

Kniha jako celek je tak bezesporu důležitou kritikou přístupu současné vědní politiky k sociálním vědám a otázce jejich působení ve společnosti, přičemž se jí daří nejen diagnostikovat řadu problematických aspektů tohoto přístupu, ale snaží se rovněž nastínit jeho možnou alternativu. Argumentace autorky ovšem není vždy zcela jasná a přesvědčivá, některá z předkládaných tvrzení jsou poněkud sporná a alternativní přístup ke společenským vědám, který autorka prosazuje, v knize není podrobněji rozvinut, ale zůstává skutečně pouze nastíněn. Vzhledem k vysoké aktuálnosti pojednávaného tématu nicméně *Nebezpečné známosti* pokládám za důležitý počin, jenž bude bez ohledu na zmíněné nedostatky nepochybným přínosem jak pro sociální vědce, kterým může pozměnit pohled na jejich vlastní vědeckou práci, tak pro kohokoliv zájímajícího se o problematiku současné vědní politiky a v neposlední řadě také právě pro ty, jež autorka zmiňuje v úvodu a kteří zastávají názor, že sociální (a humanitní) vědy jsou pouhým prázdným a společensky irelevantním tlacháním. Tento názor totiž autorka ve své knize přesvědčivě vyvrací.

Libor Benda

Tom Boellstorff, Bonnie Nardi, Celia Pearce, T. L. Taylor: *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*
Princeton, Princeton University Press 2012, 237 s.

„Ethnography is in some ways a brute force method in which sheer massive exposure to the culture produces the insights ethnographers seek.“ (s. 76)

Kniha *Ethnography and Virtual Worlds* reprezentuje rostoucí akademický zájem o atraktivní problematiku etnografického výzkumu virtuálních světů, které jsou v současné době vnímány jako velmi perspektivní te-

rén vědecké činnosti. Význam tohoto terénu bude v nejbližších letech dále narůstat – mimo jiné i z důvodu generační výměny, v rámci níž nastupuje nová skupina vědců, která na virtuálních aplikacích (od počítačových her až po dnes velmi módní „sociální sítě“) fakticky vyrostla, je s nimi dokonale socializována, a má tedy zájem na jejich akademickém prozkoumání. Tento nový rozměr popularizace etnografických metod (a kvalitativního výzkumu obecně) však dle autorů publikace zároveň hrozí zpochybnutím jejich základní relevance a efektivitě jak v antropologické, tak i v sociologické tradici výzkumu (s. 4–5, 199).

Autorský kolektiv proto tuto knihu koncipuje jako akademickou legitimizaci kybernetického terénu a komplexní „návod“, jak ve virtuálním prostředí korektně realizovat etnografický výzkum – od participativního pozorování přes sběr relevantních dat až po následný proces psaní a publikace odborného textu. Tato kolektivní monografie je na obálce adorována mimo jiné i slavným sociologem Paulem Willisem, autorem knihy *Learning to Labor: How Working Class Kids Get Working Class Jobs*, který virtuální etnografii zpočátku považoval za „oxymóron“, avšak „po přečtení knihy“ byl nucen připustit, že etnografie virtuálních světů a jejich kultur naopak verifikuje základní atributy etnografie jako takové. Autoři samotní v této souvislosti zdůrazňují úzké paralely mezi „virtuální“ etnografií kybernetické reality a „fyzickým“ para/etnografickým výzkumem lidské imaginace – například snových světů a šamanistických systémů, kde dochází ke zprostředkování každodenní reality skrze paralelní neviditelné světy bytostí a duchů. Jen v případě virtuálního výzkumu je neviditelný svět systematicky imaginován v technologickém rituálu a diskurzu skrze příslušné médium (s. 21, 56).

