



**Daniel  
Miller**



**Heather  
A. Horst**

# O Digital e o Humano: prospecto para uma Antropologia Digital

## RESUMO

O artigo busca entender as tarefas de uma Antropologia Digital a partir de um confronto direto entre o humano e o digital. Então, constrói seis princípios centrais: 1) o digital e a dialética; 2) a cultura e o princípio da falsa autenticidade; 3) transcendendo o método por meio do princípio holístico; 4) a questão da “voz” e o princípio do relativismo; 5) Ambivalência e o princípio de abertura e fechamento; 6) normatividade e o princípio da materialidade.  
**Palavras-chave:** Digital; Humano; Antropologia Digital; cultura material

## ABSTRACT

This article seeks to understand the tasks of a Digital Anthropology from a direct confrontation between the human and the digital. Then, seeks to understand six core principles: 1) the digital and the dialectic; 2) culture and the principle of false authenticity; 3) transcending the method by holistic principle; 4) the issue of “voice” and the principle of relativism; 5) Ambivalence and the principle of opening and closing; 6) normativity and the principle of materiality.

**Keywords:** Digital; human; Digital Anthropology; material culture

**DANIEL MILLER** é Professor de Cultura Material no Departamento de Antropologia da University College London. Autor de livros como “Trecos, Troços e Coisas”.

**HEATHER A. HORST** é Diretora do Centro de Pesquisa em Etnografia Digital na Escola de Mídia e Comunicação na RMIT University, em Melbourne, Austrália.

\* Versão do capítulo *The Digital and the Human: a Prospectus for Digital Anthropology*, do livro *Digital Anthropology*, 2012, organizado por Heather A. Horst e Daniel Miller, utilizado com permissão da Bloomsbury Academic, an imprint of Bloomsbury Publishing Plc.

**TRADUÇÃO: Danilo Pedrini.**

Nesse artigo, construímos seis princípios que acreditamos constituir a chave para questões e preocupações da Antropologia Digital como subdisciplina. O primeiro princípio é de que o digital intensifica a natureza dialética da cultura. O termo *digital* será definido como tudo que pode, fundamentalmente, ser reduzido a código binário, mas produz um aprofundamento na proliferação das diferenças e particularidades. A dialética refere-se ao relacionamento entre este crescimento em universalidade e particularidade e as conexões intrínsecas entre seus efeitos positivos e negativos. Nosso segundo princípio sugere que a humanidade não está nem um tico<sup>1</sup> mais mediada pela ascensão do digital.

Ao contrário, sugerimos que a Antropologia Digital progredirá ao ponto de que o digital permitir-nos-á entender e expor a natureza fechada da cultura analógica ou da vida pré-digital e as suas falhas quando caímos vítimas de um discurso mais amplo e romântico que pressupõe uma maior autenticidade ou realidade no pré-digital. O compromisso com o holismo, a fundação das perspectivas antropológicas sobre a humanidade, representa um terceiro princípio. Enquanto algumas disciplinas priorizam coletivos, mentes, indivíduos e outros fragmentos

**1 Nota do tradutor.** No original a palavra utilizada é *iota*. “Iota” corresponde à nona letra do alfabeto grego, mas, em inglês, também significa uma quantidade infinitesimalmente pequena. Como não existe esse sentido da palavra em português, preferiu-se usar uma expressão.

da vida, antropólogos focam-se na vida como é vivida e em todos os (confusos) fatores relevantes que a acompanham. Abordagens antropológicas com enfoque etnográfico sobre o mundo se constituem dentro de um enquadramento particular, mas, há o impacto mais amplo do mundo, transcendendo aquele enquadramento específico. O quarto princípio reafirma a importância do relativismo cultural e a natureza global de nosso encontro com o digital, negando premissas de que o digital está, necessariamente, homogeneizando e também dando voz e visibilidade àqueles que foram jogados às periferias por modernistas e perspectivas similares. O quinto princípio está preocupado com a ambiguidade essencial da cultura digital considerando-se o seu aumento de abertura e fechamento; ambiguidade que emerge em assuntos que variam desde políticas e privacidade à autenticidade da ambivalência.

Nosso princípio final reconhece a materialidade de mundos digitais, que não são nem mais nem menos materiais do que aqueles que os precederam. As perspectivas teóricas sobre cultura material mostraram como a materialidade é, também, o mecanismo por trás de nossas observações finais; também nossas justificativas primárias para abordagem antropológica. Isso diz respeito à capacidade incrível da humanidade de restabelecer-se normativamente tão rápido quanto as tecnologias digitais criam condições de mudanças. Argumentaremos que é isso que nos leva ao normativo de tentar entender o impacto do digital na ausência de uma antropologia inviável. O digital, assim como toda a cultura material, é mais do que um substrato; está constituindo-se como parte do que nos faz humanos. Este é o primeiro ponto do emergir de uma Antropologia Digital. Como um subcampo mais genérico é a resoluta oposição a todas as abordagens que implicam que tornar-se digital nos tornou menos humanos, menos autênticos ou mais mediados. Não apenas continuamos humanos dentro do mundo digital, o digital também provê muitas novas oportunidades para a Antropologia nos ajudar a entender o que significa ser humano.

## DEFININDO O DIGITAL POR MEIO DA DIALÉTICA

Ao invés de uma distinção geral entre o digital e o analógico, definimos o digital como tudo que foi desenvolvido em, ou pode ser reduzido para, código binário – bits consistentes de zeros (0s) e uns (1s). O desenvolvimento de código binário simplificou radicalmente a informação e a comunicação criando novas possibilidades de convergência entre o que,

previamente, eram tecnologias ou conteúdos discrepantes. Usaremos esta definição básica, mas estamos cientes de que o termo *digital* foi associado a muitos outros desenvolvimentos. Por exemplo, teoria de sistemas e cibernética de Norbert Wiener (Turner, 2006; Wiener, 1948) desenvolvidos por meio de observações de mecanismos auto-reguladores em organismos vivos que em nada relacionam-se com código binário, mas podem ser aplicados à engenharia. Também reconhecemos que o uso do termo *digital* em discurso coloquial é claramente mais amplo que nosso uso específico; sugerimos que possuir uma definição não ambígua tem benefícios heurísticos que se tornarão evidentes abaixo.

