

Digitale Anthropologie neu denken¹

Tom Boellstorff

Aus dem amerikanischen Englisch übersetzt von Timo Roßmann

Obwohl sie einst buchstäblich undenkbar und im günstigsten Fall ein Widerspruch in sich war, ist die ‚Digitale Anthropologie‘ heute auf bestem Wege, eine vollwertige Teildisziplin zu werden – neben Formationen wie die der Rechtsanthropologie, der Medizinanthropologie und der Wirtschaftsanthropologie oder den Anthropologien der Migration, des Geschlechts und der Umwelt. Inzwischen gibt es Lehrveranstaltungen im Grund- und Aufbau-studium (ja sogar ganze Studiengänge), die mit der Ausbildung eines Kanons einhergehen, wenngleich ein Kanon, der im engen Dialog mit den Kommunikations- und Medienwissen-schaften, der Soziologie sowie anderen Disziplinen entsteht. Dieser Zeitpunkt sollte uns ge-legen kommen, um die Inhalte und Entfaltungsmöglichkeiten einer Digitalen Anthropologie neu zu denken.

Was den ersten Begriff der Wortverbindung – digital – betrifft, ist zu betonen, dass er noch zu oft „kaum mehr als einen Ersatz für ‚rechnerbasiert‘ oder ‚elektronisch‘ darstellt“ (Boellstorff 2011: 514).² ‚Digital‘ sollte allerdings nicht als bloßer Platzhalter für das Interesse an dem herhalten müssen, was kabelgebunden betrieben oder aufgeladen wird. Digitale Technologien sind heute weltweit so allgegenwärtig, dass so gesehen jede Anthropologie auf die eine oder andere Art und Weise eine Digitale Anthropologie wäre. Aber genauso wie nicht jede Anthropologie eine Medizinanthropologie ist, obwohl alle Menschen einen Körper haben und mit Gesundheit und Krankheit konfrontiert sind, so braucht auch die Digitale Anthropologie einen Rahmen – keine enge Definition, sondern flexible Parameter, die konkreten Forschungsvorhaben als Grundlage dienen können. Entscheidend ist, dass ein Rah-men für das Digitale auch zum zweiten Begriff der Wortverbindung ‚Digitale Anthropologie‘ beitragen kann. Denn was *Anthropos*, Mensch, in Bezug auf Verkörperung, Sinnstiftung und Praxis bedeutet, wird durch digitale Technologie und Kultur tiefgreifend verändert.

¹ Dieser Text erschien ursprünglich als Rethinking Digital Anthropology. In: Haidey Geismar & Hannah Knox (Hgs.) (2021): Digital Anthropology. 2. Auflage. London, New York: Routledge, 44–62. Übersetzt mit freundlicher Genehmigung des Autors und des Verlags.

² Alle wörtlichen Zitate aus englischsprachigen Quellen wurden ins Deutsche übersetzt. Referenzen und Literaturliste verweisen auf die von Boellstorff verwendeten englischsprachigen Ausgaben, A.d.Ü.

Vor diesem Hintergrund möchte ich in diesem Aufsatz dazu beitragen, das Digitale im Hinblick auf die Digitale Anthropologie neu zu denken. In Teil 1 befasse ich mich zunächst mit einem Thema, das für die Digitale Anthropologie von grundlegender Bedeutung ist: die Beziehung zwischen dem Online- und dem Offline-Bereich.³ Diese Beziehung hat entscheidende ontologische, erkenntnistheoretische und politische Konsequenzen: Sie bestimmt, was wir unter dem Digitalen verstehen, was Wissen über das Digitale für uns beinhaltet und was durch den Einsatz des Digitalen für die soziale Gerechtigkeit auf dem Spiel steht. Ich konzentriere mich auf die verheerendste aller Folgen eines untertheoretisierten Begriffs des Digitalen: den Irrglauben, dass Online und Offline zu einem einzigen Bereich verschmelzen. In Teil 2 widme ich mich einer klassischen anthropologischen Übung, nämlich der genauen ethnografischen Analyse, und zwar anhand von Fallstudien aus zwei Tagen meiner frühen Forschung in der virtuellen Welt *Second Life*. In Teil 3 verbinde ich die theoretische Diskussion von Teil 1 mit der ethnografischen Diskussion von Teil 2 – was eine weitere klassische anthropologische Übung darstellt, nämlich „zwischen dem Lokalsten eines lokalen Details und dem Globalsten einer globalen Struktur so zu vermitteln, dass beides gleichzeitig in den Blick genommen werden kann“ (Geertz 1983: 68).

Um mein Argument in seinen Grundzügen vorwegzunehmen: Ich entwickle einen Begriff des Digitalen, den ich aus der ursprünglichen Bedeutung von *Digitus manus*, die Finger einer Hand [digits on a hand, A.d.Ü.], ableite.⁴ Statt das Digitale als etwas zu begreifen, das lediglich elektronisch oder online ist, kann so ein entscheidend robusterer Verständnisrahmen entwickelt werden, dem zwei Kernelemente zugrunde liegen. Das erste Element ist die umfassende Anerkennung der konstitutiven Rolle der Lücke [gap, A.d.Ü.] zwischen dem Online- und dem Offline-Bereich (wie die Lücken zwischen den Fingern einer Hand). Die Anerkennung der Lücke steht im Einklang mit dem dialektischen Verständnis des Digitalen, das Miller und Horst (2021) entwickeln. Das zweite Element des Verständnisrahmens für das Digitale verweist auf den *Index* in seiner etymologischen Bedeutung als ‚Zeigefinger‘ und besteht aus einer ganzen Reihe von theoretischen Ressourcen, mithilfe derer sich die *indexikalischen* Beziehungen nachvollziehen lassen, die Online und Offline stets ko-konstituieren. Ich dränge daher auf eine indexikalische Theorie, um zu verstehen, wie das, was online und offline ist, in sozialer Praxis aufeinander verweisen. Daraus ergibt sich eine *Theorie des Digitalen, die mit dem Menschlichen genauso verwoben ist wie mit der Internet-Technologie als solcher*. Das bedeutet zum Beispiel, dass es auch dann noch digitale Kulturen (und damit eine Digitale Anthropologie) geben wird, wenn sich eines Tages Quantencomputer durchsetzen, die nicht auf der Grundlage von bits, d. h. binären Einheiten, verfahren.

³ In diesem Beitrag verwende ich die Begriffe *eigentlich*, *physisch* und *offline* [actual, physical, and offline, A.d.Ü.] sowie *virtuell* und *online* [virtual and online, A.d.Ü.] grob synonym. Es ist möglich, Ordnungsrahmen zu schaffen, in denen sich diese Begriffe unterscheiden. Es wäre allerdings Ausdruck einer verkürzten Alltagstheorie der Sprache, wenn man annehmen würde, dass die bloße Existenz mehrerer Lexeme mit dem Vorhandensein mehrerer entsprechender Entitäten in der Welt einhergeht.

⁴ Ich bin an anderer Stelle in verkürzter Form auf die Bedeutungen des Digitalen im Hinblick auf Verkörperung eingegangen (Boellstorff 2011: 514–515).

Teil 1: Die Vorstellung der verschwimmenden Grenzen hinterfragen

Bevor wir uns dieser Theorie der Digitalen Anthropologie sowie den ethnografischen Begegnungen zuwenden, die sie inspiriert haben, ist die Identifikation des Kernproblems unerlässlich, dem sich mithilfe eines sorgfältig artikulierten Begriffs der Digitalen Anthropologie begegnen lässt. Es handelt sich dabei um die Idee, dass wir Online und Offline nicht länger als unterschiedlich oder voneinander abgegrenzt betrachten können. Es würde den Rahmen dieses Beitrags sprengen, Beispiele aus Arbeiten von Wissenschaftler:innen aufzulisten, für die diese Idee ein Forschungsgerüst darstellt; zumal es sich hierbei nicht um einen Literaturbericht oder gar eine Kritik an sich handelt.⁵ In einer aufschlussreichen Übersicht zur Ethnografie digitaler Medien hat E. Gabriella Coleman dies sehr treffend zusammengefasst, als sie für Forschungsarbeiten zu virtuellen Welten feststellte: „Der Großteil dieser Arbeiten verwischt jedoch weiterhin die scharfen Grenzen zwischen Off-line und Online-Kontexten“ (Coleman 2010: 492). Sinngemäß meinte Coleman damit, dass die Setzung von „scharfen Grenzen“ vermieden werden soll – dass solche Grenzen von Gelehrten produzierte Trugbilder seien, die dadurch entstehen, dass Online- und Offline-Kontexte fälschlicherweise voneinander abgegrenzt betrachtet werden, statt ontologisch konsequente Lücken darzustellen, die Online und Offline konstituieren. Tatsächlich sind diese scharfen Grenzen real und bieten daher einen Nährboden für anthropologische Fragestellungen.

