

Straburzyńska-Glaner, Agnieszka

"Dojrzewanie w Second Life :
antropologia człowieka wirtualnego",
Tom Boellstorff, przeł. Agata Sadza,
Kraków 2012 : [recenzja]

Rocznik Muzeum Wsi Mazowieckiej w Sierpcu 4, 187-191

2013

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych oraz w kolekcji mazowieckich czasopism regionalnych mazowsze.hist.pl.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Tom Boellstorff
Dojrzewanie w Second Life. Antropologia
człowieka wirtualnego,
przeł. Agata Sadza,
Wydawnictwo Uniwersytetu
Jagiellońskiego, Kraków 2012, ss. 367

Bibliografia opracowań poświęconych kwestiom szeroko pojętej kultury Internetu: wirtualnej tożsamości, fenomenowi cyberstowarzyszenia, przemocy w Sieci, cyberreligijności, aktywności seniorów czy wreszcie problemom uzależnienia od świata wirtualnego, jawi się nam, żyjącym w drugim dziesięcioleciu XXI wieku, nad wyraz imponująco. A jednak w tej mnogości publikacji propozycja Toma Boellstorffa niewątpliwie się wyróżnia. *Dojrzewanie w Second Life* jest bowiem pierwszą tego typu, *stricte* antropologiczną analizą kulturową *Second Life* – jednego z najbardziej znanych i najdynamiczniej rozwijających się wirtualnych światów¹. Sam tytuł nawiązuje do znanego dzieła amerykańskiej badaczki, Margaret Mead – *Dojrzewanie na Samoa*². Skojarzenie to oczywiście nieprzypadkowe – autor, mając w pamięci burzę, jaka się wokół tej książki rozpełtała, stawia w centrum swoich zainteresowań problem metodologii badań Internetu. To właśnie specyfika naukowego ujęcia problematyki *Second Life* stanowi o nowatorstwie i atrakcyjności książki Boellstorffa.

Tom Boellstorff, amerykański antropolog, profesor na University of California w Irvine, odnosi swoje doświadczenia, nabyte podczas badań terenowych w Indonezji, do analizy kultury wirtualnych światów postrzeganych przede wszystkim w kategorii miejsca, które – choć wygenerowane komputerowo za pośrednictwem technologii internetowych i dostępne wyłącznie pozazmysłowo – stają się ważnym ośrodkiem społecznych działań i międzyludzkich interakcji. Złożoność badanego świata pozwala ponadto autorowi w konsekwencji przyjętych założeń postrzegać *Second Life* jako kulturę, która podobnie do innych, tradycyjnych, obejmuje w swym wewnętrznym zróżnicowaniu mnogie subkultury i która może być – jak zauważa autor – „polem badań terenowych, co potwierdza zasadność zastosowania podejścia etnograficznego”³.

1 Obok *Second Life* wspomnieć warto takie wirtualne światy, jak: *There, Entropia Universe, Kaneva, Dotsoul, Multiverse, Gaia Onlite czy GoPets*.

2 M. Mead, *Dojrzewanie na Samoa*, (tłum.) E. Życieńska, Warszawa 1986.

3 T. Boellstorff, *Dojrzewanie w Second Life. Antropologia człowieka wirtualnego*, (tłum.) A. Sadza, Kraków 2012, s. 124.

Co istotne, autor nie analizuje kultury wirtualnej, lecz kulturę wirtualnych światów. To przeniesienie akcentu ma niezwykle istotne znaczenie, ponieważ wskazuje na zupełnie odmienną perspektywę podejścia badawczego. W opozycji do dotychczasowych ujęć bazujących na opozycji świat realny – świat wirtualny i traktujących działania podejmowane w ramach wirtualnych światów jako re-prezentacje⁴. Tom Boellstorff proponuje opis *Second Life* na jego własnych prawach, co jest zresztą konsekwencją uznania platformy za pełnoprawne miejsce tworzenia się i istnienia kultury. Oczywiście, w wielu miejscach aspekt rzeczywistości *offline* będzie się pojawiał (zwłaszcza w kontekście wartościowania wirtualnych światów przez samych ich mieszkańców), niemniej jednak nie ma on dla badacza znaczenia kluczowego.

Cel, jaki stawia sobie autor *Dojrzwania w Second Life*, jest trojaki. Po pierwsze, książka, będąca owocem pracy badawczej, stanowić ma w założeniu jej autora opis antropologiczny, możliwie pełny i całościowy portret autonomicznie ujmowanej kultury *Second Life* w pierwszych latach jej istnienia⁵ (cel praktyczny). W opisie tym autor dąży z kolei do odkrycia mechanizmów rządzących badaną przez siebie rzeczywistością, zasadami jej funkcjonowania oraz jej kulturowym znaczeniem, co ma przyczynić się do lepszego zrozumienia jej fenomenu (cel teoretyczny); po trzecie, o czym była już pośrednio mowa, *Dojrzwania w Second Life* ma być dowodem zasadności badania wirtualnych światów tradycyjnymi metodami antropologicznymi, stanowi więc argument potwierdzający skuteczność podjętego przez autora metodologicznego eksperymentu oraz potencjału samej metody dla badania ontologicznie odmiennych od rzeczywistych światów wirtualnych (cel metodologiczny). Należy przy tym podkreślić, że analiza dokonana przez Toma Boellstorffa ma charakter wyłącznie deskryptywny. Autor, choć nie ukrywa swojej sympatii dla *Second Life*, nie wartościuje, a jedynie analizuje i opisuje wybrane, jego zdaniem najistotniejsze aspekty badanej kultury. Obecnie jest mu również podejście preskryptywne, wyrażające się w postawie życzeniowej względem przyszłości *Second Life*.

