

IWONA GRUD
Uniwersytet Gdański

Etnografia wirtualnego świata

RECENZJA

Tom Boellstroff (2012). *Dojrzewanie w Second Life. Antropologia człowieka wirtualnego*. Przeł. Agata Sadza. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, ss. 367

To pierwsza pozycja w dorobku naukowym amerykańskiego antropologa związanego z Uniwersytetem Kalifornijskim, która doczekała się tłumaczenia na język polski. Warto zaznaczyć, że w obrębie jego zainteresowań badawczych znajduje się nie tylko badanie wirtualnych światów, ale też studia nad globalizacją czy, szczególnie, nad seksualnością w Azji Południowo-Wschodniej (zob. Boellstroff 2005, 2007). Tom Boellstroff znany jest w środowisku naukowym z działalności w The Association for Queer Anthropology (AQA)¹, a także sprawowanej w latach 2007–2012 funkcji redaktora naczelnego „American Anthropologist”.

Tytuł książki kojarzyć się może czytelnikowi z kontrowersyjnym *Dojrzwaniem na Samoa* Margaret Mead. Tym, którzy potraktowali ten zabieg jako „chwyt marketingowy”, Boellstroff spieszy z wyjaśnieniem, że chodziło mu przede wszystkim o nawiązanie do metody badawczej zastosowanej przez autorkę wobec Samończyków. Pośród wielu postawionych amerykańskiej badaczce zarzutów Boellstroff zwraca szczególną uwagę na oskarżenie o wybujałą fantazję – kwestia wytykania tego, co miało powstawać wyłącznie w jej głowie, jest dla niego dobrym porównaniem do badania wirtualnych światów. Tytułowe „dojrzewanie” dotyczyć ma natomiast kształtowania się *Second Life* w czasie (s. 49), kiedy Boellstroff prowadził badania.

Na omawianą pracę Boellstroffa składają się trzy wyodrębnione części. Pierwsza – *Na wirtualnej scenie*, obejmująca rozdziały od 1 do 3, stanowi prezentację podstaw antropologicznych i metodologicznych w badaniu wirtualnych

¹ AQA – promuje komunikację, zachęca do badań, opracowuje materiały dydaktyczne i służy interesom homoseksualnych antropologów w ramach stowarzyszenia.

światów, „czyli miejsc, w których ludzka kultura jest realizowana za pośrednictwem programów komputerowych w internecie” (s. 33). W książce autor posługuje się określeniem „wirtualny świat” zamiennie z pojęciami „cyberstowarzyszenie” czy „kultura *online*”. Ponadto stawia tezy, podaje definicje i wprowadza czytelnika do *Second Life*, przybliżając jego strukturę i „codzienne życie mieszkańców”. Boellstroff założył, że „da się przeprowadzić badanie naukowe wyłącznie wewnątrz wirtualnego świata” (s. 19), co więcej, postawił tezę, że obecność i działania ludzi w sieci mają istotny wpływ na życie społeczne. Odnosząc się do filozofii i języka, autor zapoznaje swoich odbiorców z historią nie tylko wirtualnych światów, ale też dających im początek zdobyciom technologii oraz grom komputerowym. W tę teoretyczną narrację wpisuje własną historię i doświadczenie zdobyte nie tylko na polu *Second Life*. Część tę zamyka rozliczenie się autora z samym sobą w odniesieniu do problemów etycznych, zastosowanych metod oraz podjętych w trakcie badań decyzji.

