



什么是数码人类学?^①

丹尼尔·米勒 著 姬广绪 汪卓明 译

[摘要] 数码人类学指数字技术在特定人群中兴起后的结果,也可以指数字技术在人类学研究方法中的应用,还可以指代对具体数字技术的研究。数字技术给人的生活带来了巨大的变化,它延展了今天的世界,并创造出一个全新的空间。人在和数字共舞时,线下生活的变化可以更好地理解数字的含义。进而人类学家可以思考“人性”在今天数字时代的复杂意义。

[关键词] 数码人类学;线上;线下;文化

数码人类学这个术语可以指数字技术在特定人群中兴起后的结果,也可以指数字技术在人类学研究方法中的应用,还可以指代对具体数字技术的研究。无论如何定义“数码”,关于“数码”的定义总会受到不同的挑战和质疑。为了在本文中更好地讨论,在此,我们将数码定义为将世界一切事物约化为数字二元的能力。当然数码的定义还有其他的选择,有些聚焦于赛博格网络系统的兴起,有些聚焦于虚拟的孤立网络世界。笔者将数码定义基于二进制的部分原因是其简约性,这样的定义同时也强调了其中的引申含义:首先,数字技术使创造完全相同特征的产品变得更加容易,因此可以轻松复制;其次,数字形式让人们更容易分享。这两个属性反过来解释说明了新技术和后续产品的快速持续的扩散现象,其中一些技术产品已经变得无处不在,并且在很短的时间内扩散到世界各地。所以几乎每年我们关注的焦点都在不同的事物上——比如互联网、搜索引擎、虚拟社交媒体、大数据、人工智能、Tinder 交友软件、物联网等等。

文化的形成包含着一个过程,即“人类从自己所创造的外部世界的镜子里了解自己是誰”的过程。正是对这一过程的关切,让一些数码人类学的研究在“物质文化”(Material Culture)研究的基础之上发展起来。文化的多样性在物质的爆炸性增长中体现出来的,并发展出了消费文化,而现在,这种趋势正以数字的形式呈现,并具有了更大的活力和多样性。重要的是要记住,虽然数字世界可能经常是在线形式,但它并不必然是非物质的。“比特”^[1]、计算机、米姆、平台、数字摄影或数字货币等等都有物质形式的方面。这些形式总是受到文化差异的影响。比如,中国的互联网与巴西互联网由于文化的差异会有不同的形态。哪些数码形式与伊斯兰教文化相容;或者哪些数码形式可以用于动员女性主义者开展抗议活动,如#metoo^②;又或者有哪些数字技术可以方便将人的行为“变现”为可以利用的数据。关于这些问题的争论将会持续不断。编码的发展使新的共享形式

[收稿日期] 2019-03-06

[作者简介] 丹尼尔·米勒(Daniel Miller),英国伦敦大学学院人类学系资深教授,世界著名人类学家,英国皇家科学院院士。

[译者简介] 姬广绪,中山大学移民与族群研究中心副研究员,邮编:510275;
汪卓明,哈佛大学硕士研究生。

① 本文是译者特邀作者为此次“网络人类学”专题撰写的,王心远博士对文章的翻译进行了仔细校对,一并致谢。

② 译者注,#Metoo(“我也是”)是社交媒体推特上的一个热门标签,代表了一场由美国开始并波及全球的,女性反对性骚扰的运动。

成为可能,这不仅仅是产品的共享,而且还是同开放源代码展开的协同编码过程的共享。上述的共享都可能成为新的政治理想的典范^[2]。但反过来,数字工具又带来了以前难以想象的新形式的监视和控制。

一、数字创造的世界

本节关注的重点是数字技术发展造就了现在的世界,下一节则关注研究普通人对数字技术使用及其影响。在数码人类学领域,还有一个虚拟民族志的研究领域,在这个领域人类学家研究网络世界及其经历,并将其作为传统常规田野的附加。这种方法论的一个重要范例就是 Boellstorff 关于“第二人生”的民族志,这项研究调查保留了传统民族志的许多特征,而且适用于研究完全在线的世界^[3]。在对常见的大型游戏社区的研究中还可以找到虚拟民族志的许多例子,诸如对“魔兽世界”的研究^[4]。数字技术促进了各种各样新群体的产生,这些群体最初可能对于大众显得相当陌生。因此,人类学家的一个任务就是与这些人群进行有感情的接触,进而帮助我们从小众的角度理解他们的行为,以及他们如何理解这个世界。这种工作的先驱是考勒曼^[5-6],他最初参与到黑客组织中进行观察,后来又和例如匿名者(Anonymous)^①等组织合作进行研究。这样组织都因为新技术的赋权,而占有了特殊的政治优势或其他领域的独门优势。相似地,博瑞尔^[7]与西非的诈骗分子一起工作,她能够平衡地关注那些被骗者们欺骗的无辜的人,以及那些诈骗分子自身所遭受的排斥和贫穷,并帮助我们从小众的角度看待这个世界。

