

## ARTIKELEN

IN HET SPOOR VAN MALINOWSKI

*In deze rubriek komen onderzoekers aan het woord over participerende observatie. Zij doen verslag van hun eigen ervaringen en inzichten en volgen daarbij het spoor dat antropoloog Bronislaw Malinowski begin vorige eeuw uitzette. Geïnteresseerden kunnen contact opnemen met Joost Beuving: j.beuving@maw.ru.nl.*

# Etnografie in de virtuele wereld

## Een methodologische worsteling

*Harald Warmelink, Joost Beuving & Fred Wester\**

### Inleiding: de online wereld als nieuwe uitdaging voor etnografie

*Joost Beuving*

In deze KWALON presenteert Harald Warmelink in een bijzondere bijdrage aan de rubriek 'In de voetsporen van Malinowski' het probleem van etnografie op het internet (soms ook wel 'netnografie' genoemd). Hij kijkt daarbij naar de wereld van het online spel, met bijzondere aandacht voor het spel *EVE Online*. Dat is een razend populair spel en trekt wereldwijd vele miljoenen in een spelomgeving die sterke trekken heeft van een sciencefictionwereld. In zijn bijdrage stelt Warmelink de vraag of etnografie eigenlijk wel mogelijk is in een dergelijke online wereld, en daarmee adresseert hij en passant de grenzen van de etnografie. Dat is een belangrijk, methodologisch probleem om verder te bespreken, vandaar dat de KWALON-redactie heeft besloten om hier een kort debat aan te wijden. Dat debat leiden we hieronder kort in, waarna Harald Warmelink zijn stuk presenteert. Daarop geven KWALON-redacteuren Joost Beuving en Fred Wester een gezamenlijke repliek, gevolgd door een dupliek van Warmelink.

Een speciaal probleem van netnografie is dat directe observatie van gedrag, centraal in de klassieke etnografie, niet meer vanzelfsprekend is: in online werelden kun je elkaar in de regel niet direct zien. De gevolgen van gedrag zijn natuurlijk wel prima te bestuderen in de vorm van teksten, afbeeldingen en clips en derge-

\* Dr. Harald Warmelink is als docent toegepaste game design verbonden aan de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht (HKU). E-mail: harald.warmelink@hku.nl. Dr. ir. Joost Beuving werkt als wetenschappelijk medewerker bij de afdeling Culturele Antropologie en Ontwikkelingsstudies aan de Radboud Universiteit Nijmegen en is redactielid van KWALON. E-mail: j.beuving@maw.ru.nl. Prof. dr. Fred Wester is hoogleraar Communicatiewetenschap aan de Radboud Universiteit te Nijmegen en voorzitter van KWALON, het platform voor kwalitatief onderzoek. E-mail: f.wester@maw.ru.nl.

lijke, maar is dat eigenlijk wel hetzelfde? Veel etnografen beantwoorden deze vraag weifelend, meestal negatief. Verbonden aan observatie is tevens het probleem van zelfpresentatie. Sinds het werk van Goffman weten we dat dit een centraal gegeven vormt in het alledaagse leven. Echter, de controle die we erover kunnen uitoefenen, is in de online wereld veel groter dan daarbuiten. In de afwezigheid van de directe blik van anderen kunnen mensen online zich gemakkelijker als een ander persoon voordoen en zelfs een complete identiteit verzinnen (ofschoon dat dan best weer een sociaal gedeelde praktijk kan zijn). In de klassieke etnografie kan zelfpresentatie worden gecontextualiseerd door mensen in de *back stage* te observeren, maar dat kan online uiteraard veel minder goed.

Een tweede, sociaal probleem dat Warmelink vaststelt, is dat van participatie. In de klassieke etnografie wordt dat als een belangrijke voorwaarde beschouwd om goed te kunnen observeren. Immers, om een samenleving van binnenuit te bekijken, dat wil zeggen door de ogen van de leden ervan (Malinowski had het in dit verband treffend over de *native's point of view*), is een zekere nabijheid vereist. In de collegezaal wijzen we onophoudelijk op het cultiveren van goede relaties in het veld om dat mogelijk te maken. Probeer zo veel mogelijk in de aanwezigheid van je informanten te zijn, om zo te kunnen observeren wat het leven met hen doet. Warmelink laat zien dat een dergelijke participatie in online onderzoek voor nieuwe uitdagingen staat. Zeker in de bestudering van een online spel ligt het voor de hand om allereerst maar eens vertrouwd te raken met het spel zelf, maar ja, wanneer treed je uit de rol van deelnemer en word je onderzoeker? En is het eigenlijk wel opportuun om daarmee lang te wachten; hoe zit het met de ethiek ervan? Tegelijkertijd, als je jezelf te snel kenbaar maakt als onderzoeker, is het niet onredelijk te veronderstellen dat je voortaan digitaal genegeerd wordt; hier doemt het probleem van toegang levensgroot op.

Deze vragen tezamen genomen, moeten we dan voor online onderzoek een nieuwe etnografie uitvinden, zoals Warmelink suggereert, of volstaat wat we hebben, en in dat geval, wat zijn dan eigenlijk de minimale condities voor etnografisch onderzoek? Wat zijn bijvoorbeeld de theoretische en methodologische voorwaarden voor etnografisch onderzoek? Dat zijn de grote vragen waar de Malinowski-bijdrage in deze KWALON van Harald Warmelink naar vooruit wijst.

We hebben geprobeerd om in dit debat wat minder aandacht te besteden aan puur praktisch-methodologische zaken, zoals die bijvoorbeeld recent besproken zijn in de *Journal of Contemporary Ethnography*. Aan de hand van diverse onderzoeken op en door middel van het internet bespreken zij mogelijkheden en beperkingen, invalshoeken en procedures voor dat soort onderzoek. Kortom, als onderzoeker kun je altijd wel aan de slag, maar wat blijft liggen, is dan een meer theoretische, of zelfs wetenschapsfilosofische, vraag naar het object van etnografisch onderzoek. Welke ideeën, impliciet dan wel uitgewerkt, over de samenleving liggen er aan etnografisch onderzoek eigenlijk ten grondslag? Fred Wester betoogt dat de virtuele, *EVE Online*-wereld ver weg lijkt, maar in feite dichtbij is: net als in andere sociale werkelijkheden staan in *EVE* processen van symbolische betekenisgeving centraal. Joost Beuving bouwt daarop voort met een betoog dat de bestudering van virtuele gemeenschappen voor etnografische onderzoekers niets

nieuws is, maar online wel nieuwe vragen stelt, in het bijzonder naar de grenzen ervan. Harald Warmelink zal ons ten slotte weer met beide benen in de etnografische werkelijkheid zetten.

## Etnografie in de virtuele wereld: een methodologische worsteling

*Harald Warmelink*

Sinds eind jaren 1990 zijn *virtuele werelden* voor het algemeen publiek toegankelijk geworden. Ik heb het hier over de gigantische, fantasierijke, driedimensionaal weergegeven spelwerelden zoals *World of Warcraft*, waarin spelers met *avatars* (zelfgemaakte karakters) rondlopen om speluitdagingen aan te gaan en met elkaar te interacteren. Vijftien jaar lang zagen we een exponentiële jaarlijkse groei in aantal én hoeveelheid gebruikers van die virtuele werelden, die online games. Tientallen miljoenen mensen wereldwijd spenderen gemiddeld rond de twintig uur per week eraan, en blijven dat jarenlang nog doen ook (Williams, Yee & Caplan, 2008).