Uma vantagem em definir o digital como binário é que esta definição também nos ajuda a identificar um possível precedente histórico. Se o digital é definido como nossa habilidade de reduzir tanto do mundo à comunalidade do binário, um sistema de base 2, então podemos também refletir sobre a habilidade humana de reduzir muito do mundo à base 10, a fundação decimal para os sistemas do dinheiro moderno. Há um debate prévio e já estabelecido na Antropologia sobre as consequências do dinheiro para a humanidade que podem nos ajudar a conceituar as consequências do digital. Assim como o digital, o dinheiro representou uma nova fase na abstração humana onde, pela primeira vez, praticamente qualquer coisa poderia ser reduzida a um elemento comum. Essa redução de qualidade à quantidade foi, por sua vez, fundação para uma explosão de coisas diferenciadas, especialmente a grande expansão da *commoditização* ligada à industrialização. Em ambos os casos, quanto mais reduzimos para o mesmo, mais nós podemos criar diferenças. Isso é o que faz do dinheiro o melhor precedente para o entendimento da cultura digital e nos leva ao primeiro princípio da dialética.

Pensem de maneira dialética, como desenvolvida por Hegel, teorizando essa relação entre o crescimento simultâneo do universal e do particular como dependentes um do outro ao contrário de opostos um ao outro. Este é o caso tanto com o dinheiro quanto com o digital. A partir dos argumentos originais de Marx e Simmel com relação ao capitalismo e considerando a Escola de Frankfurt, entre outros, o dinheiro ameaça a humanidade tanto como abstração universalizada quanto como uma particularidade diferenciada.

Keith Hart (2000, 2005, 2007) foi o primeiro a sugerir que o dinheiro poderia ser um útil precedente ao digital porque o dinheiro provê a base para uma resposta antropológica específica aos desafios que o

digital impõe a nossa humanidade. Dinheiro sem-pre foi virtual a um grau que estende as possibilidades de abstração. A troca tornou-se mais distante da transação face a face e focada em equivalência, cálculo e o quantitativo em oposição ao humano e consequências sociais. Hart reconheceu que tecnologias digitais alinham com essas propriedades virtuais; de fato, elas fazem o dinheiro em si ainda mais abstrato, mais desterritorializado, mais barato, mais eficiente e próximo da natureza de informação ou comunicação.

Hart argumentou previamente de que, se o dinheiro era em si responsável por estes efeitos, então a melhor resposta da humanidade era atacar esse problema na fonte. Ele viu um potencial para liberação humana em vários programas que reuniam dinheiro com relações sociais, como em programas de troca e comércio locais (Hart 2000: 280-7). Para Hart, o digital não só exacerba os problemas do dinheiro, mas também podem formar parte da solução já que novas formas de dinheiro baseados na Internet podem permitir a criação de sistemas mais personalizados e democráticos de troca fora do núcleo do capitalismo. O Paypal e o Ebay insinuam essas possibilidades emancipatórias com dinheiros e trocas digitais. Certamente, como Zelizer (1994) demonstrou, há muitas maneiras de domesticarmos e ressocializarmos o dinheiro. Por exemplo, muitas pessoas usam o dinheiro que ganham em “bicos” para prazeres pessoais, ignorando a aparente homogeneidade de dinheiro como dinheiro.

Em contraste, a obra-prima de Simmel (1978), *A Filosofia do Dinheiro*, inclui a primeira análise detalhada do que estava acontecendo na outra ponta dessa equação dialética. O dinheiro também está por trás da *commoditização* que levou a um vasto aumento quantitativo de cultura material. Isso também criou uma potencial fonte de alienação em que somos afogados pela vasta massa de coisas diferenciadas que ultrapassam nossa capacidade de apropriar como cultura. Similarmente, em nossos novos clichês do digital, nos é dito que a humanidade está sendo inundada pela escala da informação e pelo número de coisas diferentes que esperam que a gente dê atenção. Muito do debate sobre o digital e o humano está na premissa da ameaça que o primeiro impõe ao último. É-nos dito que nossa humanidade é assediada tanto pela abstração virtual quanto a digital e a sua forma oposta, como a quantidade de coisas heterogêneas produzidas. De fato, o digital está produzindo muita cultura que, por não podermos gerenciar e engajarmos com ela, nos torna, assim, superficiais ou rasos ou alienados.

Se Hart argumentou que nossa resposta deveria ser atacar o dinheiro em sua fonte, uma alternativa é apresentada em *Material Culture and Mass Consumption* (Miller 1987). Miller sugere que as pessoas lutem contra este sentimento de alienação e superficialidade, não ao ressocializar o dinheiro nos modos descritos por Zelizer, mas por meio do consumo de mercadorias em suas especificidades. O ato rotineiro de comprar, no qual designamos a maioria dos bens como não “nós” antes de encontrarmos aquele que compraremos é (em pequena escala) uma tentativa de reafirmar nossa especificidade cultural. Usamos bens como posses para tentar tornar o alienável de volta em não-alienável. Geralmente isto falha, mas há muitas maneiras em que o consumo doméstico de rotina se usa de mercadorias para facilitar relações significativas entre as pessoas (Miller 2007).

Se concordarmos em considerar o dinheiro como precedente para o digital, Hart e Miller fornecem duas posições distintas das consequências do digital para o nosso entendimento da própria humanidade. Devemos pautar os problemas colocados pelo digital na questão de sua produção como código abstrato ou em nosso relacionamento com a massa de novas formas culturais que foram criadas usando tecnologias digitais? O que parece claro é que o digital é, de fato, uma outra volta do parafuso dialético. No nível da abstração, há terreno para pensar que atingimos o fundo do poço; não há nada mais abstrato que bits binários, a diferença entre 0 e 1. Do outro lado da balança, já é claro que o digital de longe ultrapassa a mera *commoditização* em sua habilidade de proliferar diferenças. Processos digitais podem reproduzir e comunicar cópias exatas de maneira prodigiosa e barata. Ambos podem estender a *commoditização*, mas igualmente, em campos como a comunicação e a música, temos visto uma tendência marcante em direção à *descommoditização* à medida que as pessoas encontram formas de conseguir coisas de graça. Quer *commodificada* ou não, o que está claro é que tecnologias digitais estão se proliferando e o vasto e aumentado campo de formas culturais que temos visto até agora pode ser apenas o começo.

