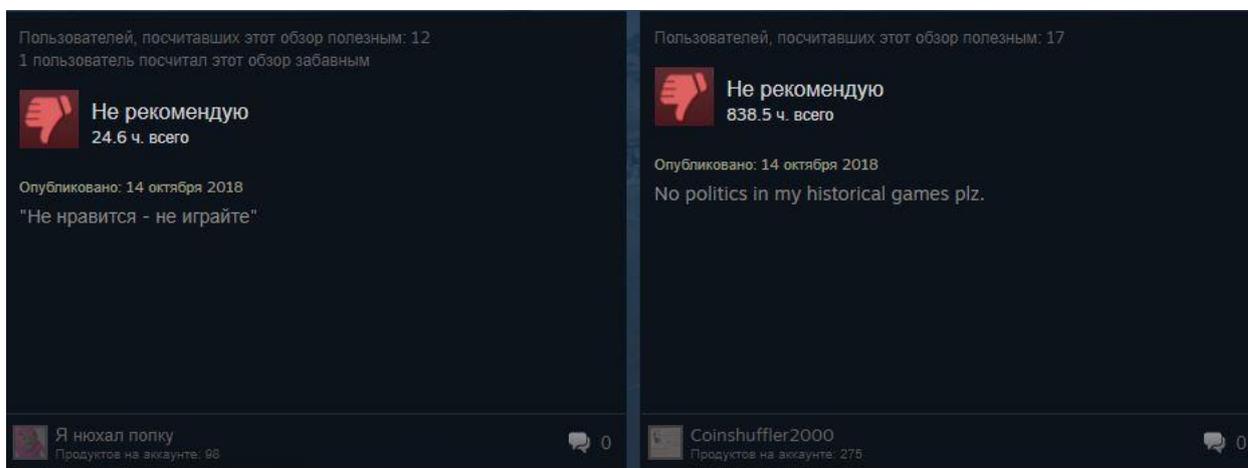
Приложение 9. Чучел до редизайна



Приложение 10. Чучел после редизайна



Приложение 11. Примеры отзывов об игре Chuchel на странице в Steam. URL: https://steamcommunity.com/app/711660/reviews/?browsefilter=to-prated&snr=1_5_100010_#scrollTop=3800



Приложение 12. Примеры отзывов к игре Total War: Rome 2



Flocculency 🌸

@Flocculencyy

Follow

@OGE_ow called me a man and then sent a hate raid to my stream.

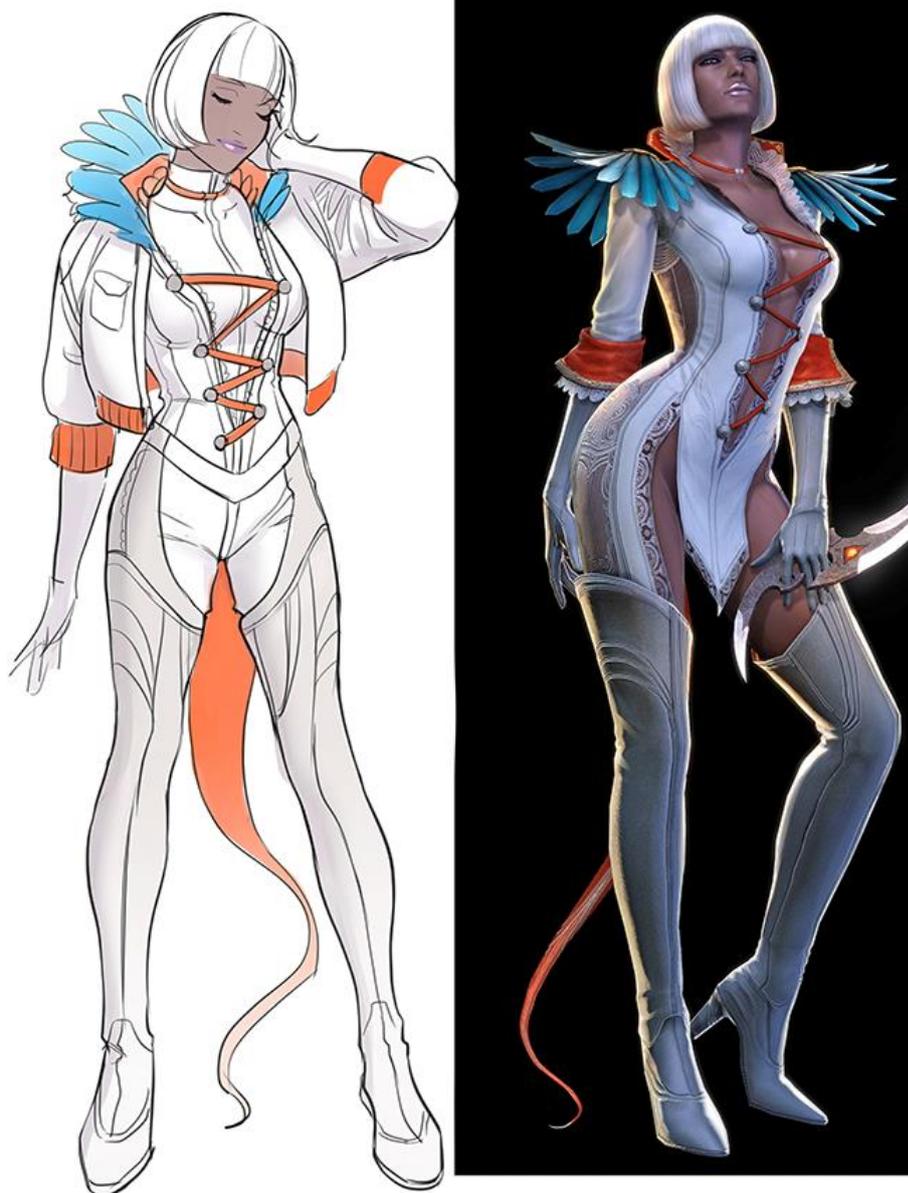
This wasn't even just un-moderated chat, he was heavily shit talking me to his stream after he threw my game.

