

## МАССОВЫЕ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ОНЛАЙН-ИГРЫ (MMORPG) И НАЦИОНАЛИЗМ

*Ключевые слова:* MMORPG, ММОРПГ, *World of Warcraft*, национализм, компьютерные игры, поведение геймеров

Сообщества, формирующиеся в мирах видеоигр, в теории анационалистичны. Геймеры из разных европейских стран говорят на разных языках, играют на серверах, считающихся международными, но в качестве лингва франка по умолчанию выступает английский. Хотя считается, что большая часть сообществ интернациональна, существует явная тенденция к формированию “национальных” гильдий из игроков с одинаковым родным языком. С одной стороны, это следствие желания облегчить коммуникацию и достичь лучшего взаимопонимания, но с другой — это результат предположения о разделяемых культурных предпочтениях, усиливающих сплоченность сообщества. “Национальные” гильдии часто набирают игроков, давая объявления на родном языке на публичных каналах, таким образом отсеивая иноязычных участников. В этом случае неважно, где физически находятся геймеры, — государственные границы приравниваются к языковым. В настоящей статье анализируются объявления “национальных” гильдий о наборе игроков, поведение и установки последних, а также дискуссии по этническому/национальному вопросу на публичных каналах и в социальных сетях ММОРПГ *World of Warcraft*. Полученные данные показывают, что, несмотря на предполагаемое отсутствие границ в цифровом мире, онлайн-пространства часто разделяются в соответствии с представлениями игроков о нациях в мире физическом. Однако в виртуальном пространстве некоторые геймеры исправляют и меняют свои представления, что способствует как включению игроков в международные сообщества, так и уменьшению межэтнических барьеров в “реальном” мире.

### “Alle Menschen werden Brüder...”<sup>1</sup>

Когда в начале нынешнего века компьютерные массовые многопользовательские (ролевые) онлайн-игры (ММОГ/ММОРPG, ММОГ/ММОРПГ) начали свое победоносное шествие по планете<sup>2</sup>, высказывались предположения, что они станут одним из путей к мультикультурализму и транснационализму, способом преодоления границ между культурами и — вместе с ними — государственных границ. И в самом деле, люди со всего света начали встречаться в одних и тех же (цифровых) пространствах и проводить существенную часть своего свободного времени в постоянном взаимодействии друг с другом. Как пишут Х. Лин и Ч.-Ц. Сун:

---

Лилиана Гаврилович | <https://orcid.org/0000-0003-4296-4599> | [ljiljana.gavrilovic@ei.sanu.ac.rs](mailto:ljiljana.gavrilovic@ei.sanu.ac.rs) | PhD, главный научный сотрудник | Этнографический институт Сербской академии наук и искусств (ул. Кнеза Михаила 36, 11.000, Београд, Србија)

Исследование проведено при финансовой поддержке следующих организаций и грантов: Министерство образования и науки Сербии [no. 177026]

хотя в пространствах взаимодействия ММОГ индивиды могут не видеть материальные пейзажи других миров, они все же способны ощутить другие культуры и потенциал взаимодействий с их представителями. Перемещение населения через виртуальное присутствие и временное нахождение в иностранных пространствах подтверждает идею о том, что вопреки мнению многих вхождение в мир ММОГ не означает “бегства от реальности в виртуальное воображаемое пространство”. Напротив, это означает “вхождение в новое пространство”, в котором социальные и политические властные структуры, связанные с физическим местоположением, не имеют такого влияния (*Lin, Sun 2011: 14*).

По сути, само устройство многопользовательских игр подразумевает мультикультурализм, когда речь идет об установках игроков и их поведении:

Рассматривая с точки зрения этой дискуссии считающуюся транснациональной природой ММОППГ, можно утверждать, что такие игры, как WoW<sup>3</sup>, создают «транснациональные “виртуальные” пространства», где люди, принадлежащие к различным культурам, каждый день взаимодействуют друг с другом. Об этом “мультинационализме по умолчанию”, который заложен в основе WoW, свидетельствует детально проработанный *Кодекс поведения*, подталкивающий игроков к определенной “цивилизованной открытости” (*van Es 2009: 4*).

Однако не все так просто. И разработчики игр, и исследователи хорошо знают, что:

игроки привносят политические взгляды и обусловленные культурой привычки из своих материальных миров в фантазийное пространство ММОГ. Однако, поскольку политика реального мира (как и власть бизнеса, связанная с прибылями) не полностью контролирует игровые миры, они все же сохраняют свое значение как пространства, которые поддерживают бесконтрольное (или с минимальным контролем) пересечение границ, контакты между иностранцами и возможность узнать другие культуры (*Lin, Sun 2011: 14*).

Предполагалось, что “обусловленные культурой привычки и политические взгляды” будут включать, помимо прочего, образ/понимание концепции нации и отношение каждого игрока к “своей” и другим нациям и что эти установки (как и другие, имеющие отношение к другим вопросам идентичности, которые ниже будут рассмотрены в деталях) будут влиять на повседневное поведение в новой обстановке. Уже в 2006 г. Т.Л. Тэйлор указывала на необходимость изучать поведение геймеров в онлайн-играх, которое зависит от того, как они понимают концепцию нации и насколько важна для них принадлежность к нации в материальном/“реальном” мире (RL<sup>4</sup>). Однако до сих пор эта тема остается малоисследованной: помимо уже упомянутой статьи Т.Л. Тэйлор, в которой формулируются основные вопросы и проблемы (*Taylor 2006*), можно назвать пока неопубликованную магистерскую работу Н. ван Эс (*van Es 2009*), статью Х. Лин и Ч.-Ц. Сун, которая посвящена китайской и тайваньской культурам в цифровом пространстве, и еще одну, также неопубликованную диссертацию на соискание степени PhD (*Feng 2014*), рассматривающую культурную обусловленность поведения игроков.

Нехватка научных работ, изучающих влияние на поведение игроков различных национальных чувств и концепции нации, связана прежде всего с тем, что большая часть исследований до этого момента проводилась в англоязычной среде. Поскольку в цифровых мирах языковые границы почти синонимичны границам наций (в лучших традициях романтизма, но также и просто потому, что это облегчает общение), англоязычные среды представляют собой не слишком плодородную почву для изучения (различных видов) национализма. В некоторых случаях поведение в играх (по крайней мере в тех, где это возможно) связывалось с расовыми

вопросами — что соответствует американской антропологической и социологической традиции и может быть приравнено к изучению проблемы национализма в различных исторических/культурных/политических контекстах (*Eriksen* 2010 [1994]: 6–8)<sup>5</sup>. Однако в этих случаях основное внимание уделялось дизайну виртуальных миров или, скорее, оформлению игр в соответствии с этническими и расовыми стереотипами.

Стереотипы можно найти буквально в каждой игре: кубинские наркоторговцы в *Vice City*, агрессивные мускулистые рэперы в *Def Jam Vendetta*, арабские террористы во всех играх про войну. *Ready to Rumble* — симулятор соревнований по боксу, как и *GTA III*, представляет широкий набор вариантов, включая расиализированные стереотипные образы буквально каждого цветного сообщества. Самый популярный персонаж этой игры — *Afro Thunder* (Афро Гром. — *Прим. пер.*), гигант-боксер с прической “афро”, который больше преуспел в оскорблениях, нежели в боях. В *Ready to Rumble* есть и гавайский сумоист (разумеется, толстяк с раскосыми глазами, который плохо владеет английским), и хорватский иммигрант, говорящий с сильным акцентом, и боксер-мексиканец по имени *Angel* (*Raging*) *Riveria* [Ангел (Яростный) Риверия. — *Прим. пер.*] (*Leonard* 2006: 84–85).

По точному определению М. Монсон, “послание ясно — видео- и компьютерные игры в значительной мере полагаются на расовое и этническое стереотипизирование самого бессовестного толка” (*Monson* 2012: 52).

