


Multi-präsenes Ethnografieren. Ethnografische Anwesenheit in mehr-als-digitalen Feldern

Zusammenfassung

Zeitgenössische Forschungsfelder konfrontieren Ethnograf:innen mit multiplen digitalen und medialen Praktiken. Ethnografische Anwesenheit beschreibt dabei nicht nur vor Ort zu sein (*co-location*), sondern folgt Prozessen und Praktiken in multi-lokalen, multi-temporalen und multi-modalen Ethnografien. Anhand einer Forschung zu Computerspielevents wird gezeigt, wie in lokaler Feldforschung vor Ort auch digitale und virtuelle Präsenzen wichtig werden, um ein dichtes Verständnis für das Feld zu entwickeln. Die Praktiken vor Ort inkludieren eine Vielzahl unterschiedlicher digitaler Schauplätze und erfordern multiple Ko-Präsenzen online und offline. Verschiedene Modi ethnografischer Anwesenheiten produzieren auch multimediales Material in der Erhebung, Dokumentation und Auswertung. Die Logiken und Komplexitäten der Praktiken des Forschungsfeldes bilden dabei die Grundlage für die Schnürung eines ethnografischen Methodenbündels. Der Ansatz von multi-präsender Ethnografie versucht die Trennung von digitalen und analogen Praktiken zu überwinden und ihren Verflechtungen und Relationen in mehr-als-digitalen Feldern zu folgen.

Schlagwörter: Digitale Anthropologie, multimodale Ethnografie, hybride Ethnografie, Computerspiel, Game Studies.

Ruth Dorothea Eggel, Abteilung für Empirische Kulturwissenschaft und Kulturanthropologie, Institut für Archäologie und Kulturanthropologie, Rheinische Friedrich-Wilhelms-Universität, Bonn, Deutschland 

Verteilte Anwesenheit in hybriden Feldern

Zweiter Messetag, ich beginne einen ersten Rundgang durch die dunklen Hallen. Dabei klicke ich mich durch Event-Apps, um die wichtigsten Ankündigungen für den heutigen Besuchstag zu lesen. Kontinuierlich ploppen Push-Nachrichten anderer Apps auf. „752 neue Nachrichten seit ihrem letzten Besuch“, verkündet der Discord Channel eines Gaming Events. Mein letzter Besuch war gestern kurz nach zwei Uhr morgens auf der Rückreise vom ersten Messetag. Auch in einem Dutzend anderer Kanäle zu dem Event werden mir nun unzählige neue Nachrichten angezeigt. Außerdem einige Privatnachrichten von Forschungspartner:innen, die ich gestern kennenlernte. Einer fragt, ob ich von guten Partys heute weiß. Einer hat gestern Nacht ein Live-Video gesendet, mit dem Kommentar „My Uber“ (Screenshot: *GC22_pm_uber*). Es sieht aus wie das Innere eines Autos mit bunt blinkender Beleuchtung. Wegen der Lautstärke in den Hallen ist es unmöglich den Ton zu verstehen (Video: *GC22_pm_uber_video* [Anm: Datei beschädigt 09/22]) (Anm: Er zeigt mit später am Vormittag weitere ähnliche Videos. Das Auto habe einfach perfekt zum Gaming Event gepasst, meint er). Außerdem habe ich gestern eine

Nachricht übersehen, in der ein spontanes Treffen auf dem Messegelände ausgerufen wurde, bei dem ich gerne teilgenommen hätte, um einige Forschungspartner:innen der letzten Jahre wiederzusehen. Die meisten neuen Nachrichten sind in einem Channel für Partys. Dort entspann sich gestern Nacht offenbar eine Diskussion rund um die diesjährigen Eintrittspreise der Partys sowie den erschwerten Zugang, da viele Party-Tickets Monate im Voraus über spezielle Apps oder Give-aways in Social-Media Kampagnen erworben werden mussten (Screenshots *GC22_discord_channel_party*). Außerdem werden einige Hinweise geteilt, wie man beim Gaming Event in letzter Minute noch Tickets für Partys heute Abend ergattern kann. (Feldnotizen, 25.08.2022)

Diese Feldforschungssituation fand im Rahmen meiner ethnografischen Forschung zu Gaming Events, also großen Messen und Conventions für Video- und Computerspiele, statt. Gamer:innen, die sich sonst größtenteils online begegnen, kommen hier in physisch-manifestierten und lokal-situierten Treffen zusammen. Mein Interesse gilt dabei digitalem Spiel(en) als materieller und verkörperter Praxis, weshalb die Frage nach verschiedenen Formen von Präsenz im Zentrum stehen. Die Forschungssituation steht exemplarisch für die multi-präsenzes Ethnografie, die dieser Beitrag vorstellt. Digitale Technologien und Medien bereichern Forschungssituationen mit zahlreichen simultanen, digitalen Praktiken an. Hunderte neue Nachrichten, während ich als Forscherin gleichzeitig *vor Ort* bin, machten das Folgen von Forschungsgegenständen innerhalb meines Feldes oft zur Herausforderung. Es sind verschlungene Linien verschiedener digitaler, virtueller und aktualisierter Ebenen der Interaktion, die gleichzeitig stattfinden. Was bedeutet das für ethnografische Methoden? Wie können wir in solchen Feldern Forschungsgegenständen folgen?

Dieser Beitrag untersucht ein ‚hybrides‘ Forschungsfeld, in dem online und offline jedoch nicht in Opposition zueinander auftauchen (Taylor 2009: 153). Mein Forschungsinteresse bei Gaming Events galt eben diesen semiotisch-materiellen und körperlichen Dimensionen von digitalen Praktiken. Im Zentrum stand die Frage, wie digitales Spielen im Rahmen von Computerspielevents verkörpert und materialisiert werden und in welchen wechselseitig verwobenen Prozessen das passiert. Der Startpunkt dieser Ethnografie war nicht online, sondern ein klassisch ethnografisches *being there*, also eine Anwesenheit vor Ort, wie in der Eingangssequenz deutlich wurden. Gleichzeitig waren die Grenzen des Feldes nicht durch physische Ko-Präsenz beschränkt. Meine ethnografische Anwesenheit ragte in zahlreiche virtuelle Räume hinein, wie die einführenden Feldnotizen verdeutlichen. Das ethnografische Verständnis für das Feld erforderte verteilte Anwesenheit online und offline und begann und endete nicht mit den temporalen oder geografischen Grenzen einzelner Events. Exemplarisch greift dieser Beitrag eine ungewöhnliche Feldbegegnung auf, die außerhalb eines Gaming Events stattfand, aber dennoch Teil meines Feldes darstellt. Die Ereignisse rund um ein ungeplantes Treffen auf einem Bahnsteig sollen verdeutlichen, wie die ethnografische Anwesenheit in meinem Feld über die zeitlichen und räumlichen Veranstaltungsgrenzen hinausreichte. Wichtiger Teil des Feldes sind dabei digitale Interaktionen, Onlinespiele, Messenger und Event-Apps, über die meine Forschungspartner:innen in verschiedenen ko-präsenten Modi interagieren. Um diese Interaktionen nachvollziehen zu können, versuchte ich auch als Forschende solche Ko-Präsenzen herzustellen. Als methodologischen und theoretischen Anspruch formuliert Ethnografie nämlich nicht nur die Anforderung einer physischen Anwesenheit, sondern beschreibt einen interpretativ-verstehenden Prozess, in dem versucht wird dichte Beschreibungen und „thick presence“ (Mollerup 2017) zu generieren. In meiner Feldforschung zu Gaming Events kombinierte ich daher die Anwesenheit *vor Ort*

