

Упутство за истраживање на (не)обичном месту

Tom Boellstorff, Bonnie Nardi, Celia Pearce, T.L. Taylor
ETHNOGRAPHY AND VIRTUAL WORLDS. A Handbook of Method
Princeton, Oxford: Princeton University Press. 2012.

Питања методологије су одувек била кључна антрополошка питања, која изгледају нарочито важна ако се ради о претпостављено новом простору истраживања какви су виртуелни светови. Интересовање за истраживање у тим просторима експоненцијално расте од почетка века, односно од тренутка када простори обликовани у оквиру мрежних игара и различитих симулација "стварног света"¹ почињу да бивају густо насељени, јер огроман број људи² одваја знатан део свог времена и новца³ да се измакне из свакодневне реалности и пронађе други дом у неком од тих алтернативних светова. Пратећи тренд онога што Кастронова назива егзодусом у виртуелне светове (Castronova 2007), истраживачи најразличитијих профила почели су да се баве испитивањем разноврсних аспеката ових светова, пре свега њиховим економијама, али и скуповима социјалних односа који се успостављају унутар њих.

Методолошки приручник за етнографска истраживања у виртуелним световима, који су припремили Том Белсторф, Бони Нарди, Силија Пирс и Т.Л. Тејлор, није није намењен првенствено антрополозима, који су обучени за примену етнографског метода у процесу прикупљања података. Аутори су желели да објасне етнографски метод као "практичан сет алата и приступа за успешан теренски рад у виртуалним световима" (стр. 1) пре свега истраживачима других профила, односно – свима који желе да се упусте у истраживања, а да нису обучени за примену метода који јесте дистинктивна карактеристика антропологије као дисциплине. Позивајући се на дугу историју етнографског метода, аутори инсистирају на чињеници да је он поуздан алат за испитивање локалних и удаљених култура праћењем понашања појединаца и група, свакодневних пракси и значења, као и дефинисања Себе и Других, без обзира на то да ли се ради о пред-технолошким или технолошко условљеним/омогућеним друштвима.

Уосталом, ни сви аутори овог приручника нису антрополози: Т. Л. Тејлор је социолог, а Силија Пирс дизајнер игара, али је њихово искуство у световима које су истраживале аутентично антрополошко, засновано на личном учешћу и континуираном контакту са другим играчима (дакле: на посматрању са учествовањем),

¹ MMOG (*Massively Multiplayer Online Games*) или MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Play Games*) и MMOW (*Massively Multiplayer Online Worlds*), према класификацији из Pierce (2009, 27).

² Подаци о броју играча на свим континентима до 2010. године сумирани су у McGonigal (2011): у том тренутку активно се играло 667 милиона људи. Тај број се 2015. године вишеструко увећао.

³ Како се у неолибералном концепту света све прерачунава у новац, из тог – уобичајеног – дискурса играчи, чак и ако не плаћају приступ игри, троше новац улажући макар (слободно) време.

а резултати њихових истраживања су веома темељне етнографије истраживаних светова.⁴ Сам приручник је резултат како појединачних дугогодишњих истраживања која су аутори самостално спроводили у различитим окружењима,⁵ тако и систематског рада на усклађивању личних искустава из различитих светова током обликовања коначног текста, које је – како сами кажу – у великој мери слично искуству социјалних интеракција у виртуелним световима (стр. 183–185).

Поглавља која се стриктно тичу методологије (4–11) нису превише занимљива за искусне професионалне антропологе, иако су несумњиво веома корисна свим осталим истраживачима игара. Написана су јасно и прегледно, те тако овај приручник може бити користан и студентима антропологије и/или младим антрополозима, који тек почињу да се баве истраживачким радом, без обзира на то да ли се он одвија у неком од виртуелних или у стварном свету, јер је технологија рада заправо иста. Поглавља прате процес прикупљања и обраде података (дизајн истраживања и припреме, посматрање са учествовањем, интервјуи, остали методи прикупљања података, од којих су неки специфични за виртуелне светове,⁶ анализа података и – на крају – писање етнографије), а допуњена су упутствима за прибављање средстава за истраживање и етичким правилима током истраживања. Повремено ова упутства делују прилично ригидно, али не треба никако изгубити из вида да су она намењена првенствено "не-стручњацима", односно истраживачима који немају много (или чак уопште) искуства са етнографским методом, па су детаљни описи и инсистирање на стриктном поштовању правила неопходни за разумевање и успешну примену метода у пракси.