Obok innowacyjności metodologicznej autora recenzowanej publikacji na uwagę zasługuje również kwestia przedmiotu i zakresu prowadzonych przez niego badań. Autorowi *Dojrzwania w Second Life* udaje się bowiem uniknąć fascynacji tym, co w wirtualnej rzeczywistości jest najbardziej skandaliczne i – co za tym idzie – atrakcyjne medialnie. Kwestie zaburzeń tożsamości, transwestytyzmu, cyberseksu, wirtualnej zdrady czy pornografii dziecięcej sygnalizuje jedynie na marginesie swoich rozważań, w centrum stawiając codzienność kultury *Second Life*. Badacz podkreśla, iż

często (...) najbardziej dogłębne zrozumienia badanego zjawiska bierze się z badań etnograficznych, które skupiają się na poziomie nieistotnych, milcząco akceptowanych wymiarach życia społecznego⁶.

Wśród problemów poruszanych przez autora pojawiają się zatem tematy związane z wirtualnością (*buildy* i obiekty), doświadczaniem czasu i przestrzeni (w tym problem *lagów* jako wymiaru jej spowolnienia), tożsamością (poczucie tożsamości, kwestie ucieleśnienia,

4 Por. N. Wakerford, *Gender and the Landscapes of Computing in an Internet Café*, [w:] *Virtual Geographies: Bodies, Space and Relations*, (red.) M. Crang, P. Crang, J. May, London 1999, s. 178-201; S. Orgad, "From Online to Offline and Back: Moving from Online to Offline Relationships with Research Informants". In *Virtual Methods: Issues in Social Research on the Internet*, (red.) Ch. Hine, Oxford 2005, s. 51-65.

5 Tom Boellstorff prowadził badania w okresie od 3 czerwca 2004 do 30 stycznia 2007. *Second Life* istnieje od czerwca 2003 roku, jest własnością firmy Linden Lab.

6 T. Boellstorff, *op. cit.*, s. 136-137.

funkcjonowanie awatarów i altów⁷), językiem, płcią, rasą, niepełnosprawnością, a także zjawiskami przyjaźni i innych form zażyłości oraz szeroko pojętych form interakcji (miłość, rodzina, życzliwość, *griefing*).

Kompozycja recenzowanej publikacji jest trójdzielna. Część pierwsza, zatytułowana *Na wirtualnej scenie*, ma charakter wprowadzenia. Autor w sposób obszerny i wyczerpujący prezentuje przedmiot i zakres prowadzonych przez siebie badań, a także obrane stanowisko metodologiczne (perspektywa historyczna i porównawcza, charakterystyka stosowanych metod – obserwacji uczestniczącej oraz wywiadów⁸). Istotnym fragmentem tej części jest również obszerny rys historyczny, w którym w kontekście dziejów technologii wirtualnej zaprezentowane zostają zarówno dzieje wirtualności⁹, jak i losy konkretnych wirtualnych światów w obecnym ich rozumieniu¹⁰ oraz tradycja badań nad nimi.

Tom Boellsforff, świadom problemów wynikłych z pewnych nieścisłości czy braku precyzji w posługiwaniu się badaczy terminologią z zakresu badań nad rzeczywistością wirtualną, uzupełnia tę część o notę terminologiczną, w której definiuje kluczowe dla dalszych rozważań pojęcia wirtualnego świata, rzeczywistości *online i offline*, cyfrowości, wirtualności, realności/rzeczywistości, człowieka wirtualnego (*homo cyber*) oraz cyberstowarzyszenia.

Część druga książki, *Kultura w wirtualnym świecie*, stanowi w istocie antropologiczny opis kultury Second Life podporządkowany – w przeważającej mierze – problemom codzienności, o czym była mowa powyżej.

Część ostatnia, zatytułowana *Epoka techné*, jest miejscem, w którym autor podejmuje analizę zebranego materiału etnograficznego, badając go z jednej strony w kontekście ekonomii politycznej *Second Life* (prawo własności intelektualnej, idea kapitalizmu kreacjonistycznego a polityka Linden Lab), z drugiej zaś – w odniesieniu do idei wirtualności w perspektywie *techné*. Całość zamyka obszerna bibliografia, indeks przywoływanych w pracy autorów, dzieł i pojęć oraz słowniczek – przydatny szczególnie dla osób, dla których Second Life jest zjawiskiem obcym bądź nie do końca rozpoznany.

