

Von „Cyber Anthropologie“ zu „Digitaler Anthropologie“: kultur- und sozialanthropologische Beiträge zur Erforschung digitaler Medientechnologien.

Vortrag im Rahmen der Ringvorlesung: „Rituale, Medien, Bewusstsein – in Memoriam Manfred Kreamer“

9. Januar 2014, Universität Wien

Philipp Budka
www.philbu.net

1) Einleitung

Dieser Vortrag wirft einen Blick auf die kultur- und sozialanthropologische Erforschung digitaler Medientechnologien wie Internet, Soziale Online-Netzwerke und mobile Kommunikationstechnologien. Dabei werden die Grundzüge des Forschungsfeldes der „Cyber Anthropologie“ – besonders im Bezug zum Wiener Institut für Kultur- und Sozialanthropologie – ebenso vorgestellt wie die rezente Entwicklung einer „Digitalen Anthropologie“. Die gemeinsame, übergeordnete Frage dieser kultur- und sozialanthropologischen Projekte lautet: „Was bedeutet Menschsein in einer (zunehmend) digitalen Welt?“. Fallbeispiele aus der ethnographischen Forschungspraxis behandeln konkrete Aspekte des „digitalen Menschseins“ und runden die theoretische Diskussion ab.

1.1) Medienanthropologie und die technische Mediatisierung von Kommunikation

In der Kultur- und Sozialanthropologie lässt sich die Forschung zu Medientechnologien grundsätzlich als Forschung zu menschlicher Kommunikation, die von Technologien mediatisiert wird, verstehen. Diese Mediatisierung von Kommunikation ist für die Kultur- und Sozialanthropologie besonders hinsichtlich ihrer Einbettung in soziokulturelle und historische Prozesse und Kontexte interessant: „The key questions for the anthropologist are how these technologies operate to mediate human communication, and how such mediation is embedded in broader social and historical processes“ (Peterson 2003: 5).

In der Medienanthropologie geht es um die Mediatisierung von Kommunikation in unterschiedlichen soziokulturellen Kontexten und unter spezifischen historischen, politischen und ökonomischen Bedingungen.

In der Kultur- und Sozialanthropologie werden Medien nicht auf ihre Inhalte oder Botschaften reduziert. Im Versuch ein möglichst ganzheitliches Bild von Medienphänomenen zu erlangen, werden Kontexte und Bedingungen unter denen Medien produziert, verteilt und genutzt werden ebenso analysiert wie die technischen Aspekte von Medien. Medien beinhalten immer auch Technologien, die die Mediatisierung von Kommunikation erst ermöglichen. Es macht also Sinn nicht nur von Medien sondern von Medientechnologien zu sprechen.

Über Medientechnologien entwickeln Menschen neue Beziehungen zu Zeit und Raum sowie zu Körper und Wahrnehmung. Und diese Verhältnisse verändern sich aufgrund medientechnologischer Entwicklungen permanent. Die „greifbare“ Materialität von

Medientechnologien und die damit verbundenen phänomenologischen Erfahrungen sind also wesentlicher Gegenstand medienethnographischer und medienanthropologischer Forschung (vgl. Ginsburg et al. 2002: 21).

Wichtigste methodische Herangehensweise, um Medienphänomene zu erfassen, ist für die Medienanthropologie, wie für die Kultur- und Sozialanthropologie im Allgemeinen, die ethnographische Feldforschung. Diese methodische Strategie zur empirischen Datenerhebung passt sich dabei sowohl dem Feld als auch den soziokulturellen Handlungsräumen der Menschen an (vgl. z.B. Kremser 1998, Marcus 1998) und kann sich also nicht allein auf Inhalte und deren Rezeption beschränken. Sie muss auch die physischen und sensorischen Dimensionen von Medientechnologien miteinbeziehen, weil über diese soziale Beziehungen hergestellt werden können.

1.2) Technologie im soziokulturellen Kontext

Seit den 1950er Jahren untersuchen Kultur- und SozialanthropologInnen neue und „moderne“ Technologien und wie diese vor allem in „nicht-westlichen“ Gemeinschaften verwendet und angeeignet werden (vgl. z.B. Beck 2001, Godelier 1971, Pfaffenberger 1992, Sharp 1952). Doch wie unter anderem Arturo Escobar (1994) meint, ist es schwierig diese Forschungsansätze und -befunde auf hochkomplexe technische Umgebungen in „modernen“ Gesellschaften zu übertragen. Aus kultur- und sozialanthropologischer Perspektive bedeutet diese Transferschwierigkeit weder eine Hierarchisierung von soziotechnischen Systemen und damit verbunden von Gesellschaften, noch bedeutet dies eine Abwertung „nicht-moderner“ oder „traditioneller“ soziotechnischer Systeme. All diese Systeme – vom Töpfern in Indien bis zum Programmieren von Software in Kalifornien – sind hochkomplex und heterogen.

Es besteht allerdings dringender Bedarf an theoretischen Zugängen und weiteren empirischen Befunden, die zum Verständnis soziotechnischer Systeme in „modernen“ Gesellschaften beitragen. So befasst sich auch die Kultur- und Sozialanthropologie zunehmend mit soziotechnischen Systemen in zeitgenössischen Gesellschaften (vgl. z.B. Rabinow 2008, Rabinow & Marcus 2008) – vor allem auch, weil immer wieder Fragen auftauchen, die scheinbar nur von der Kultur- und Sozialanthropologie beantwortet werden können, etwa nach der soziokulturellen und soziokulturell unterschiedlichen Bedeutung von Technologien (vgl. Pfaffenberger 1988, 1992).

Die Kultur- und Sozialanthropologie versucht zu verstehen, wie Technologie – beispielsweise in Form materieller Kultur oder als soziotechnisches System – (kulturell) konstruiert und (sozial) verwendet, genutzt und angeeignet wird. Ähnliche Ziele verfolgen auch Wissenschaftsforschung, Science and Technology Studies und sozialwissenschaftliche Technikforschung (vgl. z.B. Eglash 2006). Die Entwicklung und der Aufschwung digitaler (Medien)Technologien führen zu einer weiteren Differenzierung dieses Forschungsbereichs und zur Etablierung neuer Schwerpunkte.

2) Digitale Medientechnologien als Forschungsfelder der Kultur- und Sozialanthropologie

In der Analyse von neuen Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) und digitalen Medien wird im sozial- und kulturalanthropologischen Kontext gerne von

„Cyberanthropologie“, „Cyberanthropology“, „Cyborg-Anthropology“, „Anthropologie des Cyberspace“ oder „Anthropologie der Cyberkultur“ gesprochen (Budka & Kremser 2004, Knorr 2011). In letzter Zeit werden diese Begriffe allerdings zunehmend von der Bezeichnung „Digitale Anthropologie“ abgelöst (Horst & Miller 2012).

Digitale Medientechnologien sind heute allgegenwärtig und Teil unserer sozialen und kulturellen Lebenswelten. Es ist also kein Wunder, dass auch die Kultur- und Sozialanthropologie sich nun immer aktiver diesen Phänomenen zuwendet. Schließlich ist sie mit ihren elaborierten Methoden und Konzepten hervorragend geeignet digitale Medientechnologien und deren soziokulturelle Konstruktion, Bedeutung und Konsequenzen zu untersuchen (vgl. z.B. Escobar 1994, Horst & Miller 2012, Miller 2011, Pfaffenberger 1988, 1992).

Schon Ende der 1980er Jahre drängte z.B. Bryan Pfaffenberger (1988: 243) die Kultur- und Sozialanthropologie und generell die Sozialwissenschaften sich auf das menschliche Verhalten zu konzentrieren „in which people engage when they create or use a technology“. Genau das versuchen die Forschungsrichtungen der Cyberanthropologie und der Digitale Anthropologie in ihrem Anspruch, komplexe soziotechnische Systeme und Phänomene in zeitgenössischen Gesellschaften zu verstehen. Dabei befassen sich Kultur- und Sozialanthropologen in ihrer Analyse von neuen digitalen Medientechnologien mit soziokulturellen Phänomenen, die traditionell intensiv in der Disziplin bearbeitet werden, z.B. Gender, Ethnizität, Religion, Mystifizierung oder Tausch (vgl. z.B. Budka & Kremser 2004, Horst & Miller 2012).

3) Cyberanthropologie

Die Bezeichnung „Cyberanthropologie“ oder „Cyberanthropology“ lehnt sich an Wortschöpfungen wie „Cyberspace“, „Cyberculture“ und „Cyberpunk“ an, die der Science Fiction Literatur und damit der Populärkultur entstammen (Knorr 2011). Der Begriff „Cyberspace“ beispielsweise wurde das erste Mal vom Science Fiction-Autor William Gibson im Text *Burning Chrome* (1982) verwendet. Das Präfix „Cyber“ hat eine längere Geschichte und wurde durch den Mathematiker Norbert Wiener Ende der 1940er Jahre populär. Er verwendete den Begriff „Cybernetics“ – Kybernetik –, um einen Wissenschaftskomplex zu beschreiben, der sich mit Kommunikation und Kontrolle in künstlichen Systemen, wie Mensch-Maschine-Kommunikation oder Mensch-Computer-Interaktion, befasst (Wiener 1948).