I've never seen a man in my life delete a vod so fast, dude you're fucking pathetic.

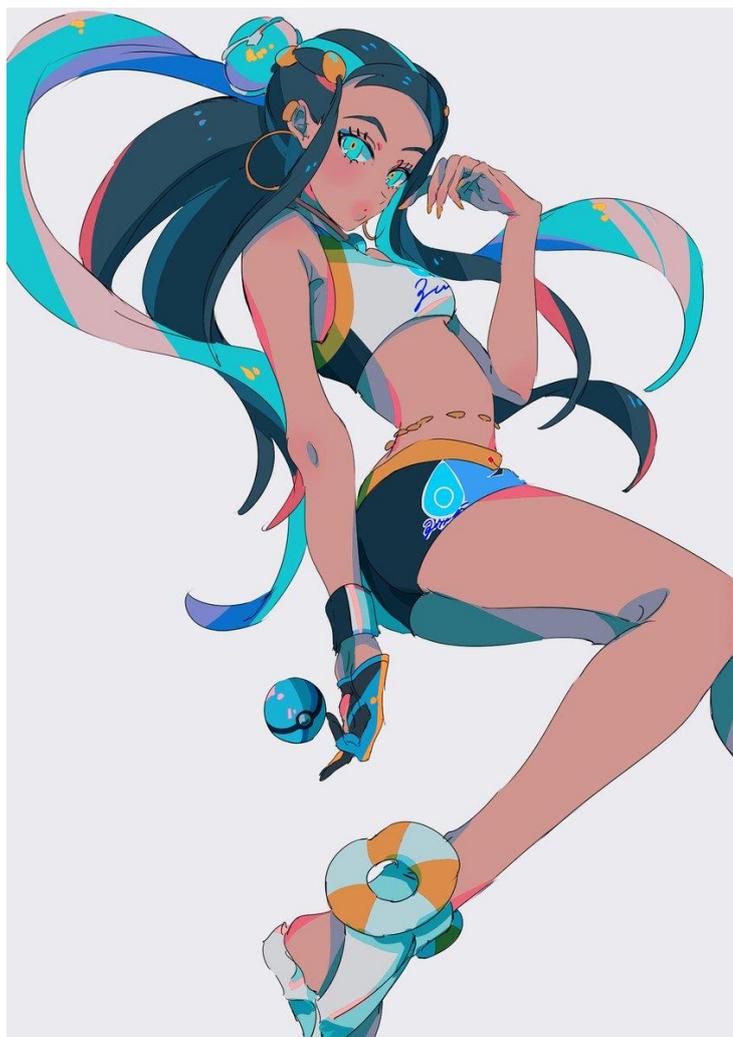
Приложение 13. Скриншот твита стримерши Flocculency



