

„For the Horde”: Ispitivanje osećaja frakcijske pripadnosti u igri World of Warcraft

Internet kao poseban i globalno raširen način komunikacije uticao je na redefinisane načina na koji se stvaraju socijalne veze, te u tom smislu predstavlja važno polje antropoloških istraživanja. U ovom radu istraživao je način na koji se konstruiše pripadnost „frakcijama” u internet igri World of Warcraft. Ispitivano je da li konstruisanje te pripadnosti funkcioniše pomoću sličnih mehanizama kao i konstruisanje nacionalne pripadnosti. Istraženi su načini na koji igrači definišu i izražavaju svoju „frakcijsku pripadnost”, načini na koje se osećaju povezanim sa ostatkom svoje frakcije, u kom intenzitetu i kako se odnose prema igračima suprotne frakcije i da li se ta frakcijska pripadnost izražava i konstruiše pomoću sličnih identifikacijskih mehanizama kao i nacionalna pripadnost. Korišćene su metode opservacije sa participacijom, a građa je sakupljena i pomoću polustrukturiranih intervjua.

Uvod

Napretkom tehnologije i širenjem polja ljudskog delovanja, širilo se i polje proučavanja antropologije, koja vremenom počinje da se bavi i virtuelnim prostorima kao novoj oblasti otvorenoj za brojna izučavanja. Pojavom MMO (Massively Multiplayer Online) igara, antropologija počinje da izučava ponašanja ljudi i zajednica formiranih u tim igrama. Uviđajući značaj istraživanja ovih igara odlučio sam da se bavim izučavanjem načina na koji se kod igrača kreira osećaj pripadnosti frakcijama prisutnim u igri World of Warcraft (WoW) i da istražim da li se to osećanje pripadnosti formira na sličan način kao pripadnost naciji. Istraživao sam lojalnost igrača svojim frakcijama ispitujući da li sami igrači doživljavaju svoje ponašanje i osećaj pripadnosti svojoj frakciji kao osećanje pripadnosti „naciji” (određeni vid „WoW nacionalizma”) i borbu za „svoju naciju”. Lično sam proveo više godina igrajući World of Warcraft, stekavši tako neophodni uvid u socijalni kontekst mog istraživanja i strukturu same

*Damjan Jugović Spajić
(1992), Beograd,
Cvijičeva 60, učenik 4.
razreda Šeste
beogradske gimnazije*

MENTORKA:
*Nataša Stevanović,
studentkinja druge
godine Filozofskog
fakulteta Univerziteta u
Beogradu*

igre, što mi je olakšalo istraživanje. Smatram da je cyber svet mesto kome treba posvetiti pažnju u okviru antropologije, kao novoj ravni ljudske delatnosti gde su takođe prisutni kompleksni društveni odnosi. World of Warcraft predstavlja upravo jedan takav sistem, socijalni fenomen koji treba istražiti. Takođe jedan od razloga zbog kojeg sam uzeo ovu temu je mali broj istraživanja posvećen ovoj tematici u domaćoj antropologiji i etnologiji.

Metode prikupljanja građe

Istraživanje sam sproveo metodom participacije sa opservacijom i vršenjem polu-strukturiranih intervjua sa igračima igre World of Warcraft. Prethodno iskustvo u igranju WoW-a mi je pomoglo pri odabiru pitanja koja sam postavljao ispitanicima i omogućavalo da se lakše sporazumem sa njima. Građu za istraživanje sam prikupio putem opservacije sa participacijom, tj. sudelovanjem u samoj igri. Posmatrao sam načine na koji se moji saigrači odnose prema frakcijama, kao i sam način igranja i okruženje igre (pomenuti frakcijski sistem, način na koji su frakcije u igri postavljene jedna naspram druge, izbori i ograničenja u igri itd.) i njihov uticaj na socijalne odnose među igračima. Dalje sam posmatrao kako frakcijski sistem i socijalni odnosi utiču na konstruisanje okruženja u kojem dolazi do stvaranja upravo onog odnosa igrača prema frakcijama koji ja istražujem.

