

VIRTUELLE VERDENER OG ANTROPOLOGIENS FREMTIDER



af TOM BOELLSTORFF

Virtualitet er på mange måder et fundament for antropologiens analytiske og metodiske virke. Dermed er faget klædt godt på til at undersøge de nye kulturelle og sociale fællesskaber, der opstår med udviklingen af digitale teknologier. Det er netop gennem feltarbejdet i virtuelle verdener såsom Second Life, at disse muligheder for antropologien viser sig (Red.).

Velkommen til Second Life

Forestil dig pludselig at være efterladt alene på en tropisk strand nær ved en landsby. På det smukke blå hav foran dig ligger et spredt virvar af øer og halvøer. I det båden, som har bragt dig til dette sted, sejer væk, går det op for dig, at du er alene, og at det eneste at gøre er at begynde din



etnografiske rejse. Du har ingen erfaring med at foretage feltarbejde i disse omgivelser. Der er kun lidet til at guide dig og ingen til at hjælpe dig. Således begyndte mit toånge feltarbejde i Second Life.

Jeg har foretaget otte forskellige rejser til Indonesien; samlet set næsten tre års feltarbejde. I juni 2004 begyndte jeg mit nye feltstudie ved at logge ind på min computer. Jeg trådte ind i Second Life som en 'avatar', en virtuel figur med navnet Tom Bukowski. Jeg blev mødt af en betagende udsigt med grønne bakker, sandstrande og landområder plettet med huse, gader og selv hele byer. En ny verden beboet af folk, som optrådte som menneskelignende 'avatarer', og som hver især var trådt ind i denne virtuelle verden ved at log-

ge på fra fysiske steder rundt omkring på kloden.

Siden jeg var barn har jeg altid været fascineret af teknologi. Jeg blev født i 1969 og er fra den første generation i USA for hvem videospil var en normal del af livet. Jeg var en aktiv spiller og en glubsk læser af J.R.R. Tolkiens Ringenes Herre. På universitetet opdagede jeg Sim City, et populært simulationsspil, som blev udgivet sidst i 1990'erne. Men på dette tidspunkt var computerudviklere også ved at skabe en ny teknologi, der kunne generere en tredimensionel virtuel verden, som kunne opleves af mange mennesker på samme tid. Folk kunne kommunikere med hinanden ved hjælp af tekst og efterhånden også ved hjælp af deres stemmer.

I juni 2003 inviterede IT-virksomheden Linden Labs offentligheden til at deltage i Second Life. I november 2007, da mit etnografiske arbejde var færdiggjort, var der over 10 millioner registrerede brugere af Second Life. Mere end halvanden million af dem loggede på hver måned og titusindvis af mennesker var logget på samtidig. Omkring et år senere var der lidt over 15 millioner registrerede konti, et månedligt timeforbrug på 28 millioner timer, og 50.000 indbyggere var i gennemsnit logget på samtidig. Second Life er ikke noget lille fænomen, og der er endda mange virtuelle verdener, som er meget større end Second Life heraf nogle skabt til børn såsom Club Penguin og nogle skabt som spil såsom World of Warcraft.



Hvordan kan en antropolog studere virtuelle verdener?

Efter nogle indledende søgninger blandt forskellige 'virtuelle verdener' besluttede jeg mig for, at Second Life skulle være genstand for mine undersøgelser. Jeg begyndte mit feltarbejde ved at logge ind på min computer og blive medlem af Second Life med min avatar Tom 'Bukowski'. Jeg brugte to år på min forskning og forsøgte, i størst mulig udstrækning, at bruge de samme metoder, som jeg havde brugt i Indonesien. Til slut besluttede jeg, at jeg frem for at udgive mine resultater i form af en blog eller på en hjemmeside, ville skabe antropologiens 'traditionelle' forskningsprodukt: en bog udgivet med blæk på rigtigt papir i den fysiske verden. En bog som fik

titlen *Coming of Age in Second Life* med åbenlys reference til Margaret Meads klassiske studium i Samoa.

Jeg besluttede mig meget bevidst for at strukturere min forskning omkring ideen om 'gammel metode, nyt emne'. Dette er dog en forsimpning, da de metoder antropologer bruger, aldrig er 'traditionelle'. De bliver hele tiden revideret og opdateret for at passe ind i de utroligt varierede feltområder, hvor antropologer foretager deres forskning.

