

(Next iteration will include the people who actually consented already, not the template with a bunch of possible names. Caused confusion earlier on)

Work in progress: grammatica en de rest worden later bijgewerkt. Deze iteratie gaat om de feiten en structuur van de tekst.

-----

Op de blacklisting word later teruggekomen, eerst over 'enthousiast press': Ja, dit is zeker waar en een goed iets. We zitten immers niet de Volkskrant te lezen. Hype mag worden gegenereert, opinies mogen worden neergezet, bepaalde games en evenementen maken de gamepers een heel andere pers dan de normale. Dat is nooit het probleem geweest. Dat je dan een artikel schrijft met 'ik denk zo en zo over dit aspect van dit komende spel of ik schrijf over hoe iets had kunnen worden' is dan ook geen probleem. Het probleem ontstaat zodra er via [belangenverstrengelingen of door \(politieke\) ideologie het risico](#) vormt dat een bepaald spel meer in de schijnwerper komt dan het verdient ten opzichte van andere spellen. In de gewone journalistiek is het dan zo dat, als je bijvoorbeeld een relatie hebt/had met je bron of als je samenwerkte in het verleden met je bron, je niet hoort te schrijven over diegene maar dat aan collega's moet overlaten. Vanwege het feit dat de gameindustrie vrij klein is en daardoor de relaties intenser zijn dan een bak kaarten met telefoonnummers maakt dat een andere situatie. Dit kan opgelost worden door in het artikel te zetten dat de relatie met degene over wiens spel gepraat word bestaat, zodat het publiek hierover geïnformeerd is. [Dit hoort al te gebeuren als je een spel ontvangt van de ontwikkelaar](#). Deze 'disclosures' kunnen ook gedaan worden als de schrijver aanvoelt dat ideologie opspeelt. [De website ChristCenteredGamer scheiden de scores die ze geven gebaseerd op gameplay en gebaseerd op Christelijke waarden en normen](#). (het gaat hier niet om simpele opinies zoals 'dit personage is goed geschreven en ik denk dat het diep is', maar om ideologie) Het is dus niet de 'enthousiast press' wat het probleem is, maar de belangenverstrengelingen.

Over de zwarte lijst: Laten we eerst definiëren waar de blacklist van Kotaku op neerkomt; ze krijgen geen antwoorden meer op vragen die ze de bedrijven stellen en dat ze confidentiële informatie over projecten meer krijgen. Ook klaagt Kotaku dat ze geen gratis kopieën van nieuwe games meer krijgen. De vraag is natuurlijk waarom dit werd gedaan.

Over het feit dat Kotaku bij Bethesda en Ubisoft op de zwarte lijst staat wordt verschillend over gedacht binnen de GamerGate kringen, maar over het algemeen is de opinie ongeveer als deze: uitgevers horen niet te veel te bepalen aan wie ze wel en niet spellen uitgeven voor reviews, consumenten horen gewoon te bepalen wiens opinie(s) ze aannemen. Dat zorgt anders teveel voor een 'jij bent lief voor ons dus wij zijn lief voor jou' sfeer en dat willen we ook niet, zeker als dat zou uitlopen op een 'geef ons een 9 of een 10 of anders'. We willen dat er een einde moet komen aan belangenverstrengelingen, niet de enthousiast press. Echter, vanwege de mogelijk redenen (als dat de redenen zijn) die we hieronder noemen kan het begrijpelijk zijn waarom de uitgevers hiervoor kozen.

1. Er is niets 'journalistiek' aan het lekken van vertrouwelijke documenten die je gevoed krijgt, iets wat Kotaku vaak gedaan heeft. Tenzij er een publiekelijk belang gediend word moet er niks gelekt worden. (zoals: 'mensen krijgen niet wat ze bestelden, interne emails zeggen dat de baas het met opzet deed') Anders dient geen publiekelijk belang, behalve het ruïneren van projecten.

Als dit een reden is, dan is dat hetzelfde als iemand niet aannemen omdat diegene constant NDA's verbreekt.

2. De tweede reden is dat de gamepers probeert op te treden als een vorm van gedachtenpolitie om uit te maken welk product wel of niet geschikt is voor de markt op basis van ras/seksuele uitingen. Dat dit voorkomt is niet zozeer het probleem, maar wel dat deze maatstaaf op een hypocriete manier word gebruikt door onder andere belangenverstrengelingen.
3. De derde reden is dat veel werknemers van Kotaku betrokken zijn geweest in belangenverstrengelingen, monetaire relaties met hun bronnen, pogingen tot censuur van spellen en het verspreiden van leugens. Vanuit de google groep GameJournosPros waren emails gelekt waarin opgeroepen werd Kevin Dent niet meer te citeren en niet meer samen te werken met gamejournalist Allistar Pinsof. Ook werd geprobeerd om Youtuber Boogie2998 het zwijgen op te leggen. En als jij als ontwikkelaar niet tot hun 'vrienden' behoort kan dat dus zeer ontmoedigend werken.
4. De vierde reden is dat Kotaku maar eigenlijk zeer klein is; de enigen die het nog lezen zijn voornamelijk mensen van binnen de industrie. Zoals Boogie2998 al opmerkte (zie link boven) bereikt hij alleen al meer mensen dan Kotaku in zijn geheel. Hetzelfde geldt voor andere YouTubers zoals Jontron, Markiplier en Totalbiscuit. Ook vergeleken met opkomende niet-youtubers journalisten (zoals van Techraptor en ChristCenteredGamer) begint Kotaku te krimpen. Voor de eigen marktwerking voor bedrijven valt Kotaku dus gewoon te 'missen'. Uit de winsten die Fallout4 gemaakt heeft lijkt dit te kloppen.
5. De vijfde en laatste reden is de houding van de werknemers van Kotaku naar de industrie. Want als je als journalist (de dag dat Jason Schreier het had over de blacklisting) de voormalige World of Warcraft lead designer Mark Kern 'human garbage' gaat noemen zorgt dat natuurlijk niet voor een goede opbouwende relatie met de industrie.