

В.В. Зайонц

СОЦИАЛЬНО-АНТРОПОЛОГИЧЕСКИЙ ПОДХОД К ИССЛЕДОВАНИЮ ИНТЕРНЕТ-СООБЩЕСТВ

Boellstorff T. Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human. Princeton University Press, 2008. — 363 p. ISBN: 978-1-4008-2972-9

Понятия «виртуальность», «виртуальные социальные сети», «виртуальные миры» и «виртуализация» на протяжении последних нескольких лет стали объектом исследования для многих ученых, работающих в области социологии и антропологии. В настоящее время при исследовании виртуального пространства применяются различные методы и подходы. Доступность огромных массивов структурированной информации предоставляет возможность использования новых, часто полностью автоматизированных методов исследования. С другой стороны, возникает проблема оценки достоверности данных и извлечения значимых данных из существующих массивов информации, чем занимаются некоторые научные направления. Примером частично автоматизированного контент-анализа может служить исследование, проведенное группой ученых Индианского университета, — они пытались определить, какие языки чаще всего используются в блогах блогсервиса LiveJournal.com (Herring, Paolillo, Ramos Vielba et al. 2007). Еще одним примером исследования виртуальных этнических сообществ является работа Д. Бирна, который использует комплексный многошаговый подход, основывающийся на контент-анализе блогов пользователей (Burne 2007). Л. Гартон и его коллеги при изучении виртуальных сообществ предлагают в первую очередь применять подход, основанный на опросах, по аналогии с исследованием реальных социальных сетей, мотивируя это тем, что методика исследования виртуального пространства еще окончательно не сформировалась (Garton, Haythornthwaite, Wellman 1997).

Использование антропологического подхода также представляется возможным. Например, Д. Бойд применяет подобный метод при исследовании виртуальной социальной сети Friendster (Boyd 2006), а Дж. Чой использует антропологический подход при исследовании виртуального мира Cyworld (Choi 2006).

В качестве примера использования антропологического подхода при исследовании виртуальных миров мы более подробно остановимся на книге Тома

Белсторфа «Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human». Рассматриваемая книга посвящена актуальным проблемам трансформации современного социального пространства, происходящей под влиянием новых коммуникационных технологий, все более широкого использования сети Интернет в повседневной деятельности, досуге, системе производственных отношений. Э. Кастронова, Л. Черни, Б. Дамер также занимаются исследованием виртуальных миров, однако в качестве объекта они используют так называемые многопользовательские ролевые онлайн-игры, которые сильно отличаются от Second Life, в частности, имеют большее количество ограничений (см., напр.: Castranova 2005).

Автор исследования Том Белсторф является профессором антропологии Университета Калифорнии, наиболее известные его работы лежат в русле классических антропологических подходов изучения сексуальных меньшинств в Индонезии. Рассматриваемый же текст полностью посвящен антропологическому анализу недавно возникшего виртуального мира Second Life (часто переводится на русский язык как «Вторая Жизнь»). Автор переносит использованную им ранее методологию на виртуальный объект, виртуальное сообщество, подчеркивая именно антропологическую сущность своего исследования. Белсторф провел более двух лет полевых исследований виртуального мира, находясь среди жителей Second Life, общаясь с ними, наблюдая их жизнь, т. е. полностью повторяя традиционный антропологический подход к исследованию культуры и социальных групп реального мира. Виртуальный мир Second Life был создан компанией Linden Research 23 июня 2003 г. и является одним из крупнейших виртуальных миров в настоящее время. Пользователи этого мира создают сообщества, работают и зарабатывают, покупают виртуальную землю и дома, играют свадьбы, ходят в театры и рестораны, создают религиозные секты и занимаются экономической деятельностью — все это происходит на экранах их компьютеров. Фундаментальное исследование такого объекта, которое провел Белсторф, доказывает применимость используемого подхода при анализе виртуального пространства.

Название книги отсылает к этнографическому исследованию М. Мид «Взросление на Самоа» («Coming of Age in Samoa»). Для определения сути своего метода исследователь использует понятие виртуальной антропологии (virtual anthropology) как антропологии, изучающей виртуальные миры. Автор исследует период, когда Second Life «достигает совершеннолетия», создавая его антропологический портрет в период с июня 2003 г. по январь 2007 г.

Целью своего исследования Белсторф ставит раскрытие целостной культуры Second Life, несмотря на то, что в виртуальном мире присутствует большое количество сильно различающихся субкультур. Основной своей задачей автор считал выявление общих для всего виртуального мира практик, норм и проявлений культуры, подчеркивая при этом, что антропология виртуальных миров не может принимать методологическую форму «культуры на расстоянии», т. е. обязательно должно быть погружение исследователя в исследуемую среду.

