

# Miłosz Babecki

---

## Uru Diaspora – wirtualni uchodźcy i zagubione awatary

---

Media – Kultura – Komunikacja Społeczna 7, 278-285

---

2011

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Miłosz Babecki

## Uru Diaspora - wirtualni uchodźcy i zagubione awatary

Celia Pearce and Artemesia, *Communities of Play. Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual World*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England 2009.

**Słowa kluczowe:** gry internetowe, wirtualne światy, wirtualne społeczności, MMOG, MMOW

**Key words:** online games, virtual worlds, virtual communities, MMOG, MMOW

W podejmowanych w Polsce interdyscyplinarnych studiach poświęconych grom komputerowym, mimo zmieniających się uwarunkowań technologicznych i ewoluujących paradygmatów kulturowych, wciąż obecne są te same dominanty analityczno-interpretacyjne. Stawiane tezy, zestawy argumentacyjne oraz formułowane wnioski dotyczą niemal wyłącznie małoletnich użytkowników. Tych postrzega się niezmiennie jako ofiary kodowanej, w dostępnych na rynku aplikacjach, przemocy fizycznej i psychicznej, mowy nienawiści, rasistowskiej tematyzacji oraz patologicznych wzorców zachowań związanych choćby z obecnym w medialnej ikonosferze wizualizowanym konsumowaniem zakazanych środków psychoaktywnych.

Ograniczonej do wskazanych wątków refleksji badawczej towarzyszą obrazy z telewizyjnych kampanii społecznych, z których wynikać ma, że odbiorcy adresowanych do nich produktów: gier komputerowych, gier wideo, gier internetowych są ofiarami konwergentnej, opresywnej polityki producentów oprogramowania, sankcjonowanej charakterystyką nowych mediów.

Choć kwestia dbania o bezpieczeństwo najmłodszych użytkowników cyfrowej technologii ma znaczenie fundamentalne, nie można moim zdaniem nie dostrzegać, że tak zwana rozrywka komputerowa, symbolizowana dotąd przez gry tworzone z myślą o posiadaczach komputerów osobistych, wykacza poza zdefiniowane niegdyś kryteria wiekowe i od dawna znajduje się w polu zainteresowań użytkowników dorosłych. Wraz ze zmieniającym się modelem „konsumowania” nowych mediów i dostępnych dzięki nim „formatów” wypiętrzają się, w sposób naturalny, niespotykane dotąd w badaniach wątki. W zetknięciu z gromadzonym przez badaczy analizujących gry internetowe materiałem egzemplifikacyjnym tracą na aktualności nie tylko teoretyczne modele warunkujące opis licznych aktywności, dla których definicją wspólną była gra. Weryfikowane są także teorie służące wyjaśnianiu

procesów sieciowania użytkowników funkcjonujących w środowisku internetowym, tworzących wspólnoty o więziach silniejszych i doświadczeniach bardziej realnych niż w rzeczywistości nie-cyfrowej.

Obecność w globalnym systemie medialnym konstruktów takich jak Massively multiplayer online game (MMOG) czy Massively multiplayer online worlds (MMOW) stwarza także szereg innych możliwości analityczno-interpretacyjnych. Wynikają one choćby tylko z liczebności zaangażowanych w projekty użytkowników. Nazywane nowymi globalnymi wioskami, cyfrowe światy uzyskują „status mininarodów”, do których „przynależą”, jak ma to miejsce w przypadku aplikacji *World of Warcraft* czy *Habbo Hotel*, „populacje” równe Belgii czy przewyższające liczbą mieszkańców Niemiec. Istotni dla dysponentów licencji subskrybenci generują przychody większe niż produkty krajowe brutto wielu państw europejskich. Abstrahując jednak od wskaźników ekonomicznych czy innych danych liczbowych, warto pamiętać, że w wirtualnych środowiskach, w wariantach proponowanych przez niektórych teoretyków, w ekosystemach, funkcjonują ludzie ze wszystkimi pozwalającymi na ich charakteryzowanie cechami. Obserwacja elektronicznych światów pozwala zatem na prowadzenie nowego typu badań antropologicznych, w których uwzględniane byłyby nie tylko jednostkowe doświadczenia użytkowników będących kreatorami swych audiowizualnych projekcji (awatarów), zasiedlających stworzone wspólnie miasta i kraje, ale przede wszystkim wierzenia i mity zarówno „założycielskie”, jak i apokaliptyczne.

