

Љиљана ГАВРИЛОВИЋ
Етнографски институт САНУ, Београд

УДК 001.8: [316.775:004.738.5
Оригинални научни рад

ЕТНОГРАФИЈА ВИРТУЕЛНЕ РЕАЛНОСТИ

У раду је разматрана примена метода етнографског истраживања на област виртуелне реалности, пре свега испитивање односа/културе у оквиру виртуелних заједница. Како је то нова област етнографских истраживања неопходна су прилагођавања класичног метода новом окружењу: развој специфичних начина прикупљања релевантних података, али и њихове провере.

Кључне речи: интернет, виртуелна реалност, *cyber*-простор, виртуелне заједнице, етнографска истраживања.

Концепт етнографских истраживања настао је у XIX веку, паралелно са романтичарским покретима, буђењем националне свести и откривањем вредности „народних“ култура. Још тада је дефинисана идеја која је трајала све до средине XX века: да је посао етнографа/етнолога/културног антрополога да оде, посматра културу, врати се и исприча нам каква је.¹ Етнографски метод је подразумевао бележење културе на лицу места, тамо негде ван места/културе истраживача. Такав концепт науке/истраживања почивао је на претпоставци да је култура хомоген, јединствен, просторно омеђен ентитет и да је први корак неопходан за њено разумевање — формирање писаног извештаја о њој, заснованог на различитим облицима директног посматрања.² Опис културе у смислу конкретних животних искустава, веровања, социјалних правила и образаца понашања био је примарни циљ у односу на истраживање универзалних законитости унутар посматране културе/култура или њеног/њиховог развоја и промене.³

XX век, нарочито његова друга половина, довела је до убрзаног мењања света, током кога су појединци, групе, народи и културе мењали места и мешали се, па је просторно одређење културе постало посве проблематично, ако је икада и имало упориште у „објективној“ реалности.⁴ Испитивање културе је, тако, постало испитивање односа унутар мреже култура на истом простору или географске (физичке)

1 C. Geertz, *The Interpretation of Cultures*, New York 1973.

2 G. Marshall (Ed.), *The Concise Oxford Dictionary of Sociology*, Oxford 1994, 158.

3 M. Hammersley & P. Atkinson, *Ethnography: Principles in Practice*, London 1995, 10.

4 Претпоставка о омеђености култура увек је била пре конструкт потребан у циљу ефикаснијег истраживања него реална, животна чињеница, јер је интеракција између култура увек постојала. И у оквиру стандардних етнографских истраживања појединачних елемената „традиционалних“ култура испитивани су „утицаји“ других култура, али без увида у реалну интеракцију, као процес сталне промене.

мреже једног, распршеног модела културе. Али, иако је (физички) простор престао да буде кључна одредница етнографских истраживања, „простори“ се и даље јављају као њихов оквир, овога пута као социјални, културни, виртуелни...

Дефиниција простора у физичком смислу подразумева однос конкретних, физичких, тродимензионалних, јасно дефинисаних маса и празнине између њих.⁵ На сличан начин, социјални простор чини однос јасних, дефинисаних, социјално конструисаних међуљудских релација наспрам недостатка релација, културни — истоврсни, препознатљиви однос између и унутар појединих елемената културе/културних конструката и празнине између њих (недостатак или различита врта односа).

Виртуелни, *cyber*-простор⁶ је, према Гибсону, ванчулна „халуцинација коју свакодневно доживљавају милијарде легитимних оператера широм свијета, дјеца која уче математичке концепције... Графичка презентација података издвојених из банке сваког компјутера у компјутерском систему човјечанства.“⁷

То је, заправо, идејни конструкт, уверење/опажање да тамо негде иза екрана компјутера постоји нека врста актуелног простора који се не може видети, али у коме знате да се налазите.⁸ За обичног корисника Интернета, као Мреже свих мрежа,⁹ тај простор чине људи који се налазе на различитим реалним физичким местима, али учествују у заједничкој *on-line* комуникацији. За друге кориснике, администраторе мрежа — рецимо, виртуелни простор је шири, има и друге облике: програмски алати који обезбеђују изградњу и функционисање мреже, а тиме и социјалних веза, само су један од делова њиховог виђења овог простора.