In einer Cyberanthropologie wird der „Cyberspace“ als soziokultureller Raum menschlicher Interaktionen verstanden, der durch digitale Informations- und Kommunikationstechnologien wie das Internet konstruiert und erhalten wird. Dieser Raum und die kulturellen Phänomene und sozialen Prozesse, die mit diesem verknüpft sind, scheinen wie geschaffen dafür, ethnographisch untersucht zu werden – um letztlich, wie David Hakken (1999: 10) schreibt, diese neue Art und Weise Mensch zu sein zu verstehen. Denn trotz der großen Menge an Daten und neuen Methoden des Datensammelns sowie Formen der Sichtbarmachung, die durch digitale Medien ermöglicht und unterstützt werden, bleiben viele der „digitalen Welten“ versteckt, verhüllt und schwierig zu entziffern (Coleman 2010). Ethnographische Langzeitforschung ist deswegen notwendig, um Praktiken des alltäglichen digitalen Lebens zu erkennen und zu verstehen.

3.1) Arturo Escobar und die „Anthropologie der Cyberkultur“

Arturo Escobar (1994) entwickelte das Konzept einer „Anthropologie der Cyberkultur“, das die strukturellen Veränderungen, die neue Informations- und Kommunikationstechnologien sowie Biotechnologien in den „modernen“ Gesellschaften hervorrufen, analysieren soll: „As a new domain of anthropological practice, the study of cyberculture is particularly concerned with the cultural construction and reconstruction on which the new technologies are based and which they in turn help to shape“ (Escobar 1994: 211). Während digitale Kommunikationstechnologien neue Formen von „Techno-Sozietät“ hervorbringen, sind es Biotechnologien, wie Gentechnik, die in „Bio-Sozietät“ resultieren, was letztlich eine neue Ordnung in der Produktion von Leben, Natur und Körper bedeutet (Escobar 1994, 1995). In beiden Sozietäten werden Natur und Kultur unter spezifischen politischen und ökonomischen Bedingungen neu definiert, neu gedacht und auch neu erfunden.

Für die Kultur- und Sozialanthropologie eröffnen sich nach Escobar (1994) drei große potentielle Forschungsprojekte, die zwar eng miteinander verknüpft sind, sich in ihrem Forschungsfokus aber unterscheiden:

- 1) Die soziale Produktion von „virtuellen“ Technologien, die zu einer „post-körperlichen“ Stufe in der menschlichen Entwicklung führen kann (vgl. Tomas 1991).
- 2) Eine Cyborg-Anthropologie kann sich den zusehends verschwimmenden Grenzen zwischen Mensch und Maschine widmen (vgl. Downey et al. 1995).
- 3) Im Rahmen einer Anthropologie der Cyberkultur können kulturelle Diagnosen zu den Transformationen und Veränderungen erstellt werden, die durch die Entwicklung neuer Technologien in den Gesellschaften ausgelöst werden. Escobar (1994) sieht hier die Kultur- und Sozialanthropologie in der Pflicht kulturelle Diagnosen bezüglich biotechnischer und wissenschaftlicher Entwicklungen vorzunehmen.

Eine Anthropologie der Cyberkultur umfasst nach Escobar (1994, 1995) folgende ethnographischen Forschungsfelder, wobei sich die genannten Beispiele bewusst auf digitale Medientechnologien konzentrieren und Biotechnologien ausblenden (vgl. auch Hakken 1999):

- 1) Felder der Technologieproduktion wie etwa Computerlaboratorien, die Telekommunikationsindustrie und Softwarefirmen sowie Felder der Technologiekonsumption, beispielsweise Schulen, Büros, Privathaushalte.
- 2) Felder, die durch die Nutzung von IKT entstehen; soziale Online-Netzwerke, virtuelle Gemeinschaften sowie die unterschiedlichen Verhältnisse, die sich innerhalb dieser sozialen Umgebungen zwischen Sprachen, sozialen Strukturen und kulturellen Identitäten manifestieren.
- 3) Im Feld der politischen Ökonomie der Cyberkultur befassen sich Forschende mit dem Verhältnis von Information und Kapital sowie den damit verbundenen kulturellen Dynamiken. Hier können etwa die sich wandelnden politischen und ökonomischen Verhältnisse zwischen Industriestaaten und „Entwicklungsländern“ untersucht werden.

Die Anthropologie der Cyberkultur – wie auch die Digitale Anthropologie – kann zur Dekonstruktion und zum kritischen Hinterfragen von Kategorien und Abgrenzungen beitragen, die oft als fest und unzerstörbaren gelten, z.B. Natur/Kultur oder Mensch/Maschine (Escobar 1995). Darüber hinaus kann nach Escobar (1994, 1995) das Konzept der Cyberkultur zur Erneuerung der Kultur- und Sozialanthropologie beitragen, ohne sich dabei wieder in Diskussionen über „das Andere“ und „das Selbst“ zu verfahren. Die Anthropologie

der Cyberkultur scheint in der Lage die künstliche Dichotomie zwischen dem „modernen Selbst“ und dem „primitiven Anderen“ zu überwinden.

3.2) Manfred Kremser und die Wiener Forschung zur Cyberanthropologie

Seit der Einführung des Internet an der Universität Wien in den frühen 1990er Jahren befasst sich eine stetig steigende Zahl an Forschern, Lehrern und Studenten am Wiener Institut für Kultur- und Sozialanthropologie mit cyberanthropologischen und cyberethnographischen Forschungsthemen.

Manfred Kremser war einer der ersten Kultur- und Sozialanthropologen – nicht nur in Österreich – der sich ausführlich mit neuen digitalen Informations- und Kommunikationstechnologien und deren Bedeutung für Mensch, Gesellschaft und Kultur auseinandersetzte. Seit 1996 bot Kremser Vorlesungen und Seminare zu ausgewählten cyberanthropologischen Themen am Institut für Kultur- und Sozialanthropologie an. In diesen Lehrveranstaltungen verstand er es geschickt den neuen Bereich der Cyberanthropologie mit Frage- und Problemstellungen zu verbinden, mit denen er sich bereits in den letzten 25 Jahren intensiv auseinandergesetzt hatte; besonders im Bereich der Afrikanischen und Afro-Karibischen Religionen.

Auf methodologischer Ebene erweiterte Kremser (1998) das „klassische“ Konzept ethnographischer Feldforschung, um so die soziokulturellen Räume des Cyberspace zu berücksichtigen (z.B. Kremser 2004a). Kremser (1998) spricht hier von „Felder-Forschung“ in der sich die Ethnographin mit unterschiedlichen soziokulturellen Feldern befassen muss, die sich überlappen und ergänzen (vgl. Marcus 1998 zu „multi-sited“ Feldforschung). So veränderte der soziokulturelle Raum des Cyberspace die Forschung zu „Afrikanischen Traditionellen Religionen“, und besonders „Afrikanischen Diaspora-Religionen“, und erweiterte diese um eine zusätzliche Dimension, die Kremser als „Afrikanische Digitale Diaspora Religionen“ bezeichnete. Historisch gesehen, transformierten diasporische Umstände und Ereignisse laufend afrikanische Religionen und deren Traditionen. Die „Afrikanische Digitale Diaspora“ transformiert nun wiederum das bereits Transformierte auf neue Art und Weise.

Diese „Cyber-Transformationen“ führen zu fundamentalen Veränderungen von traditionellen und diasporischen Religionen. Viele indigene religiöse Konzepte und Praktiken verlassen ihr lokales Territorium und werden durch modernen Informations- und Kommunikationstechnologien für viele Menschen weltweit verfügbar. Im Zuge dieses Prozesses der Internationalisierung und Globalisierung werden afrikanische Kosmologien und Ritualsysteme in neue Formen von „Weltkultur“ transformiert, wo nun potentiell die gesamte Welt das Publikum ist. In seinem Forschungsprojekt „CyBoBo – Cyber-Transformations of Religious Expressive Culture in the Caribbean“ arbeitete Kremser detailliert die Besonderheiten an diesen Transformationsprozessen heraus (vgl. Kremser 1999b, 2001, 2003).

Diese Genese neuer digitaler afrikanischer Diaspora-Religionen erlaubt es interessante Ähnlichkeiten zwischen afrikanischer Spiritualität und grundlegenden Prinzipien des Cyberspace zu erkennen und zu beobachten. So spielen etwa binäre Codesysteme sowohl in der digitalen Computersprache als auch bei Ifá-Orakel in der Religion der Yoruba (v.a. westliches Nigeria) eine entscheidende Rolle. Sowohl einige religiöse Praktiker als auch

Wissenschaftler sind deswegen der Ansicht, dass das binär-digitale Konzept von Computersystemen, die dem Cyberspace zugrunde liegen, eigentlich schon vom Ifá-Zahlencodesystem vorweggenommen wurde (vgl. z.B. Eglash & Bleecker 2001). So lässt sich das binäre System afrikanischer Geomantik als kulturelle Grundlage für „moderne“ digitale Systeme verstehen (Kremser 2001).

