

Етнографски институт САНУ
Универзитет у Београду, Филозофски факултет -
Одељење за етнологију и антропологију, Београд

DOI 10.5937/kultura1546104G

УДК 004.738.5:316.72

316.776:004.946]:39

316.774:[004.42:794

оригиналан научни рад

АНТРОПОЛОГ У СИНТЕТИЧКОМ СВЕТУ

Сажетак: *Улазак¹ у на изглед сасвим ново поље истраживања, какво је истраживање синтетичких светова,² поставља пред антрополога методолошке изазове који су на први поглед јединствени: рекло би се да нови медиј, који дефинише нови простор и омогућује обликовање нових култура, захтева и нове методолошке алате за прикупљање података, односно за теренски рад. Међутим, пажљивије посматрање услова кретања синтетичким световима показује да се ту истраживач суочава са потпуно истим методолошким проблемима као у било ком класичном истраживању појединачне, специфичне културе, отварајући чак питања валидности многих ранијих РЛ³ истраживања. Анализа, као и досадашња пракса, показују да је и даље у потпуности на снази основни постулат теренског етнографског истраживања, које је Малиновски дефинисао још 1922. године: посматрање са учествовањем, с тим што је постало јасно да је управо учествовање кључно за разумевање онога што се у свету догађа, детаљ који*

1 Текст је резултат рада на пројекту бр. 177026, *Културно наслеђе и идентитет*, који финансира Министарство просвете и науке РС. Саопштење на основу кога је написан изложено је на скупу *Студије културе: Гласови са маргине*. Факултет политичких наука. Београд, 7-8. јун 2014.

2 По дефиницији Едварда Кастронове (Castronova, E. (2005) *Synthetic Worlds. The Business and Culture of Online Games*. Chicago and London: The University of Chicago Press).

3 У енглеском језику који је *lingua franca* за највећи број великих синтетичких светова (из њих искључујем игре/светове које/и су рађене/и искључиво за кинеско тржиште, јер њих истраживач који не влада мандаринским кинеским нема начина да прати/истражује) „реални” свет се означава са РЛ (*Real Life*), те ће у саопштењу за означавање сварног света бити коришћен овај акроним.

је у многим, пре свега, домаћим етнографским истраживањима доследно занемариван.

Кључне речи: антропологија, теренско истраживање, синтетички светови

Улазак у сасвим ново поље истраживања, какво је (бар на први поглед) истраживање синтетичких светова, поставља пред антрополога методолошке изазове који су (опет на први поглед) јединствени: рекло би се да нови медиј, који дефинише нови простор и омогућује обликовање нових култура, захтева и нове методолошке алате за прикупљање података, односно за теренски рад. Међутим, пажљивије посматрање услова кретања синтетичким световима показује да се ту истраживач суочава са потпуно истим методолошким проблемима као у *било ком* „класичном” истраживању појединачне, специфичне културе, отварајући чак питања валидности многих ранијих RL истраживања.

Светови како их дефинисати

За почетак питање: шта су уопште синтетички/виртуелни светови? Све савремене дефиниције виртуелних светова позивају се на актуелно дигитално мрежно окружење, у коме људи бораве и међусобно комуницирају и/или сарађују.⁴ На пример:

„Виртуални светови су трајна онлајн компјутерски генерисана окружења у којима људи могу међусобно да делају, без обзира да ли се играју или раде, на начин који је упоредив са стварним светом”⁵.

Или:

„Синтетички или виртуелни светови [...] су трајни *online 3D prostori* који копирају одлике стварног света. Они преговарају о њима, користећи виртуелно тело као карактер из видео игре. Много хиљада људи може бити у свету у исто време, чинећи окружење у социјалном смислу веома сличним стварном месту”⁶.

4 Овде наводим само три дефиниције, јер би навођење већег броја дефиниција обимом вишеструко премашило претпостављени обим текста.

5 Bainbridge W. S. (2010) Introduction, in: *Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual*, ed. Bainbridge, W. S. 1-6. London, Dordrecht, Heidelberg, New York: Springer, p.1.

6 Castronova, E., Cummings, J. J., Emigh, M., Fatten, N., Ross, T., Ryan, W. (2007) What is a Synthetic World?, in: von Borries, F., Walz, S. P., Böttger,

Или:

„Виртуални светови – дељени графички простор на Интернету – су узбудљив нови медиј 21. века. Они су резултат природне еволуције дигиталних технологија које дефинишу 21. век, као што су телефон, радио, филм и телевизија дефинисале 20. век. Виртуални светови стварају растући простор за заједничку игру, учење, рад и трговину [...]. Оригиналност настали као текстуалне игре, виртуелни светови су данас тродимензионални (3D) социјални светови са комплексним и шареним графичким интерфејсом, који допуштају интеракцију са другим људима и стварима, уз тренутну повратну везу”.⁷