Środowiska wieloosobowych symulacji wykraczających swą charakterystyką poza sformułowane niegdyś definicje gry są, podobnie do znanego ziemskiego otoczenia, narażone na wojny, „naturalne kataklizmy”, tu jednak powodowane niestabilnym działaniem serwerów, czy nawet „apokalipsy”, w wyniku których aplikacje zostają zresetowane i zamknięte.

Na wskazanych dotąd wątkach, tak odmiennych od tych obecnych w polskim dyskursie poświęconym grom komputerowym, grom wideo czy grom internetowym, koncentruje swoją uwagę Celia Pearce – autorka publikacji *Communities of Play*, znana także pod sieciowym pseudonimem Artemesia.

Po lekturze jej rozważań, inspirowanych losami użytkowników, którym uniemożliwiono kontynuowanie (wyłączając serwer) wieloosobowej „gry” internetowej, czytelnik zastanawia się nad wieloma wnioskami. W formie licznych pytań można by je formułować w dyskusji na temat procesów konstytuowania się wspólnot lokowanych w sieci internetowej. Zbiorowości odczuwających realny smutek, cierpiących, a nawet pogrążonych w żałobie będącej reakcją na fikcyjne (przy pełnej świadomości tej fikcji) bodźce. Paradoks ten dotyczy charakterystyki analizowanego przez autorkę zjawiska – interakcji, w której nie funkcjonują ludzie usytuowani w rzeczywistości wzorcowej, lecz gracze poprzez swoje awatary „zanurzeni” w środowisku „gry” postrzeganej na monitorach komputerów. Ci, przed ekranami, radują się ze wspólnie spędzanych chwil, godzin, tygodni, miesięcy i lat. Operując awatarami, mimo pozostawania w formalnych związkach w świecie

poza siecią, „zawierają” nawet wirtualne małżeństwa z projekcjami innych użytkowników. W sytuacjach kryzysowych oplakują sieciowych „bliskich” współtworzących wirtualne mikrospołeczności, takie jak rodziny, grupy rówieśnicze, klany. Bilskimi nie są zatem w przypadku opisywanej przez C. Pearce problematyki ludzie, lecz ich stworzone w środowisku internetowym substytuty, zaś smutek, cierpienie, żal i wiele innych negatywnych emocji, charakterystycznych dla postrzegania i odczuwania rzeczywistości pierwszej, to uczucia manifestowane w reakcji na fundamentalne dla dalszych rozważań unieruchomienie serwera, na którym funkcjonowała wieloosobowa „gra” internetowa *Uru: Ages Beyond Myst*. Metaforycznym dniem zagłady, dniem, w którym zatrzymała się Ziemia, był dla Uruwian (tak nazywali siebie członkowie wspólnoty graczy) „czarny poniedziałek” 9 lutego 2004 roku. Tragedia rozegrała się na ich oczach dokładnie o godzinie 21.00. Wyświetlany na ekranach graczy komunikat: „There seems to be a problem with online connection. Please quit and try again.#005”<sup>1</sup> był przyczyną zarówno wirtualnego, jak i realnego dramatu ludzi szukających w ciągu następnych miesięcy nowego serwera, nowego środowiska i nazywających siebie uchodźcami.

W refleksji z pogranicza medioznawstwa, nauki o komunikowaniu, antropologii i psychologii społecznej zaobserwowane przez Pearce zjawisko miało inne jeszcze konsekwencje. Dzięki niemu możliwe stało się wskazanie nowego obszaru interdyscyplinarnych badań nad związkami rzeczywistości, dla których spoiwem jest powierzchnia monitora komputerowego, nad procesami postrzegania elektronicznych i jednocześnie fizykalnych wspólnot, nad relacjami zachodzącymi pomiędzy użytkownikami oraz ich elektronicznymi projekcjami – awatarami, nad stosunkiem do własnej cielesności. Tej traktowanej jako jeden z wątków w dyskusji na temat zrelatywizowanego przez technologię postrzegania otoczenia społecznego, przywiązania do miejsca, odczuwania wpływającego czasu, kształtowania relacji interpersonalnych i instytucjonalnych oraz transferu zdobywanych w sieci internetowej doświadczeń do pozasieciowego środowiska. W znaczeniu szerszym *Communities of Play* to przede wszystkim próba zwrócenia uwagi na fundamentalne zmiany, jakie zaszły w świadomości użytkowników subskrybujących dostęp do wieloosobowych masowych wirtualnych światów, oraz na niedostatek instrumentów badawczych, przede wszystkim modeli metodologicznych umożliwiających podejmowanie nowej problematyki.