Atualmente, a maior parte da literatura no impacto revolucionário e no potencial do digital tendeu a seguir Hart focando-se na parte abstrata da equação. Este ponto de vista é representado neste volume pela discussão de Karanović sobre software livre e compartilhamento. Por exemplo, Kelty (2008) usa métodos históricos e etnográficos para recordar o trabalho daqueles que fundaram e criaram o movimento de software livre que reside por trás de muitos desenvol-

vimentos da cultura digital (ver também Karanović 2008), incluindo instrumentos como Linux, Unix e software livre distribuído como o Napster e o Firefox. Há muitas razões porque estes desenvolvimentos foram celebrados. Como Karanović menciona, eles derivam de longos debates políticos que incluem ideais de acesso livre de invenções distribuídas, tanto no que denota uma fuga dos aumentos sem fim da commoditização e, em certas áreas como música, levaram a uma descommoditização bastante eficaz. O software que era compartilhado e não vendido parecia compreender as novas eficiências e a relativa ausência de custo da comunicação e criação digital. Também expressava uma liberdade de controle e governança, que pareciam maneiras de concretizar várias formas de ligações anarquistas – ou mais especificamente as idealizadas – entre novas tecnologias e liberalismo que eram discutidas por Barendregt e Malaby, também é uma tendência continuada por grupos hackers discutidos por Karanović, levando a objetivos mais anarquistas de organizações como a *Anonymous* também estudada por Coleman (2009).

O que está claro na contribuição de Karanović e outros é que, assim como Simmel viu que o dinheiro não era apenas um meio, mas algo que permitiu à

94 humanidade avançar em conceptualização e filosofia frente a uma nova imaginação de si, também o open source não simplesmente muda a programação. O próprio ideal e experiência do software livre e *open source* levam a ideais análogos do que Kelty (2008) chama de públicos recursivos; uma população envolvida e engajada que poderia criar campos desde a publicação livre até a criação coletiva da *Wikipédia* modelada no ideal de *open source*. Em uma época em que o idealismo estudantil de esquerda, que durou até os anos 1960, parecia exaurido, o ativismo digital tornou-se um substituto plausível. Esta tendência tem sido um componente maior da Antropologia Digital até hoje, incluindo o impacto na política dominante discutido por Postill. O entusiasmo está refletido na contribuição de Hart à antropologia, que incluiu a fundação da Antropologia Aberta e Cooperativa<sup>2</sup>, uma rede social para o propósito de democratizar a discussão antropológica. Muitos estudantes também encontram pela primeira vez a ideia de uma Antropologia Digital por meio de *An Anthropological Introduction to YouTube* por Michael Wesch, um professor na Universidade do Kansas, que celebra este senso de igualdade, de participação e criação (Wesch 2008).

**2 Nota do tradutor:** “Open Anthropology Cooperative” no original.

Entretanto, há algumas rachaduras na parede do idealismo. Kelty (2008) documenta a disputa entre ativistas sobre o que poderia ser visto como ideais heréticos ou alternativos (veja também Juris 2008). Técnicas de programação de duas pessoas divergem a tal ponto que as pessoas precisam escolher lados. O ideal de uma nova arena em que todos possam participar. Empresas como Apple e Microsoft mantêm sua dominância sobre alternativas open source parcialmente porque tais ideais floresceram mais no processo criativo inicial do que nas tediosas técnicas de gerenciamento e reparo de infraestrutura, necessária a todas as plataformas, sejam abertas ou fechadas. Mas a realidade é que apenas os “geeks”<sup>3</sup> de conhecimento extremamente técnico possuem o tempo e a habilidade para criar tais desenvolvimentos open source. Isso é menos verdadeiro para os negócios, controvérsias de patentes e empates de hardware podem ir contra o software livre.

Curiosamente, a pesquisa de Nafus, Leach e Krieger (2006) sobre o desenvolvimento de “*free/libre/open-source*”<sup>4</sup> descobriu que apenas 1,5% dos ‘geeks’ envolvidos em atividades de open source eram mulheres, fazendo desta um dos exemplos mais extremos de discrepância de gênero em nosso tempo. Mesmo em áreas menos técnicas, um relatório sugere que apenas 13% daqueles que contribuem para a *Wikipédia* são mulheres (Glott, Schmidt e Ghosh, 2010). As mulheres pareceram menos propensas a adotar o que era percebido como um compromisso antissocial do tempo à tecnologia necessária de ativismo e ativistas radicais (cf: Coleman 2009). Esta é, precisamente, a área problemática abordada por Karanović em sua análise de “*Namorada Geek*”<sup>5</sup>, uma campanha que reconhece esses problemas de desigualdade de gênero, apesar de que, não necessariamente, resolve. Tais intervenções residem em parte no que Karanović e Coleman revelarem ser uma sociabilidade extensiva que contrasta com os estereótipos dos “geeks”.

Como Karanović discute, há distinções regionais que permanecem nesses desenvolvimentos parcialmente porque elas se articulam com diferentes tradições políticas locais. Por exemplo, ativistas do Sof-

**3 Nota do tradutor:** Geek pode significar um especialista ou entusiasta em algum campo ou atividade, normalmente tecnológico. Porém, também tem como significado uma pessoa socialmente desajeitada ou impopular.

**4 Nota do tradutor:** Por tratar-se de três palavras com significados muito similares (“liberdade/abertura/gratuidade”) e termos técnicos de informática, preferiu-se manter como estava no original.

**5 Nota do tradutor:** *GeekGirlfriend*, no original.

ware Livre Francês<sup>6</sup> são principalmente orientados em razão dos interlocutores franceses e da União Europeia. Um problema dessas discussões é que o termo *liberal* é visto nos Estados Unidos como uma colocação em oposição às forças conservadoras, enquanto na Europa a palavra *liberal* também é usada para descrever o extremo individualismo da ala política de direita dos Estados Unidos e o capitalismo. No Brasil, o apoio do governo a softwares *open-source* e a cultura livre, de forma mais ampla, estava ligada a uma cultura de resistência à cultura hegemônica global, a ordem global e padrões tradicionais de produção e propriedade com o objetivo de prover inclusão social, cultural e financeira para todos os cidadãos brasileiros (Horst 2011). Seguindo Hegel, tradições políticas europeias tendem a ver a liberdade individual como uma contradição em termos; liberdade plena pode apenas derivar da lei e da governança. O anarquismo veste muito bem estudantes ingênuos com pouca responsabilidade, mas igualitarismo social-democrático requer sistemas de regulação e burocracia, altos impostos e redistribuição para funcionar de fato como bem-estar humano.