Међутим, уводна поглавља (1–3) и, нарочито, сјајан предговор Џорџа Маркуса, у којима се расправља о сличностима и разликама између "стварног" и најразличитијих виртуелних светова,⁷ о њиховим везама и узајамним утицајима, могу бити основа за промишљање низа дисциплинарних премиса које су често узимане здраво-за-готово,⁸ док завршно поглавље – аутоетнографија процеса рада – отвара

⁴ Boellstorff, Tom. 2008. *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton, Oxford: Princeton University Press; Nardi, Bonnie A. 2010. *My Life as a Night Elf Priest. An Anthropological Account of World of Warcraft*. Ann Arbor: The University of Michigan Press; Pearce, Celia and Armesia. 2009. *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. Cambridge: The MIT Press; Taylor, T. L. 2006. *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*. Cambridge: MIT Press.

⁵ *Second Life* (истраживао Белсторф) је метасвет, *World of Warcraft* (Нарди) и *EverQuest* (Тејлор) су игре, док је истраживање Силије Пирс обухватало обе ове категорије – она је испитивала избеглице из Уру универзума игре (који је нестао гашењем игре) пресељене у метасвет *There.com*.

⁶ *Screenshots, chatlogs*.

⁷ Почевши од тога да су се, како Маркус истиче, антрополози од самог настанка дисциплине бавили виртуелним световима (световима који не постоје у рационалистички схваћеној материјалној реалности – шаманизмом, ритуалним системима, временом сна аустралијских Аборидина или меланезанским схватањем богатства), односно да су 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" (Marcus, стр. xv).

⁸ Нека од њих су покретна у: Гавриловић 2015.

могућности промишљања нових начина сарадње више аутора током истраживања и писања етнографија.

Свеукупно, ова књига, како каже Маркус у свом предговору, чини *online* светове и њихове становнике/учеснике исто тако доступним за примену етнографског метода на највишим стандардима праксе, као што су групе које постоје у физичком свету (Marcus, стр. xvii). Утолико пре, што у примени метода током истраживања и нема неке кључне разлике.

Литература:

Castronova, Edvard. 2007. *Exodus to the Virtual World: How Online Fun Is Changing Reality*. Palgrave Macmillan.

Гавриловић, Љиљана. 2015. "Антрополог у синтетичком свету". *Култура* 146: 104-118.

McGonigal, Jane. 2011. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London: The Penguin Press.

Pearce, Celia and Artemesia. 2009. *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. Cambridge: The MIT Press.

Љиљана Гавриловић

Култура интимности: османско музичко наслеђе на Балкану

Risto Pekka Pennanen, Panagiotis C. Poluos and Apsasia Theodosiu, eds. *Ottoman Intimancies, Balkan Musical Realities*. Helsinki: Foundation of the Finnish Institute at Athens, 2013.

Последњих година појавио се велики број радова из различитих дисциплина, који се баве питањима конструисања и употребе османског наслеђа на Балкану. Велики број ових радова бавио се различитим промишљањима „балканизама“ и разумевањем Оријента и Окцидента у теоријском кључу који је понудио Едвард Саид (Said 2008) и одговорима на разнолике примене његове теорије оријентализма, које су, између осталих, разрадили Марија Тодорова (Todorova 2006), Милица Бакић Хејден (Bakić-Hayden 1995) и Милица Бакић Хејден Роберт Хејден (Bakić-Hayden and Hayden 1992). Међутим, мали број радова приступио је проблему „османског наслеђа“ из перспективе „културне интимности“, покушавајући да превазиђе дихотомiju између османског наслеђа и савремених балканских идентитета, те отвори поље за приступ овом проблему изван до сада понуђених категорија Еворопе и њене другости. Зборник радова „Османске интимности: балканске музичке реалности“ покушава да учини управо то. Користећи концепт „османске интимности“ и тако плурализујући и историзујући концепт (културне) интимности који је увео Мајкл Херцфелд (Hersfeld 2005), овај зборник отвара низ нових читања односа између Истока, Европе и Балкана (поготово у текстовима Аспазије Теодисију и Карол Силверман). Полазећи од става Мајкла Херцфелда да културна интимност укључује оне елементе „културног идентитета који се смат-