

Tom Boellstorff

A digitális antropológia újragondolása

Ha létezik egyáltalán olyasvalami, amit „digitális antropológiának” nevezhetünk, akkor bizony alaposan felül kell vizsgálni azt a két fogalmi alkotórészt, amiből ez az ígéretes kifejezés származik. Miközben az antropológia régóta ki van téve a kritika különböző formáinak – többek közt a posztkoloniális, a reflexív és posztstrukturális változatoknak –, a digitális fogalmát mind a mai napig mély teoretikus hallgatás övezi. A legtöbb esetben – ahogyan azt máshol is megjegyeztem – ez „pusztán a »számítógépes« vagy az »elektronikus« kifejezéseket helyettesíti” (Boellstorff 2011: 514). Ha azonban a digitális csak egyfajta helykitöltő fogalom, töltelékszó, ami csupán annyiban járul hozzá egy eszköz működtetéséhez, hogy csatlakoztassunk vagy újratöltsünk valamit, akkor a digitális antropológia vállalkozása is arra van ítélve, hogy egy jelentéktelen melléknévi szerkezeté váljon. A technológia egészen áthatja világunkat, a jövőbeli terepmunkaprojektek csupán elenyésző része lehet tisztán „offline etnográfia”, ha egyáltalán lesznek ilyenek. Ha a digitális nem más, mint az internet általi közvetítés szinonimája, akkor minden jelenleg létező antropológia is mostani módjában, formájában digitális antropológiának számít. Aligha lehet célravezető a digitális antropológia koncepcióját a digitális fogalom ezen uniformizált felfogásából eredeztetni, hiszen ezáltal azt a képességünket akadályozzuk, hogy olyan kutatási programokat és elméleti paradigmákat alakítsunk ki leleményesen, amelyekkel hatékonyan birkózhatunk meg a technológia és kultúra területén születőben levő kifejezésmódokkal.

Jelen vállalkozásom célja tehát a digitális fogalmának rendkívül szükséges újragondolása a digitális antropológia vonatkozásában. Írásom első részében egy olyan kérdést tárgyalok, ami alapvető módon határozza meg, mit is értünk digitális antropológián: a virtuális (az online) és a valóságos (*actual*, fizikai vagy offline)¹ közti kapcsolat természetét. Ez a kapcsolat

Forrás: Rethinking Digital Anthropology. In *Digital Anthropology* Heather A. Horst és Daniel Miller (szerk.). Oxford – London: Berg, 39–60. Copyright © 2012 by the Berg Publishers. Hungarian translation © *Replika*. A fordítást az eredetivel egybevetette és lektorálta: Mester Tibor, a szöveget gondozta: Lajos Veronika.

1 Ebben a fejezetben a *valóságos*, *fizikai* és *offline*, valamint a *virtuális* és az *online* fogalmakat szinonimaként kezelem. Ugyan lehetséges olyan keretrendszerek kidolgozása, amelyekben ezek a kifejezések eltérnek egymástól, ám az, hogy a többszörös lexémák pusztá létezése többszörösen megfelelő entitásokat von maga után a világban, csupán a népi nyelvészet téves felfogása.

kulcsfontosságú ontológiai, episztemológiai és politikai következményekkel bír: meghatározza, hogy mit értünk a virtuális fogalma alatt, milyen ismereteket szerezhetünk a virtualitásra vonatkozóan, és mi a tétje a virtualitásnak a társadalmi igazságosság szempontjából. A 'digitális' aluldeterminált fogalmának leginkább problematikus, félrecsúszott értelmezésére fókuszálók: arra a hamis meggyőződésre, hogy a virtuális és a valóságos egyetlen tartománnyá olvasható össze. A második szakaszban a szoros etnográfiai elemzés klasszikus antropológiai gyakorlatával foglalkozom a Second Life virtuális világában végzett kutatásom két korai napjáról készített esettanulmány segítségével. A harmadik szakaszban összekapcsolom az első rész teoretikus és a második rész etnográfiai diskurzusát egy klasszikus antropológiai megoldással, mely lehetővé teszi „a folytonos dialektikus lavírozást a leginkább helyi jellegű részlet és a legáltalánosabb globális struktúra között, azzal a céllal, hogy azokat egymás mellé rendeljük” (Geertz 2001: 243).

Elemzésem alapjául az az érv szolgál, miszerint a digitális fogalmát nem úgy kell kezelni, mint a kutatások tárgyát, hanem mint a virtuális *résztevő megfigyelés módszertanán alapuló* megközelítést, mely egyben a virtuális és a valóságos kapcsolatának vizsgálatára is vállalkozik. Ezzel arra hívom fel a figyelmet, hogy a digitális antropológia kifejezés nem analóg az orvosi vagy a jogi antropológiával; a terület hasonló elven történő körülhatárolására a virtuális antropológia kifejezés alkalmazható (Boellstorff 2008: 65). A digitális antropológia egy kutatási eljárás, így csak közvetetten vonatkozik magára a kutatási területre. A virtuális kutatásának ez a megközelítése lehetővé teszi, hogy a kutatás tárgyát a saját – azaz nem az offline-ből származtatott – terminusainak a segítségével nevezzük meg; miközben azt is szem előtt tartja, hogy ezek a terminusok közvetlen és közvetett módon mindig magukban foglalják az online társas lét fizikai világra mutató viszonyítási pontjait, és fordítva. Elengedhetetlen, hogy az ilyen vizsgálatok résztvevő megfigyelésen alapuljanak. Az online kutatói riasztóan magas számban állítják, hogy etnográfiait művelnek, miközben csak egymástól függetlenül felvett interjúkat készítenek, esetleg ezeket egyéb előhívó technikákkal – például kérdőíves felmérésekkel – egészítik ki. Ugyan az előhívós, azaz elicitációs módszerek értékes adatokkal szolgálhatnak, de egy olyan kutatási projekt, amely *csak* ilyen eszközöket használ, nem etnográfiai (bár ettől még lehet kvalitatív jellegű). Attól, hogy valamire azt mondjuk, etnográfiai, még nem lesz valóban az.

Vannak, akik hajlanak arra, hogy a digitális antropológiát a virtuális antropológiával azonosítsák, én azonban ebben a szövegben szeretnék megfontolás tárgyává tenni egy olyan célirányosabb koncepciót, amit a digitális fogalmának eredeti jelentései inspirálnak, és amely speciális módszertani előnyökkel szolgál az online kultúra tanulmányozása során. Az érvelésem lényegét előrebocsátva kidolgoztam a digitálisnak azt a fogalmát, amely a szó eredeti jelentésére utal vissza: a kézfejek ujjaira.² A 'digitális' pusztán elektronikusként vagy online-ként történő értelmezésével szemben ez egy sokkal radikálisabb és szélesebb fogalmi keret felé nyitja meg az utat, amely két kulcsfontosságú elemet tartalmaz. Az első a virtuális és a valóságos – a kézfejek közötti hézagok – különbségtételének az alapvető szerepe. Ez a mozzanat a digitális fogalmának dialektikus értelmezésével rokonítható, melyet Miller és Horst javasoltak jelen kötet általuk írt bevezetésében (Miller és Horst 2012).³ A korábbi hasonlat nyomán

2 Máshol már röviden megvitattam a digitális más jelentéseit a megtestesüléssel (*embodiment*) való összefüggésben (Boellstorff 2011: 514-515). (A fogalom a teológiából származik, de a kognitív pszichológia is használja a tapasztalat testivé válásának értelmében, a szöveg egységének megőrzése érdekében többnyire a megtestesülést használtuk mindkét kontextusban – a szerk.)

3 A jelen kötet címe: *Digitális antropológia*.

juthatunk el a digitális keretrendszer második eleméhez, az *index*hez, azaz ahhoz a „mutató-ujjhoz”, amely kiterjedt elméleti háttérként szolgál a virtuális és a valóságos tényezők együttes létrejöttében szerepet játszó *indexikus* kapcsolatok értelmezése során. Ennek kapcsán egy az indexikalitásra vonatkozó elmélet alkalmazását indítványozom annak megértése érdekében, hogy miként „mutat” a virtuális és a valóságos egymásra a társadalmi gyakorlatban.

Első rész: az elmosódottság (*blurring*) fogalmának kritikája

Mielőtt a digitális antropológia javasolt elgondolása és az azt inspiráló etnográfiai kapcsolatok felé fordulnánk, szükségszerű, hogy először is azonosítsuk azt a központi problémát, amelyre csak a digitális antropológia nagyon gondosan kimunkált fogalma képes választ adni. Ezen elképzelés szerint a virtuálist és a fizikait nem külön-külön vagy épp különbségként kell kezelni. E tanulmány keretei nem alkalmasak arra, hogy számba vegyünk azokat a tudósokat, akik az online fogalmát ilyen módon használták, hisz ez nem egy áttekintő esszé, még csak nem is kritika.⁴ A digitális média etnográfiáját áttekintő írásában E. Gabriella Coleman pontosan összefoglalta ezt az álláspontot, amikor rámutatott arra, hogy a virtuális világok kutatásával foglalkozó írások „nagy részében továbbra is összemósódnak az éles határvonalak az offline és az online kontextusok között” (Coleman 2010: 492). Coleman megfogalmazása arra világít rá, hogy el kell kerülni az „éles határokat”, hiszen inkább a kutatói önteltség az, ami az online és offline kontextust hamisan szétválasztja, mintsem a kető között húzódo, következetesen létező ontológiai rés. Ezzel szemben ezek az éles határok valóban léteznek, éppen ezért létfontosságúak az antropológiai vizsgálatok szempontjából.