如果说,诸如黑客和数字设计这样的话题,让我们感受到了这些与新的数字世界密切关联的群体所表现出的能动性增强,另一些案例则展现出了数字化发展趋势的另一面,那就是人的能动性被日益强大的机器和新自由主义资本意愿所压抑。

其中一个例子是劳动力市场背后的基础设施建设。关于“数字技术如何延伸跨国劳动力”的早期辩论是关于“职业打金”(goldfarming)的影响,中国人在高强度的电脑游戏中获得游戏中的虚拟财富,然后把这些财富转卖给其他国家的不太勤奋的游戏玩家。在所谓的“零工经济”中,其中例如手机软件等数字技术已经模糊了公司与员工的界限和责任。

Gershon 研究了 LinkedIn 的内在隐喻,在这个网站上,人们为了获得工作,需要展现出特定的面貌发布特定的内容^[8]。数字技术也改变了工作实践的时间和空间。例如,在印度南部钦奈附近的一个 IT 基地一天中有三个工作高峰时段,因为呼叫中心的工作人员分别需要为来自亚洲,欧洲和北美的三个市场服务。

还有“数字游民”(digitalnomads)几乎可以在任何地方开展他们的有偿工作。数字技术已经导致许多传统业务和工作方式的崩溃。与此同时,消费者体验到以前无法商品化的生活领域开始变得商品化,例如照护以及关爱,同样人们(同时地)越来越期望一些需要获得服务的场域去商业化,例如免费获取信息,当然这会削弱报纸和其他新闻公司的利益。

所有这些都需人类学家仔细观察和分析。人类可能实际成为了数字机器的扩展,人类学家舒尔的研究^[9]对这一点的观察提供了最好例子。舒尔的研究详细解释了拉斯维加斯的老虎机如何通过技术革新日益完善,而这样做的唯一目的就是让人们沉迷于赌博。

舒尔的著作是过往研究谱系中的一端,他关注游戏本身和游戏过程。与舒尔刚好相反,马拉比

① 匿名者黑客组织是全球最大的黑客组织,也是全球最大的政治性黑客组织。其主要分布于美国,其次为欧洲各国,非洲、南美、亚洲等地都有其分部。

的研究^[10]更加关注偶然性与自由幻想可能在游戏平台——例如林登实验室制作的游戏“第二人生”——构建过程中的作用,或者是在游戏社区的社会性中所体现的作用。这些游戏中,很大部分都是早期科幻小说或漫画等流行文化的延伸,而且同时被用来创造具有想象力的、高度创造性的世界。其他学者则把注意力集中在特定平台上的新型数字劳工身上,例如,朗格的论文^[11]关注年轻人如何在 YouTube 上制作视频素材。网络共享的速度和规模是人们关注的另一焦点,例如堪萨斯大学教授韦施(Wesch)的《Youtube 视频网站的人类学解读》视频演讲,还有最近科茨提出的“人类学家如何理解米姆(mememes)的病毒式传播”这类的问题^[12]。

同时,另一种已经被数码技术所改变的技术已经开始崭露头角,这就是货币。因为货币几乎渗透到文化形态的各个领域,它的影响力十分巨大。我们可以关注到,金融资本主义在科技发展的引导下,在变得更加规模化和抽象化的过程中创造了“大爆炸”,导致资本市场更大的波动,进而导致2008年的市场崩溃。此种由技术所直接导致的巨变的一个直接后果就是,以纯数字机制为代表的货币以更新颖的抽象形式出现,比如可以产生比特币等新货币的区块链。

另外一个由货币的数码化带来的结果是,如 M-Pesa 等基于移动电话的货币系统解放了那些在肯尼亚或其他地区被预先排除在银行业务和小额贷款之外的民众。相关的一个研究典范是,人类学家莫勒^[13]试图通盘考虑新货币形式和支付行为及它们通常矛盾的结果。

