



# Digitális antropológia

szerkesztette:  
Mester Tibor és  
Sziártó Zsolt



A monológ, a digitálisantropológia-blokk és a replikázás rész  
az EFOP-3.4.3-16-2016-00005 számú, „Korszerű egyetem a modern városban:  
Értékközpontúság, nyitottság és befogadó szemlélet egy 21. századi felsőoktatási  
modellben” című projektben, a Széchenyi 2020 program keretében,  
az Európai Szociális Alap támogatásával valósul meg.

Mester Tibor

## Digitális antropológia – előzmények, megközelítések, módszerek

Jelen összeállításunkkal rövid áttekintést szeretnénk adni azokról a törekvésekről, amelyek az új technológiák használatát, azok szerteágazó kulturális és társadalmi hatásait etnográfiai módszerekkel, illetve az antropológiai kultúrafelfogás mentén kívánják megvizsgálni. Tárnyunk körülhatárolását megnehezíti, hogy a negyedszázaddal ezelőtt felbukkanó kutatási programok számos elnevezést kaptak (kiberetnográfia, internetetnográfia, virtuális etnográfia, online etnográfia, netnográfia), az utóbbi években azonban leginkább a „digitális antropológia” és „digitális etnográfia” kifejezések segítségével hivatkoznak saját tevékenységükre a területen dolgozó kutatók (vö. Horst és Miller 2012; Pink 2016). Bár bizonyos kontextusokban az etnográfia és az antropológia felcserélhetőnek tűnik, az összeállítás címében tudatosan döntöttünk a „digitális antropológia” kifejezés használata mellett, mivel úgy tűnik, hogy mára azok a törekvések váltak meghatározóvá, amelyek nem pusztán módszertani alternatívaként, hanem egy önálló kutatási terület részeként határozzák meg magukat, és amelyekben az antropológia elméleti hagyományai és a diszciplína sajátos kérdésfelvetési módjai is hangsúlyosak.

Mindehhez nem is választhattunk volna jobb fórumot, mint a *Replika* oldalait. A lap mindkét korszakában fontos szerkesztői szempont volt az új társadalomtudományos területek bemutatása, így a *Replika* alapításától fogva teret biztosított azon írásoknak is, melyek az internet társadalomtudományos módszerekkel való kutatásáról szólnak. Az ilyen típusú kutatói kérdéseket és témafelvetéseket tárgyaló írások először az e-rovatban és a fopimellékletek dokumentumai között,<sup>1</sup> majd a lap belsőbb oldalain is megjelentek. Az internet és az új média területén végzett etnográfiai jellegű kutatások egyre gyakrabban bukkantak fel olyan változatos témákkal kapcsolatban, mint a turizmus médiareprezentációi, a

1 Az e-rovat szerkesztője 1993 és 1997 között Kelemen Gábor volt (a vele készített interjú szerkesztett változata jelen számban olvasható), ő készítette az internetről „levadászott” anyagokat (online közlések fordításait, adatbázisokat és programokat) tartalmazó 5 fopimellékletet is. Az e-rovat változó szerkesztők mellett (Ceizer Zoltán, Vajda Gábor, Kitzinger Dávid) 2002-ig állandó része volt a folyóiratnak.

könnyűzenei színterek vagy a részvétel technológiái. A lap néhány éve pedig egy teljes tematikus számot is szentelt a hazai etnográfiai kutatások bemutatásának (Farkas és Lajos 2015).<sup>2</sup>

Jelen összeállításunknak nem célja az ezen a területen örvendetes módon gyarapodó hazai kutatások ismertetése (ezt a feladatot kimerítően elvégezte Lajos Veronika [2016]), sokkal inkább az elmúlt negyedszázadban létrejövő „etnográfiai” keletkezésének körülményeit, egymáshoz fűződő viszonyát, a ma már bevettnek mondható megközelítésmódjait kívánjuk rendezett módon bemutatni. Ennek érdekében három markáns irányzatot választottunk ki (média-, virtuális, digitális etnográfia), amelyek jól reprezentálják a kortárs angolszász irányzatokban megfigyelhető trendeket. A területet általánosságban bemutató jelen írást a továbbiakban három, az előbb említett irányzatok kapcsán ismertté vált szerző szövegének fordítása egészíti ki. A három szöveg kiválasztása során természetesen adódtak nehézségek (kiadói jogok megszerzése, kezelhető terjedelmű, de kellő komplexitású szövegek választása). Az is nyilvánvaló, hogy három íráson keresztül a bemutatni kívánt területen felmerülő kutatási tapasztalatokról és az általuk indukált elméleti felismerésekről és dilemmákról csak átfogó képet lehet adni. Ugyanakkor reményeink szerint számos olvasó fogja e szövegblokkot hasznosnak találni, hisz az egyetemi tanulmányaikhoz, kutatásaikhoz kiindulópontokat kereső hallgatókat éppúgy segítheti majd, mint a szűkebb területen vagy a tágabban vett digitális társadalomkutatásban tevékenykedő tapasztaltabb kutatókat. Nem utolsósorban pedig alkalmas lehet arra, hogy termékeny módon hozzájáruljon a digitális antropológia hazai meghonosítását előmozdító vitákhoz is.

## Előzmények

Az új technológiák társadalmi hatásaival foglalkozó, etnografikus jellegű vizsgálódás eddigi hozadékainak és problémáinak áttekintése előtt a különböző etnográfiai indíttatású kísérleteket szeretnénk elhelyezni az új kommunikációs technológiák kutatására vonatkozó törekvések között. Az internet és az új média társadalomtudományos vizsgálata nagyjából egyidős a szélesebb nyilvánosság számára elérhető számítógépes hálózatokkal, azaz a már nem csak az akadémiai és üzleti felhasználók számára hozzáférhető internet kezdeteivel. A nyolcvanas évek közepén kezdenek szaporodni a publikációk a számítógép révén közvetített kommunikáció és az elektronikus eszközökkel támogatott csoportmunka témájával kapcsolatban. A kilencvenes évek elején jelenik meg a hálózathasználat jelenségeit és jelentőségét értelmező első multidiszciplináris konferenciakötet (Benedict 1991) és, elsősorban, a kommunikációkutatás és a szociálpszichológia felőli vizsgálatok eredményeit elemző áttekintés (Sproull és Kiesler 1991).

Az új technológiával kapcsolatos várakozásai arra ösztönözték a terület lelkes szakértőit, hogy a viszonylag szerény első tapasztalatokat a technológiák lehetséges jövőbeli fejlődése mentén gondolják tovább; ebből fakadóan a tudományos munkákat is a kor-

---

<sup>2</sup> Természetesen ma már más folyóiratokban (Információs Társadalom, Néprajzi Látóhatár, Kultúra és Közösség, Prea, Tabula stb.) és számtalan tanulmánykötetben találkozhatunk olyan recenziókkal, elemzésekkel, kutatási beszámolókkal, melyek az új média etnográfiai kutatásának kérdéseivel és eredményeivel foglalkoznak.

szakot meghatározó kiberteóriák<sup>3</sup> gyakran túlzásokba eső, erősen jövőorientált, néha ideologisztikus elemeket hordozó hangvétele hatotta át (vö. Wellmann 2004). Az évtized közepén megjelenő tudományos igényű monográfiák és a nagyközönségnek szánt populárisabb művek között egyáltalán nem volt látványos különbség. Sherry Turkle (1995) sokszereplős, szövegalapú szerepjátékot játszó fiatalok körében folytatott kutatásai és Howard Rheingold (1993) fórumközösségek életét bemutató munkáinak szemlélete és retorikája sok tekintetben rokonítható. William Mitchell (1995) virtuális terekkel és az ezekben zajló társas interakciókkal kapcsolatos elgondolásai nem tűnnek kevésbé spekulatívnak, mint Nicolas Negroponte ([1999] 2002) informatikai technológiák által átformált otthonokról és mindennapi rutinokról szóló fejtegetései. A populáris és tudományos jellegű kibertanulmányok nyomán pedig olyan fontos fogalmak és folyamatok problematizálódnak, mint az identitás és a közösség, a városi terek kiüresedése és a mindennapi élet átalakulása.