Генерално гледано, може се рећи да постоје два основна типа ових светова⁸:

- светови игара (ММОГ или ММОРПГ)⁹, који се заснивају на бесконачним (*open-end*) наративима, врло често фантазијским или научно-фантастичним, углавном су линеарни и подразумевају напредовање кроз серију малих задатака заснованих на победи/изгуби дистинкцији, иако играчи унутар њих могу да се понашају и независно од основног тока приче, у складу са сопствено дефинисаним циљевима (да се примарно баве истраживањима света, унапређивањем својих професија, трговином и слично) и
- метасветови (ММОВ)¹⁰, који немају зацртану причу, заснивају се на симулацијама „стварног света”, а играчи су у њима слободни да сами дефинишу своје циљеве, иако и они имају опције за унапређивање знања и вештина, као и уграђене мини-игре.

M. (eds), *Space Time Play: computer games, architecture and urbanism : the next level*, p. 174-177. Basel: Birkhäuser, p. 174

7 O’Connell, J. and Groom D. (2010) *Virtual worlds*, Camberwell: ACER Press, p. 1

8 Pearce, C. and Armesia (2009) *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. Cambridge: The MIT Press, p. 27

9 Акроними од *Massively Multiplayer Online Games* и *Massively Multiplayer Online Role Play Games*.

10 Акроним од *Massively Multiplayer Online Worlds*.

Обе ове категорије светова се, међутим, налазе у истом, „сајбер” простору,¹¹ за који се – као што се и из наведених дефиниција види – верује да је потпуно нова категорија простора. Но, Брус Стерлинг (Bruce Sterling) исправно опажа да је тај простор настао још у тренутку када је Бел измислио телефон, јер:

„територија о којој се говори, електронска гра- ница, стара већ око сто тридесет година. Сајбер- простор је ‘место’ где се одвија телефонска кон- верзација. Не у вашем конкретном телефону, пластичној справи на вашем столу. Не у телефо- ну друге особе, у неком другом граду. На месту измеђи телефона. На недефинисаном месту тамо напољу, где се вас двоје, два људска бића, стварно срећете и комуницирате”.¹²

Белова идеја је, заправо, била да та комуникација може да обухвати више од двоје људи, односно да може да оствари социјална умрежавања која су постигнута тек изградњом сајбер-простора базираног на савременим дигиталним мрежним технологијама.

С друге стране, како каже Џорџ Маркус (George Marcus),¹³ позивајући се на бројна антрополошка истраживања шаманизма, ритуалних система, времена сна аустралијских Аборидина или меланезанског схватања богатства, антрополози су се од самог настанка дисциплине бавили виртуелним световима (дакле: световима који не постоје у рационалистички схваћеној материјалној реалности), односно посматрали су и описивали „интимну, свакодневно живљену људску реалност повезану са паралелним и невидљивим световима бића и духова, који одражавају и прате све што се дешава у свакодневном животу”¹⁴ и да је управо због тога занимљиво пратити како се та класична истраживања данас

11 Cyberspace – прим. Љ. Г. Термин се први пут појављује 1982. године као дефиниција дигиталног-као-специфичног/јединственог простора у Гибсоновој краткој причи *Burning Chrome*, што је касније (1984) детаљно развијено у његовом роману *Neuromancer*.

12 Sterling, B. (2008/1992) *Hacker Crackdown. Law and Disorder on the Electronic Frontier*, The Project Gutenberg [EBook #101], www.gutenberg.org. Introduction.

13 Занимљиво је да је предговор приручнику писао Маркус, антрополог који је, заједно са Клифордом (Clifford), уредио *Writing Culture: The Poetics and Politics of Ethnography*, зборник који је покренуо промену парадигме у дисциплини.

14 Marcus, G. (2012) Foreword, in: *Ethnography and virtual worlds: a handbook of method*, Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C. and Taylor, T. L. Princeton, Woodstock: Princeton University Press, p. XV

трансформишу у истраживање ових, нових дигиталних неопипљивих светова.

У време када су савремени виртуелни светови почели да настају, дакле у време наглог развоја рачунарства и мрежног повезивања, 90их година 20. века, успостављено је и гледиште да су нови медији заменили материјално нематеријалним, односно атоме битовима и материју умом:

„(о)ва линија размишљања карактеристична је за оно што се може назвати дигиталним мистицизмом, посебну грану технолошког детерминизма у коме се дигиталност и софтвер сматрају онтолошки нематеријалним детерминантама нових медија. Нови медији и њихови ефекти се стога виде као ‘хипер-’, ‘виртуални’ и ‘сајбер’ – што значи ван познате материјалности, као да постоје независно од уобичајени материјалних ограничења и детерминанти као што су материјална тела, политика и економија. Иако је ова врста дискурса критикована од самог почетка као специфична идеологија,¹⁵ она је ипак била истрајна и њени трагови се и даље могу открити у садашњим академским дискурсима”.¹⁶

На трагу тог дискурса, синтетички/виртуелни светови се и данас најчешће сматрају нечим што се дијаметрално разликује од RL искуства, нечим што није „стварно” у РЛ смислу, али нико – осим понекад експлицитно, а чешће имплицитно антрополога – не повлачи паралелу између њих и виртуелних светова предмодерних народа, пре свега због њихове технолошке заснованости.