mit multiplen Formen der Ko-Präsenz, um den Praktiken im Feld verstehend zu folgen. Ein multi-präsenes Ethnografieren inkludiert daher eine Vielzahl von digitalen Plattformen, die im Feld von Relevanz sind. Ethnografie ist dabei auch in besonderem Maße geeignet, die Besonderheiten digitaler Anwendungen zu berücksichtigen und in der eigenen Forschung nutzbar zu machen, wie am Beispiel von Discord sowie Forschungs-Visitenkarten gezeigt wird. Durch ein multimodales Vorgehen, also dem Einsatz verschiedener Modi der Erhebung, werden auch unterschiedliche multi-mediale Forschungsmaterialien generiert, die in der Dokumentation und Auswertung Berücksichtigung finden sollten. Zum Abschluss werde ich daher die theoretischen Implikationen multi-präsenes Ethnografie diskutieren und die Rolle der multi-präsenes Forscherin, die selbst zum verbindenden Element einer ethnografischen Praxis wurde, in den Bemühungen den Forschungsgegenständen und -Praxen im Feld multi-sited, multi-temporal, multimodal und multi-präsent zu folgen.

Feldforschung: multi-sited – multi-temporal – multi-role

Ich sitze auf dem Bahnsteig einer Kleinstadt in Deutschland in der Morgensonne, inmitten einer Gruppe von etwa 15 jungen Erwachsenen. Unser Zug hielt hier für unbestimmte Zeit wegen eines Unfalls auf der Strecke. Die Gruppe erzählt mir von ihren Plänen für den Tag. Einige wollten am Vormittag ein Spiel testen, befürchten nun aber, dass durch die verspätete Ankunft die Wartezeit zu lange sei. Sie sind in ihr Handy vertieft, ich vermute um die Platzverfügbarkeit digitaler Warteschlangen zu prüfen. Gelegentlichen Einwüfen entnehme ich, dass sie auch mit dem Rest der Gruppe chatten. Die hatten einen späteren Zug genommen, der uns mittlerweile aber überholt hat, wie sie erzählen. Ein Pärchen im Teenageralter spielt auf dem Handy immer wieder dasselbe Spiel. Auf meine Nachfrage hin erzählen sie, dass man sich mit einem Highscore heute vor Ort eine Belohnung abholen könne. (Feldnotizen, 24.08.2019)

Wie wird der Bahnsteig einer Kleinstadt zu einem Forschungsort in einer Ethnografie zu Computerspiel-Veranstaltungen? Meine Forschung begann mit klassisch ethnografischer Anwesenheit bei Computerspielevents. Denn auch für die Erforschung von digitalen Phänomenen ist eine Anwesenheit vor Ort (*co-location*) ein guter Ausgangspunkt. „If you want to get to the internet, don't start from there“ (Miller & Slater 2000: 5) haben die Vorreiter Digitaler Anthropologie Daniel Miller und Don Slater empfohlen. Denn digitale Praktiken sind eingebettet und Teil von verkörperten Praktiken und physisch-materiellen alltäglichen Konstellationen (vgl. Coleman 2010; Hine 2017; Pink et al. 2016; Taylor 2009).

Ein Blick auf die Fachgeschichte zeigt, dass Forschungen verschiedener anthropologischer Fächer von ethnografischer Anwesenheit in einem Feld charakterisiert waren (vgl. Gertz 1988; Hannerz 2003; Mollerup 2017). Ethnografische Feldforschung ist dabei eng an die Methode der Teilnehmenden Beobachtung gekoppelt und meint häufig die physische Ko-Präsenz an einem Ort (McAdam-Otto & Nimfür 2021: 53), begleitet von Vor- und Nachbereitungphasen (Hannerz 2003: 202). Einerseits wurden ethnografische Felder dabei in regionalen ‚Kulturräumen‘ gedacht (vgl. Rolshoven 2013), die zeitlich und räumlich begrenzt schienen (Hannerz 2003: 202). Andererseits weist Ulf Hannerz (ebd.) darauf hin, dass Anthropolog:innen im 20. Jahrhundert in ihren Ethnografien bereits eine große Bandbreite von zeitlich und räumlich verteilten Praktiken einsetzten und verknüpften. Dieses Vorgehen wurde schließlich von George Marcus (1995) unter dem Titel „multi-sited ethnography“ po-

pulär gemacht, der damit vor allem der besonderen Herausforderung Globalisierungsprozesse zu erforschen, begegnete. Marcus schlägt ein „tracing“ und „tracking“ von Prozessen und Praktiken über verschiedene „sites“ hinweg vor (Marcus 1995: 105–106). Darin zeigt sich, wie die Transformation zeitlicher und räumlicher Grenzen in der Postmoderne auch ethnografische Forschungen mit neuen methodischen Fragen konfrontierte. Um mobilen Lebensweisen und fluiden Phänomene deren lokale Grenzen sich auflösen zu folgen, veränderte sich das Verständnis von ethnografischer Anwesenheit. Sie ist zunehmend nicht an einen Ort gebunden, sondern an mehrere und kann damit als „multi-lokale Ethnografie“ (Hannerz 2003: 206) bezeichnet werden. Anwesenheit wird von Hannerz als „being there...and there...and there!“ (ebd.) beschrieben. Laura McAdam-Otto und Sarah Nimfür kritisieren, dass die populär gewordene Bezeichnung multi-sited oft fälschlicherweise mit multi-national gleichgesetzt wird (2021: 42). Dabei geht es ihnen zufolge nicht um die geografische Distanz einzelner Orte des Feldes, sondern vielmehr darum Lebensweisen und Prozessen zu folgen, die sich „mehrortig“ auch in geografischer Nähe vollziehen können (ebd.: 46).

Meine Ethnografie folgte nicht einem einzelnen Objekt oder Prozess über mehrere Orte, stattdessen wurden Gaming Events selbst als globales Phänomen betrachtet. Es sind Veranstaltungen, die häufig von großen Medienunternehmen an unterschiedlichen Standorten abgehalten werden. Dabei ist es nicht unüblich, dass Standorte wechseln, neue hinzukommen, oder Events von einem Standort zum nächsten ziehen. Mein Feld und meine ethnografische Anwesenheit fand so an verschiedenen europäischen Orten statt. Gleichzeitig war die Feldforschung nicht an einen Zeitpunkt gekoppelt, sondern an vielzählige. Gisela Welz bezeichnet das als „Temporalisierung“ von Ethnografie, wenn nicht ein einzelner Feldforschungsaufenthalt geplant wird, sondern eine serielle Abfolge (Welz 2013: 40). „Going there – and again! And again!“ nannte Hannerz (2003: 213) diesen Modus der Feldforschung, die unterbrochen von Perioden anderer Tätigkeiten durchgeführt wird. Meine Anwesenheit im Forschungsfeld war an verschiedene Orte und Zeiträume gebunden.

