

Московский государственный университет им. М. В. Ломоносова

Факультет журналистики
Кафедра новых медиа и теории коммуникации

Изучение #Gamergate: гендерный вопрос видеоигр

Работа
студента
524 группы
дневного отделения
В.В. Романова

Руководитель:
И.И. Засурский,
кандидат
филологических
наук

Москва 2014 г.

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|---|--------------|
| 1. Введение | 3-4 |
| 2. Основная часть | 5-12 |
| 3. Заключение | 12-13 |
| 4. Список использованных источников..... | 14-16 |

1. ВВЕДЕНИЕ

Необходимо детально объяснить, что стало причиной данной проблемы в настоящее время и почему это стало таким важным вопросом для современной игровой индустрии и ее поклонников.

В связи с несколькими скандалами, происходившими на протяжении нескольких лет¹, в одном из которых были замешаны разработчик игр и игровой журналист², вновь поднялся вопрос об этической стороне игровой журналистики, получив название Gamergate, по аналогии с Уотергейтом³.

#Gamergate⁴, если кратко описывать, является обсуждением этической стороны игровой журналистики, вопросов взаимоотношений тех, кто создаёт, рекламирует и выпускает игры с теми, кто про них пишет, снимает и рассказывает. Это хэштег, который изначально объединял людей, поднявших эту тему. В определённый момент это всё переросло в нечто неоднородное и было использовано самыми разными людьми в самых разных целях.

Отдельные феминистки превратили людей, поддерживающих Gamergate, в людей, которые ненавидят женщин и не хотят для них равных с мужчинами прав. Они были и раньше, но именно на этой теме они очень быстро смогли популяризовать свои идеи и вывести их в не только профильные, игровые СМИ, но даже в непрофильные, которые смотрят и читают люди во всем мире. Одну из феминисток, Аниту Саркисян, пригласили на шоу The Colbert Report⁵, тему подхватили другие телевизионные каналы и даже печать. Не говоря уже об игровых порталах. В целом говорили о Gamergate негативно, есть даже данные о

¹ *Bonegolem Ethic fail – Gamergate* // Imgur. URL: <http://imgur.com/a/K2SwD> (дата обращения: 15.12.2014).

² *Gjoni Eron TL; DR:* // Thezoepost. URL: <http://thezoepost.wordpress.com/2014/08/16/tldr/> (дата обращения: 15.12.2014).

³ Уотергейтский скандал // Википедия. URL:

https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A3%D0%BE%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B3%D0%B5%D0%B9%D1%82%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%81%D0%BA%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D0%B0%D0%BB (дата обращения: 15.12.2014).

⁴ <https://twitter.com/search?q=%23gamergate>

⁵ *Comedy Central The Colbert Report: Gamergate – Anita Sarkeesian* // YouTube. URL: http://www.youtube.com/watch?v=9L_Wmeg7OTU (дата обращения: 15.12.2014).

том, что весь процесс был спланирован в игровых СМИ⁶, которые наплевали на факты о Геймергейте, высказали идею, что «геймеры как понятие умерло», очень даже резкое заявление, так как оскорбляет всех тех, кто увлекается играми.

Именно отсюда берет начало современное отношение к проблеме разделения аудитории по половому признаку, ее восприятию женских персонажей в играх и насколько вообще игры и игроки влияют на все это. Мы подошли к тому моменту, когда вопрос ушел из этического в гендерный, во многом благодаря игровым СМИ. Да, этический вопрос является не менее важным не только для игровой журналистики, но для журналистики в целом. Вопрос об этике требует работы долгой и очень последовательной, Gamergate продолжает ее рассматривать, чтобы ее не смогли оставить в стороне. Но гендерный вопрос тоже стоит рассмотреть для того, чтобы понять какие именно цели преследуют некоторые феминистки, выступающие против сексуальной объективации, влияющие на восприятие других людей, и действительно ли эта проблема является проблемой.

Основной для данной работы стали многие работы российских и зарубежных игровых журналистов. Особую благодарность автор хотел бы выразить российскому игровому журналисту Сергею Цилюрику. Его записи⁷ и твиты⁸ с ссылками на материалы по данной проблеме стали главным фактором для написания работы.