As contradições dialéticas envolvidas são especialmente claras no impacto do digital sobre o próprio dinheiro. Há muitos avanços tecnológicos bem-vindos que variam desde a pura disponibilidade e eficiência de caixas eletrônicos, novos financiamentos, o jeito que migrantes podem enviar dinheiro via “Western Union” até o nascimento de cartões de chamadas (Vertovec 2004), minutos aéreos, micropagamentos e serviços relacionados na área de pagamentos (Maurer, ainda em pesquisa). Inspirados pelo sucesso do M-Pesa no Quênia, do Grameen Bank em Bangladesh e de outros projetos modelos pelo mundo em desenvolvimento, a promessa de banco móvel (m-banking) levou a um número de iniciativas focadas em comércio bancário para aqueles chamados de “sem banco” (Donner 2008; Donner e Tellez 2008; Morawczynski 2007). Esta última área está sujeita a um maior programa antropológico liderado por Bill Maurer e seu Instituto para Inclusão Financeira, Monetária e Tecnológica<sup>7</sup>. Um trabalho preliminar no aparecimento de dinheiro móvel depois do terremoto no Haiti por Espelencia Baptiste, Heather Horst e Erin Taulor (2010) revelam modificações da visão original de dinheiro móvel; além das transações *peer-to-peer*<sup>8</sup> (P2P) imaginadas pelos designers dos ser-

**6 Nota do tradutor:** Frenche Free Software, no original.

**7 Nota do tradutor:** Institute for Money, Technology and Financial Inclusion, no original.

**8 Nota do tradutor:** Peer-to-peer, termo de informática

viços, pessoas que adotaram cedo este serviço estão usando transações me-to-me<sup>9</sup> (M2M) para guardarem dinheiro em suas contas móveis por segurança e proteção. O custo associado com enviar e guardar dinheiro na própria conta é percebido como algo que vale o risco daquilo que existe na soma total dos valores poupados (Baptiste, Horst e Taylor; Taylor, Baptiste e Horst 2011).

Esta situação não é tão positiva quando adentramos no mundo do dinheiro virtual. Em sua pesquisa, Julian Dibbell (2006) usou o clássico método etnográfico da observação participativa e se impôs a tarefa de fazer dinheiro real ao investir e brincar com dinheiro virtual. Ele percebeu que, na época, em jogos como *World of Warcraft*, “mera-mente conseguir um começo respeitável pode ocasionar na compra de uma conta de um jogador que está deixando o jogo com um Guerreiro da Aliança nível 60 (US\$1.999 no eBay)” (Dibbell 2006: 12). Como um todo, em 2005 esses jogos estavam “gerando uma quantidade de riqueza real na ordem de 20 bilhões de dólares por ano” (Dibbell 2006: 13). Sua etnografia revelou que o mundo virtual de dinheiro digital estava sujeito a, praticamente, todo tipo de fraude e truques empresariais que uma pessoa pode encontrar em negócios off-line – e alguns mais. Além disso, Dibbell (2007) também fornece uma das primeiras discussões de *gold farming*, onde alegava-se que jogadores em países ricos passavam o trabalho, repetitivo e tedioso, de clicar para cultivar dinheiro a trabalhadores de baixa renda em locais como a China, apesar de que a ideia se tornou algo como um tema discursivo recorrente (Nardi e Kow 2010). Mais claramente documentado pelo antropólogo Xiang (2007) é o *body shopping*, onde o trabalho digital para tarefas mundanas como *debug*<sup>10</sup> é importado para a Austrália ou os Estados Unidos dos países com baixa renda, mas a preços mais baixos.

O exemplo do dinheiro mostra que podemos encontrar lados claros e positivos na nova acessibilidade e serviços bancários para os pobres, mas também efeitos negativos como *body shopping* ou novas possibilidades de fraudes financeiras encontradas nas altas finanças (Lewis 1989), que contribuem para o

---

que significa “de usuário para usuário”

**9 Nota do tradutor:** *Me-to-me*, neste caso significa uma pessoa que possui contas bancárias em diversas instituições e está, na realidade, apenas transferindo ou movimentando o dinheiro entre suas próprias contas.

**10 Nota do tradutor:** *Debug* refere-se a tirar os “bugs” ou erros, normalmente básicos, de programação das linhas código dos programas desenvolvidos.

debate das *dot-com* (Cassidy 2002) e a mais recente crise bancária. Isso sugere que a nova economia política do mundo digital não é tão diferente da antiga política econômica. O digital expande as possibilidades previamente desencadeadas pelo dinheiro, tanto as positivas quanto negativas igualmente. Tudo isso segue do argumento de Hart de que precisamos encontrar uma emancipação ao domar o dinheiro ou expandindo *open source* que está no ponto da abstração. O argumento alternativo feito por Miller olhou para o outro lado da equação dialética – olhou a massa dos bens altamente diferenciados que foram criados por essas tecnologias.

Seguindo esta lógica, queremos sugerir uma linha de frente alternativa para a antropologia da era digital. O exato oposto dos tecnófilos da Califórnia podem ser os informantes principais de um estudo recente sobre cuidados maternos, cujos participantes típicos foram mulheres filipinas de meia idade, trabalhadoras domésticas em Londres, que tendiam a considerar as novas tecnologias tanto como masculinas, estrangeiras, opressivas ou todas as três (Madianou e Miller 2012). Os informantes de Madianou e Miller podem ter ficado profundamente suspeitos, e bem possivelmente detestaram muito dessa nova tecnologia digital e só compraram seu primeiro computador ou aprenderam a digitar nos últimos dois anos. Ainda assim, as domésticas filipinas podem ser a verdadeira tropa de vanguarda na marcha frente ao futuro digital à medida que elas entendem o caminho que esses outros estudos estão buscando. Elas podem não impactar na criação de tecnologias digitais, mas são as que estão no front do desenvolvimento de suas consequências e usos sociais. Usam as últimas novidades em tecnologias comunicativas não por visão, ideologia, ou habilidade, mas por razões de necessidade. Vivem em Londres e Cambridge, mas seus filhos ainda vivem nas Filipinas, na maioria dos casos. Em estudos anteriores, os participantes de Parrenas (2005) viram suas crianças por apenas vinte e quatro semanas nos últimos onze anos.