Остановимся подробнее на структуре книги и ее содержании. Книга состоит из трех частей, в каждой из которых рассматриваются разные информацион-

ные блоки: история понятия и логика исследования, собственно антропологическое описание и, наконец, попытка рассмотреть объект исследования вне рамок антропологического подхода. Каждая из частей включает несколько глав, логично раскрывающих каждый из рассматриваемых блоков.

Первая часть книги посвящена понятию виртуальности. Автор рассматривает объект и предмет своего исследования как «виртуальный мир Second Life... в своих собственных понятиях», без учета влияния реального мира и реальных личностей пользователей, а также вводит базовую терминологию. Далее Белсторф переходит к рассмотрению истории возникновения виртуальных технологий, виртуальных миров и истории исследования киберпространства. Через рассмотрение истории появления виртуальности и виртуальных миров и таких терминов, как «кибер», «виртуальность», «онлайн», исследователь показывает сложность и множественность подходов к определению понятийного поля. Автор определяет термин «виртуальный мир» как «место, в котором человеческая культура реализуется посредством компьютера и Интернета».

Затем исследователь описывает методы исследования виртуального мира Second Life, которые он применял в своей работе. Один из основных антропологических методов — включенное наблюдение. Т. Белсторф исследовал проявления культуры (тексты, одежду, предметы, танцы, правила поведения и нормы) и взаимодействия людей в виртуальном мире, будучи полноправным членом этого мира. Однако Белсторф не ограничивался только включенным наблюдением, он также использовал методы интервью, фокус-групп. В процессе исследования Белсторф выявил, что автоматическая запись всех диалогов и контактов представляется особенно удобной для антропологического анализа.

Вторая часть книги посвящена анализу культурных составляющих виртуального мира. Автор рассматривает пространственно-временные характеристики виртуального мира — землю, материалы, из которых пользователи могут создавать любые объекты мира, инструменты, используемые для их создания, а также некоторые специфические для виртуального мира понятия, такие как замедление обработки визуальных данных внутри виртуального мира (lag) или феномен отсутствия пользователя за компьютером (afk — away from keyboard), и их влияние на взаимоотношения пользователей. Затем ученый исследует проблему индивидуальности, которая включает в себя как рассмотрение специфических для виртуального мира понятий (например, создание «аватара», отображения пользователя), так и проблемы расы и пола. Интересным в работе является рассмотрение близких и интимных отношений между «аватарами» пользователей: дружбы, любви, семейных и сексуальных отношений, а также феномена привыкания к виртуальному миру и проблему «кражи личности». Подобные проблемы исследуют многие авторы. Например, Д. Кемпбел и Л. Кендалл, рассматривая практики представления маскулинности в виртуальности, изучали проблему пола и личности в онлайн-играх (Kendall 2002).

В конце второй части книги Белсторф переходит от рассмотрения личности к рассмотрению сообществ внутри виртуального мира, изучая типы сообществ, модели событий, феномен перемещения между различными виртуальными ми-

рами и проявлениями Second Life вне виртуального мира, но в виртуальном пространстве. Например, автор упоминает сайты технической поддержки для пользователей Second Life или некоторые периодические издания виртуального мира, доступ к которым не ограничен обязательным присутствием в Second Life.

В третьей части книги исследователь отходит от антропологического подхода и делает попытки проанализировать «политическую экономию» виртуального мира, идентифицируя присутствие экономических и политических субъектов реального мира, анализируя использование денег и рабочей силы, феномен собственности, модели управления и понятие неравенства. Кроме этого, автор предлагает рассмотреть Second Life как платформу социальных взаимодействий, как страну вне стран. Завершая исследование, Белсторф еще раз возвращается к понятию виртуализации, рассматривая понятие виртуального человека и виртуальной культуры как отдельных от реального мира сущностей.

Книга написана живым и образным языком и может быть интересна как социологам и антропологам, так и широкому кругу читателей, всем тем, кто интересуется проблемами виртуальности. Несмотря на то, что в книге рассматриваются базовые понятия Second Life, она может быть интересна и пользователям других виртуальных миров, участникам виртуальных сообществ, представляя заслуживающий доверия образец анализа новых форм социальных отношений.

В процессе исследования ученый намеренно не контактировал с собственниками и администрацией Second Life и не встречался в реальном мире с теми, с кем он встречался в виртуальном пространстве. Таким образом, Белсторф полностью ограничил свое исследование виртуальным миром, аргументировав это тем, что антрополог должен исследовать сообщество таким, какое оно есть. По его мнению, практики виртуального мира и практики реального мира не могут объяснить друг друга и существуют параллельно, не сливаясь в единое целое, хотя и оказывают некоторое взаимное влияние. Несмотря на ограничение исследования виртуальным миром, автор отмечает заимствования и проникновение одного мира в другой, например, проведение в Second Life политических компаний, связанных с политиками реального мира. Тем не менее, по мнению автора, в ситуации, когда влияние реального мира проявляется именно в виртуальном мире, необходимо исследовать только эти проявления, не рассматривая обратное влияние.