上述的新型劳动力和货币的例子说明了数码人类学家不仅仅应该关注明显的体现出数字化的文化转型,还应该关注我们生活中基础设施的一般性变化。比如开放源代码(Open Source)的视角是否为城市发展提供了新模型?^[14]数字形式是否挑战和扩大了博物馆,艺术画廊与物体之间的传统关系^[15],以及如何实现诸如无人驾驶汽车等新型交通工具,数字设计的新功能或3D制造。

虽然本部分始于思考诸如黑客或 YouTube 使用者等完全以新数字平台的存在为前提的人群,但一系列更广泛的变革会影响到我们所有人。其他很多没有在这里讨论的案例,诸如对基于位置或设计的影响的讨论,可以参见霍斯特和米勒的教科书《数码人类学》^①。

二、日常数码生活

在前面的论述中,数码人类学一直被认为是关注新数字技术影响下的现象和人群的学科。然而,数码人类学的另一个明确的学科使命,则是去观察和解释所有上述的技术发展对全世界普通人的日常生活所造成的影响。这将我们带回到人类学的核心议题,即在传统的整体观的民族志研究视角下,我们试图了解人们与他们生活中所有事物的关系。没有人只在网上生活,所以为了理解他们对数字技术的参与,我们需要继续关注非数字生活这一更加宽泛的情境。由于这些是关于人的一般民族志,因此重点还是将放在那些已在大众生活中变得无处不在的数字文化形式上,如社交媒体和智能手机。

人类学的主要贡献之一是重新审视关于数字技术影响一贯以来的主张,这些主张来自诸如心理学和互联网研究等更普适学科。这些学科的模式是自然科学,所以他们可能会在近似人群上做实验,比如美国大学生,然后将结果推及到每个人。于是,我们被告知新的数字媒体会影响我们的注意力甚至我们的大脑,抑或让年轻人对什么是真正的朋友感到困惑。而相比之下,人类学家致力于对现代世界的包容性理解,认识到我们需要平等地看待非洲、东亚、南亚以及拉丁美洲民众,并对

^① Horst, H. and Miller, D. Digital Anthropology. London: Bloomsbur, 2012。本书中文版业已出版,参见丹尼尔·米勒,希瑟·A.霍斯特. 数码人类学. 王心远,译. 北京:人民出版社,2014。

不是基于合理比较的研究保持警醒态度。

例如,数字通信技术会对不精通传播技术的人群产生影响吗?一个例子是迁移到世界各地照顾儿童和老人的菲律宾妇女。这可能包括关于菲律宾境内的人口如何使用如 Friendster 等媒介的问题,以及他们最近如何使用 Facebook 与出国的人保持联系,更进一步地当今全球范围的菲佣如何使用新媒体来保持菲律宾人的社会认同感——能够通过创建更加完整的在线空间来减缓物理意义上的空间分离^[16]。在这些移民中,有许多母亲将自己的子女留在菲律宾,随着互联网取代了信件写作,母亲和孩子之间的沟通方式从根本上发生改变。原有的需要花费几周时间才能做出反应的沟通方式转变为更加持续的日常互动。这是否意味着移民中的这些母亲现在可以感觉到她们再次变成了合格的母亲,跨国的“数码母职”(digitalmotherhood)时代又意味着什么呢?^[17]

这项关于菲律宾母亲的研究所引发的一个更普遍的观点被概念化为“复媒体”(polymedia)。这个术语认为,以前人们主要依据成本和可获得性选择媒体,例如,菲律宾是由于短信免费接发而最早频繁使用短信的地区之一。相比之下,如今很多人购买了手机套餐或网络套餐,所以不需要在选择沟通方式时考虑成本问题,其结果就是媒体更进一步融入社会和道德关注的层面。一个人通过 WhatsApp 而不是电话与男友分手,是会被道德论断的^[18]。