Tais casos exemplificam a questão mais ampla apontada por Panagakos e Horst (2006) no que cerne a centralidade de novas mídias de comunicação para migrantes transnacionais. O grau em que essas mães poderiam permanecer efetivamente como mães dependia quase inteiramente do grau com que elas poderiam usar essa nova mídia para manter algum tipo de contato com suas crianças. Resumidamente, era difícil de pensar para qual população os prospectos garantidos para as novas tecnologias iriam ter maior importância. Foi ao observar o uso pelas domésticas

que Madianou e Miller formularam seus conceitos de polimídia, estendendo ideias anteriores de mídia e ecologias comunicativas para considerar a interatividade entre mídia e sua importância ao repertório emocional que essas mães necessitavam ao lidar com essas crianças.

Mas, além dos cuidados maternos transnacionais através de polimídia, não foi a primeira vez que as Filipinas apareceram na vanguarda de mídia digital e tecnologia. Como foi narrado por Pertierra e colegas (2002), as Filipinas são globalmente reconhecidas como a capital de mensagens de texto por telefone. De sua introdução até hoje, mais textos são mandados nas Filipinas por pessoa do que em qualquer outro lugar do mundo. Mensagens de texto logo tornaram-se centrais à formação e manutenção de relacionamentos e foi afirmado (com algum exagero) que tiveram papel-chave em derrubar governos. O objetivo desse exemplo é mostrar que mensagens de texto são um caso importante de uma tecnologia, pensada apenas como pequeno adicional, cujo impacto foi criado por meio da coletividade dos consumidores. Foram a pobreza e a necessidade que dirigiram essas inovações ao uso, não apenas o reconhecimento das qualidades da tecnologia.

Como discutido por Ginsburg, no caso de ativistas deficientes a necessidade está emparelhada com ideologia explícita. Os ativistas estão bem cientes de que tecnologias digitais têm o potencial para transformar desde seus relacionamentos até a noção de ser humano – uma visão orientada por longos anos em que eles sabiam que eram igualmente humanos, mas outras pessoas não. Isso não é para presumir que tais percepções, quando alcançadas, são sempre completamente positivas. No geral, as mães estudadas por Madianou e Miller declararam que as novas mídias permitiram a elas agirem e sentirem-se mais como verdadeiras mães de novo. Quando Madianou e Miller falaram com as crianças dessas domésticas nas Filipinas, algumas delas sentiram que esse relacionamento deteriorou como resultado deste contato constante que chegou ao nível de vigilância. Como Tacchi aponta em sua contribuição, o uso de mídias e tecnologias digitais para dar voz envolve muito mais que o mero transplante das tecnologias digitais e a suposição que elas trazem reconhecimentos positivos. As consequências subsequentes são criadas no contexto de cada lugar, não dadas na tecnologia.

A questão não é escolher entre as ênfases de Hart sobre a ideia da abstração e a ideia de diferenciação de Miller. O princípio dessa dialética diz que é uma condição intrínseca das tecnologias digitais expandirem

ambas e o impacto é, intrinsecamente, contraditório; produzindo tanto efeitos positivos quanto negativos. Isto já está evidente no estudo antropológico do dinheiro e suas commodities. Uma contribuição crítica das tecnologias digitais é o jeito que elas exacerbam, mas também revelam estas contradições. Antropólogos precisam estar envolvidos por este espectro, das análises de Karanović daqueles envolvidos na criação de tecnologia digital aos trabalhos de Ginsburg sobre aqueles que colocam ênfase em suas consequências.

## CULTURA E O PRINCÍPIO DA FALSA AUTENTICIDADE

Estando claro, exatamente, o que queremos dizer com o termo *digital*, também precisamos atentar no que sugere o termo *cultura*. Para isso, declaramos como nosso segundo princípio algo que pode parecer contradizer muito do que já foi escrito sobre tecnologias digitais: as pessoas não estão nem um tico mais mediadas pela ascensão das tecnologias digitais. O problema está claramente ilustrado em um livro recente por Sherry Turkle (2011), infuso com um lamento nostálgico por certos tipos de sociabilidade ou humanidade dadas como perdidas; resultado das novas tecnologias que variavam dos robôs ao Facebook. A implicação do seu livro é que as formas de sociabilidade anteriores eram, de alguma forma, mais naturais ou autênticas em virtude de ser menos mediado. Por exemplo, Turkle expressa mágoa pelas pessoas voltando para casa do trabalho e logando no Facebook ao invés de assistirem TV. De fato, quando fora introduzida, a TV foi assunto de alegações similares de falta de autenticidade e o fim da verdadeira sociabilidade (Spiegel 1992); ainda assim, a TV não é de forma alguma mais natural e, dependendo do contexto, poderia se argumentar que é bem menos sociável do que o Facebook. Turkle reflete uma tendência geral da sociedade relativo à nostalgia muito difundida no jornalismo e em uma área de trabalho que foca nos efeitos da mídia com uma visão das novas tecnologias como uma perda de sociabilidade autêntica. Isso geralmente explora escritos antropológicos de sociedades em pequena escala, que são tomadas como uma visão de humanidade autêntica e em um estado mais natural e menos mediado.

Isto é completamente antiético pensando no que a teoria antropológica realmente defende. Na disciplina de antropologia, todas as pessoas são culturalmente iguais – isto é, elas são produtos de objetificação. Tribos aborígenes australianas podem não ter muita cultura material, mas eles utilizam o panorama

local para criar cosmologias extraordinárias e complexas que tornaram-se a ordem da sociedade e as estruturas que guiavam o engajamento social (e.g. Munn 1973; Myers 1986). Em antropologia não há algo como humanos puros e não mediados; interação face a face é tão inflexionada quanto uma comunicação mediada digitalmente, mas, como Goffman (1959, 1975) aponta vez e outra, falhamos ao ver a armação da estrutura de interações frente-a-frente porque essas armações funcionam de maneira muito efetiva. O impacto das tecnologias digitais, como as webcams, são, às vezes, inquietantes porque nos tornamos conscientes sobre aquelas armações que dávamos por garantidas acerca dos encontros face-a-face.