Tijdverspilling? Niet per se. Tussen alle horrorverhalen over gameverslaving door zijn er sinds ongeveer het jaar 2000 ook vele gameonderzoekers die dieper graven in wat het betekent om in dergelijke virtuele werelden te verblijven. Een van de interessantere aspecten van virtuele werelden is de organisatiecapaciteiten die spelers moeten aanwenden om verder te komen in het spel. Zo moet je in *World of Warcraft* grote monsters verslaan die in je eentje helemaal niet te verslaan zijn. Je krijgt het alleen met een groep van tientallen spelers voor elkaar. Het spel verplicht dus tot organisatie, en alles wat daarbij komt kijken – denk bijvoorbeeld aan taakverdeling, coördinatie en leiderschap. En dan nog duurt het uren voordat dat monster verslagen is. Urenlang zit je met spelers van over de gehele wereld via tekst- of voicechat-software samen te werken. Dit is niet zomaar een spelletje.

De vraag is hoe je als onderzoeker van dergelijke games, dergelijke virtuele werelden, meer inzicht kunt verwerven in dit soort interessante organisatieprocessen. Etnografie komt dan al gauw om de hoek kijken. Anno 2015 is etnografie voor onderzoek naar games en virtuele werelden een bekende methodologie. Het wordt al sinds de beginjaren van studies hiernaar veelvuldig gebruikt (Warmelink & Siitonen, 2013). De interesse in de methodologie vloeit voort uit de realisatie dat de studie van de betekenis van computergames zou moeten beginnen met het als onderzoeker simpelweg zelf spelen van die computergames. Daar is inderdaad veel voor te zeggen. Missen we immers niet essentiële inzichten als we de game blijven beschouwen ‘van buitenaf’? De stap van actief deelnemen aan een spel naar etnografie als methodologie is dan geen grote.

Ook ik waagde me in 2008 aan etnografisch onderzoek in een virtuele wereld, te weten *EVE Online*. *EVE* is een virtuele sciencefictionwereld, of eigenlijk een virtueel sciencefictionuniversum. Enkele honderdduizenden spelers vliegen dagelijks door het immense virtuele universum van *EVE Online* in een ruimteschip van sterrenstelsel naar sterrenstelsel, of van ruimtestation naar ruimtestation. Het precieze doel van het spel bepaalt de speler zelf. Er zijn in ieder geval legio mogelijkheden. Achter die mogelijkheden schuilt een sterk kapitalistische basis. Alles in *EVE* is te maken en te verhandelen – van het kleinste onderdeel voor een ruimteschip tot een gigantisch ruimteschip zelf. Spelers kunnen zelfs hun eigen ruimtestations bouwen. Dit alles kost geld; virtueel geld dan, want *EVE* werkt met zijn eigen munteenheid – de *InterStellar Kredit*, ofwel *ISK*. Bovendien is *EVE* een zoge-

naamd *player-versus-player*-universum. Spelers kunnen elkaar op elk moment aanvallen om bijvoorbeeld elkaars eigendommen te stelen, of om van hun concurrenten af te komen. Wapenfabricage en -handel behoren tot de mogelijkheden en vinden ook veelvuldig plaats. Vele sterrenstelsels zijn bovendien opeisbaar door groepen georganiseerde spelers. Die sterrenstelsels zijn ook interessant om op te eisen; ze herbergen planeten, manen en asteroïdegordels met allerlei lucratieve en zeer bruikbare grondstoffen.

Het was wederom juist dat georganiseerd verband dat mijn interesse had. Ook *EVE* is een voorbeeld van een virtuele wereld waarin spelers week na week, jaar na jaar, zich weten te organiseren om gezamenlijke, complexe doelen na te streven. In *EVE* vormen ze zelfs *corporations*, ondernemingen. Met zo'n benaming voor een georganiseerde groep spelers is een link met de 'echte' wereld wel héél makkelijk te maken. Wat we hier feitelijk zien, zijn miljoenen mensen die zich dagelijks en voor lange tijd committeren aan internationale organisaties, van achter hun computer, in hun vrije tijd. En ze krijgen daar géén salaris voor. Sterker nog, ze betalen ervoor. Gemiddeld zo'n € 15 per maand. Ik wilde weten hoe die organisaties werkten, hoe deze *EVE*-ondernemingen het voor elkaar kregen om spelers aan te trekken en vast te houden. Ik ben als onderzoeker *EVE* gaan spelen, teneinde meer inzicht te krijgen in de structuur en cultuur van *EVE*'s ondernemingen.

In dit artikel bied ik inzichten in hoe ik worstelde met etnografie als methodologie ten tijde van mijn *EVE*-onderzoek. Kunnen we de methode zo overhevelen naar de virtuele wereld, of komt er meer of iets anders bij kijken? Ik geef antwoord op die vraag, waarbij ik kort aandacht besteed aan drie kwesties: plek, spelontwerp en toegang.

## Over plek – de virtualiteit van interactie

Zoals Christine Hine al stelde toen ze over *virtual ethnography* schreef (2000), kreeg ook ik te maken met het feit dat ik met een studie naar virtuele werelden etnografie uit het meer fysieke domein van de klassieke antropologie trok. Tja, op internet heb je nu eenmaal geen face-to-facecontact, in ieder geval niet letterlijk. Hier is alle contact, alle communicatie, gemedieerd. Alleen hierdoor al zou een klassieke antropoloog waarschijnlijk niet willen spreken van etnografie. Een dergelijk standpunt is als het gaat om de studie van internetgebruik en -cultuur niet echt eerlijk. Het etnografisch adagium 'when in Rome, do as the Romans do' geldt immers nog steeds; als niemand face-to-facecontact heeft, waarom zou de etnograaf dat dan wél moeten om van etnografisch onderzoek te mogen spreken? Uiteindelijk zit iedereen achter zijn of haar eigen computer, ergens in een ruimte, ergens op de wereld. De enige gedeelde plek is juist die website, dat discussieforum, of die andere internettoepassing.

Als het om virtuele werelden gaat, komt een gevoel van plek juist weer terug, zou je kunnen denken. In zekere zin brengt de driedimensionale omgeving van een virtuele wereld zoals *World of Warcraft* of *EVE Online* dat gevoel inderdaad weer terug. Je kunt inderdaad je collega's makkelijker overtuigen dat je als etnograaf ook echt 'daar' was, 'daar' in die virtuele wereld of dat virtueel universum. Maar

zo makkelijk is het niet. Het spel wordt namelijk niet alleen ‘daar’ gespeeld. Ook rondom virtuele werelden spelen tal van websites en andere internettoepassingen een belangrijke rol. Spelers maken websites waarin allerlei kennis over het spel wordt gedeeld, en waar door middel van discussiefora en chatsystemen verder samengewerkt wordt zonder daadwerkelijk in de virtuele wereld rond te lopen.

