

---

# Tom Boellstorff: Coming of Age of Second Life. An Anthropologist Explores of Virtual Human.

---

## Jan Beseda

*Tom Boellstorff: Coming of Age of Second Life. An Anthropologist Explores of Virtual Human. Princeton University Press, Princeton 2008, 316 s.*

Americký psycholog a editor časopisu American Anthropologist Tom Boellstorff se zaměřuje na výzkum sexuality a virtuálních světů. Je gay a zkoumal komunitu gayů v Indonésii, přičemž jako gay vystupoval i při svém výzkumu v Second Life. Dnes už není neobvyklé, aby antropolog zkoumal vlastní kulturu či prostředí, které je mu známé, ovšem není typické, aby byl antropolog členem kultury, kterou zkoumá od jejího vzniku - právě to je na Boellstorffově výzkumu Second Life specifické. „Obyvatelem“ tohoto světa se stal krátce po jeho vzniku, což dává jeho výzkumu částečný diachronní charakter.

Boellstorffova kniha má tři základní cíle. Za prvé etnograficky popsat fenomén Second Life, za druhé ukázat potenciál etnografických metod při studiu virtuálních světů a za třetí teoreticky přispět k lepšímu pochopení virtuálních světů v celé jejich komplexitě. Na začátku své práce stanoví základní analytické kategorie „virtuální“ a „aktuální“. „Virtuální“ je kategorie značící něco jakoby, něco, co není fyzické, tělesné, v tomto případě internetový svět Second Life. Kdežto „aktuální“ je kategorie vyznačující skutečné, fyzické, tělesné, tedy mimointernetový svět. Taková kategorizace je značně problematická, ovšem Boellstorff zdůrazňuje, že nepoužívá těchto termínů v ontologickém smyslu, ale pouze pro etnografický popis.

Boellstorff se narozdíl od jiných antropologů zaměřuje pouze na virtuální svět. Zatímco C. Hine, D. Hakken a další razí kyberantropologii jako disciplínu, která se zabývá interakcemi mezi on-line a off-line, Boellstorff hovoří jen o virtuální antropologii a ne o virtuální etnografii, což by podle něj mohlo svádět k zdání, že on-line výzkum je méně „reálný“ a tudíž méně hodnotný. Přesto využívá klasické etnografické metody, jako jsou rozhovory (individuální či focus groups) a zúčastněné pozorování. Přitom vystupuje jako „avatar Tom Bukowski“, bílý homosexuální muž, antropolog, a nijak se netají tím, že provádí výzkum. Podařilo se mu tak nasbírat data čítající přes deset tisíc stran poznámek z pozorování a záznamů rozhovorů plus stejné množství záznamů z blogů, novin a dalších webových stránek.

Virtuální svět podle autora knihy musí splňovat tři podmínky: (1.) je místem, které (2.) obývají osoby a to (3.) je umožněno on-line technologiemi. Důležité je, že Boellstorff nepovažuje virtuální světy za hru, protože nemají začátek a konec a nejsou zaměřené na cíl, což ovšem neznamená, že by nemohly být místy hry. Proto také používá termín „rezident“ a ne třeba „hráč“ či „uživatel“. Než čtenáři provede Second Life, představí mu historii virtuálních světů. V této části se dozvíme, že název knihy parafrázuje dílo Coming of Age in Samoa americké antropoložky Margaret Meadové, která se prý zajímala o kybernetiku. Dozvíme se i o historii předchůdců virtuálních světů - fantasy literatury, videohrách a virtuální realitě a také o Internetu. V závěru se Boellstorff ponoří do ještě hlubší minulosti, neboť bez techné by podle jeho názoru nemohl být Second Life.

Second Life je podle něho novým typem místa. Second Life je totiž 3D webem, který se vyznačuje posunem ze sítě 2D webu do 3D míst. Jak píše dále, v kyberprostoru klasický prostor mizí a přetváří se. Důležitější je ovšem role času. Právě čas vytváří mezeru mezi virtuálním a aktuálním světem. Mezera mezi těmito světy je utvářena fenomény stojícími na času. Jedná se o tzv. lagy neboli okamžiky, kdy systém nezvládá nápor uživatelů a zasekává se. Druhým příznačným fenoménem je AFK (away from keyboard), tedy stav kdy on-line „avatar“ zůstává aktuálně přítomen ve virtuálním světě, ale nereaguje na aktivity dalších „avatarů“, neboť ten, kdo ho ovládá, je mimo počítač. „Lag“ má i další funkci, udržuje sociabilitu a hovory o „lagu“ jsou zde běžné asi tak jako hovory o počasí v aktuálním světě. Pátá kapitola pojednává o ustavování „avatarů“, o jejich pohlaví, rase a možnostech mít více avatarů (tzv. alts).