Diese neuen Welten afrikanischer digitaler Religionen ersetzen nicht die alten religiösen Praktiken sondern interpretieren diese lediglich neu. Alte Konzepte und Praktiken werden in neue Kontexte gesetzt und erlauben es so neue religiöse Dimensionen zu erleben. Auf diese Weise entstehen „Parallelwelten“ religiöser Praktiken. Viele religiöse Praktiker und Spezialisten sind nun, nach Kremser (z.B. Kremser 1998) gleichzeitig in drei unterschiedlichen sozialen Feldern engagiert:

- 1) In ihrer Rolle als Priester in „traditionellen, lokalen Vollzeit-Face-to-Face Gemeinschaften“.
- 2) Als Lehrer, religiöse Spezialisten und spirituelle Führer in „modernen, internationalen Teilzeit-Face-to-Face Gemeinschaften“, beispielsweise bei Konferenzen, Workshops und Diaspora-Treffen.
- 3) Als Webmaster, Computer-Konsultanten und religiöse Unternehmer in „postmodernen globalen Nie-mehr-Face-to-Face Gemeinschaften“ der digitalen Diaspora.

Kremser (1999a, 2004b) betont des Weiteren die Parallelen zwischen dem neuen Phänomen der Cyberkultur und alten mystischen Welten spiritueller Erfahrungen, die Themen der Anthropologie der Religion und der Bewusstseinsforschung sind. Das grundlegende Prinzip beider Bereiche ist die kommunikative Verbindung von menschlichen Individuen mit (virtuellen) Trägern höheren Wissens. Cyberspace ist für Kremser (1999a) also mehr eine „Leitidee“, eine Vision einer neuen Gesellschaft in der alles mit allem verbunden ist.

Kremser stützt sich hier – wie er beispielsweise in der ersten Vorlesung zu Cyberanthropologie am Wiener Institut für Kultur- und Sozialanthropologie im Sommersemester 2000 ausführlich darlegte – auf die theoretische Arbeit des Medienphilosophen Pierre Lévy (1999), der das Konzept der „anthropologischen Räume“ entwickelte. Besonders der „Raum des Wissens“, der noch in der Entstehung begriffen ist und eng mit der weltweiten Verbreitung digitaler Medientechnologien verbunden ist, legt die Grundlage für eine interessante Zukunftsvision für die Kultur- und Sozialanthropologie als Wissenschaft vom Menschen und wandelnder menschlicher Gesellschaften und Kulturen (Kremser 2000).

3.3) Cyberanthropologische Forschungsarbeiten und Projekte in Wien – eine Auswahl

Während Kremser in seinen Projekten Cyberkultur verstärkt aus einer epistemologischen, philosophischen und religionsanthropologischen Perspektive analysierte, begannen einige Wiener Studenten sich spezifischen Phänomenen und Aspekten dieser neuen Kultur zu widmen.

Johanna Christine Ahrer (2001) beispielsweise untersuchte in ihrer Arbeit die Unternehmens- und Organisationskulturen des kommerziellen Softwareanbieters Microsoft und der Open Source Initiative Linux. Und sie kommt zu dem Schluss, dass anthropologische Konzepte zu unterschiedlichen Organisations- und Vergesellschaftungsformen gut geeignet sind, um gegenwärtige Organisations- und Wirtschaftsmodelle sowie Strategien zu verstehen.

Mark Wilson (2002) analysierte die größte kommerzielle afrikanisch-amerikanische Religions-Webseite. Dabei fand er heraus, dass sich die historische Ausbeutung afrikanischer Bevölkerungsgruppen, Kulturen und Religionen in der afrikanischen Diaspora auch im Cyberspace und in der digitalen Diaspora fortsetzt.

Tibet im deutschsprachigen Internet war das Thema der Arbeit von Gunda Chiba (2003). Nach der Analyse von etwa 500 einschlägigen Webseiten stellte Chiba fest, dass von Tibet inhaltlich vor allem ein stereotypes Bild gezeichnet wird und die komplizierte politische Situation des Landes zumeist ausgeblendet wird.

Mittels Diskursanalyse untersuchte Gertrud Zausnig (2003) weibliche Spiritualität im Internet. Spirituelle Frauenbilder werden ihrer Analyse nach selten außerhalb der klassischen Mutterrolle verortet.

Walter Poehn (2004) diskutierte in seinem Projekt das Phänomen des „file-sharing“ im Internet aus einer kultur- und sozialanthropologischen Perspektive. Seine Untersuchung zeigt, dass sich etablierte anthropologische Konzepte zu Tausch, Schenken und Gemeinschaft hervorragend eignen, um diese spezielle Form der sozialen Interaktion zu verstehen.

In einem anderen Projekt befasste sich Katrin Brezansky (2007) mit cyberanthropologischen und globalisierungstheoretischen Fragestellungen im Kontext einer universellen Rastafari-Philosophie. Dabei entwickelt sie das Konzept der „Cyberscapes“, um die Transformationen des Cyberspace und deren Bedeutungen einer anthropologischen Analyse zu unterziehen. Ebenso zeigte Brezansky die strukturellen Ähnlichkeiten zwischen dieser globalen Rastafari-Philosophie und neuen Medientechnologien, wie dem Internet, auf.

Aus einer methodologischen Perspektive untersuchte Eveline Sigl (2009) Feldforschung im Web 2.0. Sie behandelt dabei unter anderem die Problematik des Umgangs mit Daten aus sozialen Online-Netzwerken und damit zusammenhängende Fragen der Anonymität.

Martin Luger (2007) zeigte in seinem Projekt, wie virtuelle Räume, verstanden als neuartige Stoffwechselprodukte soziokultureller Diskurse und Praktiken, sich in gegenwärtig existierende interkulturelle, örtlich-räumliche Lebenswirklichkeiten einschreiben und diese transformieren.

In ihrer empirischen Untersuchung beschäftigte sich Lisa Lenz (2012) mit den Glaubenspraktiken muslimischer IndonesierInnen in Wien. Dabei analysierte sie die Transformation von Glaubenspraktiken bei denen das Internet und soziale Online-Netzwerke eine bedeutende Rolle spielen. Ermöglichen diese doch sowohl transnationale Verbindungen mit Familie und Freunden in Indonesien als auch eine breite Palette an Auswahlmöglichkeiten von islamischen Denk- und Handlungsweisen.

Und Martin Slama (2006) schließlich untersuchte in seiner Studie das Online-Kommunikationsverhalten junger Indonesier im Kontext einer globalisierten und multiplen Moderne.

Aus der Anthropologie der Cyberkultur oder Cyberanthropologie entwickelte sich in den letzten Jahren ein Forschungsbereich, der als „Digitale Anthropologie“ bezeichnet wird und

der sich intensiv mit mittlerweile ubiquitären digitalen Medientechnologien und Internetservices auseinandersetzt (vgl. z.B. Horst & Miller 2012). Der Verdienst von Vorreitern wie Escobar oder Kremser bleibt es, dass sie schon früh den Versuch unternommen haben, potentielle Forschungsprojekte und -felder zu identifizieren, zu klassifizieren, zur Diskussion zu stellen und zu bearbeiten (Budka & Kremser 2004).

4) Digitale Anthropologie

Die Digitale Anthropologie zielt, wie die Kultur- und Sozialanthropologie an sich, darauf ab zu verstehen, was es bedeutet Mensch zu sein (Miller & Horst 2012). Daniel Miller und Heather Horst (2012: 3f.) identifizieren insgesamt sechs Prinzipien, die ihrer Ansicht nach die Grundlagen einer Digitalen Anthropologie als kultur- und sozialanthropologische Subdisziplin bilden:

- 1) Das „Digitale“ intensiviert die dialektische Natur von Kultur. Dabei definieren Miller und Horst (2012: 3) „digital“ als alles was sich auf einen binären Code reduzieren lässt, dabei aber weitere Differenzierungen und Besonderheiten zulässt und verbreitet.
- 2) Das Menschsein wird durch den Aufstieg des Digitalen nicht stärker mediatisiert. Das vor-digitale Zeitalter war keineswegs „realer“ oder „authentischer“ als das digitale Zeitalter.
- 3) Die Verpflichtung zu einer holistischen, also ganzheitlichen, Sichtweise ist ein weiteres Prinzip der Digitalen Anthropologie. Zu beachten ist hier, dass die ganzheitliche Erfassung einer „Kultur“ oder eines soziokulturellen Phänomens ein Ideal ist, nach dem lediglich gestrebt werden kann (vgl. Marcus 1998).
- 4) Kultureller Relativismus und eine globale, kulturvergleichende Perspektive auf das Digitale sind essentiell. Hypothesen bezüglich der homogenisierenden Wirkung des Digitalen auf soziokultureller Ebene können so relativiert und widerlegt werden.
- 5) Digitale Kultur ist doppel- oder mehrdeutig. Einerseits eröffnen sich neue Möglichkeiten, beispielsweise in der partizipativen Politik, andererseits verschließen sich auch Möglichkeiten, beispielsweise in der Privatsphäre.
- 6) Digitale Anthropologie (an)erkennt die Materialität digitaler Welten. Diese sind weder mehr noch weniger materiell als vor-digitale Lebenswelten. Das Digitale, wie jede Form materieller Kultur, wird zu einem konstitutiven Teil dessen, was uns zu Menschen macht. „Not only are we just as human within the digital world, the digital also provides many new opportunities for anthropology to help us understand what it means to be human“ (Miller & Horst 2012: 4).