Auch wenn es in diesem speziellen Zitat weniger deutlich wird, ist das Gefühl, Online und Offline nicht mehr als getrennt betrachten zu können – trotz der offensichtlichen Tatsache, dass sie es sind (je nachdem, wie man „getrennt“ definiert) –, Ausdruck eines geschichtlichen Entwicklungsnarrativs, nach dem die Trennung in ein Verschwimmen der Grenzen bzw. eine Verschmelzung übergeht. Solche Annahmen über eine bevorstehende Konvergenz zwischen dem Virtuellen und dem Eigentlichen werden den sorgfältigen Arbeiten früherer Online-Ethnograf:innen nicht gerecht.⁶ Vili Lehdonvirta hat zum Beispiel behauptet, dass ein Großteil der Forschung über virtuelle Welten „auf einer dichotomen ‚real-virtuell‘-Perspektive basiert“ (Lehdonvirta 2010: 2). Lehdonvirta schlussfolgert zu Recht, „Wissenschaftler:innen sollten [virtuelle Welten] Seite an Seite mit Aktivitätsbereichen wie Familie, Arbeit oder Golf stellen und sich ihnen mit denselben konzeptionellen Werkzeugen nähern“ (ebd.: 2) und „es geht nicht darum, Grenzen gänzlich aufzugeben und die Forschung ihren Fokus verlieren zu lassen, sondern darum, zu vermeiden, künstliche Grenzen auf der Grundlage technologischer Unterscheidungen zu ziehen“ (ebd.: 9). Was allerdings hinterfragt werden muss, ist Lehdonvirtas Annahme, dass virtuelle Welten künstlich abgegrenzte Bereiche sind, während Aktivitätsbereiche wie Familie, Arbeit oder Golf nicht künstlich sind. Es geht darum, dass technologische Unterscheidungen für die menschliche Existenz von zentraler Bedeutung sind: Der Kunstgriff, der Akt des Fertigen, ist ein durch und durch menschliches Unterfangen. Etwas anderes anzunehmen, würde den Weg bereiten für das „Prinzip der falschen Authentizität“; wie Miller und Horst anmerken, verdeckt dies nämlich die Tatsache, dass „die Menschen durch den Aufstieg der digitalen Technologien nicht ein Iota vermittelt sind“ (Miller & Horst 2021: 26).

⁵ Für einen Überblick über die Geschichte der Digitalen Anthropologie siehe u. a. Boellstorff (2015: Kap. 2); Boellstorff et al. (2012: Kap. 2); Coleman (2010); Pertierra (2018).

⁶ Zum Beispiel Curtis ([1992]1997), Kendall (2002), Morningstar & Farmer (1991).

Ein dreiteiliges Narrativ der Bewegung ist Bestandteil dieser Sorgen um Authentizität, Dichotomien und verschwimmende Grenzen: eine originäre Trennung, ein Zusammenkommen und eine Wiedervereinigung. Diese Erzählung stellt insofern eine Teleologie dar, als dass sie einen entscheidenden Endpunkt entwirft: die anstehende Unmöglichkeit, das Digitale und das Physische zu trennen, was oft in der apokalyptischen Sprache vom „Ende des Unterschieds zwischen virtuell und real“ (Rogers 2009: 29) geschieht. In der Tat stellen solche Behauptungen einer Endzeit nicht nur eine Teleologie, sondern eine Theologie dar – weil sie so oft als Glaubensbekenntnisse ohne Belege daherkommen und weil sie nichts so sehr ähneln wie der dominierenden christlichen Metaphysik der Inkarnation bzw. der ursprünglichen Trennung von Gott und Mensch in Eden, die durch das fleischgewordene Wort aufgehoben wurde (Bedos-Rezak 2000). Dies geht auf die weit verbreiteten jüdisch-christlichen Anschauungen zum „antagonistischen Dualismus von Fleisch und Geist“ zurück, durch welche die vorherrschenden Formen der Sozialforschung stark geprägt sind (Sahlins 1996: 400).

Anstelle dieses Dualismus müssen wir als Ausgangspunkt das wählen, was ich an anderer Stelle als die digitale Realitätsmatrix bezeichnet habe (Boellstorff 2016: 388). Dabei handelt es sich um eine vierfache Unterscheidung zwischen (1) dem Digitalen und Irrealen; (2) dem Physischen und Irrealen (z. B. in einem Theaterstück mitspielen oder ein Kostüm zu Halloween tragen); (3) dem Physischen und Realen; aber auch (4) dem Digitalen und Realen (z. B. online eine Sprache lernen, die man in der physischen Welt sprechen kann, oder online Freundschaften schließen). Die Matrix bietet sich als Gegendarstellung zur Gleichsetzung des Physischen mit dem Realen an, wonach das Digitale *immer* unwirklich ist. Die Hartnäckigkeit, mit der sich solche missglückten Darstellungen halten, unterstreicht die dringende Notwendigkeit, die Digitale Anthropologie neu zu denken.

Einige Leser:innen haben vielleicht die Hommage erkannt, die in meiner Formulierung „Digitale Anthropologie neu denken“ [Rethinking Digital Anthropology, A.d.Ü.] steckt. Im Jahr 1961 veröffentlichte der bedeutende britische Anthropologe Edmund Leach einen Aufsatz unter dem Titel „Anthropologie neu denken“ [Rethinking Anthropology (Leach 1961), A.d.Ü.]. Darin wählte Leach eine faszinierende Analogie, um anthropologische Generalisierungen zu rechtfertigen:

„Unsere Aufgabe ist es, zu verstehen und zu erklären, was in der Gesellschaft vor sich geht, wie Gesellschaften funktionieren. Wenn ein Ingenieur versucht, Ihnen zu erklären, wie ein digitaler Computer funktioniert, verbringt er seine Zeit nicht damit, die verschiedenen Arten von Schrauben und Muttern zu kategorisieren. Er beschäftigt sich mit Prinzipien, nicht mit Dingen. Er formuliert seine Behauptung als mathematische Gleichung von äußerster Einfachheit, etwa nach dem Muster: $0 + 1 = 1$; $1 + 1 = 10$. [...] [Das Prinzip ist:] Computer verkörpern ihre Informationen in einem Code, der in positiven und negativen Impulsen übertragen wird, welche durch die Ziffern 0 und 1 symbolisiert werden.“ (ebd.: 6–7)

Leach konnte die technologischen Veränderungen nicht vorhersehen, die eine Digitale Anthropologie heute möglich machen. Nichtsdestoweniger können wir der Analyse zwei vorausschauende Erkenntnisse entnehmen. Neununddreißig Jahre nachdem Bronislaw Malinowski in *Argonauten des westlichen Pazifiks* [*Argonauts of the Western Pacific* (Malinowski 1922), A.d.Ü.] festgestellt hatte, dass „der wesentliche Kern der Sozialanthropologie die Feldforschung ist“ (Leach 1961: 1; siehe Malinowski 1922), betonte Leach erstens, dass sich Anthropolog:innen mit den „Prinzipien“ befassen müssen, die das Alltagsleben prägen. Zweitens

wies Leach zur Veranschaulichung dieser Prinzipien auf die zentrale Bedeutung von Lücken im Digitalen hin: Selbst ein digitaler Computer, der aus Schrauben und Muttern besteht, ist abhängig von der Unterscheidung zwischen 0 und 1.

Die Beobachtungen von Leach greifen meiner eigenen Argumentation vor. Die hartnäckigen Narrative, die der einstigen Trennung zwischen dem Physischen und dem Digitalen nachtrauern, verfehlen den Sinn — sie „verfehlen den Sinn“ im wahrsten Sinne des Wortes, wie meine Diskussion der Indexikalität in Teil 3 zeigen wird. Die Vorstellung, dass Online und Offline miteinander verschmelzen könnten, ist ebenso sinnvoll wie eine Semiotik, deren Anhänger den Wegfall der Lücke zwischen Zeichen und Referent vorwegnehmen und erwarten, dass irgendwann der Tag kommt, an dem Worte dasselbe sind wie das, was sie bezeichnen.⁷ Ich werde daher erörtern, was ein neu gedachter Begriff des Digitalen beinhalten könnte und wie, damit ein solches Neudenken für die Digitale *Anthropologie* angewendet werden kann, Fragen der Theorie nicht von Fragen der Methode getrennt werden können. Zunächst wende ich mich jedoch zwei Fallstudien zu: Ich möchte, dass der Verlauf dieser Argumentation widerspiegelt, wie sich mein Denken durch meine ethnografische Arbeit entwickelt hat. Dies ist kein Umweg, keine Abschweifung oder bloße Illustration: Ein Kennzeichen anthropologischer Forschung ist es, ethnografische Arbeit als Mittel zur Entwicklung von Theorien zu betrachten und nicht nur als Daten in den Diensten vorgefasster Paradigmen.

Teil 2: Zwei Tage in meinem frühen *Second Life*

Angesichts des Umfangs dieses Beitrags kann ich dem Hintergrund von *Second Life* nicht viel Platz widmen.⁸ Kurz gesagt, *Second Life* ist eine virtuelle Welt — ein Ort menschlicher Kultur, der von einem Computerprogramm über das Internet erstellt wird. In einer virtuellen Welt hat man typischerweise einen Körper in Form eines Avatars und kann mit anderen Personen rund um den Globus interagieren, die zur gleichen Zeit angemeldet sind; die virtuelle Welt bleibt auch dann bestehen, wenn Einzelpersonen ihre Computer ausschalten, da sie in der „Cloud“, auf entlegenen Servern, untergebracht ist.