Za potrebe istraživanja sam obavio i polustrukturirane intervjue sa igračima muškog pola, starosti od 20 do 27 godina, koji su imali duže igračko iskustvo (najmanje dve godine aktivnog igranja), pogotovo na PVP serverima (serveri na kojima se igrač suprotne frakcije može u svakom trenutku napasti i na kojem je borba protiv igrača u većem fokusu nego borba protiv kompjuterski kontrolisanih likova).

Izabrao sam igrače sa PVP servera smatrajući da će upravo kod njih biti najviše izražena pripadnost frakciji, zbog samog načina na koji PVP serveri funkcionišu (nemogućnost igranja u obe frakcije, konstantne borbe između frakcija, tj. sukobljenost frakcija samim režiranjem toka igre itd.). Ispitanicima sam postavljao pitanja povezana sa njihovim odnosima prema svojoj frakciji i tuđoj, o njihovom odnosu prema frakcijama kao zajednicama i njihovim članovima. Učesnike istraživanja sam takođe ispitivao o načinima na koje su izražavali svoju frakcijsku pripadnost.

Teorijsko-metodološki okvir

Smatrajući da internet, kao globalna mreža kompleksnih socijalnih struktura, kulturnih formi, mesto formiranja novih identiteta i jedinstvenih socijalnih fenomena, otvara mnogo mesta za etnološko istraživanje, kojem

bi trebalo posvetiti pažnju (Miller i Slater 2000: 1, 192-193), odlučio sam da ispitam na koji način se kod igrača konstruiše pripadnost frakciji u WoW-u, i da li ona funkcionise na sličan način kao identifikacija sa nacijom. Istraživački potencijal ove teme takođe je u svom radu primetio Lambet (Lambeth 2010). Lambet je frakcije iz World of Warcraft-a upoređivao sa nacijama, upoređujući karakteristike frakcija sa onima koje su prisutne kod nacija, dok sam se ja fokusirao na sam odnos igrača prema frakciji i pripadnosti istoj.

Za proučavanje nacije i nacionalnosti koristio sam teorije nacije Benedikta Andersona (1983: 6), koji kaže da je nacija „zamišljena zajednica koja je ograničena i suverena, u kojoj pripadnici te zajednice nikada neće upoznati većinu ostalih njenih pripadnika, a ipak u njihovom umu živi slika njihovog zajedništva” (prev. aut.). Pripadnici jedne nacije definišu svoj nacionalni identitet kroz svakodnevne prakse, putem medija i kroz komunikaciju sa ostalim pripadnicima svoje zajednice (Anderson 1983: 6). Ovaj deo Andersonove teorije mi je koristan da bih uporedio način na koji igrači koncipiraju frakcijsku zajednicu, i da li je to slično načinu na koji oni zamišljaju nacionalnu zajednicu. Međutim, kako se ja ne bavim izražavanjem nacionalnosti i nacionalnom pripadnošću iz realnog sveta, već pokušavam da utvrdim da li je konstruisanje pripadnosti frakcijama analogno načinima na koji se konstruiše nacionalni identitet u „realnom svetu”, neću objašnjavati pojavu nacije/nacionalizma pomoću kulturnih sistema koje je koristio Anderson (Anderson 1983: 12). Umesto toga, upoređivaću mehanike konstruisanja i izražavanja nacionalnosti i načine percipiranja sebe i svoje nacije sa onima prisutnih kod frakcija i njihovih pripadnika. Smatram da frakcije ne predstavljaju neku vrstu cyber nacije, već da se pripadnost tim frakcijama formira na sličan način na koji se konstruiše nacionalna pripadnost.

Za potrebe ovog istraživanja koristiću se istraživanjem koje je sproveo Tomas Hilan Eriksen (2007) o tome na koji način različite zajednice definišu svoju nacionalnost putem online komunikacije. Eriksen se u svom radu bavi različitim nacionalnim zajednicama i situacijama u kojima se njihovi pripadnici nalaze, kao i načinima na koje se putem interneta (re)definiše njihova nacionalna pripadnost. Eriksen uzima primere Tamil zajednice iz Šri Lanke, koja predstavlja manjinu u Šri Lanki i nalazi se pod opresijom. Putem Tamil.net-a, web sajta koji služi kao novinska agencija, Tamil zajednica može da reprezentuje svoj nacionalni identitet svetu. Na primerima nacija sa velikom dijasporom ili nacijama kojima je oduzeta teritorija Eriksen (2007) pokazuje kako nacija i nacionalnost postaju sve više „beteritorijalni”. Kako se ja bavim zajednicama koje nemaju teritoriju u „pravom” svetu, već samo u virtuelnom, koncept „beteritorijane nacije” koju predlaže Eriksen posebno je važan za moj rad.