Således påbegyndte jeg min forskning i Second Life som en slags etnografisk eksperiment. Jeg vidste ikke, om det overhovedet ville være muligt at udføre antropologisk forskning i virtuelle verdener. Var der virkelig en 'kultur'

der? Er de mennesker, der tilbringer tid i Second Life, blot mennesker, som trænger til at få sig et 'first life' – nørder, tabere og de socialt isolerede? Hvad sker der i virtuelle verdener? Hvilke former for kultur og subkultur opstår der? På hvilke måder adskiller virtuelle kulturer sig fra dem i den faktiske fysiske verden? Hvad er fordelene og ulemperne ved dette nye sted for menneskers samfund? Hvad kan antropologien lære af at studere virtuelle verdener?

Det stod hurtigt klart for mig, at det, der foregik i Second Life, klart fortjente min antropologiske opmærksomhed. Faktisk blev jeg overbevist om, at etnografien kan være særligt brugbar i studiet af virtuelle verdener. Antropologien har trods alt lige fra fagets begyn-



delse forsøgt at give læseren en følelse af at være der selv. At være virtuelt til stede i en anden kultur ved hjælp af etnografens deltagerobservation.

Second Lifes sociale og kulturelle udefinerbarhed betød, at jeg var i stand til at underkaste mine interviews og brugerundersøgelser den etnografiske deltagerobservation – midtpunktet i enhver ægte etnografisk tilgang. Jeg nøjedes ikke bare med at skabe avataren Tom Bukowski. Jeg købte tøj til min avatar i de samme butikker som enhver anden Second Life-indbygger. Jeg købte en byggegrund ved hjælp af en Second Life-ejendomsrådgiver, og jeg lærte, hvordan jeg skulle bruge Second Lifes byggeværktøjer. Jeg skabte et hjem og et kontor til min forskning, som jeg kaldte 'Ethno-

graphia'. Jeg lærte at spille spil, som er skabt og som spilles i Second Life, såsom 'primitiv' (en variant af Tegn og Gæt). Jeg vandrede på tværs af Second Life landskabet. Jeg fløj, teleporterede eller gled af sted i min varmluftsballon. Jeg stoppede op for at undersøge begivenheder, bygninger eller folk, som jeg mødte tilfældigt. Jeg brugte også 'begivenhedslisten' og notitser i Second Life-udgivelser til at lære om interessante områder, jeg kunne besøge. Jeg blev medlem af Second Life-grupper og deltog i en lang række aktiviteter.

Etnografisk viden er forankret i tid og sted. De fleste indonesere har tilbragt mere tid i Indonesien, end jeg har, og de ved mere om Indonesien, end jeg gør. På samme måde har mange indbyggere i

Second Life tilbragt mere tid i denne verden end jeg, og hver eneste indbygger havde en viden om den virtuelle verden, som jeg manglede. Men det overraskede mig i hvor høj grad idéen om at nogen foretog en etnografisk undersøgelse gav mening for de andre brugere. Indbyggerne bemærkede ofte, hvor nemt det var for mig at bruge Second Life – i særdeleshed mine evner som husbygger (en uventet fordel ved at spille computerspil som barn). En enkelt indbygger bemærkede at: "du virker så tilpas her – det er, som om du studerer det og samtidig lever det". Jeg syntes, det var utroligt i hvilken grad udfordringerne og glæderne ved min forskning lignede de udfordringer og glæder, som var en del af min forskning i Indonesien. Måske var



den mest overraskende og betydningsfulde opdagelse i min forskning, at jeg kun skulle foretage få ændringer i mine 'traditionelle' metoder for at foretage en undersøgelse i Second Life.

I mit tidligere feltarbejde i Indonesien supplerede jeg deltagerobservation med interviews, arkiv-søgninger, tekstanalyse og fokusgrupper. Alle disse supplerende metoder viste sig hjælpsomme i min undersøgelse af Second Life. For eksempel foretog jeg omkring 30 formelle interviews, hver især indledt med underskrivelsen af en samtykkeerklæring. Etnografer har ofte en stor udfordring i at filtrere enorme mængder data. I mit tilfælde bestod mine data af over 10.000 siders feltnoter og cirka 10.000 sider af blogs, nyhedsbreve og andre hjemmesider.

Hvad kan antropologien fortælle os om virtuelle verdener?

Antropologiske undersøgelser har længe vist, at der er mange slags mennesker og mange måder, hvorpå man kan leve et menneskeliv. På en måde er der mange faktiske verdener og nu også mange virtuelle verdener. Jeg undersøgte en af dem for at se, hvad den kunne lære os om, hvad det vil sige at være virtuelt menneske. Det er i bestræbelsen på at sammenbringe hverdagens detaljer og brede mønstre, at antropologien kan give et særligt bidrag til studiet af virtuelle verdener.

I modsætning til de netværk af relationer, der er skabt på MySpace og Facebook, er virtuelle verdener steder, som eksisterer online, og hvori sociale fællesskaber

opstår. I denne virtuelle kultur kunne jeg undersøge begreber om tid og sted; selvet; køn og race; sociale relationer som familie, venskab og fællesskab; materiel kultur; økonomi og politik – alt sammen dele, som bidrager til en holistisk antropologi om virtuelle verdener.