Ezeknek az írásoknak a sikere, egymás hatását erősítve, nagyban hozzájárult ahhoz, hogy az új technológiák vizsgálata lassanként legitim kutatási témává vált a különböző tanszéken és kutatóintézetekben. Hiába tűnt ugyanis a „virtuális tartomány” tanulmányozása vonzó új területnek, ha az intézményi meghatározottságok, a kutatások jelentőségének megítélése és finanszírozásuk feltételei nem voltak kedvezőek. Nem véletlen, hogy a leginkább színvonalas publikációkat is elsősorban olyan elektronikus folyóiratokban jelentették meg, mint az 1995-ben indult *Journal of Computer Mediated Communication (JCMC)*.<sup>4</sup>

Az első évtizedet a kutatók technooptimizmusa mellett egyfajta tudományközöttiség jellemezte, a jelenségek értelmezésére szolgáló teóriák olyan különböző területekről érkeztek, mint a filozófia, az irodalomelmélet, az informatika vagy a személyiségpszichológia. A kilencvenes évek második felétől azonban a társadalomtudományi elemzés szempontjai kezdenek előtérbe kerülni. Mindez az írások hangvételének megváltozásában is tetten érhető: a még mindig eléggé eklektikus felépítésű kötetek (Featherstone és Burrows 1995; Shields 1996; Jones 1997) most már inkább szűkítik, pontosítják, metszik a kiberteóriák túlbujánzó és gyakran túlzott általánosításba torkolló téziseit és következtetéseit.<sup>5</sup> A szisztematikus empirikus adatgyűjtés iránti igény egyre gyakrabban merül fel, a kutatók módszertani eszköztárának megszokott elemeivé válik a konverzációanalízis, a társas hálózatok vizsgálata és nem utolsósorban az etnográfiai mintákat követő terepkutatás. A nagy mintán végzett szociológiai vizsgálatok és statisztikai elemzések az ezredfordulón már bevett gyakorlatnak tekinthetők, ami az internet tömegmédiummá formálódásának, illetve a felmerülő iparági és kormányzati igényeknek köszönhető.<sup>6</sup>

---

3 Kiberteóriákon a sci-fi és a cyberpunk irodalmakból és futurologiából származó elképzeléseket továbbgondoló poszthumanista, technológiaorientált jövővíziókat értem, amelyek a nyolcvanas–kilencvenes években váltak népszerűvé. A kiberteóriák fontos részét képezte az, hogy az online interakciók világát alternatív, autonóm és ön-szabályozó térként értelmezték, és olyan metaforákkal írták le, mint az elektronikus határvidék, a felfedezésre váró tartomány vagy a párhuzamos univerzum (Mester 2010: 207–212).

4 A 2008 óta már nyomtatott formában is megjelenő JCMC máig az egyik meghatározó szakfolyóirat a hálózati kommunikáció témakörében. Emellett számos korabeli online periodika (webes gyűjtemény, levelezőcsoport) nyomai is fellelhetők még az interneten, de ezek kevés kivételtől (pl. First Monday, <https://firstmonday.org>) eltekintve megszűntek vagy más formában működnek.

5 David Silver (2000) korszakolása szerint ez a második korszak a kritikai kibertanulmányok idősza, ami különbözik mind a populáris kiberteóriáktól, mind a kiberkultúra tudományos tanulmányozásának korai korszakától.

6 Ekkor indul a Pew nonprofit kutatóintézet *Internet & American Life* elnevezésű kutatássorozata, illetve a nemzetközi egyműködésben megvalósuló *World Internet Project*, hogy csak a két legismertebb kutatási kezdeményezést említsük.

## A kiberantropológia programja és a korai etnográfiai vizsgálatok

A kibertanulmányok első és második hullámának határán helyezkedik el a kolumbiai-amerikai gazdaságantropológus, Arturo Escobar a technológiai változások kulturális következményeinek vizsgálatára vonatkozó felhívása (1994). Gyakran idézett tanulmányának címében – *Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberspace* [Üdvözet Kibériában. Megjegyzések a kiberkultúra antropológiájáról] – és némileg retorikájában is még az előző korszakra utal, ám valójában egy azon jóval túlmutató ambiciózus vállalkozásról van szó. Kiindulópontja, hogy a számítástechnika, az informatika és a biotechnológiák alapvető módon alakítják át a késő modern társadalmi struktúrákat és a kulturális jelentéseket. Az antropológia vizsgálódásának új területe a kiberkultúra tanulmányozása, azon belül a technológiákkal kapcsolatos kulturális változásokra, illetve „azokra a kulturális konstrukciós és rekonstrukciós folyamatokra kell irányulnia, amelyekben alapulnak, illetve amelyeket használatuk során maguk is átalakítanak” (Escobar 1994: 211). Escobar a technológia kulturális szerepéhez kapcsolódó filozófiai elgondolásokat, a tudomány- és technikat tanulmányokban (*science and technology studies*) megfogalmazódó szociálkonstruktivista alapelveket, valamint a technológiahasználatra irányuló korábbi antropológiai elgondolásokat nevezi meg tágabb értelmezési keretként.

Elképzelése szerint a kiberantropológiának (*antropology in/of cyberspace*) ki kell terjednie a technológiai újdonságokkal kapcsolatos különböző beszédmódok és gyakorlatok keletkezésének felderítésére, beleértve a tudományos diskurzusok vizsgálatát is, különös tekintettel arra, hogy azok miként alakítják át a természet és kultúra határait (Rabinow 1992; Latour 1993). Emellett hangsúlyozza, hogy a már létező társas gyakorlatokba való beágyazódás másként történik a fejlett országokban és a harmadik világban, s ennek következtében sem kerülhetnek ki a kutatás látóköréből a technológiahasználat mögött húzódnó lokális és globális hatalmi viszonyok (a „kiberkultúra politikai gazdaságtana” [Escobar 1994: 220]). Az éntudat (*self*) virtuális környezetekben tapasztalható átalakulását központi kérdésként határozza meg, melynek kapcsán említi a számítógépes interakciókban felbukkanó „második én” fogalmát (Turkle 1984), a közösségek átalakulását (Rheingold 1994), de idesorolja a technológiát övező populáris képzeteket, a kommunikációs helyzetek átformálódását, illetve a hatalmi eliteknek a technológiai átalakulás elősegítésében vagy gátlásában betöltött szerepét is.

Escobar a kiberantropológiát már csak azért sem tekinti önálló területnek, mert az sokrétűen kapcsolódik más diszciplínákhoz, ugyanakkor figyelmeztet arra, hogy megjelenése az antropológiai gyakorlatban alkalmazott számos koncepció és elgondolás (a közösség, a terepmunka, a test, a természet, a tekintet, a kutatási tárgyak, az identitás, a szövegalkotás) átértelmezéséhez vezet majd.

Meglehetősen impozáns program felvázolásáról van tehát szó, aminek lendülete és tematikai gazdagsága eszünkbe juttathatja Robert Ezra Park hasonló kiáltványát a városok szociológiai vizsgálatával kapcsolatban (Park 1915) – ez annak idején töredékes formában megvalósulva is alkalmas volt arra, hogy évtizedeken át meghatározó paradigmája legyen az amerikai szociológiának. Escobar tanulmánya esetében nem beszélhetünk arról, hogy megjelenése után azt a kutatások szorosan követték volna, ugyanakkor a szöveg ma is lehetőséget ad arra, hogy újragondoljuk, milyen szerepet játszott az antropológia a technológiai változások kulturális hatásainak megragadásában.

A kilencvenes években már egyre inkább internet- vagy online etnográfiként hivatkozott terület intézményesülése és a városszociológia fejlődése között állított párhuzam más tekintetben is termékeny lehet. Utóbbi esetében is azt látjuk, hogy az eredeti kutatási programból eredeztethető, az empirikus kultúrakutatás szempontjából fontos újdonság (a közösségtanulmány vagy a városantropológia) létrejöttét számos tapogatódzás és kísérlet előzte meg (Lofland 1983).

A kommunikációs technológiák szociológiai aspektusaival foglalkozó Luciano Paccagnella (1998) a digitális területen végzett etnográfiai kutatás lehetséges stratégiáját elemezve szintén Parkra utal tanulmánya címében: itt az ideje, hogy a hálózati interakciók tanulmányozói végre „összekoszolják a nadrágjukat” a valós világban, azaz kilépjenek a kontrollált kísérletek és csoportvizsgálatok köréből és a társas kommunikáció valós szerveződésével kezdjenek el foglalkozni. Érvéle szerint a korábban domináns laboratóriumi körülmények között végzett (tipikusan az önként jelentkező egyetemista hallgatók csoportjait vizsgáló) kutatások megfelelően érzékeltek a hálózati kommunikáció általános jellegzetességeit, de a valós folyamatok vizsgálatához naturalisztikus jellegű megközelítésre van szükség. Több hasonló törekvés mellett Nancy Baym szappanopera-rajongók Usenet fórumaival<sup>7</sup> kapcsolatban végzett kutatásait emeli ki (kötet formájában lásd Baym 2000). Az amerikai kommunikációkutató a kilencvenes évek elején folytatott hároméves, kevert módszertant alkalmazó kutatással (hosszú távú résztvevő megfigyelés, kvalitatív elemzés, kérdőívek és interjúk) képes volt közelről megmutatni ezeknek az értelmező közösségeknek a jellemzőit.

Az első valós közegben zajló kiberantropológiai vizsgálatok folytatói számára nem volt érezhető valódi különbség az online és offline terepmunka között, a nettórzsek (a kisebb online csoportok, tipikusan fórumcsoportok, szerepjátékosok, kiberszubkultúrák, rajongói közösségek stb.) akkor még a környezetüktől jól elkülöníthető és „a másikként” jól reprezentálható kutatási tárgyat jelentettek. A kutatások a korai adaptálók olyan csoportjaira orientálódtak, amelyeket társadalmi és kulturális értelemben véve homogén felhasználói csoportokként lehetett meghatározni (többségében fiatal, jól képezett, nagyvárosi, technológiaorientált amerikai férfiak), amit kiegészítettek az adott időben divatosnak számító kutatási tematikák (a gender, az etnicitás, a szexuális identitás kérdései). A terepmunka során alkalmazott módszerek sem változtak radikálisan, leszámítva az online felületeken folytatott kutatások körül időről időre felbukkanó episztemológiai és etikai vitákat (Waskul 1996; Sharf 1999). Az online interakciók empirikus vizsgálatára vállalkozó, etnográfiai eszközöket alkalmazó kutatók gyakran nem képzett etnográfusok voltak, hanem a kommunikációkutatás, a pszichológia és egyéb társadalomtudományok felől érkeztek.<sup>8</sup>

---

7 A Usenet egy 1980-ban alapított, számítógépen világszerte elérhető beszélgetési rendszer volt, ahol a felhasználók üzeneteket írtak és olvastak egy vagy több témakörben – tulajdonképpen a ma ismert internetes fórumok előfutárának tekinthető a nyolcvanas években [a szerk.].