Das Forschungsfeld umfasste große kommerzielle Veranstaltungen und Kongresse, die Business-Events mit Ausstellungen, E-Sport und LAN-Parties kombinieren. Die Veranstaltungen haben bis zu 400.000 Besucher:innen und werden von Millionen von Menschen online verfolgt. Verschiedene Menschen erhalten Zugang zu unterschiedlichen Bereichen und sie sind häufig auch zu unterschiedlichen Zeiten anwesend. Um diese verschiedenen Praktiken der Menschen im Feld zu verfolgen, umfasste meine Anwesenheit auch verschiedene Rollen. Ich habe als Crew-Mitglied beim Auf- und Abbau der Veranstaltungen geholfen, ich habe während der Events sowohl für Indie-Entwickler als auch für AAA-Spiele gearbeitet, als Freiwillige Streamer:innen betreut, Meet&Greets organisiert, verschiedene Indoor- und Outdoor Spieleaktivitäten betreut und ich habe als Besucherin oder Fachbesucherin an Events teilgenommen. Meine ethnografische Forschungsintention wurde dabei jeweils im Vorfeld, bei Bewerbungsprozessen etc. offengelegt und im Feld so transparent wie möglich kommuniziert.

Gleichzeitig waren die Grenzen meines Feldes nicht den zeitlichen und räumlichen Grenzen der Veranstaltungen unterworfen. Die Idee, Praktiken oder Prozessen im Feld zu folgen, bedeutet die Multiplizität des Feldes in verschiedener Hinsicht ernst zu nehmen. Mein kulturanthropologisches Interesse erstreckte sich über die Grenzen der Messehallen hinaus, auf die Spuren der Veranstaltungen in Städten, auf die Phasen der Vorbereitung, des Auf- und

Abbaus und der An- und Rückreise. Häufig fand ich mein Feld auch in Zügen, auf Bahnsteigen und Flughäfen. Mein ethnografisches Vorgehen war also multi-sited, aber auch multi-temporal und multi-role.

Von der Anwesenheit vor Ort zur (digitalen) Ko-Präsenz

Die Gruppe junger Menschen am Bahnsteig erzählt mir, was sie in den vergangenen Tagen besonders beeindruckt hat. Die Final Fantasy VII Remake Demo war ihr Highlight, meint das Pärchen. Ob ich gesehen habe, was gestern in der Fortnite-Schlange passiert ist, fragt mich ein junger Mann neben mir [siehe Infobox 1]. „Was ist passiert?“, frage ich. „Einer hat in eine Tüte gekackt, in der Warteschlange, weil er seinen Platz nicht aufgeben wollte!“ meint er lachend. Ich sage, dass ich davon auf Twitter gelesen habe. „Ja, ich auch auf Twitter. Alle haben davon geredet“, nickt er. Ein Freund von ihnen war in derselben Halle, habe aber nichts mitbekommen. (Feldnotizen, 24.08.2019)

Infobox 1: Final Fantasy VII Remake und Fortnite. Final Fantasy VII Remake (2020), von Square Enix, ist ein Action-Role-Playing-Game. Die Neuauflage des Spiels Final Fantasy VII greift dabei auf die umfangreiche Fan-Folklore zurück, die rund um das Originalspiel entstand (vgl. Bukač & Katić 2023). Fortnite (2017), von Epic Games, ist ein Survival-Shooter dessen Battle-Royal-Variante insbesondere bei jüngeren Spieler:innen ab 2018 zum beliebtesten Online-Spiel wurde.

Im Feld von Gaming Events lieferten Nachrichten und soziale Plattformen, wie etwa Twitter, den Menschen im Feld relevante Informationen, die auch für mein ethnografisches Verständnis nötig waren. Die Nachricht des Fortnite-Malheurs verbreitete sich rasend schnell über Twitter. Viele Besucher:innen vor Ort teilten und ergänzten Details der Geschichte online. Obwohl der Veranstalter es kurz darauf als Gerücht dementierte, blieb es für viele Teilnehmer:innen ein wichtiger Event-Vorfall, der in Gesprächen und Interviews wiedererzählt wurde. Virtuelle Spielwelten und digitale Medieninhalte sind Teil der bedeutsamen Erfahrungen, die Menschen hier machen. Gaming Events bieten einen Rahmen, in dem laut Christoph Bareither (2019: 7) „inkorporiertes Medienwissen“ zu einer intensiven Nutzung digitaler Medien einlädt. Dazu gehört neben digitalen Spielen auch Interaktionen über verschiedene Apps. Auf zahlreichen Plattformen werden Eindrücke des Events gepostet, gemeinsame Unternehmungen vor Ort geplant oder in Live-Streams geteilt. Die physische Nähe des Vor-Ort-Seins (*co-location*) ist dabei nicht immer eine zentrale Voraussetzung für Interaktionen (Beaulieu 2010: 2). Anne Beaulieu schlug das Konzept von Ko-Präsenz (*co-presence*) vor, das als Denkfigur die ethnografische Anwesenheit und Interaktionsmöglichkeiten von physischer *co-location* löst. Gerade digitale Medien erlauben verschiedene Formen der Ko-Präsenz, die nicht immer physische Nähe erfordern (vgl. Boellstorff 2006; Hine 2006; Pink et al., 2016). Insbesondere Forschungsansätze der Digitalen Anthropologie betonten die Möglichkeiten der Anwesenheit und Forschung aus der Distanz, die unter Begriffen wie *remote anthropology* oder *anthropology from a distance* verhandelt werden.

Der Medienanthropologe John Postill (2015) unterscheidet vier Formen der Präsenz, die von Besucher:innen bei Gaming Events häufig gleichzeitig hergestellt werden: 1.) Physische Ko-Präsenz (*co-location*) vor Ort. 2.) Anwesenheit aus der Distanz (*remotely*), durch Live-

Streams, Chats oder Videotelefonate. 3.) Virtuelle Präsenz in einem dritten Raum (weder hier noch dort), wie es etwa in Computerspielen passiert. 4.) Imaginative Präsenz, durch digitale Geschichten, etwa Social-Media und Blogposts (Pink et al. 2016: 137).

Während der physischen Ko-Präsenz von Gamer:innen in den Messehallen, verbrachten sie gleichzeitig viel Zeit in virtueller Präsenz in digitalen Spielen (mit anderen Eventbesucher:innen). Eine beliebte Praxis war das Ansehen und Kommentieren von Streams, die von Besucher:innen an anderen Orten der Veranstaltung übertragen werden. Chats und Gaming Voice-over-IP (VoIP) Dienste wurden genutzt, um sich mit Freund:innen innerhalb und außerhalb der Events auszutauschen. Und auch die imaginative Präsenz spielte während der physischen co-location bei einem Event eine wichtige Rolle: Schon kurz nach Veranstaltungsbeginn tauchten online die ersten Blogposts auf, die tolle Aktivitäten oder Belohnungen auflisteten. Sie erlaubten eine imaginative Präsenz, die wiederum in ko-präsenten Touren an diese Orte rückgebunden wurde. Die Eindrücke davon wurden erneut über Chats, Apps oder Streams geteilt. Verschiedene Formen der Präsenz tauchten verschlungen und in wechselseitig referenziellen Verfahren auf. Dabei unterschieden die Erlebnisberichte oft nicht zwischen dem, was digital und dem, was in physischer Ko-Präsenz gesehen oder gelesen wurde, wie das ethnografische Beispiel zeigte. Beide, digitale und physische Ko-Präsenzen, bilden in Verbindung die subjektiven Erfahrungen der Gamer:innen. Für ein ethnografisches Verständnis wurde daher in meinem Feld auch die Ko-Präsenz online erforderlich. Da diese Präsenzen, nicht nur bei Gaming Events, häufig in Kombination auftauchen, sind Forschende gefordert auch ethnografisch vielfältig präsent zu sein.