Smatram da se pripadnost WoW frakcijama ne formira putem teritorijalnosti (iako virtualne frakcijske teritorije postoje), već da i ona postaje „beteritorijalna”.

U radu se takođe koristim Eriksenovom teorijom o etničkoj klasifikaciji, podeli na „nas i njih” kao delu „institucionalizovanih odnosa između jasno određenih kategorija čiji pripadnici smatraju da se oni „drugi” kulturno razlikuju od „njih” (Eriksen 2004: 41-42). Eriksen ovde govori da bez ove klasifikacije, bez tih „drugih” kao grupe ljudi koju ćemo postaviti naspram nas, zapravo ne možemo upotpuniti svoj kolektivni identitet, svoju predstavu o „nama” kao određenoj grupi ljudi. Smatram da je ova teorija veoma bitna za moju analizu, za potrebe prepoznavanja načina na koji igrači definišu svoj identitet, i mogućnosti posmatranja tog identiteta kao analognog nacionalnom identitetu. Upravo zbog predstava o suprotnoj frakciji kao „drugima”, čiju različitost od „nas” (pripadnika jedne frakcije) potenciramo, od kojih se ograđujemo i opisujući njih kao nešto što „mi nismo”, ova Eriksenova teorija mi pomaže da analiziram vezu između pripadnika frakcija u igri, njihovih predstava o „drugima” i međusobnim stereotipima i omogućuje mi da ustanovim da li se odnos frakcija i njenih pripadnika može posmatrati kao odnos između nacionalnih grupa.

Za antropološko istraživanje fenomena on-line igara neophodan je uvid u socijalni kontekst pojava koje se proučavaju, koji se postiže terenskim radom i posmatranjem sa učestvovanjem. Moj terenski rad sastojao se od višegodišnjeg igranja igre World of Warcraft, koju sam počeo da igrati 2006. godine i od tad sam je igrao četiri godine, sa prekidima. Provedeći mnogo vremena u svetu igre i u komunikaciji sa drugim igračima, stekao sam uvid u kompleksne odnose prisutne u igri World of Warcraft-u. Tako je prvi deo moje građe prikupljen metodom opservacije sa participacijom, a drugi deo građe putem intervjua. Bavio sam se analizom načina na koji igrači definišu svoju „frakcijsku nacionalnost”. Pri tome nisam vršio direktno poređenje frakcija i nacija iz „pravog” života, već sam pokušao da uvidim određene paralele u načinima na koji se ove dve vrste pripadnosti konstruišu.

Opis građe

World of Warcraft (WoW) je masivna online igra smeštena u fantazijsko okruženje (MMORPG – Massively Multiplayer Online Role Playing Game) koju je napravila kompanija Blizzard Entertainment. World of Warcraft je izašao na tržište 2004. godine, odmah po izlasku izbijajući na vrh liste on-line igara sa najvećom bazom igrača na svetu. Po podacima koje je objavila Blizzard kompanija u 2011. godini broj igrača je dostigao 12 miliona (podatak objavljen na sajtu Blizzard kompanije u članku „World of Warcraft subscriber base reaches 12 milion worldwide”). World

of Warcraft funkcioniše po principu mesečne pretplate, po kojem igrači nakon kupovine igre (svaki igrač mora da kupi svoj DVD primerak igre) plaćaju otprilike 13 evra po mesecu. Igrači su podeljeni po regionima, tako da npr. igrači iz Evrope ne mogu da igraju zajedno sa igračima iz Amerike, i sl. Sami regioni su podeljeni na mnoštvo servera. Postoji više tipova servera: PVP (player-versus-player) – serveri na kojima je akcenat na kompetitivnosti i borbi između igrača, PVE (player-versus-environment) – borba između igrača se vodi samo pod ograničenim uslovima, glavni fokus igrača je borba protiv kompjuterski upravljanih čudovišta (popularno mobova), i Normal serveri, koji se nalaze negde na sredini između PVE i PVP servera. U ovom radu sam se bavio analizom PVP servera.

