

# ПЕРВАЯ ИГРА, В КОТОРОЙ ПОКАЗАЛИ СЕКС

## CUSTER’S REVENGE ▲ 1982

В 1981 году в американских павильонах с видеоиграми было сыграно 11,2 млрд партий — если распределить это количество между всеми жителями США, то получится, что на каждого жителя страны приходилось по 50 партий. Этот феномен привлек внимание производителей фильмов для взрослых — их индустрия как раз переживала закат эпохи порношита. То, что половозрелые мужчины тратят десятки часов в неделю на стрельбу по инопланетянам, казалось им абсурдом; единственное логичное объяснение было в том, что им просто никто не предлагал по-настоящему интересных игр. Исправить положение решили владельцы киностудии Caballero Home Video, известной как General Motors мира порно: они создали компанию Mystique для разработки эротических видеоигр.

В сентябре 1982 года в продажу поступил их первый продукт: Custer’s Revenge. Управляемый игроком персонаж представлял собой карикатуру на Джорджа Кастера — героя Гражданской войны, добившегося капитуляции генерала Ли. Одет он был в кавалерийскую шляпу, шейный платок и сапоги, а место сабли в районе пояса занимал эрегированный пенис. Уворачиваясь от стрел, Кастер должен был пробраться к привязанной к столбу обнаженной индианке и изнасиловать ее. Игра предсказуемо вызвала шквал критики и протестов: Custer’s Revenge обвинили в пропаганде насилия над женщинами и унижении коренного населения Америки. К концу 1982 года было продано всего 80 тыс. копий игры, после чего ее противникам удалось добиться прекращения продаж.



Эротические игры так и остались нишевым продуктом, получив распространение в основном в Японии, где выделились в отдельный жанр эроге — максимально сексуализированных игр в стилистике аниме. Однако проблема изображения обнаженных людей, сексуальных сцен и вообще взаимоотношений с эротикой по мере роста индустрии все настойчивее требовала решения. В 1996 году Ассоциация разработчиков развлекательного программного обеспечения, не дожидаясь, пока за регуляцию контента возьмется государство, самостоятельно разработала рейтинг возрастных ограничений для пользователей. Впрочем, от сексуальных скандалов индустрию это не спасло.

Самый громкий произошел в 2005 году после выхода пятой части культовой игры [Grand Theft Auto — San Andreas](#). Как и раньше, герою предстояло разбираться с преступными группировками и полицейскими подразделениями и выживать в криминогенном мире, но, в отличие от предыдущих частей, у него появлялась новая возможность — заводить отношения с девушками. Если ухаживания героя срабатывали, девушка приглашала героя домой, и игрок терял возможность управления персонажем, лишь по характерным звукам из окна догадываясь, чем занят его подопечный. В целом новшество было невинным, игре был присвоен рейтинг 15+. Вскоре, однако, выяснилось, что при небольшом усилии можно не только наблюдать за героем во время секса, но и управлять им в этот момент — эта опция была прописана разработчиками, но потом они заблокировали части кода. Отыскать и запустить его опытным пользователям не составило труда: GTA — игра с открытым исходным кодом, разобраться в котором и даже внести в него свои модификации теоретически может любой желающий.

Противники видеоигр воспользовались этим происшествием, чтобы раздуть скандал. Хиллари Клинтон подала в Сенат законопроект «О защите семейных развлечений», предложив наказывать за продажу игр неподобающего содержания несовершеннолетним, а заодно и увеличить государственный контроль над играми, но проект был отклонен как неконституционный. В Нью-Йорке обнаружилась бабушка, которая купила игру своему 14-летнему внуку, — она попыталась инициировать коллективный иск, но недостаточного количества истцов не набралось — большинство пользователей GTA все устраивало. В результате магазины просто убрали игру с витрин и приклеили на упаковку пометку «Adults Only 18+». К следующему тиражу GTA: San Andreas секс-игру из кода вырезали безвозвратно.