Dichte ethnografische Anwesenheit

In ‚hybriden‘ Forschungsfeldern ist physische Ko-Präsenz also allein häufig nicht genug, um die Vorgänge vor Ort zu verstehen (Mollerup 2017: 2). Das wird in Feldern, in denen Menschen zahlreichen digitalen Praktiken nachgehen, für Ethnograf:innen besonders bedeutsam. Nina Mollerup beschreibt etwa, wie sich ihre Anwesenheit unter Menschen, die in Laptops oder Smartphones vertieft waren, nicht wie ein *being there* anfühlte. Das ethnografische Verständnis, das sie suchte, konnte sie nicht einfach durch physische Ko-Präsenz herstellen (Mollerup 2017: 2). Die Anwesenheit vor Ort ermöglicht in solchen Feldern häufig nicht jenes ethnografische Verständnis, das für Kulturanthropolog:innen von Bedeutung ist. Erst durch die Anwesenheit in den Online-Räumen, die auch ihre Forschungspartner:innen nutzten, erreichte Mollerup ein Gefühl des *being there* (ebd: 3). Was macht nun dieses ethnografische Verständnis aus? Wodurch wird Anwesenheit zu einer ethnografisch verstehenden Ko-Präsenz? Im Unterschied zu anderen Disziplinen, die mitunter Ethnografie als Methode einsetzen, zeichnet sich das anthropologische Verständnis von Ethnografie laut Carole McGranahan dadurch aus, dass es mehr als nur eine qualitative Methode beschreibt (2014: 24), sondern vielmehr Methode, Theorie und Schreibpraxis (2018: 1). Sie argumentiert, Ethnografie unterscheide sich von anderen qualitativen Methoden durch „ethnografische Sensibilität“ (ebd). Das Ziel sei, gelebte Erwartungen, Komplexitäten, Widersprüche, Möglichkeiten und Handlungsgrundlagen von Menschen zu verstehen (ebd). Was Ethnografie zu mehr als einer Methode macht, ist *das Ethnografische*, ohne das die Beschreibungen ‚dünn‘ und nicht erkenntnisreich erscheinen (ebd.: 2). Das Verständnis von ‚dünn‘ und ‚dichter‘ Ethnografie referenziert Clifford Geertz‘ (1973) Konzept einer „dichten Beschreibung“, die den Blick auf die Nuancen des Handelns richtet, die Sinn erzeugen. Damit versteht Geertz

Ethnografie als interpretativen Zugang, der versucht, die Bedeutungsstrukturen des Beobachteten zu verstehen (Geertz 1973: 6).

Das *Ethnografische* zeichnet sich demnach durch die Frage aus, wie sozio-kulturelle Gruppen Bedeutungen produzieren (McGranahan 2018: 2). Ein solches Verständnis von Ethnografie bemüht sich auch die Grenzen dieser Frage immer neu zu erkunden und das ethnografische Vorgehen über das Methodische hinaus zu adaptieren (ebd.: 5). Um unterschiedliche Formen der Ko-Präsenz vor Ort und online und ihre Implikationen für ein ethnographisches *being there* analytisch nutzbar zu machen, entwickelte Mollerup das Konzept einer „thick presence“ (Mollerup 2017). Während Beaulieus Konzept von Ko-Präsenz sich insbesondere durch die Möglichkeiten zur Partizipation auszeichnet (Beaulieu 2010: 2), argumentiert Mollerup, dass digitale Medientechnologien Möglichkeiten der Anwesenheit auch ohne reziproke Interaktionsmöglichkeiten bieten (Mollerup 2017: 5). Auch eine subtilere Anwesenheit, etwa ein „hanging out“ online (Kendall 2002), kann das ethnografische Verständnis einer Situation vertiefen und so zur Generierung *dichter* Anwesenheit beitragen.

Auch meine Forschung war vom Ziel einer *thick presence* geleitet, bei dem das methodische Vorgehen versucht eine ethnografische Sensibilität herzustellen. Die intensive Einbeziehung digitaler Medientechnologien, meine Anwesenheit in verschiedenen Online-Räumen, erfüllte in meiner Forschung keinen Selbstzweck. Sie war auch nicht in größerem Stil a priori geplant, sondern entstand vielmehr aus dem Versuch, meinen Forschungspartner:innen verstehend zu folgen. Die Verknüpfung unterschiedlicher online und offline Methoden stellt daher keine neue Form der Ethnografie dar. Vielmehr entsteht sie aus der Idee des *Ethnografischen*, das sich adaptiv an seine Felder herantastet. Die Art und Weise, wie Anwesenheit vor Ort und digitale Ko-Präsenzen erreicht und verbunden werden, ist eng an das Feld gebunden und kann nicht unabhängig von den beobachteten Prozessen festgelegt werden. Ein dichtes Verständnis für das Feld ist dabei einerseits Ergebnis einer multi-präsenten Anwesenheit. Andererseits ist ein wachsendes Verständnis für das Feld auch eine Voraussetzung, um wichtige Schauplätze zu identifizieren und in die Forschung miteinzuschließen.

Multiple Ko-Präsenzen

Ich lernte die Gruppe heute Morgen kennen, als ich in den Zug sprang und mir jemand auf die Schulter tippte. Ein Teenager reichte mir mein Handy, dass mir beim Laufen aus der Tasche gefallen sein muss. Er lief hinter mir, hob es auf und gab es zurück. Im Gegenzug verschenke ich ein überzähliges Eventticket an ein Gruppenmitglied und wir kommen ins Gespräch. Es werden Szenarien diskutiert, wie man alleine ohne Handy auf so einem Event klarkommen könnte. Das Urteil: schwierig; und vieles könnte man gar nicht machen. (Feldnotizen, 24.08.2019)

Digitale Präsenzen wurden in meinem Feld in vielen Situationen mithilfe von Smartphones hergestellt. Mollerup nannte diese Kombination von *co-location* und digitaler Präsenz: „being there phone in hand“ (Mollerup 2017). Auch in meinem Feld wurde mein Smartphone zu einem unverzichtbaren Werkzeug ethnografischer Forschung und digitaler Präsenzen. Ein Verlust würde einerseits den physischen Zugang (durch digitale Tickets) erschweren, es würde aber auch eine Vielzahl von Interaktionen und Erzählungen unerreichbar und unsichtbar machen. Gaming Events lassen Affordanzen zur Smartphone-Nutzung entstehen, indem viele Informationen nur digital verfügbar sind. Der Eintritt, die Orientierung, Pro-

grammpunkte und kurzfristige Änderungen werden digital bekannt gegeben und in Diskussionen der Besucher:innen aufgegriffen. Das lädt dazu ein, die Veranstaltungen mit dem Telefon in der Hand zu besuchen. Smartphones bringen damit nicht nur eine einzelne Form digitaler Präsenz hervor, sie sind Bestandteil und Voraussetzung für zahlreiche Interaktionen und Präsenzen. Dabei war zu Beginn meiner Forschung noch nicht klar, welche digitalen Schauplätze später Relevanz bekommen würden. Erst mit zunehmendem Verständnis für das Feld, wurden auch die Bedeutungen digitaler Medienpraktiken deutlicher. Die Liste der installierten Apps und neuen Accounts auf digitalen Plattformen verlängerte sich mit jedem besuchten Event. Das inkludierte etwa:

- Event-Apps, die Informationen und Lagepläne enthielten. Mitunter waren Chats oder eigene digitale Spiele & Wettbewerbe integriert.
- Ticket-Apps, um Zugang zu Events zu erhalten.
- Networking & Termin-Apps, über die Treffen im Rahmen der Events vereinbart werden konnten.
- Aussteller-Apps oder -Spiele, die oft Voraussetzung für die Teilnahme an Aktivitäten oder Preisvergaben waren.
- Es gab Warteschlangen-Apps, um sich digital für ein bestimmtes Angebot auf den Events ‚anzustellen‘.
- Im Auf- und Abbau wurden Projektmanagement- und Tasksharing-Apps verwendet, um Aufgaben und ihre Erledigung zu verwalten.
- Außerdem waren viele Social Media Plattformen bedeutsam; in meinem Feld waren das unter anderem:
 - Reddit, mit Subreddits zu einzelnen Events
 - Facebook, inklusive Gruppen und Facebook-Messenger (der bei einigen nordischen Events zentrales Kommunikationsmittel war).
 - Instagram, als beliebteste Plattform bei Cosplayer:innen.
 - Twitter als Informationsplattform, die besonders intensiv durch Medienvertreter:innen und Developer:innen genutzt wurde.
- Streaming-Portale, bei denen während der Events Live-Streams übertragen wurden.
- Blogs, die über die Events berichten. Oft wurden schon wenige Stunden nach der Eröffnung Blogbeiträge mit Guides zum Event veröffentlicht, in denen etwa Möglichkeiten zu spielen oder Loot zu ergattern gesammelt werden.
- Spiele-Plattformen (z.B. Steam, Epic Game Store) ermöglichten durch ihre Freundschaftssysteme nicht nur gemeinsames Spielen, sondern auch privaten Austausch. Bedeutsam waren auch Wunschlisten-Plätze für Spiele, die auf den Events auch zur Währung für Belohnungen wurden.
- Chat- und Messaging-Apps, die für individuelle und Gruppenkonversationen genutzt wurden, etwa Whatsapp, Signal oder Telegram.
- VoIP-Dienste & Chats, wie Teamspeak oder Discord, die im Gaming und darüber hinaus intensiv genutzt wurden.

Es sind also nicht einzelne digitale Schauplätze, die in eine Forschungssituation verstrickt sind, sondern eine Vielzahl. Mein dichter werdendes Verständnis des Feldes verlief parallel zur Dichte der Anwendungssymbole auf meinem Smartphone-Display. Die Auswahl und Zusammenstellung der digitalen Schauplätze folgten den vor Ort beobachteten Praktiken und Prozessen. Obwohl gute Vorbereitung und Recherchen im Vorfeld der Feldforschung unerlässlich sind, kann die Auswahl der digitalen Plattformen nur unter Berücksichtigung

der Feldpraktiken passieren, die Unterschiede entsprechend der Interessenlagen oder nationalen Differenzen aufweisen. Digitale oder Social Media Ethnografie meint auch sonst nicht die Feldforschung mit einer einzelnen Plattform, wie John Postill and Sarah Pink erklären: „the movement of the digital ethnographer involves traversing interrelated digital and co-present contexts“ (Postill & Pink 2012: 10). Nicht nur ihre Vielzahl, sondern auch die wechselseitigen Verbindungen digitaler Praktiken sind von ethnografischem Interesse. Digitale Praktiken sind untereinander vernetzt, sie referenzieren einander und weben Präsenzen und Praktiken unterschiedlicher Plattformen zusammen. Blogbeiträge, Tweets und Screenshots von Apps wurden über Discord-Server verbreitet. Umgekehrt wurden Discord-Server, App und Medienberichte in Social-Media Beiträgen beworben. Als besonders populäre Praktik verknüpften auch Memes oft unterschiedliches Wissen (über Spiele, Geschehnisse vor Ort, Gerüchte etc.) und teilten es in re-arrangierter Weise. Unterschiedliche Formen der Präsenz machten ein darauf abgestimmtes methodisches Vorgehen erforderlich.

Infobox 2: „Tentacular Thinking“ (Haraway 2018). Donna Haraways Idee des *tentacular thinking* ist eine Denkfigur, die hilft über Relationen und Verbindungen des Feldes nachzudenken. Sie proklamiert: „Nichts ist mit allem verbunden; alles ist mit etwas verbunden“ (ebd.: 48). In einer global vernetzten Welt sind es spezifische Verbindungen, die Prozesse in die Welt bringen. Ein ethnografisches Vorgehen ist in besonderem Maße geeignet, um mit mentalen Tentakeln den Praktiken und Prozessen durch verschiedene Ebenen der Präsenz zu folgen.

Vom Feld zu den Methoden(bündeln)

Ich erzähle von meiner Forschung, verteile meine Visitenkarten und ermutige die Gruppe mich zu kontaktieren, um ihre Erfahrungen mit mir zu teilen. Einige sind interessiert, zücken ihr Handy und wir tauschen Freundschaftsanfragen über Discord und Steam aus. (Feldnotizen, 24.08.2019)

Multiple Schauplätze ethnografischer Präsenz erfordern multiple methodische Herangehensweisen. Einerseits sind es eine Vielzahl digitaler Medienplattformen, die für das Feld Bedeutung haben. Andererseits kommt jede digitale Plattform auch mit ihren Besonderheiten, die methodische und theoretische Implikationen für unsere Forschung bringen. Das methodische Vorgehen kann sich dabei an den spezifischen digitalen Interaktionslogiken der Plattformen orientieren, um sie für die eigene ethnografische Forschung zu adaptieren. Ein adaptives Vorgehen soll hier exemplarisch anhand einer digitalen Plattform gezeigt werden: In meinem Feld nahm unter anderem Discord eine zentrale Rolle ein: Die Onlineanwendung für Audio-, Text- und Video-Chats für Gaming erlaubt die Kommunikation während des Spielens. Wie andere Gaming VoIP-Dienste erlaubt es die Erstellung privater und öffentlicher Server, denen Menschen mit Einladungslink beitreten können. Es gibt Server für Freundschaftsgruppen, Clans oder Subreddit Communities, aber auch für bestimmte Spiele, Publisher und Developer-Studios. Da jeder neue Server erstellen kann, entstehen auch neue Server während der Events. Ein Beitritt ist über digitale Informationskanäle oder Mundpropaganda vor Ort möglich. Discord wurde von meinen Forschungspartner:innen auch abseits der Events regelmäßig genutzt und stellte eine vertraute Umgebung dar. Dementsprechend bot

es für meine ethnografische Forschung eine geeignete Plattform für Interviewaufrufe, Gespräche und Interviews. Zu Interviews wurden Gamer:innen mit einem Serverlink zu einem exklusiven digitalen Raum eingeladen, der auch für späteren Austausch erhalten blieb. Die Ko-Präsenz eines solchen Discord-Interviews kam mit eigenen Implikationen: Viele Interviews fanden ohne Videoübertragung, per Voice Chat statt – ein Modus, der die gewohnte Discord-Nutzung der Forschungspartner:innen spiegelt. Während der Interviews wurde außerdem häufig gespielt, da Discord für die parallele Nutzung mit Spielen oder digitalen Plattformen optimiert ist. Außerdem waren kurze Pausen und Momente der Stille in Discord-Gesprächen nicht ungewöhnlich. Zwischenzeitliches Schweigen ergab sich etwa durch schlechte Übertragung oder durch Konzentration auf das parallele Spielgeschehen. Die Fähigkeit von Gamer:innen Momente der Stille auszuhalten, wirkte sich positiv auf die ethnografische Gesprächsführung aus, da sie Möglichkeiten bot Gedanken zu sammeln und über Antworten nachzudenken. Ein weiteres Potenzial für ethnografische Forschung ergab sich durch die kontinuierlichen Kanäle für den Austausch. Gesprächspartner:innen nutzten die Möglichkeit, um im Anschluss an das Gespräch weitere Gedanken und Eindrücke zu ergänzen, Bilder oder Inhalte zu teilen oder Fragen zu stellen. Eine solche Herangehensweise nutzte die Mittel des Feldes, um als Forscherin verfügbar zu bleiben und längerfristige Kontakte aufzubauen, die wir in ethnografischer Forschung anstreben. Wie Discord bergen auch andere Onlinemedien besondere Implikationen. Die entstehenden Affordanzen können wir nicht nur analytisch nutzen, sondern auch für methodische Annäherungen an das Feld nutzbar machen.