Rozdziały od 4 do 7 składają się na drugą część książki – *Kulturę w wirtualnym świecie*; autor przedstawia w niej szczegółową analizę *Second Life*. Platforma ta zostaje ukazana jako „nowego rodzaju miejsce” (s. 124), które choć nosi znamiona rzeczywistości realnej, to jest przestrzenią zupełnie innej jakości ze względu na właściwe jej aspekty wirtualności i wizualności. Boellstroff zwraca uwagę na problem czasu w *Second Life*, odnoszący się do interakcji użytkowników zarówno o charakterze synchronicznym, jak i asynchronicznym, zależnych od spędzania przez nich czasu w wirtualnym świecie oraz poza nim. Autor przybliża też znaczenie pojęć związanych z czasem w *Second Life*: „lag” – doświadczenia spowolnienia w wirtualnym świecie oraz „afk” (*away from keyboard*) – sytuacji, kiedy użytkownik odchodzi od komputera bez wylogowania się z wirtualnego świata. Boellstroff porusza zagadnienia płci kulturowej, rasy oraz ucieleśnienia. Czytelnik zapoznaje się z wewnętrznym podziałem awatarów w *Second Life* na „awatary standardowe” – najbliższe odzwierciedlenia osobowości właściciela oraz „alty” – jego awatary dodatkowe, które zostały podzielone na charakterystyczne grupy, w zależności od pełnionej przez nie funkcji. Poddane analizie zostają wirtualne relacje społeczności *Second Life*, poczynając od przygodnego seksu po nawiązywanie przyjaźni i zakładanie rodzin w tym miejscu sieci. Przybliży również formy komunikowania się w *Second Life* i porusza kwestię uzależnienia wewnątrz wirtualnego świata. Na ostatni rozdział tej części książki składa się charakterystyka społeczności użytkowników platformy oraz problemów, z jakimi boryka się ona w wirtualnym świecie. Autor zalicza do nich tzw. *griefing* – „zachowanie w wirtualnym świecie, które negatywnie wpływa na doznania innych osób” (s. 321). Przedstawione zostają też formy i funkcje organizowanych w *Second Life* wydarzeń, a także tworzone grupy, wśród których wyróżnić można przykładowo wspólnoty religijne.

Trzecia część – *Epoka „techne”* obejmuje rozdziały 8 i 9. Pierwszy z nich dotyczy ekonomii, polityki, rządzenia i nierówności w *Second Life*. Boellstroff odnajduje w obrębie platformy przejawy „odmiany kapitalizmu, w której praca jest rozumiana w kategoriach kreatywności, czyli produkcja jest pojmowana

w kategoriach twórczości” (s. 265). To zaś określa mianem „kapitalizmu kreacyjistycznego”, gdzie podmioty produkują to, co same konsumują. Autor rozpoznaje odbiorcę z możliwościami zarabiania pieniędzy w wirtualnym świecie, czy to poprzez swoistą produkcję (wirtualne krzesło ciągle spełnia określoną materialną funkcję – służy do siedzenia), czy też usługi (w tym najlepiej płatna prostytutka). Mimo że *Second Life* posiada swoją własną wewnętrzną walutę, stwarza też okazję wzbogacenia się użytkowników w rzeczywistości realnej. Na ostatni rozdział *Dojrzewania w Second Life* składają się rozważania na temat wirtualnych światów z uwzględnieniem ich roli w przyszłości. Boellstroff zaznacza, że nie mamy tu do czynienia z symulacją, ale częścią realnego życia. Na końcu książki znajduje się ponadto słownik pojęć wykorzystywanych w wirtualnych światach, grach i nie tylko.

Autor otwarcie przyznaje, że na poruszane w rozdziałach tematy można by-łoby napisać osobne książki. Materiał zebrany w trakcie badań nie mógł zapewne zostać w całości przedstawiony w niniejszej pracy, głównie ze względu na ograniczenia wydawnicze. Dlatego też na jej treść należy spojrzeć jak na próbę zarysowania całokształtu kultury *Second Life*, która „nie istnieje w cyberprzestrzennej próżni, lecz opiera się na powstającej konstelacji założeń i praktyk związanych z ludzkim życiem” (s. 42).

Dla Boellstroffa istotnym było odniesienie do metodologii antropologicznej, stąd liczne odwołania do klasyków – Mead, Bronisława Malinowskiego, Franza Boasa, Marcela Maussa czy Clifforda Geertza. Mocną stroną książki jest umiejscowienie każdego z zagadnień w ramach historycznych, istotnych dla poruszanej tematyki, a także przywoływanie wypracowanych dotychczas teorii innych badaczy.

Autor uznał, że badanie wirtualnych światów „na ich warunkach” jest możliwe ze względu na mające w nich miejsce działania społeczne i procesy znaczeniowtwórcze (s. 19). Dlatego też *Second Life* może być traktowany jako niezależny teren badawczy, mimo że pozostaje w nierozzerwalnym związku ze światem rzeczywistym, w którym jednak użytkownicy spędzają większość czasu.

Celem Boellstroffa było nie tylko pokazanie potencjału metod etnograficznych w analizie wirtualnych światów czy też przyczynek do lepszego ich zrozumienia, ale przede wszystkim stworzenie antropologicznego portretu *Second Life* – monografii ukazującej potrzeby i praktyki realizowane w obrębie platformy przez użytkowników wcielających się w role, nawiązujących i podtrzymujących kontakty. Platforma stanowi bliskie odzwierciedlenie świata rzeczywistego w „drugim życiu”.