Již zmíněný tým autorů je pak tvořen čtveřicí velmi etablovaných vědců, jejichž profesní biografie dokonale demonstruje interdisciplinární charakter jejich společné

publikace. Tom Boellstorff působí jako profesor antropologie na University of California, dále je šéfredaktorem časopisu *American Anthropologist* a svůj etnografický výzkum orientuje na prostřední homosexuálních komunit v Indonésii a na sociokulturní kontext perzistentního virtuálního světa ve hře *Second Life*. Bonnie Nardi je profesorkou informatiky na University of California a výzkum zaměřuje na elektronické formy komunikace/kooperace a na analýzu virtuálního světa *World of Warcraft* (WoW). Celia Pearce je profesorkou digitálních médií na Georgia Institute of Technology a věnuje se studiu emergentních forem chování. Též se zabývá výzkumem tzv. „diasporických virtuálních komunit“ a procesem formování fiktivních etnicit (tento výzkum byl realizován v prostředí her *Uru* a *There.com*). Posledním členem autorského kvarteta je socioložka T. L. Taylor, která je profesorkou komparativních mediálních studií na Massachusetts Institute of Technology. T. L. Taylor se specializuje na výzkum textových her (MUDs) a je též autorkou kritických sociokulturních studií o hrách *EverQuest* a *WoW* (s. 9–12).

Výše zmíněné výzkumné preference pak prostupují celou knihou, jež je vybavena četnými odkazy na původní výzkumy autorů, které slouží jako názorné praktické příklady realizace interdisciplinárního etnografického výzkumu. Publikace je velmi dobře strukturována a v mnoha aspektech připomíná slavnou antropologickou příručku *Handbook of Methods in Cultural Anthropology*, jejímž autorem je H. Russell Bernard. Přístup autorů k etnografii jako metodě je však výrazně dynamičtější a do značné míry odpovídá Feyerabendově tvůrčí transgresi rigidní metodologie, kdy se hlavním imperativem stává citlivost vůči emergentním jevům.

Autoři v tomto duchu opakovaně poukazují na naprostou legitimitu výzkumu virtuálních světů, kterým je připisována stejná důležitost jako světům a kontextům fyzickým. Jako vysoce relevantní a užiteč-

né tým autorů vnímá i „kontroverzní“ zdroje informací, jako jsou fóra, blogy a specifické herní mutace Wikipedie, které dle autorského kvarteta plní nezastupitelnou roli, neboť slouží jako archivační prvek daných světů. Tyto sekundární zdroje pak kniha vnímá jako nezbytné i pro extenzi výzkumu a studium aktivit, jako je „modding“ (tvorba herních modifikací), „theory-crafting“ (exaktní analýza herní dynamiky) a produkce tzv. „machinima“ (audiovizuální umělecká produkce uživatelů). Tyto aktivity z technického hlediska sice nejsou přímou součástí hry, avšak plní významnou kulturní roli ve studovaných virtuálních herních komunitách (s. 118, 122).

Kolektiv autorů v knize neustále zdůrazňuje nezbytnost autentické a imerzní zkušenosti se zkoumaným terénem (tedy s technologií zprostředkovanou sociální realitou), která musí být získána intenzivním terénním výzkumem, který bude vykazovat charakter aktivní participace v analyzované komunitě. Autoři rovněž kladou zásadní důraz na sebereflexivní rozměr etnografie jako metody, která je založena na „promítání objektivit“ do subjektivní zkušenosti vědce. V tomto kontextu je nutné zmínit, že samotný autorský kolektiv se vymezuje vůči termínu „virtuální/internetová“ etnografie a poukazuje na nevhodnost těchto přívlastků. Kniha naopak akcentuje nezbytnost plynulého přenosu etnografických metod z fyzických kontextů do virtuálních světů. Metody „virtuální“ etnografie se tak nevyznačují žádnými paradigmatickými změnami, ale pouze dílčími adaptacemi na specifický charakter virtuálního terénu (s. 4). Kniha rovněž ostře vystupuje proti banalizaci kybernetického terénu a trefně poukazuje na fakt, že virtuální světy byly ve svých počátcích vyvíjeny a používány akademiky. Autoři proto opakovaně zdůrazňují, že sociální realita zkoumaných subjektů (uživatelů, též tzv. „avatarů“) musí být chápána jako autentická, a nikoli jako pouhý epifenomén fyzického kontextu (s. 25, 93).