Wie aber verknüpfen wir die Anwesenheit vor Ort mit digitalen Präsenzen? Spieleveranstaltungen sind laut, sie sind chaotisch und in vielerlei Hinsicht waren die geknüpften Kontakte und Beziehungen unverbindlich. Manchmal ergaben sich Situationen, in denen ein Gespräch stundenlang fort dauerte, häufig wurden aber nur wenige Sätze gewechselt. Um als Forscherin sichtbar und erreichbar zu werden, experimentierte ich daher erneut mit Praktiken des Feldes. Ein Beispiel waren Visitenkarten, die eine wichtige Währung für Gaming-Events darstellten. Im Feld wurden sie zu Beginn vieler Gespräche ausgetauscht, um Spiele, Unternehmen oder Personen zu bewerben. Ein Ansatz, den ich auch für meine Forschung implementierte. Ich entwarf verschiedene Versionen von Visitenkarten, mit meinen Kontaktdaten, insbesondere meinem Discord-Namen und meinem Forschungsinteresse. Durch die Verwendung im Feld erfuhr ich von Forschungspartner:innen welche weiteren Informationen sie wichtig fänden und konnte sie in späteren Versionen inkludieren. Die Karten ermöglichten es auch nach kurzen Gesprächen oder in lauten Umgebungen weiter in Kontakt zu bleiben. Gleichzeitig durchziehen multi-präsenes Felder so auch den Alltag der Forscherin außerhalb der Feldforschung vor Ort. Das Feld folgt uns durch Mobiltelefone und Computer nicht nur nach Hause, es ist dadurch auch potenziell jederzeit in unserem Leben präsent. Forschungszeit und Freizeit fließen rasch ineinander. Accounts und Profile sind häufig personengebunden. Eine gezielte Trennung der Rollen durch einen privaten und einen Forschungs-Account vermag dem entgegenzuwirken, ist jedoch nicht immer möglich (siehe auch [Bareither & Schramm in diesem Band](#)). Die Schnürung eines Methodenbündels für multi-präsenes Felder vermag dabei zu helfen, den Logiken des Feldes zu folgen und ethnografische Offenheit als Stärke zu nutzen, um ein individuell auf das Feld zugeschnittenes Instrumentarium zu entwickeln, das explorativ und adaptiv, aber auch reflexiv eingesetzt und weiterentwickelt wird.

Multimodal Ethnografieren

Ich war in verschiedenen Rollen, zu verschiedenen Zeiten bei verschiedenen Events und in multiplen Online-Räumen. Ich habe teilnehmend beobachtet, Gespräche geführt, Fotos, Videos und Screenshots gemacht. Um ein *dichtes* Verständnis zu erreichen, umfasst Ethnografie nicht nur vielfältige Modi der Erhebung, sondern auch der Dokumentation und Auswertung (siehe auch [Imeri et al. in diesem Band](#)). Die Quellen und Materialien, die eine solche Ethnografie generiert, sind ebenso vielfältig. Welche Implikationen diese multimedialen Formen in der Erhebung, Auswertung aber auch Präsentation von ethnografischer Forschung haben, wird zunehmend unter dem Begriff „multimodaler Ethnografie“ (Dicks et al. 2006) diskutiert. Multimediale ethnografische Praktiken werden darin nicht nur als methodische Frage der Datendokumentation verstanden, vielmehr sind die multimedialen Daten bedeutungsgenerierend und konstituieren unser Verständnis vom Feld (ebd.: 78). Dieser Beitrag begann mit der Schilderung einer ethnografischen Situation, die bereits die Zusammenstellung der gesammelten Materialien verdeutlicht. Die Verbindung von Ko-Präsenz vor Ort und digital brachte in meiner Forschung multi-mediale Feldmaterialien hervor, die ich in aller Kürze darstellen möchte:

- Feldnotizen und Beobachtungsprotokolle: Für meine multi-präsenste Ethnografie dienten Feldnotizen dazu, multi-präsenste Praktiken zu beschreiben und mit multi-medialen Inhalten zu verknüpfen. Das bedeutet, digitale Interaktionen wurden nicht separat oder sekludiert von physisch-ko-präsenten Situationen erhoben und dokumentiert, sondern als Teil davon. Gerade die Verflechtungen von online und offline Praktiken halfen mir Situationen im Feld zu verstehen und eine dichte Anwesenheit zu erreichen. (Zur Praxis des Feldnotierens in digitalen Feldern siehe auch Eckhardt in diesem Band)
- Audionotizen: Eine Verschriftlichung meiner Beobachtungen inmitten großer Menschenmengen, in denen ich mich während der Forschung oft tagelang befand, stellte sich als schwierig heraus. Stattdessen wurden Audionotizen eingesetzt, um in regelmäßigen Abständen die ethnografischen Erfahrungen festzuhalten.
- Bild- und Videoaufnahmen: Ethnografische Fotos und Videos nahm ich dabei weniger unter ästhetischen Gesichtspunkten auf, sondern insbesondere um visuelle Details festzuhalten und meine Feldnotizen zu ergänzen. Diese Materialien formten später einen zentralen Teil des Materialkorpus.
- Screenshots: Ein wichtiges Werkzeug, um einen temporären Status digitaler Praktiken zu erfassen. Einerseits ermöglichen Online-Räume den asynchronen oder retrospektiven Zugang zu Informationen und Interaktionen. Andererseits sind digitale Inhalte starken Fluktuationen unterworfen und sehr flüchtig. Häufig ist es bereits kurze Zeit später schwierig, online etwas Bestimmtes wiederzufinden. Screenshots liefern hier Momentaufnahmen, die sich später kombinieren lassen, aber auch Veränderungen sichtbar machen.
- Von Forschungspartner:innen generiertes Material: Eine multi-präsenste Anwesenheit bedingt auch, dass Forschungspartner:innen ebenfalls multi-mediales Material generieren und mit der Ethnografin teilen. Um diese Praxis zu ermutigen, bot ich diese Möglichkeit explizit an. Einerseits ergaben sich dadurch interessante Aufschlüsse zu den Perspektiven der Forschungspartner:innen. Andererseits waren diese Materialien auch Anstoß für weitere Gespräche.

- Materielle und digitale Artefakte: Eine Besonderheit im Feld von Gaming Events stellte das Sammeln von materiellen und digitalen Objekten dar. Das Verteilen von Goodies auf den Veranstaltungen führt zu einer großen Sammlung von Dingen, als Teil der Ethnografie. Diese Ding-Sammlung war für mein Forschungsinteresse für digitale Spiele als semiotisch-materielle und verkörperte Praxis besonders bedeutsam. Materielle Artefakte waren etwa T-Shirts, Kappen, Hoodies, Schlüsselketten, Ansteckpins, Sticker oder Plüschtiere. Darüber hinaus waren es auch eine Vielzahl von Karten, Flyern und Broschüren, von denen viele Freischaltcodes enthielten, mit denen in bestimmten Spielen virtuelle Objekte eingelöst werden konnten.