Rzeczywiste i wymierne zaangażowanie jednostek w pracę dla „dobra” setek anonimowych, w tradycyjnym rozumieniu, użytkowników, z którymi spędzają, korzystając z komputerów, więcej czasu niż z realnymi krewnymi, rówieśnikami czy sąsiadami stwarza poczucie, że to, co teoretycy nadal nazywają spontaniczną, bezproduktywną grą, dawno nią być przestało. Stało się

---

<sup>1</sup> C. Pearce and Artemesia, *Communities of Play. Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual World*, Massachusetts 2009, s. 90.

w wielu przypadkach życiem równoległym, przeżywanym tak samo intensywnie jak życie poza siecią internetową, niekiedy zaś nawet intensywniej.

Studium Pearce było projektowane z myślą o badaniach zachowań tych użytkowników aplikacji internetowych, którzy po uprzednim stworzeniu konta w odpowiednim serwisie oraz zaprojektowaniu swojego cyfrowego, humanoidalnego odpowiednika migrowali z nieznanymi dotąd przyczyn pomiędzy wieloma różnymi portalami, przynależąc do wielu wirtualnych społeczności. Autorka inspirowała się modelami uczestnictwa w projektach znanych jako *The Sims Online*, *The Second Life* czy *Myst*. Mimo to przedmiotem jej badań stała się społeczność wytworzona wokół platformy znanej pod nazwą *Uru: Ages Beyond Myst* – w szczególności zaś niespotykane dotąd w internetowym środowisku reakcje na decyzję producenta o likwidacji gry i w konsekwencji traumatyczne przeżycia subskrybentów, którzy przyznawali, że ich uczucia były uczuciami, jakie żywi człowiek, gdy staje w obliczu kataklizmu prowadzącego do utraty życia, z towarzyszącą tej utracie świadomością zagłady całego znanego mu dotąd świata.

W istocie studium nad wielowymiarową siecią obecnością w aplikacjach nazywanych „wieloosobowymi grami internetowymi” zostało przekształcone w badania z pogranicza medioznawstwa, nauki o komunikowaniu, antropologii i psychologii społecznej, których przedmiotem była grupa ludzi definiujących siebie jako szukający „nowego świata” uchodźcy.

O tym, jakie spektrum emocjonalne charakteryzowało tych, którzy o wskazanej godzinie przeczytali na swych monitorach, że za kilka chwil ich serwer zostanie wyłączony, niech świadczą niespotykane w przypadku symulowanych na ekranach kontekstów reakcje utrwalone przez członków wspólnoty. Pearce, prowadząca badania metodą uczestniczącą (awatar jej postaci nosił imię Artemesia), przyłączyła się do zbiorowości „wygnańców”, mimo wyłączenia serwera poszukujących „azyłu” w innych „miejscach”. Tam, to znaczy na platformach *The Second Life* i *There.com*, umieszczali oni odsyłacze do zrzutów ekranowych i animacji z ostatnich dni, godzin i minut funkcjonowania ich wirtualnego świata. Artemesia przywołuje jeden z wpisów ze swego dziennika, w którym utrwałała wszelkiego typu refleksje na temat prowadzonych badań:

W bibliotece stworzonej przez Nature\_Girl znalazłam linki do wielu stron internetowych i materiałów wideo obrazujących ostatnie chwile *Uru*. Było tam tyle zaskakujących plików pochodzących szczególnie z ostatniej nocy przed wyłączeniem serwera. Przede wszystkim jednak dominowały fotografie trzymających się za ręce awatarów i ta ostatnia, na której widać komunikat „problem z połączeniem” oraz Leesę mówiącą „kocham Cię”. Ich świadectwa były niesamowite. Dotąd z rezerwą słuchałam opowiadanych po wielokroć relacji z tamtych chwil. Teraz jednak, myśląc o obrazach i przywołując w pamięci rozmowy, które prowadziłam z ludźmi, wiem, że wyłączenie serwera było dla nich traumatycznym przeżyciem, a czas, jaki od wtedy upłynął, wcale nie złagodził tych bolesnych uczuć<sup>2</sup>.

<sup>2</sup> Tamże, s. 219.