A fenti idézetből teljességgel nem vezethető le, ám az érzés, hogy az online és az offline többé nem szétválasztható – miközben nyilvánvaló, hogy tényszerűen szétválasztható marad, annak függvényében, hogy miként határozzuk meg a szétválasztottságot –, egy olyan történeti narratívát kódol magába, ami a szétválaszthatóságtól az elmosódás vagy a fúzió irányába vezet. A virtuális és a valóságos közelgő konvergenciájának feltételezése az online etnográfusok gondos munkájának félreértelmzését tükrözi.⁵ Vili Lehdonvirta állítása szerint például a virtuális világ tudományossága javarészt „a »valós-virtuális« dichotóm módon értelmezett perspektívájából épül fel” (Lehdonvirta 2010: 2).⁶ Csak banális szociológiai állításokon keresztül képes fenntartani azt a nézetet, hogy a tudósok leválasztották a virtuális világokat a „társadalom többi részéről” (Lehdonvirta 2010: 2); például úgy említi meg, hogy a World of Warcraft és hasonló online játékok résztvevői gyakran keresik azok társaságát, akik „ugyanazon a kontinensen és időzónában tartózkodnak”, mintha a World of Warcraft kutatói számára ez nem lenne magától értetődő (Lehdonvirta 2010: 2).⁷ Lehdonvirta helyesen állapította meg, hogy „a tudósoknak [a virtuális világokat] olyan tevékenységi körök mellé kell helyezniük, mint a családi élet, a munka vagy a golfjáték, és ugyanazon koncep-

4 A digitális antropológiai munka történetének áttekintését lásd többek között: Boellstorff (2008: 2. fejezet); Boellstorff, Nardi, Pearce és Taylor (2012: 2. fejezet) és Coleman (2010).

5 Például Curtis (1997 [1992]), Kendall (2002), illetve Morningstar és Farmer (1991). A konvergencia ezen felfogása eltér a Henry Jenkins (2008) konvergenskultúra-elméletében alkalmazottól, amely a különböző médiumok közeledésére utal.

6 Lehdonvirta a „massively-multiplayer online games and virtual environments” (MMO) kifejezést használta; itt egyszerűen csak „virtuális világokat” használunk.

7 Ez igaz Huizinga gyakran félreértett és sokat becsmértelt mágikus kör-fogalmára (*magic circle*) is (Huizinga 1950 [1938]: 57; lásd Boellstorff 2008: 23).

cionális eszközökkel kell őket megközelíteniük” (Lehdonvirta 2010: 2). Illetve, hogy „nem az a cél, hogy feladjuk a határokat, és hagyjuk, hogy a kutatás elveszítse a fókuszpontját, hanem sokkal inkább az, hogy elkerüljük a mesterséges határvonalak technológiai különbségeken alapuló megrajzolását” (Lehdonvirta 2010: 9). Meg kell kérdőjeleznünk azonban Lehdonvirta feltételezését, miszerint a virtuális világok mesterséges határvonalak, miközben az olyan tevékenységek köre, mint a családi élet, a munka vagy a golfjáték valahogy nem mesterségesek.⁶ A probléma forrása az, hogy a technológiai megkülönböztetések mindig is szerepet játszottak az emberi viselkedésben: a kézművesség, az iparosság az emberi kultúrák fejlődésének szerves részét alkotják. Ellenkező esetben a „hamis autenticitás elvét” kell elfogadnunk, melyről Miller és Horst megjegyzi, hogy meggátolja annak tényleges belátását, miszerint „a digitális technológiák fejlődése egy jótányit sem tette mediatizáltabbá az embereket” (Miller és Horst 2012: 11–12).

Így a legjelentősebb veszély nem a tudományos félreértelmezésből következik, hanem az autenticitás, a kettősség és az elmosódottság állapota miatti aggodalomból építkező, három részből álló, a változások irányát kijelölő narratívából, mely a kezdeti szétválasztódásról, a találkozásról és újraegyesülésről szól. Ez a narratíva lényegében teleológia, amennyiben létezik egy meghatározó végpont: a virtuális és a valóságos fenyegetően közelgő megkülönböztethetlensége, amelyet az apokaliptikus beszédben gyakran említenek úgy, mint a „virtuális és a valódi (*real*) közötti megosztottság végét” (Rogers 2009: 29). Valójában a végről megfogalmazott ilyen következtetések nemcsak egy teleológiai, hanem egyfajta teológiai elképzelést is képviselnek, mivel gyakran hitelvek formájában tűnnek fel, mindenféle bizonyíték nélkül. Semmi másra nem hasonlítanak annyira, mint a keresztény megtestesülés metafizikájára, Isten és az ember eredendő szeparációjára az édenkertben, ahol az Isten igéje hús-vér testté vált (Bedos-Rezak 2011).⁸ Ez jellemző a társadalomtudományi megismerés domináns formáira meghatározóan ható zsidó-keresztény hitre is, melyben mindent áthat a „test és lélek antagonisztikus dualizmusa” (Sahlins 1996: 400).

Anélkül, hogy számba vennénk az online és az offline közti elmosódás narratívájának további példáit, fontos kiemelni, hogy ezek annak ellenére is állhatatosnak mutatkoznak, hogy a virtuális fogalom transcendentális felfogása nyilvánvalóan téves. A virtuális éppannyira profán, mint a fizikai, ahogy kölcsönös viszonyaik is mindig „digitálisan” konstituálódnak. A két világ összeolvadásáról folytatott beszéd aláássa a digitális antropológia vállalkozását; ez egy eszkatológiai narratíva, ami olyan végidőket idéz meg, amikor a virtuális megszűnik. Emlékezzünk csak vissza arra, hogy az online kutatásokat folytató tudósok képtelenek elszakadni a fizikaira mint „valóságosra” történő hivatkozásoktól, még akkor is, ha az ilyen pontatlan megfogalmazás azt sejteti, hogy az online nem valós. Ezen keresztül pedig épp saját tudományterületük legitimitását csorbítják, figyelmen kívül hagyva azt, hogy a virtuális az emberben magában rejlik. Az ilyen félreértelmezések állandósulása jól jelzi a digitális antropológia újragondolásának szükségességét.

Egyes olvasók talán már fel is fedezték azt a tiszteletadást, ami a „digitális antropológia újragondolása” szófordulat használata mögött meghúzódik.⁹ A Rethinking Anthropology [Az

8 Természetesen sok vallási hagyomány befolyásolta a virtuális fogalom értelmezését (miként azt a hinduizmusból vett avatár fogalma is mutatja). A keresztény hagyomány hegemoniája azonban megkérdőjelezhetetlen az internetforradalmat elindító nyugati környezetben. Lásd Boellstorff (2008: 205–211).

9 A tanulmánykötet előszavában, amelyben a jelen fordítás is megjelent, Miller és Horst (2012) szintén azt írják, hogy az alapvető antropológiai fogalmakat újra kell gondolni a digitális hatásának fényében.

antropológia újragondolása] címet a kiemelkedő brit szociálintropológus, Edmund Leach 1961-ben megjelent esszéje viselte, melyben egy bámulatos analógiát választott az antropológiai általánosítások igazolására:

feladatunk annak a megértése és elmagyarázása, hogy mi zajlik a társadalomban, hogyan működik a társadalom. Amikor egy mérnök azt próbálja elmagyarázni, hogyan működik a digitális számítógép, nem fecserli az idejét különböző típusú csavarok és anyák számbavételére. Az alapelvekkel, nem pedig a konkrét részletekkel foglalkozik. Az érveit a lehető legegyszerűbb, matematikai egyenletként írja le, valahogy így: $0 + 1 = 1$; $1 + 1 = 10$. [Az elv az, hogy] a számítógépek kód formájában testesítik meg az információt, amelyet pozitív és negatív impulzusok továbbítanak a 0 és az 1 digitális szimbólumaiként (Leach 1961: 6-7).

Leach nem tudta volna megjósolni azokat a technológiai változásokat, amelyek a digitális antropológiát létrehozták. Ennek ellenére két előrelátó következtetést vonhatunk le elemzéséből. Először is, 39 évvel azután, hogy Bronislaw Malinowski *A nyugat-csendes-óceáni térség argonautáiban* megállapította, hogy a „szociálintropológia alapvető lényege a terepmunka” (Leach 1961: 1, lásd Malinowski 1922), Leach azt hangsúlyozta, hogy az antropológusoknak figyelembe kell venniük a mindennapi életet formáló „alapelveket”. Másodszor, ezen elvek szemléltetésénél Leach kiemelte a digitális hézagok központi jelentőségét: még a csavarokból és anyákból készített számítógép is a 0 és az 1 közötti különbségtételen alapul.