Остановимся на некоторых дискуссионных моментах представленного исследования. Точка зрения автора об отсутствии взаимосвязи между виртуальностью и реальностью, об их параллельности, о необходимости строго разделять эти два мира представляется чисто теоретической конструкцией, которая определяется методологической канвой всего исследования. С другой стороны, совершенно очевидно, что такое взаимовлияние присутствует и, более того, активно изучается социологами. Например, Д.В. Иванов считает, что виртуальность обязательно вовлекает в себя социальные институты и существует взаимное пересечение виртуального и реального пространств, которые в результате

представляют единое социальное пространство (Иванов 2002). Подобную точку зрения подтверждает исследование Ш. Туркл, которая утверждает, что успешная коммуникация и повышение статуса в виртуальном пространстве положительно влияет на коммуникативные способности и самооценку реальной личности (Turkle 1997). Мы присоединяемся к такой точке зрения, считая, что при рассмотрении реальности и виртуальности правомерно использование общих подходов, но важно рассматривать их в единстве, как неотъемлемые составляющие социального пространства современного общества. Другим дискуссионным моментом является то, что применяемый автором антропологический подход подразумевает рассмотрение акторов в их естественной среде без постоянной смены социальных ролей и изменения поведения, однако в виртуальном пространстве пользователь может постоянно менять поведение виртуальной идентичности или даже использовать несколько виртуальных идентичностей, последовательно или одновременно, либо же одной виртуальной идентичностью могут управлять несколько пользователей в разные моменты времени. Еще больше усиливает дискуссионность этого момента то, что пользователи могут «переключаться» от одной идентичности — реальной, к другой — виртуальной. Эти переходы могут происходить в любые моменты и, безусловно, влияют на поведение жителей виртуального мира.

Несмотря на присутствие дискуссионных моментов, автор дает яркое антропологическое описание «Второй жизни», показывая, что виртуальный мир является новым социальным и культурным пространством, в котором создаются новые социальные группы, появляются новые формы взаимодействия, новые проявления культуры. Исследователь показывает, что при помощи новых технических средств человек получил способность создавать новые пространства и средства для социального взаимодействия, с новыми правилами и нормами, которые зачастую отличаются от правил и норм реального мира. Причем создателем в данном случае является не только создатель и владелец технического и программного обеспечения, поддерживающего работу виртуального мира, но и каждый пользователь. Этим автор объясняет свое неприятие точки зрения о том, что виртуальные миры являются симуляцией реальной жизни. По мнению автора, несмотря на то, что виртуальные миры, такие как *Second Life*, некоторым образом связаны с реальным миром, они остаются отдельной областью человеческой деятельности, как с новыми экзотическими проявлениями, так и со своей повседневностью и рутиной. Кроме этого, исследование Белсторфа показывает, что антропологический метод полностью применим при исследовании виртуального пространства.

Литература

Иванов Д.В. Виртуализация общества. Версия 2.0. СПб.: Петербургское Востоковедение, 2002.

Boyd D. Friends, Friendsters, and MySpace Top 8: Writing community into being on social network sites // *First Monday*. 2006. No 11 (12). [http://www.firstmonday.org/issues/issue11_12/boyd/, использовано 15.01.2010].

Byrne D.N. Public discourse, community concerns, and civic engagement: Exploring black social networking traditions on BlackPlanet.com // *Journal of Computer-Mediated Communication*. 2007. No13 (1). [<http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/byrne.html> использовано 15.10.2010].

Castranova E. *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. University Of Chicago Press, 2005.

Choi J.H. Living in Cyworld: Contextualising Cy-Ties in South Korea // *Use of Blogs (Digital Formations)* / Eds. A. Bruns & J. Jacobs. New York: Peter Lang, 2006. P. 173–186. [http://www.nicemustard.com/files/jaz_c_cyworld_ch.pdf использовано 15.10.2010].

Garton L., Haythornthwaite C., Wellman B. Studying online social networks // *Journal of Computer–Mediated Communication*. 1997. No 3 (1). [<http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue1/garton.html> использовано 15.01.2010].

Herring S. C., Paolillo J. C., Ramos Vielba I., Kouper I., Wright E., Stoerger S., Scheidt L. A., Clark B. Language networks on LiveJournal // Fortieth Hawai'i International Conference on System Sciences. Los Alamitos, CA: IEEE Press, 2007. [<http://www.blogninja.com/hicss07.pdf> использовано 15.10.2010].

Kendall L. *Hanging Out the Virtual Pub: Masculinities and Relationships Online*. Berkeley: University of California Press, 2002.

Turkle Sh. *Constructions and reconstructions of self in virtual reality: Playing in the MUDs* // *Culture of the Internet* / Ed. S. Kiesler. Mahwah, NJ, US: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers, 1997. Pp. 143–155.