### **Over spelontwerp – de ontworpen sturing van interactie**

In de context van een virtuele wereld moet je een belangrijke invloed op een etnografische onderzoeksmethode niet over het hoofd zien: het spelontwerp. In elk spel wordt de speler geconfronteerd met allerlei actiemogelijkheden en -onmogelijkheden. Vaak wordt de speler ook aangespoord tot bepaalde keuzes door de ontwerpers van het spel, bijvoorbeeld door een feedbacksysteem (denk aan puntentellingen). Hoe mensen in een virtuele wereld spelen, en hoe er een cultuur in ontstaat, is dus óók afhankelijk van hoe het als spel is ontworpen.

Dat gezegd hebbende, stuitte ik op iets merkwaardigs tijdens mijn onderzoek naar *EVE* en haar *corporations*. *EVE* wordt vaak omschreven als een zandbak. En terecht, want het spelontwerp gaat verder dan wat menig mens zou kunnen bedenken bij deze term. De maker van *EVE* – CCP Games uit IJsland – staat bijvoorbeeld heel erg open voor wat de spelers zelf vinden van en willen met het virtueel universum. Eigenlijk mag alles, zolang de spelsoftware of andermans accounts maar niet gehackt worden. Dit leidt regelmatig tot heftige discussies. Om de haverklap verzint een speler weer een list, waarmee hij of zij bijvoorbeeld een *corporation* om zeep heeft kunnen helpen, of heel veel ISK heeft kunnen stelen. CCP Games vindt het in de regel allemaal prachtig – het past bij hun visie voor het spel, en als commercieel bedrijf wil je natuurlijk betalende spelers niet afschrikken door hun te veel beperkingen op te leggen.

Bovendien betreft CCP Games spelers heel expliciet bij hun continue ontwerpproces van *EVE*. Zo is er in 2007 een zogenaamde *Council of Stellar Management* opgericht, feitelijk een representatief democratisch politiek systeem. Spelers kunnen zich verkiesbaar stellen voor deze Council, en als ze ten tijde van de verkiezingen voldoende stemmen halen, dan krijgen ze een termijn en daarmee ook de bevoegdheid om CCP Games rechtstreeks gevraagd en ongevraagd bindende ontwerpadviezen te geven. Ze worden daarvoor zelfs geregeld op kosten van CCP Games naar IJsland gevlogen.

### **Over toegang – de opgelegde beperking van interactie**

Wat voor mij ook nog meespeelde, was dat ik me richtte op de structuur en cultuur van *EVE corporations*. Met andere woorden, ik koos een interdisciplinaire focus – zowel een organisatiewetenschappelijke als een gamewetenschappelijke. Ik greep binnen de organisatiewetenschappen bekende thema's en theorieën aan om mijn etnografisch onderzoek verder af te bakenen, waaronder rolverdeling, leiderschap, hiërarchie en kennismanagement. Ik stelde mezelf na een halfjaar *EVE*-onderzoek ten doel om één onderneming te infiltreren. Dit was een onderne-

ming die al zes jaar lang bestond, sinds dag één van *EVE* zelfs. Zij werd geleid door een team van zes Europese en Amerikaanse spelers en bestond uit ongeveer veertig mensen. Het was bovendien ook een bekende onderneming in de *EVE*-gemeenschap.

Als het gaat om dit deel van mijn onderzoek herken ik met name één typisch aandachtspunt van organisatie-etnografie. Toen ik eenmaal bij de bewuste *EVE corporation* hoorde, werd ook ik me bewust van de veelvuldige onderhandelingen die nodig waren om mijn veldwerk te kunnen blijven doen. Onderhandeling over toegang tot informatie over bepaalde bedrijfsprocessen bijvoorbeeld. Zo vervulde mijn onderneming binnen *EVE* ook bepaalde financiële diensten, waar ik altijd vaag over heb moeten blijven, ook om überhaupt de anonimiteit van de onderneming te kunnen blijven beschermen. Ja, ik besloot er zelfs een pseudoniem voor te hanteren, te weten *Major*. Ik kwam er zelfs achter dat enkele van de leiders van de *corporation* bij elkaar in de buurt of zelfs in hetzelfde huis woonden. Zo werd mijn organisatie-etnografisch onderzoek nog bijna heel klassiek ook. Bijna.

## Conclusie

Al met al was mijn onderzoek methodologisch gezien nogal complex. Tenminste, als je het onderzoek probeert te plaatsen in de geschiedenis van etnografische methodologie. In die context ben ik mijn onderzoek 'virtual-organisational ethnographic' gaan noemen. Daar zat een aantal redenen achter. Ten eerste vond ik het geen volwaardige etnografie. Dat komt ook door mijn gekozen schrijftechniek en het feit dat ik naast dit kwalitatief onderzoek nog een tweede kwantitatief onderzoek besloot te doen, dat ging over spelersorganisaties rondom andere virtuele werelden. Ten tweede vond ik het ook geen *spel*-etnografie, zoals sommige gameonderzoekers toepassen. De invloed van het spelontwerp op de structuur en cultuur van *EVE corporations* stond zeker niet centraal in mijn onderzoek. De fluïde plek van mijn onderzoek – ik zat in het spel, op verschillende websites, en gebruikte verschillende communicatiesystemen – deed me realiseren dat Hines 'virtual ethnography' nog het dichtst bij mijn beleving kwam. En de focus op organisatiewetenschappelijke concepten en theorieën, alsmede de bijbehorende aandachtspunten in het veldwerk, deed me realiseren hoe dicht ik bij organisatie-etnografie gekomen was.

Vanuit een pragmatisch perspectief leek het onderzoek overigens veel minder complex. *EVE* was nieuw voor mij, en als spel ook in bepaalde opzichten een vreemde eend in de bijt. Maar ik was al bekend met virtuele werelden als spel-phenomeen én technologisch fenomeen. Voor een traditionele etnograaf zou dat heel anders zijn geweest. Daarnaast is het onderdompelen in de cultuur van een virtuele wereld, om daar vervolgens in een academische community een stem aan te geven, iets wat menig speler heel erg waardeert. Ik voelde me zodoende aardig gesteund, zelfs toen ik uit de kast kwam als onderzoekende speler bij mijn collega-spelers.

## Literatuur

- Hine, C. (2000). *Virtual ethnography*. London: SAGE.
- Warmelink, H.J.G. & Siitonen, M. (2013). A decade of research into player communities in online games. *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, 5(3), 271-293.
- Williams, D., Yee, N. & Caplan, S.E. (2008). Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(4), 993-1018.



## Duiken in een andere werkelijkheid

*Fred Wester*

In het spoor van Malinowski is Harald Warmelink in een virtuele werkelijkheid terechtgekomen. Hij stelt zich de vraag of je nog wel van etnografie kunt spreken als het gaat om imaginaire werelden, zoals die van de computergames. Zijn bijdrage roept een aantal vragen op die niet alleen voor etnografen van belang zijn, maar in feite voor alle onderzoekers van de sociale werkelijkheid. Enerzijds gaat het om meer filosofische of theoretische uitgangspunten, zoals wanneer is iets als werkelijkheid op te vatten die kan worden onderzocht? Is er bij een computer-game sprake van een culturele werkelijkheid die kan worden beschreven? Anderzijds gaat het om meer methodologische vragen, zoals zijn onze methoden in elke uithoek van de sociale werkelijkheid toepasbaar en waar ligt de grens, dat wil zeggen wanneer zijn ze zo opgerekt dat we niet meer van wetenschappelijke methoden mogen spreken?

