

nische problemen, waaronder de trade-off tussen technische complexiteit, de beschikbaarheid van deelnemers en het vermogen van de onderzoeker om het geheel nog onder controle te houden, allerlei methodische missers die juist door het gemak van internet rampzalige vormen kunnen aannemen ('*It has never been so easy to so quickly invalidate the participation of so many participants*', p. 113), het overtreden van *netiquette* ('*the researcher using attachments can fairly quickly become ... a global pariah*', p. 117) en het optreden van hackers. De auteurs benadrukken keer op keer het belang van een pilot, juist bij onderzoek via internet. In het voorlaatste hoofdstuk presenteren de auteurs kort drie voorbeelden van IMR uit hun eigen onderzoekspraktijk. De eerste casus is een heel simpele opzet waarin nieuwsgroepen werden gebruikt om in contact te komen met potentiële deelnemers en e-mail om materiaal uit te zetten en gegevens te verzamelen. De tweede casus is een besluitvormingsexperiment met medische diagnosestelling, en de derde casus betreft het gebruik van e-mail bij onderzoek naar het leren van een tweede taal door leerlingentandems.

Conclusie

Niettegenstaande de toespitsing op surveys is dit boek niet alleen voor kwantitatieve maar ook voor kwalitatieve onderzoekers interessant, al was het maar vanwege de bespreking van verschillende problemen, zoals de benadering van potentiële deelnemers, waarmee onderzoekers uit beide tradities moeten omgaan.

Internetetnografie in de praktijk: gender en virtualiteit

Paul ten Have

Schaap, Frank, *The words that took us there: ethnography in a virtual reality*. Amsterdam: Aksant, 2002. ISBN 9055891991 € 18,15.

Etnografie is traditioneel een vorm van onderzoek waarbij de onderzoeker herhaaldelijk, langdurig en intensief contact maakt met de onderzochten, en waarbij hun groepsleven, hun 'cultuur', het onderwerp is. In de oudere antropologie ging de onderzoeker voor langere tijd wonen bij de stam die hij of zij onderzocht. Men probeerde de taal te leren, niet alleen de grammatica en het

lexicon, maar ook de semantiek en de metaforiek. Dat deed men via 'participerende observatie', bekijken wat mensen doen en daarover veel met ze praten. De laatste tientallen jaren zijn er allerlei variaties op die basisvorm ontwikkeld. Het 'wonen bij' wordt vaak vervangen door herhaaldelijk langskomen. Wat wordt onderzocht is vaak een subcultuur binnen de eigen globale cultuur. Dat kan een criminele leefwijze zijn of een beroepsmatig gespecialiseerde activiteit; er zijn allerlei mogelijkheden. Een van die nieuwere vormen van etnografie begint bekend te worden onder de naam 'internetetnografie', of varianten daarvan zoals *online ethnography*, of *virtual ethnography*.

Het boek van Frank Schaap, oorspronkelijk geschreven als een doctoraalscriptie antropologie, is een interessant voorbeeld van dit nieuwe genre. Zijn verslag kan gelezen worden als het resultaat van een aantal keuzes die elke etnograaf moet maken, waarbij de vorm van die keuzes voor de internetetnograaf een bijzonder karakter krijgt, of ten minste kan krijgen. Die keuzes betreffen onder andere de opstelling van de onderzoeker in het veld en de aard en opbouw van het onderzoeksverslag. De keuzes van Schaap zullen niet voor iedereen vanzelfsprekend zijn. Zo kiest hij in hoofdzaak een vertellende en beschouwelijke stijl voor zijn rapportage, waarin geen plaats lijkt te zijn voor een systematische analyse en/of een uitvoerige methodologische verantwoording. Persoonlijk heb ik dat niet gemist; wat hij wel geeft, is over het algemeen boeiend genoeg.

De 'wereld' die hij heeft onderzocht, is een 'virtuele gemeenschap' van mensen die samen rollenspellen beoefenen in de context van een virtuele stad met straten en pleinen, winkels en bars, waarbij ze over diverse science fiction-achtige mogelijkheden beschikken. Het is een soort in de toekomst geprojecteerde, nogal desperate en gewelddadige *urban jungle*. Het bijzondere van zo'n wereld is dat hij alleen bestaat in en door 'tekst', beschrijvingen van de diverse ruimten vastgelegd in een database, aangevuld met die van personages of karakters, gemaakt door de 'spelers', mensen die inloggen op de server waarop die *database* 'draait'. Vervolgens komt die wereld tot leven doordat de spelers de rol van hun karakter gaan spelen, puur via ingetikte 'bevelen' en verdere tekst waarin spraak en handelingen worden weergegeven.

De auteur heeft zijn studie via een aangepaste vorm van participerende observatie uitgevoerd. Hij heeft een personage gecreëerd met de naam *Eveline*, en een bijpassende persoonsbeschrijving opgesteld. Daarmee is hij in de virtuele omgeving van *Cybersphere* haar rol gaan spelen in allerlei ontmoetingen. Naast die *in character* interacties heeft hij ook *out of character* interviews gehouden en zelfs een enquête

verspreid. Vervlochten met een brede etnografie van die wereld, heeft hij zich met name gericht op de *gender* problematiek, waar zijn keuze voor een vrouwelijk personage natuurlijk ook alle aanleiding toe gaf (of omgekeerd). Elke *gender bender* heeft uit de aard der zaak een veel meer expliciete kennis van wat er komt kijken voor een overtuigende *gender performance* dan de mensen die zich in overeenstemming met hun eigen geslacht presenteren. Voor Schaap was dit natuurlijk minder ingrijpend dan voor een transseksueel als de *Agnes* over wie Garfinkel (1967) heeft geschreven. Hij hoefde zijn lichaam en lichaamshantering niet feitelijk aan te passen, alleen virtueel, in beschrijvingen en beschreven handelingen. Dat blijkt moeilijk genoeg.