Als ich am 3. Juni 2004 zum ersten Mal *Second Life* beigetreten bin, zahlte man eine monatliche Gebühr und erhielt dafür ein kleines virtuelles Grundstück. Im Februar 2005 verkaufte ich das mir ursprünglich zugewiesene Grundstück und zog in ein anderes Gebiet um. Als ich 2011 die erste Fassung dieses Beitrags verfasste, ging ich jedoch, um mich in einen ethnografischen Gemütszustand zu versetzen, in einem anderen Fenster meines Computers zu *Second Life* und teleportierte mich zu genau dem virtuellen Grundstück zurück, auf dem 2004 mein ursprüngliches Haus stand. Zu diesem Zeitpunkt — am späten Morgen nach meiner kalifornischen Zeitrechnung — waren keine Avatare in der Nähe. Das große Haus, das hier einst stand, mein erster Bebauungsversuch in *Second Life*, war längst verschwunden und kein einziger virtueller Nagel erinnert mehr an meine frühere Arbeit. Aber wenn ich mir den kleinen Küstenstreifen meines alten Grundstücks ansehe, glaube ich immer noch die Überreste meiner *Terraforming*-Arbeiten erkennen zu können, meiner Arbeit, den Strand so zum

⁷ Selbst die verschiedenen post-Saussureschen Ansätze zur Sprache räumen den Lücken (und der Bewegung über diese Lücken hinweg) eine konstitutive Rolle ein. Dazu gehören Vorstellungen von Iteration, die „in sich selbst die Diskrepanz einer Differenz trägt, die sie als Iteration konstituiert“ (Derrida 1988: 53; H.i.O.).

⁸ Eine detaillierte theoretische und methodologische Diskussion dieser Forschung findet sich bei Boellstorff (2015) und Boellstorff et al. (2012).



Abbildung 1: Das Grundstück, auf dem einst mein erstes Haus in *Second Life* stand.

Wasser hin zu ebnen, dass er sich in das Panorama der fernen Küste im Osten einschmiegt. Selbst in virtuellen Welten bleiben Spuren der Geschichte bestehen (Abbildung 1).

Die jetzigen Besitzer:innen meiner einstigen virtuellen Heimstätte haben das Haus, das ich erschaffen hatte, nicht durch ein neues ersetzt. Stattdessen haben sie das Gebiet in eine bewaldete Parklandschaft verwandelt. Auf der einen Seite bewegen sich Schaukeln über automatische Animationen hin und her, als säßen unsichtbare Kinder darauf. Auf der anderen Seite, am Ufer des Wassers, lädt ein Steg zum Ausruhen ein. Mittig, in der Nähe des Wohnzimmers meines alten Hauses, steht jetzt ein großer Baum, wie ich ihn in *Second Life* noch nie gesehen habe. Seine langen Äste neigen sich anmutig in den strahlend blauen virtuellen Himmel. Ein Ast jedoch schlängelt sich horizontal in die Ferne; er enthält eine Animation, die es dem eigenen Avatar erlaubt, sich auszustrecken, die Arme hinter dem Kopf zu verschränken und die Füße in der digitalen Brise zu schwingen. Hier auf diesem Ast also, wo einst mein erstes *Second Life*-Haus stand, wird sich mein virtuelles Ich niederlassen, während ich über diese ersten Tage der virtuellen Feldforschung nachdenke (Abbildung 2).

Im Folgenden berichte ich über bisher unveröffentlichte Auszüge meiner frühen Feldforschung, die an zwei aufeinanderfolgenden Tagen entstanden sind. (In *Second Life* gab es zu diesem Zeitpunkt nur Textkommunikation, die ich aus Gründen der Übersichtlichkeit ediert habe. Wie in ethnografischen Texten üblich, sind alle Namen zum Schutz der Vertraulichkeit Pseudonyme.) Keine dieser Interaktionen war besonders; es ist unwahrscheinlich, dass sich jemand anderes die Mühe gemacht hat, sie aufzuzeichnen. Dennoch stieß ich in jedem dieser Fälle auf Spuren einer umfassenderen Bedeutung, die für ein Neudenken der Digitalen Anthropologie aufschlussreich sind.



Abbildung 2: Beim Ausruhen auf dem virtuellen Baum.

Tag 1: Ein enger Tanz im Namen der Wissenschaft

Am 30. Juni 2004 um 12:28 Uhr betrat ich mein Arbeitszimmer in Long Beach, Kalifornien, und schaltete meinen Computer ein. Ich rief mich in *Second Life* in meinem kürzlich errichteten Haus ins Dasein, genau dort, wo mein Avatar sieben Jahre später in einem Baum sitzen wird, während ich diesen Bericht schreibe. Aber an diesem Tag, nur einen Monat nach Beginn der Feldforschung, verließ ich mein virtuelles Zuhause und teleportierte mich auf Vorschlag von Susan, die bereits mit ihren Freund:innen Sam, Richard und Becca dort war, in einen Tanzclub. Zu diesem Zeitpunkt war *Second Life* noch recht klein und es gab nur wenige Clubs. Die besondere Attraktion in diesem Club war das Schlittschuhlaufen; der Club war mit einer Eisbahn ausgestattet und an den Wänden waren Schlittschuhe angebracht, die man seinem Avatar anlegen konnte. Tatsächlich kaufte man die Schlittschuhe und sie erschienen dann in einer Schachtel; wenn man noch kein Händchen dafür hatte, wie es richtig gemacht wird, trug man am Ende die Schachtel auf dem Kopf und nicht die Schlittschuhe an den Füßen. Die meisten Bewohner:innen waren mit der Funktionsweise der virtuellen Welt noch nicht vertraut. Susan hatte Schwierigkeiten, die Schlittschuhe anzuziehen; Sam und Richard halfen daher so gut sie konnten:

Sam: Susan, nimm sie von deinem Kopf runter lol [laugh out loud]
 Sam: stell' sie auf den Boden
 Susan: danke
 Susan: hihi, das Spiel ist neu für mich
 Susan: hab' ich sie jetzt an?
 Richard: klick' auf die Schachtel auf deinem Kopf und geh' auf „bearbeiten“
 Richard: dann klick' auf „mehr“
 Richard: dann „Inhalt“, dann siehst du sie

Susan: ich habe die Schlittschuhe an...glaube ich jedenfalls
 Richard: sie hat die Box auf ihrem Kopf

Susan (und andere) hatten weiterhin Probleme dabei, die Schlittschuhe zu benutzen. In der Zwischenzeit war es mir gelungen und ich fuhr bald in der Nähe von Becca, die an meinem Profil erkannte, dass ich Ethnograf bin:

Becca: Tom, möchtest du mit mir eng tanzen?
 Richard: ich denke, sie [die Schlittschuhe] sind noch in der Schachtel
 Susan: Aber ich kann sie [die Schachtel] nicht auf meinem Kopf sehen
 Becca: im Namen der Wissenschaft natürlich
 Tom: wie macht man das denn?
 Becca: lol
 Susan: hihi
 Becca: ähm, bin mir nicht sicher
 Sam: Ich sehe überhaupt keine Schachtel auf ihrem Kopf.
 Becca: hihi
 Richard: ich schon
 Susan: Ist sie jetzt auf meinem Kopf oder nicht?
 Sam: Also, Susan...hast du ein Paar Schlittschuhe in einer Schachtel erhalten?
 Susan: hihi, ich glaub', das könnte hinhalten
 Becca: Oh, na also
 Becca: lol
 Susan: Ja, ich hatte sie aus der Schachtel, hab' sie in meinen Inventar bewegt und dann angezogen
 IM [Instant Message]: Becca: schieb' halt nur nicht deine Hand unter meinen Rock...hihi

Obwohl ich dieses Gespräch der Einfachheit halber gekürzt habe, lassen sich allein in diesem Auszug so viele ethnografische Details finden, dass eine angemessene Analyse viele Seiten umfassen würde. Darüber hinaus veranschaulichen sie die Art von Daten, die aus der Teilnehmenden Beobachtung, nicht aber mittels Interviews oder anderer Erhebungsmethoden gewonnen werden können. Ich werde lediglich auf sechs Erkenntnisse eingehen, die wir aus dieser Begegnung im Feld ableiten können.

Erstens arbeiteten die Bewohner:innen zusammen, um sich gegenseitig auszubilden, anstatt sich auf das Unternehmen, dem *Second Life* gehört, oder auf Gebrauchsanweisungen irgendeiner Art zu verlassen.

Zweitens scheint das Geschlecht die Interaktion zu bestimmen: Frauen werden überwiegend von Männern beraten. Da jeder weiß, dass das Geschlecht in der physischen Welt möglicherweise nicht mit dem Geschlecht in der virtuellen Welt übereinstimmt, hat dies Auswirkungen auf die sozialen Konstruktionen von Geschlecht.

Drittens hatten die Bewohner:innen in der Zeit, in der es in *Second Life* nur Text-Chats gab (und selbst nach der Einführung von Voice-Chat im Jahr 2007, da Text-Chat weiterhin üblich war), gelernt, Gespräche zu analysieren, in denen sich mehrere Gesprächsstränge überschneiden. So fragte Sam beispielsweise Susan: „hast du ein Paar Schlittschuhe in einer Schachtel erhalten?“, woraufhin Susan erst drei Zeilen später antwortete, nachdem sie zuerst mit „ich glaub', das könnte hinhalten“ auf einen anderen Gesprächsstrang einging.