Dokumentowanie zdarzeń wybiegało poza utrwalone w pamięci posługiwanie się komendami generowanymi za pomocą skrótów klawiszowych. Ci, którzy nagle zostali odłączeni od wspólnoty im podobnych, dawali wyraz swej rozpacz, pisząc wiersze. Jeden z nich, zatytułowany *An Avatar's Lament*, Pearce publikuje w podrozdziale „Wspólnota samotników”. Abstrahując od poziomu artystycznego, warto zwrócić uwagę na typ liryki powiązany z manifestowaniem obecności mówiącego. W formie pozornie bezpośredniej pierwszoosobowy podmiot liryczny wskazuje na cel swego istnienia i okoliczności towarzyszące powołaniu go do życia. W wyznaniu nie byłoby nic zaskakującego, gdyby nie stanowiło ono konfesji tytułowego awatara. Personalizowany przez użytkownika cyfrowy konstrukt lamentuje:

Byłem imaginacją mego twórcy,  
Stworzonym, by przemierzać światy,  
Wysłanym w podróż, by poznawać to, co on już znał.  
Odkrywałem wspaniałości, zabytki, ogrody, jaskinie,  
Mój świat, moja nauka, moje doświadczenie [...].  
Lecz tamtego dnia ten świat się rozpadł,  
Dobiegło końca pełne uczuć życie w towarzystwie  
Przyjaciół, z którymi nie chciałem się rozstawać<sup>3</sup>.

Relacje z wyłączenia serwera przesądzają o charakterze narracji Pearce. To fundamentalne dla jej badań zdarzenie powoduje, że pośród wielu podejmowanych przez nią wątków jeden jest najistotniejszy. Dotyczy on stosunku użytkownika do jego ekranowej projekcji, czyli awatara. Nawet wtedy jednak badania autorki kierują uwagę czytelnika na niezwykle złożone kwestie. Relacja nie dotyczy bowiem tak powszechnych aspektów związanych z manipulowaniem postacią, lecz jest powiązana z czymś, co definiować można jako proces socjalizowania jednostki pozostającej w realnym otoczeniu poprzez jej reprezentację osadzoną w wirtualnym środowisku.

Pearce pisze o paradoksie istnienia sieciowego, zastanawiając się nad tym, jaki jest ontyczny status awatara w relacji do jego „kreatora”<sup>4</sup>. Konstrukcja wygenerowana za sprawą dostępnych w programie opcji – graficzny interfejs – nie jest bytem autonomicznym. Funkcjonując w precyzyjnie zdefiniowanym otoczeniu, jako swoista proteza osobowościowa i wizualna, stanowi jednocześnie warunek *sine qua non* istnienia w sieci WWW. W związku z powyższym zasadne staje się pytanie o to, czy użytkownik

<sup>3</sup> Tamże, s. 127.

<sup>4</sup> Przywołując historię Raeny, Celia Pearce pisze o tym, co działo się w świadomości członków wspólnoty Uru po utracie awatarów. Odczuwane wówczas emocje Raena porównuje do tych, jakie towarzyszą śmierci osób bliskich. Wprowadzona do tekstu głównego opowieść stanowi pretekst do rozważań na temat praw do wirtualnej projekcji subskrybenta. Dysponentem kodu aplikacji jest właściciel licencji, niemniej jednak awatar nie istnieje bez woli tego, który go stworzył i operował nim w internetowym środowisku. Poszukując wyrazistej metafory, Pearce pisze: „Jak by to było, gdyby dusza należała do ciebie, ciało natomiast do kogoś innego? Dlatego zrozumiałe wydaje się, iż utrata awatara jest bolesnym doświadczeniem. To wszak część osobowości gracza, nawet jeśli gra nie trwa długo. To jak utrata kończyny, coś, czemu towarzyszą bóle fantomowe” (C. Pearce, dz. cyt., s. 241).

projektuje awatar, czy poprzez ekranowe więzi z innymi członkami wirtualnej społeczności awatar determinuje zachowania użytkownika. Pytaniu towarzyszy inna jeszcze refleksja, z której wynika, że w kontekście istnienia społeczności Uruwian tworzenie awatara to proces społeczny, podlegający tym samym regułom co socjalizowanie jednostki ludzkiej. Z tego też względu studium nad zachowaniem użytkownika musi być także studium nad procesem percepcji jego wizualnego interfejsu, umożliwiającego wchodzenie w interakcje z pozostałymi członkami cyfrowych społeczności.