Die ethnografische Erhebung und Dokumentation von multi-präsenten Feldern generiert häufig multi-mediale Materialien. Neben dem Forschungstagebuch stellen digitale Werkzeuge wie QDA-Programme eine große Unterstützung für das Ordnen, Verbinden und Auswerten multimodaler Sammlungen dar. Neben unterschiedlichen Textformen, können hier Bilder, Videos, Webinhalte und Screenshots organisiert und ausgewertet werden. Materielle Artefakte wurde fotografiert, um sie in die Sammlung einzupflegen, und wie andere Materialien mit Memos zu versehen und in die Codierung zu inkludieren. Dabei war sowohl das Zusammenspiel unterschiedlicher Materialienformen für mein Forschungsinteresse von Bedeutung als auch Phänomene, die sich verstärkt in einer Materialsorte abzeichneten. Diese Material-Assemblages können mit einem multimodalen Ansatz zur Generierung ethnografischer Sensibilität beitragen.

Infobox 3: Computer Assisted Ethnographic Data Analysis. Die induktive Analyse multi-medialer ethnografischer Materialsammlungen wurde etwa im Projekt CEDA – Computer Assisted Ethnographic Data Analysis, des Instituts für Europäische Ethnologie der Universität Berlin, in einer ausführlichen Video-Tutorial-Reihe erklärt. Die Videos stehen über die [Webseite des Instituts](#) zur Verfügung.

Multi-präsenten Ethnografieren in mehr-als-digitalen Feldern

Bei der Gruppe auf dem Bahnsteig handelt sich um einen Clan, aus drei verschiedenen Ländern, die jedes Jahr mit 20-30 Personen anreisen. Ich habe den Verdacht, diese Geschichte in einem Interview vor einigen Monaten bereits gehört zu haben. Auf meine Frage, ob jemand aus der Gruppe schon mit mir gesprochen hat, wird der Anführer der Gruppe aufgeregt: Es könnte seine Frau sein, die im späteren Zug sitzt. Ein Video-Telefonat und einige Instagram-Posts von ihrem Cosplay-Kostüm später ist der Verdacht bestätigt. Die Gruppe ist enthusiastisch, dass wir durch einen glücklichen Zufall diese Verbindung gefunden haben und wir uns als ‚alte Bekannte‘ hier treffen. (Feldnotizen, 24.08.2019)

Die verschiedenen Formen ethnografischer Präsenz stehen nicht fragmentarisch nebeneinander. In meinem ethnografischen Methodenbündel gibt es inmitten einer Vielzahl von Schauplätzen einen Punkt, an dem alle Formen der Präsenz zusammenlaufen: die Forscherin. Unsere Formen der Präsenz konstituieren das Feld. Das Feld entsteht in den situierten Praktiken der Forscherin. Die Modi des Ethnografierens bestimmen was Gegenstand unserer Forschung wird.

Diese Verschränkung von online und offline wird mitunter als hybride Ethnografie bezeichnet (Przybylski 2020). Hybridität bezeichnet dabei Bündelung oder Vermischung zweier getrennter Entitäten. Das impliziert den Vorschlag, dass auch eine getrennte Erforschung möglich wäre. Diese gedankliche Trennung stammt aus einer Zeit, in der Digitalität scheinbar neuartige Qualitäten in virtuellen Interaktionen brachte. Digitale Praktiken getrennt zu betrachten, re-produziert Imaginationen eines sinnlich immersiven Cyberspace, wie William Gibson (2014 [1984]) ihn in seiner Neuromancer Trilogie entwarf. Zeitgenössisch begegnet uns das Internet aber nicht als Cyberspace, in den man sich durch ein neuronales Interface ‚einstöpselt‘. Die Etablierung des Internets und die Verbreitung digitaler Rechenmaschinen in unterschiedlichen Formen (etwa durch das Internet der Dinge) brachten vor allem Formen von Digitalität in unseren Alltag, die nicht total immersiv sind. Online-sein ist zeitgenössisch immer auch eine verkörperte Praxis und in semiotisch-materielle Zusammenhänge verstrickt. Gleichzeitig ist *das Digitale* Bestandteil alltäglicher Praktiken. Während ich als Forscherin bei einer Großveranstaltung bin, scrolle ich gleichzeitig durch Social Media Inhalte, lese Privatnachrichten und sehe Videoübertragungen von anderen Ecken der Veranstaltung. Der ‚Cyberspace‘ wurde ein allgegenwärtiger Teil von Praktiken, aber nicht in einer, sondern eben in multiplen Formen. In verschiedenen Arenen digitaler und nicht-digitaler Interaktion des Feldes gleichzeitig präsent zu sein, wurde zu einem normalisierten Modus des Alltags (Postill 2015). Das Ethnografieren dieser Praktiken tut gut daran in ähnlicher Weise mit multiplen Präsenzen zu jonglieren. Um nicht der Illusion der Dualität oder gar Ausschließlichkeit aufzusitzen, wählte ich den Begriff der multi-präsenen Ethnografie. Um anderen Multiplizitäten des Feldes Rechnung zu tragen ethnografierte ich *multi-sited*, *multi-temporal* und *multimodal*. In Feldern digitaler Verflechtungen knüpft der Begriff der *multi-präsenen* Ethnografie daran an und ermutigt dazu, Feldern durch multiple Modi der Anwesenheit vor Ort und digital zu folgen, und unsere eigene multiple Anwesenheit zu reflektieren.

In einem Feld, das von digitalen Praktiken durchzogen ist, griff meine multi-präsenen Ethnografie diese Modi der Anwesenheit auf, um ein *dichtes* Verständnis der Praktiken vor Ort zu entwickeln. Das Wann und Wo meiner Anwesenheit wurde nicht starr geplant, sondern entlang der beobachteten Praktiken in meinem Feld flexibel erweitert und adaptiert. Das ist nötig, weil digitale Praktiken häufig de-zentriert sind (Postill & Pink 2012: 129) und Digitale Anthropologie ist daher inhärent *mehr-als-digital* (Klausner 2022). Die Bezeichnung *mehr-als* überwindet dabei nach Martina Klausner (2022: 20) die Trennung von analog und digital und unterstützt die theoretische und ethnografische De-zentrierung *des Digitalen*. Das Ziel einer multi-präsenen Anwesenheit ist ein ethnografisches Verstehen, eine Sensibilität für die gelebten Erfahrungen und die Komplexitäten des Feldes zu entwickeln (McGranahan 2018: 2). Die Begegnung auf dem Bahnsteig war ein glücklicher Zufall für Gamer:innen, aber auch ein Moment ethnografischer Serendipity für die Forscherin. Eine mehrstündige Feldbegegnung, in der die Verbindungen unterschiedlicher Puzzleteile des Feldes deutlich wurden. Ein *dichtes* Verständnis entstand im Zusammenspiel von multi-präsenen Anwesenheiten und zufälligen Begegnungen, in denen diese Verbindungslinien zusammenliefen oder für die Forscherin sichtbar wurden. Rolf Lindner (2012: 5) schätzt den Begriff Serendipity, weil er ebendieses Zusammenspiel von Zufall und Scharfsinn („by chance and sagacity“) in wissenschaftlichen Erkenntnissen würdigt. Zufälle können durch Offenheit und spontanes Einlassen zu Momenten ethnografischen Verstehens zu werden. Der ethnografische Scharfsinn besteht darin, das wachsende Verständnis für das Feld zu nutzen, um in Abstimmung auf das Feld ein multi-präsenes Methodenbündel zu schüren, das die Logiken des Feldes

nutzt, um seinen komplexen Verflechtungen zu folgen. Manchmal synchron; manchmal asynchron; manchmal parallel; manchmal divergent. Ethnografische Forschungsmethoden folgen diesen multiplen Modi der Präsenz in mehr-als-digitalen Feldern.