Viertens, als Becca mir gegenüber eine etwas schlüpfrige Bemerkung machte („schieb' halt nur nicht deine Hand unter meinen Rock“), wechselte diese Person in den *Instant Message*-Modus, was bedeutet, dass diese Nachricht nur für mich sichtbar war. Diese scheinbar triviale Praxis half mir dabei, bereits früh in meiner Forschung zu erkennen, dass ich nicht nur auf den Inhalt der Aussagen achten sollte, sondern auch auf die Modalität ihrer Artikulation – „Chat“, „Shout“ (Text, der wie ein Chat öffentlich sichtbar ist, aber auch für Avatare in größerer Entfernung) und Sofortnachrichten, die sowohl an Einzelpersonen als auch an Gruppen von Bewohner:innen gesendet werden. Dies knüpft an das seit langem bestehende linguistische Interesse am „Codeswitching“ an, kann aber auch Formen des „Channelswitching“ zwischen verschiedenen technischen Kommunikationsmodalitäten annehmen (Gershon 2010a).

Fünftens, für diese (und viele weitere) Erkenntnisse gibt es Vorläufer und aktuelle Parallelen. Die Ausbildung durch Peers, die Wirkungen von Geschlechternormen, selbst wenn das jeweilige Geschlecht in der physischen Welt nicht ermittelbar ist, und das Vorhandensein von mehrsträngigen und multimodalen Konversationen sind nicht nur in dieser Interaktion, in *Second Life* oder in virtuellen Welten zu beobachten. Daher erwies sich die Kenntnis der einschlägigen Literatur als hilfreich bei der Analyse dieser Phänomene.

Sechstens unterstrich diese Begegnung, dass man als Ethnograf:in keine Störquelle ist. Die Tatsache, dass ich, ohne jemanden zu täuschen, an der Kultur von *Second Life* teilnahm, war kein Hindernis, sondern machte die Forschung wissenschaftlicher. Mein „enger Tanz im Namen der Wissenschaft“ veranschaulichte die Praxis der Teilnehmenden Beobachtung, online sowie offline.

Tag 2: Hier und dort

Am 1. Juli 2004, ein Tag nach meinem engen Tanz im Namen der Wissenschaft, loggte ich mich wieder in *Second Life* ein, um Feldforschung zu betreiben und erschien wie üblich in meinem Haus. Anstatt mich augenblicklich in einen anderen Teil der virtuellen Welt zu „teleportieren“, folgte ich einem gepflasterten Weg in meiner Nähe. In der Ferne sah ich drei Avatare, Robert, Karen und Timothy:

Robert: Na so was, hallo!
 Karen: Hi Tom
 Timothy: Hi tom
 Tom: Hallo! Ich bin euer Nachbar, wohne entlang der Straße hier
 Karen: Ahh cool
 Karen: Sorry wegen all dem Chaos hier, ich hab' verrückte Freunde
 Robert: Hoffe, der Rummel war kein Problem für dich
 Tom: Welchen Rummel meinst du?
 Robert: Hehe
 Karen: rofl [rolling on the floor laughing] puh
 Robert: frag' nur danach!
 Timothy: puh
 Karen: Oh ja, das Avie[Avatar]-Einweihungsfest, das wir hatten...die Explosionen, die Lapdances
 Tom: Was auch immer ihr meint, es hat mich nicht gestört!
 Karen: Sehr gut

Karen: Also wo entlang der Straße wohnst du?
 Tom: Zu meiner Rechten
 Karen: Ah super
 Karen: Hast du ein Haus oder machst du was anderes dort?
 Tom: Hab' dort jetzt erst mal ein Haus
 Karen: cool
 Karen: Ich werde hieraus mal eine kleine Boutique machen
 Tom: cool!

Bereits während der Diskussion war mir aufgefallen, dass die gemeinsame Präsenz in einer virtuellen Nachbarschaft dazu beitragen kann, die Online-Gemeinschaft zu formen: Der Ort ist wichtig, wenn der Online-Kontext eine virtuelle Welt ist. Karen wechselte dann das Thema:

Karen: wow, Tom, ich lese gerade dein Profil.
 Karen: total interessant
 Karen: ähm...Indonesien, echt?
 Tom: Jap! Echt cooler Ort. Wobei eher schwül als cool, aber spaßig.
 Karen: lol wie bist du dort gelandet?
 Tom: Willkürliche Lebensumstände, war nach dem College dort als Backpacker & hab' Leute kennengelernt
 Karen: das muss richtig spannend sein, kann ich mir vorstellen
 Tom: sehr!
 Tom: ist das deine leuchtende Tanzfläche, dort drüben zu meiner Linken?
 Karen: Nee, keine Ahnung für wen das ist
 Karen: etwas krell
 Tom: da entstehen im Moment viele Bauten in dieser Gegend! Ziemlich cool
 – jeden Tag sieht die Landschaft wieder anders aus
 Karen: ja, einiges von diesem Land wurde gerade erst herausgegeben
 Timothy: passiert in neuen Gegenden
 Timothy: da ist endlich ein Haus auf einer Seite bei mir hinzugekommen
 Timothy: kleiner Turm, der da auftaucht
 Tom: lach
 Karen: lol
 Timothy: solange sie mir nicht die Sicht kappen
 Karen: mir haben sie die Sicht in Shoki [Region] verhunzt
 Robert: Ja, das ist einfach traurig.
 Karen: obwohl er meinte, das würde er nicht
 Timothy: Danke, ich brauch' mir keine Sorgen machen, was das angeht

Nach einer kurzen Diskussion über meine Positionierung als Forscher, wandte sich das Gespräch erneut dem virtuellen Ort zu. In meinen Feldnotizen vermerkte ich, dass der Ausblick auf die virtuelle Landschaft wichtig ist. Durch Begegnungen wie dieser wurde mir die Bedeutung des Ortes für virtuelle Welten bewusst (siehe Boellstorff 2015: Kap. 4). Wir unterhielten uns dann über die Nutzung mehrerer Avatare und ich fragte nach *The Sims Online*, einer anderen virtuellen Welt, die ich kurz erkundet hatte:

- Tom: spielt ihr mehr als einen Avie zur selben Zeit? Ich kenne Leute, die das in *The Sims Online* gemacht haben, aber sieht so aus, als ob das hier nicht so ginge
- Karen: nee, hier nicht, in TSO [*The Sims Online*] hab' ich das schon gemacht
- Robert: Sims hab' ich mir nie angeschaut, hab' ich was verpasst?
- Timothy: TSO habe ich nie ausprobiert
- Karen: Null verpasst
- Karen: hast du dann *There*⁹ gar nicht mitbekommen?
- Tom: Ja, *There* habe ich überhaupt nicht mitbekommen. Wie war es denn?
- Timothy: Ich erinnere mich daran
- Tom: War es mehr wie *Second Life* als TSO?
- Karen: Ziemlich genau wie hier, nur Cartoon-artiger und alles musste jugendfrei sein
- Robert: Eine Stepford-Disney-Welt
- Tom: Gibt es das noch?
- Timothy: Und nicht so offen wie hier
- Karen: Ja, Stepford-Disney lol
- Karen: aber vieles ist auch charmant bei *There*
- Timothy: aber es hat auch seine schönen Seiten
- Robert: Besserer Chat, großartige Fahrzeuge
- Timothy: Karen kennengelernt zu haben, war eine davon
- Robert: Kartenspiele!
- Karen: Ja, ich hab' euch beide bei *There* kennengelernt
- Karen: Der Horizont ist klar, nicht so neblig wie hier

In diesem Abschnitt der Diskussion wird deutlich, wie das Verständnis von *Second Life* durch frühere und manchmal fortlaufende Interaktionen in anderen virtuellen Welten geprägt wurde. Dies beeinflusste nicht nur die Art und Weise, wie sie *Second Life* erlebten, sondern auch ihre sozialen Netzwerke (so lernte Karen Robert und Timothy zum ersten Mal bei *There.com* kennen). Um jedoch zu erfahren, wie andere virtuelle Welten die Sozialität in *Second Life* geprägt haben, war es nicht notwendig, dass ich in diesen anderen virtuellen Welten Feldforschung betrieb. Eine ethnografische Forschung, die *multi-sited* ist, ist sicherlich nützlich, wenn sie zur Forschungsfrage passt – zum Beispiel bei der Untersuchung einer virtuellen Diaspora, die sich über mehrere virtuelle Welten hinweg bewegt (Pearce 2009). Ohne Frage war es jedoch möglich, zu erforschen, wie andere Orte einen Feldstandort prägen, ohne sie persönlich zu besuchen. Tatsächlich war George Marcus so bedacht vorgegangen, dass er bei der Erörterung der *multi-sited ethnography* den Wert einer „strategisch (an einem Ort) situierten Ethnografie“ (Marcus 1995: 110) berücksichtigte. Diesbezüglich gab es eine unerwartete methodologische Resonanz zwischen meiner Forschung in *Second Life* und der in Indonesien: Um etwas über *schwule* Identität in Indonesien zu erfahren, war es nicht notwendig, Amsterdam, Lyon oder andere Orte zu besuchen, die diese Indonesier als Orte ansahen, die ihr Verständnis von homosexuellem Begehren prägten.

Wieder einmal war die virtuell verkörperte Präsenz entscheidend für meine ethnografische Methode. Bei dieser einen Begegnung gewann ich eine neue Wertschätzung für virtuelle

⁹ *There* (*There.com*) ist ähnlich wie *Second Life* eine virtuelle 3-D-Welt, in der gemeinschaftsorientierte Erfahrungen und soziale Interaktionen im Vordergrund stehen. Dadurch unterscheiden sich *Second Life* und *There* von typischen Massen-Mehrspieler-Online-Spielen (MMO). A.d.Ü.