Rozprawiająca o nowym modelu cyfrowego „uchodźstwa” i poszukiwaniu utraconej tożsamości autorka dotyka w istocie kwestii konwergencji oraz specyficznie postrzeganego paradygmatu kultury uczestnictwa. Konwergencja, jako proces, zachodzi tu w świadomości subskrybentów czy użytkowników, uczestnictwo zaś stopniowo przestaje być aktywnością wywodzoną z pierwszej rzeczywistości. Czytelnik natomiast jest świadkiem specyficznej zmiany biegunów. Oto rzeczywistość wirtualna determinuje warianty uczestnictwa w świecie pozasięciowym. Niezwykle wyrazistą tego ilustrację odnajduje odbiorca rozważań Pearce, gdy czyta o sposobie, w jaki użytkownicy, decydujący się na spotkanie w tak zwanym realu, zachowują się w hotelowych przestrzeniach bądź w restauracji. Powielają wówczas nie tylko modele wymiany informacji znane im z aplikacji internetowej. Lokalizują się wzajemnie tak, jakby lokalizowali się na planszy wirtualnego świata, przejmują wzorce postępowania charakterystyczne dla hierarchii, którą wykształcili w środowisku *Uru*, a po jego likwidacji przenieśli do „ekosystemów” *The Second Life* czy *There.com*.

Modele zachowań po odejściu od monitorów i klawiatur Pearce poświęca szczególnie wiele miejsca. Nawet wylogowani, pozostający w relacji face-to-face, znający się uprzednio wyłącznie z sieci, ludzie naśladują gesty, które zaprojektowali dla awatarów. Dotyczy to zarówno komunikowania niewerbalnego, operowania dystansem w funkcji nośnika zakodowanych uprzednio informacji, ale także preferowanego i znanego z sieci ubioru (kolorystyki, wzornictwa, stylu). Ponadto pozostający w rzeczywistym otoczeniu zwracają się do siebie, używając sieciowych pseudonimów.

Wątpliwości co do wzorcotwórczego charakteru pierwszej rzeczywistości w analizowanym przez Pearce przypadku generują też relacje niepełnosprawnych subskrybentów, których świadectwa podważają wydawałoby się oczywiste twierdzenie o bezcielesności wirtualnej reprezentacji. Jedna z członkiń wspólnoty *Uru*, poruszająca się na wózku Lynn, dzieląc się swymi refleksjami, stwierdza:

Zanim przystąpiłam do *Uru*, nawet nie miałam pojęcia, czym jest awatar. I nagle znów mogłam biegać, skakać, zwyczajnie spacerować, nie myśląc o tym cholernym wózku i wszelkich architektonicznych barierach. To było jak zwrócona wolność, coś szczególnie ważnego dla tak niegdyś dynamicznej osoby jak ja<sup>5</sup>.

<sup>5</sup> Tamże, s. 116.

Dominującemu wątkowi związanemu z tożsamością i nowym paradygmatem obecności użytkowników ulokowanych w sieci WWW towarzyszą też te dotyczące innych jeszcze aspektów. Przede wszystkim teoretycznych i metodologicznych. Wszystkie one są w pewnym stopniu zależne od ograniczeń systemu językowego, zarówno języka angielskiego, którym posługuje się Pearce, jak też rodzimego w przypadku polskiego odbiorcy. Trudności wynikają ze sposobów opisywania zjawisk bezprecedensowych. Jest to zauważalne choćby wtedy, gdy badaczka, rozprawiając o projekcjach, personalizuje je, budując narrację w oparciu o zaimki osobowe, ale także wtedy, gdy zagrożoną wyłączeniem serwera wspólnotę określa mianem uchodźców. Przede wszystkim jednak istotnym ograniczeniem jest wciąż obecne w dyskursie analitycznym pojęcie gry, które po uprzednim odwołaniu się do ustaleń Johana Huizingi czy Rogera Callois Celia Pearce neguje.