8 Az előállt helyzet nagyban hasonlított arra, ahogy a városantropológiát Rollerwagen (1975: 2) jellemezte a hetvenes évek elején: „Manapság a városantropológia legszembeötlőbb aspektusa, hogy a vizsgálódások bármely szintjén nagyon kevés általánosítással találkozunk. Maga a városantropológia elnevezés is a támadások keresztútjében áll. Néhányan azt mondják, a városantropológia nem létező terület. Mások szerint, ha létezne, akkor sem lenne fontos. Egyesek úgy érvelnek, hogy a városantropológia csupán városokban folytatott antropológia. És vannak, akik szerint a városantropológia nem más, mint szociológia, melyet azok végeznek, akik az ilyesfajta kutatások kivitelezésére képtelenek.”

Az etnográfiai megközelítéssel dolgozó szakemberekben ugyanakkor megfogalmazódott az igény, hogy tisztázzák a kutatási terület viszonyait, és ebben sokat segítettek a témakörben készített első monográfiák (Markham 1998; Baym 2000; Hine 2000; Miller és Slater 2000).

A kibertanulmányokon belüli, korai etnográfiai kísérletek vizsgálatuk tárgyát elsősorban a textuális valóságkonstrukciókban vélték megtalálni: az izgatta őket, hogy a „virtuális” térben zajló interakciók nyomán hogyan jön létre egy újfajta társas szféra, miként formálódnak ki azok a sajátos kulturális értelmezések, amelyek ezeket az új társadalmi formációkat létrehozzák és működtetik (Markham 1998: 18). Az online interakciókat az offline társas világtól kezdetben igyekeztek elkülönítve kezelni, idővel azonban egyre világosabbá vált, hogy meg kell haladni a „virtuális” autonóm szféraként történő meghatározását, hiszen az abban megjelenő jelentések korántsem függetleníthetők azoktól a kulturális konstrukcióktól, amelyek között a virtuális szféra részvevői mindennapi életüket élik. Ráadásul a résztvevők sokasága a lehetséges nézőpontok és kulturális kontextusok sokaságát is jelenthette, a kutató számára tehát éppen az a kihívás, hogy az értelmezés érdekében ezeket a nézőpontokat és kontextusokat közös nevezőre hozza (Markham 1998: 87–88).

Az egyéni tapasztalatok és társas interakciók elemzéséről áttevődött a hangsúly az online társas szféra közösségi aspektusainak és kulturális kontextusainak vizsgálatára, s ezzel elérkeztünk ahhoz a fordulóponthoz, ami az új kommunikációs technológiák kutatása során az etnográfiai módszerek és az antropológiai megközelítés szerepét felértékelte. Az antropológiai megközelítés előnye, hogy a jelenben működő gyakorlatokra irányítja a figyelmet; arra, hogyan alakulnak át már létező kulturális formák, rendszerek, milyen új globális és lokális mintázatok bukkannak fel, s mindeközben hogyan változnak meg a kölcsönösen birtokolt kulturális értelmezéseink. Az antropológiai megközelítés előnyeként említhető még a kutatók és kutatók közötti közvetlen kapcsolat és az etnográfiai szöveg ebből fakadó élményközelsége, s mindezek segítségével olyan összefüggések deríthetők fel, amelyek más metodikák alkalmazása során valószínűleg rejtve maradnának. A hosszú idejű, résztvevő megfigyelésen alapuló hagyományos terepmunka alkalmazása persze nem minden esetben kivitelezhető, ám gyakran maguk az új technológiák kínálják fel a tartós kutatói jelenlét másfajta lehetőségeit. Az ilyen típusú vizsgálatokban azonban továbbra is meghatározó lehet a tanulmányozott közösségek életébe való bevonódás, a belső nézőpontjukkal való azonosulás, valamint émikus kategóriáik és sajátos interakciós formáik megismerése.

A továbbiakban három, napjainkban jelentős hálózati kommunikációs, etnográfiai szempontú kutatási irányzatot különíték el, illetve ezek segítségével szemléltetem az új technológiák kultúraalapú vizsgálatában alkalmazható módszertani eszközöket. A három megközelítés közül kettő egy időben jelentkezik, és a harmadik előzményei is felfedezhetők a korai kutatásokban, azonban az markánsan csak a web második korszakának kibontakozása után jelenik meg.

### A médiaetnográfia irányzata

A nyolcvanas évek végén az amerikai kulturális antropológiában egy új irányzat jelentkezett, a médiaetnográfia (*media ethnography*, *anthropology of mass media*). Megszületése abból a felismerésből táplálkozott, hogy a média világszerte olyannyira áthatja a kortárs kulturális gyakorlatokat, hogy lehetetlen a jelenlétét a kutatások során figyelmen kívül hagyni, sőt



bizonyos folyamatokban már kulcsszereplőként kell tételezni. Ortner (1998) kifejezésével élve „médiát által áthatott” (*media-saturated*) világban élünk, melyben a média által felkínált reprezentációk és értelmezések végérvényesen egybeolvadnak a valóság egyéni és közösségi tapasztalataival.

A területen végzett vizsgálódásokat áttekintő első írás alapján látható (Spitulnik 1993), hogy az irányzathoz széles spektrumból érkeznek elméleti hatások: a kritikai kultúrákutatók és a médiakutatók imént szóba hozott tradíciói mellett a vizuális médiumokkal, a fogyasztással, az urbanizációval, az elmaradott régiók fejlődésével kapcsolatos teóriák is részét képezik a terület tudományos kontextusának.<sup>9</sup> Bár ebben az áttekintésben Spitulnik még csak utal erre, az új kommunikációs jelenségek használatában meglévő lokális különbségeket vizsgáló tanulmányokat azonban sok rokon szál köti össze a tömegmédiumokat kutató antropológusok munkáival.<sup>10</sup>

Daniel Miller és Don Slater *The Internet. An Ethnographic Approach* [Az internet. Egy etnográfiai megközelítés] (2000) című monográfiája arra tett kísérletet, hogy a trinidadai társadalomban végbement kulturális változásokat az internethasználaton keresztül értelmezze. A kötet egy Trinidadban és Tobagón végzett médiahasználati felmérés nyomán született. A szerzők azt mutatják be, hogy az internethasználat – különböző gazdasági és társadalmi okokra visszavezethetően – milyen gyorsan és szorosan épült be a törpeállam lakóinak mindennapjaiba, és a helyiek körében az miként vált az ezredfordulóra a legfontosabb kommunikációs eszközzé.

Az internet nyújtotta lehetőségek ugyanis nem csupán lehetővé teszik a távol élő (dolgozó vagy tanuló) családtagokkal való alkalmi kapcsolattartást, hanem lehetőséget biztosítanak a folyamatos mindennapi kontaktusra is. Az azonnali üzenetküldő szolgáltatások költséghatékonyak (a távolsági hívások magas díjaival szemben), az Észak-Amerikában élő diaszpóra körében pedig nem szokatlan az állandó online jelenlét, ami az otthonlét tapasztalatát is nyújtja két hazautazás között. „Trininek” lenni tehát helytől függetlenné válik, hiszen bárki bárholonnan csatlakozhat saját közösségéhez, a jelenlét online kiterjesztése egy terjedelmes diaszpórával is rendelkező kisközösség esetében a közösségi identitás meghatározó formájává válhat. A kötet emellett kitér a téma látszólag mellékes aspektusaira is, így az egyik fejezet az elektronikus kereskedelemben lévő potenciált, a kereskedők és ügyfelek újfajta viszonyrendszerét elemzi, a másik az egyház és a technológia kapcsolatát (a trinidadai hálózat működésében a katolikus egyház alapvető szerepet játszik). Mindezekből egy egészen sajátos vonásokkal rendelkező információs társadalom képe bontakozik ki a szemünk előtt.

A médiaetnográfia keretei közé beilleszthetők, de onnan kicsit ki is lógnak ezek a vizsgálatok, hiszen korábban ezen a területen a médiainstémények által létrehozott tartalmak („médiatermékek”) társas és egyéni használatáról volt szó, itt pedig a technológiai változások következtében átalakuló interperszonális viszonyok (családi és baráti kapcsolatok) kerülnek előtérbe. Módszertanát tekintve sem beszélhetünk a megfigyelésen alapuló hagyományos

---

9 Néhány fontosabb, a kutatói érdeklődést jellemző csomópont is kirajzolódik ebből az áttekintésből (a „bennszülött” médiarecepció és a lokális médiatermékek kulturális sajátosságai, a média és a társadalmi mozgalmak kapcsolata, a globális média politikája), a leghangsúlyosabb pedig a tömegmédiák és a társadalmi változás kapcsolata.

10 Természetesen a mai konvergens médiában és a kultúrában már e két terület szétválasztása lenne szinte lehetetlen. Gabriella Coleman (2010) áttekintése a digitális média etnográfiai kutatásának tapasztalatairól egyaránt épít a digitális korszak előtti és az internet terjedésével megjelenő fejleményekre, miközben vázolja a digitális média (használat) kulturális politikára, mindennapi gyakorlatokra és hagyományos intézményekre gyakorolt hatását.

terepmunkáról, hisz a kutatók a háztartások reprezentatív felmérése nyomán rendelkezésre álló kvantitatív adatokat és a kiválasztott családok körében folytatott interjúkat egyaránt használják, illetve a helyi populáris kultúra jelenségeinek saját tapasztalatokon alapuló etnográfiai értelmezésére is vállalkoznak.