Second Life oraz podobne mu wirtualne światy (*The Sims Online*, *Active Worlds*, *There* i inne), według Boellstroffa, nie mogą być postrzegane jako gry, ponieważ nie mają początku ani końca, zwycięzców ani przegranych. Autor oddziela kategorycznie *Second Life* od gier komputerowych poprzez odwołanie się do wymiarów zachowań społecznościowych i ekonomii politycznej, a nie tylko rozrywki. Dlatego też zakłada, że wszelkie wirtualne światy nie są grami, nawet jeśli tak się nazywają. Konsekwencją tego jest stosowanie określenia – „mieszkaniec” *Se-*

cond Life, zamiast posługiwanie się mianem „gracz” czy „użytkownik”. Dokonanie takiego rozróżnienia jest dla autora istotne, ponieważ może wymagać od antropologii przyjęcia innej perspektywy i metodologii wobec takich społeczności internetowych (s. 39–40).

Przyjęta przez Boellstroffa metodologia badań w *Second Life* zakładała pełne uczestnictwo w życiu jego „mieszkańców”, dlatego też badacz stał się jednym z nich jako awatar o nazwisku Tom Bukowski, na co dzień rezydujący w wirtualnym domu-biurze „Ethnographia”. Ze względu na to, że „wirtualne światy dają możliwość wchodzenia w różnego rodzaju interakcje społeczne – jedną z nich może być antropologiczny projekt badawczy” (s. 32), w którym Boellstroff dostrzega realną możliwość prowadzenia obserwacji uczestniczącej, wywiadów indywidualnych oraz zorganizowanych w grupach fokusowych. W badaniach brali zwykle udział znajomi tych użytkowników *Second Life*, z którymi udało mu się już wcześniej nawiązać kontakt, ale rozmawiał też z przypadkowo spotkanymi awatarami, np. w wirtualnym centrum handlowym. Wybór taki miał na celu uniknięcie sztucznej losowości poprzez „poruszanie się w obrębie sieci społecznych” (s. 106).

Zastosowanie „tradycyjnych” metod antropologicznych w badaniu wirtualnych światów zmierzało do osiągnięcia w „tradycyjny” sposób efektu badań – opisu etnograficznego w formie książkowej (s. 48). Ukazanie codzienności „mieszkańców” *Second Life* miało na celu przybliżenie zasad działania tego świata i przedstawienie ogólnego zarysu jego kultury. W rezultacie powstała pozycja przeznaczona nie tylko dla środowiska naukowego, ale również swoisty „przewodnik” dla użytkowników stawiających w *Second Life* pierwsze kroki, który oprócz tego, że pozwala na opanowanie podstawowych technicznych umiejętności, zapoznaje nowicjuszy przede wszystkim z normami społecznymi tam panującymi.

Boellstroffowi trudno było określić w trakcie badań², ile osób tak naprawę korzystało z *Second Life*, chociaż jest on przekonany, że liczba użytkowników w tym czasie wyraźnie wzrosła. Pod koniec 2005 r. odnotowano liczbę 100 tysięcy zarejestrowanych kont, w 2006 r. platforma gromadziła milion użytkowników, natomiast w roku 2007 było ich już 10 milionów. Dla autora jednak „dokładniejszym miernikiem jest współuczestnictwo, czyli liczba jednocześnie zalogowanych osób, która przekroczyła 8 tysięcy w czerwcu 2006 roku, 13 tysięcy w październiku 2006 roku, 25 tysięcy w styczniu 2007 roku i 50 tysięcy w lipcu 2007 roku” (s. 51). Trudnością w ustaleniu dokładnej liczby „mieszkańców” *Second Life* był fakt, że użytkownicy mogli posiadać dodatkowe konta, a tym samym tożsamości, jak również zrezygnować z dalszego udziału w życiu społeczności *Second Life* bez wyrejestrowania się z platformy.

Boellstroff zrezygnował z odwiedzin firmy Linden Lab, której *Second Life* jest własnością, i nie rozmawiał celowo z osobami dla niej pracującymi³. Nie nawią-

² Badania obejmują okres od 3 czerwca 2004 r. do 30 stycznia 2007 r.