不同于笼统地一概而论,人类学家可以阐释一些地区的新现象,诸如社交媒体在该地的影响力为何极为有限。例如,意大利南部有一个盛行的公共空间,人们常在镇上的广场见面^[19],这就意味着当地人不那么需要使用到社交媒体进行交往。但另一个极端是王心远博士在中国一个工业区调查了15个月的特别发现^[20]。在那里的工厂工人是全中国2.5亿从农业地区迁移到工业地区的农民工的缩影,社交媒体在他们的生活中大放异彩。与预想的不同,他们使用社交媒体并不是为了重新联络乡亲,而是将它作为一种迁移进入到现代中国城市的更加有效的手段,而并不仅仅是迁移到工厂。他们在生活中除了吃饭、工作、睡觉及工友间偶尔的互动之外,就是在闲时使用QQ、微信等社交媒体,这一过程培养了他们融入现代中国及其消费文化的感觉。王心远的研究属于“全球社交媒体影响研究”课题^[21]。这一课题的研究成果也表明了中国内部极大的多样性,因为课题中的另一个博士汤浩然在中国华北农村的研究关注的是另一个截然不同的主题:考察陌生人如何通过社交媒体融入华北农村当地群体的社会关系网^[22]。

数码科技的研究倾向于关注更空前或更壮阔的影响,但是,在以菲律宾侨民的寓居研究中,人类学家也同样会关注那些被认为是数码科技领域更保守的推论——线上的网络将曾经被全球化支离破碎的家庭重新聚合了起来。类似地,科斯塔也展示了在东土耳其数十年冲突的大环境下,库尔德人如何重构他们已经涣散的传统世系组织^[23]。在所有这些案例中,我们发现线下所发生的改变是理解线上活动的最好方式。

关注规范性是人类学的另一个优势,人们借规范性来评价彼此的行为是否恰当。研究规范的人类学家考察人们给彼此不断施加的道德压力,例如,部分地区的人们在社交媒体上对政治避而不谈,因为这会引发分歧,而且,周围的人也会向其施加影响,让人们相信这就是政治事实,没什么可谈的。数码人类学的核心问题在于,就使用 Snapchat、Line 等新平台或手机卡充值业务而言,这个领域几个月或几周内就可以建立起属于自己的规范。因此,数码人类学的一个重要部分就是观察并解释新规范性原则的快速表现形式,例如在刚果或莫桑比克,手机可以用来确认哪些话可以在通话中说,哪些不可说^[24-25]。历史上,人类学家曾猜想,规范背后的主要力量在于传统的深度,许多地方的人们称之为习俗。因此,数码人类学与这些旧传统形成了鲜明对比,也引出了关于其暗含人类学和人文学科演进方向的最终篇章,下文着重陈述此部分。

三、变化中的人性

前两节的表述形成了一个对比:其中一节涉及由数码创造的较新的世界,另一节则讨论了来自没有特别被数码所影响的人们的更一般性的后果。例如,当今数码人类学的主要发展兴趣在于大量数据聚合的当下及潜在的影响,以及这些数据在构建算法中的应用,更普遍来说,还涉及大规模人工智能的投资^[26]。作为全球基础设施的新组成部分,从 Ruckenstein 和 Schüll 对健康的数据化研究^[27]中,可以找到人类学回应这些大数据收集和使用现象的一个例子。此例强调的重点几乎完全是负面的,它认为数据至少类似传统的资本的角色——为更具针对性的商品化和权力的新形式创造条件。数据化为监督和控制提供了前所未有的能力。它不仅可以预测、塑造和调整人类行为,还带来了一种去人性化的感觉——人们更多地视自己为可视化数据,而非简单的人类个体。此外,这些科技更强化了本身就具有差异性的社会参数,如性别和其他不平等因素。和前面数码构建世界的例子一样,其重点在关注那些被新的技术可能性所塑造的人群,例如其中有些人会非常认同并积极参与“量化自我”运动,同时参与不同形式的自我追踪活动。而另一些人则试图抵制此类科技,并将此视为一种反抗的象征。

相比之下,民族志更加关注那些既不特别信奉也不特别拒绝数码科技的普通人群,他们只是快速地接受它,并将视其为日常生活的规范。大多数人通过使用手机中的应用程序来和最新的数码科技发生关联。对于他们而言,人工智能和算法这些专业的新科技被转化为日常生活中实用的功能,比如外语即时翻译、驾驶时更有效的全球定位系统或精确的语音输入。迄今为止,非但没有去人性化,人们似乎发现手机与他们各自特有的性格愈发相得益彰,如果他们偶尔把这数码伴侣落在家里则会怅然若失。同时比起公司的监视,他们更在意来自家庭的监管^①。关于健康问题,他们更可能是乐于拥抱身体数据化进程的,通过身体内部的数据可以有效进行早期预诊,而在以前,这些信息只有在身体抱恙时才会被知晓。他们很乐于关注那些可以计步、预测经期的应用程序,并用其制定更健康或更有计划的生活方式。和其他智能手机上的应用一样,人们轻松安装使用这些健康应用,也并不被认为这是生活中大不了的抉择。