Из укрштања ових дискурса следи и чињеница да је глас антрополога који се бави испитивањима светова који постоје само у другачијој категорији реалности и који су измишљени,¹⁷ бар у нашој академској заједници, и даље глас са маргине, јер су светови који не припадају ономе што модерно

15 Аутори наводе пример критике у *The Californian Ideology* (Barbrook R. and Cameron A. (1995) *The Californian Ideolog.* August. 14. 12. 2014. http://www.alamut.com/subj/ideologies/pessimism/califIdeo_1.html).

16 Van den Boomen, M., Lammes, S., Lehmann, A. S., Raessens, J., Tobias Schäfer, M. (2009) Introduction: From the virtual to matters of fact and concern, in: van den Boomen, M., Lammes S., Lehmann A. S., Raessens J., and Tobias Schäfer, M. (eds), *Digital Material. Tracing New Media in Everyday Life and Technology*, pp. 7-17, Amsterdam: Amsterdam University Press, p. 8.

17 Они су заправо веома слични просторима о којима Толкин говори још 1947. године, дефинишући вилинске приче, за које он тврди да нису приче о вилама, него приче о простору у коме оне (могу да) посто-

доба препознаје као стварно, сами по себи и даље у великој мери дискредитовани – на трагу уверења које је на снази од Просветитељства до данас (дакле током читавог модерног доба) – да су све приче о чаролијама (а измишљање је, такође, чаролија) повезане са когнитивном перспективом група које су западне елите традиционално дефинисале као инфериорне: „примитивних”, жена, деце и нижих класа.¹⁸ Рационални одрасли могли су повремено да искораче у чаробне светове док вежбају имагинацију, али је за/измишљање остајало подређено разуму, чак је виђено као потенцијално опасан подстрекач чежње за другачијом стварношћу, што је супротно увреженом схватању „нормалне одраслости”, за коју би се требало прилагодити постојећој стварности без остатка и, наравно, без преиспитивања.¹⁹

Иако је, због укореењености рационалистичког дискурса, академско бављење измишљеним световима веома дуго било неприпоручљиво (како се „озбиљан” истраживач може бавити нечим што је у потпуности „неозбиљно?”), захваљујући томе што су медији и популарна култура током последњих деценија постали легитимна поља истраживања, измишљени светови обликовани у филмовима, ТВ серијама и, нарочито, литератури, постали су и легитимна тема антрополошког истраживања, пре свега јер је схваћено, како сам на другом месту већ рекла²⁰ да је:

- тзв. стварни свет такође у великој мери измишљен, односно – свака га култура и сваки појединац унутар ње види на специфичан

је Толкин, Џ. Р. Р. (2002) О вилинској причи, превод Невена Пајовић стр. 11-96, Београд: *Esotheria*.

18 Saler, M. (2012) *As If: Modern Enchantment and the Literary Prehistory of Virtual Reality*, New York: Oxford University Press, p. 9.

19 То се развија чак дотле да се „непримерени” интерес за фантастику, сматра зависношћу: „након што конзумирате једну епску фантазију, биће тешко да станете. Видели смо људе са пристојним пословима и нормалним, здравим везама, како се крећу од *Змајевих јахача Перна* ка наставку *Точка времена*. Одатле следи кратка, клизава низбрдица ка *Warhammer-у 40,000*, и потпуно социјално искључивање са знањем шта је *'chaotic goblin'*” (Аноним 04. 11. 2011. Game of Thrones is 'fantasy gateway drug'. The Daily Mash. 14. 12. 2014. <http://www.thedailymash.co.uk/news/society/game-of-thrones-is-%27fantasy-gateway-drug%27-201111044505/>). Легитимитет оваквим изјавама, ако се сматра да новинарско/уредничко уверење није довољно, даје се позивањем на овакве и сличне изјаве непостојећих професорских ауторитета (Henry Brubaker, Institute for Studies, који се овде цитира, је личност о којој нема никаквих података, осим најразличитијих наводних изјава у штампи).

20 Гавриловић, Љ. (2011) *Сви наши светови. О антропологији, научној фантастици и фантазији*, Београд: Етнографски институт САНУ, стр. 6-7.