Тем не менее можно найти отдельные исследования, анализирующие поведение игроков в зависимости от различий в культурных моделях, с которыми те входят в цифровые миры (*Nardi* 2010: 176–196; *Lin, Sun* 2011; *Feng* 2014) — но не работы (за исключением частично *Gavrilović* 2012), изучающие, влияют ли (и если да, то в какой мере) офлайн-концепции нации на повседневное поведение игроков в мире, который, как считается, не должен делиться на нации, и меняется ли это поведение со временем (и если да, то в какую сторону).

### ...а может, и нет

В глобализованном мире “раса и этничность как источник угнетения имеют большее, чем когда-либо, значение. С другой стороны, глобализация и изменения в экономике размывают традиционные расовые и этнические границы; раса и этничность все чаще конкурируют с другими маркерами идентичности, которые связаны с религией, гражданством, гендером и языком...” (*Warschauer* 2000: 152).

То же самое можно сказать об интернете: хотя это и глобальная сеть, пространство внутри нее разделяется различными способами в соответствии с интересами (потенциальных) посетителей, пользователей и тех, кто активно участвует в создании веб-контента. Один из способов такого разделения и фрейминга — язык: сайты, блоги и социальные сети на языках малочисленных наций и групп, по сути, представляют собой закрытые пространства, в которых происходит межгрупповая коммуникация — коммуникация, в которой могут принять участие *только* те, кто понимает язык этой группы. В определенном смысле это можно рассматривать как геттоизацию: использование “малых” языков мешает диалогу/коммуникации с представителями других лингвистических/культурных традиций, что существенно ограничивает сообществам меньшинств простор для действий в интернете, уменьшает шансы на представление своей культуры *всему миру*, но в то же время облегчает общение между членами группы, которые чувствуют свою принадлежность к ней вне зависимости от своего нынешнего месторасположения (ср.: *Warschauer* 2000; *Gavrilović* 2008). Тот же самый процесс происходит и в большинстве других ММОГ.

Разумеется, это относится не ко всем онлайн-играм. Если требуется кооперация участников, а не ежедневное общение (как, напр., в играх на “Фейсбуке”), геймеры

редко группируются по языку, т.к. коммуникация между ними минимальна, а часто и вообще отсутствует или не нужна. Напротив, в киберспорте для достижения результата необходима исключительная координация действий, поэтому команды, как правило, состоят из участников с одним родным языком; это, впрочем, связано не столько с тем, что они предпочитают “своих”, сколько с необходимостью обеспечить быструю коммуникацию. Однако даже от *казуальных* игроков (не являющихся членами команд с четко определенным составом) часто можно услышать жалобы:

Я что, единственный, кому трудно найти людей, которые понимали бы по-английски? Получается, что я играю либо в команде с людьми из Испании или Франции, которые не говорят по-английски, либо в команде, где никто в принципе не разговаривает. Что мне кажется странным... То же на серверах EUNE, где я создал смурф-аккаунт, вдруг там больше повезет. Но нет, только восточноевропейские языки. Неужели действительно так трудно найти кого-то, с кем можно бы было общаться? (Пользователь АА. 30.012014. <http://forums.euw.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=1583455>)<sup>6</sup>.

Более четкое описание проблемы дает другой игрок, который рассказывает о неудаче из-за языкового барьера:

У нас было 4 человека, которые говорили на 4 разных языках, и из-за этого мы не могли обсудить ничего из происходящего в игре. Столько комбо пошло прахом. Люди просто кидались в тыл противника, и никто ничего не мог сказать из-за языковых барьеров. Я уже в стольких играх сталкивался с этой проблемой. Люди в моей команде не были плохими союзниками или троллями, они на самом деле не могли работать вместе из-за невозможности нормально общаться друг с другом в прямом смысле этого слова. Я не знаю, есть ли эта проблема на других серверах, но, по моему опыту, на EU это происходит очень часто (Пользователь xD. 12.03.2017. [https://www.reddit.com/r/Overwatch/comments/5yy691/eu\\_servers\\_and\\_language\\_barriers/?st=jecxan&sh=ce22625a](https://www.reddit.com/r/Overwatch/comments/5yy691/eu_servers_and_language_barriers/?st=jecxan&sh=ce22625a)).

В данном случае быстрая и эффективная коммуникация между членами команды — не вопрос личных предпочтений, а необходимое условие совместной работы и достижения желаемых результатов. По этой причине жалобы на отсутствие общего языка не могут быть интерпретированы лишь как желание сформировать национальные/языковые группы, скорее они связаны со стремлением сделать игровой процесс более успешным<sup>7</sup>.

### ***WoW* и политика мультикультурализма/мультилингвизма<sup>8</sup>**

Однако существуют игры, которые построены не только на соревнованиях, они представляют миры, в которых геймеры проводят время, ставят личные цели и достигают их, в которых проживаются альтернативные жизни. В таких пространствах общение и установление различных социальных отношений — одна из наиболее важных граней мира. Социальное поведение в подобных играх определяется не только эффективностью результата, на него влияет ряд факторов, прежде всего практики идентичности, сформированные в материальном мире, среди которых важное место занимают концепции нации и национальной принадлежности.

Самая известная и самая масштабная ММОРПГ (как в плане длительности, так и по количеству зарегистрированных и активных игроков) *World of Warcraft*<sup>9</sup> начала свое — на данный момент 14-летнее — существование в ноябре 2004 г. (в США и Австралии). Она стала уже четвертой игрой (разработанной в рамках вселенной *Warcraft*<sup>10</sup>), действие которой происходит в вымышленном мире Азерот, и первой игрой франшизы, полностью созданной как ММОРПГ. В 2005 г. *WoW* стала доступна

в Европе и Азии. Уже в первый год Азерот населяли более 3,5 млн геймеров из всех уголков материального мира. К 2008 г. их число достигло 11,5 млн и к середине 2011 г. закрепилось на уровне чуть выше 11 млн. Пик популярности *WoW* пришелся на 2010 г., когда в нее играли 12 млн человек. С тех пор число подписчиков упало; с выходом каждого нового дополнения<sup>11</sup> население Азерота на некоторое время увеличивается до 10 млн и более, а затем постепенно уменьшается примерно до 7 млн. Наибольшее падение было в середине 2015 г., когда число игроков снизилось до 5,6 млн<sup>12</sup>. После 2015 г. *Blizzard Entertainment* перестала публиковать данные о количестве подписчиков, но из финансовых отчетов компании можно сделать вывод, что оно стабилизировалось на уровне 5 млн человек<sup>13</sup>.

Это огромное количество игроков находится не в едином пространстве: мир Азерот состоит из трех больших зон<sup>14</sup>, которые разделены на серверы (игровые миры), являющиеся основной площадкой для коммуникации участников и создания групп<sup>15</sup>. Базовая единица социальной организации геймеров — гильдия. Гильдии не имеют ограничений по структуре или количеству игроков, поэтому взаимоотношения внутри них могут быть различными. Встречаются и жестко организованные сообщества с иерархичной структурой, и отдающие предпочтение демократическим принципам в принятии решений; в больших гильдиях легче создавать группы под конкретные задачи, в то время как в маленьких проще устанавливать близкие отношения с другими игроками и т.д.

Общение в игре может быть публичным или приватным. Публичное общение происходит на двух каналах (*Общем* и *Торговом*), всегда в письменном виде; приватное возможно внутри гильдий или между отдельными игроками и может быть письменным (чаты) или устным (аудио).

Даже со значительно снизившимся относительно своего пика популярностью числом подписчиков *WoW* (по сравнению с другими ММОРПГ) по-прежнему остается игрой/цифровым миром с самым большим стабильным населением. Наряду с длительной историей существования это делает *WoW* благодатной почвой для изучения взаимодействий геймеров и их поведения, включая те его варианты и установки, которые связаны с пониманием концепции нации в материальном мире.