Виртуелни, *cyber*-простор је тако, заправо, варијанта социјалног простора, синхрона (у случајевима истовременог присуства/комуникације у *chat* собама) или асинхрона (у дискусионим групама, *e-mail* или *news* групама), без „реалног“ присуства било кога од оних који тај простор граде у оквирима истог физичког простора. Тиме је једна од новијих дефиниција културе, као предмета етнографских испитивања, добила пуни смисао:

„Култура је комуникација, комуникација је култура“.¹⁰

Виртуелна реалност, дефинисана и омеђена виртуелним простором, јесте реална у смислу: опажамо последице њеног постојања, као што је комуникација на даљину или социјални односи и групе које се формирају захваљујући њеном по-

⁵ Тако је „соба“ однос зидова и празнине коју они ограничавају, свемир — празнина која окружује и раздваја небеска тела и сл.

⁶ У енглеском термин *space* истовремено значи простор, али и свемир, космос, а има и друга значења. У српском језику је, до сада, уобичајен превод термина *cyber-space* био: киберсвемир. Термин се код нас први пут појавио у преводима Гибсонових романа и, касније, друге *cyberpunk* литературе, у оквиру које су преводиоци, у складу са терминолошким конвенцијама у оквиру ширег жанровског одређења научне фантастике, потпуно оправдано изабрали српски термин „свемир“. Мислим, ипак, да термин „простор“ далеко више одговара смислу изворног термина, јер *cyber-space* заправо дефинише нову категорију простора/реалности, док термин „свемир“ означава само један од облика физичког простора, односно физичке реалности.

⁷ V. Gibson, *Neuromancer* [Neuromancer], Beograd 1987, 41; оригинал објављен 1984.

⁸ Различите дефиниције *cyber*-простора у: G. Barbatsis, M. Fegan and K. Hansen, *The Performance of Cyberspace: An Exploration Into Computer-Mediated Reality*, Journal of Computer-Mediated Communication 5, 1, Annenberg School for Communication, University of Southern California 1999, <http://www.ascusc.org/jcmc/vol5/issue1/barbatsis.html>

⁹ Функционално, Интернет је интернационална мрежа компјутерских мрежа, која омогућује проток дигиталних информација унутар себе саме.

¹⁰ Hall E., *Context and meaning*, у: A. Samovar & R. E. Porter (Eds.), *Intercultural Communication*, Belmont 1991, 45–55.

стојању, иако нисмо способни да опазимо реалне, физичке параметре њеног постојања. Но, у истом смислу нисмо способни да опазимо ни параметре „објективне“ физичке реалности — везе између атома или молекула, хемијске реакције које производе живот, гравитацију. То нас, ипак, не спречава да говоримо о физичкој реалности, онаквој какву је опажамо — „обични“ људи на један начин, научници који се баве појединим гранама природних наука — на разне друге начине. У том смислу виртуелна реалност није ништа мање објективна, јер производи дејство које опажамо на исте/сличне начине на које опажамо и дејство физичке стварности.

Као што је већ речено, виртуелну реалност заправо стварају људи који се срећу у виртуелном простору, комуницирају и, током тог процеса, стварају различите врсте виртуелних заједница. Оне су систем социјалних веза, који настаје сваки пут када већи број људи дуже време учествује у разговорима/дискусијама/комуникацији о заједничкој теми/темама које их интересују, уносећи у то осећаје и стварајући личне међусобне односе. По дефиницији, овакве врсте заједница су предмет етнографских истраживања и на њих је могуће применити истоветне методе прикупљања података као код испитивања било које друге врсте заједница.

Методски поступци прикупљања података о виртуелној стварности, иако етнографски по дефиницији, делимично се морају прилагодити промењеним условима истраживања. У физичком смислу истраживач не иде нигде — налази се испред свог компјутера, али — виртуелно — одлази у другу реалност да би је видео, описао и утврдио, не само понашање и односе унутар виртуелне реалности него и њихове одразе на реални свет, и обрнуто — пројекције односа из физичке реалности на конструкцију виртуелне.