A kötet és a kutatás tehát nem a termékeket és nem is a technológiát helyezte a középpontba, hanem azt a folyamatot, „ahogy a technológia az emberek mindennapi életének integráns részévé válik” (Miller és Slater 2000: 193). A szerzőpáros hangsúlyozza, hogy szó sincs valamifajta „virtuális világról, ami szemben áll, korlátozza vagy helyettesíti a valóságosnak nevezett világot” (Miller és Slater 2000: 193), ezek a különbségtetelek az emberek számára nem léteznek. Végkövetkeztetésük, hogy az internet önmagában nem értelmezhető, s csakis a különböző használati módok társas értelmezései teszik azt vizsgálhatóvá.

A kötet szerzői több hasonló, a megjelenés idején provokatívnak ható következtetést fogalmaznak meg. Ezek közül a legfontosabb, hogy az internetről nem lehet csupán a használat speciális kontextusaiban gondolkodni, ezek a használati módok elválaszthatatlanul beágyazódnak (*embedded*) az őket körülvevő társas kapcsolatrendszerekbe. Ugyanakkor, miközben nem kívánják cáfolni a technológia társadalmat átformáló hatásáról szóló téziseket, amellet érvelnek, hogy az adott közösségen belül meglévő társadalmi-kulturális adottságok bizonyos technológiák sikerét, elterjedését, használatának intenzitását alapvetően befolyásolják. Ez azt jelenti, hogy a technológiahasználat interpretációja során azoknak a valóságos helyeknek is szerepük van, amelyeket éppen vizsgálunk (Miller és Slater 2000: 21). Ennek megfelelően a szerzők hangsúlyozzák a terepen töltött idő szerepét, jelentőségét is (bár a konkrét vizsgálat csak 5 héten át folyt, Miller ezt megelőzően közel egy évet tartózkodott az országban, és közel 15 hónapos online kutatás és adatgyűjtés zárta le a terepmunkát).

A kötet mindvégig szórakoztató, példákkal gazdagon operáló munka, ugyanakkor formáját tekintve is eljátszik a hagyományos etnográfiai monográfia műfajával. Az első fejezet rögtön a Konklúziók címet viseli, és előzetesen értékeli a később bemutatott kutatási eredményeket. Más fejezetek (Az Internet politikai ökonómiája, Vallás) elnevezése is csalóka, mert nem kiterjedt elméleti fejtegetéseknek adnak teret, hanem jellegzetes helyi történeteket kereteznek (a *peer-to-peer* kereskedés megjelenése és a hálózat kiépítésében vállalt egyházi szerepvállalás). A szerzők ezenkívül több ponton is hangsúlyozzák, hogy elemzésük célja egy helyzetkép megrajzolása, nem pedig a folyamatosan változásban lévő kulturális gyakorlatok elemzése. Trinidad az esetükben nem egy „kis világgént” értelmezhető laboratóriumi modell, hanem a technológia társas használatának egyik lehetséges példája. A formai játékoság is jelzi, hogy nem hagyományos etnográfáról, hanem sokkal inkább a geertzi értelemben vett interpretatív törekvésről van szó, ami a helyi „eset” értelmezésén túl általános tanulságokkal is szolgálhat a szakmai érdeklődők számára.

A médiaetnográfiai megközelítés hozadéka,<sup>11</sup> hogy a technológiát nem a kultúrával szemben vagy annak egy elkülönült tartományaként határozza meg, hanem szerves részeként, melynek hatása az élet szinte minden szférájában tetten érhető. A média aktívan formálja

---

11 A szerzőpáros két tagja számára az internet egyébként talált téma volt. Eredetileg mindketten a fogyasztás és a tárgyi kultúra vizsgálatával foglalkoztak. A téma további kutatása mellett inkább Miller kötelezte el magát, akinek a kapcsolódó munkái, például a Heather Horsttal írt, a jamaicaiak mobiltelefon-használatát bemutató monográfiája (Horst és Miller 2006), a Facebook-használat kultúráközi összehasonlító elemzésére vállalkozó kötete (Miller 2011) és a közösségi oldalakkal kapcsolatos, közelmúltban zárult projektje (Miller et al. 2016) is a médiaetnográfia kerete közé illeszkedik.

a társadalmi diskurzusok különböző szintjeit és színtereit (a hétköznapi utcai csevegéstől a tudományos konferenciákig, előadásokig), ezeknek a hatásoknak a felismerése és felderítése egyaránt része a „rég” és az „új” médiaetnográfának.

A kutatók az új kulturális minták elterjedését elsősorban nem az újító eliteknek, hanem az azokat birtokba vevő közösségeknek a szemszögéből kívánják értelmezni. Osztottnak abban a törekvésben is, hogy a folyamatokat a maguk „természetes” közegében, a mindennapi társas kapcsolatok világában figyeljék meg. Ráadásul a kutatók és kutatók igen gyakran ugyanazokban a technológiai és mediális környezetekben élnek a mindennapjaikat, ugyanazoknak a médiatermékeknek és hálózati szolgáltatásoknak a fogyasztói. Mindez egyrészt egy csapásra elavulttá teszi a jól körülírható „másság” felmutatására építő reprezentációs stratégiákat, másrészt viszont utakat nyithat egy interaktívabb, dialógusra építő kutatási gyakorlat kialakulásához (Markham 2004).

Érdemes felhívni a figyelmet azokra a saját társadalomban végzett vizsgálatokra, amelyek a mai médiakutatás egyik fókuszpontjaként tekinthető jelenséget, a fiatalok médiahasználatát etnográfiai módszerek segítségével tárják fel. A Digital Youth Project (Ito et al. 2009) során csoportos kutatás keretében tanulmányozták a tinédzserek társas életének különböző dimenzióit (barátság, intimitás, játék, együtt lógás stb.) a médiahasználattal kapcsolatos összefüggésben. Az otthonokban, az iskolai programokon és az online terekben folytatott vizsgálatok tervezéstől az adatgyűjtésen át a feldolgozásig három éven keresztül zajlottak. Ehhez hasonló intenciót tükröz az a vállalkozás, melynek keretében egy kilencedikes (13–14 évesekből álló) brit osztály tagjainak médiahasználatát követték nyomon három szemeszteren keresztül (Livingstone és Sefton-Green 2016) résztvevő megfigyelés és csoportos interjúk segítségével. Mindkét kutatás visszaigazolta, hogy az etnográfiai módszerek kifejezetten hatékonyak a médiahasználat szituatív vizsgálatában, és bár a két munka hangsúlyai és keretezése különböző, a végkövetkeztetések nagyon hasonlóak voltak: noha a tizenévesek társas élete a digitális eszközök és platformok révén másként szerveződik, társas kapcsolataik nem különböznek radikálisan a korábbi generációkéitól.

### **A terep újradefiniálása – a virtuális etnográfia**

A médiaetnográfia mint kutatási keret különösen megkönnyíti a vizsgálódó antropológus dolgát, hiszen tevékenysége alapvetően nem tér el a korábbi gyakorlattól: különbségeket keres a „saját” és a „másik”, a „rég” és az „új” kulturális mintázatai között, majd igyekszik azokat lehetőleg érzékenyebben interpretálni annak érdekében, hogy az adott kulturális kontextusokat hűen ábrázolja. Egy másik megközelítés ugyanakkor arra tesz kísérletet, hogy alaposabban megvizsgálja az antropológiai hagyomány új kulturális színtereire és jelenségekre történő alkalmazásának lehetőségeit, még akkor is, ha ahhoz szükség van a kutatási gyakorlat legtöbb elemének (a kutatás tárgyának, terepének, módszereinek és a kutató szerepének) újragondolására.

Ezt a törekvést képviseli a „virtuális etnográfia”,<sup>12</sup> melynek programját Christine Hine vázolja fel *Virtual Ethnography* [Virtuális etnográfia] (2000) című monográfiájában. Hine<sup>13</sup> elsődleges célja a sajátjához hasonló kutatások elméleti megalapozása, ennek megfelelően a kötet jórészt teoretikus kérdésekkel foglalkozik, és csupán egyetlen valódi esettanulmány található benne. Írásának jelentősége abban áll, hogy egy új, reflektív, mediaticizációra érzékeny etnográfia lehetséges kereteit vázolja fel, emellett kitér a felmerülő módszertani dilemmákra is. Hine érvelésének kiindulópontja az a gondolat, hogy az online szféra nem autonóm jelenség. Egyrészt egyfajta „kulturális artefaktumként”, szövegeként is felfogható, melynek jelentéstudajdonítási aktusai összefonódnak a valóság mindennapi és intézményesített kereteivel, ennek megfelelően különböző kontextusokban különböző interpretációi lehetnek. Másrészt a számítógép közvetítette kommunikációt leíró, redukált társas jelzésekre (*reduced social clues*) épülő modelljének sugallata ellenére az online társas helyzetek résztvevői nagyon is pontosan képesek egymás szándékait értelmezni. A közösségek mindennapi szerveződésében elkülönítik a „külső” és a „belső” tagokat, így valójában az online szerveződő közösségek is konszenzuson alapuló hierarchia mentén épülnek fel (Hine 2000: 16). Hasonlóképpen a kommunikációs zavarok és konfliktusok nem a hálózati kommunikáció negatív sajátosságainak következményei, hanem egy „diszkurzív és gyakorlatorientált megközelítésen belül értelmezve társas funkciókkal bírnak”, azaz lehetővé teszik a közösen vallott értékek, értelmezések és elvek explicit kifejtését, amivel hozzájárulnak azok megerősítéséhez (Hine 2000: 18). Ebben az értelemben véve az interneten zajló mediaticizált interakció a kultúra egy formája, amelyet az abban részt vevő aktorok alakítanak és formálnak (természetesen saját valóságértelmezésüknek megfelelően).

