INTIMIDATIE

Seksisme stuurt schokgolf door gamesector

Het bedrijf achter populaire videogames als *Call of duty*, *World of warcraft* en *Overwatch* wordt beschuldigd van verregaand seksisme. Het is eerder regel dan uitzondering.

Karsten Lemmens
Woensdag 28 juli 2021 om 3.25 uur

Een vrouw passeert voorbij een affiche van *Call of duty*, een van de populaire videogames die Activision-Blizzard ontwikkelt. Jewel Samad/afp

Mannelijke werknemers gieten zich vol alcohol, en kruipen ladderzat over de werkvloer van bureau naar bureau. Hun vrouwelijke collega's worden daarbij getrakteerd op seksuele toespelingen en met regelmaat door hen betast. Een 'cube crawl', blijkt zoiets te heten bij gameontwikkelaar Activision-Blizzard. Dat is een beursgenoteerde, Amerikaanse ontwikkelaar van videogames waar bijna 10.000 mensen werken en die vorig jaar 8 miljard dollar omzet draaide. Meer dan 100 miljoen gamers wereldwijd spelen de titels van het bedrijf.

Het is een van de vele choquerende beschuldigingen in een rechtszaak tegen de firma, gestart door de California Department of Fair Employment and Housing (CDFH), een overheidswaakhond. Die spreekt over geïnstitutionaliseerd seksisme in een bedrijf waar een 'frat boy'-cultuur heerst, verwijzend naar wansmakelijk gedrag van mannelijke studenten in Amerikaanse studentenclubs. Vrouwen maken er amper promotie, verdienen systematisch minder voor gelijkaardig werk, en zijn het mikpunt van seksistische opmerkingen, inclusief 'grappen' over verkrachting. Er pleegde al een werkneemster zelfmoord tijdens een zakenreis, waarop haar mannelijke chef een 'buttplug', een seksspeeltje, en glijmiddel

meebracht. Wie durft te klagen bij de personeelsdienst eindigt op een zijspoor of wordt ontslagen. Het management, ‘steevast witte mannen’, aldus CDFH, grijpt niet in.

In een reactie noemde het bedrijf die beschuldigingen ‘verdraaid, en vaak vals’. Daarop volgde deze week een petitie van meer dan duizend werknemers, die de ontkennende reactie dan weer ‘weerzinwekkend en beledigend’ noemen.

Diep ingebakken

Wie durft te klagen bij de personeelsdienst eindigt op

Het nieuws zendt een schokgolf door de gamesector, maar verrast tegelijk niemand. Seksisme zit diep ingebakken in de gamesector. ‘Het probleem is niet beperkt tot Amerika of Activision-Blizzard’, zegt David Verbruggen, directeur van de Vlaamse en Belgische federatie van de gamesector. Zo rolden er vorig jaar nog koppen aan de top van Ubisoft, een Franse reus in de gamewereld, ook na beschuldigingen over verregaand seksisme in het bedrijf. En in 2014 was er al ‘Gamergate’, een grootschalige online haatcampagne tegen vrouwelijke gameontwikkelaars en -journalisten die zich uitspraken tegen seksisme in het wereldje. Vorig jaar kwamen nog heel wat vrouwelijke streamers, gamers die hun spelsessies live uitzenden op het internet, met getuigenissen over hoe zij constant seksisme ervaren en worden lastiggevallen. De wantoestanden lijken zo eerder regel dan uitzondering te zijn. ‘Het is dé grote schande voor de sector’, zegt Verbruggen erover.

En dat terwijl die sector gigantisch is. Met een wereldwijde omzet die richting 200 miljard dollar gaat zet hij sectoren als Hollywood in de schaduw. ‘Maar het is nog steeds een mannenwereld’, zegt Verbruggen. Zo is bij Activision-Blizzard slechts één werknemer op de vijf een vrouw. Sommige grote gamestudio's, zoals EA (Fifa, The Sims, Battlefield) doen volgens hem wel inspanningen om dat te veranderen, maar de tanker raakt traag gekeerd.

Amper vakbonden

Volgens Lars de Wildt, onderzoeker Media Studies aan de KU Leuven, speelt ‘een gigantische machtsongelijkheid’ een rol. Een select groepje heeft de touwtjes in in handen, weet hij, terwijl het gros van de medewerkers wordt uitgeperst met 80-urige werkweken in jobs die ze gemiddeld amper drie jaar volhouden. De jonge sector – hij bestaat nog maar sinds de jaren 80 – kent bovendien amper vakbonden. Wie klaagt, wordt zonder veel verhaal aan de deur gezet. ‘Het is die ongelijkheid op de vloer die zulk seksisme mogelijk maakt’, zegt hij.

‘Vorig jaar Ubisoft en nu Activision-Blizzard. Volgend jaar zal er wel weer een andere firma aan de beurt zijn’

Lars de Wildt
Onderzoeker Media Studies

De vrouwonvriendelijkheid bij de gamers zélf zal gaandeweg verdwijnen, meent hij, omdat almaar meer vrouwen videogames spelen. Maar bij de bedrijven die de games maken ziet hij weinig - reden tot optimisme, omdat die machtsongelijkheid volgens hem niet snel gekeerd zal raken, rechtszaken of niet. ‘Vorig jaar Ubisoft en nu Activision-Blizzard’, somt de Wildt cynisch op. ‘En volgend jaar? Dan zal er wel weer een andere firma aan de beurt zijn.’