³ Kontakt z pracownikami miał miejsce, ale jedynie przypadkowy.

zywał też kontaktów w rzeczywistości z „mieszkańcami” *Second Life*, dlatego badanie tego wirtualnego świata niestety pozwala na zgłębienie problemu tylko w jednym kontekście. Dzieje się tak, nawet jeśli autor broni założenia, że *Second Life* stanowi jeden z „pełnoprawnych światów, w którym tworzy się kultura” (s. 89). Może dziwić fakt, że Boellstroff zrezygnował z ukazania wszelkich zależności odwołujących do trybu *offline*, a nawet głębszej analizy działalności użytkowników w innych miejscach sieci. Racjonalnym zdaje się być uzasadnienie, że jako indywidualny badacz fizycznie nie mógł dotrzeć do wszystkich subkultur *Second Life* i ich działalności w sieci poza omawianą platformą, podobnie jak – podkreśla – było to niemożliwe w przypadku badań społeczności homoseksualnych we wszystkich regionach Indonezji jednocześnie (s. 108). Taką strategią badawczą odnoszącą się do badania tylko jednej – wirtualnej rzeczywistości Andrzej Wejland określił jako „czystą”, wskazując przy tym bardziej ciekawą i zarazem problematyczną metodę „mieszaną” (Wejland 2010: 11). Zastosowanie metody ograniczającej się do wybranego obszaru sieci wyróżnia Boellstroffa na tle innych badaczy, którzy nie rozdzielają w swojej pracy rzeczywistości realnej od wirtualnej, prowadząc badania na dwóch płaszczyznach w tym samym czasie (przykładowo Cichocki 2012; Constable 2003; Miller i Slater 2001).

Wspomniane badania w Indonezji, prowadzone równocześnie z pracą w *Second Life*, stanowią osobny problem. Doświadczenie w „prawdziwym” terenie, o którym Boellstroff wspomina od pierwszych stron książki, traktować można początkowo jako wielki atut, nakazujący tradycyjnie zorientowanym badaczom, nawet tym zdystansowanym do badań społeczności internetowych, potraktować poruszaną problematykę poważnie. Dla autora każdorazowe napomknięcia dotyczące równoległe prowadzonych badań na terenie Indonezji stanowią rodzaj samospelnienia oraz legitymizacji dalszej pracy w terenie wirtualnym. To zaś może sprawiać wrażenie, że Boellstroff poniekąd nie jest przekonany o słuszności swoich założeń i wniosków dotyczących *Second Life*. Trudno natomiast odpowiedzieć na pytanie, czy wynika to z dyskursywnej asekuracji, czy raczej stanowi konsekwencję niepewności towarzyszącej stosunkowo młodemu nurtowi badań antropologicznych, który opiera się na badaniach społeczności internetowych.

Praca Boellstroffa oprócz wielu pochlebnych recenzji (Uimonen 2009; Harle 2008; Kelty 2009) zdobyła nagrody i wyróżnienia, a wśród nich Media Ecology Association’s Dorothy Lee Award for Outstanding Scholarship in the Ecology of Culture w 2009 r. oraz Honorable Mention for the 2008 PROSE Award for Professional and Scholarly Excellence in Media and Cultural Studies, jak również *Choice’s* Outstanding Academic Titles w roku 2009. O doświadczeniu w terenie *Second Life* i towarzyszących mu refleksjach autor opowiada w jednym z nagrań zamieszczonych w serwisie internetowym YouTube⁴.

Podsumowując, *Dojrzewanie w Second Life* Boellstroffa jest wartościową książką przede wszystkim ze względu na podjęcie antropologicznych badań Interne-

⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=1XkZMXtDEWM>.

tu, traktowanych często niechętnie czy wręcz wzbudzających wiele wątpliwości w środowisku naukowym. Według Nicole Constable: „Tradycyjnie zorientowani etnografowie mogą być zaskoczeni (może przerażeni) koncepcją prowadzenia badań etnograficznych wśród społeczności wirtualnych w cyberprzestrzeni” (Constable 2003: 33). Jednak ze względu na to, że Internet odgrywa coraz bardziej istotną rolę w życiu społecznym, badacze stoją przed wyzwaniem uwzględnienia tego ważnego aspektu potrzeb, zachowań i działań ludzkich w swojej pracy (Garcia i in. 2009: 53). Ponadto, jak zauważa Ewa Jagiełło, Internet jest „trudnym obszarem” do badań ze względu na zmienność jego charakteru czy skłonność do dezaktualizacji zebranych danych (Jagiełło 2010: 36).

