

Прокси как метафора: Как битва за карты разделила сообщество **MTG** по политическим линиям

Экономические и игровые мотивы использования прокси-карт

Отношение игроков Magic: The Gathering к использованию прокси-карт представляет собой многогранную проблему, которая выходит далеко за рамки простого допустимости или недопустимости игровой практики. Анализ дискуссий на таких платформах, как Reddit, показывает, что аргументация сторонников и противников прокси четко разделяется по нескольким ключевым осям, среди которых доминируют экономические и игровые мотивы. Эти мотивы формируют фундаментальную базу для понимания последующей политизации данного вопроса. Основная дилемма заключается в том, что прокси одновременно являются как инструментом доступности для одного сегмента сообщества, так и символом угрозы для другого.

Центральным аргументом в пользу использования прокси является экономическая доступность и стремление к равенству в игре ⁹. Множество пользователей прямо указывают на высокую стоимость карт, которая создает значительный барьер для входа и дискриминацию игроков с ограниченным бюджетом ¹ ⁹. Высказывание одного из игроков, который сравнивает расходы на Magic с необходимостью продать "первого ребенка", ярко иллюстрирует глубину этого чувства ⁹. Этот аргумент носит явно социальный характер и может быть легко связан с либерально-социально-ориентированными идеологиями, которые ставят во главу угла инклюзивность и борьбу с социальным неравенством. Для многих игроков использование прокси — это способ сохранить сам игровой опыт, отделив его от коммерческой составляющей ¹⁵. Они утверждают, что игра должна быть о стратегии и веселье, а не о коллекционировании и финансовых вложениях ¹⁵. В этом контексте прокси рассматриваются как механизм "уравнивания полей" (pay-to-win), позволяющий фокусироваться на игровой компетенции (skill-to-win) вместо

финансовой состоятельности ¹⁵. Пользователь прямо заявляет, что "прокси делают игру о мастерстве, а не о деньгах, поэтому это хорошо" ¹⁵. Эта точка зрения преобразует прокси из простого способа сэкономить в инструмент социальной справедливости, что объясняет их популярность среди тех, кто видит в хобби возможность общения и веселья, а не инвестиций.

Второй важной категорией аргументов в пользу прокси является защита оригинальных карт. Игроки часто используют прокси для своих ценных карт во время игровых сессий, чтобы предотвратить их повреждение, потертость или загрязнение ¹⁶. Эта практика позволяет сохранить первоначальное состояние оригиналов, что критически важно для поддержания их рыночной стоимости. Хотя эта причина более практична и менее политизирована, она тем не менее способствует популяризации прокси как стандартной и приемлемой практики в кругу друзей и в местных магазинах игр. Она демонстрирует, что ценность прокси заключается не только в замене дорогих карт, но и в сохранении самого предмета коллекционирования. Однако даже этот аргумент может быть переосмыслен через призму экономики. Если прокси позволяют играть в мощные стратегии без риска испортить дорогостоящие карты, то они фактически снижают общую стоимость владения и эксплуатации коллекции, делая ее более управляемой и менее рискованной.

Наряду с экономическими и практическими причинами, существует и третья, более сложная мотивация — протест против корпоративной политики Wizards of the Coast (WotC). Некоторые игроки прямо связывают использование прокси с протестом против ценовой политики компании, которая, по их мнению, нарочно поддерживает высокие цены на редкие карты путем отказа от перепечаток в стандартных наборах ⁹. Например, упоминается, что отказ WotC перепечатать такие карты, как Scry Lands или Serum Visions, искусственно создает дефицит и заставляет игроков покупать их на вторичном рынке по завышенным ценам ⁹. В этом контексте использование прокси становится формой экономического протеста, своего рода "голосования своим кошельком" ⁷. Комментатор предлагает, что если игроки недовольны корпоративным направлением WotC, решение простое: "Используйте прокси. Играть любым способом, который бесплатно" ⁷. Другой пользователь описывает покупку контрафактных карт как форму "протеста против цены карт на сегодняшний день и отказа WotC осмысленно снижать барьеры для входа в эти форматы" ⁹. Таким образом, прокси становятся не просто средством игры, а актом гражданского неповиновения против компании, которую некоторые игроки воспринимают как антиобщественную и ориентированную на извлечение максимальной выгоды,

превращая игру в "продукт, ориентированный на детей и взрослых с зависимым поведением" ⁷.

С другой стороны, позиция противников прокси также имеет свои глубокие корни, выходящие за рамки простого соблюдения правил. Главный аргумент здесь заключается в том, что прокси "обесценивают" игру, нарушая ее целостность и коммерческую ценность ¹⁵. Пользователь, выражающий такое мнение, заявляет: "Моя проблема с прокси в том, что они обесценивают игру. Зачем тратить деньги на настоящие карты, когда можно просто нацарапать чушь и сказать 'это Gaean Cradle'?" ¹⁵. Эта точка зрения отражает консервативно-традиционный подход, где ценность объекта определяется его реальной стоимостью и подлинностью. Для этой группы игроков MTG — это не только игра, но и коллекционирование, инвестиции и традиционное хобби, где материальный аспект является неотъемлемой частью опыта. Уничтожение различия между реальными и поддельными картами воспринимается как нападение на само ядро этого хобби.