Своей работой автор хочет обосновать идею того, что разделение аудитории видеоигр по половому признаку не имеет под собой оснований, что видеоигры являются продуктом, за создание которого отвечают игроки любого пола, что его покупают игроки любого пола, и что поэтому пол в настоящее время не имеет значения для игровой индустрии вообще.

⁶ *Billy D* #Gamergate: Game journalists ignored facts to push 'gamers are dead' agenda, according to e-mails // One Angry Gamer. URL: <http://blogjob.com/oneangrygamer/2014/09/gamergate-game-journalists-ignored-facts-to-push-gamers-are-dead-agenda-according-to-e-mails/> (дата обращения: 15.12.2014).

⁷ *Цилюрик Сергей* Про #Gamergate // LiveJournal. URL: <http://timedeavourer.livejournal.com/514460.html> (дата обращения: 15.12.2014).

⁸ Твиттер-аккаунт Sergey Tsilyurik. URL: <https://twitter.com/flowerflavor> (дата обращения: 15.12.2014).

2. ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

Этические вопросы журналистики в целом решаются с огромным трудом. Для игровой журналистики это не стало исключением. Достаточно узкое направление изначально, даже с постепенным расширением СМИ и их состава все равно не спасает от этических проблем, когда взаимодействие одних и других переходит в нечто большее, чем просто знакомство.

Тем не менее, и до Gamergate эта проблема существовала и затрагивалась. Самой запомнившейся стала ситуация с Джеффом Кейли, представлявшего Halo 4 с попутным продакт-плейсментом (рекламой продукции) Mountain Dew и Doritos. После этого⁹ были написаны статьи, первой из которых была статья¹⁰ Раба Флоренса из Eurogamer. Сам Джефф и отчасти игровая журналистика до сих пор ассоциируется с этими двумя продуктами.

Этический вопрос был очень быстро стерт стараниями профильных игровых СМИ, которые затрагивали именно тему гендерного неравенства в играх, обвиняя участников Gamergate в неприятии феминизма. Хотя на практике в Gamergate были как мужчины, так и женщины, что было обозначено в поддвижении #NotYourShield¹¹, которые вовсе не были против идеи гендерного равенства, но понимали, что данные действия являются противоречащими идеям равенства, так как скорее выступают за женское гендерное доминирование. Есть свидетельства¹², что те женщины, которые выступают против Геймергейта, сами очень агрессивно реагируют на женщин, поддерживающих Gamergate.



⁹ Florence Rab Lost Humanity 18: A Table of Doritos // Eurogamer. URL:

<http://www.eurogamer.net/articles/2012-10-24-lost-humanity-18-a-table-of-doritos> (дата обращения: 15.12.2014).

¹¹ Amy #2899 "Terrorists, criminals, harassers, misogynists" abused and blacklisted, dehumanized daily // Twitter. URL: <https://twitter.com/oo0o0oo0/status/545184388372529153> (дата обращения: 17.12.2014).

¹² Imgur. URL: <http://i.imgur.com/iRjzpSm.png> (дата обращения: 17.12.2014).

Тем не менее, Gamergate вовсе не так однороден, как может показаться на первый взгляд. В стремлении поиска и наказания тех, кто нарушает этические нормы, порой сами люди не замечают, что то же самое делают и они. Как отметил Митеос Холт в свое материале о Геймергейте: «моральная правота необходима, но недостаточна для триумфа движения, и те, кто хотят создать лучшее массовое движение, должны всегда рассматривать перед собой те области, где их сообщение было искажено или неправильно понято»¹³.

Потому поднимание гендерного вопроса в контексте Геймергейта не стоит считать уходом от его основной идеи, но скорее необходимой критикой для того, чтобы лучше понять движение, его смысл и тех, кто считает, что оно включает в себя неприятие женщин в играх и игровой индустрии в целом.

Игры стали воспринимать как фильмы, как сериалы. В них проще играть, графически они реальны во многих мелочах, сюжетная составляющая тоже вышла на новый уровень. Из-за всего этого теперь игры можно в какой-то степени критиковать больше, наравне с фильмами или сериалами, обсуждать и персонажей, сюжет, искать достоинства и недостатки. Так, игру, где сюжет построен на девушке-лесбиянке, многие издания похвалили¹⁴ («Gone Home»), назвав игрой года, но для игры, где девушка в сексуальном костюме расправляется с монстрами («Bayonetta 2»), те же издания занижают оценку из-за сексуальной объективации женщин в игре¹⁵.