Książka Toma Boellstorffa ma tę niewątpliwą zaletę, że chociaż problematyka, której jest poświęcona, wydaje się relatywnie wąska – ogranicza się bowiem do fenomenu jednego zaledwie wirtualnego świata, rozpatrywanego przy tym w ograniczonym okresie jego funkcjonowania – dedykowana jest stosunkowo szerokiemu gronu odbiorców – od fanów i pasjonatów *Second Life* oraz innych tego typu wirtualnych światów, przez badaczy nowych technologii, kultur i społeczności internetowych, aż po antropologów, wykorzystujących wyłącznie tradycyjne metody badań etnograficznych.

Zarówno załączony słowniczek i bogaty materiał poglądowy w postaci *screenów*, ilustrujących wybrane aspekty badanej rzeczywistości, jak również nad wyraz przystępny tok wywodu czynią *Dojrzwanie w Second Life* lekturą tyleż interesującą, co przyjemną. Czytelnik, w którego ręce trafia recenzowana pozycja, staje się w pewnym sensie partnerem Toma Bukowskiego¹¹, pod którego przewodnictwem zgłębia tajniki codzienności życia w wirtual-

7 Alternatywnych awatarów.

8 O metodach badań etnograficznych w Sieci (w tym badań rzeczywistości wirtualnych światów) pisze również Robert V. Kozinets. Zob. R. V. Kozinets, *Netnografia. Badania etnograficzne online*, (tłum.) M. Brzozowska-Brywczyńska, Warszawa 2012.

9 Autor stawia pytania o źródła wirtualnych światów (wywodząc początki zjawiska ze starożytności oraz – zgodnie z odmienną koncepcją – z drugiej połowy XIX wieku).

10 Autor odwołuje się do koncepcji symulacji w kontekście gier internetowych, przywołuje historię MUD-ów (multi-user domain/dimension/dungeon, gier RPG, które postrzegane są jako pierwsze tekstowe wirtualne światy).

11 „Tom Bukowski” to nazwa awatara, którą w trakcie swoich badań posługiwał się Tom Boellstorff.

nym świecie, zapoznaje się z przestrzenią *Second Life* oraz skromnym wycinkiem społecznego wymiaru jej funkcjonowania.

Nie bez znaczenia dla toku prezentowania wyników badań oraz doboru argumentacji pozostaje dwójakie doświadczenie autora publikacji – jako badacza społeczności homoseksualnych w Indonezji oraz wirtualnego świata *Second Life*. Nieustanne przenikanie się tych perspektyw jest dowodem potencjału tkwiącego w elastyczności metody badań etnograficznych. Możliwość powołania się na analogie pomiędzy dwoma – z pozoru skrajnie odmiennymi projektami – pozwala także autorowi *Dojrzwania w Second Life* w sposób skuteczny odpierać ewentualne zarzuty wobec pozornej blahości badań w Sieci jako takich oraz wirtualnych rzeczywistości jako przedmiotu tychże badawczych eksploracji.

Dojrzwania w Second Life Toma Boellstorffa z pewnością nie wyczerpuje złożoności problemów, jakie wiążą się z fenomenem wirtualnych światów i ideą cyberstowarzyszenia. Autor nie rości sobie jednak pretensji do stworzenia monografii badanego zjawiska. Stara się jedynie w sposób możliwie pełny opisać i zinterpretować – jego zdaniem najważniejsze, choć w wielu opracowaniach pomijane – aspekty codzienności, a w niektórych momentach także i banalności wirtualnego bytowania. Ich analiza pozwala częstokroć, paradoksalnie, dotrzeć do istoty człowieczeństwa – bynajmniej nie wirtualnego¹².

Literatura

Boellstorff Tom. *Dojrzwania w Second Life. Antropologia człowieka wirtualnego*, (tłum.) A. Sadza, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012.

Castells Manuel. *Spoleczeństwo Sieci*, (tłum.) M. Marody, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010.

Geertz Clifford. *Z punktu widzenia tubylca: o naturze antropologicznego myślenia*, [w:] *Wiedza lokalna: dalsze eseje z zakresu antropologii interpretatywnej*, (tłum.) D. Wolska, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2005, s. 63-77.

Kozinets Robert V. *Netnografia. Badania etnograficzne online*, (tłum.) M. Brzozowska-Brywczyńska, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2012.

Mead Margaret. *Dojrzwania na Samoa*, (tłum.) E. Życieńska, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1986.

Orgad Shani. "From Online to Offline and Back: Moving from Online to Offline Relationships with Research Informants". In *Virtual Methods: Issues in Social Research on the Internet*, (red.) Ch. Hine, Oxford 2005, s. 51-65.

Wakerford N. *Gender and the Landscapes of Computing in an Internet Café*, [w:] *Virtual Geographies: Bodies, Space and Relations*, (red.) M. Crang, P. Crang, J. May, London 1999, s. 178-201.

12 W tym miejscu odwołuję się do potocznego rozumienia wirtualności jako antonimu pojęcia rzeczywistości.

Strony internetowe

www.secondlife.com