Более того, противники прокси могут видеть в них символическую угрозу для всего сообщества. Использование прокси, особенно в несанкционированной или непрозрачной форме, рассматривается как форма обмана и нарушения доверия, что является фундаментальным принципом любого состязательного хобби ¹⁶. Хотя в основном правила запрещают использование прокси в официальных турнирах, а не в неконтролируемых условиях, общий консенсус против обмана является сильным моральным императивом ¹⁶. Это чувство обмана может быть усилено в контексте более широких опасений относительно того, что "плохое поведение" компании может скрываться за "моральной маской" ⁷, однако для противников прокси это скорее внутрисообщественный, а не внешний вызов. Они хотят сохранить игру такой, какой она была, где каждый элемент, от карт до правил, имеет свою ценность и место.

Также стоит отметить, что внутри каждой из этих больших групп существуют нюансы и подгруппы. Например, среди сторонников прокси есть те, кто выступает за строгие правила "этики проксирования". Такие правила могут включать: использовать прокси только для карт, которые уже есть у игрока; не делать прокси для карт, которые будут использоваться в серьезных соревнованиях; или ограничивать общую денежную ценность прокси в одном колоде (например, \$100) ¹⁵. Один из пользователей говорит о своем правиле: "если ты готов в итоге купить эту карту, то пользуйся прокси" ¹⁵. Это показывает, что поддержка прокси не всегда означает полный отказ от

ценности реальных карт, а скорее попытку найти баланс между доступностью и уважением к товару.

В таблице ниже представлены ключевые аргументы и мотивы, используемые сторонниками и противниками прокси-карт, с примерами из предоставленных источников.

Аргумент / Мотив	За использование прокси	Против использования прокси
Экономическая доступность	Устраняет финансовое препятствие для входа в игру, делая ее доступной для всех, независимо от дохода 1 9 15 .	Обесценивает игру и ее коллекционную ценность, создавая "игру для богатых" 15 .
Равенство в игре	"Уравнивает поле", смещая фокус с финансовых вложений ("плати, чтобы выигрывать") на игровую компетенцию ("играй, чтобы выигрывать") 15 .	Создает несправедливое преимущество для тех, кто может себе позволить реальные карты, в то время как другие используют прокси.
Защита оригиналов	Предотвращает повреждение ценных оригинальных карт во время игровых сессий, сохраняя их рыночную стоимость 16 .	Информация не доступна в предоставленных источниках.
Креативность и самовыражение	Позволяет создавать уникальные дизайны, мемы и персонализировать деки, добавляя индивидуальности в игру 16 .	Информация не доступна в предоставленных источниках.
Протест против WotC	Форма экономического протеста против высоких цен и отказа от перепечаток, способ "голосовать своим кошельком" 7 9 .	Информация не доступна в предоставленных источниках.
Обман и нарушение правил	Информация не доступна в предоставленных источниках.	Рассматривается как форма обмана, нарушающая доверие и принципы честной игры.

В совокупности, анализ экономических и игровых мотивов показывает, что дебаты о прокси-картах — это не просто спор о правилах, а столкновение двух разных моделей восприятия хобби. Одна модель, ориентированная на доступность и игровой процесс, видит в прокси необходимый инструмент. Другая, ориентированная на ценность, коллекционирование и сохранение традиций, видит в них угрозу. Именно это фундаментальное различие в ценностях и стало почвой, на которой политизация этого вопроса могла произрасти.

Политизация хобби: от прокси до корпоративной ответственности WotC

Анализ предоставленных материалов показывает, что политизация отношения к прокси-картам в сообществе Magic: The Gathering является не столько первопричиной, сколько одним из многочисленных симптомов более глубоких и комплексных процессов поляризации. Гипотеза о прямой корреляции между позицией по прокси и политическими взглядами требует значительного нюансирования. Отношение к прокси-картам следует рассматривать не как самостоятельный политический вопрос, а как маркер или индикатор более широких разногласий о будущем и культуре MTG, где экономические, социальные и идеологические факторы неразрывно переплетены. Центральный вывод заключается в том, что политизация вопроса о прокси — это следствие, а не причина расколов в сообществе.

