

Metody výzkumu II

2021/2022

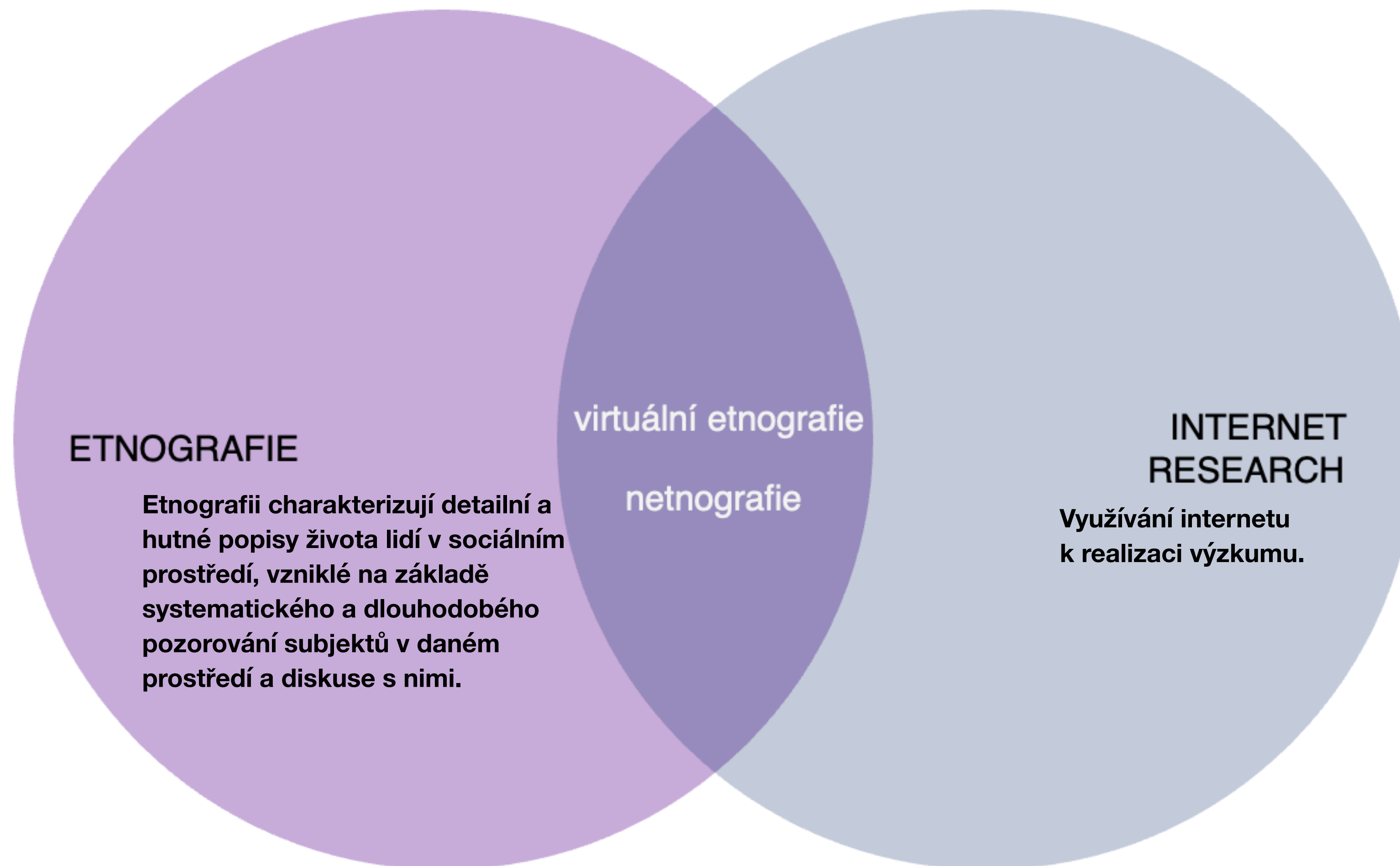
Petra Jansa

petra.jansa@fsv.cuni.cz



Dnešní téma

Digitální etnografie



Netnografie je přístup k etnografickému výzkumu, který využívá informační a komunikační technologie ke studiu online aktivit, často také v případě výzkumů uživatelů jako spotřebitelů či konzumentů a jejich rozhodování.

