

Seksistische #GamerGate zorgt voor discussie in videogame-sector

Het lastigvallen van vrouwen in de industrie van de videogames, zowel online als offline, heeft een nieuw dieptepunt bereikt met de recente campagne Gamergate.

Gameontwikkelaar Zoe Quinn werd er door haar ex-partner van beschuldigd dat ze met journalisten in bed dook om positieve recensies van haar games te bekomen. De beschuldigingen waren privé en bleken bovendien niet te kloppen. Maar toch werd Zoe Quinn snel een doelwit, waarbij private foto's en persoonlijke gegevens zoals haar adres en telefoonnummer werden verspreid. Vrienden en familieleden werden lastiggevalen. Er werd bedreigd om haar te vermoorden of te verkrachten. Zoe Quinn voelde zich al gauw onveilig in haar eigen huis.



Deze haatcampagne breidde snel uit naar andere doelwitten. Zo werd de feministische journaliste Anita Sarkeesian aangepakt. Zij had eerder in 2014 een aantal video's op Youtube geplaatst waarin werd aangeklaagd hoe vrouwen in videogames worden afgebeeld. Het leidde meteen tot online haatcampagnes, maar het werd een pak erger door GamerGate. Zoals Zoe Quinn werd ook Anita Sarkeesian bedreigd met de dood en verkrachting. Ze vluchtte haar huis uit.

Midden oktober zegde ze af voor een toespraak die ze zou houden aan de universiteit van Utah. Dat gebeurde na anonieme berichten, zogezegd van een student, waarin werd bedreigd met de "bloedigste schietpartij op school in de Amerikaanse geschiedenis". Anderen, zoals Brianna Wu die games ontwikkelt en bespreekt, kregen gelijkaardige dreigementen. De politie van Utah vertelde aan Sarkeesian dat ze de aanwezigen bij haar toespraak niet zouden kunnen beschermen aangezien de wetgeving van de deelstaat studenten toelaat om wapens op de campus te dragen.

De haatcampagne werd gerechtvaardigd met het argument dat werd ingegaan tegen vriendjespolitiek in de berichtgeving over games. Maar deze bekommernissen werden volledig overschaduwd door de aanvallen op individuele vrouwen. De hashtag "gamergate" werd gestart door de conservatieve acteur Adam Baldwin die eerder in 2014 beweerde dat het homohuwelijk vergelijkbaar is met incest. Het American Enterprise Institute, een rechtse denktank, die erg invloedrijk was toen George W Bush president was, verspreidde een reeks video's waarin de vrouwenhaat in videogames werd gerechtvaardigd.

Met GamerGate werd vooral uitgehaald naar de verhoudingen tussen journalisten, recensenten en onafhankelijke ontwikkelaars zoals Zoe Quinn. Er werd veel minder nadruk gelegd op voorbeelden van journalisten en recensenten die voordelen krijgen van de grote game-ontwikkelaars. Grand Theft Auto IV, momenteel de best beoordeelde videogame ooit met een gemiddelde quotering van 98/100 (Metacritic), werd aan journalisten voorgesteld tijdens een verblijf van vier dagen in een viersterrenresort waar het bedrijf alle kosten voor zich nam. De verkoop van de game was in de eerste week van zijn verspreiding in 2008 meteen goed voor 500 miljoen dollar. Eerder in 2014 werd een geselecteerde groep journalisten die Watch Dogs van Ubisoft zouden recenseren getrakteerd op Nexus 7 tabletten. De verkoop van spelletjessoftware was in de VS in 2013 goed voor 20,5 miljard dollar, dat is bijna het dubbele van de inkomsten van de Noord-Amerikaanse bioscopen in datzelfde jaar.

Videogames kunnen mensen onderdompelen in verhalen en situaties die rijker en veel gelaagder zijn dan andere vergelijkbare media. Een culturele kritiek zoals die van Anita Sarkeesian is ongetwijfeld van essentieel belang om het potentieel te benutten. Het zou moeten verwelkomd worden door de ontwikkelaars van videogames, journalisten en al wie de games speelt natuurlijk. Kritische stemmen zoals Sarkeesia en Quinn – haar bekendste

release, Depression Quest, gaar over het verhaal van hoe je kan omgaan met geestelijke ziektes – het zwijgen opleggen, zal de kwaliteit van toekomstige videogames enkel maar verminderen.

Het feit dat GamerGate vooral gericht was tegen vrouwen en hen op die basis ook aanviel, geeft aan in welke mate seksisme vandaag nog een maatschappelijk gegeven is. Naast bewegingen zoals CarryThatWeight – een beweging die momenteel op de campussen in de VS brede steun vindt – is het noodzakelijk om een kritiek op games en entertainment in het algemeen te ontwikkelen als onderdeel van de strijd voor een wereld zonder seksisme.

Website van de [Actief Linkse Studenten en Scholieren](#). **Contact:** als@socialisme.be || 02/345 61 81