

Digital Anthropology. Horst, Heather A. & Daniel Miller, eds.
London: Berg, 2012. 328 pp.

郭佩宜 中央研究院民族學研究所

無論我們是否接受「網路社會」(Castell 1996)或「數位時代來臨」的宣稱，數位媒介帶來新的挑戰是不爭的事實，人類學——無論在關鍵概念、理論層次、研究方法以及跨界應用上——對數位現象及環繞其境的轉變如何回應？相對於其他社會科學，人類學的數位研究起步稍晚，近年才開始出現足夠質量的作品 (Coleman 2010)。Daniel Miller長年投注於物質文化研究，近年跨足數位文化，並在倫敦大學創立數位人類學中心及學程，他與Heather Horst主編的這本「數位人類學」(Digital Anthropology)一書是關心此課題的學者不可錯過的作品。

本書從標題——直接做「數位人類學」的範疇宣稱，無副標——即展現為此新興領域定錨的企圖心。書中探討的議題含括日常數位生活、地理資訊媒體 (geomedia)、社群媒體、線上遊戲、自由軟體、數位設計、博物館與數位典藏、數位人權與政治、地方數位文化等。其對話對象包括人類學界及數位研究的跨領域社群，一方面分析數位對人類學研究的挑戰，擘畫數位人類學的核心問題與研究方向，另一方面則彰顯人類學方法論與理論對數位研究不可或缺的貢獻潛力。

兩位主編在導論中將「數位」定義為透過0/1二進位編碼生成的一切科技與內容。他們以貨幣來比擬、對照數位帶來的鉅變，兩者皆具抽象普同性又有地方特殊性的雙面特質。數位混雜了開放與封閉的模糊性，是不斷辯證的過程，加上其特殊的物質性，人類學的全貌觀、文化相對論的取徑最能洞識其奧妙；數位發展的速度以及人類世界將之納入社會正常 (nomativity) 的速度，也正對映了人類學核心關懷的：人之所以為人的課題。數位研究中，許多論者反思虛擬 (virtual) 與真實 (actual) 二分的概念，有些甚至認為兩者界線逐漸趨於模糊而相互融合，線上、線下 (online, offline) 愈來愈不可分。Tom Boellstorff 在第二章中反駁這種幻象，主張其間間隙 (gap) 依然存

在，彼此的連結關係是索引性（indexicality），虛擬與真實之間相互建構，數位人類學具有理論潛力的課題之一是探討「兩者如何在社會實踐中相互指涉」（p.40）並形成社會性（socialities）。

本書第二部分試圖進一步定位（positioning）數位人類學。Heather Horst從三個矽谷社區案例來描繪新生代的數位生活。Lane DeNicola透過探討數位生活的空間向度，指出越來越嵌入日常生活的地理資訊媒體作為一種數位文化類型，其帶來的改變（及抗拒）與人們的「地方感」（sense of place）之間的關聯，是值得探討的課題。Boellstorff在虛擬世界進行人類學田野工作，其專書*Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*（2008）是一本精采的數位民族誌，對於如何將人類學看家本領應用於虛擬世界做田野有細膩深入的討論。本書第二章中他以自身阿凡達（avatar，線上虛擬化身）初抵「第二人生」（Second Life，知名線上虛擬世界）前兩天的田野日誌為例，駁斥僅仰賴訪談卻宣稱「做民族誌」的研究方式，主張參與觀察是數位人類学的核心方法，唯有透過長時間的浸淫與具有理論訓練的洞察，才能揭露行動者默會的知識，深入數位世界的意義體系。

第三部分則從社會化的角度切入。網路社會的論述經常處於拉鋸：到底數位媒體無遠弗屆的特性能延伸個人的觸角，還是讓個體更個人化、沉浸於虛擬世界與社會脫節？Faye Ginsburg描述一位自閉症患者如何透過自拍影片上傳YouTube來自我展演，以及在「第二人生」虛擬世界進行社會互動，數位媒體讓身心障礙者有機會開啟另一扇窗，能在數位的公共領域自我陳述、建立數位世界的自我認知與社會性，在此數位人觀經驗下增加能動性。不過相反的，數位科技的發展也讓某些人居於劣勢，其虛擬能力（virtual ability）落差過大而成為數位障礙者，在數位設計時需戒慎之。Stefana Broadbent研究瑞士上班族工作時個人溝通媒介的實踐，借用Madianou和Miller（2011）提出的多重媒體（polymedia）的談法，分析溝通的媒介選擇非取決於價格或親近性，而是依照人們對彼此社會關係以及文化脈絡中合適的對應而定。

然而網上／網外的社會性差異何在、兩者又如何相互結構？社群媒體的風行翻新網路社會的論述，進一步模糊私與公領域的界線，帶入更複雜的圖像，Daniel Miller認為人類學觀點和理論（如親屬、人觀、社群研究等）在