Virtuální etnografie je kvalitativním způsobem zkoumání činností zprostředkovaných informačními a komunikačními technologiemi, často zaměřené na výzkum publika, fanoušků, uzavřených komunit a diskuzních fór.

Etnografie

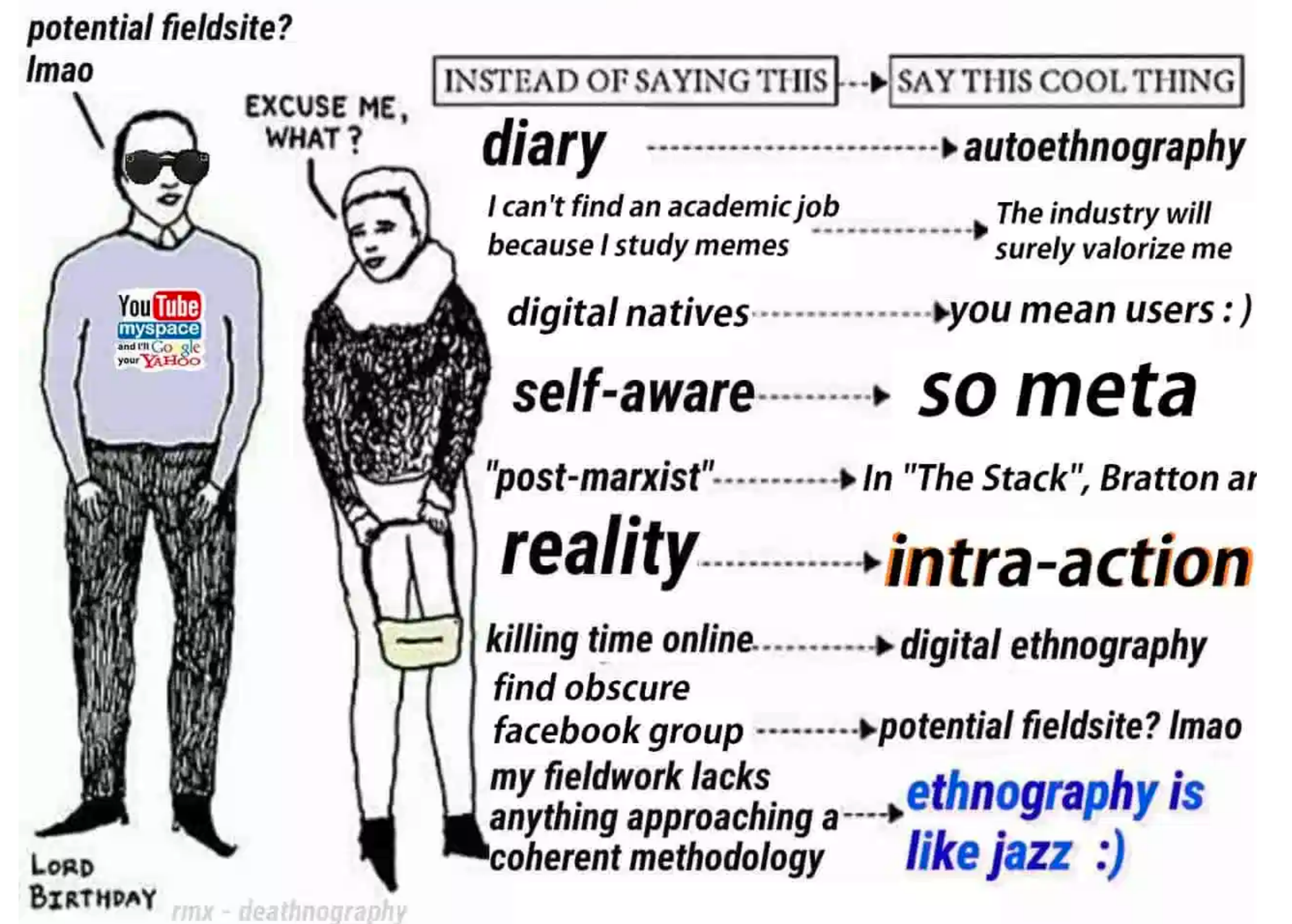
- >>> koktejl technik, předpokládajících, že osobní angažovanost a účast badatele v předmětu výzkumu je klíčem k pochopení konkrétní kultury nebo sociálního prostředí
- >>> pozorování účastníků je nejběžnější součástí tohoto koktejlu, ale v repertoáru etnografa mají své místo i rozhovory, konverzační a diskurzivní analýza, dokumentární analýza, film a fotografie
- >>> jádrem etnografie je popis → a ačkoliv je tento popis konstruovaný, odráží významy sociálního života z každodenní perspektivy členů sledovaného společenství

Kvalitativní výzkum online prostoru?