Dit zijn vragen die voor alle sociaalwetenschappelijke onderzoekers relevant zijn, en met name in het kwalitatief onderzoek nogal eens opduiken. Mijn bijdrage moet dan ook niet worden opgevat als een kritiek op het artikel of het onderzoek van Harald Warmelink, maar als een mogelijkheid om wat ideeën over computer-gemedieerde communicatie om te roepen.

### Een andere werkelijkheid?

Bij eerste lezing van het verhaal over de wereld van *EVE Online* herkende ik iets wat je wel meer bij de verhalen van etnografen hebt, een gevoel van veraf en dichtbij. In het spoor van Malinowski komen we terecht in delen van de sociale werkelijkheid waar de meesten van ons zelf nooit geweest zijn. Pas in tweede instantie merken we dat we weliswaar die wereld helemaal niet kennen, maar dat het zich wel heel erg dichtbij afspeelt (denk aan verslagen over etnografisch onderzoek van drugshandel, mensensmokkel en Mariavereringen). Participanten aan die activiteiten zouden zomaar om de hoek kunnen wonen, en wellicht is dat leuke petje van de burens zelf ook wel zo'n ettertje dat zijn oude burens of jonge vriendjes terroriseert.

Sinds de etnografie zich niet meer alleen richt op de wereld van verre volkeren met hun vreemde rituelen en zich meer is gaan bezighouden met de rafelranden van onze eigen samenleving en alledaagse werkelijkheid, is het open karakter van de werkelijkheid voor sociaalwetenschappelijke onderzoekers een basiskarakter. Dat inzicht is niet door het werk van de stadsetnografen ontstaan, maar zij hebben wel bijgedragen aan het populariseren van dit kenmerk tot een onderzoeksthema. Het inzicht zelf is doorgegeven langs verschillende theoretische paden, zoals het symbolisch interactionisme met het Thomas-theorema (*if men define situations as real, they are real in their consequences*), de fenomenologie (als bankier had Alfred Schütz geen moeite met *multiple realities*), de verschillende takken van de psychologie, het feminisme en het organisatieonderzoek. Het sociaal construc-

tivisme heeft sinds de jaren vijftig van de vorige eeuw hele generaties sociale wetenschappers geïnspireerd.

Ook in de populaire cultuur is dit thema doorgedrongen. In *The teachings of Don Juan* doet de indiaanse goeroe zijn uiterste best om de naïeve antropologiestudent Castaneda uit te leggen dat het niet meevalt om met een zware steen in de handen over het dorp te vliegen, maar dat het met wat hulp (peyote) uiteraard wel zou kunnen. In tekenfilms en strips daarentegen, hebben Superman en Spider(wo)man helemaal geen planten nodig om hun speciale kwaliteiten op het gebied van de luchtacrobatiek te tonen. Castaneda kon van zijn boeken jarenlang leven, zo *real* waren de *consequences* van de door hem beschreven *separate reality* weer wel.

Met deze sociaalconstructivistische inspiratiebron als achtergrond is de virtuele werkelijkheid van een computergame dus net zo werkelijk of vreemd als die van de UEFA Champions League (22 mannen in speciale uitrusting bewegen een rond voorwerp, begeleid door enkele anders uitgedoste mannen met specifieke hulpmiddelen). En daar gaat toch heel wat geld uit de echte werkelijkheid in om. Duizenden mensen zetten hun televisietoestel aan en 'zijn erbij' als Messi Ronaldo onderuithaalt. De Barcelona-aanhangers voelen zich een, een gemeenschap die bijna nooit in haar geheel bij elkaar komt, zoals dat ook geldt voor VVD'ers, katholieken of Nederlanders: de gemeenschap voelt zich een, komt soms op rituele plaatsen bijeen (maar daar kan niet iedereen bij zijn) en heeft een organisatiestructuur die de morele orde in de gaten houdt. Echte werkelijkheid zou je zeggen, maar die is deels sterk gemedieerd, van media als clubblad, website en televisie afhankelijk. Dus wie zegt mij dat dat alles niet net zo in scène is gezet als *Wie is de Mol?* of *Game of Thrones*?

In de communicatiewetenschap wordt gewezen op de invloed die de televisiewerkelijkheid op de alledaagse werkelijkheid heeft, bijvoorbeeld via de tijdmodules en formats, die ook buiten de televisiewerkelijkheid aan ons worden opgedrongen (de tweede helft begint pas als de televisiereclame is afgelopen). De werkelijkheid van de televisie is weliswaar onderdeel van onze alledaagse werkelijkheid, maar valt daar niet mee samen, zoals dat ook geldt voor de werkelijkheid van het spel, de droom, de waan of die van de roman of het toneelstuk. Een roman lezen is dus een vaardigheid die moet worden aangeleerd, je geeft je over aan een virtuele werkelijkheid 'in' het boek, en moet weer de overgang maken naar de echte werkelijkheid en haar definities, bijvoorbeeld als de bel gaat. In de socialisatie leren deelnemers aan een samenleving hoe verschil tussen deze realiteiten moet worden gemaakt en hoe ermee om te gaan. Dat niet iedereen daar even competent in is, wil niet zeggen dat deze culturele kennis niet gedeeld is of gedeeld zou kunnen worden. Verschil in competentie geldt zowel voor de alledaagse werkelijkheid van de school of het werk als voor die van het spel, de liefde of de omgang met oplichters, maar de culturele kennis die daarbij een rol speelt, kan in principe worden gereconstrueerd en aangeleerd. Ook een online computergame is een werkelijkheid die naast de wereld van alledag bestaat, omdat er een gereguleerde toegang naartoe is en de ervaringen die we opdoen niet louter afhangen van wat we zelf doen, want we worden geconfronteerd met een werkelijkheid buiten ons door de

contextkenmerken van het spel en (de gevolgen van) het gedrag van anderen binnen het spel.

### **Participeren in een andere werkelijkheid**

De conclusie van het bovenstaande is dat een virtuele werkelijkheid van een computergame als *EVE Online* een andere werkelijkheid is, die net als sport of toneel naast en deels los van de alledaagse werkelijkheid bestaat, en als zodanig kan zij dus door sociale wetenschappers worden onderzocht. Etnografen zijn daarbij geïnteresseerd in de culturele en structurele aspecten van die specifieke sociale realiteit, zoals soorten ervaringen, gewoonten, identiteit en waarden die een belangrijke rol spelen (vergelijk Garcia, Standlee, Bechkoff & Cui, 2009: 53). Een belangrijke voorwaarde om die werkelijkheid te kunnen onderzoeken, is dat de onderzoeker toegang heeft tot die leefwereld en haar participanten. Dat is in principe niet anders dan de toegang die nodig is voor het onderzoeken van de onderwereld van de drugshandel, mensensmokkel of matchfixing. Het gaat om een wereld die deels losstaat van de alledaagse organisatie van onze geordende maatschappij, maar deels ook niet: iedereen met een internetaansluiting kan via betaling toegang krijgen tot het spel, en dus observeren wat er in die wereld gebeurt. Eigenlijk is deze toegang tot een computergame eenvoudiger dan de toegang tot drugshandel of mensensmokkel, activiteiten die zich afspelen in een deels beschermende omgeving. Als deelnemer aan het spel kan men de eigenschappen van deze wereld onderzoeken door te observeren wat er gebeurt, te leren over de regels achter het spel en te experimenteren met activiteiten binnen deze wereld. Zoals piloten worden getraind om vaardigheden op te doen en verder te optimaliseren door in een virtuele werkelijkheid te oefenen, zo zou men aankomende antropologiestudenten de basisvaardigheden van de etnografisch onderzoeker kunnen aanleren door ze in een dergelijke virtuele wereld te laten observeren en op de gedragingen van de inheemsen te laten reflecteren.

