

ní memorát“ (např. s. 65), „bajka“ je použita ve smyslu „povídáčka“ (s. 173). Neříká se jí, že je naznačení genetické souvislosti vyprávění tam, kde jde jen o vnější podobnost nějakého motivu; například text „Prase a prsten“ (s. 100) nevychází z motivu „Ztracený prsten nalezený v rybě“, pouze je mu částečně podobný. Jedná se však o maličkosti, úroveň sekundárních textů se drží vysoko. Nápadité a vtipné jsou i ilustrace od Vojtěcha Šedy, zvolené pro výtvarný doprovod závěru trilogie. Jako jediný skutečný nedostatek vidím zmíněný „rekordní počet“ textů, který udělal knize medvědí službu. Škoda, že si autor neřekl spolu s „třikrát a dost“ i „méně je někdy více“.

Jan Luffer

Tom Boellstorff: *Coming of Age of Second Life. An Anthropologist Explores of Virtual Human.* Princeton University Press, Princeton 2008, 316 s.

Americký psycholog a editor časopisu *American Anthropologist* Tom Boellstorff se zaměřuje na výzkum sexuality a virtuálních světů. Je gay a zkoumal komunitu gayů v Indonésii, přičemž jako gay vystupoval i při svém výzkumu v *Second Life*. Dnes už není neobvyklé, aby antropolog zkoumal vlastní kulturu či prostředí, které je mu známé, ovšem není typické, aby byl antropolog členem kultury, kterou zkoumá od jejího vzniku – právě to je na Boellstorffově výzkumu *Second Life* specifické. „Obyvatelem“ tohoto světa se stal krátce po jeho vzniku, což dává jeho

výzkumu částečný diachronní charakter.

Boellstorffova kniha má tři základní cíle. Za prvé etnograficky popsat fenomén *Second Life*, za druhé ukázat potenciál etnografických metod při studiu virtuálních světů a za třetí teoreticky přispět k lepšímu pochopení virtuálních světů v celé jejich komplexitě. Na začátku své práce stanoví základní analytické kategorie „virtuální“ a „aktuální“. „Virtuální“ je kategorie značící něco jakoby, něco, co není fyzické, tělesné, v tomto případě internetový svět *Second Life*. Kdežto „aktuální“ je kategorie vyznačující skutečné, fyzické, tělesné, tedy mimointernetový svět. Taková kategorizace je značně problematická, ovšem Boellstorff zdůrazňuje, že nepoužívá těchto termínů v ontologickém smyslu, ale pouze pro etnografický popis.

Boellstorff se narozdíl od jiných antropologů zaměřuje pouze na virtuální svět. Zatímco C. Hine, D. Hakken a další razí kyberantropologii jako disciplínu, která se zabývá interakcemi mezi on-line a off-line, Boellstorff hovoří jen o virtuální antropologii a ne o virtuální etnografii, což by podle něj mohlo svádět k zdání, že on-line výzkum je méně „reálný“ a tudíž méně hodnotný. Přesto využívá klasické etnografické metody, jako jsou rozhovory (individuální či *focus groups*) a zúčastněné pozorování. Přitom vystupuje jako „avatar Tom Bukowski“, bílý homosexuální muž, antropolog, a nijak se netají tím, že provádí výzkum. Podařilo se mu tak nasbírat data čítající přes deset tisíc stran poznámek z pozorování a záznamů rozhovorů plus stejné množství záznamů z blogů, novin a dalších webových stránek.

Virtuální svět podle autora knihy musí splňovat tři podmínky: (1.) je místem, které (2.) obývají osoby a to (3.) je umož-

něno on-line technologiemi. Důležité je, že Boellstorff nepovažuje virtuální světy za hru, protože nemají začátek a konec a nejsou zaměřené na cíl, což ovšem neznamená, že by nemohly být místy hry. Proto také používá termín „rezident“ a ne třeba „hráč“ či „uživatel“. Než čtenáře provede *Second Lifem*, představí mu historii virtuálních světů. V této části se dozvíme, že název knihy parafrázuje dílo *Coming of Age in Samoa* americké antropoložky Margaret Meadové, která se prý zajímala o kybernetiku. Dozvíme se i o historii předchůdců virtuálních světů – fantasy literatuře, videohrách a virtuální realitě a také o Internetu. V závěru se Boellstorff ponoří do ještě hlubší minulosti, neboť bez *techné* by podle jeho názoru nemohl být *Second Life*.

Second Life je podle něho novým typem místa. *Second Life* je totiž 3D webem, který se vyznačuje posunem ze sítě 2D webu do 3D míst. Jak píše dále, v kyberprostoru klasický prostor mizí a přetváří se. Důležitější je ovšem role času. Právě čas vytváří mezeru mezi virtuálním a aktuálním světem. Mezera mezi těmito světy je utvářena fenomény stojícími na času. Jedná se o tzv. lagy neboli okamžiky, kdy systém nezvládá nápor uživatelů a zasekává se. Druhým příznačným fenoménem je AFK (*away from keyboard*), tedy stav kdy on-line „avatar“ zůstává aktuálně přítomen ve virtuálním světě, ale nereaguje na aktivity dalších „avatarů“, neboť ten, kdo ho ovládá, je mimo počítač. „Lag“ má i další funkci, udržuje sociabilitu a hovory o „lagu“ jsou zde běžné asi tak jako hovory o počasí v aktuálním světě. Pátá kapitola pojednává o ustavování „avatarů“, o jejich pohlaví, rase a možnostech mít více avatarů (tzv. alts).