鉴于上述的讨论,数码人类学该何去何从?现代整体观的数码人类学超出了传统民族志的界限。一方面,数码人类学可以关注,比如大多数人对人工智能所带来的较为良性后果的直接经验。另一方面,数码人类学家也关注更广泛的国家和企业的数字基础设施,这些基础设施远离日常经验,而且可能潜在地造成更多的恶性后果。因此,第一个结论是,我们既需要这两种研究,也需要这两个方面的论争:既关注会产生压迫的巨大势力,又怀抱亲切与同情,平等地关注普通大众,尊重普通人的观点和生活经验,视之为本真事实。第二个结论是,人类学的贡献是基于长期的学术研究,其中可能包括研究围绕这些问题的道德讨论,这是为了理解并解释它们,而非简单地主张人类学家自己的意识形态立场。第三,人类学应该是包容矛盾的学科,并且承认:几乎在任何情况下,新的数字技术,正如硬币的两面,都会同时带来良性与恶性的影响。

甚至在数字技术兴起之前,人类学家如哈拉维(Haraway)和斯特拉森(Strathern)等人就提出了关于人性的深刻问题,如新的生殖技术如何影响“何以为人”的问题。正如上文提到的,人们主要关心的是新的数字技术如“人工”智能潜在的非人化效应。例如,科幻机器人代表的拟人现在已经诞生了。在日本,老年人的比例很高,机器人技术的发展引起了人们的关注,那就是机器人能够

^① 一些孩子认为他们与母亲之间的关系恶化了,因为频繁的交流变成了一种监控。

“关爱”和照顾老年人,并有可能替代刚刚提到的菲佣^[28]。智能手机则被称为数字伴侣,它看起来不像机器人,但已经显示出明显的个性化前景。考虑到所有这些发展情况,当下人类学的研究对象似乎已经超越了我们传统意义上的人类,人类学家在未来的研究中,是否要像其他人一样采用“后人类”或“跨人类”这样的术语?

或许,我们可以换个思路看这个问题。问题可能出在我们对“人性”这个词本身的理解。对人性的定义是否会过于保守了?因为“人性”通常指的是人类迄今为止的状态,但并非人类未来最终可能呈现的状态^[29]。最后一点要说的是,数码人类学可能不仅仅是对数字技术的研究,及它们的使用对人群的影响。在当代发展的速度之下,人类学现在所关注的议题与最初对习俗和传统的兴趣存在着极大的差异。与此同时,无论新旧议题都在表达着人类学的核心关注,如规范的问题。此外,人类学长期民族志研究的意义开始凸显,其作为一种有效的方法,在评估新数字世界所固有的复杂性和矛盾方面起到了重要的作用。因此,利用数码人类学参与关于人类学发展走向和人性未来发展的辩论似乎是非常合理和必要的。

数码人类学是一个相当广泛的领域,不过我本人的工作,显然更致力于更普遍地探究人们对技术的使用,以及技术所带来的后果。在本文中提及的多个案例,如科斯塔(Costa)、汤浩然(McDonald Tom)和王心远的研究,均来自本人主持的、名为“我们为何发帖”(Why We Post)的“全球社交媒体影响比较研究”项目。该项目由九位研究者组成,在全球九个地区展开社交媒体使用的人类学研究。现已出版11本著作。此项目于2017年结束,2018年我们又启动了为期五年,名为“智能手机和智能老龄化人类学研究”(ASSA)的新项目。新项目成员中,本人(田野调查点在爱尔兰)和王心远(田野调查点在中国上海)都曾是“我们为何发帖”项目的研究成员,其余的研究员则是新招募的。大体上,这是一支新的团队,我们分别在巴西、喀麦隆、智利、中国、东耶路撒冷、意大利、日本和乌干达进行田野调查,同时在爱尔兰有两个项目。新项目旨在通过两个维度扩展之前社交媒体项目的研究。一方面是研究成果的应用性,项目希望最终能为智能手机健康应用程序的开发人员提供参考意见,帮助他们开发对中老年人口更友好也更可持续的应用。另一方面则是对人的哲学关切。关于老龄化人口数码科技使用的研究,指向的是对人生意义与“何以为人”的终极思考。