Из-за этого сейчас появляется все больше вопросов. Например, есть ли необходимость в том, чтобы создавать игры для особенной аудитории, заинтересованной в новых женских персонажах, которые не будут сексуальным

¹³ Holt Mytheos What #Gamergate's Critics Get Right And Why It Doesn't Matter: Sex, Race And Rock n' Roll // The Daily Caller. URL: <http://dailycaller.com/2014/11/20/what-gamergates-critics-get-right-and-why-it-doesnt-matter-sex-race-and-rock-n-roll/> (дата обращения: 15.12.2014).

¹⁴ Grant Christopher Polygon's 2013 Game of the Year: Gone Home // Polygon. URL: <http://www.polygon.com/2014/1/15/5311568/game-of-the-year-2013-gone-home> (дата обращения: 15.12.2014).

¹⁵ Gies Arthur Bayonetta 2 Review: Heaven and Hell // Polygon. URL: <http://www.polygon.com/2014/10/13/6957677/bayonetta-2-review-wii-u> (дата обращения: 15.12.2014).

объектом для игроков. А не будет ли строгий запрет на сексуальную объективацию (и мужскую, и женскую) запретом на творческую свободу?

Об этом рассуждает главный редактор IGN Russia Константин Говорун, оригинальный материал которого был удален с сайта, так как автор женского сайта Wonderzine посчитала, что Говорун защищает сексизм как идею. Это отнюдь не так. Константин говорит о том, что «феминистки, однако, совершенно несправедливо оккупировали тему объективации. Они любят рассуждать о том, что именно женское тело все разглядывают, совершенно забывая о том, что сексуальная привлекательность работает в обе стороны»¹⁶. И это действительно так. Говорун приходит к мнению, что надо бороться с сексизмом, а не с сексуальной объективацией, что не является одним и тем же. Игры дают творческую свободу, возможность показать то, чего нет в этом мире, но при этом игры частично зависят от условий этого мира, его положений в разных аспектах. То есть привлекательность как мужского, так и женского пола исходит от нас самих, от людей, что и используется в разных формах в видеоиграх.

Тем не менее, Дарья Татаркова из Wonderzine его идеи, видимо, не восприняла. В своем материале¹⁷ она говорит о том, что Говорун таки защищает сексизм. Приводит в пример картинку по игре Bayonetta 2, которую она оценивает как сексистскую, изображающую женщину как сексуальный объект. Правда, Дарья забывает упомянуть о том, о чем говорит Константин. О том, что в этой игре главная героиня очень сильная женщина, способная сражаться с самыми сильными врагами. Да, внешне героиня не кажется сильной, но на самом деле это не так. Таким образом, подтверждается тезис Говоруна – сексизма в игре нет, но есть сексуальная объективация, в данном случае – для мужской части игроков.

¹⁶ Говорун Константин KitchenRiots разбирается, почему «сексуальная объективация – это прекрасно» // Kitchen Riots. URL: <http://kitchenriots.com/kitchenriots-and-sexism/> (дата обращения: 15.12.2014).

¹⁷ Татаркова Дарья Российский сайт IGN попытался оправдать сексизм в видеоиграх // Wonderzine. URL: <http://www.wonderzine.com/wonderzine/entertainment/entertainment-opinion/202283-ign> (дата обращения: 15.12.2014).

Было сказано, что иностранные игровые СМИ замалчивают этический вопрос. Но как именно обсуждается вопрос гендерный? По-разному, но всегда повторяется главное – женщин в играх притесняют, они не чувствуют себя комфортно в них как перед экраном, так и на самом экране.

Доходит даже до абсурда – непрофильные СМИ, такие как Huffington Post пишут твит¹⁸ про женщин-разработчиков и их преимущество перед мужчинами в создании сюжетных игр, при этом упоминая Геймергейт в ключе того, что их отрицательное отношение к женщинам необоснованно. На самом же деле такой твит необоснован сам по себе, так как движение никогда и не выступало против женщин, о чем упомянуло множество пользователей соцсети. Как оказалось, для СМИ взять уже вроде готовую тему, и бездумно использовать ее было проще, чем проверить, изучить движение. К тому же упускается главное – статья по ссылке из этого твита подтверждает, что девушки имеют возможность активно учиться разработке игр и никаких притеснений или ограничений женщин нет.