Дебаты о прокси тесно переплетены с недовольством корпоративной политикой Wizards of the Coast (WotC). Для части игроков использование прокси — это не просто способ сэкономить, а активный акт протеста против ценовой политики компании ⁷ ⁹. Они утверждают, что WotC нарочно держит цены на редкие карты высокими, отказываясь от перепечаток, чтобы создавать искусственный дефицит и максимизировать прибыль ⁹. В этом контексте прокси становятся инструментом экономического протеста, способом "голосовать своим кошельком" и отказать компании в финансовой поддержке ⁷. Один из пользователей прямо предлагает использовать прокси как решение проблемы высоких цен: "Используйте прокси. Играть любым способом, который бесплатно" ⁷. Другой игрок описывает покупку контрафактных карт как форму протеста против "высоких цен на сегодняшний день и отказа WotC осмысленно снижать барьеры для входа" ⁹. Эта точка зрения превращает прокси из игрового инструмента в политическое высказывание против капиталистической модели, которую некоторые участники дискуссии считают враждебной к игрокам.

Этот антикорпоративный настрой часто выражается в критике самой структуры рынка MTG. Игроки жалуются на то, что игра превратилась из хобби в азартную игру, где ценность карт зависит не от их роли в игре, а от их редкости и спекулятивной стоимости ⁷. Упоминается, что раньше самые дорогие карты стоили около 20 долларов, а теперь игроки рискуют "потерять достаточно денег, чтобы заплатить за месяц аренды жилья или купить подержанный

автомобиль" ради одной карты ⁹. Такая критика направлена не только на цены, но и на саму бизнес-модель WotC, которая, по мнению некоторых, способствует этому. Некоторые пользователи идут еще дальше, предполагая, что WotC намеренно создает общественную картину своей благотворительной деятельности, чтобы скрыть свое истинное корпоративное поведение ⁷. В этом свете поддержка прокси становится частью более широкой кампании по борьбе с корпоративным влиянием на хобби.

Однако, хотя экономические мотивы являются мощным стимулом, они не исчерпывают всей картины. Для другой части сообщества, чаще всего идентифицируемой как консервативная или правая, отношение к прокси — это не столько вопрос экономики, сколько вопрос сохранения целостности и традиций хобби. Для них MTG — это коллекционируемый товар, и прокси представляют угрозу самому ядру этого опыта ¹⁵. Эта позиция не обязательно является политической в классическом смысле, но она отражает консервативно-традиционные ценности, ориентированные на сохранение существующего порядка. Противники прокси выступают за то, чтобы игра оставалась такой, какой ее создала компания, где каждый элемент, от качества бумаги до подлинности изображения, имеет значение. В этом контексте протест против прокси может быть частью более общей реакции на изменения в сообществе, которые они воспринимают как "разрушение" игры.

Важно отметить, что эти два взгляда не существуют в вакууме. Они находятся в постоянном конфликте, который отражает более широкие социальные и политические расколы. Например, один из пользователей связывает свой интерес к сабреддиту r/freemagic, где прокси являются нормой, со своим политическим мировоззрением: он согласен с тем, что "нахрен платить миллион долларов, если ты просто хочешь весело провести время за кухонным столом" ⁶. Это прямое заявление о том, что экономическая позиция (не желать платить) и политическая позиция (антикапиталистическая) неразрывно связаны в его сознании. В то же время, другие пользователи, идентифицирующие себя как консерваторы, выражают желание полностью отделить хобби от политики, видя политизацию MTG как вторжение в зону отдыха ¹³. Они не хотят "напоминаний о дурацких вещах в реальном мире", когда садятся играть в MTG ⁷. Эта позиция, хотя и кажется нейтральной, на самом деле является политической, поскольку она отвергает одну из сторон поляризации и позиционирует себя как естественное, альтернативное мнение.

Таким образом, вопрос о прокси-картах становится площадкой для выражения более глубоких конфликтов о духе игры. Для одной группы прокси — это способ сохранить игровой опыт для всех, что соответствует либерально-социально-ориентированным ценностям доступности и инклюзивности. Для другой группы прокси — это угроза традиционным ценностям хобби, где ценность подкрепляется реальной стоимостью объекта, что соответствует консервативно-традиционным взглядам. Связь между позицией по прокси и политическими взглядами существует, но она возникает не потому, что люди выбирают политику на основе вопроса о прокси, а потому, что обе позиции служат маркерами принадлежности к разным идеологическим лагерям внутри сообщества.

В таблице ниже обобщены различные точки зрения на связь между прокси, политикой WotC и общими политическими взглядами игроков.

Точка зрения	Позиция по прокси	Обоснование	Связь с политикой WotC
Антикапиталистическая / Левая	Поддержка прокси	Экономический протест против высоких цен, искусственного дефицита и корпоративного контроля. Прокси — это способ сохранить игру для всех, а не только для богатых 7 9 .	WotC рассматривается как антиобщественная корпорация, которая превратила игру в спекулятивный актив и систематически повышает цены, чтобы максимизировать прибыль 9 .
Традиционалистская / Консервативная	Против прокси	Сохранение целостности игры, защиты ценности оригинальных карт и предотвращение обмана. Прокси угрожают самой сути MTG как коллекционного хобби 15 16 .	WotC — это создатель и хранитель мира MTG. Любые изменения, включая экономические, должны уважаться. Протест против прокси — это защита авторитета WotC.
Аполитичная / Отстранённая	Разделение	Признание необходимости прокси в некоторых случаях (например, для защиты карт), но с недоверием к их широкому распространению.	Политизация хобби, включая споры о прокси, воспринимается как нежелательное вторжение реального мира в зону отдыха. Желание игнорировать политику 7 13 .
Социалистическая / Левая	Поддержка прокси	Прокси — это инструмент для "уравнивания полей" и возвращения фокуса с финансовой вовлеченности на игровую стратегию ("играй, чтобы выиграть") 15 .	WotC несет ответственность за создание экономической системы, в которой игра становится "платной". Прокси — это способ борьбы с этим системным неравенством.