начин и својим виђењем га стално поново обликује (= измишља), и да се измишљање „измишљених” светова базира на перцепцијама стварности (и природе и друштва), те заправо не говори толико о световима који *нису* (онима које смо и декларативно измислили), него о оном који *јесте* (оном кога свакодневно поново измишљамо).

У случају дигиталних виртуелних светова се ови почетни услови проширују: са сагласности аутора (писца, режисера) и публике око „стварности” или бар уверљивости различитих измишљених светова, која је у случају литературе/филма/ТВ серије/стрипа увек однос између појединаца,²¹ на „колективну креацију веровања”.²² Они су просторни, континуирани, истраживи, трајни, настањиви, насељени, са трајно отеловљеним идентитетима, базирани на доследном учествовању и имају „квалитет света” (осећај кохерентности, комплетности и конзистенције у окружењу, естетици и правилима која владају).²³ Виртуелни светови су, по дефиницији, социјалне конструкције и основ за настанак нових типова заједница, које су – иако светови могу бити виртуелни – реалне исто колико и било које настале у стварном свету.²⁴

Истраживања

Иако виртуелни светови још увек нису у потпуности стекли легитимитет старијих „измишљених” светова (ни светова предмодерних народа, нити оних који су настали у оквиру популарне културе у модерном добу), током последње деценије су истраживања (њих/у њима) постала једно од најатрактивнијих поља интересовања за специјалисте различитих профила. Она више нису чак ни нова – пионирски текстови о искуствима у новооткривеним просторима појавили су се у готово исто време када и сами простори и стари су готово две деценије.

Досадашња истраживања резултирала су низом (пре свега) књига,²⁵ међу којима су многе првобитно писане као

21 Иако су и они проширивани у оквиру *fan-fiction* продукције, у којој учествује много шири круг људи и која делује на стално проширивање света у коме функционише (уп: Gavrilović, Lj. (2012) *Fan-fiction i kolektivna kreativnost, Treći program* 154, Beograd: Radio Beograd, str. 199-209).

22 Pierce C. нав. дело, стр. 17.

23 Исто, стр. 18-20.

24 Исто, стр. 17.

25 За разлику од дугогодишње стратегије Министарства науке Републике Србије (сада дела Министарства просвете) у свету је јасно да се било каква озбиљна антропологија не може свести на чланак у часопису, јер

докторске дисертације, у којима се расправљају најразличитији аспекти новонасталих/новооткривених култура – пре свега идентитетске политике и однос према телу као најупадљивије и најатрактивније теме,²⁶ али и низ других питања уобичајених и одавно присутних у антрополошким истраживањима.

Питањима ових светова бавили су се врло исцрпно и психолози, социолози и, нарочито, економисти – јер је њихов економски аспект (како унутар саме игре, тако и њихов ефекат на свет ван игре) врло брзо постао веома уочљив.²⁷

Једно од најважнијих издања из ове области је приручник за метод етнографског истраживања у виртуелним световима,²⁸ који свим не-антрополозима, невичним етнографским истраживањима, може да буде солидан увод за дизајнирање истраживања и прикупљање и анализу података, јер за сада изгледа да је етнографски метод једини могући начин прикупљања података о људима и културама из виртуелних светова. Истраживачка пракса је показала да је и даље у потпуности на снази основни постулат теренског етнографског истраживања, које је Малиновски (Malinowski) дефинисао још давне 1922. године: посматрање са учествовањем.²⁹ Но, у овом случају је постало јасно да се током истраживања

ограничење простора онемогућава изношење и интерпретацију било какве обимније грађе.

26 И истовремено теме које су већ више од две деценије посебно атрактивне у оквирима RL антропологије.

27 Сложила бих се са констатацијом да су се економисти углавном бавили токовима новца и економским-као-финансијским односима унутар игара и између игара и RL (Bainbridge, W. S. (2010) *The Warcraft Civilization. Social Science in a Virtual World*, Cambridge, London: The MIT Press, p. 144-167), док су потпуно занемаривали односе размене и узајамне помоћи, који су уобичајени, нарочито у дефинисаним групама, као што су (били) уобичајени у свим предмодерним заједницама. Ипак, та истраживања су веома значајна како за разумевање понашања играча, тако и за различите екстраполације (не само) економске будућности западног света (vidi: Castronova, E. (2007) *Exodus to the Virtual World: How Online Fun Is Changing Reality*, Palgrave Macmillan).

28 Boellstorff, T., Nardi B., Pearce C. and Taylor T.L. (2012) *Ethnography and virtual worlds: a handbook of method*, Princeton, Woodstock: Princeton University Press.