Autoři tedy konstatují existenci autentických paralelních realit a možnost jejich „reálného“ studia pomocí tradičních metod participativního terénního výzkumu. V této souvislosti kniha definuje virtuální světy jako místa, která jsou perzistentní (existují i po odchodu uživatele/hráče), jsou určena pro větší počet uživatelů, disponují prvkem „světovosti“ (nabízí prostředí bohaté na objekty, se kterými je možné vstupovat do interakcí), umožňují „ztělesnění“ uživatele jako tzv. „avatara“, mají svou unikátní historii a integrují praktiky hry, performance, kreativity a rituálu, čímž generují živé sociální kontexty. Autoři dále definici rozšiřují i o cenné emické aspekty a virtuální svět dodatečně charakterizují jako herní aplikaci nenáročnou na hardware (procesor i vstupní zařízení). Jako klíčový aspekt publikace vnímá i potenciál pro masové šíření hry a její schopnost generovat robustní sítě sociálních interakcí. Tento synkretický charakter pak vytváří prostor pro vznik, vývoj a následně studium nových kultur ve smyslu sdílených systémů významů, identity a praxe, které formují naděje, víry a ideje o individuální i kolektivní identitě (s. 6–8).

Kniha se poté blíže věnuje rozšiřování definice „terénu“ jako „kombinace aktérů, míst, praktik a artefaktů“. Autoři prezentují princip tzv. „následování artefaktu“, který má u virtuálního výzkumu mnohdy charakter rozšíření výzkumu i na tzv. „offline kontexty“ (komunity a aktivity reálného/fyzického světa). V této souvislosti pak kniha upozorňuje na rozhodující význam zdánlivě banálních „offline“ aspektů, kterými jsou rozdílná časová pásma, etnicity, uživatelské jazyky a stav elektronické infrastruktury (kvalita internetového připojení a vznik časových prodlev, tzv. „lagů“). Tom Boellstorff, který je zastáncem dominance „online“ aspektů virtuálního výzkumu, s tímto principem následně částečně polemizuje a upozorňuje na naprostou legitimitu výzkumu, který řeší jen nejnutnější fyzické aspekty a je realizován téměř výhradně v kybernetickém prostoru (s. 60, 73).

Autoři kolektivně zdůrazňují nutnost holistického přístupu a klíčový význam participativního pozorování, které v případě herních světů může vyžadovat i dosažení signifikantní míry znalosti a profesní zručnosti, jež mnohdy hraničí s uměním. Cílem participativního výzkumu by tedy měla být snaha skrze imerzi dekodovat, jak kulturní domény konstituují a ovlivňují jedna druhou. Dalším významným postulátem autorů je imperativ flexibility a senzitivity výzkumu, který musí být fundamentálně odlišný od experimentálních věd, neboť jeho cílem je sledování a interpretace komplexních proudů každodenního života participantů/avatarů. V této souvislosti kniha obsahuje četné odkazy na oborové klasiky – především na Bronislawa Malinowského, Margaret Mead a Hortense Powdermaker (s. 80).

Jako esenciální prvek etnografie autoři cyklicky zdůrazňují komplementaritu participativního výzkumu, polostrukturovaných a impromptu rozhovorů (kombinace předpřipravenosti s flexibilitou) se sběrem artefaktů (např. audiovizuální dokumentace virtuálních oděvů, zbraní a architektury), historickým výzkumem (elektronickými i fyzickými rešeršemi) a obsahovou analýzou, kde subjektivní percepce vědce vytváří základ pro intersubjektivní porozumění a pro tvorbu adekvátního kontextualizovaného pohledu na zkoumanou kulturu jako celek. Kniha se podrobně věnuje problematice sběru, systematizace a analýzy dat (kódování/indexování), jejich následné tematizaci (hledání vzorců, zapojení teorií a emických konstruktů) a možností umírněných generalizací a komparací (s. 167).

V širší ideové rovině je analýza dat opět představena jako kreativní, emergentní a kontextuální aktivita, jež zachovává podstatu participativního výzkumu. Autoři zdůrazňují „umělecké“, hluboce osobní a idiosynkratické aspekty etnografického výzkumu, který je pojímán jako intersubjektivní proces, plynule navazující na syste-

matické diskuse s kolegy a na četbu relevantní literatury (s. 170). Publikace dále akcentuje význam expertní intuice (autory je přirovnávána k intuici profesionálního pilota či koncertního pianisty) a opět poukazuje na situace, ve kterých se věda přibližuje k umění. V tomto kontextu kniha rozvíjí argumentaci na základě odkazů na Kuhnovo pojetí vědy jako paradigmatických posunů pomocí intuitivní transgrese existujících konceptuálních rámců (s. 43–48).