Aspekty, se kterými se musí etnografie vyrovnat v online prostoru:

- Zprostředkování
Proměna času a kontextu
Dovednosti
- Anonymita a pseudonymita
- Dostupnost a participativní charakter
- Stírání veřejného a soukromého
- Archivace

9 anthropological tricks to make people think you're a digital ethnographer



Netnografie

výzkum online komunit

>>> zkoumá jevy přímo související s online komunitami a samotnou online kulturou

výzkum komunit online

>>> výzkum komunity v online prostředí jako součást širší studie zabývající se mj. také offline prostorem, případně zobecnitelnými jevy



V roce 2002 Robert Kozinets definoval netnografii jako „novou kvalitativní metodologii výzkumu, která přizpůsobuje etnografické výzkumné techniky studiu kultur a komunit vznikajících prostřednictvím elektronických sítí“.

The field behind the screen: Using netnography for marketing research in online communities, 2002, pp. 62

Netnografie



Netnografie

- kontext a kontextualizace
- reflexivita
- práce s 3 základními typy dat:
 - >>> kopie a archivace dat vytvořených členy komunity
 - >>> data generovaná badatelem
 - >>> terénní poznámky

Case #1

Robert V. Kozinets: *Utopian Enterprise - Articulating the Meanings of Star Trek's Culture of Consumption* (2001)

- výzkum kultury fanouškovské komunity Star Treku a to, jaké významy vytváří a distribuují vůči komerčně vyráběným produktům spojených se seriálem (typicky př. merchandising)
- širší studie, v níž neetnografický výzkum tvořil jednu z technik >>> v centru zájmu stála fanouškovská komunita Star Treku obecně, nejen pouze online komunita fanoušků Star Treku
- 20 měsíců dlouhé zúčastněné pozorování fanouškovských klubů Star Treku + hloubkové rozhovory s fanoušky seriálu + neetnografická studie fanouškovských fór online



Case #2

Alex Campbell: *The Search for Authenticity: an Exploration of an Online Skinhead Newsgroup* (2006)

- jaký význam dává online komunita skinheads spojení “bílá rasa” a jak se identifikuje s tímto pojmem?
- výsledek → explicitní rasismus netvoří základní složku identity skinheadů a ve společnosti převládající propojení této subkultury s rasismem není tak přímé



Virtuální etnografie

>>> virtuální etnografie chápe online prostředí jako sociální prostor, který je možné zkoumat etnograficky, a to na základě hlubokého ponoru do terénu, pozorování a interakce s terénem a subjekty na každodenní bázi

>> v případě virtuální etnografie je právě zúčastnění a zapojení se do komunity - tedy ponor v terénu, zásadní

>>> zúčastněné pozorování je doplněné o dotazování a nestrukturované rozhovory, které mohou probíhat i offline

Virtuální etnografie

- kontextualizace a dotazování
- reflexivita
- přizpůsobení se technologii a médiu
- sledování offline i online roviny tvorby významu
- adaptivní a multi-sited přístup

Case #3

Nancy K. Baym: *Tune in, Log on: Soaps, Fandom, and Online Community* (1999)

- několikaletý výzkum fandoms mýdlových oper ve skupině rec.arts.tv.soaps na Usenetu
- ponoření se do terénu a aktivní zapojení badatele do interakcí (zúčastněné pozorování) a dotazování
- genderově nerovnoměrně zastoupená struktura fanoušků >>> ženy vytvářející pevné a dlouhodobě fungující komunitu se specifickými sociálními normami a hierarchií