Az internet mint a kutatás tárgya tehát egyszerre (kölcsonös értelmezéseken alapuló) kultúra és (különböző lehetséges interpretációk számára nyitott) kulturális artefaktum:

Az internet kettős értelemben véve is szövegnek tűnik: mint diszkurzív módon előadott kultúra, és mint kulturális artefaktum, azaz technológiai értelemben vett szöveg. A szöveg egyik esetben sem korlátozza saját értelmezhetőségét és értelmezését. Az, hogy az internetet kultúrának vagy kulturális artefaktumnak tekintjük, nem több, mint az internet meghatározatlanságának heurisztikus eszköze (Hine 2000: 39).

Innen már könnyedén eljuthatunk a további következtetésekhez: az etnográfia nem függetleníthető a kutató személyétől, a valóság textuális újraalkotása pedig, ami az etnográfus megszerzett tudására és tapasztalataira épül, a szerzői autoritással megalkotott reprezentáció (Hine 2000: 41–46). Azaz Hine a virtuális etnográfia keretének egyértelműen az interpretatív fordulat utáni, a reflexivitásnak nagy szerepet szánó antropológiai kísérleteket tekinti, ezért alkalmazza Clifford Geertz és a *Writing Culture* (Clifford és Marcus 1986) írásainak állításait a virtuális etnográfia gyakorlatára és szövegalkotási stratégiáira.<sup>14</sup> Ebből a nézőpontból már nem tűnik meglepő következtetésnek, hogy az online felületeken keresztül folytatott etno-

12 A virtuális jelző használata sokak szerint nem megfelelő ebben a kontextusban, mert azt sugallja, hogy az aktuális vagy a reális ellentétéként létezik valamilyen autonóm virtuális szféra. Később maga Hine is az online vagy internetes etnográfia kifejezést használja (ahogy a *Replika* digitális antropológia című összeállításában közölt szövegében is).

13 A kötet olvasása során aligha tűnik fel, de Hine eredetileg nem antropológus, doktori fokozatát is biológiából szerezte. Később kezdett el az STS területén kutatni, és így jutott el a kilencvenes években az antropológiáig.

14 A teljesség kedvéért említsük meg, hogy eközben nem reflektál arra, hogy a szöveg autoritásának csökkentése érdekében milyen újfajta textuális és módszertani stratégiák kidolgozására lenne szükség.

gráfia részlegességéről beszél: az etnográfus csak a látókörébe került megnyilatkozásokról és az interakciókról adhat számot, interjúalanyai sem teljes identitásuk bemutatásán keresztül válnak a kutatás alanyaivá, csupán az adott jelenséggel kapcsolatos megnyilvánulásaik révén, végül a szövegértelmezés sem lehet kimerítő, csak a már említett szerzői konstrukció mentén nyer igazolást, azaz autoritása abból származik.

Hine módszertani szempontból is érdekes felvetéseket fogalmaz meg: leszámol a személyes találkozásokra építő módszertan kizárólagosságával, de távolságot tart a pusztán csak online végzett terepmunka illúziójától is, és figyelmeztet a bennszülötté válás veszélyeire (melynek során a kutató elveszítheti kételkedő, objektivitásra törekvő kritikai hozzáállását). Az általa elképzelt adatgyűjtés három lábbon áll: a személyes részvétel és a terepen szerzett kapcsolatok nyújtotta bevonódás mellett a személyesen és az e-mailen folytatott interjúk (utóbbiak jóval nagyobb elkötelezettséget tételeznek fel a résztvevők oldaláról), valamint az internetes felületeken zajló kommunikáció szövegének elemzése egyaránt fontos eszköz lehet a kutató számára. Esettanulmányában megmutatja,<sup>15</sup> hogy az internetes diskurzusok hogyan fonódnak egybe más mediális kontextusokkal (adott esetben a televíziós híradásokkal és közvetítésekkel), ezért szükségesnek ítéli ezeknek a szituációba helyezett (azaz az internetes közösségekben megjelenő reakciók mentén történő) elemzését is.

Az internetes diskurzusok esetében Hine szerint résztvevőkké válnak az internetes oldalak és vitafórumok néma látogatói (*lurkers*) is, hiszen a nyilvánosan történő diskusszió közönségét valójában ők alkotják. Ez is arra utal, hogy egy adott jelenség esetében a kutató dönti el, hol húzza meg az „online” és az „offline” határait, azaz a valóságban ez inkább a kutatói intenciók függvénye, mintsem valóságosan is meghúzható határvonal. Miként az offline etnográfiaiban is olyan gyakran előfordul, az online terepmunka esetében sem tudhatjuk előzetesen, hogy mik lesznek végül a fontos, a kutatás számára tisztázandó kérdések. A szakember dönthet arról, milyen esetet választ, de a vizsgálat során születhetnek új felismerések, amelyek hatással vannak a munka irányára és kiterjedtségére. Mindezek nyomán a terep fogalma is képlékennyé válik, folyamatosan alakul a kutatás során kontingens események és a kutató ezekre adott válaszai nyomán. Ugyanakkor az is világos, hogy ezek a bizonytalanságok a terepmunka sajátosságaiból fakadnak, amelyeket nem az online közeg hoz létre, csupán felnagyítja azokat.<sup>16</sup>

A virtuális etnográfiai esetében tehát úgy tűnhet, hogy az etnográfiai keretek szinte alig változnak. A módszertan ugyan kibővül (a kutató „mobillá” válik, ahogy a szövegek is), azonban mégsem beszélhetünk az eszköztár radikális megújításáról, csak annak aktualizálásáról egy új jelenségszféra vizsgálatára. Hine meglehetősen megengedő azzal kapcsolatban, hogy a kutató a vizsgálat során alakítsa ki eszköztárát, mivel az antropológiai megismerés része a tapasztalatok ad hoc, spontán szerveződése. Hangsúlyozza az etnográfiai szöveg szerzőiségét, reflexivitása azonban ekkor még nem terjed ki arra, hogy dialogikus

---

15 Az említett esettanulmány egy médiaeseményhez, egy amerikai bírósági esethez kapcsolódik (Louise Woodward-ügy), amelyben egy angol bébiszittert ítélték el a gondjaira bízott gyermek halála miatt, gondatlanságból elkövetett emberölésért. Az eset nagy médianyilvánosságot kapott, emellett számos támogató oldalon és az online fórumon élénk vita zajlott az eljárásról, a bizonyítékokról és a lány ártatlanságáról. Hine elemzésében az online diskussziók sajátosságait, az érvelési és értelmezési stratégiákat, a vitában részt vevők identitáskifejező eszközeit vizsgálta meg.

16 A közösségi hálózatokat kutató danah boyd (2008) Hine felkérésére írt szövegében ehhez még hozzáteszi saját tapasztalatait az online terep átmenetiségéről, amikor felidézi, hogyan tűnt el hirtelen kutatásainak terepe (a Friendster közösségi oldal).

viszonyt alakítson ki kutatásának résztvevőivel, ahogy az online kutatás etikai dimenzióit is csak érintőlegesen tárgyalja.<sup>17</sup>

Hine könyve fontos hivatkozási ponttá vált az online jelenségek kutatói számára, aminek egyik közismert továbbgondolása a Robert Kozinets (2010) nevéhez fűződő netnográfia. Az eredetileg a marketingkutatásokban bevethető, az online közösségi terekben folytatott interakciók megfigyelésére kidolgozott módszertan kereteit lazábban értelmezi, így például nem épít a hosszú időt és sok erőforrást igénylő terepmunkára, a kutatói jelenlét átmeneti jellege miatt kevésbé zavarja a normál interakciót, amit a kutatások alanyainak anonimitása is támogat. Kozinets különbséget tesz az online közösségek kutatása és a közösségek online kutatása között (2010: 63–64). Az első esetben a netnográfia – a résztvevő megfigyelés etnográfiai folyamatainak megfelelő adaptációjával – önállóan is képes az online jelenségek és kultúra megragadására, a szélesebb értelemben vett társas élet kutatásában csak kiegészítője a többi online adatgyűjtési módszernek (kérdőívek, interjúk, blogok, fókuszcsoportok, hálózatelemzés). A netnográfia kritikusan gyakran figyelmeztettek arra, hogy a netnográfia érdeemben nem különböztethető meg az online etnográfától (Wiles et al. 2013: 20), és fennáll a veszélye, hogy egyfajta tempójában gyorsított, karakterében felszínes vizsgálódások szülessenek alkalmazásakor (Weio et al. 2014: 2077). Kozinets jelentősen átdolgozta módszeréről szóló könyvét (2015), megerősítette annak episztemológiai alapjait, részletes ajánlatot dolgozott ki a munkafolyamatot illetően, új adatgyűjtési lehetőségeket keresett, és nagy terjedelemben foglalkozott kutatásetikai kérdésekkel. Mindezek mellett a netnográfia a megalkotója szándéka ellenére hosszabb távon aligha lesz több, mint online metodológiai ajánlatok szépen rendezett csomagja.

