

ІГРОВА ЦЕНзуРА В КИТАЇ

Колесник Олена Сергіївна

доктор культурології, доцент, професор кафедри філософії та культурології
Національний університет «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка

Карапуд Андрій Юрійович

студент магістратури
Національний університет «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка

elenakolesnyk2017@gmail.com

koder1122@outlook.com

Вступ. В сучасному глобалізованому світі співіснують різновекторні тенденції культурних трансформацій. Одна з них – стандартизація популярної культури. Інша, протилежно спрямована – збереження цивілізаційних відмінностей, аж до принципового «відштовхування» елементів, які не збігаються з традиційною ціннісною системою. Зокрема, Китай активно запозичує західні культурні форми, але при цьому часто наповнює їх власним змістом. Це помітно в цензуруванні, якому підлягають західні комп'ютерні ігри, які приводяться у відповідність з менталітетом конфуціанської цивілізації.

Мета роботи. Визначення принципів відмінностей Західної та Китайської цивілізацій на прикладі меж дозволеного та недозволеного в комп'ютерних іграх.

Матеріали та методи. Основним методом дослідження є компаративний, а фактичним матеріалом – трансформації контенту комп'ютерних ігор у відповідності до цензурних вимог у Китаї.

Результати та обговорення. Більшість комп'ютерних ігор є доступними в Китаї. Однак, є кілька десятків найменувань, які не допущені до продажу з трьох основних причин: 1) ігри які можуть викликати симпатії до організованої злочинності (такі як Grand Theft Auto, Kane and Lynch, Total Overdose); 2) ті, що героїзують американську армію, або ж демонструють Китай в якості

потенційного ворога (серія Call of Duty, Shellshock, Battlefield 4); 3) містичні хоррори (Siren).

Окрім цього, існує цензурування певних елементів сюжету або відеоряду. Заради проникнення на китайський ринок, розробники ігор готові піти на серйозні компроміси, як то видалення будь-яких натяків на кров і трупи, що можна побачити в World of Warcraft.

В Китаї раніше, ніж в інших країнах, ігрова залежність була визнана хворобою. Вже в 2000-х цю проблему назвали «Третьою опіумною війною». Відкривалися клініки-табори для реабілітації, які відрізнялися доволі суворим режимом. З 2018 році компанії почали вводити методи ідентифікації користувачів, що обмежують для неповнолітніх час гри трьома годинами. Можливість здійснювати внутрішньо-ігрові покупки заблокована. Втім, основний дохід ігровій індустрії КНР приносять люди, старші 18 років.

Мобільні та комп'ютерні ігри в Китаї підлягають офіційній сертифікації. До березня 2018 року цим займався SAPPRFT – державний орган, відповідальний за друк, телебачення, радіо і кіно. У число його обов'язків входила видача ліцензій всіх ігор, що виходять на території Китаю. На зміну йому прийшла організація SART, яка займається виключно радіо і телебаченням. Кінематограф і ЗМІ взяв на себе відділ пропаганди Компартії країни. Функцію видачі ліцензій ігор тоді не передали нікому, через що протягом дев'яти місяців не було випущено жодного нового тайтла.

Китайський ринок – основний для всіх світових ігрових видавців. На 2018 р. сукупна виручка індустрії в країні складала порядку 38 млрд доларів. Геймерами себе вважали майже 619 млн осіб (трохи менше половини загального населення країни). Показники США – другого за прибутковістю ринку – в 4 рази нижче.

У грудні 2018 р. в КНР запрацювало нове відомство, яке стало відповідати за видачу ліцензій – Комітет з етики в онлайн-іграх. За півроку Комітет встиг видати ліцензії тисячі ігор. Переважно це були продукти китайських розробників і видавців. Іноземним проектам було видано всього 30 ліцензій. В деяких

випадках іноземні проекти були відправлені на доопрацювання. Так, в мультиплеєрному шутері Rainbow Six: Siege видавець був змушений змінити зовнішній вигляд деяких карт і внутрішньоігрових зображень, замінити зображення зброї в інтерфейсі, прибрати з усіх локацій ігрові автомати, сліди крові і контент з сексуальним підтекстом. Спочатку передбачалося, що видавець не буде створювати окрему версію гри для Китаю, а внесе відповідні зміни в міжнародну версію. Розробка єдиної версії гри для всіх регіонів дозволила б заощадити кошти, а також оперативно вносити зміни і виправлення. Але через протест гравців від цієї ідеї відмовилися, і для КНР випустили окремий варіант.