Orte, die Bedeutung der Sicht und eines ‚schönen Ausblicks‘ sowie den Einfluss anderer virtueller Welten. Keines dieser drei Themen habe ich in meinem ursprünglichen Forschungsantrag erwähnt, obwohl sie sich alle als zentral für meine Schlussfolgerungen erwiesen haben. Die Erkenntnisse ergaben sich erst nach und nach; sie waren Ausdruck davon, dass „Anthropolog:innen sich auf eine partizipatorische Übung einlassen, die Materialien hervorbringt, für die oft erst im Nachhinein analytische Protokolle entwickelt werden“ (Strathern 2004: 5–6).

Teil 3: Digitale Anthropologie, Indexikalität und Teilnehmende Beobachtung

Dieses ethnografische Material verdeutlicht, dass die Lücke zwischen dem Digitalen und dem Physischen keineswegs ein dubioser intellektueller Gegenstand ist, der verschwinden oder ausgelöscht werden kann, sondern dass er kulturell konstitutiv ist. Dies gilt nicht nur für virtuelle Welten. Daniel Miller hat zum Beispiel festgestellt, für Menschen in Trinidad, die Schwierigkeiten mit Beziehungen in der physischen Welt haben, „bietet Facebook einen zusätzlichen Raum für den persönlichen Ausdruck“ (Miller 2011: 169). Das heißt, Menschen können sich auf Facebook ausdrücken und Beziehungen gestalten, aber der Raum von Facebook und der Raum von Trinidad fallen dadurch nicht ineinander. Man kann auf Facebook sein, ohne in Trinidad zu sein, und man kann in Trinidad sein, ohne auf Facebook zu sein. Ein weiteres Beispiel: Bei der Untersuchung von Trennungen über das Internet stellte Ilana Gershon fest, dass es sich bei solchen Trennungen „ausdrücklich nicht um Entkoppelungen von angeblich realen und virtuellen Interaktionen handelt. Vielmehr entkoppeln sich Menschen – es ist das Ende von Freundschaften und Romanzen“ (Gershon 2010b: 14). Diese Trennungen sind vom Wesen her sowohl online als auch offline. Um die Digitale Anthropologie neu zu denken, müssen wir diese Einsichten zur Identifikation gemeinsamer Problemfelder nutzen, durch die eine Digitale Anthropologie kohärent wird. Darauf aufbauend können wir dann an bestimmten Orten forschen – ob diese Orte nun online, offline oder beides sind. Aus diesem Grund möchte ich mich nun wieder von den Besonderheiten von *Second Life* und sogar virtuellen Welten lossagen, um den Blick zu erweitern und einen theoretischen sowie methodologischen Rahmen für die Digitale Anthropologie zu entwickeln.

Indexikalität als Kerntheorie für die Digitale Anthropologie

In meiner Einleitung habe ich darauf hingewiesen, dass uns eine indexikalische Theorie, mit der die Beziehung zwischen Online und Offline nachvollzogen werden kann, dabei helfen kann, die Digitale Anthropologie neu zu denken. Sprachwissenschaftler:innen haben längst zur Kenntnis genommen, dass es auch Wörter gibt, die andere als traditionelle Referenzfunktionen übernehmen, weil ihre Bedeutung vom Kontext der sozialen Interaktion abhängt. Zum Beispiel die Wahrheit des Satzes:

„Letizia de Ramolino war die Mutter Napoleons

[I]st in keiner Weise davon abhängig, wer ihn sagt, sondern schlicht von den historischen Fakten. Aber nehmen wir an, wir versuchen zu analysieren:

Ich bin die Mutter Napoleons

Wir können die Wahrheit dieses Satzes nicht beurteilen, ohne zu berücksichtigen, wer ihn spricht [...] wir müssen zusätzlich zu den historischen Fakten bestimmte Details über den Kontext wissen, in dem er geäußert wurde (in diesem Fall die Identität der Sprechenden Person).“ (Levinson 1983: 55–56)

Der Philosoph Charles Sanders Peirce bezeichnete Wörter wie diese als „indexikalische Zeichen“ (Levinson 1983: 57) und betonte ihre kausale statt symbolische Beziehung zu Referenten. Um zwei bekannte Beispiele aus der Linguistik zu nennen: Rauch ist ein Index für Feuer und ein Durchschussloch in einem Metallstück ist ein Index für das Geschoss, welches das Metall durchbohrt hat. In jedem dieser Fälle gibt es eine kausale Beziehung, die vom Index zum Referenten ‚zurückführt‘. Ein Loch in einem Metallstück symbolisiert üblicherweise kein Geschoss in der gleichen Weise, wie eine Zeichnung von einem Geschoss oder das Wort Geschoss für ein tatsächliches Geschoss stehen kann. Stattdessen verweist das Loch in dem Metallstück kausal auf das Geschoss – das Geschoss hat das Loch verursacht. Ähnlich

„steht‘ der Rauch nicht für das Feuer in der Art wie das Wort *Feuer* Teil einer Erzählung über ein vergangenes Ereignis sein kann. Der tatsächliche Rauch ist raum-zeitlich und physisch mit einem anderen, verwandten Phänomen verbunden und erhält durch diese raum-zeitliche, physische Verbindung ‚eine Bedeutung‘.“ (Duranti 1997: 17, H.i.O.)

Diese Beispiele zeigen zwar, dass indexikalische Zeichen keine Wörter sein müssen, aber eine ganze Reihe von Wörtern sind tatsächlich indexikalisch (indexikalische Ausdrücke, um genau zu sein), darunter „die Demonstrativpronomen *dieses, jenes, jene*, Personalpronomen wie *ich* und *du*, zeitliche Ausdrücke wie *jetzt, damals, gestern* und räumliche Ausdrücke wie *hoch, runter, unten, oben*“ (ebd., H.i.O.). Zum Beispiel ist *dieser* ein indexikalischer Ausdruck, weil sich seine Bedeutung jeweils mit dem kulturellen Kontext der Äußerung ändert. Die Aussage „die Sonne ist rund“ oder „die Sonne ist viereckig“ kann unabhängig von meiner zeitlichen und räumlichen Position mit einem Wahrheitswert belegt werden. Der Äußerung „dieser Tisch ist rund“ kann ich jedoch keinen Wahrheitswert zuordnen, wenn ich nicht den Kontext kenne, auf den das Wort *dieser* verweist. Indexikalische Ausdrücke gibt es in allen menschlichen Sprachen und es existieren interessante Variationen. In Sprachen wie dem Französischen oder dem Deutschen zum Beispiel, markieren informelle und formelle Pronomen der zweiten Person (*tu/vous* bzw. *du/Sie*, die im Englischen alle mit *you* übersetzt würden) obligatorische Formen der sozialen Indexikalität.

Wie Duranti feststellt, räumlich und zeitlich spezifische soziale Realitäten bilden die „Grundlage“ für indexikalische Ausdrücke:

„Es ist eine charakteristische Eigenschaft des indexikalischen Kontextes der Interaktion, dass er dynamisch ist. In dem Maße, in dem sich die Interagierenden durch den Raum bewegen, Themen wechseln, Informationen austauschen, ihre jeweiligen Orientierungen aufeinander abstimmen und gemeinsame Grundlagen schaffen oder auch nicht, verändert sich der indexikalische Bezugsrahmen.“ (Hanks 1992: 53)

Diese „interaktive Entstehung der indexikalischen Grundlage“ (Hanks 1992: 66) bildet den Ausgangspunkt für ein Neudenken der Digitalen Anthropologie im Sinne der Indexikalität. Die räumlich und zeitlich spezifischen sozialen Realitäten sind nicht mehr auf die physische Welt beschränkt; die Prozesse der Bewegung durch den Raum und der Schaffung gemeinsamer Grundlagen können nun sowohl online als auch offline stattfinden. Konfrontiert mit

multiplen Verkörperungen und somit mit vielfachen und neuen indexikalischen *Bezugsfeldern*, sehen wir uns dem Digitalen als einem emergenten Set sozialer Realitäten gegenüber, die nicht einfach aus dem Physischen extrapoliert werden können (und auch nicht aus dem Digitalen). So lassen sich beispielsweise die sozialen Absichten, Emotionen, Entscheidungen und Aktivitäten, die auf Facebook stattfinden, nicht auf die Aktivitäten und Identitäten der Teilnehmer:innen in der physischen Welt reduzieren, auch wenn sie Konsequenzen in der physischen Welt haben können, die von der Auflösung einer Romanze bis hin zu einer politischen Revolution reichen. Es ist zum Beispiel möglich, sich mit jemandem auf Facebook enger anzufreunden, ohne diese Person währenddessen in der physischen Welt zu treffen.