### **Az eszköztár újrendezése – digitális etnográfia**

Az etnográfiai kísérletek harmadik csoportja jelenleg is formálódóban van. Manapság leginkább a „digitális etnográfia” kifejezéssel hivatkoznak rá, bár egyes elemei korábban is léteztek, de igazából a web 2.0-ás szolgáltatások és a közösségimédia-felületek megjelenése óta kezd ígéretes alternatívává válni. A digitális etnográfia egyrészt felhasználja az új technológiák által felkínált eszközöket (a webes kommunikációs lehetőségeket és platformokat) a kutatási folyamat egészében (a tervezéstől a megvalósításon keresztül az eredmények publikációjáig), másrészt ezeknek az eszközöknek az interaktivitását kihasználva újrendezi a kutatást végzők és a kutatás alanyai közötti kapcsolatokat (az aktív részvétel és a társszerzővé válás lehetőségének biztosításával). Az a felismerés mozgatja, hogy a tudományos kutatás gyakorlatának jelentős része áthelyezhető ezekre a felületekre – a kutatási témák és problémák mediatisztált keretben történő exponálásától a transzparenssé tett kutatási folyamaton át egészen az eredmények közzétételéig (megosztott videók, kutatási blogok, a kutatás fázisait megjelenítő skywriting, prezentációk). A digitális etnográfia alkalmat ad arra is, hogy elsősorban a kutatás folyamatára, a résztvevők bevonására, és nem feltétlenül az eredményre kerüljön a hangsúly.

---

17 Későbbi írásaiban (a jelen *Replika*-blokkban megjelenőben is) már pótolja e hiányosságok jó részét.

Mindez persze nem előzmények nélküli, hiszen láttuk, hogy bizonyos eszközöket már korábban is használtak a kutatók: e-mailen vették fel a kapcsolatot a lehetséges interjúalanyokkal, fórumokra és közösségi oldalakra regisztráltak, használták az internet által biztosított publikációs lehetőségeket és kommunikációs eszköztrendszert. Ugyanakkor a digitális etnográfia esetében az eszközök és platformok tudatos, a kutatási tervzetbe (*research design*) beépített alkalmazásáról van szó.

Mivel új megközelítésről beszélhetünk, ezért ezt a területet nem lehet egyetlen monográfia ismertetésére fókuszálva bemutatni, hanem több példát is fel kell használnunk a kínálkozó lehetőségek illusztrálásához.

E lehetőségeknek az áttekintésekor célszerű a kutatási folyamat termékei felől elindulni, mert itt merültek fel a kutatás kereteinek átalakulására felhívó szerkezeti javaslatok. Bell Dicks és Bruce Mason a kilencvenes években jelentkeztek az általuk „hipermédia-etnográfának” nevezett javaslattal, amely szerintük alkalmas arra, hogy gazdagítsa az etnográfiai kutatás tárgyának meghatározásával és az alternatív írásmódokkal kapcsolatos lehetőségeket. Érvelésük szerint a hipermédia (azaz a linkek segítségével hálózatba szervezett média) lehetővé teszi, hogy az egy vizsgálat kapcsán összegyűlt dokumentumok (terepfeljegyzések, interjúk, fényképek, videók stb.) közvetlenül bemutathatóvá váljanak. Az így keletkező médiagyűjtemények alkalmasak arra, hogy megőrizzék a terep inherens, eredeti komplexitását, beleértve az események kontingenciáit, a szövegek többszólamúságát és a közöttük levő intertextuális kapcsolatokat, a bemutatás és elbeszélés különböző módjainak keveredését. Az általuk elképzelt gyűjteményben való eligazodást fejlett tartalomelemzési és indexálási eljárások segítik.

A projektet lezáró kötetben a szerzők (Dicks et al. 2005) bemutatnak egy megvalósult hipermédia-projektet, egy dél-walesi bánya fölött elkészült, eleve a multimediális környezet szempontjait megvalósító múzeumi kiállításmodell formájában. A terepmunka során összegyűjtött audiovizuális adatok, az interjúk és az azokhoz fűzött kommentárok, fényképek és zenei anyagok hipermédiális elrendezése utat nyitott a le nem zárt, többféle módon bejárható etnográfiai médiaszövegek megkomponálása felé. A bemutatás eszköze a filmhez hasonló, azonban itt abban az értelemben véve nyitott az alkotás, hogy a szemlélő olvasó maga választhatja meg érdeklődésének fókuszát, merülhet el a részletekben, vagy szabadon válogathat a különböző típusú állományok között. Mindez a hálón való böngészés élményét kívánja nyújtani a lineáris olvasatokkal szemben, ami valóban merőben más felismerésekhez vezethet. Ha ehhez hozzáesszük, hogy a kutatás résztvevői maguk is véleményeket fűzhetnek az anyaghoz, értékelhetik, kapcsolatokkal gazdagíthatják azt, egy komplex, interaktív etnográfia lehetőségei tárulnak fel. A jelenlegi kutatói gyakorlatba persze nehezen ültethető át a fenti javaslat, hiszen gondos előkészítést és sokfajta területre kiterjedő felkészültségeket igényel, ugyanakkor egyes elemeihez (például az összegyűjtött dokumentumok archiválásához és interaktív lehetőségeket is biztosító megosztásukhoz) már ma is rendelkezésre állnak nyílt forráskódú alkalmazások.

Egy másik, már létező opcióra, a közösségi média lehetőségeinek kiaknázására hívja fel a figyelmet a digitális etnográfia széles nyilvánosság előtt talán leginkább ismert képviselője, Michael Wesch, aki kutatóként a YouTube társas használatával foglalkozik. Erre a platformra készült az a videója is, amiben az új médiakörnyezetről való gondolkodásnak az antropológia

számára releváns aspektusaira világít rá (*The Machine is Us/Ing Us* [Wesch 2007]). A megjelenés évében többmillió nézettségű videó azt demonstrálta, hogy az akkoriban elsősorban személyes tartalmak megosztására szolgáló eszköz nem csak az egyetemi hallgatók, hanem a szélesebb közönség megszólítására is alkalmas. Wesch egyúttal az antropológiai oktatás részeként értelmezi a digitális etnográfát, amelyben a technikai eszközök használata egyszerre több célt szolgál: felkelti a hallgatók érdeklődését, eszközöket ad a kezükbe, a hétköznapiakból ismerős formákat kínál fel az őket érdeklő témák feldolgozására, és ezáltal új készségeket is teremt. Word Simulation című projektje az együtt tanuló közösségben feltárta az őket érintő kulturális problémákat, az elkészült különböző projektmunkák pedig a videómegosztó oldalakon élnek tovább, így a közönségtől további kommentárok, visszajelzések érkeznek. Wesch elképzelései éppen felvállalt amatőr jellegzetességük ellenére is hasonló potenciállal rendelkeznek, mint az Atkinson és munkatársai által felvázolt hipermediális etnográfia: az eredmények közvetlenül eljuttathatók a kutatókhoz, akik interaktív módon kapcsolatba lépnek a kutatással, s ez nem csak kommentárookra, hanem válasz-videóüzenetekre is ösztönözheti őket.

Egy harmadik érdekes kísérlet Tom Boellstorffnak a Second Life virtuális világában folytatott több mint két és fél éves terepmunkája (Boellstorff 2008), melynek során kizárólag az alkalmazáson keresztül lépett kapcsolatba a világ legkülönbözőbb pontjain játszó társaival. Annak igazolását tűzte ki célul, hogy a virtuális világok önállóan is kultúrát teremtenek, alternatív társas világokat hoznak létre. A korábbi szöveges vagy háromdimenziós kalandjátékokkal szemben a Second Life a valós élet szimulációjára törekedett, kialakítása során az alkotók éppen a valóságos és virtuális akciók közötti határok elmosását célozták meg (azaz a legtöbb hétköznapi cselekvés a Second Life keretei között is véghezvihető). Boellstorff fő érvelése szerint a virtuális világok nem tekinthetők szimulációnak, legalábbis a bennük zajló interakció tekintetében. Sajátosan programozott (*software sorted*) társas kereteket teremtenek, az ott szerzett élmények azonban hétköznapiak és valóságos tapasztalatoknak tűnnek. A kötet címe Margaret Mead klasszikus munkájára utal (*Coming of Age In Second Life*), és Boellstorff ha nem is a felnőtté válásáról, de a megismert világ szabályainak kiismeréséről kíván beszámolni. Mint bármelyik önetnográfiai jellegű kísérletnek, ennek is vannak problematikus mozzanatai (meg tudja-e tartani a távolságot a tereptől a kutató, mennyire merül el az általa kutatott világban), ami csak azért nem válik zavaróvá, mert a szerző nyíltan beszél az ebből fakadó problémákról és korlátozottságokról.

A digitális etnográfia esetében mindenképpen fontos ez a közvetlenség és átláthatóság, ami már más, korábbi kutatási programoknál is fontos szempont volt. Nick Yee (2014) sokszereplős szerepjátékokra irányuló kutatása során online kérdőíveket használt, ezek eredményeit és a kutatásból készülő szövegek különböző változatait is megosztotta a hálózaton. A ma már könnyedén elérhető eszközök (webes publikáció, blogok, videó- és filmmegosztás) a kutató kezébe adják az interaktivitás-fok megválasztásának lehetőségét. A digitális etnográfia legfontosabb újdonsága, hogy a kutatót „másik”, aki az esetek többségében inkább ismerős, mint idegen, a vizsgálat alanyából valódi társszerzővé léphet elő.