Die normative Materialität digitaler Welten bzw. die digitale Materialität lässt sich wiederum in drei Kategorien unterteilen:

- 1) Digitale Infrastruktur, Technologien und Objekte, die Nutzung und Anwendung erst ermöglichen. Das Internet beispielsweise besteht aus einem physikalisch fassbaren Netzwerk an Computern, das beschädigt und repariert werden kann.
- 2) Digitale Inhalte, die von digitalen Technologien kreiert, reproduziert, übertragen und verbreitet werden.
- 3) Digitale Kontexte, die für die Produktion, Nutzung und Anwendung digitaler Technologien relevant sind und diese beeinflussen, z.B. aufgrund von Veränderungen und Neuinterpretationen von Raum und Lokalität.

Erstaunlich ist für Miller und Horst (2012: 28) weniger die Geschwindigkeit, mit der digitale Technologien entwickelt werden, sondern vielmehr die Geschwindigkeit und Selbstverständlichkeit, mit der diese technologischen Entwicklungen in die Gesellschaft integriert werden. Dabei werden auch gesellschaftliche Regeln und Normen für deren Gebrauch festgelegt und angewendet. Normativität zeichnet sich in diesem Zusammenhang weniger durch eine allgemeine, gesellschaftliche Akzeptanz – beispielsweise einer neuen Technologie gegenüber – aus, sondern vielmehr durch die moralische Eingliederung einer solchen in die jeweilige Gesellschaft.

Für die Digitale Anthropologie ist es nach Miller und Horst (2012) also wesentlich zu untersuchen, wie Dinge, Objekte und Artefakte so schnell alltäglich und banal werden. Die Materialität dieser Dinge ist dabei nicht getrennt von kulturellen Aspekten zu betrachten; beide sind von normativen Vorgaben innerhalb eines „genre of usage“ beeinflusst (Miller und Horst, 2012, S. 29). Aus diesem Blickwinkel erscheint es daher zielführend, digitale Medientechnologien als materielle Kultur zu verstehen.

5) Ausgewählte Fallbeispiele

5.1) Internet als materielle Kultur in Trinidad

Die erste holistische ethnographische Studie über das Internet wurde von Daniel Miller und Don Slater (2000) Ende der 1990er Jahre auf der Karibikinsel Trinidad durchgeführt. In dieser Untersuchung analysierten sie, wie Menschen einer bestimmten Kultur sich die neue kommunikative Umgebung Internet persönlich aneignen: „... how members of a specific culture attempt to make themselves a(t) home in a transforming communicative environment“ (Miller & Slater 2000: 1). Unter anderem standen Fragen nach der Nutzung des Internet für spezifische lokale Bedürfnisse im Fokus sowie Fragen nach dem menschlichen Zurechtfinden mit dieser neuen Technologie und nach dem aktiven Formen derselben auf Basis konkreter Bedürfnisse und Vorstellungen.

Miller und Slater (2000: 193) kommen zu dem Schluss, dass das Internet im Fall von Trinidad eher als materielle Kultur zu verstehen ist als als Technologie, weil die Internettechnologien in unterschiedliche Formen alltäglicher Praktiken eingebettet sind. Zu diesen Alltagspraktiken zählen ökonomische Praktiken wie das Etablieren von webbasierten Geschäftsmodellen oder das Arbeiten mittels Internet-Services, soziale Praktiken der Identitätskonstruktion, des Netzwerkens und Kommunizierens, beispielsweise mit Familienmitgliedern in der Diaspora, sowie religiöse Praktiken, wie das Unterstützen einer Kirche online.

Materielle Kultur steht hier in engem Zusammenhang mit Konsumption und deren soziokulturellen Implikationen. Der erste Schritt in einem Prozess der Konsumption ist die Transformation eines Objekts von einer unpersönlichen Ware zu einer Sache mit bestimmter (persönlicher) Bedeutung für Konsumenten und deren Lebenswelt (vgl. z.B. Appadurai 1986, Carrier 1998). Genau das ist nach Miller und Slater (2000, 2003) mit dem Internet in Trinidad geschehen. Das globale Computernetzwerk Internet wurde im Prozess alltäglicher Nutzung und kontinuierlicher Aneignung von einem unpersönlichen Ding zu einer Sache mit persönlicher Bedeutung für die Menschen auf Trinidad.

5.2) Facebook aus kultur- und sozialanthropologischer Perspektive

Zehn Jahre nach der Ethnographie über das Internet kehrte Miller (2011) nach Trinidad zurück, um ein anderes digitales Medienphänomen zu untersuchen: Facebook. Mit weltweit fast einer Milliarde NutzerInnen ist Facebook das größte und dominierende soziale Online-Netzwerk (vgl. z.B. Internet World Stats 2012). Menschen erstellen in Facebook persönliche Profile, sie teilen mit Freunden und Familie Geschichten und Fotos, sie netzwerken, sie bilden Gruppen zu bestimmten Themen und Zwecken, sie unterstützen Ideen und Aktivitäten anderer Nutzer und sie kommunizieren mittels Chat und Text-Nachrichten.

Mittels einer ethnographischer Fallstudie und einer Methode, die Miller (2010, 2011) „extreme reading“ von Facebook nennt, entwickelte er eine anthropologische Theorie von Facebook. Wie in seiner ersten Studie zu Internet in Trinidad und seinem Ansatz, Technologie als materielle Kultur zu verstehen, treu bleibend, konzentrierte sich Miller wieder auf die lokale Interpretation dieses Medienphänomens.

Auch das soziale Online-Netzwerk Facebook erweist sich im ethnographischen Fall Trinidad als eine Ansammlung regionaler und lokaler Nutzungsformen und Praktiken. So wird etwa auf Trinidad aus „Facebook“ „Fasbook“. Diese Umbenennung im lokalen englischen Dialekt spiegelt wider, dass Facebook vor allem als lokales Phänomen wahrgenommen wird. Diese „Erfindung aus Trinidad“ scheint perfekt in den (kommunikativen) Alltag der Menschen zu passen. Es ist deshalb nur schwer vorstellbar, dass es sich hier um ein importiertes Service handelt (Miller 2011: 159).

Als Ergebnisse dieser ethnographischen Facebook-Analyse lassen sich folgende Erkenntnisse aufzählen (Miller 2011):

- 1) Facebook ist lediglich eine Anhäufung regionaler und lokaler Nutzungspraktiken.
- 2) Kulturelle Differenz und Diversität haben daher große Bedeutung.
- 3) Facebook ermöglicht den Nutzern Gemeinschaften zu erweitern, was in einer traditionell stark von Diaspora und Migration geprägten Gesellschaft von großer Bedeutung ist.
- 4) Facebook ist ein Medium zur Sichtbarmachung und zur öffentlichen Teilhabe, nicht für alle und nicht notwendigerweise.
- 5) Facebook internationalisiert lokale Ereignisse und trägt daher zum „Schrumpfen“ der sozialen Welt bei.
- 6) Facebook und die soziokulturellen Praktiken, die mit diesem Service verbunden sind, bedeuten einen Wechsel von soziologischen zu kultur- und sozialanthropologischen Perspektiven und Forschungsansätzen. Denn Facebook ist letztlich nichts anderes als ein soziales Netzwerk, das in der Lage ist soziale Beziehungen – etwa zwischen Freunden und Familienmitgliedern – zu rekonstruieren. Hier tauchen Fragen nach Verwandtschaft und deren Strukturen sowie engen sozialen Beziehungen und Verhältnissen auf, die von einer Digitalen Anthropologie durch ethnographische Forschung beantwortet werden können.

5.3) Digitale Medientechnologien für Indigene in Kanada

„If we didn't have the internet technology, I didn't know how we would figure out how to communicate with the outside world.“ (Community Technician, Sandy Lake First Nation, 2008)

Als letztes Fallbeispiel für eine Digitale Anthropologie will ich mein eigenes Dissertationsprojekt anführen und aus diesem ausgewählte Aspekte kurz diskutieren. Das Projekt untersucht aus einer kultur- und sozialanthropologischer Perspektive indigene Medientechnologien in den geographischen und soziokulturellen Kontexten des Nordwestlichen Ontario, Kanada. Als Fallbeispiel innerhalb dieses Projektes wiederum dient die First Nation Internet-Organisation Keewatinook Okimakanak Kuhkenah Network (KO-KNET) und eines ihrer Services: MyKnet.org. Mittels dieser Beispiele versuche ich zu zeigen, wie First Nations Kontrolle über die Produktion, Distribution und Verwendung digitaler Medientechnologien, wie Breitbandinternet, in Zeiten zunehmender Globalisierung gewonnen haben.

Die Analyse von KO-KNET und MyKnet.org fokussiert (1) auf die Kontexte, (2) die Infrastruktur und (3) auf Praktiken, die in Verbindung mit Internetnutzung und der Produktion digitaler Artefakte stehen. Die Daten, die ich hier präsentiere, wurden in insgesamt fünf Jahren gesammelt, sowohl durch ethnographische Feldforschung in Kanada als auch durch Feldforschung in diversen Online-Umgebungen.