### Как это выглядит на практике

Т.Л. Тэйлор цитирует переписку игроков (вне какого-либо канала), которой она была свидетельницей в 2005 г. и которая подтолкнула ее к изучению *WoW* с точки зрения национализма:

Игрок (И.) 1: английский в общем, пожалуйста

И. 2: это не общий!

И. 1: неважно, английский на всех каналах, кроме лички

И. 3 [часть датскоговорящей группы]: эээ нет, чувак

И. 1: нет, английский ав общих чатах — таково правило

И. 1: \*в

И. 2: говорю, таких правил нет

И. 4 [другой член группы]: ну... ах ах ах... тебе меня не достать

И. 1: английский во всех чатах кроме /w [whisper (букв.: “шепот”. — *Прим. пер.*), личные сообщения одного игрока другому]

И. 1: это написано в правилах сервера

И. 1: идите почитайте, если не верите (*Taylor* 2006: 320).

Т.Л. Тэйлор отмечает: ей приходилось много раз сталкиваться с тем, что «[и]гроки постоянно утверждают, будто *Blizzard* запрещает все, кроме английского, в публичном общении, и отправляют других “почитать правила” (как в приведенном выше случае)» (*ibid.*). Более того, геймеры даже угрожают пожаловаться на тех, кто

не выполняет этот пункт, несмотря на то что в письменном своде правил нет никаких упоминаний о подобных запретах; напротив, игрокам рекомендуется общаться на языке, который понимает большинство из них, и специально оговаривается, что использование других языков (т.е. тех, которые не являются по умолчанию языком игры и техподдержки) не будет наказываться.

Таким образом, в 2005 г. многие разделяли убеждение, что “официальный” язык *игрового мира* был и обязательным языком коммуникации в нем, несмотря на то что геймеры, которые были в Азероте с самого начала, со всей определенностью утверждали, что это не так и никогда не было так. Напротив, игроки часто использовали свои родные языки даже в публичной коммуникации, и возможность более комфортного общения на них привела к образованию соответствующих групп на некоторых серверах:

Никогда о таком не слышал. Мне пришлось покинуть свой первый игровой мир, еще в классике (во время релиза), из-за того, что люди говорили в основном по-испански и агрессивно вели себя по отношению к любому, кто говорил по-английски (я сам испанец, но это означало, что люди были не очень-то... добрыми, если ты пытался использовать английский), и первый PvP-мир, в котором я играл, был просто захвачен испанцами. И то же было в классике (Пользователь N. 30.04.2015. <https://eu.battle.net/forums/en/wow/topic/14381090012?page=1>).

Значительно позже, в 2016 г., на одном из публичных каналов (*Торговый чат* на другом сервере) состоялся разговор на ту же тему, но уже с другими вариантами ответов:

R.: Эй, маленький вопрос: какой основной язык этого игрового мира?

M.: Английский?

S.: Английский

S2.: Хрен

S3.: хз посмотри на чат:L

E.: Ингриш<sup>16</sup>

G.: американский

H.: датский<sup>17</sup>

I.: русский

R.: древнееврейский

M.: Канадский

G2.: ключ — в списке игровых миров

P.: клингонский<sup>18</sup>

A.: Румынский<sup>19</sup>

H2.: венгрия

F.: В основном бред собачий

R2.: Мандалорский<sup>20</sup>

I.: латынь

H.: I.: откуда вы<sup>21</sup>

V.: древнеегипетский

N.: Монголия

R.: то что в списке игровых миров не всегда правда

S4.: Норвегия

Из разговора видно, что проблема английского-как-официального-языка уже никем не воспринимается всерьез, потому что за прошедшее время политика равенства всех языков стала исчерпывающе ясной. Так наз. официальный язык игрового мира — всего лишь язык, на котором представлена игра и техподдержка для пользователей. Однако сам факт, что такой вопрос был задан, показывает, что до сих пор есть игроки (вероятно, новички), которые не знакомы с политикой многоязычия.

*Blizzard* никогда не пыталась навязать своим пользователям какой-либо язык. И это относится не только к европейским серверам, но и к серверам в США/Северной Америке: «Не существует “англоговорящих” игровых миров. Не существует “испаноговорящих” игровых миров. <...> Все сервера СА — в одной и той же системе. Нет правила, которое бы гласило, что ты должен говорить по-английски, чтобы играть в игру» (Пользователь S. 04.01.2012. <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/3867056866>).

С годами вопросы по поводу английского как главного языка общения стали вызывать почти всеобщее раздражение: “...все эти ветки сводятся к одному и тому же: я не понимаю, что они говорят, поэтому заставьте их говорить на моем языке или выкиньте их отсюда” (Пользователь M. 04.01.2012. <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/3пользователь867056866>).

Тех, кто задает подобные вопросы, часто называют “расистами” или по меньшей мере “неделикатными” по отношению к игрокам, говорящим не на английском. Это, однако, не мешает геймерам жаловаться на языковой барьер, особенно в случаях, когда они вынуждены использовать инструменты для создания групп (LFR, DF) и сервер автоматически объединяет игроков для определенных заданий, в результате в группе оказывается больше тех, кто (возможно) не говорит по-английски: “Я бы хотел сервер, который по-настоящему активен, а не просто кучу случайных языков в чате, которые я не знаю” (Пользователь JH. 01.04.2018. <https://www.facebook.com/groups/OriginalWoWeu/?fref=nf>). Изменение понимания концепции “официального” языка как единственного языка публичного общения — процесс, который, как мы видим, идет с момента появления игры, и все новые игроки последовательно обучаются толерантности и пониманию того, что все языки равны.

Многоязычие наиболее заметно проявляется в канун новогодних праздников, когда игроки европейских серверов желают всем счастливого Нового года на общем *Торговом* канале практически на всех европейских и даже некоторых неевропейских языках. И только в это время никто не жалуется на использование местных языков в одном из официальных каналов — напротив, международный дух европейских серверов ощущается особенно ясно.

### Каждому свое

Однако сама концепция и структура игры, по крайней мере частично, противоречит мультилингвизму/мультинационализму, вроде бы предпочитаемому и само собой разумеющемуся. На европейских серверах *WoW* с самого начала предлагалась на английском, испанском, немецком и французском, позднее были добавлены русский (2008), португальский (2011) и итальянский (2012) — таким образом, объединение геймеров в группы в соответствии с родным языком очевидно и ожидаемо. На серверах США игра вначале была доступна только на английском, но разработчики быстро добавили версии на испанском и португальском. Их введение логично с точки зрения перспективы расширения базы подписчиков за счет геймеров, не говорящих по-английски. Однако это приводит к тому, что игроки замыкаются в среде “их собственного” языка, что уменьшает вероятность взаимодействия людей из разных культурных/лингвистических зон.

Несмотря на игровой дизайн, носители языков, на которые не переведена *WoW*, имеют тенденцию собираться на определенных серверах; это означает, что их языки часто всплывают в публичном общении.

Очевидно, что Европа — континент многих, многих языков. Неофициальные языковые сообщества действительно притягиваются к определенным серверам, на Kazzak и Sylvanas есть сообщество африкаанс, арабские и голландские сообщества на Kazzak, финские на Stormreaver и Tarren Mill, русское сообщество на Silvermoon (иногда они

реально ненавидят играть со своими), шведское сообщество на Frostmane и так далее... (Пользователь LC. 01.04.2018. <https://www.facebook.com/groups/OriginalWoWeu/?fref=nf>).