Velmi zajímavá a aktuální je především kapitola *Deset mýtů o etnografii*, která je sympatickou apologií etnografie jako vědecké metody a zpochybňuje současný společenský étos identifikující přírodní vědy jako jediné „skutečné vědy“ a tendenci k marginalizaci observačních terénních věd. Kniha ostře kritizuje situaci, kdy je model založený na hypotézách prezentován jako jediný relevantní pro produkci vědeckého poznání, a polemizuje s tendencí k numerické prezentaci a obecné kvantifikaci výzkumu. Autoři trefně poukazují na fakt, že daný systém je přetrvávajícím anachronismem z období studené války, kterému vládl neurotický duch obsesivní kvantifikace. Publikace zdůrazňuje elementární skutečnost, že výzkum na poli symbolů, narativ, jazyka, konverzace, imaginace a motivací není možné založit na rigidních hypotézách, ale již z podstaty zkoumaného jevu musí být založen na porozumění terénu v jeho historické a geografické specifičnosti a na citlivém přístupu k emergentním výzkumným otázkám (s. 32, 50). V tomto kontextu se kniha opět přibližuje k funkčním aspektům již zmíněného epistemologicko-metodologického „anarchismu“ Paula K. Feyerabenda, který byl definován známou maximou „anything goes“, kterou autorský kolektiv parafrazoval větou: „Ethnography is a flexible methodology and ethnographers devise and use whatever tools are needed for the job.“ (s. 39)

Autoři tak neustále konstatují rostoucí míru relevance flexibilní etnografické metody nejen pro antropology, sociology, ale

i pro teoretiky komunikace, subdisciplíny informační vědy, mediální a herní studia. Cílem takto aplikované etnografie by však vždy měla být tvorba detailních a situovaných záznamů specifických kultur z emické i etické perspektivy, které aspirují na porozumění kulturnímu kontextu sociálních aktivit. Kniha se dále věnuje specifickému významu etnografie pro sociologii – především ve formě tzv. „hlubokého imerzního“ studia nativních kontextů, jehož počátky jsou identifikovány s osobností Alexise de Tocquevilla, Émila Durkheima, s konceptem tzv. „verstehende Sociologie“ Maxe Webera a s kvalitativní metodologií chicagské školy (s. 20, 86, 182–183).

Princip „hlubokého imerzního“ porozumění v kombinaci s již zmíněnou adaptabilitou a interdisciplinarností metod dle autorů vyžaduje signifikantní časové, emoční i finanční dotace pro realizaci výzkumu. Jako klíčové aspekty kniha prezentuje nehmotné a nekvantifikovatelné faktory konstituující pevnou pracovní morálku – „upřímný zájem“, „entusiasmus pro výzkum“, „oddanost svému terénu“ a percepci celého etnografického výzkumu jako „velkého intelektuálního dobrodružství“. Zmíněná forma profesní deontologie však u autorů místy tenduje až ke specifickým formám „tvůrčí protestantské askeze“, jež se opakovaně manifestuje v nekompromisních imperativích, které například zakazují „upřednostňovat fyzický svět před virtuálním terénem“ (s. 76).

Do tohoto kontextu „etnografické náročnosti“ dle autorského kolektivu vstupuje i specifický rys virtuálních světů, které vědce nutí do plné participace a faktické herně-profesní parity se zkoumanými subjekty. Jako ironický kontrastní příklad pak autoři volí mnohdy velmi selektivní participaci při zúčastněném pozorování ve fyzickém/reálném světě – například při „zúčastněném“ výzkumu zemědělců, chirurgů a jiných specializovaných komunit. Aspekt intenzivní emické participace, jež je podpořena unikátními možnostmi elektronické

kého sběru dat (dokumentace fóra, chatlogu, velmi snadné pořizování hlasových i audiovizuálních záznamů a písemných poznámek), je dále rozvinut v kapitolách, jež se věnují etickým aspektům výzkumu, problematice informovaného souhlasu a respektu k respondentům. V této souvislosti se autoři ostře vymezují (oprávněně) vůči praktikám tzv. „rapid ethnography“ – zkrácenému terénnímu výzkumu, který fakticky nezahrnuje participativní složku a spoléhá na rychlou (a zpravidla též naprosto nekompetentní) kvalitativní analýzu. Jako minimální standard proto kniha požaduje šest měsíců intenzivního terénního výzkumu, který bude přizpůsoben množstvím respondentů a bude převyšovat časovou dotaci 20 hodin participace týdně (s. 90).