29 Посматрање без учествовања је, у овом случају, као и у већини других, потпуно бесмислено: посматрање играча који, искључен из околине, прави (за посматрача) бесмислене покрете на тастатури, загладан у светлу монитора, не говори ништа ни о игри: карактеристикама, захтевима, дизајну, циљевима, нити о играчу: његовом доживљају, ангажману, настојањима итд. То, наравно, отвара питање колико ми, заправо, разумемо и све друге врсте података прикупљених посматрањем: колико их, и на који начин, саображавамо са својим знањима о свету и култури, односно да ли смо и колико способни да видимо у категоријама значења/мишљења/понашања посматраних.

акцент мора ставити управо на учествовање, јер је оно кључно за разумевање збивања у истраживаном свету/култури/заједници – детаљ који је у многим, пре свега домаћим етнографским истраживањима, деценијама био доследно занемариван. Лично учешће, лично кретање синтетичким световима показало се заправо као основни, чак једини могући, начин истраживања простора дигиталних игара,³⁰ што је у потпуности у складу са Герцовом (Geertz) констатацијом да је једини разлог да се антрополозима верује убеђење „да је то што они говоре последица тога што су они, у ствари, продрли у други облик живота (или, ако тако више волите, да је он продро у њих), те да су, на овај или онај начин, истински ‘били тамо’”³¹.

У случају дигиталних игара, „био је тамо” само онај ко се и сам играо, те су тако сви истраживачи били истовремено и врло озбиљни играчи,³² иако на почетку истраживања често нису имали идеју да ће то постати.³³

Не само то – практично сви досадашњи истраживачи, били они антрополози или не, усвојили су мултиплицирање своје истраживачке личности: Бони Нарди (Bonnie Nardi) је књигу назвала аутобиографијом свог лика у свету ММО-РР игре *War of Warcraft*³⁴ (*My Life as a Night Elf Priest*), Силија Пирс (Celia Pearce) је књигу о избеглицама из Уру

30 Castronova, E. and Taylor, T. L. (2006) *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*, Cambridge, MA: MIT Press; Corneliussen, H. (ed.) (2008) *Digital Culture, Play, and Identity. A Critical Anthology of World of Warcraft Research*, Cambridge, MA: MIT Press; Bainbridge W. S. *The Warcraft Civilization. Social Science in a Virtual World*; Isti (ed), *Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual* и многи други.

31 Герц, К. (2008) *Бити тамо: антропологија и позорница писања. Култура*, бр. 118-119, Београд: Завод за проучавање културног развика, стр. 41-57. стр. 44.

32 Антрополози владају! Ако би физичар покушао да се бави истраживањем играјући *World of Warcraft* три године, претпостављени би му рекли ‘Не покушавај да нас фолираш (...) ти само играш *World of Warcraft*’, али када то ради етнограф, финансира га *National Science Foundation, Intel*, и напише књигу о томе.” (Campbell, H. (2010) *An Anthropological Account of World of Warcraft. Science 2.0*. August 18th. 14.12.2014. http://www.science20.com/science_20/blog/anthropological_account_world_warcraft). Коментари читалаца показују да научници из других, пре свега не-хуманистичких дисциплина немају никакво разумевање за истраживање ове врсте (или су, можда, само љубоморни?).

33 Бони Нарди је у уводу своје књиге (Nardi, B. A. (2010) *My Life as a Night Elf Priest. An Anthropological Account of World of Warcraft*, Ann Arbor: The University of Michigan Press, p. 4-5) објаснила како се нашла у Азероту, иако је пре тога била уверена да је свако играње на рачунару само губљење времена.

34 Уобичајени акроним за игру *War of Warcraft* је *WoW* и он ће бити коришћен у даљем тексту.

универзума³⁵ потписала двоструко – својим именом и именом свог аватара (*Artemesia*),³⁶ док је Бејнбриџ (Bainbridge) књигу о *WoW* цивилизацији³⁷ писао са становишта својих многобројних ликова који су, у складу са избором фракције, расе и класе али и различитих играчких стратегија, имали веома различита искуства у процесу упознавања света и културе која се у њему обликује. Ова пракса је извукла у први план недвосмислено удвојавање, или чак умногостручавање личности (ја-истраживач и ја-која-учествујем, што – на обе стране – може бити више различитих ја), које заправо постоји у сваком антрополошком истраживању, ма колико се то занемаривало у каснијем обликовању етнографије.

Учествовање је у овим световима заправо интензивније, а истраживачко искуство знатно ближе искуству просечног становника света, јер истраживач мора да прође стандардан процес одрастања (изградње лика) и социјализације, који далеко превазилази успостављање блиског односа са проучаваном културом у сваком другом истраживању. Јер, иако се и у „класичним” истраживањима инсистира на учењу језика испитиване средине и дугом времену боравка у њој, потпуно уклапање у културу и њено разумевање на начин на који је доживљавају њени припадници, једноставно није могуће.³⁸ То још више важи за домаћу истраживачку праксу, која подразумева „протрчавање” кроз терен и базира се готово искључиво на интервјуима, јер пре свега захваљујући „традиционалном” недостатку новца за теренска истраживања – времена нема чак ни за само летимично посматрање, а камоли за уклапање у заједницу. Нови истраживачки простор је, тако, захваљујући ниској цени истраживања,³⁹ по први пут у

35 Pierce C. нав. дело.

36 Јер је управо тај аватар активно учествовао у животу Уру заједнице у другим световима (били то светови игара или MMOW као што су *There.com* и *Second Life*).