Leach észrevételei megelőlegezik saját érvelésemet is. A fizikai és online megkülönböztetését gyászoló narratíva szó szerinti értelemben véve is célt téveszt, miként azt az indexikalitás kapcsán be fogom mutatni a harmadik részben. Az online és az offline összeolvadásáról szóló elméletnek éppen annyira van értelme, mint egy olyan szemiotikai iskolának, melynek követői a jel és a jelölt közti különbségek felszámolódását előre jeleznék, elképzelvén azt a napot, amikor a szavak azonosak lesznek az általuk jelölt dolgokkal.¹⁰

Nyilvánvaló, hogy szükségünk van a fogalmi erőforrások egy olyan készletére, melynek segítségével megragadhatók a konstitutív különbségtételek közötti közlekedés lehetőségei. Engedjék meg, hogy e gondolat illusztrálásához a szexualitással kapcsolatos saját kutatásomból mutassak be egy példát. Azoknak a férfiaknak a vizsgálata során, akik saját szexualitásuk megnevezésére az indonéz *gay* terminust használták, egy olyan fogalmi keretet kellett találnom, melyben ezeket a férfiakat nem a nyugati meleg férfiakhoz hasonlóan kezelem. Ahogy az etnográfiai megközelítés alkalmazása során oly gyakran előfordul, váratlan területen találtam fogódzót ennek megalkotásához. Tudomásomra jutott, hogy az indonéz állam azzal az indokkal próbálta meg betiltani a külföldi televíziós műsorok és filmek szinkronizálását, hogy ha „Sharon Stone indonézül szólal meg”, akkor az indonézek elveszíthetik azt a képességüket, melynek segítségével meg tudják mondani, hol végződik a saját kultúrájuk és hol kezdődik a nyugati (Oetomo 1997; lásd erről Boellstorff 2005).

A szinkronizálásban a jelentésalkotás szemantikai réseken keresztüli explicit működése az érdekes. Egy szinkronizált filmben, például egy japán nyelvre szinkronizált olasz filmben, az olasz színészek mozgó ajkai sosem fognak pontosan illeszkedni a japán hangokhoz. Ennek ellenére emiatt egyetlen néző sem hagyja el a mozit: amíg az ajkak mozgása és a hallott hangok eléggé szinkronban maradnak ahhoz, hogy a filmet meg lehessen érteni, ad-

10 Még a változatos posztsaussure-iánus megközelítések is biztosítják a nyelv számára a rések (és az ezeken keresztüli mozgás) konstitutív szerepét. Ez tartalmazza az iterációt, az ismétlés fogalmát, amely „eredendően magába foglalja az eltérés ellentmondásosságát, ami az iterációt alkotja” (Derrida 1988 [1972]: 53, kiemelés az eredetiben).

dig ez nem hibaként tételeződik, hanem inkább olyan sajátosságként, amire előre számítani lehet.¹¹ A teleológiai következmények alól való felmentés inspirált arra, hogy kidolgozzam a „szinkronizációs kultúra” (*dubbing culture*) fogalmát, és így elkerüljem azt a narratívát, ami a nyugati melegidentitást a világszerte jelen levő homoszexualitás rögzített vonatkoztatási pontjaként kezeli. Az indonéz meleg férfiak szinkronizálják a nyugati melegszenilitást. Tökéletesen tisztában vannak azzal, hogy az indonéz homoszexuális kifejezés alakja az angol *gay* kifejezésből ered, mégis annak is teljes tudatában vannak, hogy szubjektív tapasztalataik nem pusztán a Nyugat származékai.

A szinkronizációs kultúra fogalma segített elkerülni azt a feltételezést, hogy az indonéz és a nyugati szexualitás közeledik vagy összemósodik, és kihangsúlyozta, hogy az összes szemiozis magában foglalja a résen való átjárást. Hasonlóképpen, a digitális fogalmának kiterjesztése segíthet elkerülni azt a feltevést, hogy a virtuális és a valóságos konvergál vagy összemósodik.¹² A harmadik részben a digitális fogalmának újragondolása kapcsán felmerülő következményeket tárgyalom, valamint azt, hogy a digitális *antropológia* javasolt újragondolása során miért nem válhatnak el az elmélet kérdései a módszertantól. A második részben két esettanulmányt vizsgálok; szándékaim szerint az érvelésem tükrözi majd azt, ahogy gondolkodásom az etnográfiai kutatásaim során formálódott. Ez nem kerülőút, kitérés vagy pusztán illusztráció; az antropológiai kutatás legfontosabb elemeként az etnográfiai munka az elmélet kifejtésének az eszköze, nem pusztán adatok gyűjtése az előre kialakított paradigmák szolgálatában.

Második rész: két napom a Second Life-beli életem kezdetén

Figyelembe véve ennek a szakasznak a jelentőségét, a Second Life általános ismertetésére kevés időt tudok csak szentelni.¹³ Röviden, a Second Life virtuális világ – emberi kultúra egy olyan helyen, amelyet számítógépes program teremt meg az interneten keresztül. A virtuális világokban általában egy avatár testtel léphetünk kapcsolatba az összes olyan személlyel a Földön, akik velünk egy időben szintén be vannak jelentkezve. A virtuális világ pedig még akkor is megmarad, amikor az egyének kikapcsolják számítógépeiket, mert minden adatot „felhőben” tárolnak, amelyek távoli szervereken kapnak helyet.

Amikor 2004. június 3-án csatlakoztam a Second Life-hoz, a lakosok havi díjat fizettek, amiért cserébe egy kisméretű virtuális területet kaptak. 2005 februárjában eladtam azt a földet, amelyet eredetileg kaptam, és másik területre költöztem. Azonban 2011-ben, amikor ezeket a sorokat írtam, hogy „etnográfus hangulatba” jöjtek, a számítógépem egyik ablakában megnyitottam a Second Life-ot, és visszateleportáltam pontosan arra a virtuális telekre, melyen egykor még az eredeti otthonom állt 2004-ben. Ebben a pillanatban – kaliforniai idő szerint késő reggel – nem voltak avatárok a közelben. Az a nagy ház, ami egyszer itt állt, mint

11 Ezek a viták és a bennük való részvételem egyrészt korábban történtek, másrészt elkülönültek azoktól a vitáktól, amelyek manapság az interneten zajló rajongói tevékenységekkel kapcsolatban a „szinkronizálás vagy feliratkozás” témakörét taglalják.

12 Indonézia és a Second Life etnográfiai kontextusai rendkívül különböznek; a teleológiai narratívák megkérdőjelezése iránti közös igény legalább annyit elmond a tudományos feltételezésekről, mint magukról a kontextusokról.

13 A kutatás részletes elméleti és módszertani megvitatását lásd Boellstorff (2008) és Boellstorff et al. (2012).

az első építési kísérletem a Second Life-ban, régen eltűnt, még egy virtuális szög sem maradt első munkámból. De a régi kis partvidéki területemet nézve, azt hiszem, még mindig ki tudom venni átalakítási ténykedésem maradványait. A munkámét, ami arra irányult, hogy a tengerpart a vízszintig ereszkedjen úgy, hogy kelet felé a távoli partra nézzen. Még a virtuális világok is magukon viselik a történelem nyomait (1. ábra).

1. ábra: A földdarab, ahol az első házam állt a Second Life-ban



Egykori virtuális viskóm következő tulajdonosai nem építettek új házat, hogy lecseréljék az általam készítettet; helyette az egész területet erdős parkká alakították. Az egyik oldalon hinták lengtek automatizált animációkkal oda-vissza, mintha csak láthatatlan gyerekek ülnének rajtuk. A másik oldalon, a víz szélén egy nyugodt hangulatú kikötő állt. Középen pedig, annak közelében, ahol a régi otthonom nappalija volt, egy hatalmas fa volt látható, ami nem hasonlított egyetlen olyan fához sem, amit eddig a Second Life-ban láttam. Hosszú ágai kecsesen hajoltak felfelé a fényes, kék, virtuális ég irányába. Egy ág azonban adott távolságig vízszintesen kigyózott; egy animációt tartalmazott, amely lehetővé tette, hogy egy avatar kinyújtózzon, karjait összekulcsolva a feje mögé tegye, és a lábát lengethesse a digitális szélben. Erre az ágra ült le a virtuális énem, ami azon a helyen volt, ahol az első Second Life-beli házam állt, míg én a virtuális terepmunkám első napjain töprengtem (2. ábra).

2. ábra: Pihenés közben a virtuális fán



Az alábbiakban az eddig nem publikált terepmunkarészleteket mutatom be kutatásom két korai napjáról. (A Second Life ebben az időben csak szövegalapú kommunikációval rendelkezett, amelyet a rövidítés érdekében szerkesztettem. Általában az etnográfiai szövegek esetében az anonimitás megőrzése érdekében minden név álnév.) A következő interakciók közül egyik sem volt jelentős, nem valószínű, hogy bárki más is rögzítette volna őket. Mindazonáltal az esetek mindegyikéről elmondható, hogy önmagukon túlmutató mozzanatokat tartalmaznak, s mindez a digitális antropológia újragondolásának irányába mutat.