Der Grund, warum es möglich ist, das Digitale zu rehabilitieren, um seine übliche Gleichsetzung mit ‚online‘ zu überwinden, liegt darin, dass das Konzept des Digitalen grundlegend mit Indexikalität verbunden ist. Die Etymologie von *Index* (lateinisch, Zeigefinger) und *Digitus* (lateinisch, Finger) beziehen sich beide auf den verkörperten Akt des Zeigens – und das hat bedeutende Implikationen, wenn wir mehrere Körper und mehrere Bezugsfelder haben können (selbst wenn keine Avatar-Körper beteiligt sind). Wenn man sich das Digitale über dieses Merkmal und durch den Rahmen der Indexikalität erschließt, wird die Aufmerksamkeit auf die indexikalische Grundlage der digitalen Kultur gelenkt.¹⁰

Die größte Stärke einer indexikalischen Perspektive besteht darin, dass sie die in Teil 1 erörterte konzeptionelle Gefahr meidet: die Vorstellung, dass auf dem teleologischen Weg zur Verschmelzung, die entweder zelebriert oder bedauert wird, die Lücke zwischen dem Online- und dem Offline-Bereich verschwindet. Es wäre unsinnig zu behaupten, dass der Unterschied zwischen Rauch und Feuer eines Tages verschwinden könnte, dass die Grenze zwischen dem Wort Sonne und der massiven Gaskugel im Zentrum unseres Sonnensystems verschwimmen könnte oder dass sich die Diskrepanz zwischen 1 und 0 zu einem Nebel von 0,5en verdichten könnte. Doch genau eine solche Absurdität bringt die Vorstellung mit sich, dass Online und Offline nicht mehr zu trennen sind. Es geht um unzählige Varianten sozialer Praxis, einschließlich der Erzeugung von Bedeutungen, die innerhalb digitaler Kontexte, aber auch quer durch die Lücke zwischen Online und Offline stattfinden – von Schlittschuhen an den Füßen eines Avatars bis hin zu verkörperten Sichten durch eine virtuelle Landschaft hindurch, von einer Freundschaft in der realen Welt, die sich durch eine Textnachricht verändert, bis hin zu einer Freundschaft zwischen zwei Menschen auf Facebook, die sich nie physisch treffen werden.

Auf einer allgemeineren Ebene stehen Online und Offline in einer „inter-indexikalischen Beziehung“ (Inoue 2003: 327); durch die entscheidende Lücke zwischen ihnen nehmen die entstehenden Sozialitäten, die so dringend einer anthropologischen Untersuchung bedürfen, Gestalt an. In dem Maße, in dem Online-Sozialitäten in ihrer Anzahl, Größe und Gattung zunehmen, nimmt die Dichte und Geschwindigkeit digitaler Transaktionen über die inter-indexikalische Lücke zwischen Online und Offline exponentiell zu. Wie bei einem pointillistischen Gemälde scheint es, wenn man zurücktritt, dass die Punkte zu Pinselstrichen verschwommen sind. Aber egal wie hoch die Auflösung ist, wenn man genau hinschaut, erkennt man die Eigenständigkeit der Punkte und die weißen Räume dazwischen, d. h. die Lücken, die der Anordnung Bedeutung verleihen. Egal wie schnell ein Computer also irgendwann sein wird, egal wie schnell Millionen von 0en und 1en fließen, es werden auch Millionen von Lücken vorbeifließen, denn das Funktionieren des Computers hängt von den

¹⁰ Die wahrscheinlich erste virtuelle Welt unserer Zeit entstand im Zuge dessen, dass sich zwei aufeinander zeigende Hände auf einem Computerbildschirm überlagerten (Krueger 1983; siehe Boellstorff 2015: 42–47).

Lücken selbst ab. Wie in der Einleitung erwähnt, das Digitale wird (wenn auch in neuen Formen) weiterhin im Kontext des Quantencomputers existieren, dessen Funktionsprinzip nicht auf der strikten Gegensätzlichkeit von 0 und 1 beruht. Das wird deswegen so sein, weil ein Neudenken des Digitalen nach einer Anerkennung seiner indexikalischen Herstellung sowie der menschlichen Erfahrung von Semiose in der Raumzeit (Munn 1986) verlangt, und zwar nicht nur in Verbindung mit Internet-Technologien. Auch mit einem Quantencomputer würde man online gehen.

Mit der Ausarbeitung des Konzepts einer Anthropologie, die aufgrund ihrer Abstimmung mit der Indexikalität digital ist, möchte ich nicht vorgeben, dass online erzeugte Sinnhaftigkeit ausschließlich indexikalischen Charakter hat. Es geht darum, dass Indexikalität eine empirisch akkurate und konzeptionell reichhaltige Perspektive bietet, von der aus die Digitale Anthropologie neu gedacht werden kann. Während eine umfassende Einsichtnahme in die semiotische Theorie über den Anspruch dieses Beitrags hinausgeht, können wir am Rande dennoch anmerken, dass die beiden anderen Zeichentypen in Peirces Analyse, Symbole und Ikone, in Online-Kontexten allgegenwärtig sind (man denke nur an die Icons, die in Computerkulturen so zentral sind). Wir müssen uns auch nicht auf einen Peirceschen Ansatz zu Sprache und Bedeutung beschränken. Auch wenn nicht alle Dimensionen der Kultur vom Prinzip her wie die Sprache sind, so ist jedoch dieser besondere Aspekt der Sprache — die zentrale Rolle, die Indexikalität in der Erzeugung von Bedeutung einnimmt — für die digitale Kultur bezeichnender als die strukturell-grammatischen Dimensionen der Sprache, die „nicht wirklich als Modell für andere Aspekte der Kultur dienen können“ (Silverstein 1976: 12). Was ich damit sagen will, ist erstens, dass Digitale Anthropologie mehr bedeuten muss als das Studieren von Dingen, die kabelgebunden betrieben werden oder sogar die Erforschung von durch das Internet vermittelter Sozialität, und zweitens, dass ein vielversprechender Weg in dieser Hinsicht darin besteht, Bezüge zu den indexikalischen Bestandteilen des Digitalen in Form von Verweisen und konstitutiven Lücken herzustellen. Diese Bestandteile in der Theoriebildung mitzudenken, wirkt sich auf die Entwicklung von Forschungsfragen und -ansätzen aus. Ebenso geht dies mit Konsequenzen für die Methode einher, der ich mich nun im Folgenden zuwende.

Teilnehmende Beobachtung als zentrale Methode für die Digitale Anthropologie

Digitale Anthropologie bedeutet in der Regel, eine ‚Ethnografie durchzuführen‘ [doing ethnography, A.d.Ü.]. Ethnografie ist jedoch keine Methode, sondern das schriftliche Produkt einer Reihe von Methoden, wie die Endung *-grafie* (das Schreiben) andeutet. Um Anthropologie neu zu denken, müssen wir uns daher nicht nur mit (1) unseren theoretischen Rahmungen und (2) den von uns untersuchten Sozialitäten befassen, sondern auch mit (3) der Art und Weise, wie wir die Forschung selbst betreiben.

Ethnograf:innen digitaler Kulturen arbeiten an Standorten mit einer überwältigenden Bandbreite (und sie sind nicht immer Anthropolog:innen, da ethnografische Methoden eine lange Geschichte in der Soziologie und anderen Disziplinen haben). Einer der größten Vorzüge ethnografischer Methoden besteht darin, dass die Forscher:innen sie an die Kontexte der jeweiligen Feldstandorte anpassen können. Die ethnografische Online-Forschung unterscheidet sich in dieser Hinsicht nicht. Allerdings ist diese Flexibilität nicht grenzenlos. Die Rigorosität und Rechtmäßigkeit einer Digitalen Anthropologie wird leichtfertig aufs Spiel gesetzt, wenn Online-Forscher:innen behaupten, sie hätten ‚eine Ethnografie durchgeführt‘,

obwohl sie isoliert Interviews geführt haben, die höchstens mit der Analyse von Online-Texten, -Bildern und -Videos kombiniert wurden. Eine solche Forschung als ethnografisch zu bezeichnen ist irreführend, denn die Kernmethode jedes ethnografischen Forschungsprojekts ist die Teilnehmende Beobachtung. Das ist deshalb so, weil Methoden wie Interviews und die Analyse von Online-Texten, -Bildern und -Videos *Elizitationsmethoden* [*elicitation methods*, A.d.Ü.] sind. Sie ermöglichen den Gesprächspartner:innen rückblickend über ihre Praktiken und Überzeugungen zu sprechen sowie das Spekulieren über die Zukunft. Ethnograf:innen kombinieren jedoch Elizitationsmethoden (wie Interviews und Fokusgruppen-Befragungen) mit der Teilnehmenden Beobachtung als einer Methode, die nicht auf dem Entlocken von Antworten beruht. Als solche ermöglicht uns die Teilnehmende Beobachtung, die Unterschiede zu untersuchen, zwischen dem, was Menschen sagen, dass sie tun, und dem, was sie tatsächlich tun.