Методи прикупљања података о виртуелној реалности могу бити:

- пасивни (еквивалент усмереног или неусмереног посматрања у реалној стварности)
 - ♦ садржај интернет локација (текст у ужем смислу, визуелно и аудитивно обликовање)
 - ♦ садржај порука у дискусионим групама које се односе на тему истраживања
 - ♦ учешће у четовима
 - ♦ посматрање понашања корисника Интернета у реалном, физичком окружењу
- активни:
 - ♦ *on-line* интервју и/или анкета
 - ♦ *off-line* интервју и/или анкета
 - ♦ комбинација ове две врсте поступка (са истим испитаницима).

Избор метода прикупљања података зависи првенствено од теме истраживања. Испитивање продукције интернет локација — ставова и порука који се, садржајем и изгледом локације, шаљу корисницима, подразумева пре свега пасивно прикупљање података: посматрање и самих локација и реакција корисника на поруке које им се упућују, иако се са корисницима могу радити и додатни интервјуи (*on* или *off-line*), који би детаљније објаснили њихово разумевање порука или реакцију на њих.

Испитивање односа и понашања у *cyber*-заједницама подразумева активне методе прикупљања података, а избор варијанте зависи искључиво од испитиване теме. Истраживање *cyber*-секса, на пример, искључило је могућност *off-line* интервјуа са учесницима, јер испитаници о тој врсти искустава нису желели да разговарају са истраживачем, али су *on-line* интервјуи дали добре резултате.¹¹ У другим врстама испитивања, када су у питању теме које мање задиру у интиму појединца и мање подлежу социјалним рестрикцијама, комбинација ове две врсте интервјуа даје добре резултате.

Реакције испитаника, прихватање/неприхватање разговора о појединим темама, указују на разлике у њиховом *on-line* и *off-line* понашању, као и на потпуну свест да те разлике постоје. Анонимност (реална или претпостављена) *on-line* комуникације, у којој сваки од учесника даје јавности и/или саговорнику само оне податке о себи које жели, даје му и слободу да каже много више него што би рекао у физичкој, лице-у-лице комуникацији. С друге стране, истраживач је, управо захваљујући тој врсти анонимности, слободнији да постави веома лична питања широком кругу људи. Уколико буде одбијен или не добије одговор од појединих испитаника, ипак може да добије веома велики број релевантних одговора и, управо због тога, лакше подноси ово одбијање него одбијање сарадње у физичком свету, нарочито ако се ради о истраживањима ван физичког места боравка, односно теренским истраживањима у ужем смислу, када свако одбијање сарадње на релацији истраживач — потенцијални испитаник подразумева продужење теренског рада, а тиме и повећање трошкова истраживања.

У оквиру истраживања виртуелне стварности/културе постоји реалан проблем прецизног дефинисања параметара популације. Јавно је доступан релативно мали број података о корисницима (сервиса, група, локација), с тим што ни они нису проверљиви у пракси. Истраживач, наравно, може да допуни податке о испитаницима у оквиру анкета или интервјуа, али ни тада подаци нису у потпуности проверљиви — није извесно да ће испитаници дати тачне податке о себи, нарочито ако се ради о областима испитивања односа који се у *off-line* свету третирају рестриktivно. Управо анонимност, која штити кориснике мреже и олакшава добијање података, отежава прецизирање миљеа испитивања, односно прецизно утврђивање старосне/полне/образовне структуре испитаника. Поред тога, у зависности од области истраживања, односно од заједничких интереса око којих је формирана испитивана заједница, постоји реалан проблем чак и података које су корисници учинили јавно доступним, јер то зависи од начина на који желе да представе себе заједници. По правилу, у заједницама које се формирају око неке од тема општег интереса, као што су музика, спорт и слично, представљања одговарају реалности и може им се веровати, док су у заједницама заинтересованих за проналажење партнера (љубавног, сексуалног) подаци проблематичнијег карактера, јер се често прикривају истине везане за физички изглед, старост или брачно стање, а у складу са претпостављеним жељама/потребама осталих корисника. У овим случајевима се дају нетачни или недовољно тачни подаци ради лакшег успостављања контакта или у складу са жељеном пројекцијом сопствених физичких и социјалних параметара.