Első nap: lassúzás a tudományért

2004. június 30-án 12:28-kor beléptem a kaliforniai Long Beachen található otthoni irodámba, és bekapcsoltam a számítógépet. Az avatárom megjelent a Second Life-ban újonnan épített házban, pontosan ott, ahol az avatárom hét év múlva fog ülni a fán, miközben ezt az elbeszélést írom. De ezen a napon, mindössze egy hónapnyi terepmunka után éppen elhagytam virtuális otthonomat, és egy diszkóba teleportáltam Susan javaslatára, aki már a klubban volt barátai, Sam, Richard és Becca társaságában. Ekkoriban a Second Life elég kicsi volt, és csak néhány klub volt benne. Ennek a klubnak a legnagyobb vonzereje a jégkorcsolya volt; a klubhoz egy jégpálya tartozott, a falakon pedig ott voltak a jégkorcsolyák, melyeket az avatárunkhoz kapcsolhattunk. Valójában megvásároltad a korcsolyát, ami aztán egy dobozban jelent meg; ha nem tudtad, hogyan kell helyesen csinálni a dolgokat, akkor a végén a dobozt viselted a fejedben, nem pedig a korcsolyát a lábadon. A legtöbb lakó számára újdonságot jelentett a virtuális világ működése. Susannek komoly nehézségeket okozott, hogy a korcsolyáját használni tudja, Sam és Richard pedig minden tőlük telhetőt megtettek, hogy segítsenek neki:

Sam: Susan, vedd le azokat a fejedről lol [*laugh out loud* – hangosan nevet]
Sam: tedd le őket a földre
Susan: köszi
Susan: hehe, új vagyok ebben a játékban
Susan: már rajtam vannak?
Richard: kattints a dobozra a fejedben, és válaszd azt, hogy szerkesztés
Richard: aztán kattints a „több” gombra
Richard: utána a „tartalom”, és aztán már látni fogod őket
Susan: megvan a korcsolyám ... azt hiszem, most már mindenképpen meglesz
Richard: a fején van a doboz

Susan (és mások) továbbra is „korcsolyahasználati” problémákkal küzdött(ek). Nekem időközben sikerült megoldanom, és máris Becca közelében korcsolyáztam, aki a profilomból látta, hogy etnográfus vagyok:

Becca: Tom, szeretnél lassúzni?
Richard: Ezek [a korcsolyák] szerintem még a dobozban vannak
Susan: De én nem látom [a dobozt] a fejemben
Becca: a tudományért
Tom: Hogy csinálod?
Becca: lol
Susan: hehe

Becca: um ... nem biztos
 Sam: Nem látom a dobozt a fején.
 Becca: hehe
 Richard: Én igen
 Susan: Szóval most a fejemen van, vagy nem?
 Sam: Nos, Susan ... a dobozban van a korcsolyád?
 Susan: hehe, ez szerintem működni fog
 Becca: oh már megy is
 Becca: lol
 Susan: Igen, bent vannak a dobozban, áttettem a leltáramba és aztán felvettem őket
 IM [instant message – privát üzenet]: Becca: csak ne tedd a kezedet a szoknyám alá ... hehe

Annak ellenére, hogy a tömörség érdekében szerkesztettem a beszélgetést, számtalan oldalt tud megtölteni már e rövid etnográfiai kivonat megfelelő elemzése is. Illusztrálja a résztvevő megfigyelésből elérhető adatokat, amelyeket nem lehetett megszerezni interjúkkal vagy más elicitációs módszerrel. Csupán hat különböző felismerésre mutatok rá, amiket összegyűjtöttünk egy terepen történő találkozás során.

Először is, a lakók együtt dolgoztak azon, hogy játszani tanítsák egymást, ahelyett, hogy a Second Life-ot működtető cégre vagy valamilyen használati útmutatóra támaszkodtak volna.

Másodsor, úgy tűnik, hogy a társadalmi nem (*gender*) hatással van az interakcióra; nagyrészt a férfiak adnak tanácsokat a nőknek. Mivel mindenki tudja, hogy nemünk a fizikai és virtuális világban nem igazodik egymáshoz, így ez kihat a nemek társadalmi konstrukciójára is.

Harmadszor, ebben az időszakban, amikor a Second Life csak szöveges chattal rendelkezett (még a 2007-es hangalapú kommunikáció bevezetése után is a szöveges csevegés volt az általános), a lakosok megtanultak olyan beszélgetéseket követni, melyekben több szál volt átfedésben egymással. Például Sam megkérdezte Susantól: „a dobozban van a korcsolyád?”, és erre Susan három sorral később reagált, miután korábban az „ez szerintem működni fog” mondattal a beszélgetés egy másik fonálára válaszolt.

Negyedszer, amikor Becca kissé merész megjegyzéseket tett nekem („csak ne tedd a kezedet a szoknyám alá”), privát üzenetre váltott, ami azt jelentette, hogy ez a szöveg rajtam kívül senki más számára nem volt látható. Ez a látszólag triviális gyakorlat segített abban, hogy a kutatásom korai szakaszában felismerjem, nemcsak a beszélgetések tartalmának, hanem az artikuláció módjának is figyelmet kell szentelni. Ilyen a „csevegés”, a „kiabálás” (szöveg-alapú, és akárcsak a csevegés, ez is nyilvános, viszont a nagyobb távolságra lévő avatárok számára is látható), ami azonnali üzenetküldési lehetőség személyeknek vagy a lakosok egy csoportjának is. Ezek a különböző artikulációk kódváltásként is értelmezhetők, egy régóta fennálló nyelvészeti területhez kapcsolódnak, de a kommunikáció különböző technikai módzatai közti „csatornaváltást” is eredményezhetik (Gershon 2010a).

Ötödször, ezek az esetek (és még sok más) precedensekkel és kortárs párhuzamokkal rendelkeznek. A kortársaktól tanulás (*peer education*), a társadalmi nemi normák hatásának érvényesülése, annak ellenére, hogy a fizikai világbeli nemünk nem deríthető ki, valamint a több szálon haladó, multimodális beszélgetések létezése nem egyedülálló jelenség a Second Life-ban vagy bármilyen más virtuális világban történő interakciók során. Ennélfogva a releváns irodalmak ismerete és alkalmazása hasznosnak bizonyult a jelenségek elemzésekor.

Hatodszor, ez a találkozás is megmutatta, hogy az etnográfus jelenléte nem zavaró. Az a tény, hogy mindenféle megtévesztés nélkül részt vettem a Second Life-ban, nem akadály volt,

sőt; még inkább tudományossá tette a kutatásomat. A tudományos céllal elkövetett „lassúzásom” online és offline módban egyaránt szemléltette a résztvevő megfigyelés gyakorlatát.

Második nap: itt és ott

2004. július 1-jén, egy nappal azután, hogy lassúztam volna a tudományért, folytattam a te-repmunkát, és ismét bejelentkeztem a Second Life-ba, ahol szokásos módon a házamban jelentem meg. Ahelyett, hogy rögtön teleportáltam volna a virtuális világ egy másik részére, elkezdtem sétálni egy közeli ösvényen. A távolban láttam Robert, Karen és Timothy avatárját:

Robert: Hello!
Karen: Szia Tom
Timothy: Szia Tom
Tom: Hello! Én vagyok az úton lefele a következő szomszéd
Karen: Ahh menő
Karen: Bocs, hogy örültek háza van, de akad néhány dilis barátom
Robert: Remélem, hogy a ricsaj nem probléma
Tom: Milyen ricsajról beszélsz?
Robert: hee hee
Karen: rofl [*rolling on the floor laughing* – fetrengek a földön a röhögéstől]
Robert: csak kérdezd meg!
Timothy: ejha
Karen: Oh, az új avie [avatár] indítása miatt voltak... robbanások, táncosnők
Tom: Akármi is volt, nem zavart!
Karen: Az remek
Karen: Szóval, az úton lefelé melyik irányban laksz?
Tom: Tőlem jobbra
Karen: Ah nagyon jó
Karen: Van egy házad, vagy valami mást csinálsz erre felé?
Tom: Éppen most szereztem itt területet
Karen: menő
Karen: Át kellene alakítanod egy kis butikká
Tom: menő!

Már a beszélgetésből is megfigyeltem, hogy a virtuális szomszédságban a közös jelenlét hogyan segítheti az online közösség kialakítását: az online tér az, ami számít. Karen ezután témát váltott:

Karen: váó Tom, most nézem a profilod.
Karen: Nagyon érdekes
Karen: ő ... Indonézia, komolyan?
Tom: Yep! Menő hely. Na jó, nem igazán menő, mert forró és párás, de mókás
Karen: lol, és hogy kerültél ide?
Tom: az élet véletlenszerű fordulatai során, főiskola után útnak indultam & ismerkedtem emberekkel
Karen: ez érdekes lehet, gondolom
Tom: nagyon!
Tom: tiéd az a ragyogó táncparkett tőlem jobbra?

Karen: nem, fogalmam sincs, kié lehet
 Karen: egy kicsit fényes
 Tom: mostanra egy csomó épület lett erre felé! Ez menő – mindennap változik a táj
 Karen: igen, egy csomó terület épp csak most jelent meg
 Timothy: mindig ez történik az új területeken
 Timothy: végre találtam egy házat az enyém mellett
 Timothy: egy minitorony van mögötte
 Tom: nevetek
 Karen: lol
 Timothy: amíg nem takarják el a kilátást előlem
 Karen: az én kilátásomat tönkretették Shokiban [másik régió]
 Robert: igen, ez szomorú
 Karen: pedig azt mondták, hogy nem fogják
 Timothy: azt hiszem, itt legalább biztonságban vagyok

Kutatói pozícióm rövid megbeszélése után a társalgás ismét a virtuális tér felé fordult. A feljegyzéseimben jelöltem, hogy a virtuális panoráma mekkora jelentőséggel bír. Az ehhez hasonló találkozások eredményeképpen értettem meg, mennyire fontos a tér a virtuális világokban (lásd Boellstorff 2008: 4. fejezet). A beszélgetés ezután a többszörös avatárookra terelődött, illetve érdeklődtem a The Sims Online-ról, egy másik virtuális világról, amelyet röviden szintén tanulmányoztam:

Tom: van, hogy egyszerre több avie-val is játszottok? Ismerek embereket, akik így játszottak a The Sims Online-ban, viszont itt úgy tűnik, nehéz ezt megcsinálni
 Karen: Nem, itt nem, de a TSO-ban [The Sims Online] igen
 Robert: Sosem láttam a Sims-et, sokat vesztettem vele?
 Timothy: Sosem próbáltam még a TSO-t
 Karen: A francba, ki ne hagyj
 Karen: Szóval ti teljesen kihagytátok?
 Tom: Igen, én totál kihagytam. Milyen volt?
 Timothy: Én emlékszem rá
 Tom: Jobb volt a TSO, mint a Second Life?
 Karen: Nagyon hasonlított erre, de rajzfilmesebb volt, és mindennek pg13-nak kellett lennie
 Robert: Stepford Disney World
 Tom: Az még mindig létezik?
 Timothy: és nem volt annyira nyitott sem
 Karen: igen, Stepford Disney lol
 Karen: de még mindig megvan a varázsa
 Timothy: de megvoltak a maga szép részei is
 Robert: Jobb chat, remek járművek
 Timothy: és a találkozás Karennel
 Robert: Kártyajátékok!
 Karen: Igen, fiúk, mindkettőtökkel ott találkoztam
 Karen: a látóhatár pedig tiszta, nem olyan ködös, mint itt

A beszélgetés e szakasza rámutat arra, hogy a Second Life értelmezését hogyan alakítják a korábban vagy esetenként még most is látogatott más virtuális világok. Nem csupán a felhasználók Second Life-beli tapasztalatait befolyásolták, hanem a közösségi hálózataikat is

(például Karen Roberttel és Timothyval a There.com-ban találkozott először). Mégis, hogy megtudjam, miként alakították más virtuális világok a Second Life társas viszonyait, nem volt szükséges, hogy azokban is terepmunkát végezzek. A több színterű etnográfiai kutatás minden bizonnyal hasznos lehet a megfelelő kutatási kérdés esetén, például a több virtuális világon áterjedt virtuális diaszpórák tanulmányozása során (Pearce és Artemesia 2009). Nyilvánvalóan lehet személyes látogatás nélkül is tanulmányozni, hogy más virtuális helyek hogyan formálják az adott helyszínt. Valójában George Marcus a több színterű etnográfáról szóló jól ismert értekezésében óvatosan felhívta a figyelmet a „stratégiai elhelyezett (egy színterű) etnográfia” értékére (Marcus 1995: 110). Ez váratlan módszertani kapcsolat volt a Second Life és az indonéziai kutatásaim között: ahhoz, hogy megismerjem az indonéziai melegidentitást, nem volt szükségem arra, hogy Amszterdamba, Londonba vagy más olyan helyekre látogassak, amelyekről a meleg indonézek úgy tartották, hogy azok befolyásolják homoszexuális gyűyaik értelmezését.

Összefoglalva még egyszer: a virtuális megtestesülésem gyakorlatilag létfontosságú volt az etnográfiai módszerem alkalmazásához. Ebben az egy beszélgetésben megtapasztaltam a virtuális tér felértékelődését, a látás és a „jó kilátás” fontosságát és más virtuális világok hatását. Az eredeti kutatási javaslatomban egyiket sem említettem e három téma közül, annak ellenére, hogy végül mindegyik központi szerepet játszott a konklúzióimban. Ezek a megközelítések újonnan merültek fel, tükrözve azt, ahogyan „az antropológus egy olyan résztvevő gyakorlatra vállalkozik, amelynek eredménye, hogy az elemző protokollok gyakran a tények megismerése után alakulnak ki” (Strathern 2004: 5-6).

Harmadik rész: digitális antropológia, indexikalitás és résztvevő megfigyelés

Ezek az etnográfiai anyagok rávilágítanak arra, hogy az online és az offline közötti különbségtétel kulturálisan konstitutív, nem csupán olyan intellektuális melléktermékek, melyeket összerosódás vagy megszűnés fenyeget. Ez a megkülönböztetés nem szűkíthető le a virtuális világokra. Daniel Miller szerint például azon trinidadiai számára, akiknek problémájuk van a valós világban kialakított kapcsolataikkal, „a Facebook kiegészíti a személyes kifejezés céljából rendelkezésre álló teret” (Miller 2011: 169). Vagyis a Facebook a kifejezések és a kapcsolatok különböző formáinak adhat teret, de a Facebook és Trinidad tere ezáltal nem olvadnak egymásba. Lehetsz a Facebookon anélkül, hogy Trinidadban lennél, és lehetsz Trinidadban anélkül, hogy a Facebookon lennél. Másik példa: az online szakításokról készített tanulmányában Ilana Gershon azt írta, hogy az ilyen szétkapcsolódások „empatikus tekintetben nem a feltételezett valódi interakciók és a virtuális interakciók közötti szakadást jelentik. Annál inkább emberek szétválását – a barátságok és a szerelmek végét” (Gershon 2010b: 14). Ezek a lezárások jellemzően egyszerre online-ok és offline-ok is. Ahhoz, hogy újragondoljuk a digitális antropológia lehetőségeit, ilyen típusú betekintésekre kell építkeznünk, hogy felismerjük a digitális antropológia összetartozó problémáit, hiszen csak így tudunk felfedezéseket tenni a különböző területeken. Ezért most eltávolodunk a Second Life-től, sőt a virtuális világoktól is, hogy közelebb kerüljünk a digitális antropológia teoretikus és metodológiai kereteihez.

A bevezetésben felvettem, hogy az indexikalitásra vonatkozó teória alkalmazása a virtuális és a valóságos közötti kapcsolat megértése érdekében segíthet a digitális antropológia újragondolásában. A nyelvészek már régen megfigyelték, hogy vannak olyan szavak, melyek referenciája a rendhagyó társadalmi interakciók kontextusától függ. Ilyen például a következő mondat igazságtartalma:

Letizia de Ramolino volt Napóleon édesanyja

[N]em függ attól, hogy ki mondja, ez egyszerűen egy történelmi tény. De ha ezúttal megpróbáljuk analizálni a következőt:

Én vagyok Napóleon anyja

Nem tudjuk megállapítani a mondat igazságtartalmát anélkül, hogy figyelembe ne vennénk, ki a beszélő... ezenkívül ismernünk kell a történelmi tényeket, a kontextus bizonyos részleteit, amiben elhangzott (itt a beszélő identitását) (Levinson 1983: 55–56).

A filozófus Charles Sanders Peirce az ilyen kifejezéseket „indexikus jeleknek” nevezte el (Levinson 1983: 57), és a referenseknek inkább az okozatát, mintsem a szimbolikus kapcsolátát emelte ki. Hogy két, a nyelvészek számára ismerős példát hozzak, a füst a tűz indexe, és a lyuk egy darab vasban annak az indexe, hogy egy kilőtt golyó áthaladt rajta. Az ok-okozati kapcsolat mindkét esetben visszamutat az indexből a referensre. Egy lyuk egy vasdarabban konvencionálisan nem szimbolizálja a golyót úgy, mint egy golyó formájú rajz, vagy ahogy a *golyó* szó tud helyettesíteni egy létező golyót. Helyette a lyuk a vasban okozatilag utal a golyóra – a golyó csinálta a lyukat. Ehhez hasonlóan „a füst nem helyettesíti a tüzet, ahogy a *tűz* szót használjuk, amikor le akarunk írni egy múltbéli történést. A létező füst térben és időben, valamint fizikálisan kapcsolódik egy másik, kapcsolódó jelenséghez, és térben és időben, fizikai kapcsolódás útján tesz szert jelentésre” (Duranti 1997: 17).

Bár ezek a példák azt mutatják, hogy az indexikus jelek nem kell, hogy szavak legyenek, a szavak egész sora valójában indexikus (pontosabban indexikus denotáció). Köztük is „a mutató előtagok: *ez, az, azok*, a személyes névmások, mint az *én* és a *te*, időbeli kifejezések, mint a *most, akkor, tegnap*, és térbeli kifejezések, mint a *fel, le, alá, fölé*” (Duranti 1997: 17). Például az *ez* is indexikus, mert jelentése a kimondás kulturális kontextusának függvényében változik. Az olyan mondatoknak, mint „a nap kerek” vagy „a nap szögletes”, igazságértéket tulajdoníthatok a térben és időben elfoglalt helyemtől függetlenül. Ennek ellenére nem tulajdoníthatok igazságértéket az „ez az asztal kerek” kimondásához, hacsak nem ismerem a kontextust, amivel az *ez* kifejezést a mutatásra használhatom. Az indexikus jelek megtalálhatók minden emberi nyelvben, és érdekes változataik is léteznek. Például a franciában és a németben formális versus informális második személyű névmások (*tu/you*s és *du/Sie*), amiket az angolban mind *you*-ra fordítanánk) a társadalmi indexikalitás formáit jelölik.¹⁴

¹⁴ Az angol mellett sok más nyelven is (például az indonéz nyelven) a beszélők lexikális elemeket használnak, mint például *uram* vagy *asszonyom*, hogy opcionálisan jelezzék a közvetlenséget. A társadalmi indexikalitásról és társas dexisről általánosabb értelemben lásd Manning (2001).

Ahogy Duranti írja, az indexikus jelek térben és időben meghatározott társadalmi valóságokban vannak megalapozva: „Az interakció indexikális kontextusának egyik alapvető tulajdonsága, hogy dinamikus. Ahogy a résztvevők a térben haladnak, témát változtatnak, információt cserélnek, koordinálják viszonylagos tájékozódásukat és megalapozzák a közös elveket és a nem közös dolgokat, a referencia indexikális kerete megváltozik” (Hanks 1992: 53). Az „indexikalitás emergens létrejötté” (Hanks 1992: 66) nyitja meg az utat a digitális antropológia újragondolásához az indexikalitás jegyében. A térben és időben specifikus társadalmi valóságok már nem korlátozódnak a fizikai világra; a térben való mozgás folyamata és a közös viszonyítási pontok megtalálása most már online és offline is megtörténhet. Többszörös megtestesüléssel és így létrejövő indexikális *referenciák* új módon történő sokszorozódásával szembesülünk. Szembe kell néznünk tehát a virtuálissal, ami a társadalmi realitások előtűnő készleteként jelenik meg, és amit nem lehet a fizikai világból egyértelműen kikövetkeztetni. Ennek megfelelően a társadalmi szándékok, érzelmek, döntések és cselekedetek, amelyek a Facebookon vannak jelen, nem redukálhatók a fizikai világ cselekedeteire és a résztvevők identitásaira, még akkor sem, ha ezeknek következményük van a fizikai világban is, a románcok megszűnésétől kezdve a politikai forradalomig. Lehetséges, hogy közelebbi barátságot alakítunk ki valakivel a Facebookon, anélkül, hogy találkoznánk vele a való életben.