Гендерный вопрос в играх поднимался на разных уровнях, не только в игровых СМИ. Например, появились выпуски передач на YouTube про неправильное представление женщин в играх под авторством феминистки Аниты Саркисян. Она собрала средства для своего цикла передач на Кикстартере. Выпуски вызывают неоднозначное восприятие хотя бы потому, что Анита упорно игнорирует многие примеры, опровергающие ее идеи, так же как и зачастую берет примеры, которые с трудом можно назвать сексистскими.

В одном из циклов видео она рассматривает свою модель поведения, соответствующую той, которую она пытается осудить в играх – модель незащищенной и хрупкой девушки в патриархальном мире. В своем выпуске она приводит в пример принцессу Пич¹⁹ из игры Super Mario Bros., которую спасает главный герой Марио. Принцесса незащищена, ждет своего спасителя-мужчину.

¹⁸ Твиттер-аккаунт HuffPostUKTech. Твит был удален, но сохранился в архиве. URL: <https://archive.today/10kNN> (дата обращения: 15.12.2014).

¹⁹ Sarkeesian Anita (*feministfrequency*) Damsel in Distress: Part 1 – Tropes vs Women in Video Games // YouTube. URL: http://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q (дата обращения: 15.12.2014).

Саркисян видит в этом проявление женщины как слабого пола. Тем не менее, когда самой Аните стали приходить угрозы в социальных сетях, вплоть до массовых убийств с помощью оружия²⁰, она сама начала отыгрывать эту модель.

Заметим, что любой вид угроз другому человеку неприемлем, особенно если это угроза убийства, это не то, чем должен заканчиваться конфликт.

Но Анита отменила в связи с угрозами свое выступление в университете²¹, попутно став использовать²² подобные непроверенные угрозы по почте и в соцсетях как фактор давления на нее, обвинив сторонников Геймергейта в подобных действиях, что нельзя считать объективным обвинением, так как нет такой информации по этой теме. Этот же элемент используется и в ее выступлениях, как например в этом²³.

Получается, что Саркисян признала себя слабой женщиной в патриархальном мире и использует эту модель поведения, хотя с этим же борется в играх. По ее же словам, если женские персонажи в играх слабые, то это проявление патриархальной системы, где мужчина сильнее женщины, и такого не должно быть в играх.

Видеоигры так же субъективны, как и другие формы искусства. При этом, игровая индустрия является таким же бизнесом, как и кинематограф или музыкальная индустрия. Главное в игре – ее способность принести всем, кто так или иначе участвовал в ее создании, прибыль.

Наиболее обобщенно и интересно про гендерный вопрос игровой индустрии с экономической стороны как игроков, так и игровой разработки пишет

²⁰ UPDATE: Sarkeesian Event Cancelled // Utah State Today – University News. URL: <http://www.usu.edu/ust/index.cfm?article=54178> (дата обращения: 15.12.2014).

²¹ Tassi Paul Anita Sarkeesian Cancels Speech After School Shooting Threat At Utah State // Forbes. URL: <http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2014/10/14/anita-sarkeesian-cancels-speech-after-school-shooting-threat-at-utah-state/> (дата обращения: 15.12.2014).

²² Sarkeesian Anita (feministfrequency) // Twitter. URL: <https://twitter.com/femfreq/status/522218963778809856> (дата обращения: 15.12.2014).

²³ XOXO Festival Anita Sarkeesian, Feminist Frequency – XOXO Festival (2014) // YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ah8mhDW6Shs> (дата обращения: 15.12.2014).

пользователь MouseStick в своем материале «Your wallet has no genitals! Why gender doesn't matter in the gaming world»²⁴ («У вашего кошелька нет гениталий! Почему пол не имеет значения в игровом мире»²⁵).