В заключение, политизация вопроса о прокси-картах в MTG является ярким примером того, как экономические и игровые проблемы могут быстро перерасти в идеологические конфликты. Связь между позицией по прокси и политическими взглядами существует, но она носит скорее синдромальный, чем причинный характер. Прокси стали символом борьбы за "дух игры": будет ли это игра, открытая для всех благодаря доступности и инклюзивности, или

это будет хобби, защищающее традиции и коммерческую ценность. Ответ на этот вопрос зависит от более широких политических и экономических убеждений игроков, что и объясняет наблюдаемую корреляцию.

Социальная политика и представительство как фактор поляризации

Помимо экономических мотивов и отношения к корпорации WotC, второй крупный пласт, вызывающий политическую поляризацию в сообществе MTG, связан с социальными вопросами, тематическими картами и вопросами представительства меньшинств. Эти споры, хотя и кажутся отдельными от дебатов о прокси-картах, на самом деле функционируют как часть той же системы поляризации, используя схожую терминологию, вовлекая те же группы и отражая тот же фундаментальный конфликт мировоззрений. Анализ показывает, что отношение к прокси часто является лишь одним из многих индикаторов более широких разногласий относительно того, каким должно быть сообщество MTG и какую роль в нем должны играть социальные и культурные темы.

Одним из наиболее ярких примеров политизации через карты является спор вокруг карты "Triumph of Ferocity" (Триумф Жестокости) в 2012 году. Эта карта была раскрыта с изображением женщины, находящейся в положении, которое некоторые игроки интерпретировали как насильственное, и это привело к обвинениям в пропаганде культуры изнасилований ¹⁰. Интересно, что ее аналог, "Triumph of Cruelty" (Триумф Жестокости), не вызвал аналогичного возмущения. Этот случай был назван "ранним знаком" политизации MTG и использован некоторыми игроками как пример того, как WotC будто бы поддавалась давлению "группы социальных активистов" ¹⁰. Этот эпизод заложил основу для дальнейших конфликтов, установив шаблон: когда содержание карты затрагивает чувствительные социальные темы, это неминуемо порождает острые и поляризованные дебаты.

Значительным поворотным моментом, который сделал политические разделения более очевидными для широкого круга игроков, стал выпуск набора "Fate Reforged" в январе 2015 года. Он ввел в игру персонажа Алишу, Которая Улыбается На Неё, первой трансгендерной персонажей в основной

вселенной MTG ¹⁰. Для многих игроков, поддерживающих более инклюзивное и прогрессивное общество, этот шаг был встречен с одобрением как важный шаг в сторону представления меньшинств в популярной культуре ¹⁰. Однако для другой части сообщества, которая идентифицирует себя как консервативная или правая, это было воспринято как "принуждаемое разнообразие" и вторжение "социальных тем" в мир, который они хотели видеть нейтральным ¹⁰. Этот период после 2016 года, когда политические напряжения в обществе в целом обострились, стал временем, когда эти споры в MTG достигли пика, приводя к обвинениям вроде "скрытого фашизма" и обмену ультиматумами ¹⁰.

Политизация хобби также проявляется в реакциях на внешние события и действия компаний. Например, в дискуссиях на BoardGameGeek обсуждался случай с Ultimate Guard, компанией, выпустившей серии по Harry Potter, которые содержали карты с трансгендерными персонажами ¹¹. Реакция сообщества MTG на этот случай была поляризованной. С одной стороны, были игроки, которые назвали реакцию на Reddit на эти карты "трансфобией и откровенным ненавистническим языком" ¹¹. С другой стороны, были те, кто поддержал решение Ultimate Guard и посчитал критику справедливой ¹¹. Эта ситуация наглядно демонстрирует, как споры о представительстве в одной нише (играх) могут распространяться на другую (коллекционные карточные игры), создавая общую поляризованную среду. Более того, в этих дебатах фигурирует принцип разделения творения от автора, который часто используется в левоориентированных дискуссиях. Один из комментаторов отмечает, что лучше было бы не видеть продукт, но понятно, почему нужно отдавать деньги создателю, что отражает сложное отношение к личности создателя и ее политическим взглядам ¹¹.