Az indexikalitással való kapcsolata teszi lehetővé a digitális fogalmának rehabilitációját és az „online”-nal való pusztá megfeleltetés meghaladását. Az *index* (latinul, mutatóujj) és a *digit* (latinul, ujj) eredete egyaránt a rámutatás testi gesztusán alapul, és ennek nagy jelentősége van, amennyiben egyszerre több testtel és több referenciaterülettel van dolgunk (még akkor is, amikor nincs világosan meghatározott avatártest). A digitálisnak erre a jellemzőjére építve az indexikalitás keretein belül a digitális sokkal precízebb fogalmát kapjuk, ami a virtuális kultúra indexikus alapjaira irányítja a figyelmet.¹⁵

Az indexikus perspektíva legnagyobb ereje, hogy elkerüli az első részben kifejtett konceptuális veszélyt, azt az elképzelést, miszerint a virtuális és a valóságos közötti rés teleológiai úton halad az ünnepektől vagy éppen gyászszal fogadott elmosódás felé. Képtelenség lenne azt állítani, hogy a füst és a tűz megkülönböztetése egy nap majd megszűnik, hogy a rés a *nap* szó és a naprendszer közepén elhelyezkedő masszív gázgömb között el fog mosódni, vagy a különbség 1 és 0 között 0,5 táján a ködbe vész. Pedig azt az elgondolást, hogy az online és az offline többé már nem választható szét, éppilyen abszurdítás lengi körül. A kérdés társadalmi gyakorlatok formáinak tömkelegét érinti, beleértve azt a jelentésteremtést, ami a virtuális kontextuson belül mozog, de át- meg átszeli a részt a virtuális és a valóságos között: az avatár lábára csatolt kocsolyától a testet öltött virtuális táj látványáig, az elküldött sms által megváltoztatott valóságos világbeli barátságtól a Facebook-barátságig két olyan ember között, akik sosem találkoztak.

Tágabb értelemben a virtuális és a valóságos egyfajta „interindexikális” kapcsolatban áll (Inoue 2003: 327); a köztük lévő általános különbségből fejlődnek ki azok a társas viszonyok, amelyeket antropológiai kutatásokkal szükséges vizsgálni. Ahogy az online társas viszonyok száma, kiterjedtsége és műfaji feloszthatósága is megnő, úgy ezeknek a digitális tranzakcióknak a sűrűsége és gyorsasága is exponenciálisan nő – épp a virtuális és a valóságos növekedés

¹⁵ Valószínűleg az első kortárs virtuális világ abból eredt, ahogyan két kéz egymásra mutatott, egymásra vetítve egy számítógépes képernyőn (Krueger 1983; lásd Boellstorff 2008: 42–47).

közötti interindexikalitás révén. Mint amikor távolabbról nézünk egy pointillista festményt, feltűnik, hogy a pontok ecsetvonásokká mosódnak össze. De mindegy, milyen nagy a felbontás, ha jobban megnézzük, láthatjuk a pontok és a köztes fehér részek szétválását, ami lehetővé teszi, hogy jelentéseket hordozzanak. Ez felidézi, hogy bármennyire is gyors lehet egy számítógép, bármilyen gyorsan áramlanak a nullák és az egyesek milliói, mellettük rések milliói is áramlanak, a számítógép funkcionalitása maguktól a résektől függ.

A virtuálist és a valóságost konstituáló indexikus kapcsolatokhoz igazodó digitális antropológia elgondolásával nem arra akarok utalni, hogy a virtuális jelentésteremtés jellegét tekintve kizárólag indexikális lehet. Nem azt mondom, hogy a digitális antropológusoknak szemiotikusokká kell válniuk, és azt sem, hogy a digitális antropológia projektjeiben az indexikalitást kell elsődlegesnek tekinteni. Az indexikalitás empirikusan helyes és konceptuálisan gazdag perspektívát ad, ahonnan nézve újra lehet gondolni a digitális antropológiát és a digitális kultúrát. Ennek az az oka, hogy az indexikalitást erős kötelék fűzi a kontextushoz (Keane 2003), és most egy emberi realitással viaskodunk, ahol többféle kontextus van, többféle világ, többféle test tele történeti precedenssel, ám a történelmi párhuzamokat nélkülözve.

Bár a szemiotikai teória részletes vizsgálata meghaladja ennek az írásnak a kereteit, megjegyezhetjük, hogy a Peirce elemzéseiben megjelenő két másik jeltípus – a szimbólumok és ikonok – mindenütt jelen van az online kontextusokban (gondoljunk az ikonokra, amelyek központi szerepet játszanak a számítógépes kultúrákban). Természetesen nem kell a peirce-i megközelítésre korlátoznunk magunkat a nyelv és a jelentés tekintetében. De amíg a kultúrának nem minden dimenziója olyan, mint a nyelv, addig a nyelvnek ez a különleges aspektusa – az indexikalitás központi szerepe a jelentésteremtésben – többet mond el a virtuális közösségekről, mint a nyelv strukturális-nyelvtani dimenziói, melyek „valójában nem szolgálnak modellként a kultúra más aspektusai számára” (Silverstein 1976: 12). Mindezzel egyrészt azt állítom, hogy a digitális antropológiának akkor van értelme, ha többet jelent, mint a hálózathoz csatlakoztatható dolgok vagy az internet által közvetített társas viszonyok tanulmányozása. Másrészt, mindennek egyik ígéretes útja az lehet, amelyik magában foglalja a digitális rámutatás indexikális következményeinek és a konstitutív hiányosságoknak a feltérképezését. Ezeknek olyan teoretikus következményei vannak, amelyek kutatási kérdéseket és vizsgálati irányokat vetnek fel. Ezenkívül a módszernek olyan fontos hozományai is vannak, melyek a következő téma felé irányítanak minket.

Résztevő megfigyelés mint a digitális antropológia központi módszere

A digitális antropológia általában „etnográfia cselekvést” foglal magában,¹⁶ viszont az etnográfia nem módszer, hanem a módszerek összességének írott terméke, ahogyan a *-gráfia* végződés is jelzi. A digitális antropológia újragondolása tehát már nem csak azzal foglalkozik, hogy (1) milyen teoretikus kereteket alkalmazunk és (2) milyen közösséget tanulmányozunk, hanem azzal a folyamattal is, (3) ahogyan magának a kutatásnak is részesei leszünk.

A virtuális közösségekkel foglalkozó etnográfusok szédtítően széles tartományú terepeken dolgoznak (és ezek az emberek nem mindig antropológusok, hiszen az etnográfiai módsze-

16 Az olyan kifejezések, mint a „digitális archeológia”, általában történelmi megközelítésre utalnak, nem pedig valódi kapcsolatra régészeti megközelítésekkel és paradigmákkal (egy említésre méltó kivételként lásd Jones 1997).

rek hosszú múltra tekinthetnek vissza a szociológiában és emellett más tudományágakban is). Az etnográfiai módszerek egyik legnagyobb erénye, hogy azok könnyen adaptálhatók eltérő terepek kontextusaira különböző időperiódusokban. Az etnográfiai kutatás e tekintetben online sem különbözik. Viszont ez a rugalmasság nem határtalan. Komoly fenyegetés a digitális antropológia szigorúsága és legitimitása számára, amikor az online világ kutatói azt állítják, hogy „etnográfát végeztek”, miközben egymástól függetlenül felvett interjúkat készítettek, legjobb esetben is azt blogok és más szövegek analízisével párosítva. Az ilyen kutatásokat etnográfiai nevezni félrevezető, hiszen a résztvevő megfigyelés központi módszere bármilyen etnográfiai kutatómunkának. Ennek oka, hogy az olyan módszereknek, mint az interjú, célja az *licitáció*, vagyis az előhívás. Ez megengedi, hogy a beszélő visszaemlékezés-szerűen beszéljen gyakorlatairól és meggyőződéseiről, valamint azt is, hogy a jövőről spekuláljon. Az etnográfusok azonban kombinálják az előhívó módszereket (mint az interjú és a fókuszcsoport) a résztvevő megfigyeléssel, ami mint módszer épp nem az előhíváson alapul, viszont megengedi, hogy az emberi beszéd és a tettek közti különbség jellemzőit vizsgáljuk.