Nakon odabira servera, igrač kreira svog lika. World of Warcraft sadrži fantazijske arhetipove poznate iz Gospodara Prstenova i ostalih književnih dela žanra epske fantastike. Pri kreiranju lika igrač bira između dve frakcije, gde frakcije predstavljaju dva politički i teritorijalno odvojena saveza: Alijanse i Horde. Nakon odabira frakcije, igrač bira kojoj rasi unutar izabrane frakcije će njegov lik pripadati. Alijansa sadrži većinom „dobre” likove (estetski slične ljudima, okarakterisane kao dobre u većini dela epske fantastike), dok Horda sadrži „loše” likove („monstruozne”, sa kljovama, rogovima, papcima itd.). Po scenariju igre, Horda i Alijansa imaju nestabilno primirje, sa sporadičnim sukobima koji stalno izbijaju na granicama (na ovakvim mestima se često nalaze battlegrounds). Veliki deo zadataka koji igrač dobija tokom igre se zasniva na sabotiranju i napadanju druge frakcije.

Igrači Horde ne mogu da uđu u gradove Alijanse (i obrnuto) niti da komuniciraju sa njihovim NPC-ovima (Non-Player Characters – kompjuterski generisani likovi kojima ne upravljaju igrači već kompjuterski programi) zato što ih čuvari gradova i sami NPC-ovi napadaju čim im se igrači suprotne frakcije približe (postoje neutralni gradovi, gde čuvari sprečavaju moguće frakcijske sukobe u samom gradu).

Kao što sam pomenuo, moguć je izbor između dva pola: muškog i ženskog. Osim estetske razlike, izbor pola nema nikakav uticaj na sam razvoj lika i njegovo učešće u igri. Nakon kreiranja lika, igrač ulazi u ogroman svet igre, koji se sastoji od više kontinenata, podeljenih na regione. Igrač se slobodno kreće u trodimenzionalnom svetu igre. U svetu World of Warcraft-a postoje dve vrste kompjuterski kontrolisanih likova: NPC-ovi i gorepomenuti mobovi (kompjuterski generisani i kontrolisani protivnici). Rešavanjem zadataka (quests) i ubijanjem neprijatelja, igrač dobija iskustvo i kada igrač sakupi određeni broj iskustvenih poena, napreduje za jedan nivo, što mu povećava osnovne karakteristike i otključava mu nove sposobnosti pomoću kojih se bori. Zadaci se često sastoje od ubijanja

određenog broja neprijatelja, sakupljanja određenih predmeta ili odlaska do drugog NPC-a. Zone u igri su težinski namenjene igračima određenog nivoa.

Komunikacija između igrača se odvija na više nivoa. Postoje globalni kanali koji obuhvataju celu zonu, takozvani javni prozor za priču (public chat) koji mogu videti svi igrači u zoni. Druge igrače je moguće ubaciti na listu prijatelja, gde je prikazano kada su ti igrači online i koja je njihova lokacija. Postoji i privatni chat između dvoje ljudi (whisper), nezavisno od njihove udaljenosti u samoj igri. Komunikacija između pripadnika različitih frakcija nije moguća, što predstavlja jednog od glavnih razdvajanja između frakcija. Sprečavanjem komunikacije između frakcija se zapravo još više naglašava njihov antagonistički odnos, i smatram da se na taj način augmentuje „drugost“ suprotne frakcije. Igrači sa istim ciljem u igri se često udružuju u gilde. Gilde mogu imati više namena, mogu se fokusirati na PVP okršaje – ove gilde se često odlikuju žestokom kompetitivnošću ili na PVE – gde se fokusiraju na napredak kroz teže zadatke (raids), nabavljanje bolje opreme itd, a takođe mogu biti takozvane gilde za druženje (social guilds) gde je cilj druženje, zabava i lagan napredak kroz igru. Za razliku od PVE gildi koje su posvećene borbi protiv kompjuterski kontrolisanih likova, PVP gilde se posvećuju okršajima sa igračima suprotne frakcije. Sukobi se mogu voditi na više različitih načina koji se razlikuju po zadacima koje obe grupe moraju da odrade, u zavisnosti od broja igrača koji učestvuju.