Пользователи часто воспринимают объединение в национальных рамках как “естественное”:

...[е]сть много “неофициальных” серверов языка X, например греческий и genjuros, венгерский на Ragnaros и т.д.; но на всех серверах, где я бывал, куча людей, говорящих по-английски, просто есть тенденция к существованию мест, где собираются некоторые национальности, когда они хотят играть со своими (Пользователь JS.01.04.2018. <https://www.facebook.com/groups/OriginalWoWeu/?fref=nf>).

Очевидно, что эта идея была перенесена в цифровой мир из мира материального. В соответствии с представлением об объединении по национальному признаку как совершенно “нормальном” явлении новым игрокам часто советуют, прежде чем присоединяться к миру, узнать побольше о нем и выяснить, на каком сервере собираются носители их языков (даже если речь идет об английском), чтобы им было удобнее играть.

Еще один способ объединиться по языковому признаку — создание гильдий<sup>22</sup>. В начале 2018 г. было 19 104 гильдии, добившихся хоть какого-то результата в конечном сегменте последнего дополнения<sup>23</sup>, и с учетом языка они распределялись по разным серверам (Табл. 1).

Англоязычные серверы также считаются международными, т.к. предполагается, что игроки, говорящие на немецком, французском или русском, будут собираться на “своих собственных серверах”, в то время как остальные направятся на английские, поскольку именно этот язык изучается в школах буквально каждой европейской страны, что делает его лингва франка. Таким образом, есть тенденция к размещению на английских серверах значительного количества гильдий, использующих собственные языки (в основном малочисленных групп), для которых не существует специализированных серверов. Несмотря на то что геймеры играют на англоязычных/международных серверах, они предпочитают общаться внутри группы на другом языке (Табл. 2).

Это означает, что англоязычных/международных сообществ насчитывается всего 6271, что чуть меньше одной трети от их общего числа на всех европейских серверах. В свою очередь, это говорит о том, что значительное количество европейских геймеров<sup>26</sup> предпочитает играть в сообществах, основной язык которых — не английский.

Стратегии создания национальных гильдий могут быть разными. Объявления о наборе игроков (на одном из публичных каналов или в *Поисковике гильдий*) на различных европейских языках очевидно нацелены на их носителей (которые не обязательно принадлежат к соответствующей нации, хотя исключения редки); в этом случае лингвистическая эксклюзивность проявляется особенно ярко:

Guilda \*\*\* — 11/11 HC si 1/11M recruteaza romani pt Antorus Mitic raid/social. Pst me pt detalii.

Hrvatski guild svi lvl ilvl clase su DOBRO DOŠLE!!!!

Однако есть и объявления на английском, которые подчеркивают важность национального критерия при наборе новых членов (напр.: “ONLY POLISH” — “ТОЛЬКО ПОЛЯКИ”). В таких случаях непонятно: если подавать заявки на вступление в гильдию должны только люди, принадлежащие к конкретной нации, почему объявление дается на английском языке.

Некоторые из национальных сообществ настолько избирательны, что при недостатке игроков решают закрыть гильдию, но не принимать геймеров, не

Таблица 1

## Распределение гильдий по серверам в 2018 г. с учетом языков

Язык сервера	Количество гильдий	Язык сервера	Количество гильдий
Английский	7511	Немецкий	5982
Французский	2586	Русский	2078
Испанский	679	Итальянский	248
Португальский	32		

Таблица 2

## Распределение на английских серверах в 2018 г. гильдий по языкам общения

Язык	Количество гильдий	Язык	Количество гильдий	Язык	Количество гильдий
Арабский <sup>24</sup>	12	Болгарский	29	Венгерский	123
Греческий	39	Датский	102	Иврит	6
Иранский	11	Итальянский	1	Китайский	6
Корейский	2	Латвийский	4	Литовский	4
Норвежский	69	Польский	187	Португальский <sup>25</sup>	13
Румынский	24	Словацкий	1	Словенский	2
Турецкий	89	Финский	113	Хорватский	19
Чешский	137	Шведский	244	Эстонский	5

Итого: 24 языка; 1240 гильдий

относящихся к *хардкорным*, и не идти по пути интернационализации — так случилось с *Paragon*, долгие годы считавшейся одной из наиболее успешных. Seita, лидер гильдии на протяжении многих лет, объяснил свое решение закрыть ее следующим образом:

Мы решили прекратить рейды, что, естественно, означает, что мы не будем в числе первых в Легионе. В конце концов все свелось к следующему: или стать интернациональными, или играть с лучшими финскими игроками, или прекратить все это. Некоторое время я всерьез рассматривал вариант интернационализации, но в итоге решил, что нет смысла этим заморачиваться (25.02.2016. <https://www.paragon.fi/node/1122.html>).

Другой, прямо противоположный путь — изменение со временем типа гильдии, как это произошло с *ExYu*, которая была основана с целью объединения игроков из бывшей Югославии. В 2016 г. сообщество уже было международным, основное общение в нем проходило на английском, а большинство геймеров (за исключением ее лидера, женщины из бывшей Югославии) уже даже не знало, почему оно носит такое название.

Есть и гильдии, которые стараются набирать игроков, говорящих на близких языках. В этом случае решающим фактором становится не национальность, а скорее возможность взаимопонимания. Хотя геймеры изъясняются на разных, пусть и родственных языках, можно сказать, что желаемые члены группы — “иностранцы в меньшей степени” (*Eriksen* 2010 [1994]: 137), нежели те, кто говорит на отличающихся языках и, вероятно, является носителем отличающейся культуры. В основном это относится к скандинавским (датчанам, норвежцам, шведам), бельгийско-голландским, чешско-словацким и балканским гильдиям (“Мы — голландско-бельгийский игровой клан, играем в *WoW* с друзьями. Мы набираем только голландцев/бельгийцев [18+, без исключений]”). В других случаях сообщества решают принимать и тех, кто не говорит на их языке, хотя указывают

предпочтительные варианты (“Мы предпочитаем игроков из ЧЕХИИ или СЛОВАКИИ, но будем рады всем”; “Норвежская гильдия, но принимаем всех”). Помимо этого, существуют сообщества, которые позиционируются как международные с самого начала, но делают при этом акцент на определенные нации/языки и идею, что все эти языки равноправны во внутригильдийском общении (“Ищем англо/русско/литовскоговорящих...”).

Есть также гильдии, которые дают объявления о наборе игроков на английском, но дублируют их на языке, предпочитаемом во внутреннем общении (Balkan: Prvi balkanski guild на CoA serveru; Midnight Mafia: Pozdrav svima novi guild traze se svi balkanci da pokrenemo ovaj guild), это очевидно означает, что они рассчитывают на интернациональное членство, хотя отдают предпочтение геймерам, говорящим на конкретном языке. В подобных случаях общение внутри сообщества, как правило, двуязычно: считается хорошим тоном говорить по-английски в присутствии игроков, не понимающих основной язык гильдии.

Названия гильдий с национальным уклоном, такие как “Proud to be Danish” (“Датчане, и этим гордимся”), “Danish Vikings” (“Датские викинги”), “Polania” (“Полания”), “Magyar Szövetség” (“Альянс венгров”), “Croatian Knights” (“Хорватские рыцари”), “Polish Winged Hussars” (“Польские крылатые гусары”), “OnlyTurko” (“Только Турко”), “Türk Guildi” (“Турецкая Гильдия”), четко указывают на намерение их создателей объединить игроков по национальному признаку; однако это не означает (как показывает пример ExYu), что это намерение реализуется на практике. Кроме того, существуют названия, которые подчеркивают региональный характер гильдии (“Balkan”), отражая соответствующие ожидания: предполагается, что члены сообщества будут из указанного региона<sup>27</sup>. Таким образом, мы видим, что практика именования сообществ не обязательно соотносится с их национальным/интернациональным характером, представляя спектр вариантов от локализованных названий (несмотря на то что при этом гильдия открыта для всех желающих) и прямо противоположных — на английском языке, но настаивающих при этом на приеме лишь игроков конкретной национальности, до полной локализации, когда и название гильдии, и ее объявления даются на определенном языке, неизвестном большинству геймеров.