Šestá kapitola se zabývá důvěrností, rolí jazyka při komunikaci v Second Life, přátelstvím, sexualitou, láskou a závislostí na virtuálním prostředí. Co se týče sexuality, lze v Second Life nalézt široké spektrum sexuálního chování od praktik považovaných v západní společnosti za běžné, po prostituci až po různé BDSM aktivity. Vztahy uživatelů mohou být velmi volné, mnohdy jsou ovšem velmi těsné. Zasahuje do nich i aktuální (off-line) svět. Například úmrtí v aktuálním světě. Někteří „obyvatelé“ Second Life prožívají vztahy v něm silněji než v aktuálním světě. Z virtuálních partnerství se navíc občas stávají i partnerství aktuální.

V sedmé kapitole se Boellstorff zabývá problémem komunity. Ukazuje, že pro rozvíjení sociální vztahů v Second Life jsou velmi důležité události (events), ať už se jedná o vyučování dětí v základní škole, módní přehlídku či filozofickou diskusi. V této kapitole se mimo jiné zabývá také problémem „griefingu“ (obtěžování), jak se s ním rezidenti vyrovnávají, jak pro některé z nich představuje hobby a jak na to reagují systémoví regulátoři. Analýze neuniká ani klasické antropologické téma přibuzenství. Podstatné je, že část rezidentů nepobývá pouze v Second Life, ale v i v jiných virtuálních světech a to se pak projevuje při jejich komunikaci. Někteří uživatelé se scházejí na srazech i mimo Second Life, ale podle autora je jich menšina.

Osmá kapitola se jmenuje „Politická ekonomie“. Dozvíme se, že ekonomika Second Life funguje na základě systému, který autor nazývá kreativní kapitalismus. Zjednodušeně řečeno, kreativní kapitalismus je režim kapitalismu, ve kterém je prací rozuměna tvorba. Rezidenti za určitý poplatek vlastníkovi Second Life obdrží místní měnu lindenský dolar. Tato měna se v průběhu Boellstorffova výzkumu stala směnitelnou za dolar americký. Rezidenti za ni mohou nakupovat skripty a struktury, které mohou dále rozvíjet a prodávat dalším rezidentům. Sama spotřeba se tak stává určitou formou produkce. Hranice mezi prací a hrou se v Second Life rozvolňují, neboť pro některé rezidenty je práce v Second Life důležitým, někdy i hlavním zdrojem příjmu v off-line světě.

V závěrečné kapitole autor píše, že virtualita je další formou lidství. Zdůrazňuje, že Second Life není simulací, ale virtuálním světem, kde probíhají nesimulované sociální vztahy. Co podle něj činí virtuální světy skutečnými, jsou vztahy, ekonomické transakce a komunity. Končí s odkazem na Bronislawa Malinowského, který napsal, že „hlavním cílem, který nesmí etnograf spustit ze zřetele, je pochopit nativní pohled na svět, jeho vztah k životu, a jak uskutečňuje svou vizi svého světa“ (B. Malinowski: Argonauts of the Western Pacific. New York 1922: 25). S ohledem na virtuální světy se má antropologie snažit pochopit, jak my všichni, on-line i off-line, jsme virtuálními lidmi. Knihu lze rozhodně doporučit všem, kteří se zajímají o výzkum kyberprostoru, je třeba ovšem mít na paměti, že Boellstorffovo zaměření na on-line dění představuje jen jeden ze směrů kyberantropologie. Autor splnil cíle, které si vytknul na začátku knihy: etnograficky popsal Second Life a ukázal přínos etnografických metod při studiu on-line světů. Diskusi však může vyvolávat jeho koncept virtuálního / aktuálního, proti níž se nabízí dichotomie on-line / off-line.

Nedávno proběhl médii příběh rozvodu manželského páru, který se seznámil v Second Life. Manželka ovšem po čase zjistila, že manžel má ve virtuálním světě novou přítelkyni, a byl to pro ni důvod k rozvodu.

Aktuální kurz je asi 300 lindenů za 1 USD.

Viz společnost beVirtual, s.r.o., a její projekt města Bohemia.

Jan Beseda