Das Problem mit dem ausschließlichen Rückgriff auf Elizitationsmethoden ist die theoretische Annahme, die sich hinter dieser methodologischen Wahl verbirgt, nämlich dass sich Kultur im Bewusstsein niederschlägt. Sie beruht auf der Überzeugung, dass Kultur etwas ist, das in den Köpfen der Menschen steckt: eine Reihe von Standpunkten, die eine befragte Person den Forschenden mitteilen oder in einem sozialen Netzwerk posten kann, um später als verbindliches Blockzitat in einem veröffentlichten Bericht zu erscheinen. Selbstverständlich sind Menschen oft sehr eloquent darin, ihre eigene Kultur zu interpretieren; Interviews sollten daher Teil jedes ethnografischen Projekts sein. Aber was Interviews und andere Elizitationsmethoden niemals offenlegen können, sind die Dinge, die wir nicht artikulieren können oder über die wir uns selbst nicht bewusst sind. Zu den offensichtlichen Fällen gehören Dinge, die verdrängt oder unbewusst sind, eine Erkenntnis, die auf Freud zurückgeht. Die Sprache ist ein weiteres Beispiel. Man denke dabei nur an die phonologische Grundregel der Assimilation, bei der zum Beispiel das *n* in *indiskutabel* zu einem *m* in *impraktikabel* wird, weil *p* ein bilabialer (mit den Lippen gebildeter) Plosiv ist und das nasale *n* an diesen Artikulationsort angepasst wird. Nur wenige Menschen könnten diese Regel in einem Interview beschreiben, obwohl sie sie täglich Hunderte von Male im alltäglichen Sprachfluss verwenden.¹¹

Solche Aspekte der Kultur sind keineswegs auf die Sprache und die Psyche beschränkt. Insbesondere Praxistheoretiker:innen haben sich darum bemüht, aufzuzeigen, wie sehr das alltägliche soziale Handeln von implizitem Wissen [*tacit knowledge*, A.d.Ü.] geprägt ist. Pierre Bourdieu betonte diesen Punkt, als er Anthropolog:innen kritisierte, die von der „Kartierung“ einer Kultur sprechen: „es ist die Analogie, die Outsider:innen einfällt, wenn sie sich in einer fremden Landschaft zurechtfinden müssen“ (Bourdieu 1977: 3). Stellen wir uns einen beliebigen Weg vor, den wir im Rahmen unserer täglichen Routine zurücklegen. Wenn es in unserer Wohnung oder in unserem Büro eine Treppe gibt, wissen wir dann, wie viele Stufen sie hat? Die Gefahr besteht darin, eine Repräsentation dieses impliziten Wissens in einem Interview zu suchen, bei dem der Diskurs der Informant:innen durch den Erhebungsrahmen geprägt ist, der „unvermeidlich durch jede erlernte Befragung erzeugt“ wird (Bourdieu 1977: 18).

¹¹ In seinem Beitrag führt Boellstorff das „*n* in *inconceivable*“ und das „*m* in *impossible*“ als Beispiele phonologischer Assimilation an und schreibt, dass englischsprechende Menschen trotz täglicher Anwendung der Regel kaum in der Lage wären, diese Regel zu benennen. Da phonologische Assimilation auch im Deutschen vorkommt, wurde die Passage übersetzt. A.d.Ü.

Wenn Ethnograf:innen im Laufe der Jahre eines gezeigt haben, dann ist es, dass „das Wesentliche *nicht ausgesprochen werden muss, weil es zum Selbstverständlichen wird*: Die Tradition schweigt, nicht zuletzt über sich selbst als Tradition“ (Bourdieu 1977: 167, H.i.O.).¹² Wenn Ethnograf:innen Interviewfragen stellen, erhalten sie Repräsentationen der sozialen Praxis. Repräsentationen sind sicherlich soziale Tatsachen (Rabinow 1986) und haben kulturelle Effekte. Aber sie dürfen nicht mit der Kultur als Ganzes verwechselt werden. Wenn wir jemanden fragen, „was bedeutet Freundschaft für dich?“, dann erhalten wir eine Repräsentation dessen, was diese Person unter Freundschaft versteht. Diese Repräsentation ist sozial wirkmächtig; sie ist in einen kulturellen Kontext eingebettet (und beeinflusst diesen). Die so entlockte Repräsentation ist jedoch nicht identisch mit der Freundschaft in der Praxis.

Der methodologische Beitrag der Teilnehmenden Beobachtung besteht darin, dass sie Ethnograf:innen einen Einblick in Praktiken und Bedeutungen ermöglicht, während diese sich entfalten. Sie ermöglicht es auch, Daten zu erhalten, die nicht abgefragt werden können – Gespräche, die gerade stattfinden, aber auch Aktivitäten, Verkörperungen, Bewegungen im Raum und eingerichtete Umgebungen. In Teil 2 beobachtete ich beispielsweise, wie sich die Bewohner:innen von *Second Life* gegenseitig das Schlittschuhlaufen auf einer virtuellen Eisbahn beibrachten, teilweise indem ich selbst das Schlittschuhlaufen lernte. Wäre ich einfach auf einen Avatar zugegangen und hätte aus heiterem Himmel gefragt, „wie lernt man in *Second Life*?“, hätte ich wahrscheinlich eine formale Antwort erhalten, in der Dinge hervorgehoben worden wären, die traditionell als lernbezogen gelten; ausführliche Details über eine Gruppe von Avataren, die Schlittschuhlaufen lernen, wären nicht zu erwarten gewesen. Die Teilnehmende Beobachtung ermöglicht Forscher:innen, kulturelle Praktiken und Überzeugungen zu identifizieren, deren sie sich während der Planung der Forschung nicht bewusst waren.

Manche Personen, die sich als Ethnograf:innen bezeichnen, wollen das vielleicht nicht hören. Mehr als einmal habe ich Wissenschaftler:innen beraten, die behaupten, ‚Ethnografien durchzuführen‘, aber ausschließlich Interviews führen – in einem Fall, weil eine Person aus dem Kollegium zu der Person sagte, dass eine Teilnehmende Beobachtung zu lange dauern würde. Diese Aussage sollte nicht so verstanden werden, als dass man mit der Norm des Feldforschungsjahres nicht brechen dürfte; sie bedeutet vielmehr, dass Teilnehmende Beobachtung niemals schnell geht: „nicht anders als das Erlernen einer anderen Sprache erfordert eine solche Untersuchung Zeit und Geduld. Es gibt keine Abkürzungen“ (Rosaldo 1989: 25). Man kann eine neue Sprache schon gar nicht über Nacht, aber auch nicht in ein oder zwei Monaten fließend sprechen lernen. Ähnlich verhält es sich, wenn jemand behauptet, eine Woche oder auch einen Monat ethnografische Forschung betrieben zu haben. Das ist eine falsche Beschreibung dieser Arbeit, es sei denn, sie ist Teil einer längerfristigen Verpflichtung. In einem solchen Zeitrahmen ist es unmöglich, *einer Gemeinschaft bekannt zu werden* und an ihren Alltagspraktiken teilzunehmen.

Schluss: Zeit und Vorstellungsvermögen

Wenn ich mich mit den aufregenden Möglichkeiten befasse, die sich aus dem Neudenken der Digitalen Anthropologie ergeben, komme ich in Gedanken immer wieder auf ein Bild

¹² Boellstorff zitiert aus der englischen Fassung von Pierre Bourdieus *Entwurf einer Theorie der Praxis* (Orig.: *Esquisse d'une théorie de la pratique*), in der es heißt: „what is essential goes without saying because it comes without saying: the tradition is silent, not least about itself as a tradition“ (Bourdieu 1977: 167, H.i.O.). A.d.Ü.

zurück. Eine Webseite, um genau zu sein, die mich seit Jahren verfolgt, obwohl sie offensichtlich trivial ist. Ich denke – ausgerechnet! – an die Original-Homepage von *McDonald's* aus dem Jahr 1996, aus dem frühen Aufstieg des Internets.¹³ Trotz ihrer Einfachheit aus heutiger Sicht (im Wesentlichen das goldene M-Logo auf rotem Hintergrund) stellte die Webseite das Beste dar, was ein Großunternehmen in Sachen Webpräsenz zu bieten hatte; wahrscheinlich war die Gestaltung und Umsetzung mit erheblichen Kosten verbunden.

Wenn ich darüber nachdenke, was diese Website repräsentiert, vergleiche ich sie mit einem aktuellen Phänomen wie Twitter. Im Vergleich zu *Second Life* oder vielen anderen Online-Phänomenen ist das Grundkonzept von Twitter einfach. Diese Einfachheit ermöglichte beispielsweise dem ehemaligen Präsidenten Trump, Unwahrheiten in der breiten Öffentlichkeit zu streuen. Aber eine Website, die auf dem Kerngedanken von Twitter – Textnachrichten mit einer Länge von 280 Zeichen – basiert, hätte mit einer Einwahlverbindung und einem Computer aus den 1990er Jahren realisiert werden können. Tatsächlich gibt es keinen technischen Grund, warum so etwas wie Twitter nicht schon 1996 neben der ursprünglichen *McDonald's*-Homepage existierte.

Warum gab es Twitter 1996 noch nicht und warum wurde es stattdessen erst zehn Jahre später ins Leben gerufen? Das lag nicht an den Grenzen der Technologie; es lag an den Grenzen des Vorstellungsvermögens. In den Anfangsjahren der verbreiteten Internetanbindung waren uns die Nutzungsmöglichkeiten [affordances, A.d.Ü.] der betreffenden Technologie noch nicht bewusst.

Von Online-Welten bis hin zu Wearables, von autonomen Fahrzeugen bis hin zu künstlicher Intelligenz – unsere digitalen Landschaften in den späten 2010er Jahren können mit der *McDonald's*-Webseite von 1996 verglichen werden. Der Horizont des Vertrauten bestimmt die gegenwärtige Nutzung dieser Technologien: wie sollten die Dinge auch anders sein? Sicherlich existieren transformative Gebrauchsweisen dieser Technologien, aber sie sind derzeit genauso wenig vorstellbar wie die Idee eines Twitter-Feeds für die Nutzer:innen der *McDonald's*-Webseite im Jahr 1996, obwohl sie aus technischer Sicht machbar sind. Es ist eine Frage der Zeit und des Vorstellungsvermögens.