[参考文献]

- [1] Blanchette J F. A Material History of Bits. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 2011 (6): 1042 - 1057
- [2] Keltly C. *Two Bits: The Cultural Significance of Free Software*. Duke University Press, 2008
- [3] Boellstorff T. *Coming of Age in Second-Life*. Princeton: Princeton University Press, 2008
- [4] Nardi B. *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2010
- [5] Coleman G. *Coding Freedom: The Ethics and Aesthetics of Hacking*. Princeton University Press, 2012
- [6] Coleman G. *Hacker, Hoaxer, Whistleblower, Spy: The Many Faces of Anonymous*. London: Verso, 2014
- [7] Burrell J. *Invisible Users: Youth in the Internet Cafés of Urban Ghana*. MIT Press, 2012
- [8] Gershon I. *Down and Out in the New Economy*. Chicago: Chicago University Press, 2017
- [9] Schüll N. *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*. Princeton: Princeton University Press, 2012
- [10] Malaby T. *Making Virtual Worlds: Linden Lab and Second Life*. Ithaca, NY: Cornell University Press, 2009
- [11] Lange P. *Kids on YouTube*. Walnut Creek: Left Coast Press, 2014
- [12] Coates J. So Hot Right Now: Reflections on Virality and Sociality from Transnational Digital. *China Digital Culture and Society*, 2017(2): 77 - 98

- [13] Maurer B. *How Would You Like to Pay?: How Technology Is Changing the Future of Money*. Duke University Press, 2015
- [14] Jimenez A. The Right to Infrastructure: A Prototype of Open Source Urbanism. *Environment and Planning D: Society and Space*, 2014(2): 342 – 362
- [15] Geismar H. *Museum Object Lessons for the Digital Age*. London: University College Press, 2018
- [16] McKay D. *An Archipelago of Care: Filipino Migrants and Global Networks*. Indiana University Press, 2016
- [17] Madianou M, Miller D. *In press. Migration and New Media: Transnational Families and Polymedia*. London: Routledge, 2012
- [18] Gershon I. *The Breakup 2.0: Disconnecting over New Media*. Cornell University Press, 2010
- [19] Nicolescu R. *Social Media in southern Italy*. London: UCL Press, 2016
- [20] Wang X. *Social Media in Industrial China*. London: UCL Press, 2016
- [21] Miller D, Costa E, Haynes N, McDonald, T. Nicolescu, R. Sinanan, J. Spyer, J. Venkatraman, S, and Wang X. *How the World Changed Social Media*. London: University College London Press, 2016
- [22] McDonald T. *Social Media in Rural China*. London: University College Press, 2016
- [23] Costa E. *Social Media in Southeast Turkey*. London: University College London Press, 2016
- [24] Archambault J. *Mobile Secrets: Youth, Intimacy, and the Politics of Pretence in Mozambique*. Chicago: Chicago University Press, 2017
- [25] Pype K. “[Not] talking like a Motorola”: mobile phone practices and politics of masking and unmasking in post-colonial Kinshasa. *Journal of the Royal Anthropological Institute*, 2016(3): 633 – 52
- [26] Kockelman P. The Anthropology of an Equation. Sieves, Spam Filters, Agentive Algorithms, and Ontologies of Transformation. *HAU: Journal of Ethnographic Theory*, 2013(3): 33 – 61
- [27] Ruckenstein M, Schüll N. The Datafication of Health. *Annual Review of Anthropology*, 2017: 261 – 278
- [28] Wright J. Tactile care, mechanical Hugs: Japanese caregivers and robotic lifting devices. *Asian Anthropology*, 2018: 24 – 39
- [29] Miller, Daniel and Sinanan, J. *Webcam*. Cambridge: Polity, 2014

What is Digital Anthropology?

Daniel Miller

Abstract The term digital anthropology can be used to refer to the consequences of the rise of digital technologies for particular populations, the use of these technologies within anthropological methodology, or the study of specific digital technologies. Digital technology has brought tremendous changes to people’s lives. It has extended the world today and created a whole new space. When people dance with digitals, changes in offline life can better understand the meaning of digital. Furthermore, anthropologists can think about the complex meaning of “humanity” in today’s digital age.

Keywords Digital anthropology; Online; Offline; Culture