Min forskning var ikke bare et metodisk eksperiment, men også et eksperiment om etikken involveret i virtuel antropologi. Jeg forsøgte at undgå at blive identificeret med kun en enkelt undergruppe af indbyggere. Min avatar påtog sig forskellige modeudtryk og køn undervejs i min undersøgelse. Disse muligheder var tilgængelige for alle indbyggere, men min normale kropsliggørelse – som Tom Bukowski – var både hvid og mand, som min kropslig-



Tom Bukowski.

gørelse i den faktiske verden, og jeg var også åbent homoseksuel. Når der opstod debatter og konflikter i nærheden af mig, påtog jeg mig ikke en falsk neutralitet. Eksempelvis ville jeg, som mange andre ville have gjort, indsende en anmeldelse, hvis jeg så nogen, der behandlede en medborger dårligt. Jeg udtrykte mine egne meninger i såvel uformelle samtaler, interviews og fokusgrupper, men jeg prøvede også at interagere med indbyggere med andre politiske og personlige holdninger end jeg selv.

Når der skrives om virtuelle verdener, er det almindeligt at lægge vægt på det sensationelle: mænd der deltager som kvinder, mennesker der deltager som dyr og så videre. Men at fokusere på det usædvanlige i en kultur har kun begrænset brugbarhed. Hvis vi kun læste avisoverskrifterne i den faktiske verden, ville vi ikke få

en præcis forståelse af hverdagslivet. Etnografer er ikke uimodtagelige over for det usædvanlige, men ser kultur som udlevet i almindelighederne.

Sådan var det også med de seksuelle aktiviteter, der foregik i Second Life undervejs i mit feltarbejde. Folk brugte deres avatarer til at gøre alt lige fra at leve som hengivne ægte-

folk og til at deltage i ikke-mono-gam seksuel adfærd. Eftersom seksualitet er en vigtig del af menneskelivet i den fysiske verden, kan det ikke komme som nogen overraskelse, at der er sex i Second Life. Det kan heller ikke være chokerende, at grov kommercialisering, bedrageri og endog sexismen, racisme og andre former for diskrimination er at finde i Second Life og andre virtuelle verdener. Men hvis dette var det eneste, eller blot det hyppigste, der foregik i Second Life, hvorfor ville så mange mennesker tilbringe så meget tid der?

Efterhånden som jeg foretog mine undersøgelser, blev det hurtigt tydeligt, at en overdreven fokus på disse usædvanlige aspekter ved virtuelle verdener overser de mere fremherskende (og, ville jeg mene, mere betydningsfulde) former for fællesskab, venlighed og kreativitet, som har

gjort disse verdener tillokkende i første omgang.

Nogle borgere mente, at den tid de brugte 'inworld' kom i vejen for den tid, de gerne ville tilbringe med deres familier i den fysiske verden, og de ville som følge heraf skære ned på den tid, de brugte i Second Life, eller helt og holdent forlade det. Men det var langt mere almindeligt, at Second Life ganske enkelt afløste fjernsynet. Hvis man tænker på, hvor mange timer en amerikaner (ja, endda folk overalt på kloden) tilbringer foran fjernsynet, så er det ikke nødvendigvis en dårlig ting, at disse erstattes af et aktivt engagement i virtuelle verdener. I modsætning til ideen om, at Second Life, online spil og 'networking'-hjemmesider skulle føre til isolation, var jeg overrasket over at finde mange eksempler på hele familier, der deltog i Second Life sammen. Dette hjalp i nogle tilfælde familier med at holde sig aktivt involveret i hinandens liv på afstand. Handikappede oplevede ofte Second Life som et befriende miljø, hvor de kunne være så rørige som alle andre eller udforske deres handicap og skabe fællesskaber. Linden Lab, firmaet som ejer og bestyrer Second Life, skabte det over den idé, at indbyggerne skulle kunne sælge ting for rigtige penge, og der er mennesker, som tjener tusindvis af dollars om måneden på salget af alt fra tøj til avatarer til virtuel ejendomshandel. Mange indbyggere skaber dog ting, som de sælger for småpenge, eller som de giver væk gratis. I den virtuelle verden har de fundet en mulighed for at slippe kreative energier løs, som de ellers ikke kan i den fysiske verden.