5.3.1) Vernetzen von First Nations im Nordwestlichen Ontario, Kanada

„What can be studied is always a relationship or an infinite regress of relationships. Never a 'thing'.“ (Bateson 1978 cit. in Star 1999: 379)

Nur etwa 45.000 Menschen leben im Nordwestlichen Ontario, eine Region von der Größe Frankreichs. Die Mehrheit der Bevölkerung sind Mitglieder von Ojibwa, Ojicree und Cree sprechenden First Nations, die vor allem in abgelegenen „fly-in“ Gemeinschaften leben, die als einen Reservat-Status haben. First Nations (North American Indian), Métis (Mix aus Indianischen und Europäischen Vorfahren) und Inuit bilden zusammen Kanadas Aboriginal Peoples, also Indigene Völker. 2011 identifizierten sich 1,4 Millionen Menschen als Aboriginals, das entspricht etwa 4,3% der Gesamtbevölkerung (Statistics Canada 2013). Die First Nations im Nordwestlichen Ontario leben auf einem Gebiet, dass auf die Treaties 9 und 5 aufgeteilt wurde und als politisches Territorium die Bezeichnung Nishnawbe Aski Nation (NAN) trägt. Dieses Gebiet ist die Heimat von insgesamt 49 First Nation Gemeinschaften, die zwischen 100 und 2.000 Einwohner haben.

Um ihre Einkäufe zu erledigen, um die High School und Verwandte zu besuchen oder dem Arzt einen Besuch abzustatten, müssen die Menschen der abgelegenen Gemeinschaften mit dem Flugzeug in die nächste Stadt fliegen, denn ihre Heimatorte fehlt es an entsprechender Infrastruktur. Es ist zu teuer diese Gemeinschaften mit einem Straßennetz zu verbinden. Temporäre Straßen werden nur im Winter gebaut, wenn die Seen und Flüsse gefroren sind und die Menschen dann über diese fahren können. Im Sommer kann die Mehrzahl der Gemeinschaften nur mit dem Flugzeug erreicht werden, eine teure Art zu reisen. Da die Siedlungen zumeist wenig Einwohner haben, gibt es kein Spital mit Ärzten und keine weiterführenden Schulen. Die kleinsten Gemeinschaften haben überhaupt keine Schule. Arbeitsplätze sind selten, zumeist zeitlich begrenzt und nicht gut bezahlt. Da es sich bei der Region um eine sogenannte „High Cost Serving Area“ handelt, sind die Provinz Ontario, der Staat Kanada sowie der private Sektor sehr zurückhaltend, wenn es um infrastrukturelle Investitionen in den Gemeinschaften geht (Fiser 2009). Zusammengefasst also viele gute Gründe diese abgelegenen Gemeinschaften für immer zu verlassen.

1994 begann das Tribal Council Keewaytinook Okimakanak (KO), das einen regionalen Zusammenschluss mehrerer First Nations darstellt, die Dinge selbst in die Hand zu nehmen. KO initiierte KO-KNET (<http://www.knet.ca/>), um die First Nations in dieser abgelegenen Region mittels digitaler Kommunikationstechnologien miteinander zu verbinden (z.B. Beaton 2004, Beaton et al. 2009, Fiser & Clement 2012). Zu dieser Zeit fehlte es in den Gemeinschaften an Computern, Computernetzwerken und manchmal sogar an Telefonen. KO-KNET begann zunächst die Menschen mit einem simplen Bulletin Board System zu vernetzen, das beispielsweise Eltern erlaubte mit ihren Kindern zu kommunizieren, die die Schulen in den Städten des Südens besuchten. Vorrangiges Ziel dieser Entwicklung war und ist den Menschen in den Gemeinschaften die Möglichkeit zu geben in ihrer Heimat zu bleiben: „... people in the North are saying, 'We wanna have our choice! We wanna make choices!'“ (KO-KNET coordinator, Sioux Lookout, 2008).

Über die letzten 19 Jahre gelang es KO-KNET immer mehr Fördergelder zu gewinnen, vor allem durch den Gewinn von nationalen und regionalen Projektfördermitteln, um so die Kommunikationsinfrastruktur für die Gemeinschaften zu konstruieren. Diese Infrastruktur ermöglicht nun Land- und Satelliten-Breitbandinternet, das das Rückgrat für alle Internet-Services bildet. Folgt man der Argumentation von Susan Leigh Star (1999), dann ist Infrastruktur nicht nur eine rein technische Angelegenheit. Sie beinhaltet auch die sozialen Beziehungen, die Menschen entwickeln wenn sie technische Verbindungen und Netzwerke entwickeln. Infrastruktur zu untersuchen bedeutet also auch Aspekte menschlicher Organisation zu studieren (Star 1999, vgl. auch Pinch 2009). Adam Fiser (2009, vgl. auch Fiser & Clement 2012) analysierte im Detail wie unterschiedliche Akteure – von Regierungsorganisationen über die Telekommunikationsindustrie bis hin zu den lokalen Gemeinschaften – zu dem Internet-Netzwerk beitrugen, das KO-KNET initiierte. Diese Kooperationen und Partnerschaften ermöglichten KO-KNET sich in ein regionales, soziales Unternehmen zu entwickeln und eines der weltweit erfolgreichsten „Community Broadband Network“ Modelle zu etablieren, das von Indigenen bestimmt und kontrolliert wird (Fiser 2009).

In unterschiedlichen Projekten entwickelte KO-KNET außerdem Programme und Services, die sehr populär wurden und längst nicht nur von Mitgliedern der KO Gemeinschaften genutzt werden (z.B. Beaton et al. 2009). All diese Services zielen darauf ab, den Menschen die Möglichkeit und die Wahl zu geben in ihren Gemeinschaften zu bleiben. Telemedicine oder Telehealth (<http://telemedicine.knet.ca/>) ermöglicht es Computergenerierte Bilder zu medizinischen Spezialisten in den Süden zu schicken, um so eine erste Diagnose zu bekommen. Auf diese Weise bleibt es den Patienten oft erspart eine teure Reise in den Süden anzutreten, nur um dann herauszufinden, dass es sich lediglich um eine Kleinigkeit handelt, für die die Versicherung nicht zahlen wird. Videokonferenzen sind essentielle Werkzeuge für die Telehealth-Services werden aber auch gerne anderweitig verwendet, etwa um älteren Gemeinschaftsmitgliedern monatliche Online-Treffen zu ermöglichen. Die Keewaytinook Internet High School (<http://kihs.knet.ca/>) erlaubt es 15 jährigen Schülern mittels online durchgeführter Kurse noch zwei weitere Jahre in ihren Heimatorten zu bleiben. Und das kostenlose Homepage-Service MyKnet.org (<http://myknet.org/>) ermöglicht es vorwiegend jungen Menschen eine Online-Präsenz zu erstellen und mit Freunden und Familienmitgliedern zu kommunizieren.

5.3.2) Digitale Praktiken

„That's what they call internet. MyKnet.org is their internet.“
(MyKnet.org user, Bearskin Lake First Nation, 2007)

MyKnet.org wurde entwickelt, um besonders Jugendlichen in den First Nation Gemeinschaften des KO Tribal Council einen kostenlosen und werbefreien Raum im World Wide Web zu bieten. Heute nutzen First Nation Mitglieder aus dem gesamten nördlichen Ontario und dem Grenzgebiet zur Nachbarprovinz Manitoba dieses Online-Service, das weiterhin nur für First Nations verfügbar bleibt (Bell et al. 2012, Budka et al. 2009). 2013 waren mehr als 38.000 User-Accounts registriert von denen sich etwa 25.000 zu einem Nutzer zurückverfolgen lassen, der seine Webseite mehr oder weniger regelmäßig betreut. Bedenkt man, dass die Gesamtbevölkerungszahl im Nordwestlichen Ontario bei etwa 45.000 Einwohner liegt, ist das schon eine beeindruckende Zahl an Nutzern. Wie die Ergebnisse zweier Online-Umfragen, die 2007 (N=1.246) und 2011 (N=117) durchgeführt wurden, sowie die Daten der ethnographischen Feldforschung zeigen, ist die Mehrheit der MyKnet.org Nutzer weiblich, zwischen 15 und 25 Jahre alt und wohnt zumeist in den größeren First Nation Gemeinschaften der Region.

MyKnet.org wurde deswegen so populär, weil es das Erstellung und Erhalten von sozialen Verbindungen sowie unterschiedliche Formen von kultureller Repräsentation ermöglicht. Homepage-Produzenten nutzen dieses Service, um sich, ihre Familien sowie ihre Gemeinschaften zu präsentieren beziehungsweise zu repräsentieren. User laden Bilder, Musik, Texte und künstlerische Darstellungen auf ihre Webseiten. Sie kommunizieren über ihre Homepages indem sie Nachrichten in sogenannten C-Boxes (asynchrone Kommunikations-Boxen ähnlich einem Online-Gästebuch) hinterlassen, die für jeden einsehbar sind. Und sie vernetzen ihre Homepages mit anderen MyKnet.org Seiten mittels Hyperlinks. Der generierte Content bezieht sich zumeist auf das Alltagsleben der Menschen in dieser abgelegenen Region. Für einen MyKnet.org User-Account, muss man sich mit seinem echten Namen registrieren. Der Name wird dann Teil des URL der Homepage (= name.myknet.org). Diese Praktik erlaubt es sowohl User als auch deren Webseiten und Inhalte schnell zu lokalisieren.