Автор рассматривает идею того, что для игровых компаний есть определенные категории покупателей, для которых есть определенные характеристики. А именно: сумма денег на саму игру (разные издания), как часто покупаются игры, покупка дополнительных товаров по игре (не связанных с самой игрой), осуществление предзаказа и т.д. И, конечно, они очень хотят иметь и держать у себя как можно больше покупателей, которые готовы ежегодно оформлять предзаказ с первым трейлером игры, а после купить одно из дорогих изданий игры, все дополнения к игре, да еще и парочку сопутствующих товаров, таких как футболки, артбуки, комиксы и т.д. Тем не менее, гендерной характеристики здесь нет, так как средние зарплаты у мужчин и женщин одинаковы, каждый из игроков обладает разными предпочтениями в играх и делает разные денежные вложения в них.

Тем не менее, в тексте вводится утверждение о том, что женских персонажей в играх меньше, и они не всегда выполняют множество функций в игре. Mouse Stick предлагает также ввести утверждение о том, что «мужская и женская части самых больших поклонников игр (core gamers) одинакова»²⁶. Если так, то мы можем вывести два вывода из этих утверждений:

«1. Женскую часть игроков не слишком волнует то, как представлены женские персонажи в играх. Они купят игры и с мужскими главными героями, и с женскими на основе того, как именно они воспримут, оценят самого главного героя, а не как они сами представлены в главном герое.

²⁴ *Mouse Stick* Your wallet has no genitals! Why gender doesn't matter in the gaming world // The Medium. URL: <https://medium.com/@mousetick/you-wallet-has-no-genitals-eff48e5961de> (дата обращения: 15.12.2014).

²⁵ *Романов Валерий* У вашего кошелька нет гениталий! Почему пол не имеет значения в игровом мире (Перевод статьи) // YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=PezByzTP3aA> (дата обращения: 15.12.2014).

²⁶ «It's entirely possible that there are just as many female core gamers as males»

Mouse Stick Your wallet has no genitals! Why gender doesn't matter in the gaming world // The Medium. URL: <https://medium.com/@mousetick/you-wallet-has-no-genitals-eff48e5961de> (дата обращения: 15.12.2014).

2. Женскую часть игроков действительно волнует то, как представлены женские персонажи в играх. Значит, они будут постепенно переходить к покупкам только тех игр, где главные герои – женщины»²⁷.

Один из самых известных примеров – игра Tomb Raider, перезапуск всей серии, выпущенная в 2013 году, где даже сам образ Лары и ее персонаж очень качественно проработан. Она вынуждена выживать на острове, полном преступников и вообще людей, которые совершенно потеряли все моральные качества. У нее есть мотивы, интересы, страхи и обычные человеческие желания, которые появляются при таких условиях. По сюжету Лара оказывается сильнее не только женских персонажей, но и мужских тоже. Вроде бы, казалось, что именно такая игра и должна понравиться всем, кто хочет в играх сложных, проработанных женских персонажей. Тем не менее, игра продалась достаточно слабо по сравнению с играми другой конкурирующей серией – Uncharted, где главный герой мужчина, а женщины представлены как сопровождающие главного героя персонажи, хотя тоже достаточно сильны и способны на многое, но проигрывают в проработанности Ларе.

Другой пример – Assassin's Creed: Liberation, где впервые в серии была представлена главная героиня, а не герой. Копий игры было продано не очень много, что привело к некоторому скептицизму компании Ubisoft насчет того, стоит ли вводить главных женских персонажей в следующие игры. Вероятно, именно поэтому компания в следующей своей игре серии – Unity, не хотела изначально вводить женщину как одного из главных героев. И это было отрицательно встречено как в игровых СМИ²⁸, так и среди тех, кто работает в игровой индустрии²⁹. Но можно ли обвинять в этом компанию, которая работает

²⁷ *Mouse Stick* Your wallet has no genitals! Why gender doesn't matter in the gaming world // The Medium. URL: <https://medium.com/@mousetick/you-wallet-has-no-genitals-eff48e5961de> (дата обращения: 15.12.2014).

²⁸ *Burns Steven* No female leads in Assassin's Creed Unity 'unfortunate but a reality of game development' – Ubi // Videogamer.com. URL: http://www.videogamer.com/pc/assassins_creed_unity/news/no_female_leads_in_assassins_creed_unity_unfortunate_but_a_reality_of_game_development_ubi.html (дата обращения: 15.12.2014).