Maar kunnen wij de gedragingen in een andere wereld ook begrijpen?

Ik ben altijd sterk geïnspireerd geweest door het werk van Erving Goffman, die de uitgangspunten van het sociaal constructivisme heeft uitgewerkt naar het alledaagse leven en waarin hij laat zien hoe het menselijk gedrag met situatiedefinities samenhangt. In diverse publicaties (Goffman, 1959; 1963; 1969) laat hij zien dat zich gedragen een constructie is, gebaseerd op wat de actor denkt dat de anderen zullen denken als zij hem zien handelen, het alledaagse leven als het podium van een doorlopend toneelstuk (wat begrijpen zij over mij?). Die invalshoek impliceert eigenlijk ook het tegenovergestelde standpunt (wat bedoelt hij of zij?), hoe wij het gedrag van anderen kunnen begrijpen als we vanuit een bepaald perspectief de logica ervan kunnen ervaren (of juist niet: die spoort niet, heeft geheime bedoelingen). De mens is voortdurend bezig zijn ervaringen in een begrijpelijke, al dan niet geordende alledaagse werkelijkheid om te zetten en dat toe te passen op het gedrag van anderen. Reflectie op het gedrag van de anderen is een noodzakelijke vaardigheid daarbij, die sterk leunt op het eigen gedrag, maar het is niet voldoende. Het gaat niet alleen om de drijfveren en eigenaardigheden van de leden

van een samenleving, maar ook om de morele orde waarbinnen hun daden worden beoordeeld.

### **De morele lessen van een imaginaire werkelijkheid**

In de communicatiewetenschap is een belangrijk onderzoeksthema het verborgen curriculum van de inhoud van de mediaboodschappen. Als het gaat om nieuws en actualiteiten kan men denken aan propaganda voor bepaalde politieke denkbeelden (het nieuws is meer rechts, maar vreemd genoeg denkt men dat het links is). Als het gaat om reclame en entertainment kan men denken aan vertekening door seksisme en ethnocentrisme. George Gerbner heeft zich sinds de jaren zestig van de vorige eeuw beziggehouden met de lessen die de gemiddelde televisiekijker leert van het boodschapsysteem achter de soaps, series en films die door de jaren heen over de kijkers worden uitgestrooid. Zo is in de afgelopen vijftig jaar via televisieverhalen een werkelijkheid verspreid waarin blanke mannen van middelbare leeftijd domineren (in Nederland is het aandeel vrouwen van 30 naar 45 procent gestegen); vergelijkbare vertekeningen zijn te geven voor de sociale categorieën die volgens de verhalen 'goed' of 'slecht' zijn, dan wel succesvol zijn of juist falen (minderheden). Ook de virtuele werkelijkheid kan men onderzoeken op dergelijke inhoudelijke patronen, maar de onderzoeker-speler heeft slechts beperkte toegang tot alles wat op de diverse sites of niveaus van de game gebeurt.

Wat overblijft is een analyse van het spelverloop gericht op de decodering van de condities die het spel 'sturen'. Toegepast op het onderzoek van een virtuele werkelijkheid betekent dit dat we het spelverloop in de game analyseren vanuit de vraag welke frames de interacties tussen deelnemers structureren, en wat dit betekent voor de morele structuur van het spel.

Maar om te voorkomen dat de gevonden frames wel erg sterk van de onderzoeker afhangen, zou je toch meer zicht willen krijgen op de perspectieven van andere deelnemers.

### **Perspectieven van deelnemers**

Behalve de interacties in de loop van het spel, bestaat de virtuele werkelijkheid ook uit interacties die plaatsvinden naast het spel, namelijk in chatrooms en discussiefora. Omdat die interacties juist plaatsvinden om ervaringen uit te wisselen over het spel, geven zij wellicht een beter zicht op perspectieven en frames dan het spelverloop zelf. En die meer reflectieve interacties lijken mij ook geschikt voor een inhoudsanalyse van uitwisselingen en discussies.

Ook hierbij zou men zich kunnen laten inspireren door het werk van Goffman, die zich in zijn latere werk heeft beziggehouden met het culturele aspect van situatiedefinities, zoals in *Frame analysis* (1974). Dit werk thematiseert het proces van begrijpelijk maken van alledaagse ervaringen, wat gebeurt doordat de actor uit zijn of haar bagage van voorgaande ervaringen perspectieven ontleent die nieuwe ervaringen plaatsen in vertrouwde schema's. Alledaagse perspectieven zorgen er dus voor dat we begrijpen wat we tegenkomen als de vertrouwde orde

die we met anderen delen, en dat doen we door de reacties van anderen te decoderen volgens de sleutels die het ene perspectief van het andere onderscheiden. Maar wat nu als we geen reacties van anderen krijgen, bijvoorbeeld als we de krant of een tijdschrift lezen, of televisie zitten te kijken? *Frame analysis* maakt dat duidelijk aan de hand van mediamateriaal. De frames van waaruit wij de werkelijkheid van een krantenbericht of advertentie, of van een roman of een liefdeslied decoderen, zijn onderdeel van de culturele bagage (erfgoed) waarin de competente deelnemer is gesocialiseerd. Wij kunnen in interactie met de tekst van het mediamateriaal onze competentie op het gebied van het herkennen van werkelijkheidsdefinities botvieren. Op deze manier kunnen we ook sciencefictionachtige beschrijvingen van de ervaringen van aardse astronauten op Tau Ceti tot ons nemen, mits we het sf-frame gebruiken en dus afzien van specifieke technische, religieuze en/of wetenschappelijke kennis uit de 'echte wereld', die in tegenspraak is met kenmerken van de virtuele werkelijkheid. En andersom zullen op grond van wetenschappelijke, politieke of religieuze frames, beschrijvingen van getuigen van bepaalde gebeurtenissen (zoals ufo's, Mariaverschijningen of wonderbaarlijke genezingen) door de goegemeente niet worden aanvaard als werkelijk. Rekening houdend met de bijzondere kenmerken van de virtuele werkelijkheid waar zij het over hebben, kan een analyse van de discussie tussen deelnemers zicht geven op de perspectieven van de deelnemers op de wereld van de game. De morele orde van deze gemedieerde gemeenschap van spelers zorgt ervoor dat wat wel en niet kan in het spel met die perspectieven in overeenstemming is.

## Conclusie

In etnografisch onderzoek heb je doorgaans medewerking nodig van betrokkenen, sleutelpersonen en machthebbers. De beperkingen die je tegenkomt in het onderzoek van een virtuele wereld hebben daar meer mee te maken dan de aard van de virtuele werkelijkheid op zich.