MyKnet.org kann als „Feld von Praktiken“, das unterschiedliche digitale Praktiken inkludiert und verbindet, die notwendig sind, um Teil dieser sozialen Online-Umgebung zu sein (Schatzki 2001: 2) verstanden werden. Folgt man Andreas Reckwitz (2002: 249), dann kann unter Praktik in unserem Fall ein routinisierte Typ von Verhalten verstanden werden, der aus mehreren Elementen besteht, die miteinander verbunden sind. Vereinfacht ausgedrückt, könnte man nun sagen, dass die Meta-Praktik in MyKnet.org zu sein folgenden Elemente inkludiert, die eng miteinander in Verbindung stehen:

- 1) Das Produzieren persönlicher Homepages und deren Inhalte.
- 2) Das Konstruieren und Verhandeln digitaler Identitäten.
- 3) Das Kommunizieren und Netzwerken mittels der Homepages.
- 4) Das Konsumieren von Homepage Inhalten.

Da diese Praktiken nicht nur miteinander verbunden sind sondern auch mit einer Reihe von Fragen und Problemstellungen bezüglich Kultur, Sprache, Wissen, Politik und Macht verknüpft sind, konzentriere ich mich in diesem Vortrag auf die Praktik des Homepage-Produzierens. Die Produktion von Homepages in MyKnet.org lässt sich wiederum in unterschiedliche Sub-Praktiken aufteilen:

- 1) Das Teilen von Musik und Inhalten.

- 2) Das Messen und zur Schaustellen von Homepage-Popularität mittels Zugriffszahlen.
- 3) Das Programmieren und Designen von Homepages.

Eine beliebte Aktivität in MyKnet.org ist Musikhören. Das funktioniert in erster Linie über das Anbieten und Teilen von sogenannten „Music Codes“. Das sind HTML-Codes, die üblicherweise dem Source Code einer Webseite entnommen werden, um dann in den Code einer anderen Webseite eingefügt zu werden. Auf der einen Seite entsteht so eine riesige Musiksammlung. Und auf der anderen Seite werden Music Codes auch verwendet, um den „Verkehr“ – den „Traffic“ – auf eine Homepage zu steigern. Homepage-Layout-Vorlagen, Bilder, Darstellungen und Videos als kostenlose Downloads werden auf eine ähnliche Art und Weise verwendet. Viele der Homepages besitzen einen sogenannten „Hit-Counter“, das sind kleine Applikationen, die die Zugriffszahlen auf eine Webseite messen und anzeigen. Ein Anstieg an „Traffic“ ist also auch ein Zeichen für die Popularität der Homepage und bedeutet letztlich die Vergrößerung des sozialen und symbolischen Kapitals des Homepage-Besitzers in dieser Online-Umgebung (z.B. Bourdieu 1977, 1993).

Mit der Zeit wurde eine digitale „Ökonomie der Anerkennung“ (Stern 2008: 109) geschaffen, die das gesamte KO-KNET Netzwerk und seine limitierten Möglichkeiten im Anbieten von Internetbandbreite beeinflusste. Diese Entwicklungen führten letztlich dazu, dass sich die KO-KNET Netzwerkadministratoren entschlossen MyKnet.org Homepages zeitweilig zu suspendieren, wenn diese mehr als ein festgelegtes Tagespensum an Daten verbrauchten. Außerdem wurde die offizielle Liste der beliebtesten Homepages offline gestellt. Trotz dieser Versuche von Seiten der Netzwerkbetreiber diese „Ökonomie der Aufmerksamkeit“ zu entwerten und damit den Datentransfer zu verringern, sehen Homepage-Besitzer im Teilen von Online-Content noch immer eine wichtige – auch kulturelle – Praktik, die letztlich auch wieder zu mehr „Traffic“ führt (Budka et al. 2009).

Musik wird in MyKnet.org auch gerne und häufig als Hintergrundmusik für Homepages verwendet und trägt so auch zur (kulturellen) Repräsentation und Identitätskonstruktion der Produzenten bei (z.B. Chandler 1998). Die Musik wird Teil des Layouts der Webseite und des Profils ihres Besitzers. Dieses Profil baut in vielen Fällen auf eine einfache HTML-Vorlage auf, die von den MyKnet.org Entwicklern 2001 den Nutzern angeboten wurde, um das Konstruieren einer eigenen Homepage auch dem unerfahrenen Usern zu erleichtern (Budka et al. 2009). Das Original-Skript für MyKnet.org wurde bereits Ende 1998 geschrieben, um dann in den folgenden Jahren immer wieder überarbeitet und erweitert zu werden.

Viele MyKnet.org User verwenden immer noch diese Layout-Vorlage. Diese Vorlage beinhaltet üblicherweise den echten Namen der Homepage-Besitzerin, ihren Spitznamen, den Namen der Gemeinschaft aus der sie stammt, Beruf, Hobbys, ein beliebtes Zitat, eine Liste an Hyperlinks und eine e-Mail Adresse. Wie in neueren sozialen Online-Netzwerken, wie Facebook, füllen die Benutzer einfach diese Vorlage mit ihren Informationen, wählen grafische Elemente, wie Hintergrund- und Profilbild aus, und schon kann es losgehen.

Es gibt viele MyKnet.org Homepages, die kreative Arbeiten präsentieren, wie Fotografien, Illustrationen, Grafiken, Gedichte oder Liedtexte. Während einige ihre eigenen künstlerischen Arbeiten präsentieren, integrieren andere populärkulturelle Elemente in ihre Arbeit in dem sie etwa digitale Collagen und Bilder von Stars und Prominenten anfertigen. Homepage-Vorlagen, die digital bearbeitete Bilder von Berühmtheiten aus Film und Musik zeigen, erfreuen sich besonderer Beliebtheit. Diese Praktik des digitale Kunstschaftens erzeugt nicht

nur soziales Kapital innerhalb der MyKnet.org Gemeinschaft, es kann außerdem in ökonomischen Kapital resultieren. Es gibt einige Beispiele für künstlerisch tätige MyKnet.org User, die einen Job als Grafikdesigner oder Multimedia-Produzentin fanden.

MyKnet.org ist natürlich nicht das einzige Service, das digitale Selbst-Präsentation ermöglicht. Viele Menschen im nordwestlichen Ontario haben ein Facebook-Profil oder einen Account bei einem anderen kommerziellen Anbieter. Einige entschlossen sich ihren MyKnet.org Account aufzugeben, andere sind bei MyKnet.org geblieben und das vor allem aus zwei Gründen. Erstens, durch die schiere Menge an Medieninhalten, die in den letzten Jahren in MyKnet.org hochgeladen und geteilt wurde, hat sich das Service als informelle indigene Medienproduktions-, Informations- und Lern-Umgebung für die Gemeinschaften des Nordwestlichen Ontario etabliert. Und zweitens, weil MyKnet.org ein lokal entwickeltes und kontrolliertes First Nations Service ist, empfinden die Menschen ein starkes Gefühl der Loyalität und Zugehörigkeit gegenüber dem Service und seinem Anbieter KO-KNET (Budka 2012): „It's just our part of the internet.“ (MyKnet.org user, Muskrat Dam First Nation, 2007).

MyKnet.org ist nicht nur ein einfaches Online-Service, das von Nutzern verwendet wird, um Homepages zu erstellen. Aufgrund der „Echtnamen-Politik“ hat sich MyKnet.org zu einem Verzeichnis der First Nations Mitglieder und ihrer sozialen Netzwerke im nördlichen Ontario entwickelt. Es ist eine Online-Umgebung in der der soziale Status und die sozialen Beziehungen der Homepage-Besitzer sehr eng mit den digitalen Inhalten verbunden sind, die die Menschen produzieren und teilen. MyKnet.org ist deswegen auch eine soziale Umgebung, die durch digitale menschliche und nicht-menschliche Netzwerke strukturiert ist (Latour 1993). Die Menschen verwenden MyKnet.org, um digitalen Fertigkeiten und Fähigkeiten zu entwickeln und zu üben. Homepage-Besitzer lernen nicht nur Homepages zu erstellen, sie lernen auch sich auszudrücken, sich zu repräsentieren, sie dokumentieren ihre soziale Entwicklung, sie geben Feedback und Kommentare ab und sie reflektieren über ihre persönliche, sich beständig verändernde, Situation. Auf diese Weise ist MyKnet.org auch eine Lernumgebung, die es Usern erlaubt sich digital zu bilden, eine Fähigkeit, die in unserer zunehmend digitalisierten und technologisch mediatisierten Welt immer wichtiger wird. MyKnet.org ist auch ein Beispiel dafür wie verlorenes physisches Territorium im Cyberspace neu verortet wird. Und das ist ein Prozess, der letztlich auch kollektive Identitäten stärkt (Eriksen 2007).

6) Schlussfolgerungen

Digitale Medientechnologien sind wichtige Elemente menschlicher Kultur und Gesellschaft und aus diesen nicht mehr wegzudenken. Informations- und Kommunikationstechnologien und digitale Medien wurden und werden vor allem benutzt, um historisch gewachsene, lokale Bedürfnisse zu befriedigen. Die Sozialwissenschaften – und hier besonders die Kultur- und Sozialanthropologie – haben in diesem Zusammenhang Konzepte wie Technologie-„Domestikation“ (z.B. Silverstone & Hirsch 1992), „Aneignung“ (z.B. Spittler 2002) und „Objektifizierung“ (z.B. Miller 1987) entwickelt und zur Anwendung gebracht. Will man Technologie beispielsweise als materielle Kultur fassen, benötigt es eine Analyse, die wissenschaftlichen Qualitätskriterien entspricht, für die praktische Anwendung geeignet ist und dabei flexibel genug ist (über)deterministische Schlussfolgerungen zu vermeiden (vgl. Eglash 2006).