Obalając twierdzenie o bezproduktywności gier i wskazując, poprzez liczne przykłady, na wysoce produktywne zachowania „graczy” uczestniczących w zintensyfikowanych procesach socjalizowania oraz w specyficznej odmianie produkcji kulturowej, autorka koncentruje uwagę czytelnika nie tylko na osobniczych reakcjach subskrybentów, ale także na ich złożonych, grupowych, duchowych doświadczeniach, przywodzących na myśl systemy religijne. Ponadto badaczka przeciwstawia się utrwalonym w świadomości masowego audytorium wyobrażeniom na temat obecności dorosłych użytkowników w środowiskach typu MMOG lub MMOW. Dlatego też zamiast ujmowanego zwykle w badaniach wieloosobowych aplikacji internetowych pojęcia gry autorka *Communities of Play* proponuje używać struktury opisowej definiowanej jako wirtualny świat o otwartej architekturze. W tak pojmowanym środowisku nie można już mówić o graczach, gdyż miejsce gry zajmuje więź<sup>6</sup>, w której to, co wirtualne, zbliża bardziej niż wszystkie znane dotąd realne konteksty. Gracz staje się przejściowo subskrybentem, posiadaczem opłacanego konta, lub użytkownikiem. Każde z następnich określeń nie jest jednak wciąż adekwatne. Subskrypcja określa bowiem jedynie materialny aspekt statusu, zaś użytkowanie kojarzy się przede wszystkim z celowym i instrumentalnym obsługiwaniem programu komputerowego. W konsekwencji jedną z możliwości może być redefiniowanie określenia „awatar” i wyposażenie go w inne niż przypisane dotąd znaczenie, na przykład takie, które zaproponował choćby Jonathan Mostow, reżyserując *Surogatów*. Rozważyć wreszcie można trop wskazywany przez samą Pearce, podkreślającą rolę swej sieciowej reprezentacji poprzez konsekwentne umieszczanie jej imienia na stronach tytułowych kolejnych swoich prac.

Obecność Artemesii – jako internetowego *alter ego* – zwraca uwagę na ostatni, choć niezwykle istotny wątek w badaniach nad fenomenem wspólnoty Uru. Jest nim metodologia tworzona z myślą o studiach nad grami

---

<sup>6</sup> Bernard DeKoven, podkreślając znaczenie migracji pomiędzy wirtualnymi światami, wyjaśnia, że zachodzi ona, ponieważ priorytetem użytkowników jest uczestniczenie w życiu wspólnot, nie zaś gra polegająca na jednostkowym eksplorowaniu nieznanego dotąd środowiska.



sieciowymi, lub jak nazywa je Pearce – wirtualnymi światami o otwartej architekturze. W ostatnim podrozdziale odbiorca przeczyta:

Globalna wioska wzniesiona na fundamentach sieci internetowej i bezprzewodowej technologii transferu danych znacząco różni się od globalnej wioski McLuhana – świata, w którym biernie, lecz kolektywnie i w tym samym czasie mogliśmy oglądać te same obrazy [...]. Dzisiejsza globalna wioska jest konstruktorem dyskursywnym, będącym owocem wielokierunkowej współpracy konstytuujących ją jednostek. Dzięki realizowanym wciąż nowym badaniom przekonaliśmy się, że dzisiejsi użytkownicy cyfrowej technologii nie są wyalienowanymi jednostkami, przeciwnie, jak nigdy dotąd uczestniczą w procesach socjalizowania wspólnot i czynią to, korzystając ze zdobyczy nowoczesnej technologii telekomunikacyjnej na niewyobrażalną dotąd skalę. Jak wynika z badań Pew Trust, prawie 2/3 amerykańskich nastolatków posiada własne strony internetowe, blogi czy konta na MySpace. Wirtualne światy muszą zatem reagować na zmiany i odpowiadać wyobrażeniom ich „mieszkańców”<sup>7</sup>.

Ewolującym charakterystykom internetowych ekosystemów towarzyszyć musi również projektowanie nowych metod badawczych. Metod dziś niewątpliwie z pogranicza nauk, zatem instrumentów interdyscyplinarnych, w których konstruowaniu znaczącą rolę odgrywa paradygmat antropologiczny, wznoszony na filarach badań zarówno ilościowych, jak też – zdaniem amerykańskiej badaczki nieco ważniejszych – jakościowych. Te ostatnie są określane mianem cyberetnografii, determinują bowiem konieczność wkroczenia na terytoria traktowanych podmiotowo użytkowników. Wszystko po to, by, jak przekonuje Celia Pearce, powołując się na Clifforda Geertza, starać się rozumieć jak najwięcej z otaczających nas coraz nowszych zjawisk, zamiast dążyć do posiadania kompleksowej, lecz wyłącznie teoretycznej wiedzy.

---

<sup>7</sup> Tamże, s. 277.