37 Bainbridge, W. S. *The Warcraft Civilization. Social Science in a Virtual World*.

38 О немогућности остваривања тог идеала, сведочи већ сам Малиновски у свом теренском дневнику, који је објављен тек 1989. године (Malinowski, B. and Malinowska, V. (1989) *A Diary in the Strict Sense of the Term*, Palo Alto: Stanford University Press). Како пластично каже Герц: “Мит о камелеонском теренском раднику, савршено само-синхронизованом са својим егзотичним окружењем, ходајућем чуду емпатије, такта, стрпљености и космополитизма, разорио је човек који је можда највише допринео његовом стварању” (Geertz, C. (1984) *From the native’s point of view*. On the nature of anthropological understanding, in: *Culture Theory: Essays on Mind, Self, and Emotion*, Shweder, R. A. and LeVine, R. A. (eds.) p. 123-136. Cambridge: Cambridge University Press, p. 123).

39 Децембра 2014. године *WoW* (без последње експанзије) кошта 14.99 €, експанзија (која није неопходна у првој фази истраживања, односно током изградње лика) 44.99 €, док је месечна претплата 12.99 €. Дакле – то

историји дисциплине ставио у исти положај антропологе из малих сиромашних земаља, у којима никада није било довољно новца за озбиљна теренска истраживања (као што је Србија), са њиховим колегама из земаља Првог (РЛ) света.

Перспективе

Наравно, може се рећи да културе у виртуелним световима нису културе у потпуности, односно да су оне обликоване/задате ауторским тимом игре/света,⁴⁰ али су исто тако и културе које проучавамо у РЛ већ обликоване (дакле: задате су онима који у њих улазе рођењем, усељавањем, као и истраживањем), али их сваки појединац унутар њих доживљава на свој начин и понаша се у складу са индивидуалном интерпретацијом света/културе. На врло сличан начин играчи/корисници прилагођавају својим потребама креирани свет у коме бораве и понашају се у њему у складу са сопственим преференцијама, које нису обавезно у складу са виђењима креатора света. За то је, вероватно, до сада најбољи истражени пример избеглица из Уру универзума, који одговара потпуном научно-фантастичном заплету: након што је њихов свет уништен (игра у коме је постојао је угашена), иселили су се у друге виртуелне просторе (*There.com*, *Second Life*) у којима су образовали енклаве које су чувале културу несталог света.⁴¹

Ова истраживања су, упркос свему што је урађено и даље у повоју. Један од првих задатака јесте успостављање разумевања између „класичних” истраживача и истраживача дигиталних светова, односно разумевање да раде исту врсту посла. Најчешћа идеја оних који се не баве виртуелним световима је да је могуће и чак неопходно применити компаративни метод, којим би се упоређивали испитивани и „стварни” свет, или – још проблематичније – којим би се упоређивало више различитих виртуелних светова. Наравно, иако компаративни метод никако није искључен, озбиљно истраживање више светова практично није могуће, исто као што не би било могуће теренско истраживање у већем броју различитих друштава/култура у РЛ. То би од истраживача, ако

су неупоредиво ниже цене од цена било ког истраживања друге врсте. Уколико се игра на неком од пиратских сервера (што делимично ограничава упознавање света/културе, али може дати неке сасвим другачије увиде и може бити уклопљено у дизајн ширег истраживања), цена практично не постоји.

40 У роману Нила Стивенсона (Neal Stephenson, *Reamde*, 2011) разрађена је идеја да се креатор игре у сопственој креацији појављује (буквално) као бог.

41 Pierce, С. нав. дело.

се од њега очекује да добро упозна своје ново окружење, културу, комплетно нови/(за њега) непознати свет (а очекује се) најчешће захтевало много више времена него што га он има. Уосталом – Том Белсторф (Tom Boellstorff) је показао како различита досадашња истраживања виртуелних светова кореспондирају са „класичним” етнографијама, укључивали они компаративни метод или не.⁴² Потпуно је јасно, да чињеница да Малиновски није упоређивао културу Тробријанида са било којом другом, или да су културе Азанда, Догона и безбројних других народа/група испитиване у својим сопственим оквирима, не умањује њихову вредност, ни у оквиру антропологије као дисциплине, нити у ширем друштвеном/културном контексту. Исто би требало да важи и за антропологије које се раде/пишу у и поводом најразличитијих виртуелних светова.