Die diskutierten Fallbeispiele liefern nicht nur kultur- und regionalspezifische Ergebnisse; aus ihnen lassen sich auch allgemein gültige Erkenntnisse in Bezug auf Kommunikationstechnologien und deren soziokulturelle Bedeutung gewinnen. Sie haben so auch Relevanz für den europäischen oder österreichischen Fall. Diese Universalien sind einerseits durch allgemein menschliche Bedürfnisse und andererseits durch technische Möglichkeiten und Einschränkungen bestimmt. So ist die Anwendung von digitalen Technologien oft mit dem Wunsch verbunden Raum und Zeit zu überbrücken, um Familie und Freunden näher zu sein (vgl. z.B. Budka et al. 2009, Madianou & Miller 2012), sich beruflich weiterzuentwickeln oder Arbeit und Ausbildung flexibler zu gestalten (vgl. z.B. Budka & Schallert 2009, Kjaerulff 2010). Und bedient man sich dabei etwa der Technologie e-Mail oder SMS, muss das Faktum akzeptiert werden, dass es sich hier um asynchrone Kommunikationsformen handelt.

Cyberanthropologie und Digitale Anthropologie beginnen langsam aber sicher ihren Platz innerhalb der Disziplin der Kultur- und Sozialanthropologie zu finden. Ob es sich bei diesen Forschungsbereichen gar um neue Subdisziplinen handelt, liegt wohl im Auge des Betrachters. Auf jeden Fall haben diese Forschungsfelder klar gezogene Bereiche und Themen ethnographischer Forschung.

Die stetig steigende Zahl an cyberanthropologischen und digital anthropologischen Studien zeigt, dass besonders die Kultur- und Sozialanthropologie prädestiniert ist, diese neuen hochdynamischen Räume soziokultureller Interaktion zu untersuchen. In diesen „anthropologischen Räumen des Wissens“ bekommen es Anthropologen mit Phänomenen zu tun, die der Disziplin wohl bekannt sind, wie Identitätskonstruktion, Religion, Tausch oder Handel. Darüber hinaus kann die Untersuchung digitaler Lebenswelten auch dazu beitragen, die teilweise in der Disziplin noch immer vorherrschende veraltete Vorstellung vom „Anderen“ und dem „Selbst“ zu modernisieren und so auf eine gesellschaftlich aktuelle Stufe zu stellen. „Cyberculture, ... , offers a chance for anthropology to renew itself without again reaching, as in the anthropology of this century, premature closure around the figures of the other and the same“ (Escobar 1994: 223).

Manfred Kremser, als einer der ersten Kultur- und Sozialanthropologen, der sich ausführlich mit neuen digitalen Informations- und Kommunikationstechnologien und deren Bedeutung für Mensch, Gesellschaft und Kultur auseinandersetzte, hat wesentlich zu diesen Entwicklungen beigetragen.

Literatur

Ahrer, Johanna C. 2001: Linux und Microsoft. Von wirtschaftswissenschaftlichen Konzepten zu sozial- und kulturanthropologischen Modellen. Diplomarbeit, Universität Wien.

Appadurai, Arjun 1986: Introduction: Commodities and the politics of value. In: Appadurai, Arjun (Hg.): The social life of things: Commodities in cultural perspective. Cambridge: Cambridge University Press: 3-63.

Beaton, Brian 2004: The K-Net story: Community ICT development work. In: The Journal of Community Informatics, Vol. 1, No. 1, Verfügbar unter: <http://ci-journal.net/index.php/ciej/article/view/185>, Zugriff: 14.01.2014.

- Beaton, Brian, O'Donnell, Susan, Fiser, Adam und Brian Walmark 2009: The K-Net experience: Thematic introduction to the special issue. In: The Journal of Community Informatics, Vol. 5, No. 2, Verfügbar unter: <http://ci-journal.net/index.php/ciej/article/view/583/452>, Zugriff: 14.01.2014.
- Beck, Kurt 2001: Die Aneignung der Maschine. In: Kohl, Karl-Heinz und Nicholas Schafhausen (Hg.): New Heimat, New York: Lukas und Sternberg: 66-77.
- Bell, Brandi, Budka, Philipp und Adam Fiser 2012: "We were on the outside looking in" – MyKnet.org: A First Nations online social environment in northern Ontario. In: Clement, Andrew, Gurstein, Michael, Longford, Graham, Moll, Marita und Leslie Regan Shade (Hg.): Connecting Canadians: Investigations in Community Informatics, Edmonton: Athabasca University Press: 237-254.
- Bourdieu, Pierre 1977: Outline of a theory of practice. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bourdieu, Pierre 1993: The field of cultural production. Cambridge: Polity Press.
- Brezansky, Katrin Julia 2007: ANANCY'S WEB. Über Cyberspaces und Cyberscapes im Kontext einer universellen Rastafari-Philosophie. In: Austrian Studies in Social Anthropology, Sondernummer KSA-Tage 2007, Claudia Trupp und Philipp Budka (Hg.): Workshop „Medien und Film“: 63-76. Verfügbar unter: <http://www.univie.ac.at/alumni.ksa/index.php/ksa-tage-2007/anancys-web.html>. Zugriff: 14.01.2014.
- Budka, Philipp 2012: Report on the MyKnet.org and Facebook Online Survey, April-December 2011, Verfügbar unter: <http://meeting.knet.ca/mp19/course/view.php?id=7>, Zugriff: 14.01.2014.
- Budka, Philipp und Manfred Kremser 2004: CyberAnthropology – The anthropology of cyberculture. In: Khittel, Stefan, Plankensteiner, Barbara und Maria Six-Hohenbalken (Hg.): Contemporary Issues in socio-cultural anthropology: Perspectives and research activities from Austria. Wien: Loecker Verlag: 213-226.
- Budka, Philipp und Claudia Schallert 2009: Transforming learning infrastructures in the social sciences through flexible and interactive technology-enhanced learning. In: Learning Inquiry, Vol. 3, No. 3: 131-142.
- Budka, Philipp, Bell, Brandi und Adam Fiser 2009: MyKnet.org: How Northern Ontario's First Nation communities made themselves at home on the World Wide Web. In: The Journal of Community Informatics, Vol. 5, No. 2. Verfügbar unter <http://ci-journal.net/index.php/ciej/article/view/568/450>. Zugriff: 14.01.2014.
- Carrier, James G. 1998: Consumption. In: Barnard, Alan und Jonathan Spencer (Hg.): Encyclopedia of Social and Cultural Anthropology. London: Routledge: 128-129.
- Chandler, Daniel 1998: Personal home pages and the construction of identities on the web, Verfügbar unter: <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/short/webident.html>, Zugriff: 14.01.2014.
- Chiba, Gunda 2003: Tibet im deutschsprachigen Internet. Eine kritische ethnologische Sichtung. Diplomarbeit, Universität Wien.
- Coleman, Gabriella E. 2010: Ethnographic approaches to digital media. In: Annual Review of Anthropology, Vol. 39: 1-19.
- Downey, Gary L., Dumit, Joseph und Sarah Williams 1995: Cyborg Anthropology. In: Cultural Anthropology, Vol. 10, No. 2: 264-269.

Eglash, Ron 2006: Technology as material culture. In: Tilley, Christopher, Keane, Webb, Küchler, Susanne, Rowlands, Michael, Spyer, Patricia (Hg.): Handbook of material culture. London: Sage: 329-240.

Eglash, Ron und Julian Bleecker 2001: The Race for Cyberspace: Information Technology in the Black Diaspora. In: Science as Culture, Vol. 10, No. 3: 353-374.

Eriksen, Thomas Hylland 2007: Nationalism and the internet. In: Nations and Nationalism Vol. 13, No. 1: 1-17.

Escobar, Arturo 1994: Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture. In: Current Anthropology, Vol. 35, No. 3: 211-231.

Escobar, Arturo 1995: Anthropology and the future: New technologies and the reinvention of culture. In: Futures, Vol. 2, No. 4: 409-421.

Fiser, Adam 2009: The K-Net Broadband Governance Model: How social enterprise integrated public, for-profit, and not-for-profit institutions to enable broadband community networking in Canadian Aboriginal high cost serving areas (circa 1997 to 2007). Dissertation, Universität von Toronto.

Fiser, Adam und Andrew Clement 2012: A historical account of the Kuh-ke-nah Network. In Clement, Andrew, Gurstein, Michael, Longford, Graham, Moll, Marita und Leslie Regan Shade (Hg.) Connecting Canadians: Investigations in Community Informatics, Edmonton: Athabasca University Press: 255-282.

Gibson, William 1982: Burning Chrome. In: Omni, Vol. 4, No. 10: 72-107.