Особняком стоят сообщества, языки которых везде считаются “меньшинством”. Яркий пример — японские гильдии на российском сервере в Европе или на серверах США: отсутствие локализованной версии игры заставило японских геймеров перейти на серверы, находящиеся вне “их” зоны, на которых они, несмотря на языковой барьер, чувствуют себя лучше, чем в “своей” зоне (там также существует языковой барьер), где в материальном мире присутствует межнациональное напряжение. То же относится и к “национальным” сообществам, которым не хватает национального пространства в материальном мире (у них нет собственного государства), но которые могут успешно объединиться в цифровую сеть (как, напр., курдская гильдия на одном из европейских серверов).

Из вышеприведенных примеров мы можем видеть, что существуют различные стратегии включения национального в создаваемые сообщества цифровых пространств игры: от полного его игнорирования, когда официальный язык сервера используется во внутренней коммуникации как основной, до полной национальной эксклюзивности.

### **“Если нет китайцев, по крайней мере, я буду ненавидеть русских”**

Если верить имеющейся литературе, в *WoW* меньше предрассудков, обычных для других игр, по крайней мере китайцы не упоминаются как фермеры<sup>28,29</sup> — по той простой причине, что они играют в собственную локализованную версию на своих

серверах в Азии<sup>30</sup>. Сам по себе размер вселенной *WoW* облегчил деление на различные зоны и затруднил появление подобных стереотипов, т.к. европейские игроки никогда не вступают в контакт с китайскими. Но это же деление на зоны или, скорее, ограничение населения игрового мира жителями Старого Света привело к возникновению предубеждений против определенных европейских народов на европейских серверах — предубеждений, которые в основном заимствованы из материального мира. Чаще всего обобщения происходят на уровне языка:

D: немцы ужасны в пугах (Pick Up Groups)

V: Я живу в германии и да, немцы недружелюбны (Чат гильдии. 06.09.2016)

Этот отрывок хорошо показывает связь между поведением немецкоговорящих игроков (включая людей из Австрии и Швейцарии) и впечатлением/предубеждением от/против немцев, существующим в материальном мире и очевидным в приведенном ниже примере:

A: немцы становятся вреднее с повышением их илвл?

D: нет они становятся тупее

A: тупее

A: правда D:

S: Ваше станут тупее некуда

I: Я проработал 10+ лет в Германии, они очень приятные люди

A: Я живу в мюнхе

A: по немецким меркам они считаются самими приятными — ха! (Чат гильдии. 07.09.2016).

Стереотипы о представителях конкретных наций чаще всего всплывают в личном общении внутри групп, особенно если в них нет этих представителей (в гильдии, негативно отзывающейся о немцах, несмотря на международный состав, нет людей из Германии); однако существуют предубеждения, которые транслируются и по публичным каналам, например представление о бедности румын:

M: Есть здесь румынские гильдии?

R: румыны не могут позволить себе wow (Общий канал. 24.09.2017).

Предубеждение, пусть и основанное на объективно более сложной по сравнению с другими членами ЕС экономической ситуации в Румынии, все равно вредно<sup>31</sup>. В целом негативные высказывания о представителях других наций достаточно редки, особенно в публичном общении — это, вероятно, следствие строгих правил поведения в игре, запрещающих оскорбления, связанные с идентичностью, под угрозой длительного бана.

Это, однако, не мешает игрокам демонстрировать негативное отношение и высказывать подобные мысли в других местах, прежде всего на различных сайтах, где собираются игроки в *WoW* (Battle.net<sup>32</sup>, MMOChampion, reddit и т.п.). Судя по ним, на европейских серверах место китайцев, которых обычно недолюбливают, занимают русские. Несмотря на то что антирусские настроения незаметны в самой игре, другие сайты захлебываются жалобами по поводу русских игроков — начиная с того, что их имена невозможно прочитать, т.к. они написаны кириллицей<sup>33</sup>:

В каждой битве это русские. Что меня реально бесит, так это то, что я даже не могу произнести их имена. Если я говорю в чате своим товарищам по команде убить этого лекаря gzebdshalzkss, никто не понимает, кого я имею в виду, потому что для нас их имена буквально нечитаемы. *WoW* должна переводить для нас их имена в латинские буквы. Мы не русские, мы не читаем по-русски, бога ради, не давайте нам эти русские буквы, как я должен вести свою команду, если я даже не могу произнести их

имена (Пользователь Voïdelf. 14.01.2018. <https://eu.battle.net/forums/en/wow/topic/17617701892>).

Вызывает претензии и то, что русские разговаривают между собой на своем языке/используют кириллицу, играя в группе с геймерами из других стран: “Единственная проблема, которую я вижу — это языковой барьер из-за кириллического алфавита” (Пользователь sunxsera. 17.10.2015. <https://www.mmo-champion.com/threads/1880917-What-s-the-problem-with-Russians/page2>) — как будто латинский алфавит сделал бы разговор на иностранном языке более понятным. Высказываются жалобы и на то, что в режиме PvP<sup>34</sup> русские отправляются в бой группой, созданной по предварительной договоренности (и, естественно, выигрывают), т.е. их игровые стратегии неприемлемы:

Серьезно, было гораздо лучше, когда у них было свое место, далеко от наших серверов, где они могли творить, что хотели. Они портят каждый БГ бесконечным фармингом кладбищ и бесполезными защитами в Альтераке, и тупым постоянным держанием флагов, и прочим !@\$ . Они занимаются этим %^-\* просто чтобы подоставать людей, как бы я хотел, чтобы они убралась с серверов ЕС, я знаю, что этого никогда не случится, но это !@\$ (Пользователь Talldarin. 23.09.2016. <https://eu.battle.net/forums/en/wow/topic/17613462055?page=1>).

Некоторые пишут, что они постоянно мошенничают в игре, объявляя это общеизвестным фактом: “Россия и балканские страны известны своей коррупцией и мошенничеством во всех сферах жизни. Не будет преувеличением сказать, что этим же характеризуется их игровая культура” (Пользователь Hanablossom. 17.10.2015. <https://www.mmo-champion.com/threads/1880917-What-s-the-problem-with-Russians/page2>). Недовольство русскими лучше всего описывается одной фразой: “Проблема с русскими в том, что они русские” (Пользователь М. Чат гильдии. 01.12.2017).

С одной стороны, это результат недостаточного понимания русского языка и культуры, что отодвигает русских далеко по шкале инаковости: они кажутся большими “иностранцами”, чем представители других европейских наций. Это осознается многими игроками, выступающими против негативного восприятия русских геймеров:

Есть еще один момент, который раздражает меня в европейском сообществе WoW. Каждый раз, когда кто-то проигрывает русским игрокам, он особо возмущается этим и предлагает/требует убрать русских с наших региональных серверов. Когда то же происходит с испанской командой, требует ли кто-то убрать испанцев с наших серверов? Просят ли убрать других: итальянцев, французов, немцев, шведов, британцев, датчан и т.д., и т.п.? нет — и это потому, что они могут прочитать их имена и названия серверов, но не в состоянии прочитать имена русских игроков. Проще говоря, такие люди — ксенофобы... пусть даже в меньшей или большей степени (Пользователь Inspired. 25.09.2016. <https://eu.battle.net/forums/en/wow/topic/17613462055>).

С другой стороны, это следствие геополитических отношений (*Vice* 2017) и в основном отрицательного образа России в западных СМИ (*Kabel* 2017: 34), формирующих установки и воззрения игроков в материальном мире. Враждебность к русским — лучший пример привнесения “офлайнного” отношения к определенным нациям в цифровое пространство, где для этого оснований нет.