Potencialmente, uma das maiores contribuições da Antropologia Digital seria o grau com que ela finalmente explode as ilusões de um mundo pré-digital não mediado e não cultural. Um bom exemplo seria Van Dijck (2007), que usa as novas memorizações digital, como nas fotografias, para mostrar que a memória sempre foi uma construção cultural invés de individual. A fotografia, como um material normativo de mediação (Drazin and Frohlich 2007), revela como a memória não é um mecanismo psicológico individual, mas consiste, largamente, daquilo que nos é apropriado lembrar. A fundação da antropologia, em sua separação da psicologia, veio com nossa insistência de que o subjetivo é culturalmente construído.

Voltando a um exemplo anterior, a pesquisa de Miller e Madianou sobre as mães filipinas dependeu em muito mais do que só o entendimento das novas tecnologias de comunicação; pelo menos tanto esforço foi gasto em entender o conceito filipino de maternidade, porque ser uma mãe é tão forma de mediação quanto estar na Internet. Usando uma teoria mais geral sobre parentesco (Miller 2008), Miller e Madianou discutiram que o conceito de uma mãe deveria ser entendido em termos de um triângulo: nosso conceito normativo do que mães, em geral, deveriam ser, nossas experiências com nossa mãe e a discrepância entre as duas. As mães filipinas estavam trabalhando, simultaneamente, com os modelos regionais, nacionais e transnacionais de como mães deveriam agir. Ao fim do livro (Madianou e Miller 2012), a ênfase não é sobre novas mídias mediando relações mãe-filho; ao contrário, é muito mais sobre a luta a respeito do conceito de como ser uma mãe media a polimídia que escolhemos e usamos. A contribuição de Tacchi ilustra ainda mais essa questão. Aqueles envolvidos no desenvolvimento ao redor de novas mídias e tecnologias da comunicação começa-

ram a perceber que o que é necessário não é tanto a apropriação local de uma tecnologia, mas a importância de ouvir as diferenças na cultura que determinam o que uma tecnologia em particular se torna. Similarmente, Ginsburg demonstra que o problema daquilo que queremos dizer com a palavra *humano* é o que determina o impacto dessa tecnologia para os deficientes. A menos que a tecnologia possa mudar o significado de humanidade, a tecnologia sozinha não fará o resto de nós mais humanos.

Para, então, decifrar este segundo princípio, a Antropologia Digital será criteriosa ao grau de revelar a natureza armada e mediada do mundo não digital. A Antropologia Digital falha a ponto de fazer o mundo não digital parecer, em retrospectiva, sem armadilhas e não mediado. Não somos mais mediados simplesmente porque não somos mais culturais do que éramos antes. Uma das razões dos estudos digitais terem, frequentemente, tomado um curso oposto tem sido o uso continuado do termo *virtual* com um contraste implícito do *real*. Como Boellstorff deixa claro, mundos online são simplesmente outra arena, junto dos mundos off-line, para expressar as práticas, e não há razão para privilegiar um em detrimento do outro. Toda vez que usamos a palavra real analiticamente, oposta a seu sentido coloquial, nós enfraquecemos o projeto da Antropologia Digital, criando fetiches na cultura pré-digital como um campo conservado de autenticidade.

Esta questão tem sido matizada por alguns escritos importantes na teoria da mediação (Eisenlohr 2011; Engelke 2010). Tão consistente quanto o conceito de *habitus* de Bourdieu (1977), podemos imaginar que uma pessoa nascida na Europa medieval veria a sua cristandade objetificada em incontáveis mídias e suas intertextualidades. Mas, naqueles dias, as mídias precisariam ser construções, escritos, acessórios de roupas, sermões e assim por diante. Meyer (2011) nota que o debate crítico sobre o papel da mídia na cristandade tomou lugar durante a Reforma. Os católicos adotaram uma cultura de materialidade em que imagens proliferaram, mas mantiveram um sentido de mediação tal aqueles que apoiavam o maior mistério de Cristo. Os protestantes, em contraste, tentaram abolir ambas a mediação de objetos e de processos culturais mais amplos e, em vez disso, adotaram uma base ideal de não mediação de uma experiência subjetiva do divino. Em alguns aspectos, a atual resposta negativa às tecnologias digitais deriva deste desejo protestante de criar um ideal de autenticidade e subjetividade não mediada. Em resumo, antropólogos podem não acreditar no não-mediado, mas, a teolo-

gia protestante claramente acredita.

Como observa Eisenlohr (2011), a moderna antropologia da mídia começa com trabalhos tais quais de Anderson (1983) que mostraram quantos itens-chave, como o *nacionalismo* e *filiação étnica*, desenvolveram-se em larga medida por meio de mudanças na mídia pela qual a cultura circula. Por exemplo, há trabalhos excelentes que mostram como fitas cassetes impactaram a religião em uma forma de circulação pública anterior às formas digitais (Hirschkind 2006; Manuel 1993). Mas em todos estes casos, não é que a mídia simplesmente media um elemento fixo chamado religião. A religião, em si, é uma forma de mediação altamente comprometida que se mantém muito preocupada com controlar e usar as consequências de mídias específicas.

Isso é evidente quando pensamos na relação entre o protestantismo e a mídia digital. Primeiro, vemos um paradoxo. Parece muito estranho que durante os séculos em que os protestantes tentaram eliminar todos os objetos que mantinham-se no caminho de uma relação não mediada com o divino enquanto católicos adotavam uma proliferação de imagens. Ainda assim, quando falamos da mídia digital moderna, a posição é praticamente a contrária. Não são os católicos, mas os evangélicos protestantes, que parecem abraçar com espontaneidade todo novo tipo de mídia, desde a televisão ao Facebook.

Eles estão entre os mais entusiastas de tais novas tecnologias. Isso faz sentido, uma vez que reconhecemos que, para cristãos evangélicos, a mídia não media. Do contrário, certamente opor-se-iam. Em vez disso, protestantes tem visto a mídia, diferente das imagens, como um conduíte para uma relação mais direta, sem mediações, com o divino (Hancock e Gordon 2005). Como Meyer (2008) demonstra, a cristandade evangélica abraça todo o tipo de nova mídia digital, mas faz isso para criar experiências que são sempre mais puras em sua sensualidade e emotividade. Os Apostólicos que Miller estudou em Trindade perguntaram apenas uma única questão sobre a Internet: Por que Deus inventou a Internet nesta época? A resposta era de que Deus desejava que eles se tornassem a Igreja Global, e a Internet era a mídia para abolir meras religiões localizadas, como missas comuns, e tornarem-se globalmente conectados (Miller e Slater 2000, p. 187-92). Este também é porque, como disse Meyer (2011, p. 33), as religiões de mentalidade menos digital, como em algumas versões do catolicismo, tentam proteger um sentimento de mistério que não veem completamente capturado pelas novas mídias.