И, на крају, констатација: као у сваком антрополошком (и, уосталом, било каквом научном) истраживању, после сваког новог резултата отвара се огроман број нових питања. Нека од мени најатрактивнијих су: какав је однос играча према окружењу, нарочито према природним ресурсима и живом свету; како се понашају у градовима, а како у ненасељеним просторима; да ли и (ако да) на који начин изабране расне одлике утичу на понашање, односно на који начин су повезани избор страна/улога, лични афинитети и понашање у игри; на који начин већ готово заборављене предмодерне традиције уклопљене у виртуални свет постају не само глобално наслеђе, него и део свакодневице савремених људи⁴³... Наравно, постоји још безброј других – тема је исто онолико колико би их се могло наћи у РЛ антропологији.

И, како то Маркус констатује, управо чињеница да су се антрополози увек бавили виртуелним световима, који су у многим класичним антропологијама били и „вредност и интелектуални изазов”, омогућава антропологији да се прилагоди савременом пољу истраживања *online* култура.⁴⁴

42 Boellstorff, T. A Typology of Ethnographic Scales for Virtual Worlds, in: *Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual*, ed. Bainbridge, W. S. (2010) London, Dordrecht, Heidelberg, New York: Springer p. 123-133..

43 Како је то постала нпр. *мана* (упоредити: Golub, A. (2014) *The History of Mana: How an Austronesian Concept Became a Video Game Mechanic*, the Appendix 2 (2), Bodies. 14.12.2014. <http://theappendix.net/issues/2014/4/the-history-of-mana-how-an-austronesian-concept-became-a-video-game-mechanic>) или најразличитија митска бића (Гавриловић, Љ. (2014) *Нови живот митских бића. “Енос”, религија и идентитет. Научни скуп у част Душана Бандића*, Одељење за етнологију и антропологију, Филозофски факултет, Универзитет у Београду, Београд 11-12. 04., зборник радова у штампи).

44 Marcus G. нав. дело, стр. XV

Преласком дигиталне границе, за саму дисциплину се заправо ништа не мења.

ЛИТЕРАТУРА:

- Anonim (04. 11. 2011) Game of Thrones is ‘fantasy gateway drug’. . The Daily Mash. 14. 12. 2014. <http://www.thedailymash.co.uk/news/society/game-of-thrones-is-%27fantasy-gateway-drug%27-201111044505/>.
- Bainbridge, W. S. (2010) *Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual*, 1-6. London, Dordrecht, Heidelberg, New York: Springer.
- Bainbridge, W. S. (2010) *Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual*, 7-19. London, Dordrecht, Heidelberg, New York: Springer.
- Bainbridge, W. S. (2010) *The Warcraft Civilization. Social Science in a Virtual World*, Cambridge, London: The MIT Press.
- Barbrook R. and Cameron A. (1995) *The Californian Ideolog*, August. 14.12.2014. http://www.alamut.com/subj/ideologies/pessimism/califldeo_I.html
- Boellstorff, T. A Typology of Ethnographic Scales for Virtual Worlds, in: *Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual*, ed. Bainbridge, W. S. (2010) London, Dordrecht, Heidelberg, New York: Springer, p. 123-133.
- Boellstorff, T., Nardi B., Pearce, C. and Taylor, T. L. (2012) *Ethnography and virtual worlds: a handbook of method*, Princeton, Woodstock: Princeton University Press.
- Van den Boomen, M., Lammes, S., Lehmann, A. S., Raessens, J. and Tobias Schäfer, M. (2009) Introduction: From the virtual to matters of fact and concern. In: van den Boomen, M., Lammes S., Lehmann A. S., Raessens J., Tobias Schäfer M. (eds), *Digital Material. Tracing New Media in Everyday Life and Technology*, pp. 7-17. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Castronova, E. (2005) *Synthetic Worlds. The Business and Culture of Online Games*, Chicago and London: The University of Chicago Press
- Castronova, E. (2007) *Exodus to the Virtual World: How Online Fun Is Changing Reality*, Palgrave Macmillan.
- Castronova, E., Cummings, J. J., Emigh, M., Fatten, N., Ross, T. and Ryan, W. (2007) What is a Synthetic World?. In: von Borries F., Walz S. P., Böttger M. (eds), *Space Time Play: computer games, architecture and urbanism : the next level*, 174-177. Basel: Birkhäuser
- Campbell H. (2010) *An Anthropological Account of World of Warcraft*, Science 2.0. August 18th. 14.12.2014. http://www.science20.com/science_20/blog/anthropological_account_world_warcraft
- Corneliussen H. (ed.) (2008) *Digital Culture, Play, and Identity, A Critical Anthology of World of Warcraft Research*, Cambridge, MA: MIT Press.