### **И все-таки она вертится**

Несмотря на идею о том, что MMORPG предоставляют игрокам пространство, в котором границы между языками, культурами и нациями не имеют значения, приведенные выше данные показывают, что люди в значительной степени привносят

туда национализм, который, не являясь частью игровой концепции, тем не менее влияет на поведение игроков, т.к. основывается на их личных точках зрения и опыте в реальном мире. Однако отношение к нации (“свои”, “чужие” или промежуточные варианты) в игровом пространстве ограничивается выбором сообщества и случайными демонстрациями геймером своих установок на публике или в приватном пространстве гильдии; гораздо меньшее значение оно имеет для решения задач внутри игры и в определении повседневного поведения. Объединение игроков из разных культурных/языковых зон, несмотря на отдельные негативные комментарии, никогда не приводит к отказу от общей цели. Не засвидетельствовано ни единого случая выхода из группы по причине того, что в ней было слишком много русских или немцев, и, следовательно, ни единого уклонения от поставленных задач или откладывания их на более поздний срок, несмотря на ограниченные возможности коммуникации. Как показывает пример сербских игроков (*Gavrilović* 2012), процесс преодоления границ непрост и долгов, он тем труднее, чем более косными являются установки, убеждения и предрассудки, привнесенные из материального мира. И, разумеется, это относится не только к сербам, но и ко всем европейским игрокам и игрокам из всех других частей света.

И все же значительное количество геймеров публично высказывает мнения, противоречащие идее сохранения национальных границ в цифровом пространстве. Вхождение в него, считают некоторые из них, позволило им познакомиться с людьми, с которыми они иначе бы не встретились, а полученный опыт положительно повлиял на их жизнь в материальном мире и позволил им обрести знания, которые трудно было получить иным путем:

На самом деле я стал лучше писать и говорить по-английски благодаря игре в WoW на европейских серверах. И мне нравится, что я в гильдии с людьми со всей Европы. Я датчанин, но никогда бы не выбрал исключительно датскоговорящую гильдию, или если бы у нас были сервера только для датчан (как у французов и немцев) (Пользователь М.В. 01.04.2018. <https://www.facebook.com/groups/OriginalWoWeu>).

Другие твердо убеждены, что у игры есть мультикультурный потенциал: “Моя философия состоит в том, что пока мы играем в WoW, мы принадлежим либо к Альянсу, либо к Орде, либо к тем, кому все равно, и они просто делают то, что им нравится. Национальность принадлежит к миру вне игры” (Пользователь Dezi. 24.09.2016. <https://eu.battle.net/forums/en/wow/topic/17613462055?page=2>). “Национализм не должен иметь ничего общего с wow.если вас волнуют такие вопросы — идите в дискуссионный клуб” (Пользователь Martikk. 24.09.2016. <https://eu.battle.net/forums/en/wow/topic/17613462055?page=3>).

Эти слова игроков полностью соответствуют первоначальным предположениям о ММОРПГ как одном из путей к мультикультурализму, звучавшим с момента создания цифровых миров — даже если на практике достижение этой цели требует больше времени, чем казалось. Однако, поскольку в игровом пространстве национализм не отражается на реальном поведении геймеров, можно предположить, что система ценностей, в которой некоторые нации достойнее других, будет меняться в сторону ожидаемого/желаемого понимания того, что “национализм... величайшая болезнь XX века, в конце концов — все мы люди, разделяющие общие ценности” (Пользователь О. Чат гильдии. 07.04.2017).

### Примечания

<sup>1</sup> “Alle Menschen werden Brüder...” (“Все люди станут братьями...”) — строка из “Оды к радости” Ф. Шиллера (1785 г.); мелодия Л. ван Бетховена на эти слова стала завершающей частью его Девятой симфонии, а также была принята в качестве официального гимна ЕС. — *Прим. пер.*

<sup>2</sup> Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра (ММОРПГ) — разновидность компьютерных игр, в которой большое количество игроков одновременно находится в виртуальном мире игры, где каждый из них постоянно взаимодействует (сотрудничая или вступая в конфликт) с другими игроками. *Meridian 59* (выпущенная *The 3DO Company* в 1996 г.) и *The Realm Online* (*Sierra Online*, 1996) считаются наиболее ранними подобными играми, несмотря на то что первой часто называют *Ultima Online* (*Origin Systems*, 1997), т.к. она первой приобрела невиданную дотоле популярность, достигнув планки в 200 тыс. подписчиков в 2000 г.

<sup>3</sup> *WoW* — обычное сокращение названия игры *World of Warcraft*, которое в дальнейшем будет использоваться в данной статье.

<sup>4</sup> RL (Real Life — реальная жизнь) — обычное сокращение для обозначения “реального”/материального мира.

<sup>5</sup> Хотя Т. Эриксен пересмотрел свое мнение в третьем издании книги, настаивая на том, что концепции расы и этничности необходимо разделять (*Eriksen* 2010 [1994]: 8–9), в случае изучения ММОГ/ММОРПГ, особенно если исследуется поведение игроков, а не игровой дизайн, эти две концепции могут быть приравнены друг к другу, т.к. “никто в интернете не знает, что вы — собака, также трудно определить черная или белая у вас кожа, мужчина вы или женщина, гомо- или гетеросексуальной ориентации, богаты вы или бедны. Но каждый сразу заметит, какой язык и диалект вы используете” (*Warschauer* 2000: 156).

<sup>6</sup> Поскольку определить пол участников форума не представляется возможным, все цитаты по умолчанию переведены в мужском роде. — *Прим. пер.*

<sup>7</sup> Это соответствует все нарастающей тенденции максимально рационализировать каждый тип игры: встраивать неолиберальную концепцию эффективности в игровой процесс так же, как это было сделано в материальном мире (*Valkyrie* 2017: 37–59). Наиболее ярко эта тенденция проявляется в киберспорте.

<sup>8</sup> Данные, использованные для анализа: объявления “национальных” гильдий о наборе игроков, поведение/установки игроков и обсуждения, связанные с этническими/национальными вопросами в общих и закрытых (гильдейских) чатах, располагающихся на трех серверах EU, а также в социальных сетях, в которых активно присутствуют игроки. Материалы собирались между 2014 и 2018 гг. Все цитаты приведены в оформлении авторов.

<sup>9</sup> *Blizzard Entertainment*, 2004.

<sup>10</sup> Предыдущие игры серии, стратегии реального времени: *Warcraft: Orcs & Humans*, 1994; *Warcraft II: Tides of Darkness*, 1995 и дополнение к ней *Beyond the Dark Portal*, 1996; *Warcraft III: Reign of Chaos*, 2002 и дополнение к ней *The Frozen Throne*, 2003. Возможность многопользовательской игры появилась в *Warcraft III*.

<sup>11</sup> На момент написания статьи игра получила шесть дополнений (дополнений к игровому сюжету и вместе с ними расширений мира): *The Burning Crusade*, 2007; *Wrath of the Lich King*, 2008; *Cataclysm*, 2010; *Mists of Pandaria*, 2012; *Warlords of Draenor*, 2014; *Legion*, 2016. В 2018 г. вышло седьмое дополнение *Battle for Azeroth*.

<sup>12</sup> Разумеется, в их число входят только те геймеры, которые платят за подписку и играют на официальных серверах; играющие на пиратских серверах исключены из официальной статистики. Данные о количестве игроков до II квартала 2015 г. можно найти здесь: <http://www.statista.com/statistics/276601/number-of-world-of-warcraft-subscribers-by-quarter>

<sup>13</sup> Это оценка на январь 2018 г., но во второй половине года ожидалось увеличение количества игроков после выхода нового дополнения (*Battle for Azeroth*), релиз которого был назначен на 14.08.2018.