Igrači koji žele veoma brz napredak kroz igru provode dosta vremena online, ali postoji veliki broj igrača koji igraju po 2-3 sata dnevno, i u laganom tempu uspevaju sve da postignu. Česti su primeri ljudi sa porodicama i decom koji takođe provode ograničeno vreme u igri, a ipak postižu određeni uspeh unutar igre. Ukazivanjem na ove primere dajem uvid u raznovrsnost socijalnih pozadina igrača i to da nije neophodno posvetiti ogromnu količinu vremena u igri da bi se postigao uspeh, što zapravo omogućava ljudima iz različitih socijalnih miljea da je igraju.

Analiza

Ispitanici su, kao što sam pomenuo, muškarci uzrasta od 20 do 27 godina, dugogodišnji igrači World of Warcraft-a. Svi ispitanici su počeli sa igranjem WoW-a zbog svojih prijatelja, sa kojima su počeli da igraju, ili koji su im preporučili igru. Svoje ispitanike sam ispitivao o njihovom osećaju prema frakciji kao zajednici, sa ciljem da odredim kakvu vezu oni osećaju sa „živim“ (drugim igračima) delom sveta, i sa „neživim“ (samo okruženje i mehanika igre) i u kolikoj meri ovo funkcioniše na sličan način kao izgradnja nacionalne pripadnosti.

Odabir frakcije u igri je obavezan – to nije moguće nikako zaobići niti izabrati neku „treću” frakciju i taj odabir utiče na zadatke koje je moguće dobiti u igri. Posmatrajući igrače primetio sam da se veliki broj igrača na javnom chat kanalu ponosno hvali o tome kako je „Horda najbolja” i o tome kako „pravi” igrači igraju u Hordi, dok „deca i loši igrači” igraju u Alijansi.

Kada sam počeo i sam da igram na strani Horde, primetio sam da je kod kod igrača sa kojima sam igrao prisutna velika netrpeljivost prema Alijansi, i da bi, kada bih pitao zašto su izabrali Hordu, oni često odgovarali „zato što je Alijansa bezveze”, iz čega se zapravo vidi da jedan deo igrača definiše svoju pripadnost zapravo na nepripadanju drugoj frakciji. Prema igračima suprotne frakcije, ispitanici su u često osećali negativna osećanja, kao prema „drugima”, ali su otvoreni animozitet prema tim „drugima” mogli primetiti u public kanalima, gde su igrači koristili stereotipe koje da opišu svoje protivnike. Ovo se uklapa u Eriksenovu (2004) teoriju o etnicitetu, tj. o stvaranju stereotipskih predstava o Drugima kroz podelu na „nas i njih”.