Leach hob am Schluss von „Anthropologie neu denken“ hervor:

„Ich glaube, dass wir Sozialanthropolog:innen ptolemäischen Astronom:innen im Mittelalter gleichen; wir verbringen unsere Zeit damit, die Fakten der objektiven Welt in den Rahmen einer Reihe von Konzepten einzupassen, die a priori entwickelt worden sind statt aus der Beobachtung heraus.“ (Leach 1961: 26)

Leach war frustriert darüber, dass sich Sozialforscher:innen oft nicht auf die empirischen Realitäten *einlassen*, die sie augenscheinlich untersuchen. Trotz bester Absichten greifen wir oft auf Alltagstheorien und vorgefasste Meinungen aus unseren eigenen Kulturkreisen zurück. Dies ist insbesondere der Fall, wenn wir über die Zukunft sprechen. Das Problem mit der Zukunft ist, dass es keine Möglichkeit gibt, sie zu erforschen. Sie ist die Domäne von Science-Fiction-Autor:innen und Jungunternehmer:innen. Sozialwissenschaftler:innen erforschen die Vergangenheit und viele von ihnen, darunter auch Ethnograf:innen, erforschen die Gegenwart; in diesem Aufsatz habe ich versucht zu zeigen, wie die Digitale Anthropologie einen Beitrag zur Erforschung dieser im Entstehen begriffenen Gegenwart leisten kann. Wenn wir den Beitrag jedoch darin sehen, zu zeigen, dass Online und Offline nicht mehr

¹³ Die Website findet man unter <http://web.archive.org/web/19961221230104/http://www.mcdonalds.com/>.
Letzter Zugriff: 06.09.2023.

auseinanderzuhalten sind, dann haben wir die empirische Realität durch eine falsche Teleologie ersetzt: Wir bleiben einer ptolemäischen Denkweise verhaftet.

Das Physische und das Digitale gehen nicht ineinander über, noch entfernen sie sich voneinander. Solche räumlichen Metaphern von Nähe und Bewegung verzerren die semiotischen und materiellen Austauschprozesse zwischen ihnen, durch die sie letztendlich hervorgerufen werden. Die Digitale Anthropologie kann als Rahmenwerk Werkzeuge bereitstellen, um dieser konzeptionellen Zwickmühle zu entgehen – auf theoretischer Ebene über eine Zuwendung zu den indexikalischen Beziehungen, durch die Online und Offline *in Ähnlichkeit und Differenz* verbunden sind und auf methodologischer Ebene über einen Fokus auf die Teilnehmende Beobachtung.

Sozialforscher:innen werden immer wieder aufgefordert, Prognosen zu erstellen oder Trends zu erkennen, um vorherzusagen, was im Hinblick auf neue Technologien geschehen wird. Da wir jedoch keinen Zugang zu einer Zeitmaschine haben und mit den wiederkehrenden Fehlschlägen der klügsten Futurist:innen konfrontiert sind, liegt unsere einzig wirkliche Erklärungskraft in der Untersuchung der Vergangenheit und der Gegenwart. Die Digitale Anthropologie kann in dieser Hinsicht eine wichtige Rolle spielen, aber dazu muss sie für mehr stehen als für eine Online-Ethnografie. Zeit ist eine Notwendigkeit für die Digitale Anthropologie – ethnografische Forschung kann nicht über das Wochenende betrieben werden. Aber auch *Vorstellungsvermögen* ist gefragt. Es würde zu kurz greifen, die Digitale Anthropologie neu denken zu wollen, ohne Vorstellungen darüber, was ‚digital‘ bedeuten könnte und welche Konsequenzen das für die soziale Forschung haben mag.

Anmerkungen

Ich danke Daniel Miller und Heather Horst dafür, dass sie mich ermutigt haben, die ursprüngliche Fassung dieses Beitrags zu schreiben [Boellstorff 2012, A.d.Ü.], und Paul Manning für die hilfreichen Kommentare. Ich danke Haidy Geismar und Hannah Knox für ihre Unterstützung bei dieser überarbeiteten Fassung [Boellstorff 2021, A.d.Ü.].

Literatur

- Bedos-Rezak, Brigitte Miriam (2000): Medieval Identity: A Sign and a Concept. In: The American Historical Review 105/5, 1489–1533.
- Boellstorff, Tom (2011): Placing the Virtual Body: Avatar, Chora, Cypherg. In: Frances E. Mascia-Lees (Hg.), A Companion to the Anthropology of the Body and Embodiment. New York: Wiley-Blackwell, 504–520.
- Boellstorff, Tom (2012): Rethinking Digital Anthropology. In: Heather A. Horst & Daniel Miller (Hgs.), Digital Anthropology. London, New York: Berg, 39–60.
- Boellstorff, Tom (2015): Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human. 2. Auflage mit neuem Vorwort. Princeton: Princeton University Press.
- Boellstorff, Tom (2016): For Whom the Ontology Turns: Theorizing the Digital Real. In: Current Anthropology 57/4, 387–407.
- Boellstorff, Tom (2021): Rethinking Digital Anthropology. In: Haidy Geismar & Hannah Knox (Hgs.), Digital Anthropology. 2. Auflage. London, New York: Routledge, 44–62.
- Boellstorff, Tom, Bonnie Nardi, Celia Pearce & T. L. Taylor (2012): Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method. Princeton: Princeton University Press.
- Bourdieu, Pierre (1977): Outline of a Theory of Practice. Cambridge: Cambridge University Press.

- Coleman, E. Gabriella (2010): *Ethnographic Approaches to Digital Media*. In: *Annual Review of Anthropology* 39, 487–505.
- Curtis, Pavel (1997 [1992]): *Mudding: Social Phenomena in Text-Based Virtual Realities*. In: Sara Kiesler (Hg.), *Culture of the Internet*. Mahwah: Lawrence Erlbaum, 121–142.
- Derrida, Jacques (1977): *Limited Inc a b c...* In: *Limited Inc*. Evanston: Northwestern University Press, 29–110.
- Duranti, Alessandro (1997): *Linguistic Anthropology*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Geertz, Clifford (1983): *'From the Native's Point of View': On the Nature of Anthropological Understanding*. In: *Local Knowledge: Further Essays in Interpretive Anthropology*. New York: Basic Books, 55–72.
- Gershon, Ilana (2010a): *Breaking Up Is Hard to Do: Media Switching and Media Ideologies*. In: *Journal of Linguistic Anthropology* 20/2, 389–405.
- Gershon, Ilana (2010b): *The Breakup 2.0: Disconnecting over New Media*. Ithaca: Cornell University Press.
- Hanks, William F. (1992): *The Indexical Ground of Deictic Reference*. In: Charles Goodwin & Alessandro Duranti (Hgs.), *Rethinking Context: Language as an Interactive Phenomenon*. Cambridge: Cambridge University Press, 43–76.
- Inoue, Miyako (2003): *Speech without a Speaking Body: 'Japanese Women's Language' in Translation*. In: *Language and Communication* 23/3–4, 315–330.
- Kendall, Lori (2002): *Hanging Out in the Virtual Pub: Masculinities and Relationships Online*. Berkeley: University of California Press.
- Krueger, Myron W. (1983): *Artificial Reality*. Reading: Addison-Wesley.
- Leach, Edmund R. (1961): *Rethinking Anthropology*. In: *Rethinking Anthropology*. London: Robert Cunningham and Sons, 1–27.
- Lehdonvirta, Vili (2010): *Virtual Worlds Don't Exist: Questioning the Dichotomous Approach in MMO Studies*. In: *International Journal of Computer Game Research* 10/1, 1–16.
- Levinson, Stephen C. (1983): *Pragmatics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Malinowski, Bronisław (1922): *Argonauts of the Western Pacific*. New York: E. P. Dutton.
- Marcus, George E. (1995): *Ethnography in/of the World System: The Emergence of Multi-Sited Ethnography*. In: *Annual Review of Anthropology* 24, 95–117.
- Miller, Daniel (2011): *Tales from Facebook*. Cambridge: Polity Press.
- Miller, Daniel & Heather A. Horst (2021): *Six Principles for a Digital Anthropology*. In: Haidy Geismar & Hannah Knox (Hgs.), *Digital Anthropology*. 2. Auflage. London, New York: Routledge, 21–43.
- Morningstar, Chip & F. Randall Farmer (1991): *The Lessons of Lucasfilm's Habitat*. In: Michael Benedikt (Hg.), *Cyberspace: First Steps*. Cambridge: MIT Press, 273–301.
- Munn, Nancy D. (1986): *The Fame of Gawa: A Symbolic Study of Value Transformation in a Massim (Papua New Guinea) Society*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Pearce, Celia & Artemesia (2009): *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Pertierra, Anna Cristina (2018): *Media Anthropology for the Digital Age*. Cambridge: Polity Press.
- Rabinow, Paul (1986): *Representations are Social Facts: Modernity and Post-Modernity in Anthropology*. In: James Clifford & George E. Marcus (Hgs.), *Writing Culture: The Poetics and Politics of Ethnography*. Berkeley: University of California Press, 234–261.

- Rogers, Richard (2009): *The End of the Virtual: Digital Methods*. Antrittsvorlesung, Nr. 339. 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*. In: *Current Anthropology* 37/3, 395–428.
- Silverstein, Michael (1976): *Shifters, Linguistic Categories, and Cultural Description*. In: Keith H. Basso & Henry A. Selby (Hgs.), *Meaning in Anthropology*. 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.