Гавриловић, Љ. (2011) *Сви наши светови. О антропологији, научној фантастици и фантазији*, Београд: Етнографски институт САНУ.

Gavrilović, Lj. (2012) Fan-fiction i kolektivna kreativnost, *Treći program* 154, Beograd: Radio Beograd, str. 199-209.

Гавриловић, Љ. (2014) *Нови живот митских бића. “Енос”, религија и идентитет. Научни скуп у част Душана Бандића*, Одељење за етнологију и антропологију, Филозофски факултет, Универзитет у Београду. Београд 11-12. 04. (зборник радова у штампани).

Geertz, C. ‘From the native’s point of view’. On the nature of anthropological understanding. in: *Culture Theory: Essays on Mind, Self, and Emotion*, eds. Shweder, R. A. and LeVine, R. A. (1984) Cambridge: Cambridge University Press, p. 123-136..

Герц, К. (2008) Бити тамо: антропологија и позорница писања *Култура* бр. 118-119, Београд: Завод за проучавање културног развоја, стр. 41-57.

Golub, A. (2014) *The History of Mana: How an Austronesian Concept Became a Video Game Mechanic*, the Appendix 2 (2), Bodies. 14.12.2014. <http://theappendix.net/issues/2014/4/the-history-of-mana-how-an-austronesian-concept-became-a-video-game-mechanic>

Malinowski, B. and Malinowska, V. (1989) *A Diary in the Strict Sense of the Term*, Palo Alto: Stanford University Press.

Marcus, G. Foreword, in: *Ethnography and virtual worlds: a handbook of method*, eds. Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C. and Taylor, T. L. (2012), Princeton, Woodstock: Princeton University Press.

Nardi, B. A. (2010) *My Life as a Night Elf Priest. An Anthropological Account of World of Warcraft*, Ann Arbor: The University of Michigan Press.

O’Connell, J. and Groom, D. (2010) *Virtual worlds*. Camberwell: ACER Press.

Pearce, C. and Armesia (2009) *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*, Cambridge: The MIT Press.

Saler, M. (2012) *As If: Modern Enchantment and the Literary Prehistory of Virtual Reality*, New York: Oxford University Press.

Sterling, B. (2008/1992) *Hacker Crackdown. Law and Disorder on the Electronic Frontier*. The Project Gutenberg [EBook #101], www.gutenberg.org.

Taylor, T. L. (2006) *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*, Cambridge, MA: MIT Press

Tolkien J. R. R. (1988) *Tree and Leaf*, prevod Nevena Pajović, Београд: *Esotheria*, p. 11-96.

Ljiljana Gavrilović

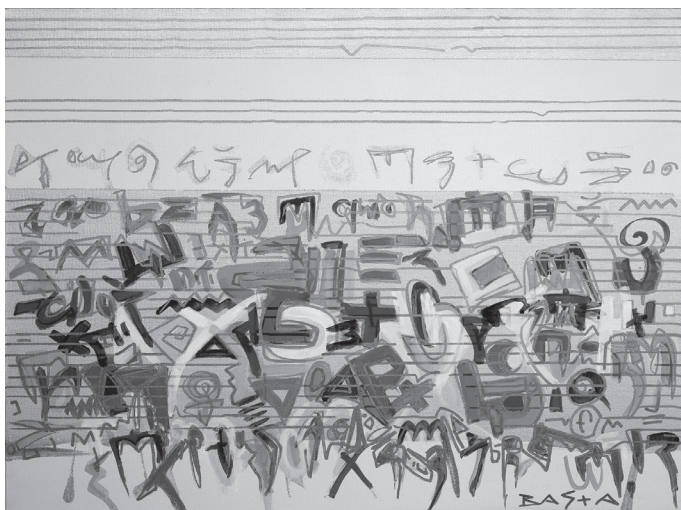
Ethnography Institute of the Serbian Academy of Arts and Sciences

IN A SYNTHETIC WORLD

Abstract

Entering a completely new field of research, such as the research of synthetic worlds, places unique methodological challenges before anthropologists: it would seem that a new medium, which defines a new space and allows creation of new cultures, requires new methodological tools for fieldwork and data collection. However, a careful observation of the conditions of motion through synthetic worlds shows that, in this field, a researcher is faced with the same methodological problems as in any “classical” study of individual, specific culture, opening up even questions of validity of many previous RL researches. Analysis, as well as former practice, shows that observation with participation – as defined by Malinowski back in 1922 – is still a valid fundamental principle of ethnographic field research. Furthermore, with researching in virtual/synthetic worlds, it has become clear that participation is crucial for full understanding of any researched culture – a detail that is consistently neglected in many (primarily domestic) ethnographic researches.

Key words: *anthropology, fieldwork, synthetic worlds*



Даница Баста,
Сонет о Орашцу, 2014.