Az előhívó módszerek kizárólagos alkalmazása azért problémá, mert ez a metodológiai választás titokban azt a teoretikus előfeltevést fedi el, miszerint a kultúra jelen van a tudatban. Azon a meggyőződésen alapul, hogy a kultúra egy dolog az emberek fejében: nézőpontok összessége, amit az interjúalany el tud mondani a kutatónak, hogy később hiteles idézetblokkként jelenjen meg a publikációban. Persze az emberek gyakran lehetnek kultúrájuk kifinomult értelmezői, ennek eredményeként az interjú minden etnográfiai projektnek része kellene, hogy legyen. Ám amit az interjúk és más előhívó módszerek nem tudnak felderíteni, azok olyan dolgok, melyeket még mi magunk sem tudunk kifejezni. Ennek egyértelmű példái azok a Freudhoz visszavezethető belátások, amik az elfojtott vagy tudatlan tartalmakkal kapcsolatosak. A nyelv jelenti a másik példát. Gondoljunk egy olyan alapvető hangtani szabályra, mint a hasonulás, amiben például az *n* az *inconceivable* szóban *m* betűvé változik az *impossible* szóban, mert a *p* egy bilabiális zárhang (amit az ajakkal képzünk), és a nazális *n* hang a kiejtésnek ehhez a helyéhez hasonul. Alig akadna olyan angolul beszélő személy, aki ezt a szabályt meg tudná fogalmazni, ha valaki rákérdezne, miközben az emberek ezt a mindennapi életben naponta számtalanszor alkalmazzák.

A kultúra effajta aspektusai egyáltalán nem korlátozódnak a nyelvre és a pszichére. A gyakorlat elméletét képviselő teoretikusok munkájából kiderült, hogy mennyire sok múlik a hallgatóság tudáshoz kapcsolódó hétköznapi társas cselekvésen. Pierre Bourdieu ezt a gondolatot emelte ki, amikor a kultúra „feltérképezéséről” beszélő antropológusokat kritizálta: „az idegen, mivel nem rendelkezik ilyen bennszülötteknek tulajdonított gyakorlati tudással, az összes lehetséges útvonalat feltüntető modell szerint igazodik el egy idegen országban” (Bourdieu 2009 [2000]: 180). Gondoljunk egy útra, amit a mindennapi rutinunk során járunk be. Ha van lépcső a házunkban vagy a munkahelyünkön, tudjuk, hány lépcsőfok van rajta? A problémát az jelenti, amikor az efféle passzív tudás reprezentációját keressük egy interjúban, ahol az adatközlő diskurzusa elkerülhetetlenül az előhívás kerete szerint formálódik, amit „szükségszerűen a kérdés bármely tanult módja idéz elő” (Bourdieu 1977 [1972]: 18). Ennek eredményeképp az antropológus „mindaddig, amíg fel nem ismeri a saját nézőpontjából adódó határokat, arra van ítélve, hogy átvegye, öntudatlanul és saját szakállára, a cselekvéseknek azt az ábrázolásmódját, amely azon egyének és csoportok számára szükséges, akik nem rendelkeznek valamely nagyra értékelt gyakorlati

kompetenciával, és ezért azt helyettesíteni kényszerülnek egy kifejtett, vagy legalábbis félig formalizált szabálygyűjteménnyel” (Bourdieu 2009 [2000]: 180).

Az előhívással semmilyen összefüggésben nem lévő résztvevő megfigyelés során a reprezentáció és a valóság a kutató számára összekeveredhet, ezáltal hibásan a kultúrát a szabályokkal, szövegekkel vagy a normákkal teszi egyenlővé a testivé vált gyakorlatok helyett.

Ha van valami, amit az évek során az etnográfusok megmutattak, az az, hogy „ami esszenciális, az *elgondolhatatlan és megnevezhetetlen*: a szokás néma marad, még szokás mivoltával kapcsolatban is” (Bourdieu 1977 [1972]: 167). Mikor az etnográfusok interjúkérdéseket tesznek fel, a társas cselekvések reprezentációit gyűjtik össze. A reprezentációk társadalmi tények (Rabinow é. n. [1986]), és habár rendelkeznek kulturális hatással, mégsem lehet összekeverni őket a kultúra egészével. Ha megkérdezed valakitől: „mit jelent számodra a barátság?”, annak a reprezentációját kapod, amit a személy a barátságról gondol. Ez a reprezentáció társadalmi következmény; beleépült a kulturális kontextusba, és hatással is van arra. Ám az így kicsalt reprezentáció a gyakorlatban működő barátságra nem fog hasonlítani.

A résztvevő megfigyelés módszertani hozzájárulása az, hogy a kibontakozó gyakorlatokba és jelentésekbe az etnográfusok számára betekintést nyújt. Továbbá lehetőséget ad nem előhíváson alapuló információk megszerzésére, mellékesen elhangzó beszélgetések, tevékenységek, testi reakciók, valamint térben és épített környezetben való mozgások vizsgálatára. Például a második fejezetben a Second Life lakóit figyeltem, ahogyan egy virtuális pályán egymást tanították korcsolyázni, miközben én is korcsolyázni próbáltam. Ha egy avatar elé sétáltam volna, és csak megkérdezem, „hogyan tanulsz a Second Life-ban?”, valószínűleg egy hagyományos értelemben vett, tanulással kapcsolatos, formális választ kaptam volna; az avatarok csoportjában tapasztalható „korcsolyatanulás” gazdag részletei nem lettek volna láthatóak. A résztvevő megfigyelés lehetővé teszi a kutatóknak, hogy felismerjenek olyan kulturális gyakorlatokat és meggyőződéseket is, amelyekről a kutatómunka megtervezése során nem volt tudomásuk.

Néhány, magát etnográfusnak valló szakember talán nem szívesen hallja az alábbiakat. Több alkalommal is konzultáltam diákokkal, akik azt állították, „etnográfiaát végeznek”, de izolált interjúkat készítettek – egy esetben például azért, mert az egyik kolléga azt mondta a diáknak, hogy a megfigyelés túl sokáig tartana. A résztvevő megfigyelés sosem vezet azonnali eredményre: „nem gyors, a nyelvtanuláshoz hasonló módon az ilyesfajta érdeklődés időt és türelmet igényel. Nem létezik könnyű út” (Rosaldo 1989: 25). Egy éjszaka alatt nem lehet folyékonyan megtanulni egy másik nyelven, de még egy-két hónap alatt sem. Ehhez hasonlóan, ha valaki azt állítja, hogy etnográfiai kutatást végzett egy hét vagy akár egy hónap alatt, az félreértelmezi a saját munkáját, hacsak az adott kutatás nem része egy hosszabb munkának. Ilyen rövid időkereten belül semmi esetre sem *ismerte meg a kutató a közösséget*, és nem vehetett részt a mindennapi gyakorlataikban sem.

Konklúzió: idő és képzelet

Amikor azokra az izgalmas lehetőségekre gondolok, amelyek a digitális antropológia újr gondolásában rejlenek, a képzeletemben állandóan egy kép tér vissza. Pontosabban egy weboldalt, amely trivialitása ellenére évekig kísértett. A rengeteg ilyen dolog közül épp az eredeti

McDonald's-honlapra gondolok 1996-ból, az internet felemelkedésének korai napjaiból.¹⁷ A jelen felől alapvetően egyszerűnek ható külső ellenére (az aranszínű ív mint logó és a vörös háttér) a weboldal a lehető legjobb volt abban, amit egy nagy cég a webes megjelenésében reprezentálni képes; a dizájn és a kivitelezés valószínűleg jelentős költség lehetett.

Amikor arra gondolok, mit reprezentál ez a weboldal, olyan modern weboldalakhoz hasonlítom, mint a Facebook vagy a Twitter. Például a 2006-ban létrejött jól ismert mikroblog, a Twitter, lehetőséget ad a felhasználóknak, hogy 140 karakteres szöveges üzeneteket írjanak. Az ilyen oldalak egyszerűek, széles sávú internet és ragyogó grafikák feleslegesek a működésükhöz. A Twittert akár lassú, betárcsázós interneten is elérhetnénk egy 90-es évekbeli számítógépen, ami mai szemmel nézve elenyészően csekély képességekkel rendelkezik. Valójában nincs technológiai oka annak, hogy 1996-ban az eredeti McDonald's-honlap mellett a Twitter miért nem létezett.

De miért nem alkották meg a Twittert 1996-ban, csak 10 évvel később? Az ok nem a limitált technológia, hanem a képzelet. A széles körben elterjedt internet-hozzáférés korai éveiben nem ismertük fel a technológiában rejlő lehetőségeket.

A 2010-ben kialakuló virtuális világok, online játékok, közösségi oldalak és még az instant üzenetek, okostelefonok is analógiái a McDonald's 1996-os weboldalának. Ezeknek a technológiáknak a felhasználása is a ma ismert lehetőségek határát súrolja, és ez nem is lehet másépp. Sőt e technológiák potenciálisan eltérő felhasználása most is adott, de jelenleg ugyanúgy elképzelhetetlen, ahogy 1996-ban egy Twitter-feed elképzelhetetlen lett volna a McDonald's-weboldal felhasználója számára - annak ellenére, hogy technológiai szempontból akár már akkor is meg lehetett volna valósítani. Az újítás azonban csak idő és képzelet kérdése.

Leach a következőt emelte ki a *Rethinking Anthropology* konklúziójában: „Hiszem, hogy mi, szociálintropológusok olyanok vagyunk, mint a középkori ptolemaioszi csillagászok, akik idejüket azzal töltik, hogy megpróbálják az objektív világ tényeit belehelyezni egy olyan fogalomkészlet kereteibe, amiben a koncepciók a tapasztalatot megelőző tudásra épültek, vagyis a priori keletkeztek ahelyett, hogy megfigyelésen alapuló ismeretekből jöttek volna létre” (Leach 1961: 26). Leachet frusztrálta, hogy a társadalomkutatók gyakran nem *hallgatnak* azokra az empirikus igazságokra, amiket látszólag tanulmányoznak. Legjobb szándékaink ellenére is sokszor támaszkodunk néphagyományokra és a saját kulturális hátterünkbe ágyazott berögzülésekre, előzetesen kialakított eszmékre. Különösen igaz ez, amikor a jövőről beszélünk. A jövővel az a probléma, hogy nincs mód annak kutatására. Ez pusztán a sci-fi író és a nyereségvágyó vállalkozó terepe lehet. A társadalomkutatók a múltat tanulmányozzák, és sokuk, köztük az etnográfusok is, a jelent. Ebben a fejezetben bemutattam, hogyan segíthet a digitális antropológia ennek a fokozatosan kibontakozó jelennek a kutatásában. Amennyiben azonban ezt a segítséget úgy értelmezzük, mint a virtuális és a valóságos összeolvadását, akkor egy félreértelmezett teleológiát helyezünk az empirikus valóság helyére, vagyis a ptolemaioszi gondolkodásmódban maradunk.