Omawiana książka nie jest kolejną pracą teoretyczną, ponieważ stanowi syntezę i analizę wiedzy pozyskanej w terenie drogą obserwacji uczestniczącej oraz wywiadów. Zdaniem Wejlanda: „Zrobić dobre badanie nie jest łatwo, zrobić badanie, które naprawdę coś doda do wiedzy o Internecie i coś dorzuci do puli wspólnych doświadczeń – jeszcze trudniej” (Wejland 2010: 12). To zaś wyróżnia ją na tle pozycji traktujących o „wirtualnym człowieku”, szczególnie w Polsce, gdzie większość z nich dostępna w rodzimym języku dotyczy jednak głównie pokrewnych nauk społecznych – socjologii (Kerckhove 2001; Ferenc, Olechnicki 2009; Szpunar 2011), psychologii (Wallace 2001) czy kulturoznawstwa (Kamińska 2011) bądź porusza się w obrębie teoretycznych rozważań na temat antropologii Internetu. „Netnografia” (Kozinets 2012) bądź „etnografia wirtualna” (Hine 2001) jako nowa metoda antropologicznych badań społeczności internetowych „dotycząca badań wirtualnych, w Internecie, i opierająca się na bezpośrednim zastosowaniu zespołu technik i metod stosowanych w repertuarze antropologicznym”, zdaniem Dariusza Jemielniaka (2013: 97–98), od pewnego czasu zyskuje na wartości i cieszy się zainteresowaniem w zachodnich ośrodkach badawczych, ale wciąż jest słabo rozpoznawana w Polsce.

Literatura

- Boellstroff, T. (2005). *The Gay Archipelago: Sexuality and Nation in Indonesia*. Princeton, NY: Princeton University Press.
- Boellstroff, T. (2007). *A Coincidence of Desires: Anthropology, Queer Studies, Indonesia*. Durham: Duke University Press.
- Cichocki, P. (2012). *Sieć przyjaciół: serwis społecznościowy oczami etnografa*. Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego.
- Constable, N. (2003). *Romance on a Global Stage. Pen Pals, Virtual Ethnography, and “Mail Order” Marriages*. Berkeley: University of California Press.
- Ferenc, T., Olechnicki, K. (2009). *Obrazy w sieci. Socjologia i antropologia ikonosfery Internetu*. Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- Garcia, A.C., Standlee, A.I., Bechkoff, J., Cui, Y. (2009). Ethnographic Approaches to the Internet and Computer-Mediated Communication. *Journal of Contemporary Ethnography*, 38(1), 52–84.

- Harle, R. (2008). Coming of Age In Second Life. *Metapsychology*, 12(35), Pobrano z: http://metapsychology.mentalhelp.net/poc/view_doc.php?type=book&id=4435&cn=396. Dostęp: 12.07.2014.
- Hine, Ch. (2001). *Virtual Ethnography*. London – Thousand Oaks – New Delhi: SAGE Publications.
- Jagiello, E. (2010). Etnograf w cybermedynie. Próba zastosowania etnograficznej analizy zawartości. W: E. Jagiello, P. Schmidt (red.), *Homo interneticus: etnograficzne wędrówki w głąb sieci* (s. 35–47). Lublin: Wydawnictwo Portalu Wiedza i Edukacja.
- Jemieliński, D. (2013). Netnografia, czyli etnografia wirtualna – nowa forma badań etnograficznych. *Prakseologia*, 153, 97–115.
- Kamińska, M. (2011). *Niechne memy. Dwanaście wykładów o kulturze Internetu*. Poznań: Galeria Miejska „Arsenal”.
- Kelty, Ch.M. (2009). This Is Not Your Mother’s Samoa (Boellstorff’s Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human). *Current Anthropology*, 50(3), 403–404.
- Kerckhove, D. (2001). *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*. Przeł. W. Sikorski, P. Nowakowski. Warszawa: Wydawnictwo Mikom.
- Kozinets, R.V. (2012). *Netnografia: badania etnograficzne online*. Przeł. M. Brzozowska-Brywczyńska. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Miller, D., Slater, D. (2001). *The Internet. An ethnographic approach*. New York: Oxford.
- Szpunar, M. (2011). *Paradoksy Internetu. Konteksty społeczno-kulturowe*. Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Uimonen, P. (2009). Coming of age in Second Life: an anthropologist explores the virtually human by Boellstorff. *Social Anthropology*, 13(4), 486–488.
- Wallace, P. (2001). *Psychologia Internetu*. Przeł. T. Hornowski. Poznań: Dom Wydawniczy Rebis.
- Wejland, A.P. (2010). Założenia teoretyczne i metodologiczne badań Internetu i w Internecie. Kilka uwag krytycznych. W: E. Jagiello, P. Schmidt (red.), *Homo interneticus: etnograficzne wędrówki w głąb sieci* (s. 8–13). Lublin: Wydawnictwo Portalu Wiedza i Edukacja.