¹¹ R. Hamman, *Cyborgasms — Cybersex Amongst Multiple-Selves and Cyborgs in the Narrow-Bandwidth Space of America Online Chat Room*, MA Dissertation, Department of Sociology, University of Essex, Colchester, UK, 1996, <http://www.socio.demon.co.uk/Cyborgasms.html>

Тако се у виртуелној реалности идентитет појединца често појављује као мултиплицитет, јер постоји могућност изградње више различитих *on-line* личности, које учествују у више различитих заједница и нису у сукобу ни међу собом ни са *off-line* личношћу. То су, заправо, различита лица исте особе, која у реалном животу не могу да се изразе због социјалних, психолошких или неких других ограничења. Смањени ниво инхибиција, карактеристичан за *on-line* понашање/комуникацију, води ка смањењу нивоа самоконтроле¹² и изградњи идентитета какав појединци себи никада не би дозволили у оквиру физичке стварности, јер верују да би били социјално неприхватљиви. Тако су људи, захваљујући виртуелној реалности, постали способни да граде сами себе, циклично пролазећи кроз многа своја лица¹³ која никада не би могли/смели да реализују, па тако ни да упознају у свакодневном животу. То несумњиво битно утиче на личну самоспознају, али и изградњу самопоуздања, које се касније одражава и у реалном, *off-line* животу.

Истраживања виртуелне реалности, односно истраживања у *cyber*-простору немају временских ограничења. Време истраживања је, буквално, 24 часа дневно, јер су садржаји стално присутни: у виртуелним собама за разговор увек има оних који су расположени за причу, а у дискусионим групама — нових порука. Тако се истраживање може организовати независно од временске структурираности радних/нерадних дана, у моментима који савршено одговарају и истраживачу и испитаницима, што — несумњиво — утиче на ефикасност и квалитет добијених података.

Посебан проблем у овој врсти истраживања је могућност грешке због погрешног разумевања исказа саговорника/испитаника, а која проистиче из карактеристике комуникације унутар виртуелне реалности. Комуникација у физичкој реалности је — у контекстуалном смислу — широка, јер људи, поред говора у ужем смислу, користе говор тела и изразе лица, велики спектар знакова који допуњују просте исказе и дају им право значење. У виртуелној реалности комуникација је са уским контекстом, јер се своди само на неколико линија текста на екрану.¹⁴ Потреба за проширивањем контекста довела је до коришћења разних облика симболизације расположења или радње:

:) = осмех,
 :(= туга,
 ;) = намигивање у смислу ироније,
 {{{}} = загрљај,
 <<< >>> = пољубац.

Међутим, ово се користи само уколико онај који шаље поруку има идеју да треба да подвуче или додатно објасни свој исказ. У свим другим случајевима могуће су погрешне интерпретације исказа и мишљења саговорника, што је у случају истраживања посебно значајно, па је неопходно да истраживач настоји да добије што прецизније исказе од испитаника и да додатно провери њихово значење.

Празнине које настају због недостатка информација произашлих из уског контекста виртуелне реалности, односно *on-line* комуникације, саговорници унутар виртуелних заједница испуњавају идеализованим информацијама¹⁵ и предста-

¹² E. M. Reid, *Electropolis: Communication and Community On Internet Relay Chat*, Honours Thesis University of Melbourne 1991, <http://www.ee.mu.oz.au/papers/emr/electropolis.html>

¹³ S. Turkle, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, New York 1995, 178.

¹⁴ R. A. Stone, *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*, London 1995, 93.

¹⁵ R. A. Stone, *op. cit.*, 95.

вама, тако да, на неки начин, сваки учесник у комуникацији заправо комуницира сам са собом, односно са својом идеализованом представом другог. То је слично идеализованим пројекцијама другог из *off-line* живота: стањима заљубљености или блиских пријатељстава у адолесцентском периоду, када се на пријатеља или објекат љубави пројектују сопствене жеље, наде и очекивања. Иако су у виртуелној реалности разлози тих пројекција условљени природом комуникације, сам механизам идеализације је исти. У том смислу је препознавање и дефинисање те врсте надоградње недостајућих информација изузетно значајно за истраживача, јер не говори толико о *on-line* комуникацији или реалности самој по себи, колико говори о ономе што испитаник очекује/жели у реалном физичком животу.