A digitális etnográfia tehát elsősorban a módszerek és prezentációs lehetőségek átformálásán dolgozik, fontos szerepet kap benne a kutatócsoportok tagjai közötti együttműködés és a kutatók és kutatók közötti aktív dialógus, illetve az egész kutatási folyamat transzparenciája.



## A szálak összefonása – a digitális antropológia

Azok az etnográfiai törekvések, amik egykor az internet megjelenése és térnyerése kapcsán felbukkanó új kommunikációs helyzetek vizsgálatából indultak ki, jelentősen túlterjedtek ezeknek a szituációknak a tanulmányozásán. Annak ellenére, hogy a kiberantropológia komplex programja nem teljesedett ki, az egymást követő új megközelítések egyre inkább tágitották az antropológiai megismerés horizontját ezen a területen.

A médiaetnográfiai kísérletek nyomán előtérbe került annak vizsgálata, hogy az új technológiák miként ágyazódnak be különböző lokális kulturális kontextusokba, használatuk során hogyan válnak a mindennapok világát felépítő társas kontextusok részévé. Amellett, hogy egyre világosabbá vált, hogy az online társas szféra korántsem független az azt övező társas valóságtól, a kialakulóban levő reflexív megközelítés azt is igazolta, hogy a hálózati jelenségek egy folyamatos változásban levő médiarendszer részeként leginkább szituatív módon, az egyes esetek sűrű leírásának a segítségével tárhatók fel. Végül az láttuk, hogy a különböző internetetnográfiaiak nyomán elinduló gondolkodásmód a vizsgálatok megszervezésének alapvető újragondolására ösztönzi a kutatókat, akik a részvétel és az együttműködés, illetve a reprezentáció új lehetőségeit kezdték el feltárni.

Az utóbbi évek fejleményei arra mutatnak, hogy kialakulóban van a különböző törekvéseket és irányzatokat egyesítő új társadalomtudományos terület, amire egyre inkább digitális antropológiaként hivatkoznak. A terjedőben levő új elnevezés nem csak arra hivatott, hogy jelezze, ideje búcsút inteni a korábbi zavaros és félreértésekhez vezető jelzős szerkezeteknek, hanem azt is mutatja, hogy a tét immár nem az etnográfiai módszerek alkalmazhatóságának igazolása, hanem az antropológiai vállalkozás létjogosultságának bizonyítása a késő modern társadalomban és médiakörnyezetben. A digitális antropológia tehát nem egy egyszerű ernyőfogalom, hanem sokkal inkább a korábbi elméleti és módszertani előzményeket újfajta módon átértelmező kutatási tematika és gyakorlat.<sup>18</sup>

Ha szemügyre vesszük a University College London digitális antropológia néven indított mesterképzését,<sup>19</sup> nyomban kitapinthatóvá válnak azok az összetevők, amelyek fontosak lehetnek a terület szempontjából. A szak magvát jelentő tantárgyak közül hiányoznak az antropológiaképzésben megszokott elmélettörténeti vagy éppen regionális kérdéseket taglaló tematikák, ezzel szemben bizonyos kulturális területek (technológia, tárgyi kultúra, munka, politika, játék stb.) összefüggéseinek jelen idejű áttekintésével találkozhatunk. A képzés közel harmadát kitevő módszertani modulban az etnográfiai elemzés bevett elemei mellett (terepmunka, interpretáció, etikai kérdések) a területnek megfelelő eszközök használatát sajátítják el (digitális adatgyűjtés, szoftveres adatelemzés, társadalmi hálózatelemzés) és a vizsgáldási területek elemzésének sajátosságaival foglalkoznak (közösségi hálózatok, virtuális világok, játékos kultúrák). A londoni és a mintájára megszerveződő digitális antropológiai

18 Egy közelmúltban megjelent kötet szerzői a digitális etnográfia elnevezést ítélték pontosabbnak (Pink et al. 2016), az érvelésük mindazonáltal nagyon hasonló az enyémhez. Ők is egy korábbi diszciplinakon átívelő, etnográfiai törekvéseket egyesítő irányzat létrehozásának igényéről beszélnek. Hangsúlyozzák, hogy a vizsgálatok nem korlátozódnak a digitális médiára, sokkal inkább annak a mindennapokba történő sokrétű beágyazottságára fókuszálnak. A részvételt és a kollaborációt bátorító, a reflexív és az új kommunikációs lehetőségeket kihasználni képes kutatás végzését tűzik ki célul.

19 <https://www.ucl.ac.uk/anthropology/study/msc-digital-anthropology> (2018. szeptember 28.).

képzések fő célja, hogy a hálózati eszközrendszert behatóan ismerő és használó, innovatív módszertanok alkalmazására alkalmas szakembereket képezzenek.

Hogy pontosan hol is kaphat helyet a jövőben a digitális antropológia, még nyitott kérdés. Lehetséges, hogy az antropológiaelmélet és kutatási hagyományok folytonosságát képviselő önálló területként próbálja meghatározni magát, de az is elképzelhető, hogy egyfajta alterületként idővel a digitális társadalomtudományok közé integrálódik. A jelen összeállításunkba bekerült szövegek szerzőinek felfogása ennek a kérdésnek a megítélésében is jelentősen különbözik.

Az elsőként szereplő és a legkorábbi Hine-írás törekszik legkevésbé valamiféle diszciplináris körülhatárolásra, ez a hangvétel a szerző azóta született írásaira is jellemző. A szöveg ismerteti az etnográfiai módszertant alkalmazó kutatásokat, amivel azt kívánja igazolni, hogy az online társas viselkedés elemzésében régóta kitüntetett szerepet játszik ez a metodológia. Az etnográfiai tekintet segíthet ugyanis feltárni a jelenségeknek a társas interakciók körébe történő beágyazódását és mindennapiságát. Hine a kutatási eredményeket összegző 2015-ös könyvében egy újabb szempontot is beemel a vizsgálat körébe, ez pedig a testet öltött jelleg, a mediatisált környezetekben szerzett tapasztalatok fizikai értelemben vett megtapasztalása. A szövegben kitér a terep már korábban is tárgyalt meghatározatlanságára, a módszertan korlátaira és etikai kérdéseire. Ugyanakkor feltűnő a más területek iránti nyitottsága: az általa javasolt konnektív módszertan a terepmunka online környezetre alkalmazott változatát ötvözi az adatgyűjtés alternatív és innovatív módszereivel. Hine megközelítésében a digitális antropológia szoros együttműködésben létezik más digitális társadalomtudományokkal, mivel kölcsönösen hasznosnak gondolja az eltérő kérdésfeltevésekből származó felismerések megosztását, a problémák sokoldalú elemzését.

Miller közösségi oldalakról szóló írásában ezzel szemben az antropológiai szemlélet úgy jelenik meg, mint a kulturális kontextusok feltárásának és összehasonlításának egyedi eszköze, amit más módszertanok ugyan kiegészíthetnek, de nem pótolhatnak. Értelmezésében az új kommunikációs színterek megjelenésével nem jönnek létre radikálisan új kulturális mintázatok, sokkal inkább a már létező hagyományok és gyakorlatok újjáratmentéséig figyelhetjük meg. Elemzéseivel azt mutatja be, ahogyan a helyiek birtokba veszik az új technológiai eszközöket, s eközben saját valóságkonstrukciójuknak megfelelően formálják át a különböző közösségi platformokat. Ezt a tételt egyszerűsíti szlogenszerűvé a nevével fémjelzett, a közösségi oldalak használatát több régióban vizsgáló kutatási projekt eredményeit összefoglaló kötet címe is: *How the World Changed Social Media* [Miként változtatta meg a világ a közösségi médiát] – Miller et al. (2016). Miller felfogásában az antropológiai vállalkozás önmagával folytonos, mivel célja változatlanul a kulturális különbségek felfedezése és magyarázata, alapvető eszköze pedig továbbra is a terepmunka, melybe beépülnek az adatgyűjtés újfajta lehetőségei.

Ahogy Miller, úgy Boellstorff is a digitális antropológiai szóösszetétel vizsgálatából indul ki, ugyanakkor ebben a szövegben válik leginkább markánsná az új terület lehatárolása. Boellstorff sem támogatja az online szerzett tapasztalatok mindennapi életről való leválasztását, ugyanakkor úgy véli, hogy a két tartomány nem is olvasható egybe. Korábbi terepmunkája tapasztalatait felhasználva bemutatja, hogyan jönnek létre a társas kapcsolatok, milyen formákat ölt az együttlét, és hogyan zajlik a tanulás a virtuális világokban. A másik világbá való elmerülésből származó tapasztalatok – miközben részei a valóság megtapasztalásának – valójában mégis más minőségűek. Fejtegetései a fenomenológiai és etnometodológiai hagyományokat idézik, utalnak arra, hogy a virtualitás megköveteli a jelenlét, a tapasztalat és

az identitás újraértelmezését, amelyben a virtualitás maga nem egyetlen lehetőséget jelenít meg, hanem sokfajta lehetőség egymás mellett létezését. Boellstorff szerint a digitális antropológia csak akkor teljesíti a feladatát, ha képes a tapasztalat újfajta minőségének megragadására, aminek fontosságát csak fokozza, hogy a világról szerzett tapasztalataink egyre nagyobb részét a digitális média közvetíti felénk.