Primetio sam da je izražavanje frakcijske pripadnosti najviše prisutno na PVP serverima, na kojima nakon što napravite lika, nije moguće uopšte igrati sa drugom frakcijom na tom serveru (tj. nije moguće napraviti lika u obe frakcije). Na ovim serverima je frakcijska pripadnost još više isticana, i rasprave bi se često prenale i van same igre – na razne forume i chat kanale. Jedan od razloga zašto igrači Horde smatraju da je ona bolja od Alijanse je zbog njene monstruoznosti, tj. da je sam izgled Horde „zastrašujući”, nasuprot „naivnom” izgledu Alijanse, dok bi često igrači Alijanse upravo njihov „naivan” i na neki način estetski jednostavniji izgled uzimali kao primer zrelosti igrača Alijanse, kao odraslim ljudima kojima izgled nije preterano bitan. Iz ovoga sam zaključio da igrači delimično definišu svoju frakcijsku pripadnost na osnovu estetskog izgleda pripadnika njihove frakcije. Predstave o fizičkoj, biološkoj sličnosti pripadnika jedne grupe, u ovom slučaju jedne frakcije, direktno je povezana sa predstavama o zajedništvu pripadnika određene grupe ljudi. Ove se predstave zasnivaju na stereotipizaciji sopstvene i suprotne grupe i zavise od konteksta u kome se stereotipizacija vrši – na PVP serverima gde je okruženje mnogo agresivnije, igrači su više kompetitivni, a stereotipizacija Drugih je izraženija, dok je na PVE serverima netrpeljivost između pripadnika frakcija manja. Ovaj način stvaranja predstava o sebi i drugima analogan je načinu formiranja predstava o „nama i njima” koje Eriksen (2004) opisuje u svojoj analizi etniciteta i konstruisanja etničke pripadnosti. Eriksen navodi da je nemoguće oformiti nacionalni identitet bez Drugog, u odnosu na kojeg se zajednica postavlja. Ovaj autor objašnjava da pripadnici etničkih i nacionalnih zajednica svoje zajedništvo konstruišu stereotipiza-

cijom Drugog, pridajući drugima sve osobine od kojih sami žele da se udalje. Upravo to se može videti u pomenutoj stereotipizaciji igrača suprotne frakcije, koji je jedan od načina na koji igrači jačaju svoj osećaj frakcijske pripadnosti i koji je presudan za njeno definisanje.

Smatram da je ovo osećanje zajedništva i pripadnosti važno ispitati, da bi se stekao uvid u to kako igrači percipiraju svoju frakciju. To će nam pomoći da odredimo da li osećaj zajedništva igrača funkcionise slično kao u Andersonovoj (1983) teoriji o naciji, gde pripadnici jedne nacije, iako neće nikada upoznati sve ostale pripadnike svoje nacije, imaju ideju o njihovom zajedništvu. Igrače sam pitao šta ih je najviše privuklo kod frakcije koju su igrali pri samom njihovom izboru. Ispitanike je prvo privlačio sam fizički izgled pripadnika frakcija i arhitektura njihovih građevina. Kako su više vremena provodili u igri počeli su da se poistovećuju sa „pričom” svoje frakcije, tj. njenom pozicijom u svetu, određenim načinima ponašanja svojstvenim toj frakciji i njenom odnosu sa okolinom. Ispitanici su izražavali veliku privrženost svojim frakcijama, kako u socijalnom smislu kroz povezanost sa saigračima i određenu dozu netrpeljivosti prema igračima suprotne frakcije (koju su takođe u velikoj meri primećivali kod drugih igrača u javnim chat kanalima), tako i u fantazijskom kroz poistovećivanje sa pozicijom svoje frakcije u samoj igri. Kao što je jedan od ispitanika rekao: „Pridavao sam dosta veliku važnost tome i mislim da je veliki broj igrača pridavao važnost tome. Jedino su možda najizraženiji powerplayer-i potpuno ignorisali ove aspekte frakcija o kojima smo pricali i fokusirali se na gameplay karakteristike rasa (bonusi koje pružaju različite rase)” – govoreći da je većina igrača posmatrala frakciju kao neku vrstu zajednice osim, kao što on pominje, onih retkih igrača koji su gledali samo na direktne bonuse koje daje određena frakcija. Takođe sam pitao svoje ispitanike da li bi u nekom trenutku menjali svog lika za jačeg u suprotnoj frakciji, na šta su mi svi odgovorili negativno – neki upravo zbog te frakcijske „lojalnosti”, a neki zbog svojih prijatelja (mada i kod njih je jedan od razloga upravo ta lojalnost frakciji). Ovo pokazuje da je kod igrača izbor frakcije često važniji od samog uspeha od igri.