<sup>14</sup> США (включает в себя Северную и Южную Америку, Океанию и Австралию), Азия и Европа.

<sup>15</sup> В двух последних дополнениях была добавлена возможность “перепрыгивать” с сервера на сервер при выполнении определенных заданий, для которых игроки автоматически объединяются в группы, не имея возможности выбрать товарищей по команде (LFR, DF, LFG). Это не меняет сам принцип организации геймеров, однако иногда может приводить к проблемам в коммуникации, отсутствующим в самоорганизовавшихся группах.

<sup>16</sup> Ингриш (English) — сленговое название неправильного английского носителей восточноазиатских языков. — *Прим. пер.*

<sup>17</sup> Название языка в оригинале написано по-датски. — *Прим. пер.*

<sup>18</sup> Клингонский — искусственный язык, разработанный лингвистом М. Окрандом по заказу продюсеров для одной из инопланетных цивилизаций сериала “Звездный путь”. — *Прим. пер.*

<sup>19</sup> Название языка в оригинале написано по-румынски. — *Прим. пер.*

<sup>20</sup> Мандалорский — искусственный язык, разрабатываемый для одной из инопланетных цивилизаций вселенной “Звездного пути”. — *Прим. пер.*

<sup>21</sup> Вопрос задан на русском языке. — *Прим. пер.*

<sup>22</sup> Язык ни в коем случае не является единственным критерием выбора конкретной гильдии, большее значение имеют отношения геймера к игре (казуальное/хардкор), возраст (существуют гильдии, все игроки которых среднего возраста и старше, во многие гильдии не принимают игроков младше 18 лет), размер гильдии и т.д.

<sup>23</sup> Данные по: <https://www.wowprogress.com>, 04.03.2018. Это означает, что они убили по меньшей мере одного “босса” из финального рейда, играя на минимальном уровне сложности (“нормальном”, за которым следуют “героический” и “эпикальный”). Поскольку только “большие” гильдии могут организовывать команды для выполнения определенных заданий, только они учитываются при анализе (только они появляются на доске рекордов). Разумеется, существует много гильдий, которые не хотят принимать участие в рейдах или в которых недостаточно (заинтересованных) участников и которые в большей степени сосредоточены на социальных или экономических аспектах игры. Их количество варьируется, и их практически невозможно посчитать, особенно рассматривая языки, на которых они говорят. Таким образом, данные [wowprogress.com](http://www.wowprogress.com), пусть и неполные, остаются наиболее надежными.

<sup>24</sup> Помимо 12 арабских гильдий на англоязычных серверах, есть еще одна на испанском сервере.

<sup>25</sup> 11 из этих 13 гильдий базируются на англоязычном сервере, связанном с португальским, так что они с легкостью могут изменять язык публичного общения.

<sup>26</sup> Точно оценить их количество невозможно, т.к. данных о количестве игроков на конкретном сервере не существует, есть лишь информация о количестве персонажей; при этом один геймер может играть 1–11 персонажами на одном сервере, а всего к одному аккаунту может быть привязано до 59 персонажей.

<sup>27</sup> Гильдии, в названиях которых был информации о наборе присутствует слово “Балканы”, как правило, ищут игроков из бывшей Югославии, а не греков, болгар или румын, т.к. язык сообщений/общения таких гильдий обычно один из произошедших от сербскохорватского.

<sup>28</sup> Фармеры — геймеры, которые используют элементы игровой механики в экономических целях, постоянно повторяя одни и те же действия с целью накопления ценных предметов и их перепродажи другим игрокам; сама по себе игра имеет для них ценность в первую очередь как средство получения материальной выгоды. — *Прим. пер.*

<sup>29</sup> Это самый распространенный среди геймеров национальный/культурный стереотип (“Все они — китайцы, и все они фармят. Дело... на фиг... закрыто” [Yee 2006]), несмотря на то что превращение цифровых товаров и услуг в реальные деньги происходит во всех странах третьего мира (Heeks 2008). Этот стереотип не был привнесен из материального мира, он существует лишь в границах цифровых миров различных игр.

<sup>30</sup> Вступить в контакт с китайскими фармерами или фермерами из другой страны возможно, лишь покупая валюту *WoW* или другие товары/услуги на сайтах вне самой игры, которые специализируются на подобных транзакциях. Несмотря на то что *Blizzard Entertainment* запрещает как фарминг, так и использование подобных сервисов, практически на каждом сервере можно видеть сообщения с соответствующей рекламой. Обычно на них не реагируют публично, и даже если реакция есть, она не связана с китайскими игроками.

<sup>31</sup> Хороший пример оценки игроков различных национальностей — в комментарии по поводу другой игры (*Counter-Strike: Global Offensive*), который негативно характеризует практически всех (за исключением нации, к которой принадлежит автор комментария): “...после многих лет онлайн-игр у меня возникло ощущение, что польские геймеры знают всего лишь одно слово, не говорят по-английски и всем им от 0 до 13 лет. Французские геймеры знают только собственный язык, но в нем хотя бы больше одного слова. Немецкие геймеры — люди до 16 и старше 35, говорящие на всех видах диалектов, кроме стандартного немецкого, на котором говорят по тв. Но, по крайней мере, они немного знают английский. Иногда. А, и еще есть турецкие геймеры — эти вообще не знают ни одного языка и придумывают себе имена типа xXIstanbulStyle63Xx” (Пользователь c\_n. 29.08.2015. <http://9gag.com/gag/aPGx6RB/how-russian-cs-go-players-see-the-world-when-i-tell-russians-that-i-m-from-finland>).

<sup>32</sup> *Blizzard* четко определяет нарушение правил, касающихся расы и этничности: “...как открытые, так и завуалированные высказывания и/или ссылки на сайты, содержащие высказывания или зрительные образы, которые: разжигают межрасовую/межэтническую ненависть; воспринимаются как оскорбления, связанные с расой/этничностью; содержат отсылки

к символам межрасовой/межэтнической ненависти”. Это же относится и к национальности: “высказывания и/или ссылки на сайты, содержащие высказывания или зрительные образы, которые: разжигают межнациональную ненависть; воспринимаются как оскорбления, связанные с национальностью; содержат отсылки к символам межнациональной ненависти” (eu.battle.net/en/community).

<sup>33</sup> Игроки, которые жалуются на невозможность прочесть имена, написанные кириллицей, живут в странах, где нет необходимости устанавливать кириллическую клавиатуру для их ОС. Установка языкового пакета с поддержкой кириллицы для Windows решает эту проблему.

<sup>34</sup> PVP (*Player versus Player*, игрок против игрока) — режим игры, при котором игроки соревнуются между собой один на один. — *Прим. пер.*

*Пер. с англ. И.А. Кучеровой*

## Благодарности

Перевод статьи выполнен при финансовой поддержке Российского научного фонда, <https://doi.org/10.13039/501100006769> [проект № 15-18-00099П].

## Источники и материалы

Vice 2017 — *Vice M.* Publics Worldwide Unfavorable Toward Putin, Russia: But Few See Russian Power and Influence as a Major Threat // Pew Research Center. [http://assets.pewresearch.org/wp-content/uploads/sites/2/2017/08/16105548/Pew-Research-Center\\_2017.08.16\\_Views-of-Russia-Report.pdf](http://assets.pewresearch.org/wp-content/uploads/sites/2/2017/08/16105548/Pew-Research-Center_2017.08.16_Views-of-Russia-Report.pdf)

Yee 2006 — *Yee N.* The Daedalus Project. Vol. 4—1. <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/pdf/4-1.pdf>

## Научная литература

van Es N. “For the Horde and the Nation?” A Study of National Play in “World of Warcraft”. Master Thesis — Research Master Sociology of Culture, Media and the Arts. Rotterdam: Erasmus University Rotterdam, 2009.