Связь между этими социальными спорами и отношением к прокси-картам заключается в том, что обе темы служат площадками для выражения одних и тех же фундаментальных ценностей. Для тех, кто выступает за большее представительство и прогрессивные социальные изменения, поддержка прокси является частью более широкой антикорпоративной и инклюзивной позиции. Они видят в прокси способ бросить вызов традиционной, более закрытой модели хобби, контролируемой WotC. Для тех, кто выступает против "принужденного разнообразия" и "социальных тем", использование прокси может восприниматься как еще один элемент "разрушения" игры, еще одна форма протеста против установленного порядка, которую они хотят сохранить.

Таким образом, голосование за или против прокси становится способом голосования за или против определенного типа сообщества.

Географический фактор также играет свою роль в этом расколе. Некоторые пользователи на BoardGameGeek отмечают, что ситуация с политизацией в основном является "проблемой США", и что европейские создатели и издатели продолжают свою работу, даже если потеряют американский рынок [14](#). Это предполагает наличие региональных различий в интенсивности или характере политических дебатов, что может влиять на то, насколько сильно вопрос о прокси и других социальных вопросах втянуты в политическую борьбу в разных частях мира. Также упоминается, что WotC, будучи компанией из Сиэтла, может нести ответственность за "пропаганду" "пробужденной" культуры, поскольку город известен своей "пробудившейся" культурой [8](#). Это показывает, как географическая идентификация корпорации используется для объяснения ее политической направленности и, соответственно, для оправдания протестных действий, таких как использование прокси.

В таблице ниже приведены примеры различных социальных и политических вопросов, которые способствуют поляризации в сообществе, и как они соотносятся с позицией по прокси-картам.

Социальный/ Политический вопрос	Описание	Типичная реакция (Левая/ Прогрессивная)	Типичная реакция (Правая/ Консервативная)
Тематические карты с политическим подтекстом	Карта с лицом Дональда Трампа или другими политическими фигурами 13 .	Может рассматриваться как юмористический мем или способ выразить политические взгляды.	Воспринимается как "грубая" и "милитантская" политика, которая вторгается в хобби 13 .
Представление ЛГБТК+ сообщества	Введение трансгендерного персонажа, Алиши, Которая Улыбается На Неё 10 .	Встречается с одобрением как важный шаг к инклюзивности и представлению меньшинств.	Воспринимается как "принуждаемое разнообразие", вторжение "социальных тем" в хобби 10 .
Отношение к создателю	Скандал вокруг Тересы Нильсен, сотрудницы WotC, после которого компания отказалась с ней работать 10 .	Поддержка решения WotC, возможно, с критикой ее прежней политики.	Воспринимается как окончательное подтверждение того, что WotC работает против определенной части сообщества 10 .
Экономическая политика WotC	Высокие цены на карты, отказ от перепечаток 9 .	Протест через использование прокси как форма "голосования своим кошельком" 7 .	Позиция против прокси как защиты традиционной модели хобби, основанной на ценности и редкости.

В совокупности, анализ показывает, что споры о прокси-картах не существуют в вакууме. Они являются частью более широкого культурного и политического конфликта внутри сообщества MTG. Этот конфликт затрагивает вопросы экономики, корпоративной ответственности, социального представительства и того, каким должно быть идеальное сообщество для игры. Отношение к прокси-картам, таким образом, выступает не как причина этого конфликта, а как его яркий и легко узнаваемый маркер, позволяющий быстро идентифицировать принадлежность игрока к одной из поляризованных групп.

Идентичность и язык поляризации: «социальные активисты», «реакционеры» и эхо-камеры

Дебаты о прокси-картах и других поляризующих вопросах в сообществе Magic: The Gathering характеризуются не только разногласиями по существу, но и крайне поляризованным языком, который используется для маркировки враждебных групп и укрепления собственной идентичности. Анализ предоставленных материалов выявляет использование радикальных и часто нерелевантных политических ярлыков, таких как «социальные активисты», «пробуждение», «реакционеры» и даже «фашизм», что свидетельствует о том, что политическое обсуждение в основном носит эмоциональный и иррациональный характер, а не основано на четких идеологических позициях. Эта терминология служит инструментом для создания «мы» и «они», где «они» — это группа, которая пытается «разрушить» хобби, внедряя в него «гадость».

Одной из самых распространенных терминов в этих дебатах является «социальные активисты». Эта аббревиатура используется для обозначения предполагаемой группы людей, которая оказывает давление на WotC и другие медиа для внедрения «пробужденных» или левых идей. Споры вокруг карты «Триумф Жестокости» в 2012 году были одним из первых случаев, когда WotC была обвинена в том, что она "поддается давлению группы социальных активистов" ¹⁰. Впоследствии этот термин стал универсальным ярлыком для любой критики или предложения, которое не нравится правой или консервативной части сообщества. Например, споры о создании трансгендерного персонажа Алиши, Которая Улыбается На Неё, также были представлены в контексте борьбы с «принужденным разнообразием» и давлением социальных активистов ¹⁰. Использование этого термина позволяет

противникам определенных изменений в игре не обсуждать сами изменения, а атаковать мнимую организованную силу за их спиной, что упрощает сложные социальные процессы до простого конфликта добра и зла.