社群媒體實踐中經常具有解釋力，人類學的文化比較視野也凸顯了看似普同的全球網路有許多地方挪用和再創造的特性。不同國家有不同喜愛的社群媒體（如臺灣流行噗浪而非推特、中國使用QQ、微博），數位科技帶來的轉變並非舉世皆然，一般論者多半將歐美等國的數位景觀視為「數位文化」的範例，然而人類學家很快指出數位現象（與其他「全球化」的先聲如資本主義、貨幣等類似）有地方差異，Coleman（2010）稱之為「數位媒體的地方化」（provincializing digital media）。同樣使用臉書，也有地方特色：Daniel Miller研究千里達社群的臉書（詳見其民族誌Tales from Facebook，2011），發現他們喜愛的使用與表達模式（充滿八卦、窺探、有色玩笑、廝混、上傳照片營造個人空間風格等），實與他長期在千里達田野工作觀察到的地方人觀與社會展演性質非常接近——同等值得關注的是，新的社群媒體景觀固然受到千里達文化的形塑，其也同時參與建構當代千里達文化和社會關係。

書中第三部分討論數位的政治及政治的數位。在數位文化中，許多人懷抱著透過數位媒介擴大民主參與、擁抱分享的道德倫理、資訊流動與社會/政治運動動員、建立新世界等理想，例如Gabriella Coleman在舊金山灣區的駭客社群研究，勾勒多元的行動者，透過編碼即是一種表達（code is speech）的方式以及惡搞的幽默美學，對自由主義（liberalism）中個人財產權概念（尤其智慧財產權）提出政治批評，他的Coding Freedom: the Ethics and Aesthetics of Hacking（2013）是相當精采的駭客民族誌。本書中John Postill敘述了馬來西亞鄉下透過網路集結力量反對挪用警察局預定地蓋美食街、以及西班牙2011年民主運動15-M的網路操作；Jelena Karanović觀察法國自由軟體、駭客社群相對於英語社群在論述上的差異，討論一個自詡為怪胎（geek）女友的組織參與者對數位社群性別差異的對應。Bart Barendregt描繪「差異的數位世界」，以及對數位未來的想像；他指出全球數位不均的現實，提問數位化是否是另一種資本主義剝削與文化帝國主義的延伸？一個有趣的例子是印尼手機的發展中伊斯蘭教的積極投入，包括數位可蘭經、宗教相關應用軟體、甚至是作業系統（Sabily）、以及Islamic Net（相對於網際網路）的提案。Jo Tacchi主要研究跨國發展計畫，他提醒數位媒體固然提供更多發聲（voice）管道，但聆聽（listening）與否也須納入評估。

多位作者都強調雖然數位世界相對於人類學傳統研究似乎「非典型」，人類學古典文獻和理論依舊具有延續性與可參照性。此外，數位研究對人類學的理論可以提供許多新的刺激，而人類學研究方法也可運用到數位時代，從IBM、Intel等公司長期聘用人類學家參與數位設計過程即可見一般。Adam Drazin回顧人類學家參與的多項數位計畫，相對於其他使用者設計研究，人類學家將文化因素帶入，在參與式設計過程中透過對話、情境化、反思性的提出文化評論。例如HP曾在設計數位影像裝置時，由工作團隊中的人類學家造訪報導人的家，了解他們日常如何連結影像與記憶，以及記憶的社會想像的未來向度，作為產品設計參考的文化底蘊。

Haidy Geismar討論博物館與數位的結合，若只看到數位展示科技，則忽略了數位計畫本身即蘊含了數位社會性（digital sociality），數位典藏不但觸發數位物質性（digital materiality）、真實性（authenticity）、收藏的所有權、數位遺產等議題，也對博物館收藏與展示、物與知識等關係提出認識論的挑戰。相對於creative commons模式，Geismar從澳洲原住民以及萬納度（Vanuatu）文化中心的例子提出‘indigenous commons’概念，亦即物件是否對某些使用者「可見」（visibility），在數典後設結構中即依照其在原住民文化的規範來設定，此舉等於透過資料庫編碼轉變了原來博物館分類體系的階級架構。Thomas Malaby論述數位遊戲不能只執著於「數位」，反而應一方面回到人類學關於遊戲、玩、儀式等文化理論，另一方面則研究數位遊戲生產者（如他在開發「第二人生」遊戲的Linen Lab公司）做田野，探究其理念（如科技自由主義、展演性個人主義等）與數位遊戲的特殊文化型態（詳見Malaby 2009）。

本書章節安排以及每章書寫格式都以做為相關課程教科書來設計，全書共14章，涵蓋數位人類學課程主要範疇，每個章節均就主題議題做文獻回顧、舉兩個民族誌案例，再申論該子題未來研究方向。除了人類學、社會學相關課程，也適合媒體研究、資訊與社會、STS、文化研究的學者和學生閱讀。書中涉及理論龐雜，惟受限於篇幅，各章民族誌案例較簡略，最好搭配本文提及的數本民族誌，將更能領略人類學取徑研究數位的長處，以及數位對人類學理論概念的逆襲與再建構。

參考書目

Boellstorff, Tom

- 2008 *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton: Princeton University Press.

Castells, Manuel

- 1996 *The Rise of Network Society*. Cambridge, MA: Blackwell.

Coleman, E. Gabriella

- 2010 *Ethnographic Approaches to Digital Media*. *Annual Review of Anthropology* 39: 487-505.

- 2013 *Coding Freedom: the Ethics and Aesthetics of Hacking*. Princeton: Princeton University Press.

Madianou, Mirca & Daniel Miller

- 2011 *Migration and New Media: Transnational Families and Polymedia*. London: Routledge.

Malaby, Thomas

- 2009 *Making Virtual Worlds: Linden Lab and Second Life*.

Miller, Daniel

- 2011 *Tales from Facebook*. Cambridge: Polity Press.