Šestá kapitola se zabývá důvěrností, rolí jazyka při komunikaci v *Second Life*, přátelstvím, sexualitou, láskou a závislostí na virtuálním prostředí. Co se týče sexuality, lze v *Second Life* nalézt široké spektrum sexuálního chování od praktik považovaných v západní společnosti za běžné, po prostituci až po různé BDSM aktivity. Vztahy uživatelů mohou být velmi volné, mnohdy jsou ovšem velmi těsné. Zasaňuje do nich i aktuální (off-line) svět. Například úmrtí v aktuálním světě. Někteří „obyvatelé“ *Second Life* prožívají vztahy v něm silněji než v aktuálním světě. Z virtuálních partnerství se navíc občas stávají i partnerství aktuální.¹

V sedmé kapitole se Boellstorff zabývá problémem komunity. Ukazuje, že pro rozvíjení sociální vztahů v *Second Life* jsou velmi důležité události (*events*), ať už se jedná o vyučování dětí v základní škole, módní přehlídku či filozofickou diskusi. V této kapitole se mimo jiné zabývá také problémem „griefingu“ (obtěžování), jak se s ním rezidenti vyrovnávají, jak pro některé z nich představuje hobby a jak na to reagují systémoví regulátoři. Analýze neuniká ani klasické antropologické téma příbuzenství. Podstatné je, že část rezidentů nepobývá pouze v *Second Life*, ale v i v jiných virtuálních světech a to se pak projevuje při jejich komunikaci. Někteří uživatelé se scházejí na srazech i mimo *Second Life*, ale podle autora je jich menšina.

Osmá kapitola se jmenuje „Politická ekonomie“. Dozvíme se, že ekonomika *Second Life* funguje na základě systé-

¹ Nedávno proběhl médii příběh rozvodu manželského páru, který se seznámil v *Second Life*. Manželka ovšem po čase zjistila, že manžel má ve virtuálním světě novou přítelkyni, a byl to pro ni důvod k rozvodu.

mu, který autor nazývá kreativní kapitalismus. Zjednodušeně řečeno, kreativní kapitalismus je režim kapitalismu, ve kterém je prací rozuměna tvorba. Rezidenti za určitý poplatek vlastníkovu *Second Life* obdrží místní měnu lindenský dolar. Tato měna se v průběhu Boellstorffova výzkumu stala směnitelnou za dolar americký.² Rezidenti za ni mohou nakupovat skripty a struktury, které mohou dále rozvíjet a prodávat dalším rezidentům. Sama potřeba se tak stává určitou formou produkce. Hranice mezi prací a hrou se v *Second Life* rozvolňují, neboť pro některé rezidenty je práce v *Second Life* důležitým, někdy i hlavním zdrojem příjmu v off-line světě.³

V závěrečné kapitole autor píše, že virtualita je další formou lidství. Zdůrazňuje, že *Second Life* není simulací, ale virtuálním světem, kde probíhají nesimulované sociální vztahy. Co podle něj činí virtuální světy skutečnými, jsou vztahy, ekonomické transakce a komunity. Končí s odkazem na Bronislava Malinowského, který napsal, že „hlavním cílem, který nesmí etnograf spustit ze zřetele, je pochopit nativní pohled na svět, jeho vztah k životu, a jak uskutečňuje svou vizi svého světa“ (B. Malinowski: *Argonauts of the Western Pacific*. New York 1922: 25). S ohledem na virtuální světy se má antropologie snažit pochopit, jak my všichni, on-line i off-line, jsme virtuálními lidmi. Knihu lze rozhodně doporučit všem, kteří se zajímají o výzkum kyberprostoru, je třeba ovšem mít na paměti, že Boellstorffovo zaměření na on-line dění představuje jen jeden ze směrů kyberantropologie. Autor

splnil cíle, které si vytknul na začátku knihy: etnograficky popsal *Second Life* a ukázal přínos etnografických metod při studiu on-line světů. Diskusi však může vyvolávat jeho koncept virtuálního / aktuálního, proti níž se nabízí dichotomie on-line / off-line.

Jan Beseda

David Lyon: *Surveillance Studies. An Overview*. Polity Press, Cambridge 2007, 243 s.

Kanadský sociolog David Lyon není v české akademické obci úplně neznámým autorem – v roce 2002 vyšel v nakladatelství Mladá fronta překlad jeho knihy *Ježíš v Disneylandu. Náboženství v postmoderní době*.⁴ Větší část jeho vědecké práce však patří tématu, které je, recenzent si troufá říci, v českém humanitním prostředí, v zásadě neexistující. Jedná se o studium dohledu.

Již překlad slova *surveillance* jako „dohled“ může působit problémy. Nabízí se možnosti přeložit jej jako „dozor“, „sledování“, „kontrola“ a podobně. Vzhledem k tomu, že dohled je v posledních dvaceti letech zprostředkován zejména technickými prostředky, kde je již termín „systémový dohled“ zaveden, volí recenzent právě tuto variantu. Zároveň je možné použít za vzor překlad klasického díla o dohledu, tedy knihy Michela Foucaulta *Dohlížet a trestat*, i když zde je možnost překladu s použitím slova dozírat problematictější, neboť se zde opravdu jedná spíše o dozor vykonávaný dozorcí nad vězni ve vězeň-

² Aktuální kurz je asi 300 lindenu za 1 USD.

³ Viz společnost beVirtual, s.r.o., a její projekt města Bohemia.

⁴ Kniha byla recenzována v *Lidě města / Urban People* 8/2002: 218-220.