A virtuális és a valóságos nem mosódnak össze és nem is távolodnak el egymástól. Az effajta távolságra és mozgásra utaló térbeli metaforák radikálisan félreértelmezik azt a szemiotikai és anyagi váltakozást, ami a virtuálist és a valóságost alakítja. A digitális antropológia mint keret olyan eszközöket adhat, amelyekkel ez a konceptuális zsákutca elkerülhető - teoretikus figyelmet fordítva azon indexikális kapcsolatokra, melyek összekötik az online

¹⁷ Az alábbi weboldalon megtekinthető: <http://web.archive.org/web/19961221230104/http://www.mcdonalds.com/>.

világot és az offline-t, rámutatnak *hasonlóságokra* és *különbségekre*, a résztvevő megfigyelést helyezve a módszertan fókuszába.

A társadalomtudósoktól folyton azt kérik, hogy vállaljanak szerepet az új technológiákra vonatkozó előrejelzésekben, a technológiai trendek megjósolásában. Ám időgép hiányában, illetve azoknak a leghozzáértőbb futuristáknak a kudarcával szembesülve, akik még a blogolás megjelenését sem jósolták meg, az egyetlen megalapozott hozzájárulásunk a jelen és a múlt kutatása lehet. Ebben a tekintetben a digitális antropológia fontos szerepet tölthet be, de hogy ez így is történjen, ennek többnek kell lennie, mint pusztán online etnográfának. Az időtényező fontos a digitális antropológiában: nem lehet egy hétvége alatt etnográfiai kutatást végezni. Azonban a *képzeldő* is fontos. A digitális antropológia újragondolása rövidesen sikertelenné válhat, ha nem tartalmazza azt, amit mi a „digitális” fogalmának értelmezéséről gondolunk, illetve, hogy mindez milyen hatással lehet a társadalmi vizsgáldásokra.

Fordította Pogány Dániel László

Hivatkozott irodalom

- Bedos-Rezak, Brigitte (2000): Medieval Identity: A Sign and a Concept. *American Historical Review* 105(5): 1489–1533. DOI: <https://doi.org/10.1086/ahr/105.5.1489>.
- Boellstorff, Tom (2005): *The Gay Archipelago: Sexuality and Nation in Indonesia*. Princeton: Princeton University Press.
- Boellstorff, Tom (2008): *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton: Princeton University Press.
- Boellstorff, Tom (2011): Placing the Virtual Body: Avatar, Chora, Cypherg. In *A Companion to the Anthropology of the Body and Embodiment*. Frances E. Mascia-Lees (szerk.). New York: Wiley-Blackwell, 504–520.
- Boellstorff, Tom, Bonnie A. Nardi, Celia Pearce és T. L. Taylor (2012): *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*. Princeton: Princeton University Press.
- Bourdieu, Pierre (1977 [1972]): *Outline of a Theory of Practice*. Cambridge: Cambridge University Press. DOI: <https://doi.org/10.1017/CBO9780511812507>.
- Bourdieu, Pierre (2009 [2000]): *A gyakorlat elméletének vázlata. Három kabil etnológiai tanulmány. (a szöveg szerkesztésében és tartalmában eltér az 1972-es francia és az 1977-es angol nyelvű változattól. A szerk.)* Budapest: Napvilág.
- Coleman, E. Gabriella (2010): Ethnographic Approaches to Digital Media. *Annual Review of Anthropology* 39: 487–505. DOI: <https://doi.org/10.1146/annurev.anthro.012809.104945>.
- Curtis, Pavel (1997 [1992]): Mudding: Social Phenomena in Text-Based Virtual Realities. In *Culture of the Internet*. Sara Kiesler (szerk.). Mahwah: Lawrence Erlbaum, 121–142.
- Derrida, Jacques (1988 [1972]): Signature Event Context. In *Uő. Limited Inc*. Evanston: Northwestern University Press.
- Duranti, Alessandro (1997): *Linguistic Anthropology*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Geertz, Clifford (2001): A bennszülöttek szemszögéből. Az antropológiai megismerés természetéről. In *Uő. Az értelmezés hatalma. Antropológiai írások. 2. kiadás*. Budapest: Osiris, 227–245.
- Gershon, Ilana (2010a): Breaking Up Is Hard To Do: Media Switching and Media Ideologies. *Journal of Linguistic Anthropology* 20(2): 389–405. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1548-1395.2010.01076.x>.
- Gershon, Ilana (2010b): *The Breakup 2.0: Disconnecting over New Media*. Ithaca: Cornell University Press.
- Hanks, F. William (1992): The Indexical Ground of Deictic Reference. In *Rethinking Context: Language as an Interactive Phenomenon*. Charles Goodwin és Alessandro Duranti (szerk.). Cambridge: Cambridge University Press, 43–76.
- Huizinga, Johan (1990 [1938]): *Homo Ludens*. Szeged: Universum Kiadó.

- Inoue, Miyako (2003): Speech without a Speaking Body: 'Japanese Women's Language' in Translation. *Language and Communication* 23(3/4): 315–330. DOI: [https://doi.org/10.1016/S0271-5309\(03\)00011-9](https://doi.org/10.1016/S0271-5309(03)00011-9).
- Jenkins, Henry (2008): *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Jones, Quentin (1997): Virtual-Communities, Virtual Settlements, and Cyber-Archae-ology: A Theoretical Outline. *Journal of Computer-Mediated Communication* 3(3). Interneten: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00075.x/full> (letöltve: 2018. július 8.). DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00075.x>.
- Keane, Web (2003): Semiotics and the Social Analysis of Material Things. *Language and Communication* 23(3/4): 409–425. DOI: [https://doi.org/10.1016/S0271-5309\(03\)00010-7](https://doi.org/10.1016/S0271-5309(03)00010-7).
- Kendall, Lori (2002): *Hanging Out in the Virtual Pub: Masculinities and Relationships Online*. Berkeley: University of California Press.
- Krueger, W. Myron (1983): *Artificial Reality*. Reading: Addison-Wesley.
- Leach, R. Edmund (1961): Rethinking Anthropology. In Uő. *Rethinking Anthropology*. London: Robert Cunningham and Sons, 1–27.
- Lehdonvirta, Vili (2010): Virtual Worlds Don't Exist: Questioning the Dichotomous Approach in MMO Studies. *International Journal of Computer Game Research* 10(1): 1–16.
- Levinson, C. Stephen (1983): *Pragmatics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Malinowski, Bronislaw (1922 [1972]): *Argonauts of the Western Pacific*. New York: E. P. Dutton (A könyvből részletek magyarul *Baloma. Válogatott írások* címmel jelentek meg 1972-ben).
- Manning, H. Paul (2001): On Social Deixis. *Anthropological Linguistics* 43(1): 54–100.
- Marcus, George (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>.
- Miller, Daniel (2011): *Tales from Facebook*. Cambridge: Polity Press.
- Miller, Daniel és Heather A. Horst (2012): The Digital and the Human. A Prospectus for Digital Anthropology. In *Digital Anthropology*. Heather A. Horst és Daniel Miller (szerk.). London – New York: Berg, 3–35.
- Morningstar, Chip és Randall F. Farmer (1991): The Lessons of Lucasfilm's Habitat. In *Cyberspace: First Steps*. Michael Benedikt (szerk.). Cambridge, MA: MIT Press, 273–301.
- Oetomo, Denny (1997): Ketika Sharon Stone Berbahasa Indonesia. In *Bercinta Dengan Televisi: Ilusi, Impresi, dan Imaji Sebuah Kotak Ajaib*. Deddy Mulyana és Ibrahim Idi Subandy (szerk.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 333–337.
- Pearce, Celia és Artemesia (2009): *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Rabinow, Paul (é. n. [1986]): A képzetek társadalmi tények: modernség és posztmodernség az antropológiában. In *A másik antropológia: az antropológia allegóriája*. Kaiser Sára (szerk.). Budapest: ELTE, 177–209.
- Rogers, Richard (2009): *The End of the Virtual: Digital Methods*. Amsterdam: Vossiuspers UvA.
- Rosaldo, Renato (1989): *Culture and Truth: The Remaking of Social Analysis*. Boston: Beacon Press.
- Sahlins, Marshall (1996): The Sadness of Sweetness: The Native Anthropology of Western Cosmology. *Current Anthropology* 37(3): 395–428.
- Silverstein, Michael (1976): Shifters, Linguistic Categories, and Cultural Description. In *Meaning in Anthropology*. Keith H. Basso és Henry C. Shelby (szerk.). Albuquerque: University of New Mexico Press, 11–55.
- Strathern, Marilyn (2004): *Commons and Borderlands: Working Papers on Interdisciplinarity, Accountability, and the Flow of Knowledge*. Wantage: Sean Kingston.