Једна од основних претпостављених карактеристика виртуелног простора је његова мултикултуралност и мултијезичност корисника. Међутим, права мултикултуралност у пракси постоји само за енглеско говорно подручје (подручје у интернет смислу), дакле — локације, дискусионе групе, *mailing* листе на енглеском језику, који је од почетака развоја Интернета до данас остао стандардни, најчешћи језик комуникације. У заједницама у којима се комуникација одвија на енглеском језику, у комуникацији реално учествује огроман број људи којима енглески није матерњи/први научени језик. Истовремено, интернет локације, дискусионе групе и остали садржаји и облици комуникације на другим језицима ограничени су на реални језички простор, односно кориснике који знају/говоре тај језик. Иако и у комуникацији на другим језицима несумњиво учествују и појединци којима то није први говорни језик, него су га научили касније, њихов број је неупоредиво мањи него у случају енглеског језика. Тако за енглеско виртуелно говорно подручје заиста можемо да кажемо да је мултикултурално, док корисници који се у комуникацији служе другим језицима, иако — наравно — не морају бити и нису на истој ограниченој територији, по правилу потичу из исте културне/етничке зоне. Тако се етнографска истраживања у оквиру енглеске комуникације у виртуелној реалности могу третирати као мултикултурална (у односу на физичку реалност), те пратити разлике/сличности између модела понашања и начина успостављања виртуелних односа у односу на културне моделе из физичке реалности. Испитивања у оквиру других језика свode се на испитивање појединачних културних модела и њиховог односа према односима успостављеним у виртуелној реалности. Наравно, ти „појединачни“ културни модели су, заправо, такође сегментирани, тако да њихово дефинисање зависи од посматраног нивоа. Рецимо: са становишта већинске англоамеричке културе хиспаноамеричка култура се третира као мањински ниво, без обзира на реалне разлике које постоје између појединих хиспаноамеричких културних модела унутар ње. На исти начин, унутар културе која се дефинише као „српска“ постоји читав низ културних модела који се разликују међу собом, иако је њихова различитост битна само са становишта већинске културе у Србији, а потпуно занемарљива са становишта глобално посматране средњоевропске, европске или светске културе. У том смислу се енглеско виртуелно говорно подручје дефинише као мултикултурално јер је глобално, обухвата практично читав свет, док су сва остала говорна подручја ограничена. Ипак, ограничења не подразумевају политичке границе које реално не утичу на виртуелни језички простор. За то су добар пример језици актуелних балканских држава: иако су хрватски, српски и босански данас дефинисани као различити језици, у пракси, у виртуелној реалности, понашају се као јединствен језички простор. Једини услов за виртуелну комуникацију, па тако и за стварање заједница, јесте међусобно разумевање.

Истовремено, правила која су дефинисана у мултикултуралној средини енглеског говорног подручја преносе се у све друге средине, јер се велики број корисника укључује у комуникацију на оба нивоа. Тако се у другим језицима интензивно користе позајмице из виртуелног енглеског, пре свега у смислу скраћеница (пример: 4U = *for You*) које не постоје у енглеском књижевном, писаном језику, али су у виртуелној комуникацији усвојене као стандард због потребе бржег куцања, јер саговорник/саговорници на другој страни чекају. Типови скраћеница и слична правила повезују се и кристалишу у правила комуникације и/или понашања, општа или везана за поједине групе/заједнице. На сличан начин се преносе и друга правила понашања, која се могу сматрати зачетком обичајног права¹⁶ у оквиру виртуелне реалности, а јединствена су у оквиру читавог *cyber*-простора: забрана спама, забрана ширења вируса и сл. Овакви системи правила, успостављени унутар појединих заједница — правила о верској, језичкој или полној толеранцији/нетолеранцији, правила о забранама вређања неистомисљеника или забранама слања комерцијалних порука и слично, истраживачу говоре веома много о културном миљеу чланова заједнице, не само у виртуелној реалности него и у реалном, *off-line* животу.¹⁷

Реакције корисника Интернета на разне врсте *on-line* анкета, упитника и интервјуа, у циљу разноврсних, па и етнографских истраживања, по правилу су веома добре. То је последица чињенице да већина корисника Интернета, без обзира на то да ли користе различите *on-line* сервисе, учествују у дискусијама и разговорима или само сакупљају информације са мреже, верује у универзално право нецензурираног приступа подацима и информацијама. То, с једне стране, проистиче из историје Интернета, који је током првих година свог постојања био стриктно некомерцијалан, а са друге — из релативне отворености медија који омогућава веома лак и брз приступ информацијама, биле оне комерцијалне или не. У складу са природом те врсте реалности, сви учесници у комуникацији су вољни да информације деле са другима. То се односи и на веома личне информације које се саопштавају током истраживања, све док је анонимност загарантована.