Термин «пробуждение» используется аналогичным образом, но чаще в качестве обвинения. Он применяется к тем, кто выражает поддержку прогрессивных идей или критикует существующие социальные нормы в контексте игры. Например, в обсуждении BoardGameGeek один пользователь называет любого, кто использует этот термин в негативном смысле, "идиотом", что указывает на его распространение как оскорбления ¹⁴. В других дискуссиях «пробуждение» описывается как "бредовая идеология" или "радикальная идентитаризм" ¹⁰. В контексте MTG «пробуждение» часто ассоциируется с требованиями к представлению меньшинств, критикой карт с политическим подтекстом и общим желанием сделать хобби более инклюзивным. Для противников этого процесса «пробуждение» — это угроза, которая заставляет их чувствовать себя неуютно и которая вторгается в их любимое хобби.

В ответ на то, что они воспринимают как «пробуждение» и давление социальных активистов, некоторые игроки идентифицируют себя как «реакционеры» ¹¹. Этот термин, который обычно относится к политическим движениям, стремящимся вернуть общество к более раннему, традиционному состоянию, используется в сообществе MTG для описания тех, кто хочет сохранить игру такой, какой она была, без "социальных тем" и "принужденного разнообразия". Это самоидентификация как "защитников традиций" против "нововведений". Эта идентичность тесно связана с противодействием использованию прокси-карт, которые воспринимаются как еще один элемент "разрушения" игры, и с недовольством корпоративной политикой WotC, которая, по их мнению, движется в неверном направлении ^{8 10}.

На фоне этого языка поляризации особое место занимает дискуссия о субкультурах и эхо-камерах. Различные сабреддиты на Reddit функционируют как эхо-камеры, привлекая пользователей с схожими взглядами и усиливая существующие убеждения ¹². Например, сабреддит r/magicTCG воспринимается некоторыми пользователями как крайне левая и нетерпимая к инакомыслию ¹². Один из пользователей пишет, что в этом сабреддите "нет места для сомнений в официальной версии событий и абсолютно нет дебатов. Согласен или бан" ¹². Он также жалуется на то, что его дважды временно блокировали на Reddit, причем оба раза это были сабреддиты MTG, и утверждает, что "консервативные христиане более терпимы, чем игроки MTG" ¹². Это создает ощущение, что для

игроков с консервативными взглядами нет безопасного пространства в основных игровых сообществах.

В свою очередь, другие сабреддиты, такие как r/freemagic, позиционируются как место для тех, кто выступает за свободу игры и против высоких цен ². Однако даже в таких сообществах могут возникать конфликты. Один из пользователей описывает r/freemagic как "бездну для интеллектуальных и хороших идей... но там также полно клавиатурных боевиков из подвала, которые используют это пространство, чтобы жаловаться, что здесь слишком много геев и не хватает сисек" ⁶. Это показывает, что даже в сообществах, которые кажутся однородными, могут существовать внутренние расколы. Кроме того, некоторые пользователи видят в сабреддите r/freemagic платформу для консервативных или правых взглядов, которые были вытеснены из основных сообществ ⁶. Один из них описывает, как "часть игрового сообщества, наиболее близкая моему мировоззрению, сделала все возможное, чтобы разрушить игру, которую мы все любим/любили, и систематически уничтожить платформы, где можно высказать несогласие с текущим направлением WotC, DnD, MtG, игроков MtG и т.д." ⁶. В этом сообществе даже появился новый термин — «соевый замок», чтобы описать новичков с консервативными взглядами ⁶.

Эта сегрегация сообществ в эхо-камеры имеет решающее значение для понимания поляризации. Она не позволяет сторонам столкнуться с аргументами друг друга вживую, что приводит к упрощению и радикализации взглядов. Вместо конструктивного диалога происходит обмен обвинениями, где каждая сторона видит в другой не просто противников, а врагов, пытающихся разрушить саму суть хобби. Язык поляризации и создание идентичностей через эти ярлыки («социальные активисты», «реакционеры», «пробудившиеся») усиливают этот эффект, превращая споры о правилах и ценности в битву мировоззрений.

В таблице ниже приведены ключевые термины, используемые в поляризованных дебатах, и их значение в контексте сообщества MTG.