Ispitanici su mi rekli da je važan činilac konstruisanja pripadnosti frakcijama PVP borba, tj. virtuelno ubijanje protivnika, čak i kada to ne bi donosilo nikakve nagrade, već samo radi ponižavanja protivnika, što se dobro vidi iz odgovora jednog od mojih ispitanika na pitanje zašto su napadali Alijansu: „Hm, nije tu bilo nikakvih racionalnih razloga, već ona standardna priča da nisu napravili izbor koji smo mi napravili”. Tako su „najbolja mesta“ za izražavanje frakcijske pripadnosti zone PVP borbe, gde se veliki broj igrača iz iste frakcije sukobljava sa igračima suprotne, sa raznim ciljevima za koje je potrebna velika koordinacija između igrača, te se upravo ovde najviše ispoljavao „duh zajedništva“. U PVP borbama,

česti su uzvici igrača „For the Horde!“ i „For the Alliance!“. Ove izraze, kao i blago izmenjene varijacije ovih uzvika, takođe koriste NPC likovi tokom određenih zadataka i eventova (događaja) u igri. Njihovim uvikivanjem igrači izražavaju svoju frakcijsku pripadnost, i često se ovakvi uzvici koriste da „motivišu sebe i pripadnike svoje frakcije“. PVP sukobi potenciraju osećaj pripadnosti frakcijama i pomažu pri njenom iskazivanju. Pored toga, kroz kontinuirane borbe i sukobe sa drugim frakcijama formira se neka vrsta „zajedničke istorije“, koja doprinosi tome da pripadnost frakcijama poprima oblike slične nacionalnoj pripadnosti.

Konačno, svoje ispitanike sam ispitao i o njihovom odnosu sa drugim igračima unutar sopstvene frakcije, svi osim jednog ispitanika su mi odgovorili da osećaju veliku povezanost sa igračima svoje frakcije. „Intenzitet“ povezanosti je umnogome zavisio od toga da li su igrači imali drugove iz „pravog“ života, sa kojima su igrali redovno. Primetio sam da vreme provedeno unutar igre dosta utiče na to koliku povezanost će igrači osećati prema frakcijskoj zajednici i da, kao što su mi i sami rekli, ljudi koji retko igraju, i oni koji posmatraju WoW kao „samo igru“ često ne stiču nikakva osećanja prema frakciji, ili bilo kakvu vrstu privrženosti. Ispitanici koji su većinu svog vremena u igri provodili sa svojim drugovima iz „pravog“ života, iako su imali osećaj opšte povezanosti sa ostatkom frakcije i pripadnosti jednoj velikoj zajednici sa zajedničkim ciljem, zapravo se nisu u velikoj meri socijalizovali sa drugim igračima zato što, imajući konstantno saputnike sa kojima su mogli da prelaze sadržaj igre, potreba za traženjem još „virtuelnog društva“ nije bila velika. Za razliku od njih, igrači koji nisu redovno igrali sa prijateljima iz fizičke realnosti su ipak mnogo više osećali povezanost sa svojom frakcijom, posmatrajući je kao jedan entitet. Ispitanici su često referirali na svoju frakciju sa „mi“ a na suprotnu sa „oni“. Taj osećaj pripadnosti jednoj velikoj, koherentnoj grupi je dobro oslikan u rečima ispitanika: „automatski mi je svaki Hordaš kojeg bih video budio osećaj kao da vidim prijatelja“. Važno mesto za konstruisanje pripadnosti u igri zauzimaju gilde. Gilde, iako primarno predstavljaju „alatke“ za progres u igri, često imaju veliku socijalnu važnost kao uži krug prijatelja – vrsta „porodice“ u velikoj masi igrača. Dakle, okupljanje oko gilde predstavlja još jedan od mehanizama koji utiču na jačanje osećaja pripadanja frakciji. Ispitanici su mi govorili da se to izražavanje pripadnosti često proširivalo na „pravi“ život, gde bi ljudi raspravljali o tome čija je frakcija bolja, što bi nekad dovodilo i do ozbiljnih svađa. Ljudi takođe često nose majice ili ostale odevne predmete sa motivima svoje frakcije, ili pak u nekim slučajevima tetoviraju njihove embleme, što ukazuje na to da se je kod nekih igrača frakcijski identitet dovoljno jak da se „probija u stvarni život“.

Zaključak

U ovom radu pokušao sam da prikažem na koji način igrači konstruišu i ispoljavaju svoju frakcijsku pripadnost u online igri World of Warcraft, i da li ona funkcioniše na sličan način kao nacionalna pripadnost.