Ginsburg, Fay, Abu-Lughod, Lila und Brian Larkin 2002: Introduction. In: Ginsburg, Fay, Abu-Lughod, Lila und Brian Larkin (Hg.): Media worlds: Anthropology on new terrain. Berkeley: University of California Press: 1-36.

Godelier, Maurice 1971: 'Salt currency' and the circulation of commodities among the Baruya of New Guinea. In: Dalton, George (Hg.): Studies in Economic Anthropology. Washington, DC: American Anthropological Association: 376-379.

Hakken, David 1999: Cyborgs@Cyberspace: An ethnographer looks to the future. London: Routledge.

Horst, Heather und Daniel Miller (Hg.) 2012: Digital Anthropology. London: Berg.

Internet World Stats 2012: Facebook Users in the World. Facebook Usage and Facebook Growth Statistics By World Geographic Regions. Verfügbar unter <http://www.internetworldstats.com/facebook.htm>. Zugriff: 30.03.2013.

Kjaerulff, Jens 2010: Internet and change: An anthropology of knowledge and flexible work. Hojbjerg: Intervention Press.

Knorr, Alexander 2011: Cyberanthropology. Wuppertal: Peter Hammer Verlag.

Kremser, Manfred 1998: Von der Feld zur Felder-Forschung. In: Wernhart, Karl und Werner Zips (Hg.): Ethnohistorie. Rekonstruktion und Kulturkritik. Wien: Promedia: 135-144.

Kremser, Manfred 1999a: CyberAnthropology und die neuen Räume des Wissens. In: Mitteilungen der Anthropologischen Gesellschaft in Wien 129: 275-290.

Kremser, Manfred 1999b: Transforming the Transformed: African-Derived Religions in Cyberspace. In: *hightech and macumba*.

Kremser, Manfred 2000: Von WissensRitualen zu CyberKathedralen, In: Prix, W. D. (Hg.): *prinz eisenbeton*, New York: Springer: 278-281.

Kremser, Manfred 2001: Cyberspace, African and African-Derived religions; African Geomancy; Ifa; etc. In: Glazier, S. (Hg.): *Encyclopedia of African and African-American Religions*, New York: Routledge: 111-114, 7-8, 149-151.

Kremser, Manfred 2003: Afrikas Digitale Diaspora Religionen: Das Ringen um religiöse Kultur und Identität im Cyberspace. In: Zips, Werner (Hg.): *Afrikanische Diaspora: Out of Africa – Into New Worlds*, Münster: LIT-Verlag: 447-456.

Kremser, Manfred (Hg.) 2004a: *ADDR – Afrikas Digitale Diaspora Religionen*. Münster: LIT-Verlag.

Kremser, Manfred 2004b: *Shangó-Transformationen: Vom traditionellen Donnergott der Yoruba zum digitalen Blitzgewitter im Cyberspace*. Wien: Facultas.

Latour, Bruno 1993: *We have never been modern*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Lenz, Lisa 2012: Zwischen Facebook und Islam: Indonesische MuslimInnen in Österreich. In: Slama, Martin (Hg.): *Islam und Macht in Südostasien. Austrian Studies in Social Anthropology*, Sondernummer 1/2012: 58-74. Verfügbar unter: <http://www.univie.ac.at/alumni.ksa/index.php/islam-und-macht-in-sudostasien/zwischen-facebook-und-islam.html>. Zugriff: 14.01.2014.

Lévy, Pierre 1999: *Collective Intelligence*. Cambridge, MA: Perseus Books.

Luger, Martin Alois 2007: Rhetorik, Sinnlichkeit und kulturelle Stoffwechselprozesse in virtuellen Räumen – Vorbedingungen einer Cyberanthropologie. In: *Austrian Studies in Social Anthropology*, Journal 2/2007: 23p. Verfügbar unter: <http://www.univie.ac.at/alumni.ksa/index.php/journale-2007/cyberanthropologie.html>. Zugriff: 14.01.2014.

Madianou, Mirca und Daniel Miller 2012: *Migration and new media: Transnational families and polymedia*. New York: Routledge.

Marcus, George E. 1998: *Ethnography through thick and thin*. Princeton: Princeton University Press.

Miller, Daniel 2010: *An extreme reading of Facebook*. Working Paper Series No 5, OAC Press. Verfügbar unter: <http://openanthcoop.net/press/2010/10/22/an-extreme-reading-of-facebook/>. Zugriff: 14.01.2014.

Miller, Daniel 1987: *Material culture and mass consumption*. London: Blackwell.

Miller, Daniel 2011: *Tales from Facebook*. Cambridge: Polity Press.

Miller, Daniel und Don Slater 2000: *The Internet: An ethnographic approach*. Oxford: Berg.

Miller, Daniel und Heather Horst 2012: *The digital and the human: A prospectus for Digital Anthropology*. In: Horst, Heather und Daniel Miller (Hg.): *Digital Anthropology*. London & New York: Berg: 3-35.

- Miller, Daniel und Don Slater 2003: Ethnography and the extreme internet. In: Eriksen, Thomas H. (Hg.): Globalisation: Studies in anthropology. London: Pluto Press: 39-57.
- Peterson, Mark A. 2003: Anthropology and mass communication. Media and myth in the new millennium. New York & Oxford: Berghahn.
- Pfaffenberger, Bryan 1988: Fetishised objects and humanised nature: Towards an anthropology of technology. In: *Man*, Vol. 23, No. 2: 236-252.
- Pfaffenberger, Bryan 1992: Social anthropology of technology. In: *Annual Review of Anthropology*, Vol. 21: 491-516.
- Pinch, Trevor 2009: The social construction of technology (SCOT): The old, the new, and the nonhuman. In: Vannini, Phillip (Hg.) *Material culture and technology in everyday life*, New York: Peter Lang: 45-58.
- Pöhn, Walter 2004: *Geben, Tauschen, Teilen im Internet: Filesharing aus kultur- und sozialanthropologischer Sicht*. Diplomarbeit, Universität Wien.
- Rabinow, Paul 2008: *Marking Time: On the Anthropology of the Contemporary*. Princeton: Princeton University Press.
- Rabinow, Paul und George E. Marcus (mit Faubion, J. D., Rees, T.) 2008: *Designs for an anthropology of the contemporary*. Durham: Duke University Press.
- Reckwitz, Andreas 2002: Toward a theory of social practices: A development in culturalist theorizing. In: *European Journal of Social Theory*, Vol. 5: 243-263.
- Schatzki, Theodore 2001: Introduction. Practice theory. In: Schatzki, Theodore, Knorr Cetina, Karin und Eike von Savigny (Hg.) *The practice turn in contemporary theory*, London: Routledge: 1-14.
- Sharp, Lauriston 1952: Steel axes for stone-age Australians. In: *Human Organization*, Vol. 11/1952: 17-22.
- Sigl, Eveline 2009: *Feldforschung im Web 2.0? – Alles andere als „virtuell“!* In: *Austrian Studies in Social Anthropology*, Journal 1/2009: 27p. Verfügbar unter: <http://www.univie.ac.at/alumni.ksa/index.php/journale-2009/feldforschung-im-web-2.0.html>. Zugriff: 14.01.2014.
- Silverstone, Roger und Eric Hirsch (Hg.) 1992: *Consuming technologies: Media and information in domestic spaces*. London: Routledge.
- Slama, Martin. 2006: *Chatten in Indonesien: eine sozialanthropologische Untersuchung über junge InternetuserInnen in einer multiplen Moderne*. Dissertation, Universität Wien.
- Spittler, Gerd 2002: Globale Waren – Lokale Aneignung. In: Hauser-Schäublin, Brigitta und Ulrich Braukämpfer (Hg.): *Ethnologie der Globalisierung: Perspektiven kultureller Verflechtungen*. Berlin: Dietrich Reimer Verlag: 15-30.
- Star, Susan Leigh 1999: The ethnography of infrastructure. In: *American Behavioral Scientist* 443: 377-391.
- Statistics Canada 2013: 2011 National Household Survey: Aboriginal Peoples in Canada: First Nations People, Métis and Inuit, Verfügbar unter: <http://www.statcan.gc.ca/daily->

[quotidien/130508/dq130508a-eng.htm](#), Details unter: <http://www12.statcan.gc.ca/nhs-enm/2011/as-sa/99-011-x/99-011-x2011001-eng.cfm>, Zugriff: 14.01.2014.

Stern, Susannah 2008: Producing sites, exploring identities: Youth online authorship. In: Buckingham, David (Hg.) Youth, identity, and digital media. Cambridge, MA: MIT Press: 95-118.

Tomas, David 1991: Old rituals for new spaces: Rites de passage and William Gibson's cultural model of Cyberspace. In: Benedikt, Michael (Hg.): Cyberspace: First steps. Cambridge, MA: MIT Press: 31-48.

Wiener, Norbert 1948: Cybernetics: Or control and communication in the animal and the machine. Cambridge, MA: Technology Press.

Wilson, Mark 2002: Schutzgötter gefangen im Netz – Von der Ausbeutung religiöser afrikanischer Traditionen im virtuellen Raum. Diplomarbeit, Universität Wien.

Zausnig, Gertrud 2003: Weibliche Spiritualität im Internet – Genderrollen, Symbole und implizierte Machtverhältnisse. Eine diskursanalytische Betrachtung. Diplomarbeit, Universität Wien.