Literatur

- Bareither, Christoph (2019): Medien der Alltäglichkeit. Der Beitrag der Europäischen Ethnologie zum Feld der Medien- und Digitalanthropologie. In: Zeitschrift für Volkskunde 115/1, 3–26.
- Boellstorff, Tom (2006): A Ludicrous Discipline? Ethnography and Game Studies. In: Games and Culture 1/1, 29–35. <https://doi.org/10.1177/1555412005281620>.
- Coleman, Gabriella (2010): Ethnographic Approaches to Digital Media. In: Annual Review of Anthropology 39/1, 487–505. <https://doi.org/10.1146/annurev.anthro.012809.104945>.
- Beaulieu, Anne (2010): Research Note: From Co-location to Co-presence: Shifts in the Use of Ethnography for the Study of Knowledge. In: Social Studies of Science 40/3, 453–470. <https://doi.org/10.1177/0306312709359219>.
- Bukač, Zlatko & Mario Katić (2023): ‚A legend from before you were born‘: Final Fantasy VII, Folklore and Popular Culture. In: Games and Culture 0(0). <https://doi.org/10.1177/15554120231187753>.
- Dicks, Bella, Bambo Soyinka & Amanda Coffey (2006): Multimodal Ethnography. In: Qualitative Research 6/1, 77–96. <https://doi.org/10.1177/1468794106058876>.
- Geertz, Clifford (1988): Works and Lives: The Anthropologist as Author. Stanford: Stanford University Press.
- Geertz, Clifford (1973): Thick Description: Towards an Interpretive Theory of Culture. In: Ders. (Hg.), The Interpretation of Cultures: Selected Essays. New York: Basic Books, 3–30.
- Gibson, William (2014 [1984]): Die Neuromancer-Trilogie. München: Heyne.
- Hannerz, Ulf (2003): Being there . . . and there . . . and there! Reflections on multi-site Ethnography. In: Ethnography 4/2, 201–216. <https://doi.org/10.1177/14661381030042003>.
- Haraway, Donna (2018): Unruhig bleiben. Die Verwandtschaft der Arten im Chthuluzän. Frankfurt a.M., New York: Campus.
- Hine, Christine (2015): Ethnography for the Internet: Embedded, Embodied and Everyday. London, New York: Bloombury. <https://doi.org/10.4324/9781003085348>.
- Klausner, Martina (2022): Eine „mehr-als-digitale Anthropologie“: Ethnografien der Partizipation und öffentlichen Verwaltung. In: Zeitschrift für Empirische Kulturwissenschaft 118/1 & 2, 5–24. <https://doi.org/10.31244/zekw/2022.02>.
- Lindner, Rolf (2012): Serendipity und andere Merkwürdigkeiten. In: vokus. volkskundlich-kulturwissenschaftliche Schriften 1/22, 5–11. <https://www.kulturwissenschaften.uni-hamburg.de/ekw/forschung/publikationen/vokus/vokus201201/media/lindner-serendipity-vokus2012.pdf>. Letzter Zugriff 29.08.2023.
- Marcus, George (1995): Ethnography in/of the World System: The Emergence of Multi-Sited Ethnography. In: Annual Review of Anthropology 24/1, 95–117. <https://doi.org/10.1146/annurev.an.24.100195.000523>.
- McAdam-Otto, Laura & Sarah Nimführ (2021): Being There While Not Being There: Reflections on Multi-sited Ethnography and Field Access in the Context of Forced Migration. In: Anthropological Journal of European Cultures 30/2, 41–61. <https://doi.org/10.3167/ajec.2021.300203>.

- McGranahan, Carole (2014): What is Ethnography? Teaching Ethnographic Sensibilities without Fieldwork. In: Teaching Anthropology 4/1, 23–36. <https://doi.org/10.22582/ta.v4i1.421>.
- McGranahan, Carole (2018): Ethnography beyond Method: The Importance of an Ethnographic Sensibility. In: A Journal of Social Anthropology and Cultural Studies 15/1, 1–10. <https://doi.org/10.11157/sites-id373>.
- Miller, Daniel & Don Slater (2000): The Internet. An Ethnographic Approach. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003087007>.
- Miller, Daniel & Heather Horst (Hgs.) (2012): Digital Anthropology. London, New York: Berg Publishers. <https://doi.org/10.4324/9781003085201>.
- Mollerup, Nina (2017): ‚Being There‘, Phone in Hand: Thick Presence and Anthropological Fieldwork With Media. In: The EASA Media Anthropology Network's 58th e-Seminar. <https://wikis.fu-berlin.de/download/attachments/1154580718/Mollerup%20-%20Being%20there.pdf>. Letzter Zugriff 20.06.2023.
- Pink, Sarah, Heather Horst, John Postill, Larissa Hjorth, Tania Lewis & Jo Tacchi (2016): Digital Ethnography: Principles and Practice. London: SAGE Publications Ltd.
- Postill, John & Sarah Pink (2012): Social Media Ethnography: The Digital Researcher in a Messy Web. In: Media International Australia 145/1, 123–34. <https://doi.org/10.1177/1329878X1214500114>.
- Postill, John (2015): Digital Ethnography: ‚Being there‘ physically, remotely, virtually and imaginatively. In: media/anthropology. <https://johnpostill.wordpress.com/2015/02/25/digital-ethnography-being-there-physically-remotely-virtually-and-imaginatively/>. Letzter Zugriff: 10.06.2022.
- Przybylski, Liz (2020): Hybrid Ethnography: Online, Offline, and in Between. London: SAGE Publications Ltd. <https://doi.org/10.4135/9781071909676>.
- Rolshoven, Johanna (2013): Raumkulturforschung – Der phänomenologische Raumbegriff der Volkskunde. In: Petra Ernst & Alexandra Strohmaier (Hgs.), Raum. Konzepte in den Künsten, Kultur- und Naturwissenschaften. Baden-Baden: Nomos, 125–140. doi.org/10.5771/9783845239491-12.
- Taylor, T. L. (2009): Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture. Cambridge: MIT Press.

Autor:inneninformation

Ruth Dorothea Eggel ist Universitätsassistentin und Promovendin an der Abteilung für Empirische Kulturwissenschaft & Kulturanthropologie der Universität Bonn. Sie studierte Europäische Ethnologie und Interdisziplinäre Geschlechterstudien an der Karl-Franzens-Universität Graz. In ihrer Dissertation („Embodying Gaming“) erforschte sie die semiotisch-materielle Verkörperungen digitalen Spielens bei Computerspiel-Events. Ihre Forschungsschwerpunkte umfassen Digitale Anthropologie und Technikforschung, Anthropologie des Spiels, Stadt- und Raumforschung sowie die Beschäftigung mit feministischen und postkolonialen Theorien.