Em resumo, uma perspectiva antropológica de mediação está amplamente preocupada em entender porque algumas mídias são percebidas como mediadores e outras não. Invés de ver mundos pré-digitais como menos mediados, precisamos estudar como a ascensão das tecnologias digitais criaram as ilusões de que eles eram. Por exemplo, quando a Internet primeiramente foi desenvolvida, Steven Jones (1998) e outros escritos sobre seu impacto social viram a internet como um modo para a reconstrução da comunidade. Ainda assim, muitos desses escritos pareceram assumir uma noção ilusória de comunidade como uma coletividade natural que existia na era pré-digital (Parks 2011: 105-9; para uma visão cética, ver Postill, 2008; Woolgar, 2002). Eles ficaram tão preocupados com a questão de se a internet estaria nos trazendo de volta à comunidade que simplificaram radicalmente o próprio conceito de comunidade como algo inteiramente positivo. Em Miller (2011), seguimos Ginsburg e Tacchi em assegurar que toda e qualquer fração social ou comunidade marginal têm igual direito de ser vista como exemplificação da cultura digital, mas isto é porque, para a antropologia, um contador de Nova Iorque ou um jogador profissional de videogame coreano não é mais ou menos autêntico do que um padre tribal contemporâneo na África Ocidental. Somos todos resultado da cultura como mediação, seja através das regras de parentesco e religião ou as regras de *netiquette*<sup>11</sup> e *game play*<sup>12</sup>. O problema está com o conceito de autenticidade (Lindholm, 2007).

Curiosamente, os primeiros escritos de Turkle (1984) estavam entre os mais potentes em refutar estas presunções antes de autenticidade prévia. O contexto era o aparecimento da ideia virtual e do avatar em jogo de interpretação de papéis. Como ela aponta, as questões de interpretação e apresentação eram tanto a base da vida pré-digital, algo muito evidente mesmo de uma leitura apressada de Goffman (1959, 1975). As ciências sociais têm demonstrado como o mundo real era virtual muito antes de percebermos o quão real é o mundo virtual. Uma das mais discussões antropológicas mais esclarecedoras desta noção de autenticidade é o estudo de salas de bate-papo russas de Humphrey (2009). O avatar não apenas

---

**11 Nota do tradutor:** Junção da palavra net – rede (referindo-se à internet) e etiquette – etiqueta. Logo, refere-se a um comportamento socialmente aceito e adequado à internet e ambientes de interações sociais online.

**12 Nota do tradutor:** Gameplay, refere-se, normalmente, às regras internas de um jogo de videogame e sua esportividade assim como em um esporte físico.

reproduz meramente a pessoa off-line, é na Internet que estes jogadores russos sentem-se capazes, talvez pela primeira vez, de expressar plenamente sua alma e paixão. Online eles podem trazer para fora a pessoa que eles sentem que são, o que era previamente restrito em mundos off-line. Para estes jogadores, assim como os deficientes discutidos por Ginsburg, é apenas na Internet que uma pessoa pode finalmente tornar-se real.

Tais discussões dependem de um reconhecimento de que o termo real deve ser considerado como coloquial e não epistemológico. Reunindo estas ideias de mediação (e religião), Goffman, o trabalho inicial de Turkle, Humphrey e as contribuições de Boellstorff e Ginsburg, deve estar claro de que não estamos mais mediados. Somos igualmente humanos em cada uma das diferentes e diversas arenas de quadros comportamentais dentro dos quais vivemos. Cada um pode, entretanto, trazer diferentes aspectos de nossa humanidade e, portanto, as sutilezas de nossa apreciação do que é ser um ser humano. O núcleo da Antropologia Digital preocupa-se, assim, em melhorar a Antropologia convencional.

## TRANSCENDENDO O MÉTODO POR MEIO DO PRINCÍPIO DO HOLISMO

99

Os próximos dois princípios são, largamente, uma reiteração de duas condições básicas das apreensões antropológicas do mundo, mas ambas requerem certo cuidado antes de serem adotadas. Há muitas bases completamente diferentes para reter uma aproximação holística dentro da antropologia, uma das quais foi amplamente descreditada dentro da própria antropologia. Muitos dos argumentos teóricos para o holismo<sup>13</sup> vieram, ou de analogias orgânicas do funcionalismo, ou do conceito de cultura que enfatiza homogeneidade interna e exclusividade externa. Ambas têm sido sujeitas a criticismo mordaz e, hoje, não há bases para a antropologia firmar um comprometimento ideológico com o holismo.

Enquanto teoricamente suspeitas, há, entretanto, outras razões para manter um compromisso com o holismo enquanto fortemente conectado à metodologia antropológica, especialmente (mas não apenas), à etnografia. Dividiremos estas motivações para

---

**13** Ao nível metodológico, o holismo representa um compromisso a entender o contexto mais amplo da integração de várias instituições dentro de uma análise. Teoricamente, o holismo está associado com funcionalismo estrutural, que detinha que certo fenômeno na sociedade (ex.: parentesco ou lares) representa o todo.

manter um comprometimento com o holismo em três categorias: as razões pertencentes ao indivíduo, aquelas pertencente ao etnográfico e aquelas pertencentes ao global. A primeira é a simples observação de que ninguém vive uma vida completamente digital e nenhuma mídia ou tecnologia digital existe fora de redes que incluem tecnologias ou mídias analógicas. Enquanto antropólogos heurísticos focar-se-ão em aspectos particulares da vida – um capítulo sobre museus, outro sobre redes sociais, mais um sobre política – reconhecemos que a pessoa trabalhando no museu constrói redes sociais e envolve-se com política e que as especificidades desses três podem depender do entendimento dos outros dois.