Термин	Определение в контексте MTG	Группа, использующая термин	Цель использования
Социальные активисты (SJW)	Гипотетическая группа людей, оказывающая давление на WotC для внедрения прогрессивных социальных идей в игру.	Чаще всего правые/консервативные игроки.	Объяснение изменений в игре как результат внешнего нездорового влияния, а не органического развития.
Пробуждение	Общий термин, обозначающий прогрессивные социальные движения и идеи, особенно те, что связаны с идентичностью и представительством.	Чаще всего правые/консервативные игроки (в негативном смысле).	Оскорбление и дискредитация тех, кто поддерживает инклюзивность и критикует существующие нормы.
Реакционеры	Игроки, которые хотят вернуть игру к более традиционному состоянию, сохранив ее от "пробуждения" и социальных изменений.	Чаще всего правые/консервативные игроки (в качестве самоидентификации).	Создание идентичности "защитников традиций" и противостояние тому, что они считают "принужденным разнообразием".
Soylocks	Сленговое уничижительное название для новичков с консервативными взглядами в сабреддите r/freemagic.	Консервативные игроки в r/freemagic.	Самоидентификация и создание группы внутри меньшего сообщества, отграничиваясь от других.
Echo Chambers	Сообщества (особенно сабреддиты), где пользователи сталкиваются преимущественно с мнениями, которые подтверждают их собственные убеждения.	Игроки, недовольные основными сабреддитами.	Объяснение того, почему в сообществе так много поляризации и нет диалога.

В итоге, анализ языка и идентичностей показывает, что политизация MTG — это не просто спор о правилах, а глубоко укоренившийся культурный конфликт. Использование радикальных ярлыков и существование эхо-камер усугубляют раскол, делая диалог между противоборствующими сторонами практически невозможным. Отношение к прокси-картам в этой системе выступает как один из многих символов, помогающих идентифицировать себя и свою враждебную группу, где поддержка или отвержение прокси сигнализирует о принадлежности к одной из поляризованных культурных лагерей.

Критический анализ гипотезы и ограничения исследования

Проверка гипотезы о наличии корреляции между отношением игроков Magic: The Gathering к использованию прокси-карт и их политическими взглядами требует критического анализа, выходящего за рамки простого наблюдения за наличием или отсутствием этой связи. Исследование, основанное на

качественном анализе текстовых данных с платформ вроде Reddit, позволяет с высокой степенью уверенности утверждать, что такая корреляция существует. Однако ее природа, причины и ограничения являются предметом более глубокого изучения. Гипотеза, предложенная в начале исследования, является скорее верным наблюдением о структуре сообщества, чем точным описанием причинно-следственной связи. Вероятнее всего, люди с определенными политическими взглядами (например, либерально-социально-ориентированными или консервативно-традиционными) естественным образом склоняются к тому или иному мнению о прокси, потому что оно согласуется с их фундаментальными ценностями, а не наоборот.

Первое и главное ограничение — это природа связи. Заявления в духе "игроки, которые не хотят платить за карты, — это левые" ⁶ или "игроки, которые не любят прокси, — это консерваторы" ⁸ являются скорее диагнозом существующих групп, чем объяснением. Корреляция здесь не является причинностью. Люди не становятся левыми или правыми из-за своего отношения к прокси; скорее, их общие убеждения определяют их позицию по этому вопросу. Поддержка прокси часто ассоциируется с либерально-социально-ориентированными взглядами, которые ценят доступность, инклюзивность и критикуют капитализм. Противодействие прокси часто связано с консервативно-традиционными взглядами, которые ставят во главу угла сохранение традиций, ценность и целостность хобби ^{7 15}. Таким образом, вопрос о прокси-картах является маркером, а не двигателем политической идентичности.

Второе ограничение связано с упрощением политических спектров. Использование категорий «левый» и «правый» для описания сложных идей, представленных в сообществе, является значительным упрощением. В предоставленных материалах встречаются такие крайние и часто нерелевантные политические ярлыки, как «социальные активисты», «альтернативное правое крыло», «пробуждение», «фашизм» и «демократия» ^{10 11 14}. Это свидетельствует о том, что политическое обсуждение в основном носит эмоциональный и иррациональный характер, а не основано на четких идеологических позициях. Игроки используют эти ярлыки для обесценивания оппонентов и упрощения сложных социальных процессов до бинарного конфликта "мы против них". Это означает, что попытка точно классифицировать игроков по шкалам «лево-право» на основе их высказываний о прокси может быть несостоятельной и вводить в заблуждение.

Третье ограничение — это отсутствие количественных данных. Данное исследование основано на качественном анализе текстовых данных. Хотя можно наблюдать за доминирующими темами и аргументами в разных сообществах, невозможно количественно измерить долю игроков с «левыми» или «правыми» взглядами, поддерживающих или против прокси. Это делает вывод о «корреляции» скорее вероятностным, основанным на качественном анализе, чем статистически доказанным. Мы можем видеть, какие аргументы доминируют в левой или правой экосистеме сабреддитов, но не можем сказать, каков процент игроков с соответствующими взглядами в общей массе.

Четвертое ограничение заключается в том, что отношение к прокси является лишь одним из многих факторов, вызывающих политическую поляризацию. Связь между позицией по прокси и политическими взглядами существует, но она является синдромальной, а не причинной. Это означает, что позиция по прокси часто идет рука об руку с другими позициями, но не является их единственной причиной. Например, игроки, выступающие за большее представление меньшинств в игре (например, трансгендерного персонажа Алиши) и против политизированных карт с лицом Трампа, скорее всего, также будут поддерживать использование прокси как часть своей более широкой прогрессивной и антикорпоративной позиции [10](#) [13](#). И наоборот, игроки, которые выступают против "принужденного разнообразия" и хотят отделить хобби от реальной жизни, скорее всего, будут против использования прокси, видя в нем угрозу традиционным ценностям [8](#) [13](#). Таким образом, гипотеза о прямой корреляции может быть слишком упрощенной, если не учитывать этот комплексный характер поляризации.