U istraživanju sam se koristio pojmovima nacije i nacionalnosti na način na koji ih je definisao Benedikt Anderson (1983), kao i pristupima internetu kao validnom terenu za istraživanje o čemu su pisali Miler Slater (2000) i Eriksen (2007). Proučavajući načine na koje igrači konstruišu svoju pripadnost frakciji, njihov odnos prema igračima u sopstvenoj i suprotnoj frakciji, kao i načine ispoljavanja te pripadnosti, pokušao sam da ih uporedim sa načinima na koje se konstruiše i ispoljava nacionalna pripadnost. Nakon analize, došao sam do zaključka da se u određenoj meri mehanizmi kojima se konstruiše i ispoljava frakcijska pripadnost mogu posmatrati kao analogni sličnim mehanizmima konstruisanja nacionalne pripadnosti. Ta sličnost ogleđa se u načinima na koji igrači opisuju svoja osećanja prema frakciji, kao velikoj zajednici sa zajedničkim karakteristikama njenih pripadnika sa kojima imaju osećaj povezanosti, iako nikada neće upoznati većinu pripadnika svoje frakcije. Takođe, pripadnici jedne frakcije svoje zajedništvo konstruišu kroz nepripadanje i stereotipiziranje pripadnika suprotne frakcije. Ovakvi osećaji pripadnosti frakciji u mnogome se intenziviraju sa vremenom provedenom u igri, prelivajući se u „stvarni život”

Zahvalnost. Želeo bih da se zahvalim ljudima koji su mi pomogli i pružili podršku pri izradi mog rada. Na prvom mestu svojoj mentorki - Nataši Stevanović, na ogromnoj pomoći pri izradi svakog aspekta mog rada, koju je pružala u svako doba dana i noći. Zahvaljujući njenim savetima uspeo sam da sprovedem ovo istraživanje do kraja. Zahvalio bih se svojoj sestri Aniki Jugović Spajić, takođe na pomoći i kritikama, kao i na podršci koju mi je pružala tokom celokupne izrade rada. Posebno bih se zahvalio rukovoditeljki programa antropologije, Marini Simić na brojnim savetima koje mi je pružila tokom prepravljavanja rada i zahvaljujući čijoj pomoći je moj rad oblikovan u formu u kojoj se nalazi.

Literatura

- Anderson B. 1983. *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London: Verso
- Eriksen T. 2004. *Etnicitet i nacionalizam*. Beograd: Biblioteka XX vek.
- Eriksen T. 2007. Nationalism and the Internet. *Nations and Nationalism*, **13** (1): 1.
- Lambeth L. 2010. Nationalism, Nationhood and Identity in Virtual Worlds and MMORPG's. *POLIS Journal*, **3**: 1.

Miller, D. and D. Slater 2000. *The Internet: An Ethnographic Approach*.
New York: Berg

World of Warcraft subscriber base reaches 12 milion worldwide -
[http://us.blizzard.com/en-us/com-
pany/press/pressreleases.html?id=2847881](http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?id=2847881) (poslednji put pristupljeno,
10. 10. 2011.)

Damjan Jugović Spajić

“For the Horde”: Research of the Feeling of Belonging to the Fractions in the On-Line Game World of Warcraft

The topic of this paper is research on whether the mechanics of constructing and expressing nationalism are similar to those present in the factions of the online multiplayer game World of Warcraft. I have limited my research to the PVP (Player versus Player) servers on which, in my opinion, players have a stronger sense of factional affiliation. Anderson and Eriksen's theories about nations and nationalism have been used in the analysis. I have gathered my research data during the time I have spent playing World of Warcraft using the method of participant observation. I have also conducted interviews with five players, each with considerable gaming experience on PVP servers. I have concluded that the players perceive themselves and the members of the opposing factions in a manner almost identical to the way in which members of national communities perceive themselves and members of other nations, and that the mechanism of nationalism and factional affiliation are indeed similar. It is important to note that the player's feeling about their faction depends on how much of their time online they spend "enclosed" in the circle of their real life friends, and on the player's overall attitude towards games.