## Literatuur

- Garcia, A.C., Standlee, A.I., Bechkoff, J. & Cui, Y. (2009). Ethnographic approaches to the internet and computer-mediated communication. *Journal of Contemporary Ethnography*, 38(1), 52-84.
- Goffman, E. (1959). *Presentation of self in everyday life*. Garden City, NY: Doubleday, Anchor Books.
- Goffman, E. (1963). *Behavior in public places: Notes on the social organization of gatherings*. New York: The Free Press.
- Goffman, E. (1969). *Strategic interaction*. Philadelphia: University of Philadelphia Press.
- Goffman, E. (1974). *Frame analysis: An essay on the organization of experience*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

## Etnografie in de online wereld: een kritische reflectie op het internetspel *EVE*

*Joost Beuving*

Etnografisch geïnspireerde onderzoekers observeren in de regel gemeenschappen, oftewel groepen van individuen die 'iets' met elkaar hebben: dorpelingen, soldaten, gangs, noem maar op. In de online wereld zijn allerlei virtuele groepen ontstaan die weliswaar als gemeenschap bestaan, maar niet geconcentreerd zijn op een bepaalde fysieke plek. Er is daarmee geen natuurlijke afbakening (zoals bijvoorbeeld in een traditionele dorpsamenleving) en daardoor is de vraag naar de grenzen van de gemeenschap een belangrijke. In het geval van virtuele, online gemeenschappen zou je zeggen: overal en nergens waar de pc maar verbinding met het internet biedt. Deze gemeenschappen lijken zich zo te onttrekken aan de eis van fysieke nabijheid, die vaak als kenmerkend wordt gezien voor gemeenschapsvorming. Om de etnografische taak scherper te krijgen moet dus allereerst de vraag worden beantwoord hoe een gemeenschap zich eigenlijk kan vormen zonder dat de leden ervan elkaar kunnen zien, horen en ruiken. Vervolgens moet worden vastgesteld wat er dan precies aan geobserveerd kan worden.

Gemeenschapsvorming zonder fysieke nabijheid is eigenlijk al zo oud als de weg naar Kralingen. Er is weinig nieuws aan de term virtueel, hier ruim gedefinieerd als een immateriële omgeving in netwerken. De sleutel tot virtualiteit aldus beschouwd is het schrift. Het menselijke vermogen om te schrijven heeft de grenzen van de traditionele gemeenschap waarin sociale interactie is gebaseerd op het hier en nu, flink opgerekt. Het schrift maakte interactie over grotere afstanden en door de tijd heen mogelijk, en daarmee het ontstaan van virtuele gemeenschappen. Een sprekend en bekend voorbeeld hiervan is *In an antique land* van de Indiase antropoloog Amitav Gosh (Gosh, 1994). Hij beschrijft daarin hoe handelaren in het Middellandse Zeegebied en het Midden-Oosten in onze middeleeuwen, dus ver voor de introductie van moderne communicatiemiddelen, via uitgebreide correspondenties een hechte band opbouwden, echter zonder dat ze elkaar ooit ontmoetten. Over grote afstanden werden zo allerlei handelspraktijken gecoördineerd, en er werden afspraken gemaakt over aanstaande huwelijken. En er werd flink geroddeld! Gosh geeft zo inzicht in een levendige, transnationale gemeenschap die alleen op papier bestond en dus virtueel was.

Het is overigens niet zo dat een gemeenschap vanzelf ontstaat louter en alleen door fysieke nabijheid. Daarin weerklinkt vooral een romantisch, negentiende-eeuws idee door over de stabiele, traditionele plattelandssamenleving die gebaseerd is op regulier face-to-facecontact. Als gevolg van geglobaliseerde migratie leven er wereldwijd steeds meer verschillende groepen naast en door elkaar heen zonder dat dit per se tot gemeenschapsvorming leidt. Een voorbeeld uit mijn eigen onderzoekspraktijk zijn de Libanezen in West-Afrika. Dit is een talrijke groep waarvan de huidige vertegenwoordigers veelal zoons en dochters zijn van zakenlui die al ruim een eeuw geleden vanuit Libanon naar het West-Afrikaanse subcontinent trokken om zich daar in de opkomende steden te vestigen, vooral als handelaren. Ze verkeren dagelijks met de zwarte Afrikaanse bevolking, maar

toch zijn de banden over en weer overwegend beperkt tot zakelijke transacties. Niettegenstaande de lange verblijfstijd overheerst *single-stranded* contact en er ontstaan bijvoorbeeld geen wederzijdse huwelijken of gemengde vriendschappen. Volop fysieke nabijheid dus, echter zonder nadrukkelijke gemeenschapsvorming. Deze voorbeelden beschouwend, lijkt het erop dat virtuele werelden, teneinde goed te kunnen functioneren, zich niet kunnen onttrekken aan basale, sociaal-wetenschappelijke condities voor de vorming van gemeenschappen. Niet elke verzameling individuen wordt vanzelf of zomaar een gemeenschap, en het lijkt erop dat dit geldt voor zowel de reële werkelijkheid van het face-to-facecontact als virtuele werkelijkheden. Sterker nog, reële en virtuele werkelijkheden lopen vanouds al langs elkaar en door elkaar heen, en dit is hoogstens meer geprononceerd geworden met de verplaatsing van virtuele gemeenschappen naar computer- of internetgemedieerde vormen ervan.

Ik bespreek achtereenvolgens drie sociale feiten van gemeenschapsvorming en gebruik die in het vervolg van deze reactie als lens om de wereld van *EVE* te ontleden. Zo hoop ik een beter antwoord te geven op de door Harald Warmelink gestelde prikkelende vraag of we klassieke etnografie moeten laten varen in de bestudering van virtuele, online gemeenschappen. De rol van observatie krijgt daarin speciale aandacht: virtuele gemeenschappen kunnen niet direct geobserveerd worden, maar er is een manier om dat prima te benaderen, waarmee ik deze reactie besluit.

Ten eerste, net als in de reële wereld zijn virtuele gemeenschappen vooraleerst verbeelde gemeenschappen: het zijn, in de woorden van de cultuurhistoricus Benedict Anderson, *imagined communities*. Zonder een gemeenschappelijke noemer, en dat omvat gedeelde ideeën over wat het betekent om lid te zijn van een gemeenschap, maar ook gevoelens van loyaliteit en saamhorigheid naar mensen die je niet persoonlijk kent, kan deze ook niet online functioneren. Het werk van de fenomenoloog Alfred Schütz laat zien dat dit komt omdat de alledaagse realiteit van een gemeenschap in gedrag wordt gerealiseerd. Pas als de leden van een gemeenschap zich als zodanig gaan gedragen, ontstaat uit wat eerst een verzameling individuen was, een meer collectief geheel. En er is geen reden om aan te nemen dat het zich op elkaar betrekken als gemeenschappelijke groepsleden, zoals dat gold voor Malinowski's Trobianders, niet evenzeer geldt voor leden van virtuele, online gemeenschappen.

In virtuele gemeenschappen ontstaan er zo ook regels over gedrag: wat kan er nog wel en wat niet. In een online, virtuele gemeenschap neemt dat soms de vorm aan van een hiërarchie, denk aan het instellen van een *administrator* die al te krasse opmerkingen of afbeeldingen uit een online discussie verwijdert. Ook Facebook hanteert een lijstje van do's-and-don'ts: racistische opmerkingen en dergelijke worden zo geweerd. Maar vaker nog zijn gedragsregels ingebed in alledaagse interactie: normen en verwachtingen ten aanzien van hoe het hoort. Dat verschilt per medium. Daar waar het in Tinder juist de bedoeling is om persoonlijke ontboezemingen te doen (ofschoon die op hun beurt vaak weer onderdeel zijn van een *presentation of the self*, zie verderop in dit artikel), geldt dat weer niet voor bijvoorbeeld bijdragen aan LinkedIn-groepen of Wikipedia.