Несмотря на эти ограничения, итоговый вывод исследования заключается в следующем: 1. Подтверждение корреляции: Гипотеза о наличии корреляции между отношением к прокси-картам и политическими взглядами частично подтверждается. Существует заметная корреляция, где позиция в пользу прокси чаще ассоциируется с либерально-социально-ориентированными, антикорпоративными взглядами, а позиция против них — с консервативно-традиционными, ориентированными на сохранение коммерческой ценности хобби. 2. Природа связи: Отношение к прокси-картам — это не столько самостоятельный политический вопрос, сколько маркер или индикатор более глубоких и комплексных расколов в сообществе. Он служит площадкой для выражения:

- Конфликта между ценностью как коллекционируемого предмета (позиция против прокси) и игровым опытом (позиция за прокси).

- Разногласий относительно роли и влияния корпорации WotC (протест через прокси).
- Общего недовольства политизацией хобби и попыток «внедрить» в него социальные идеологии.

1. Структура поляризации: Сообщество MTG демонстрирует признаки полной поляризации, разделенной на две основные группы, использующие радикальные и взаимоисключающие языковые конструкции. Позиция по прокси является одним из многих элементов этой поляризации, а не ее единственной причиной.

В заключение, исследование показывает, что гипотеза верна, но требует значительного нюансирования. Связь между отношением к прокси и политическими взглядами существует, но она является следствием, а не причиной. Она отражает более глубокие и фундаментальные разногласия в сообществе о том, что именно является ядром Magic: The Gathering — это игра для всех, или коллекционирование для избранных, и кто несет ответственность за будущее этого хобби.

Справка

1. What do you think about proxy cards? : r/mtg https://www.reddit.com/r/mtg/comments/1iunsf7/what_do_you_think_about_proxy_cards/
2. Proxy Culture Should Be More Normalized : r/freemagic https://www.reddit.com/r/freemagic/comments/1r1t6bt/proxy_culture_should_be_more_normalized/
3. I don't care if you proxy. I do care about whether your ... https://www.reddit.com/r/EDH/comments/1h9ggfa/i_dont_care_if_you_proxy_i_do_care_about_whether/
4. Find it hard to justify spending money on cards when I ... https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/1c0955h/find_it_hard_to_justify_spending_money_on_cards/
5. [MOD] An open letter to you (RE: politics, bans) : r/mtg https://www.reddit.com/r/mtg/comments/1i9ks3g/mod_an_open_letter_to_you_re_politics_bans/
6. Disappointed : r/freemagic <https://www.reddit.com/r/freemagic/comments/1io6ywq/disappointed/>
7. Discussion: MTG Influencers and Shifting the Culture https://www.reddit.com/r/freemagic/comments/incjwp/discussion_mtg_influencers_and_shifting_the/

8. Why are so many Magic Players against the Republican ... https://www.reddit.com/r/freemagic/comments/1epbdx8/why_are_so_many_magic_players_against_the/
9. Article about MTG counterfeits : r/magicTCG https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/3qpfdb/article_about_mtg_counterfeits/
10. When did magic become politicized? : r/freemagic https://www.reddit.com/r/freemagic/comments/1bc1ded/when_did_magic_become_politicized/
11. Came across a post discussing the recent controversy with ... https://www.reddit.com/r/mtg/comments/1mmi5wm/came_across_a_post_discussing_the_recent/
12. Well now I know why r/magicTCG is always full of wokies. https://www.reddit.com/r/freemagic/comments/11dpz4s/well_now_i_know_why_rmagictcg_is_always_full_of/
13. r/freemagic - I think I'm legally obligated to play this at my ... https://www.reddit.com/r/freemagic/comments/1gl9edj/i_think_im_legally_obligated_to_play_this_at_my/
14. If you've ever complained about "politics" or "wokeness" in ... https://www.reddit.com/r/boardgames/comments/1js837f/if_youve_ever_complained_about_politics_or/
15. Morality of Proxies : r/EDH https://www.reddit.com/r/EDH/comments/7y7bbc/morality_of_proxies/
16. The Ethics of Using Proxy Magic Cards: A Community ... <https://proxyprinters.com/us/blog/the-ethics-of-using-proxy-magic-cards-a-community-perspective?srsId=AfmBOoo-lPOLSgJ1xoUUiWU-yc3XMGKe0g9WFq9WwSgQJaSXpXvKcAhp>
17. The Proxy Culture War for the Soul of Middle Earth <https://www.blackgate.com/the-proxy-culture-war-for-the-soul-of-middle-earth/>