V praktických aspektech se kniha podrobně věnuje možnostem bezpečné archivace dat a interdisciplinárním prvkům (např. přesah obrazové dokumentace do vizuální etnografie), vymezuje se vůči outsourcingu přepisu záznamů rozhovorů na nekompetentní externí subjekty (např. na doktorandy), který je v případě specializovaných herních komunit a jejich slangu zvláště problematický. V etické rovině je kontinuálně akcentována ochrana soukromí a anonymita respondentů, která je do značné míry usnadněna unikátními možnostmi elektronické anonymizace. V etických kapitolách autoři odkazují na dnes již obligátní varovné příklady „neetických“ výzkumů – především na sociálně-psychologické experimenty S. Milgrama a P. Zimbarda. Publikace však zároveň dospívá i k přínosné relativizaci etické problematiky, neboť deklaruje, že samotný obsah informovaného souhlasu, který byl kodifikován ve formě tzv. „Norimberského kodexu“, je jen pokryteckou manifestací „špatného svědomí dobové pseudo/vědy“ a poukazuje na fakt, že je koncipován především pro biomedicínský výzkum. Kniha též trefně upozorňuje na skutečnost, že subjekt výzkumu velmi často není schopen plně pochopit rozměr a potenciální rizika

projektu a učinit tak fundované rozhodnutí *stricto sensu* (s. 132).

V otázkách aplikované „etiky“ jsou však autoři velmi konzistentní a v rámci „virtuální“ etnografie striktně zavrhnou metody skrytého pozorování a další podvodné praktiky. Kniha se dále zabývá komplikovanou problematikou vysoce kompetitivních virtuálních lokalit (tzv. „arény“ a „battlegroundy“), kde není možné předem získat informovaný souhlas. Tato místa jsou proto percipována jako analogie fyzického „veřejného prostoru“, kde se subjekt dobrovolně prezentuje, a může být proto pořízen jeho záznam i bez předchozího osobního souhlasu. Tento prvek lze považovat za funkční projekci emické logiky, neboť v podobném duchu k virtuálnímu terénu intuitivně přistupuje i samotná herní komunita, o čemž například svědčí i současný boom tzv. „game / let's plays“, které nyní tvoří signifikantní a uživatelsky velmi oblíbenou část obsahu serveru YouTube.com (s. 143).

Dalším příkladem konstruktivního „eticky relativizujícího“ emického prvku výzkumu je ústup autorů od anonymizace tzv. „historických a veřejně známých“ virtuálních osobností, které mají specifický přínos a význam pro danou komunitu/kulturu. Této definici odpovídají například „kulty“ legendárních hráčů, kteří z prestižních důvodů požadují uveřejnění své herní identity a adekvátní odkaz na svou aktivitu/tvorbu. Tento prvek následně vytváří požadavek na vytvoření generuje emické/herní obdoby akademicky korektní citace oborových autorit a cizích informačních zdrojů (s. 149).

Recenzovaná publikace je následně zakončena velmi užitečnými autorskými radami, které se týkají eliminace přílišné byrokracie, technik prezentace a obhajoby výzkumu před etickými komisemi a možnostmi publikace výzkumu ve formě knihy nebo v jiných formách (esej a výzkumná zpráva). Kniha *Ethnography and Virtual Worlds* je pak završena autorskou anekdotou o „sympto-

matickém“ procesu psaní a editace celé knihy, která byla údajně vytvořena technikou asynchronního „online“ psaní bez jakékoli formy fyzického kontaktu – pouze za použití elektronických aplikací typu Google Docs a Skype.

Vzhledem ke značné aktuálnosti a stále rostoucím perspektivám problematiky virtuálního výzkumu je tato publikace velmi praktickou příručkou, která navíc kombinuje úctyhodnou míru autorské interdisciplinární erudice s dynamickou transgresí

rigidní metodologie a s prvky svérázného humoru, který je patrný v praktických příkladech jednotlivých autorských výzkumů a v relativizaci obsesivní a mnohdy čistě mechanické „etičnosti“ výzkumu. Z těchto důvodů lze publikaci doporučit nejen akademikům (antropologům, sociologům a vědcům analyzujícím sociopolitický a kulturní dopad elektronických systémů a technologií), ale i laickým zájemcům z řad herní komunity.

Petr Kalinič