Основною вимогою при ліцензуванні є відповідність проектів китайським цінностям. Пріоритет віддається іграм історично достовірним (з офіційної точки зору), а також таким, які просувають традиційну китайську культуру. Існує ліміт на кількість виданих ліцензій на рік, за допомогою чого китайська влада має намір стримувати потік однотипних або низькоякісних ігор. Крім того, на ринок КНР не допускаються маджонги та симулятори покеру. Сертифікацію стали проходити і HTML гри, а отже тайтлам з соціальних мереж і месенджерів також потрібна ліцензія на видання.

Як працює ігрова цензура, можна прослідкувати на прикладі компанії Blizzard та її гри World of Warcraft. Сервера для бета-тестування гри в КНР були запуснені в ще в 2005 році, тоді ж був укладений контракт з місцевою компанією The9, якій було делеговано повноваження щодо локалізації та технічної підтримки. Проект користувався значним попитом, проте влада КНР розпочала санкції, спрямовані проти надмірної захопленості людей грою. В результаті The9 ввели в гру обмежувач: через кілька годин гри на персонажа «вішався» дебафф, який сильно послаблював героя аж до його повної безпорадності. В доповненні гри Burning Crusade цієї самої компанії Blizzard довелося радикально пом'якшити відеоряд. Для цього з гри прибдали всі іконки черепів, відрубаних голів, зображення могильних надгробків, замінили купи кісток на мішки, а трупи – на солом'яні опудала, переробили моделі персонажів, поміняли колір крові.

Крім того, «крижані підкорювачі» перетворилися на блакитних драконів, зомбі стали людьми, а маунт-скелет лицаря смерті - спектральним грифоном.

В Китаї в принципі табується будь-яке зображення кісток, черепів, мерців, зомбі і могил, оскільки будь-яке згадування смерті та загробного життя у китайців асоціюється з предками. Тому зовнішність персонажів, пов'язаних зі світом мертвих, повністю змінюється. Так, у міжнародній версії гри Hearthstone Лицар-скелет виглядає як зітліле тіло людини в лицарських наплічниках і з мечем в руці. У китайській версії до наплічника додалися шолом і нагрудник: ніяких кісток за одягом не видно.

Слід зазначити, що в Китаї вимоги до «чужинців» більш суворі. У іграх від китайських розробників нежить періодично з'являється. Так, в Age of Wushu є і черепи, і скелети.

У версіях ігор для Китаю заборонено зображення крові і вбивства в якому б то не було вигляді. Ймовірно, найяскравіший приклад – PUBG (в Китаї називається Game for Peace). Це дуже популярна гра в жанрі «королівська битва», де метою є вбивство 99 з 100 гравців. У Китаї все інакше: люди висаджуються на острів не заради кривавої бійні, а заради гри в пейнтбол. І якщо влучити в супротивника кілька разів, він не помирає, а здається, помахавши рукою на прощання.

Жіночі персонажі в китайських версіях ігор носять більше одягу. Будь-яка еротика у відеоряді пом'якшується.

Перша причина таких правок – це закон, який вимагає, щоб всі види медіа були максимально очищені від насильства, сексу, жахів, наркотиків тощо. Інша причина – специфічний підхід до ранжування відеоігор. Якщо в Європі, США і Росії є вікові обмеження, які мають на увазі маркування типу 0+, 6+, 12+ і так далі, то в Китаї такої системи немає: всі ігри повинні бути доступні всім.

Окрім проблематики насильства і смерті та релігії/містики, цензура звертає значну увагу на збереження бездоганного іміджу Китаю. Наприклад, ще в 2004 р. в цій країні було заборонено гру про Другу світову війну Hearts of Iron, в якій кордони держав на карті виглядали «неправильно» (автори приєднали Тайвань і

Тибет до Японії). В 2013 р. була перманентно заблокована гра Battlefield 4, де Китай виступає ворогом всього іншого світу.

Таким чином, китайці грають у такі версії популярних ігор, про які решта світу не має уявлення. Втім, набагато частіше для Китаю створюються абсолютно нові ігри – такі, в яких не можна вбивати, не існує нежиті тощо. Однак, китайці мають доступ до ігор, які не пройшли цензуру. В країні процвітає «чорний» ринок консолей, дисків та ключів для активації цифрових копій. В 2018 р в Китаї запрацював Steam, де можна знайти практично всі ігри, які вийшли в інших країнах. Не працюють на платформі тільки соціальні функції і гри з еротичним контентом.

Висновки. Ігрова цензура в Китаї має позитивну мету – боротьбу з ігроманією та збереження загально-позитивних моральних настанов, що обмежує особистий вибір кожного конкретного гравця, зате оберігає психологічний стан нації, зокрема, від звикання до «ігрового насильства». Менш виправданим здається заборона будь-якого критичного погляду на історію та сучасний стан Китаю, навіть у вигляді моделювання альтернативно-історичних реалій.