Waar het in de praktijk om gaat, is dat een 'goede' *gender performance* leidt tot een soort opschorting van ongelof in het geslacht van de ander. Wat dit vergt, is vooral consistentie in de diverse ervaringen die interactiepartners met een personage opdoen. Dat zijn enerzijds de relatief vaste elementen zoals de naam en de persoonsbeschrijving die daarbij hoort, en anderzijds allerlei interactieve zaken als taalgebruik en diverse details. De interpretatie en beleving hiervan vindt natuurlijk plaats tegen de achtergrond van iemands algemene culturele kennis ten aanzien van *gender* en daarmee verbonden kenmerken. Daarbij noemt Schaap zaken als zorgvuldig taalgebruik, gematigde graad van assertiviteit/agressiviteit en zelfs aandacht voor kleurnuances als 'vrouwelijke' kenmerken.

Hierbij doet zich een zekere paradox voor. 'Officieel', zou je kunnen zeggen, gaat het om een spel van personages, niet om de spelers. Maar vroeg of laat ontstaat er bij interactiepartners toch een nieuwsgierigheid naar de speler 'achter' het personage, en dat impliceert ook kennis willen hebben van iemands 'echte' geslacht. De behoefte om dat te weten, kan voortkomen uit argwaan, bijvoorbeeld gewekt door inconsistenties, maar het kan ook het effect zijn van een positieve betrokkenheid, als men de ander – je zou kunnen spreken van de speler/personage-eenheid – aardig gaat vinden. Het zijn dit soort spanningen, lijkt het, die mede bijdragen aan de charme van het spel. Maar tegelijk is er sprake van een zeker 'stigma', een afkeer van *gender benders*, die verwijst naar een algemene culturele afwijzing van homoseksualiteit.

Naast dit algemene thema, dat herhaaldelijk naar voren komt, geeft dit boek een goed inzicht in de specifieke kenmerken van het handelen in zo'n fictieve, *text-based* context, en zo ook in de onderzoekbaarheid daarvan. Schaap heeft ervoor gekozen zijn verslag een vorm te geven waarin verschillende tekstsoorten elkaar afwisselen, niet alleen – zoals gebruikelijk – betogende tekst, beschrijvingen en citaten, maar ook een soort vertellingen gebaseerd op interacties waar hij aan deelgenomen heeft. Ik vond dat de minst overtuigende en

de minst plezierige delen van zijn boek. Hij achtte kennelijk een letterlijke weergave van interacties zoals die zich feitelijk hadden voorgedaan, te weinig 'leesbaar'; je moet blijkbaar de conventies van het spel en het jargon van het programma kennen om het verloop goed te kunnen volgen. Zodoende weet je als lezer niet goed wat de aard is van wat je leest, al komt de sfeer van het spel wel goed over, lijkt het. Maar die *cyberpunk* sfeer vond ik eigenlijk nogal onplezierig.

Het laatste hoofdstuk, met de wat paradoxale titel *Not an ethnography*, heeft net als het hele boek een wat fragmentarisch, of misschien beter een associatief karakter, al zijn er zijn wel duidelijke thema's aan te wijzen, waaronder de aard van *gender*, het contrast werkelijk/virtueel en (post)moderne etnografie. Hij verwijst daarbij naar 'postmoderne' auteurs die de nadruk leggen op performativiteit, zoals Butler, of Kessler & McKenna, en beschouwelijke antropologen als Glifford Geertz, Victor Turner en Stephen Tyler. Zo wordt Turners begrip 'liminaliteit' gebruikt om de aard van het rollenspel in een virtuele wereld in relatie tot de alledaagse werkelijkheid nader in kaart te brengen. Tijdens het spel is het gespeelde *personage* 'gebonden' aan de regels en omstandigheden van de virtuele wereld, maar tegelijk is de *speler*, via het personage 'vrij' om te experimenteren met allerlei aspecten van de eigen identiteit, waaronder geslachtelijke maar ook gewelddadige, op een manier die in het gewone leven niet mogelijk zou zijn, en dat zonder met allerlei vaak onplezierige consequenties geconfronteerd te worden. Zo'n vrijheid dankzij virtuele gebondenheid lijkt op die welke men kan ervaren tijdens een initiatieperiode of als deelnemer in een ritueel.

Conclusie

Zoals gezegd komt het boek soms wat chaotisch over, maar dat doet weinig af aan de grote verdiensten van deze studie, waarin op originele wijze een nieuw 'terrein' wordt verkend en actuele thema's op een inspirerende manier worden uitgewerkt.

Literatuur

Garfinkel, H. (1967) Passing and the managed achievement of sex status in an intersexed person. In: *Studies in ethnomethodology*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall: 116-85.