Етнографски метод прикупљања информација при испитивању виртуелне реалности могуће је, и мора се битно иновирати у односу на класично испитивање физичке реалности. Истраживач, по први пут, може да оствари интеракцију са испитаницима током читавог процеса истраживања — за време прикупљања података, док је материјал још увек у форми сирове етнографске грађе, али и у току обраде информација. Уколико истраживач стави на увид испитаницима — па и широј групи корисника заинтересованих за испитивани проблем, који нису директно учествовали у истраживању — укупан материјал (*on-line*, такође), он је подложен низу могућих провера и промена. Испитаници могу да се увере да њихове речи нису на неки начин злоупотребљене, што им може подићи ниво поверења у испитивача и омогућити да открију и детаље које нису изнели у првом интервјуу/анкети, или да прихвате и *off-line* интервју, иако су га претходно одбијали. Истовремено, они — али и сви други заинтересовани — могу да ставе примедбе, допуне и пружи другачији увид у проблем о коме се говори, што истраживачу може помоћи да проблем сагледа из другог угла и тако допринети бољим резултатима његовог истра-

¹⁶ T. Maltz, *Customary Law & Power in Internet Communities*, Journal of Computer-Mediated Communication, Volume 2, Number 1, June, 1996, <http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue1/custom.html>

¹⁷ Љ. Гавриловић, *Красно лице за свет*, Међународни научни скуп „Положај и идентитет српске мањине у југоисточној и централној Европи“, Београд, 26–29. новембар 2003 (у штампи).

живања. То је дефинитивно поправљање класичног етнографског метода, у коме испитаници не могу да имају било какав утицај на коначно објављени рад, било да се ради о класичном тексту или визуелној презентацији њихове културе/понашања. Иако је извесно да истраживач може, чак мора да има другачији однос према испитиваном материјалу од самих носилаца модела понашања, односно учесника у испитивању, оваква врста провере је веома значајна за избегавање неспоразума и лошег/погрешног тумачења односа, понашања или исказа, што се може десити чак и у испитивању физичке реалности. Због уског контекста, како је већ речено, таква опасност је у испитивању виртуелне реалности много већа.

За коректно етнографско истраживање виртуелне реалности неопходно је, осим проширивања метода, и проширивање оквира саме науке. Да би се могло обавити коректно истраживање специфичног проблема у виртуелној реалности, истраживачу су — осим антропологије у ужем смислу и, шире, хуманистичких и друштвених наука — најчешће неопходна и специфична знања из области које нису директно методолошки повезане са етнографским истраживањима, али су повезане са Интернетом као алатом за рад. Познавање рачунара, теорије медија, научне фантастике, новијих теорија у природним наукама — само су неке од њих. То етнологију/антропологију доводи у позицију науке која обухвата већи број посебних дисциплина, приближавајући је тако поново филозофији, коју од других, сродних хуманистичких наука одвајају само врста питања која себи поставља о човеку/култури/друштву и метод којим долази до одговора.

Ljiljana GAVRILOVIĆ

THE ETHNOGRAPHY OF VIRTUAL REALITY

Key words: Internet, virtual reality, cyber space, virtual communities, ethnography, research.

This paper discusses possible application of ethnographic research in the realm of virtual reality, especially in the relationship between cultures in virtual communities. This represents an entirely new area of ethnographic research and therefore many adjustments in the research design are needed; for example, a development of a specific method of data gathering and tools for their verification. A virtual, cyber space is a version of social space, more or less synchronous with it, but without the „real“, that is, physical presence of the people who create it. This virtual reality, defined and bounded by virtual space, is in fact real — and though we are not able to observe real, physical parameters of its existence, we can perceive its consequences. In sum, an innovative ethnographic research method is fully applicable for exploring the realm of virtual reality; in order to do so we need to expand, in addition to the new research design and methods, the field of science itself.