Virtuele gemeenschappen hebben op die manier een uitwerking in het alledaagse, reële leven. Dat volgt onverbiddeijk uit het zogenaamde Thomas-theorema: wanneer mensen situaties als werkelijk definiëren, hebben die situaties werkelijke gevolgen. De kracht van het sociale is, ook in de virtuele, online wereld, niet te onderschatten. Anders gezegd, het is weliswaar mogelijk om met een druk op de knop de computer die toegang geeft tot het internet uit te zetten, maar daarmee houdt de virtuele werkelijkheid die deze belichaamt natuurlijk niet op te bestaan. Die wordt vormgegeven door de duurzame, sociale interactie tussen de leden ervan, en goed beschouwd is de computer, als onderdeel van een omvangrijk hardwarenetwerk, niet meer dan een technische brug daarin.

Terug naar *EVE*, het populaire online spel dat Harald Warmelink bestudeerde. Terugkijkend op het interessante onderzoek waarover hij in de Malinowski-bijdrage rapporteert, beantwoordt hij de vraag of netnografie (internetetnografie) wel 'echte' etnografie is negatief, en om dat te duiden gebruikt hij het neologisme 'virtueel-organisatorische etnografie'. Zijn belangrijkste argument ervoor is dat er al met al geen echte 'plek' was om te onderzoeken; hij gebruikt het woord fluïde om aan te geven dat de spelers vervat waren, niet alleen in het spel zelf, maar ook in daaraan gerelateerde en aanpalende virtuele werelden. Toch ben ik het daarmee niet helemaal eens. De wereld van *EVE* kan wel degelijk klassiek etnografisch worden bestudeerd, maar niet nadat er een aantal beperkingen wordt afgebakend. Dat doe ik door de hierboven besproken sociale feiten voor gemeenschapsvorming achtereenvolgens af te gaan.

Allereerst is de verzameling individuen die zich als *EVE*-speler identificeert veel te divers om als gemeenschap in aanmerking te komen. Het gaat om miljoenen spelers en hoewel Warmelink dit nergens zo expliciet noemt, lijken dezen overwegend efemere relaties te onderhouden die in de regel dan ook nog eens tot één bepaalde rol zijn beperkt: die van concurrenten. Echter, een veel sterkere vorm van identificatie lijkt zich af te spelen binnen de ondernemingen, de *corporations*. Daarin wordt voortdurend overleg gevoerd, worden gezamenlijke strategieën bedacht, en blijken er offline relaties te bestaan. Zouden er wel eens *EVE*-liefdes zijn opgebloeid, of dan toch in ieder geval vriendschappen, vraag je je dan af. Andersom lijkt me overigens waarschijnlijker: dat er vanuit een al bestaande gezamenlijkheid toegetreden wordt tot *EVE*, een vriendschap die zo een sterker, *multi-stranded* karakter krijgt.

Wat betreft gedeelde ideeën over gedrag, daarvan geeft Warmelink diverse voorbeelden. Zo wordt er bijvoorbeeld gebruik gemaakt van een gezamenlijk betaalmiddel, het *InterStellar Kredit*. Sinds Georg Simmels heldere beschouwing ervan (1900) weten we dat geld een stevig sociaal bindmiddel is waarvoor collectief geaccepteerde afspraken nodig zijn: geld veronderstelt een normerende gemeenschap. Dat blijkt ook uit andere voorbeelden die Warmelink geeft. Hij noemt in eerste instantie dat spelsoftware en gebruikersaccounts niet gehackt mogen worden, maar verderop laat hij mooi zien hoe geheimhouding binnen de onderneming die hij onderzocht ook een belangrijke rol speelt. Interessant vanuit etnografisch perspectief is de vraag wat er gebeurt wanneer individuele spelers aanlopen tegen conflicterende normen; als er bijvoorbeeld tegelijkertijd solidariteit en



competitiviteit worden verwacht en een speler desondanks een beslissing moet nemen. Voer voor nader etnografisch onderzoek, zo lijkt me.

Heeft *EVE* een uitwerking in het alledaagse leven? Het bewijs ervoor is gemengd. Enerzijds laat Warmelink zien dat de bedragen die nodig zijn om te spelen, beperkt zijn. Ook kan er geen geld worden verdiend. Aan de andere kant zit in *EVE* een prikkel om door te spelen, om te winnen en zo de eigen positie te verbeteren, en dus om meer tijd aan het spel te besteden. De opportuniteitskosten, zoals economen dat noemen, nemen dus toe met spelsucces. Ook laat Warmelink zien dat de *EVE*-wereld gestratificeerd is in een sociale hiërarchie: naast gewone spelers is er een politieke organisatie – de *Council of Stellar Management* – en zijn er de oprichters van de *corporations*. Het wordt nergens zo genoemd, maar gezond sociaalwetenschappelijk verstand suggereert dat hieraan sociaal prestige verbonden is en de dwang die daarvan uitgaat, kan net als het overwinnen van een tegenstander een grote impact hebben op het individuele welbevinden en dus op het alledaagse leven. De spanning en opwinding die horen bij het spel verdwijnen niet zomaar met het uitzetten van de computer; ze worden belichaamd in het leven van alledag.

Nu we hebben vastgesteld dat de *EVE*-wereld gezien kan worden als een online, virtuele gemeenschap en daarmee heel goed onderzoekbaar is met de klassiek etnografische methode, is het tweede punt om te bespreken welke rol observaties daar dan in hebben. *EVE*-gemeenschappen kunnen niet direct worden geobserveerd in de strikte betekenis van het woord. Maar ze kunnen wel worden gereconstrueerd. Om dat te doen is een verwijzing naar de term *multi-sited* etnografie instructief. Deze term werd medio jaren negentig gemunt door de antropoloog George Marcus, die constateerde dat het object van etnografisch onderzoek zich steeds minder op één plek bevond, omdat mensen mobieler worden en zich op meerdere plekken bevinden. Hij formuleerde als nieuwe taak van de etnograaf om mensen in die verschillende plekken te volgen en zo een beeld op te bouwen van hun ‘gedeterritorialiseerde’ leefwereld (Marcus, 1995). Denk daarbij bijvoorbeeld aan een migrant die banden heeft in het gastland, maar ook nog steeds sterk betrokken is op gebeurtenissen en personen in diens thuisland. In een eerdere editie van dit blad beschreven antropologen Miranda Poeze en Ernestina Dankyi de concrete mogelijkheden daarvoor in hun transnationale studie van Ghanese migranten (Poeze & Dankyi, 2013).