²⁹ *Maiberg Emanuel* The Last of Us Voice Actress Criticizes Ubisoft's Stance on Female Characters on Assassin's Creed Unity // GameSpot. URL: <http://www.gamespot.com/articles/the-last-of-us-voice-actress-criticizes-ubisoft-s-1100-6421210/> (дата обращения: 15.12.2014).

на прибыль от продаж, а продажи последней игры с главной героиней были ниже, чем продажи предыдущих игр.

Поэтому, делаем вместе с автором вывод, что в настоящее время либо для большинства игроков правильное представление женских персонажей в играх не является необходимостью, либо их не так много, чтобы это было подтверждено финансовым успехом таких игр. Как уже было сказано – именно прибыль от игр определяет, стала она успешной или нет. И никакая компания не пойдет на подобные риски, если они не будут иметь положительных итогов для нее.

3. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Выяснено, что и до Gamergate были вопросы по поводу этической стороны игровой журналистики. Самым запоминавшимся до настоящего момента был случай с Джеффом Кейли. Но были и другие, не такие заметные, но не менее спорные моменты с другими игровыми журналистами.

Gamergate – движение за соблюдение этических норм в игровой журналистике, началось с небольшого скандала одной девушки-разработчицы. Но из-за некоторых манипуляций в игровых СМИ и нескольких скандалов с феминистками превратился, по мнению его противников, в сообщество ненавидящих женщин мужчин, которые не хотят развития игровой индустрии. Тем не менее, в работе четко показано, что это вовсе не так.

Существует агрессивное поведение с каждой из сторон, но в профильных СМИ сообщается, что именно с одной стороны, стороны сторонников Геймергейта, идет вся агрессия. Важно понимать, что есть и более объективные материалы по теме, например тексты Митеоса Холта. Но основная масса игровых сайтов радикально отрицательно высказалась о движении.

Даже непрофильные СМИ не стали изучать движение Gamergate, предпочитая использовать хэштег движения, не осознавая до конца, что именно оно значит, таким образом, компрометируя свое издание.

Гендерный вопрос в играх и игровой индустрии в настоящее время зачастую используется различными людьми в своих интересах. Феминистки, такие как Анита Саркисян, лишь формально хотят равных прав, на самом деле занимают крайние позиции, в которых задействуется как критика другого мнения, так и желание определенной цензуры на свободу творчества всех тех, кто создает игры.

Константин Говорун попытался сформулировать мнение, отличное от мнения феминисток, которых поддерживала и Татаркова Дарья, автор сайта Wonderzine. В итоге идея главного редактора IGN Russia даже не была осмыслена, а статья удалена без какого-либо разбора ее содержания по запросу Дарьи.

В материале автора Mouse Stick достойно разобраны экономические факторы игровой индустрии, которые являются определяющими для всех решений компаний, разрабатывающих и продающих видеоигры. Мы пришли к выводу, что гендерный вопрос в играх пока либо не волнует игроков всех полов, либо точка зрения о недостаточном представлении женщин в видеоиграх пока поддерживается лишь малой частью игроков, регулярно покупающих игры.

Мы выяснили, что гендерный вопрос видеоигр не является проблемой, но скорее используется в интересах некоторых лиц. В разные игры играют как мужчины, так и женщины, сексуальная объективация присутствует в некоторых играх, для каждого из полов есть игры с этим элементом, но при этом игры не используют сексистские элементы, то есть не пытаются показать мужской или женский пол лучше другого. Также ясно, что этот вопрос стоит отделить от Геймергейта – движения именно за соблюдение этических норм в игровой журналистике, и рассматривать его теперь именно в этом ключе.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Говорун Константин KitchenRiots разбирается, почему «сексуальная объективация – это прекрасно» // Kitchen Riots. URL:
<http://kitchenriots.com/kitchenriots-and-sexism/> (дата обращения: 15.12.2014).

Романов Валерий У вашего кошелька нет гениталий! Почему пол не имеет значения в игровом мире (Перевод статьи) // YouTube. URL:
<https://www.youtube.com/watch?v=PezByzTP3aA> (дата обращения: 15.12.2014).

Татаркова Дарья Российский сайт IGN попытался оправдать сексизм в видеоиграх // Wonderzine. URL:
<http://www.wonderzine.com/wonderzine/entertainment/entertainment-opinion/202283-ign> (дата обращения: 15.12.2014).