A három szerző által képviselt három alapállás a különbségek ellenére is sok ponton mutat rokonságot: mindegyikük számára egyaránt fontos a terephez fűződő intenzív kapcsolatok jelentőségének hangsúlyozása, az értelmezések empirikus megalapozásának igénye és a módszertani innovációk iránti nyitottság. És természetesen az a szándék is összekapcsolja a szerzőket, hogy a folyamatosan változó késő modern médiakörnyezetben igazolják az antropológiai szemléletmód létjogosultságát az egyének és közösségek mindennapi életének megismerésében.

### Hivatkozott irodalom

- Baym, Nancy K. (2000): *Tune In, log On: Soaps, Fandom and Online Community*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Benedict, Michael (szerk.) (1991): *Cyberspace: First Steps*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Boellstorff, Tom (2008): *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton: Princeton University Press.
- boyd, danah (2008): How Can Qualitative Internet Researchers Define the Boundaries of Their Projects: A Response to Christine Hine. In *Internet Inquiry: Conversations About Method*. Annette Markham és Nancy Baym (szerk.). Los Angeles: Sage, 26–32.
- Clifford, James és George E. Marcus (szerk.) (1986): *Writing Culture. The Poetics and Politics of Ethnography*. Berkeley: University of California Press.
- Coleman, Gabriella E. (2010): Ethnographic Approaches to Digital Media. *Annual Review of Anthropology* (39): 487–505. DOI: <https://doi.org/10.1146/annurev.anthro.012809.104945>.
- Dicks, Bella és Bruce Mason (1998): Hypermedia and Ethnography: Reflections on the Construction of a Research Approach. *Sociological Research Online* 3(3). Interneten: <http://www.socresonline.org.uk/3/3/3.html> (letöltve: 2008. július 12.). DOI: <https://doi.org/10.5153/sro.179>.
- Dicks, Bella, Bruce Mason, Amanda Coffey és Paul Atkinson (2005): *Qualitative Research and Hypermedia: Ethnography for the Digital Age*. London: Sage.
- Escobar, Arturo (1994): Welcome to Cyberia. Notes on the Anthropology of the Cyberculture. *Current Anthropology* 35(3): 212–231.
- Farkas Judit és Lajos Veronika (szerk.) (2015): Belépés Jelszóval! Online világok és kutatási módszereik. *Replika* (90–91). Interneten: <http://www.replika.hu/replika/90-91> (letöltve: 2018. július 26.).
- Featherstone, Mike és Rogers Burrows (1995): *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. Sage: London.
- Hine, Chistine (2000): *Virtual Ethnography*. London: Sage.
- Hine, Chistine (2015): *Ethnography for the Internet. Embedded, Embodied and Everyday*. London – New York: Bloomsbury.
- Host, Heather és Daniel Miller (szerk.) (2012): *Digital Anthropology*. Berg Publishers: Oxford.
- Ito, Mizuko, Sonja Baumer, Matteo Bittanti, danah boyd, Rachel Cody, Becky Herr Stephenson, Heather A. Horst, Patricia G. Lange, Dilan Mahendran, Katynka Z. Martinez, C. J. Pascoe, Dan Perkel, Laura Robinson, Christo Sims és Lisa Tripp (2009): *Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out. Kids Living and Learning with New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Jones, Steve (szerk.) (1997): *Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety*. Thousand Oaks – London – Delhi: Sage.
- Lajos Veronika (2016): Internet és etnográfiai jelenkorkutatás: Tárgyi és módszertani kérdések, etikai természetű dilemmák. In *Diptichon: Tanulmányok Bartha Elek tiszteletére*. Bihari Nagy Éva, Kavecsánszki Máté, Keményfi Róbert és Marinka Melinda (szerk.). Debrecen: Debreceni Egyetem Néprajzi Tanszék, 830–851.
- Livingstone, Sonia és Julian Sefton-Green (2016): *The Class. Living and Learning in the Digital Age*. New York: New York University Press.

- Lofland, Lyn H. (1983): Understanding Urban Life. The Chicago Legacy. *Urban Life* 11(4): 491–511. (magyarul elérhető az interneten Carolina Ivanescu fordításában az Antroport oldalain: [http://antroport.hu/lapoza.php?akt\\_cim=98](http://antroport.hu/lapoza.php?akt_cim=98) (letöltve 2018. július 30.).
- Marcus, George E. (1995): Ethnography in/of the World System: the Emergence of Multi-Sited Ethnography. *Annual Review of Anthropology* (24): 95–117. DOI: <https://doi.org/10.1146/annurev.an.24.100195.000523>.
- Markham, Annette N. (1998): *Life Online: Researching Real Experience in Virtual Space*. Walnut Creek, CA: Alta-Mira Press.
- Markham, Annette N. (2004): Reconsidering Self and Other: the Methods, Politics, and Ethics of Representation in Online Ethnography. In *Handbook of Qualitative Research*. Norman K. Denzin és Yvonna S. Lincoln (szerk.). Thousand Oaks: Sage, 247–284.
- Mason, Bruce L. (1996): Moving Toward Virtual Ethnography. *American Folklore Society News* 25(2): 4–7.
- Mester Tibor (2010): Virtuális közterek. A városi tér és az új technológiai tér találkozási pontjai. In *Köz/tér. Fogalmak, nézőpontok, megközelítések*. Szijártó Zsolt (szerk.). Budapest – Pécs: Gondolat – PTE BTK Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszék, 201–231.
- Miller, Daniel (2011): *Tales from Facebook*. Cambridge: Polity Press.
- Miller, Daniel és Don Slater (2000): *The Internet: An Ethnographic Approach*. Oxford, UK: Berg.
- Miller, Daniel, Elisabetta Costa, Nell Haynes, Tom McDonald, Razvan Nicolescu, Jolynna Sinanan, Juliano Spyer, Shriram Venkatraman és Xinyuan Wang (2016): *How the World Changed Social Media*. London: UCL Press. Interneten: <http://discovery.ucl.ac.uk/1474805/1/How-the-World-Changed-Social-Media.pdf> (letöltve: 2018. július 18.). DOI: <https://doi.org/10.14324/111.9781910634493>.
- Mitchell, William J. (1995): *City of Bits. Space, Place and the Infobahn*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Negroponte, Nicholas (2002): *Digitális létezés*. Budapest: Typotex.
- Ortner, Sherry (1998): Generation X: Anthropology in a Media-Saturated World. *Cultural Anthropology* 13(3): 414–440. DOI: <https://doi.org/10.1525/can.1998.13.3.414>.
- Paccagnella, Luciano (1997): Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research on Virtual Communities. *Journal of Computer Mediated Communication* 3(1). Interneten: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00065.x> (letöltve: 2018. július 30.). DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00065.x>.
- Park, Robert Ezra (1915): The City: Suggestions for the Investigation of Human Behavior in the City Environment. *The American Journal of Sociology* 20(5): 577–612.
- Pink, Sarah, Heather Horst, John Postill, Larissa Hjorth, Tania Lewis és Jo Tacchi (2015): *Digital Ethnography: Principles and Practice*. Los Angeles: Sage.
- Rheingold, Howard (1993): *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. New York: Basic Books.
- Rollwagen, Jack R. (1975): Introduction. *Urban Anthropology*. 4(1): 1–4.
- Sharf, Barbara F. (1999): Beyond Netiquette. The Ethics of Doing Naturalistic Discours Research on the Internet. In *Doing Internet Research. Critical Issues and Methods for Examining the Net*. Steve Jones (szerk.). London: Sage, 243–256.
- Shields, Bob (szerk.) (1996): *Cultures of the Internet: Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*. London: Sage.
- Silver, Daniel (2000): Looking Backwards, Looking Forwards: Cyberculture Studies, 1990–2000. In *Web.Studies: Rewiring Media Studies for the Digital Age*. David Gauntlett (szerk.). London: Arnold, 19–30.
- Spitulnik, Deborah (1993): Anthropology and Mass Media. *Annual Review of Anthropology* 22: 293–315. DOI: <https://doi.org/10.1146/annurev.an.22.100193.001453>.
- Sproull, Lee és Sara Kiesler (1991): *Connections*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Turkle, Sherry (1984): *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. New York: Simon & Shuster.
- Turkle, Sherry (1995): *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Shuster.
- Waskul, Dennis (1996): Considering the Electronic Participant: Some Polemical Observations on the Ethics of Online Research. *The Information Society* 12(2): 129–140. DOI: <https://doi.org/10.1080/713856142>.
- Weio, Henry, Joel Hietanen és Pekka Mattila (2014): New Insights into Online Consumption Communities and Netnography. *Journal of Business Research* 67(10): 2072–2078. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2014.04.015>.
- Wellman, Barry (2004): The Three Ages of Internet Studies: Ten, Five and Zero Years Ago. *New Media & Society* 6(1): 123–129. DOI: <https://doi.org/10.1177/1461444804040633>.
- Wiles, Rose, Andrew Bengry-Howell, Graham Crow és Melanie Nind (2013): But Is It Innovation? The Development of Novel Methodological Approaches in Qualitative Research. *Methodological Innovations Online* 8(1): 18–33. DOI: <https://doi.org/10.4256/mio.2013.002>.
- Yee, Nick (2014): *The Proteus Paradox: How Online Games and Virtual Worlds Change Us – And How They Don't*. New Haven: Yale University Press.