Приложение 14. Фото чьего-то телевизора с новостным выпуском, в котором демонстрируется, почему жест «ОК» ассоциируется с white power



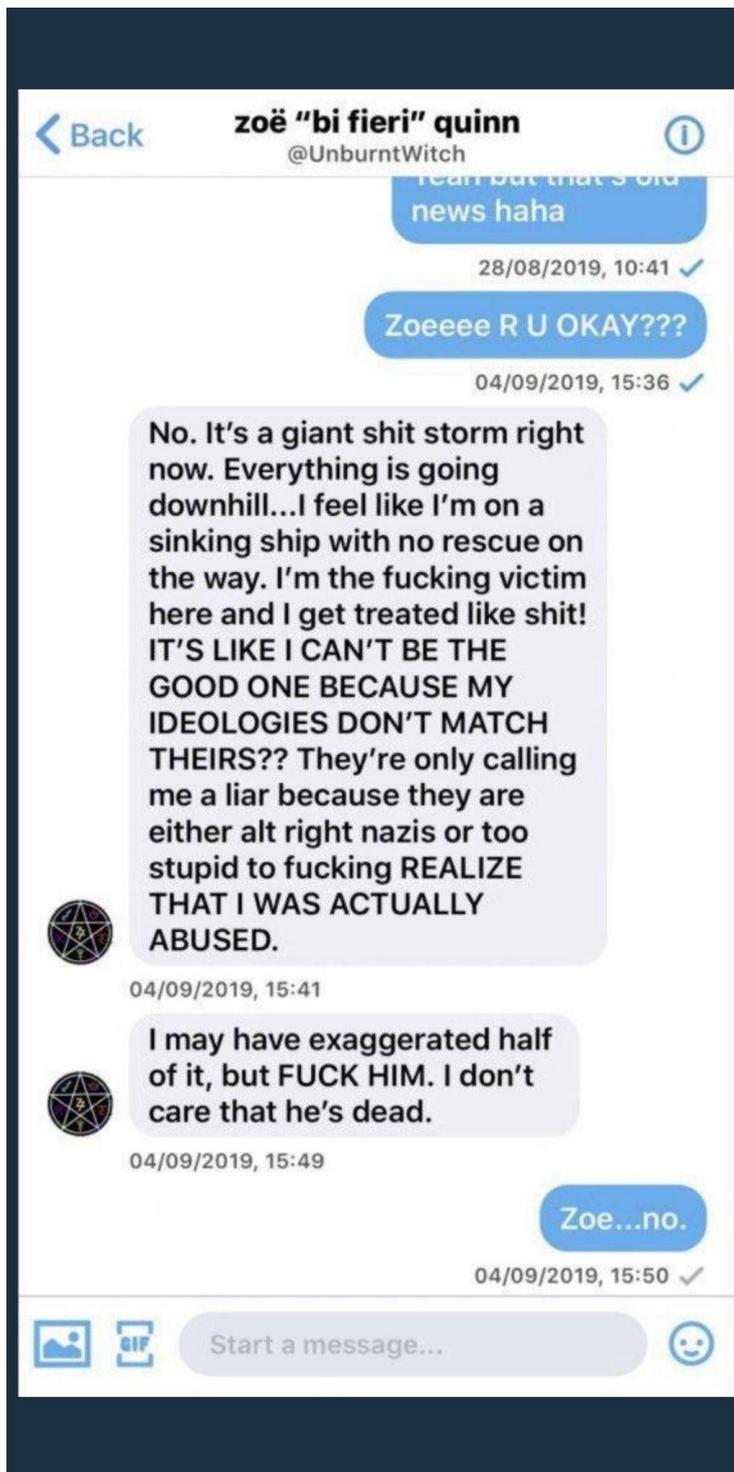
Приложение 15. Respectful redesign на примере персонажа игры Devil May Cry 4 Глории



Приложение 16. Рисунок художницы пажисо, изображающий героиню Нессу



Приложение 17. Оригинальный внешний вид Нессу



Приложение 18. Скриншот переписки Зои Квинн в Twitter



Подождите, идет загрузка... 

Приложение 19. Скриншот из игры Just Dance 2019, демонстрирующий толерантное отношение создателей к тансорам разной комплекции