Уотергейтский скандал // Википедия. URL:
https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A3%D0%BE%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B3%D0%B5%D0%B9%D1%82%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%81%D0%BA%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D0%B0%D0%BB (дата обращения: 15.12.2014).

Циллорик Сергей Про #Gamergate // LiveJournal. URL:
<http://timedevourer.livejournal.com/514460.html> (дата обращения: 15.12.2014).

Billy D #Gamergate: Game journalists ignored facts to push ‘gamers are dead’ agenda, according to e-mails // One Angry Gamer. URL:
<http://blogjob.com/oneangrygamer/2014/09/gamergate-game-journalists-ignored-facts-to-push-gamers-are-dead-agenda-according-to-e-mails/> (дата обращения: 15.12.2014).

Vonegolem Ethic fail – Gamergate // Imgur. URL: <http://imgur.com/a/K2SwD> (дата обращения: 15.12.2014).

Burns Steven No female leads in Assassin's Creed Unity 'unfortunate but a reality of game development' – Ubi // Videogamer.com. URL:

http://www.videogamer.com/pc/assassins_creed_unity/news/no_female_leads_in_assassins_creed_unity_unfortunate_but_a_reality_of_game_development_ubi.html (дата обращения: 15.12.2014).

Comedy Central The Colbert Report: Gamergate – Anita Sarkeesian // YouTube. URL:

http://www.youtube.com/watch?v=9L_Wmeg7OTU (дата обращения: 15.12.2014).

Gies Arthur Bayonetta 2 Review: Heaven and Hell // Polygon. URL:

<http://www.polygon.com/2014/10/13/6957677/bayonetta-2-review-wii-u> (дата обращения: 15.12.2014).

Gjoni Eron TL; DR: // Thezoepost. URL:

<http://thezoepost.wordpress.com/2014/08/16/tldr/> (дата обращения: 15.12.2014).

Grant Christopher Polygon's 2013 Game of the Year: Gone Home // Polygon. URL:

<http://www.polygon.com/2014/1/15/5311568/game-of-the-year-2013-gone-home> (дата обращения: 15.12.2014).

Holt Mytheos What #Gamergate's Critics Get Right And Why It Doesn't Matter: Ethics // The Daily Caller. URL: <http://dailycaller.com/2014/12/04/what-gamergates-critics-get-right-and-why-it-doesnt-matter-ethics/> (дата обращения: 15.12.2014).

Holt Mytheos What #Gamergate's Critics Get Right And Why It Doesn't Matter: Sex, Race And Rock n' Roll // The Daily Caller. URL:

<http://dailycaller.com/2014/11/20/what-gamergates-critics-get-right-and-why-it-doesnt-matter-sex-race-and-rock-n-roll/> (дата обращения: 15.12.2014).

Maiberg Emanuel The Last of Us Voice Actress Criticizes Ubisoft's Stance on Female Characters on Assassin's Creed Unity // GameSpot. URL:

<http://www.gamespot.com/articles/the-last-of-us-voice-actress-criticizes-ubisoft-s-1100-6421210/> (дата обращения: 15.12.2014).

Mouse Stick Your wallet has no genitals! Why gender doesn't matter in the gaming world // The Medium. URL: <https://medium.com/@mousetick/you-wallet-has-no-genitals-eff48e5961de> (дата обращения: 15.12.2014).

Rab Florence Lost Humanity 18: A Table of Doritos // Eurogamer. URL: <http://www.eurogamer.net/articles/2012-10-24-lost-humanity-18-a-table-of-doritos> (дата обращения: 15.12.2014).

Sarkeesian Anita (feministfrequency) Damsel in Distress: Part 1 – Tropes vs Women in Video Games // YouTube. URL: http://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q (дата обращения: 15.12.2014).

Tassi Paul Anita Sarkeesian Cancels Speech After School Shooting Threat At Utah State // Forbes. URL: <http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2014/10/14/anita-sarkeesian-cancels-speech-after-school-shooting-threat-at-utah-state/> (дата обращения: 15.12.2014).

XOXO Festival Anita Sarkeesian, Feminist Frequency – XOXO Festival (2014) // YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ah8mhDW6Shs> (дата обращения: 15.12.2014).