Da jeg fulgte forskrifterne for den antropologiske forskning og prøvede at forstå Second Life uden at dømme, fandt jeg et sted, der for mange var et kraftcenter for kreativitet, fællesskab og selvopdagelse. Der er vigtige forskelle mellem virtuelle verdener og den faktiske verden – eksempelvis det forhold, at en person kan ændre sin krop når som helst, således at race og køn bliver foranderlige størrelser, der stadig er gennemtrængt af betydning. Der er dog også mange aspekter ved virtuelle verdners socialiteter, som er magen til dem, vi ser i den fysiske verden. Forskere kan altid lide at finde noget nyt og lægger vægt (og til tider for meget vægt) på det originale. Men ligheder kan være lige så informative og betydningsfulde om forskelle.

Der er tre ting, som disse ligheder mellem virtuelle verdener og den fysiske verden kan lære os. For det første viser disse ligheder os, hvordan online-miljøer importerer (og transformerer) sociale normer fra den fysiske verden. De importerer forskellige normer alt efter hvilken slags virtuel verden, det drejer sig om, og alt efter om mennesker deltager globalt eller kun fra bestemte regioner (Kina kontra Europa, USA kontra Korea, og så videre). Men i hvert enkelt tilfælde forbliver vi mennesker, ikke elektroniske robotter. Dette er en af betydningerne i at være et 'virtuelt menneske'.

En anden ting, som lighederne mellem den fysiske og den virtuelle verden viser os, er, at en af grundene til at så mange mennesker finder virtuelle verdener betydningsfulde, er, at det at være 'virtuel' ikke er begrænset til virtuelle verdener. Mange former for

virtualitet er en del af vores liv i den fysiske verden. På en måde er kultur i sig selv 'virtuel', da den ikke kun er sammensat af adfærd og materielle objekter, men også af disse symbolske betydninger og overbevisninger. Menneskelige samfund har længe været forment af teknologi. Faktisk ville mange argumentere for, at vores evne til at udvikle værktøjer er det, der gør os til mennesker, homo faber. Dette er en anden betydning af at være et 'virtuelt menneske': virtuelle verdener kan på en måde hjælpe os med at forstå, at vi altid har været virtuelle.

En tredje ting, som lighederne mellem den fysiske og den virtuelle verden demonstrerer for os, er, at antropologien på en måde har forventet fremkomsten af virtuelle verdener. Deltagerobservation som etnografisk metode har altid virket ved at skabe en fornemmelse af 'at være der selv' i en anden kultur. At se tingene fra en anden synsvinkel, der normalt er forbeholdt mennesker, som ved første øjekast lever et helt andet liv end os selv. En god etnografisk beretning giver os muligheden for at føle os som 'avatarer' i en virkelighed, som ikke er vores egen, men som vi på en måde kan lære at forstå. Det er svært at formidle den følelse af skønhed og glæde og undren, der er i en virtuel verden. Men det er afgørende at bemærke, at mange mennesker tager del i virtuelle verdener, fordi det er sjovt at leve i en verden, hvor så meget er et produkt af den menneskelige forestillingsevne.

Det er i håbet om yderligere forståelse af disse nye relationer mellem det faktiske og det virtuelle, at jeg vil fortsætte med at

forske i virtuelle verdener. Internet-teknologier er bestemt kommet for at blive, og de vil forme menneskelige samfund på måder, som vi knapt kan forestille os i dag. Virtuelle verdener er ret nye til trods for, at deres forløbere kan findes i tidlige computerspil, telefonen eller selv hulemalerier. Der er ofte stor interesse i at prøve at forudsige fremtiden, at opdage trends og komme det nye i forkøbet. Desværre er der ikke muligt at undersøge fremtiden. Det er kun gennem omhyggelige etnografiske undersøgelser i nutiden, koblet med omhyggelig historisk forskning, at vi kan opnå en bedre forståelse af virtuelle verdener. Og det er kun igennem en sådan forståelse, at vi kan bevæge os udover hysteriet og afvisningerne for at nå til en mere robust og nuanceret påskønnelse af den øgede vigtighed af disse nye virtuelle horisonter i den menneskelige rejse. ■

Artiklen er oversat fra engelsk af Rasmus Kaae Munch.

Forslag til yderligere læsning:
Boellstorff, T. 2008. Coming of Age in Second Life. Princeton: Princeton University Press.

TOM BOELLSTORFF ER PROFESSOR VED DEPT. OF ANTHROPOLOGY PÅ UNIVERSITY OF CALIFORNIA-IRVINE OG CHEFREDAKTØR FOR TIDSSKRIFTET AMERICAN ANTHROLOGIST, DER UDGIVES AF AMERICAN ANTHROPOLOGICAL ASSOCIATION. ARTIKLEN ER OPRINDELIGT UDGIVET I TIDSSKRIFTET ANTHRONOTES I 2009 MED TITLEN 'VIRTUAL WORLDS AND THE FUTURES OF ANTHROPOLOGY' (VOL. 30, NR. 1, S. 1-5).