Dat idee kun je vrij eenvoudig doortrekken naar de online wereld van *EVE*. Mensen spelen hier met en tegen elkaar en de gevolgen van die interactie kunnen geobserveerd worden, denk aan de beslissingen die bepaalde spelers in het spel nemen, of de ontwikkeling van een gewone speler tot leider van een *corporation*. Wat er offline gebeurt, is dan net zo belangrijk. Het in de inleiding al genoemde dramaturgische model van Goffman in gedachten, wat gebeurt er in de *back stage* van het spel? Hoe reflecteren spelers op hun eigen handelen en dat van andere spelers? De ‘sites’ van het online, virtueel onderzoek bestaan dan niet uit concrete plekken, maar uit individuele en collectieve spelers en hun posities in het spel. Offline gebeurtenissen zijn daarbij net zo belangrijk als wat er online gebeurt. Warmelink noemde al dat sommige van de leden van de *corporation* waartoe hij

behoorde, bij elkaar in de buurt wonen. Het zou me niet verbazen als ze dat zelf ook niet weten en dat de *corporations* niet alleen een virtueel, maar ook een reëel convergentiepunt in *EVE* vormen.

Ik kom aan het slot van deze replek. Harald Warmelink is onnodig bescheiden in diens claim dat hij niet de principes van de klassieke etnografie toepast. Anders geformuleerd, de klassieke etnografie is prima in staat om online, virtuele werelden zoals die van *EVE* te bestuderen. Sinds de uitvinding van het schrift en in samenhang met een steeds mobielere bevolking zijn virtuele gemeenschappen aan de orde van de dag. Online gemeenschappen zijn daarmee dus een voortzetting van een veel oudere praktijk, uiteraard met nieuwe, ruimere, technologische mogelijkheden. Dat schept nieuwe mogelijkheden voor zelfpresentatie, maar ook voor sociale organisatie, vormen die niet eerder in de menselijke geschiedenis bestonden en waaraan moderne etnografen dus een bijzondere taak hebben om die te verklaren.

## Literatuur

- Gosh, A. (1994). *In an antique land: History in the guise of a traveler's tale*. New York: Vintage Books.
- Marcus, G. (1995). Ethnography in/of the world system: The emergence of multi-sited ethnography. *Annual Review of Anthropology*, 24, 95-117.
- Poeze, M. & Dankyi, E. (2013). Eén familie, twee landen, twee onderzoekers: ervaringen met een *simultaneous matched sample*-methodologie. *KWALON* 54, 18(3), 41-46.
- Simmel, G. (1990). *Philosophie des Geldes*. Leipzig: Duncker & Humblot.

## Een reactie

*Harald Warmelink*

In hun bijdragen leggen Fred Wester en Joost Beuving verbanden tussen etnografisch onderzoek in een virtuele wereld, zoals ik die bestudeerde, en eerder etnografisch onderzoek in andere contexten, alsmede de wetenschapsfilosofische fundamenteën die daaronder lagen. Daarbij zie ik dat beide auteurs aan mijn eigen bijdrage, die inhoudelijk puur introducerend van aard is, iets uitermate nuttigs toevoegen.

Desalniettemin ontstaat bij mij het gevoel dat Wester de kern van mijn bijdrage nét anders geïnterpreteerd heeft. Vanuit een symbolisch-interactionistisch perspectief geeft Wester terecht aan dat een computergame ‘net zo werkelijk of vreemd’ is als bijvoorbeeld een voetbalcompetitie. Ik sluit me hier volledig bij aan, al is mijn inspiratiebron voor dit standpunt Johan Huizinga’s *Homo Ludens* (Huizinga, 1950). Hoewel Wester zijn punt niet maakte als kritiek op mijn bijdrage, is het natuurlijk wel degelijk daarop geïnspireerd. Om die reden hecht ik eraan om duidelijk te maken dat mijn vraag of etnografie van toepassing is voor mijn *EVE Online*-onderzoek niet stoelt op de gedachte dat een computergame mogelijk vreemder of minder werkelijk is dan een ander cultureel fenomeen. Integendeel, het *gebrek aan face-to-facecontact* is de voornaamste basis voor mijn vraag. Dat is allerm minst triviaal. Communicatie met een individu zonder deze direct te kunnen waarnemen is immers beperkt: non-verbale communicatie ontbreekt of heeft een totaal andere uiting dankzij het gebruik van avatars. Dit problematiseert enigszins Westers uitgangspunt dat we met etnografisch onderzoek verschillende frames van communicatie en gedrag ook in de virtuele wereld prima kunnen reconstrueren. Zo makkelijk is dat namelijk niet. Dat is ook de reden waarom ik bij deelname aan een etnografiecursus in 2008 en een bezoek aan een etnografiesymposium een jaar later op mijn onderzoeksplannen sceptische reacties kreeg van etnografen die nog onbekend waren met virtuele werelden. Dat maakt mij bovendien ook zelf sceptisch dat we virtuele werelden zouden kunnen zien als etnografische trainingsomgeving voor antropologiestudenten. Ook dat vind ik een wat simplistisch idee. Ik ben het eens met Wester dat de vraag vooral moet zijn hoe we toegang krijgen tot mensen, niet zozeer tot de context waarin die mensen zich begeven. Maar in hoeverre kun je van ‘toegang’ tot een individu spreken als de context waarin je je moet begeven dusdanig ontworpen is dat face-to-facecommunicatie met dat individu in ieder geval niet de norm is, en dat bovendien de communicatie die je dan wél hebt vele kanalen kent, die dankzij de technologische aard van die kanalen door veel verschillende actoren (spelers, spel- en andere ontwerpers) ontworpen en gecontroleerd wordt? Dit is natuurlijk ook een kwestie van vertrouwen – vertrouwen in hetgeen je via de beschreven communicatiemiddelen te weten komt van dat individu. En dat is niks nieuws voor etnografen.

Sterker nog, Joost Beuving laat prachtig zien hoe óók een gebrek aan face-to-facecommunicatie niks nieuws is in het etnografisch domein. Wederom, een prachtige inhoudelijke verdieping van mijn bijdrage. Het is echter opvallend hoe Beuving in

zijn bijdrage stelt dat ik mijn vraag 'negatief' zou hebben beantwoord of anderszins zou claimen dat ik niet de principes van klassieke etnografie zou hebben toegepast. Teruglezend lees ik een veel genuanceerder antwoord dan dat. De term *virtueel-organisatorisch* zie ik dan ook als een bijvoegelijk naamwoord: het is een manier om de aard van mijn onderzoek te classificeren, net zoals vele andere onderzoekers van *imagined communities* of virtuele gemeenschappen doen wanneer zij spreken over bijvoorbeeld *multi-sited* of *mobile* etnografie (waar Beuving ook naar verwijst in zijn bijdrage). Daarmee claim ik nog niet dat ik geen etnografie heb gedaan, klassiek of anderszins. Wat Beuving vervolgens laat zien, is dat hij door mijn onderzoek te plaatsen in een rijke antropologische historie tot allerlei nieuwe, interessante onderzoeksvragen komt. Onderzoeksvragen die gaan over de relatie tussen de virtuele wereld van een online game en de fysieke wereld waar we ons ook in begeven. Interessante vragen waar ik voor een deel geen antwoord op heb willen vinden in mijn onderzoek. In tegenstelling tot menig antropoloog heb ik geen holistisch of anderszins breed begrip van het *EVE Online*-'volk' willen ontwikkelen. Daarmee is het duidelijk dat ik in ieder geval geen klassiek *antropologisch* onderzoek heb gedaan, los van de vraag in hoeverre ik klassiek *etnografisch* onderzoek heb gedaan.

## Literatuur

Huizinga, J. (1950). *Homo Ludens*. Boston: Deacon Press.