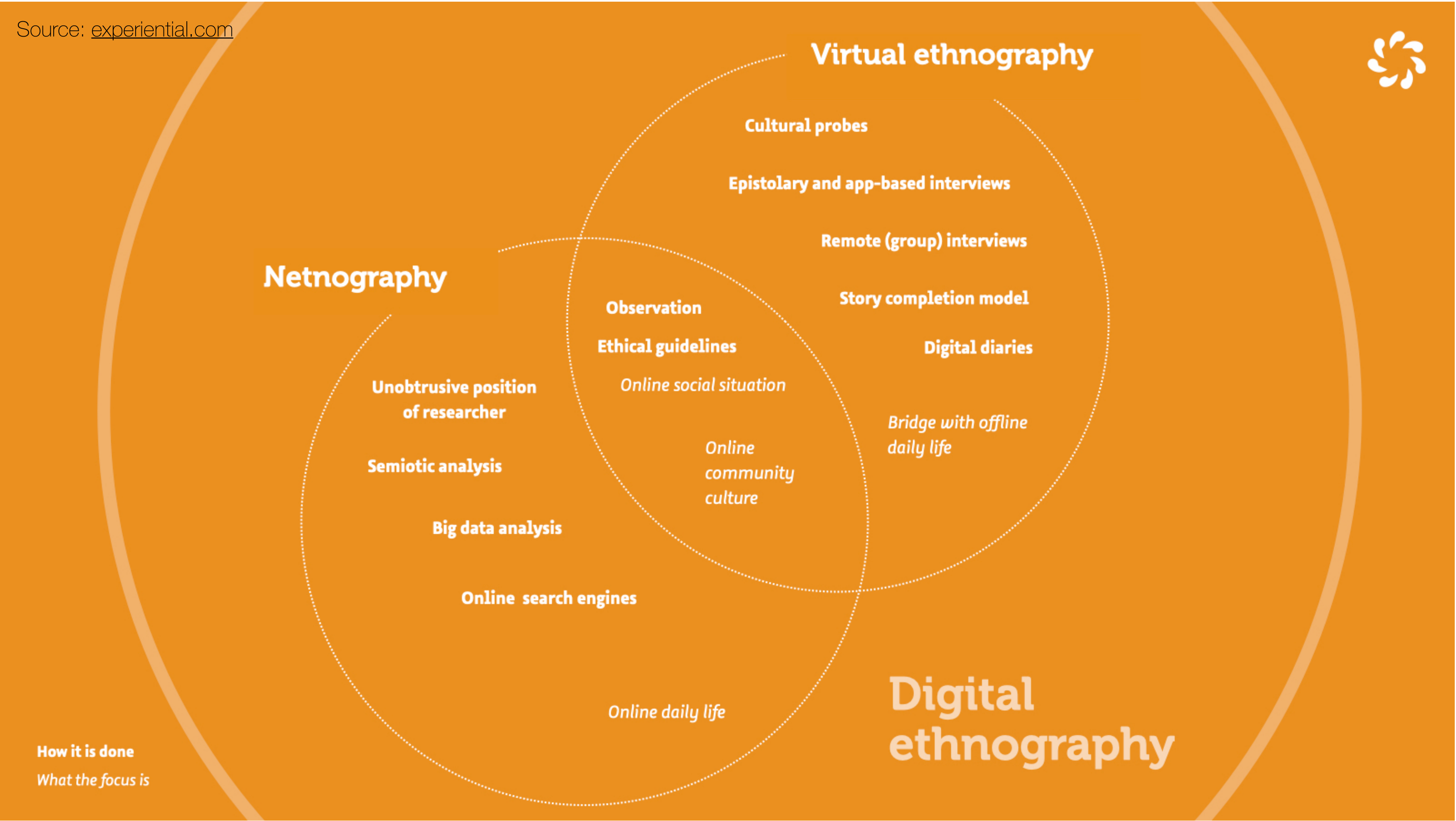


Case #4



Ercilia García-Álvarez et al.: *The Social Network Gamer's Experience of Play - A Netnography of Restaurant City on Facebook* (2015)

- tříletý netnografický výzkum komunity hráčů facebookové hry Restaurant City, kde se sami badatelé stali participanty
- průběh výzkumu ve třech fázích: 1) seznámení s technickými aspekty hry, 2) pozorování 3) reakce na stažení hry



	netnografie	virtuální etnografie
paradigma	interpretativismus/positivismus/realismus	interpretativisticko-konstruktivistické
data	kvantitativní i kvalitativní	převážně kvalitativní
ponoření	pozorování včetně nezúčastněného	zúčastněné a participativní
offline/ online	soustředění na online jako dostatečně vypovídající	online a případné dotazování zájem o propojení online a offline