Eriksen T. *Ethnicity and Nationalism: Anthropological Perspectives*. L.: Pluto Press, 2010 [1994].

Feng J. From Role Play to Behavior: How Cultural Background Influences Western and Eastern MMOG Players in *World of Warcraft*. Master Thesis — Master of Science in Digital Media, School of Literature, Media, and Communication, Georgia Institute of Technology, 2014.

Gavrilović L. Serbian Minority/Refugees on Internet: In the Midst of Denial and Acceptance of the Reality // *Internationalizing Internet Studies: Beyond Anglophone Paradigms* / Ed. G. Goggin, M. McLelland. L.: Routledge, 2008. P. 145–160.

Gavrilović L. MMORPG: An Entrance into the World without Borders // *Ethnologia Balkanica*. 2012. Vol. 16. P. 353–369.

Heeks R. 2008. Current Analysis and Future Research Agenda on “Gold Farming”: *Real-World Production in Developing Countries for the Virtual Economies of Online Games* // Development Informatics, Working Paper Series 32. [http://hummedia.manchester.ac.uk/institutes/gdi/publications/workingpapers/di/di\\_wp32.pdf](http://hummedia.manchester.ac.uk/institutes/gdi/publications/workingpapers/di/di_wp32.pdf)

Kabel L. *The Coverage of Russia by the Danish Media: On Media Created Images and Their Consequences*. Aarhus: Danish School of Media and Journalism, 2017.

Leonard D. Not a Hater, Just Keepin’ It Real: The Importance of Race- and Gender-Based Game Studies // *Games and Culture*. 2006. Vol. 1. No. 1. P. 83–88.

Lin H., Sun Ch.-Ts. A Chinese Cyber Diaspora: Contact and Identity Negotiation on Taiwanese WoW Servers // DiGRA Conference. 2011.

Monson M. Race-Based Fantasy Realm: Essentialism in the World of Warcraft // *Games and Culture*. 2012. Vol. 7. No. 1. P. 48–71.

Nardi B.A. *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2010.

Taylor T.L. Does WoW Change Everything? How a PvP Server, Multinational Player Base, and Surveillance Mod Scene Caused Me Pause // *Games and Culture*. 2006. Vol. 1. No. 4. P. 318–337.

Valkyrie Z. *Game Worlds Get Real: How Who We Are Online Became Who We Are Offline*. Santa Barbara, Denver: Praeger; ABC Clío, 2017.

Warschauer M. *Language, Identity, and the Internet // Race in Cyberspace / Eds. B. Kolko, L. Nakamura, G. Rodman*. N.Y.: Routledge, 2000. P. 151–170.

## Research Article

Gavrilović, L. **MMORPGs and Nationalism [Massovye mnogopol'zovatel'skie onlain-igry (MMORPG) i natsionalizm].** *Этнографическое обозрение*, 2019, no. 5, pp. 50–67. <https://doi.org/10.31857/S086954150007377-4> ISSN 0869-5415 © Russian Academy of Sciences © Institute of Ethnology and Anthropology RAS

Ljiljana Gavrilović | <https://orcid.org/0000-0003-4296-4599> | [ljiljana.gavrilovic@ei.sanu.ac.rs](mailto:ljiljana.gavrilovic@ei.sanu.ac.rs) | Institute of Ethnography SASA (Knez Mihailova 36, 11000, Belgrade, Serbia)

### Keywords

MMORPG, World of Warcraft, nationalism

### Abstract

Communities which form within the worlds of digital games, especially MMORPGs are, in theory, a-national, because the basic premise of digital worlds is their limitlessness and the overcoming of boundaries that exist in the physical world. Gamers from different European countries are based on servers which are designated as international (English language European servers), these people speak different languages, but English is the default lingua franca. Even though it is generally assumed that most guilds (communities) on these servers are international, there is also a strong tendency to form “national” guilds, comprised of gamers who speak the same native language. On the one hand, this is the consequence of the desire for better/easier understanding and communication within the community, but — as analyses of gamer behaviour on Chinese and Taiwanese servers show — also the assumption of shared cultural preferences, that serve to enhance the internal cohesion of the community. “National” guilds will often recruit members by publishing calls in their native language on public channels, which serves to deter anyone who doesn’t speak the language in question. In these cases it is irrelevant where (in which country) the players are physically based, as the national borders are equated with the boundaries of language. This paper will analyze recruiting messages published by “national” guilds, the behaviour/attitudes of the players and the discussions of ethnic/national issues on public channels and social networks in the MMORPG World of Warcraft. The data shows that, regardless of the assumed lack of borders in digital worlds, boundaries in online spaces are often set in accordance with ideas about nations that players have in the physical world. On the other hand, there is the possibility that some gamers, through meeting and conversing with people from different countries and cultures in the digital world, correct and change the attitudes they formed in their physical surroundings, which then serves to facilitate their joining international communities, as well as diminishing ethnic barriers in the “real” world.

### Funding Information

This research was supported by the following institutions and grants: Serbian Ministry of Education and Science [no. 177026]

### References

- van Es, N. 2009. “For the Horde and the Nation?” A Study of “National Play” in *World of Warcraft*. Master Thesis — Research Master Sociology of Culture, Media and the Arts, Erasmus University Rotterdam.
- Eriksen, T. (1994) 2010. *Ethnicity and Nationalism. Anthropological Perspectives*. London: Pluto Press.

- Feng, J. 2014. From Role Play to Behavior: How Cultural Background Influences Western and Eastern MMOG Players in *World of Warcraft*. Master Thesis — Master of Science in Digital Media, School of Literature, Media, and Communication, Georgia Institute of Technology.
- Gavrilović, L. 2008. Serbian Minority/Refugees on Internet: In the Midst of Denial and Acceptance of the Reality. In *Internationalizing Internet Studies. Beyond Anglophone Paradigms*, edited by G. Goggin and M. McLelland, 145–160. London: Routledge.
- Gavrilović, L. 2012. MMORPG: An Entrance into the World without Borders. *Ethnologia Balkanica* 16: 353–369.
- Heeks, R. 2008. Current Analysis and Future Research Agenda on “Gold Farming”: Real-World Production in Developing Countries for the Virtual Economies of Online Games. In *Development Informatics, Working Paper Series* 32. [http://hummedia.manchester.ac.uk/institutes/gdi/publications/workingpapers/di/di\\_wp32.pdf](http://hummedia.manchester.ac.uk/institutes/gdi/publications/workingpapers/di/di_wp32.pdf)
- Kabel, L. 2017. *The Coverage of Russia by the Danish Media. On Media Created Images and Their Consequences*. Aarhus: Danish School of Media and Journalism.
- Leonard, D. 2006. Not a Hater, Just Keepin’ It Real: The Importance of Race- and Gender-Based Game Studies. *Games and Culture* 1 (1): 83–88.
- Lin, H., and Ch.-Ts. Sun. 2011. A Chinese Cyber Diaspora: Contact and Identity Negotiation on Taiwanese WoW Servers. In *DiGRA Conference*.
- Monson, M. 2012. Race-Based Fantasy Realm: Essentialism in the World of Warcraft. *Games and Culture* 7 (1): 48–71.
- Nardi, B.A. 2010. *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Taylor, T.L. 2006. Does WoW Change Everything? How a PvP Server, Multinational Player Base, and Surveillance Mod Scene Caused Me Pause. *Games and Culture* 1 (4): 318–337.
- Valkyrie, Z. 2017. *Game Worlds Get Real: How Who We Are Online Became Who We Are Offline*. Santa Barbara, Denver: Praeger; ABC Clío.
- Warschauer, M. 2000. Language, Identity, and the Internet. In *Race in Cyberspace*, edited by B. Kolko, L. Nakamura, and G. Rodman, 151–170. New York: Routledge.