O conceito de polimídia desenvolvido por Madianou e Miller (2012) exemplifica conectividade interna em relação a comunicações pessoais. Não podemos facilmente tratar cada nova mídia independentemente já que elas formam partes de uma ecologia de mídia mais ampla na qual o significado e o uso dependem da relação para com outros. (Horst, Herr-Stephenson e Robinson 2010); usar e-mail pode ser uma escolha contra mensagens de texto e sites de redes sociais; postar comentários pode ser uma escolha entre mensagem privadas e chamada de voz. Hoje, quando as questões de custo e acesso, em muitos lugares do mundo, passaram ao plano de fundo, as pessoas são tidas como responsáveis pelas mídias que escolhem. Na etnografia de Gershon (2010) de estudantes de universidade dos Estados Unidos, ser rejeitada pelo namorado com uma mídia inapropriada joga mais sal na ferida<sup>14</sup> de ser rejeitada. No trabalho de Madianou e Miller (2012), polimídias são exploradas para aumentar o alcance de campos emocionais e o poder de comunicações entre pais e suas crianças esquecidas.

Mas este holismo interno para o indivíduo e a ecologia de mídia é complementado por um holismo mais amplo que corta através de diferentes domínios. Para Broadbent (2011), a escolha da mídia é apenas entendida com referência a outros contextos. Ao invés de uma etnografia do ambiente de trabalho e uma do ambiente doméstico, vemos como o uso depende da relação entre casa e trabalho e entre relações muito próximas colocadas contra laços relacionais mais fracos. Este segundo nível de holismo é implícito no método da etnografia. Ao ler a revisão de Coleman (2010) da antropologia de mundos online (que pro-

**14 Nota do tradutor:** No original “adds much insult to injury”, literalmente “adicionar mais insulto à ferida”, porém, por tratar-se de expressão idiomática, resolveu-se utilizar uma mais comum ao meio brasileiro.

videncia uma bibliografia muito mais extensa que aquela fornecida aqui), está aparente que aqui quase não há tópicos da Antropologia convencional que não teriam hoje uma inclinação digital. Suas referências variam entre noticiários, esposas por correio, serviços médicos, aspectos da identidade, finanças, linguística, po-lítica e praticamente todos os outros aspectos da vida.

Essencialmente, a questão do holismo relaciona-se com o jeito que um indivíduo traz a si os aspectos dispersos de sua vida como pessoa, mas também como a antropologia transcende a miríade de focos de pesquisa para reconhecer a co-presença de todos estes tópicos dentro de nosso maior entendimento da sociedade. Outra questão ilustrada claramente na pesquisa de Coleman é de que agora há mais campos a serem considerados porque as tecnologias digitais criaram seus próprios mundos. Seu exemplo mais extenso é a etnografia do *spam*, um tópico que existe apenas em virtude do digital, assim como seria o caso dos mundos online representados aqui por Boellstorff e em nossa percepção aprimorada de espaço relativo em mundos off-line como descritos por Denicola.

O sentido holístico da etnografia é trazido claramente pela combinação das reflexões de Boellstorff e Ginsburg na etnografia de *Second Life*. Garantir ao *Second Life* sua própria integridade tem importância para pessoas que sentem-se desabilitadas ou desfavorecidas em outros mundos; é um site onde, por exemplo, elas podem viver uma vida completamente religiosa, realizando rituais que não poderiam praticar de outra forma. Boellstorff aponta que o ideal holístico da etnografia está cada vez mais honrado. Isto está bem ilustrado por Drazin que revela como no design e em muitos outros contextos comerciais, os próprios termos *antropológico* e *etnográfico* são comumente usados como emblemas de tal holismo, geralmente reduzido a algumas entrevistas. Ele argumenta que nós apenas podemos entender práticas de design dentro de um contexto muito mais amplo da etnografia tradicional estendida encontrada na antropologia e, cada vez mais, em outras disciplinas.

Mas, se a etnografia adequada fosse o único critério para o holismo, tornar-se-ia algo como uma responsabilidade. Aqui é onde nós precisamos de um terceiro compromisso holístico. Não há apenas conexões que importam porque são todas partes da vida de um indivíduo ou porque estão todas encontradas dentro de uma etnografia. As coisas podem se conectar em quadros muito maiores, como política econômica. Toda vez que fazemos um pagamento em car-

tão de débito exploramos uma vasta rede que existe fora de qualquer indivíduo ou grupo social cujas conexões não seriam aparentes dentro de qualquer versão de etnografia. Estas conexões são mais próximas aos tipos de redes discutidas por Castells e Latour ou para tradições mais antigas como a teoria de sistemas mundiais de Wallerstein (1980). A antropologia e a etnografia são mais que método. Um compromisso com a etnografia que falha em engajar com um estudo político-econômico e de instituições globais iria ver a intenção holística mais ampla sendo traída por mero método. Este problema é exacerbado pelas tecnologias digitais que criaram uma reprogramação radical da infraestrutura de nosso mundo. Como resultado, vemos cada vez menos e entendemos menos dessas vastas redes do que anteriormente. Para um enquadramento mais amplo, nos comprometemos a viajar por todas estas conexões a cabo e sem fio e deixa-las explícitas em nossos estudos. A antropologia precisa desenvolver sua própria relação com o que tem sido chamado de *Big Data* (Boyd e Crawford 2011) – vastas quantidades de informação que estão sendo, cada vez mais, ligadas umas às outras. Se ignorarmos estas novas formas de conhecimento e pesquisas, ainda sucumbiremos outra versão da divisão digital.

Apesar de Broadbent e seus colaboradores conduzirem diversos estudos há algum tempo sobre o uso da mídia na Suíça, eles não limitam sua evidência a isso. Há ainda um considerável corpo de estatística, outros meta-dados e uma boa porção de gravações e mapeamentos mais sistemáticos que fazem parte de seus projetos. A autora, portanto, justapõe dados de métodos antropológicos específicos com dados de outras disciplinas de forma a chegar em sua conclusão. Neste artigo, estamos discutindo a necessidade de uma aproximação antropológica para o digital, mas não por meio da exclusividade ou pureza que presume ter nada a aprender dos estudos de mídia, pesquisas comerciais, geografia, sociologia e as ciências naturais. Adicionalmente, não temos uma discussão separada de métodos etnográficos e antropológicos. Afirmamos que a conclusão de Boellstorff de que o holismo nunca deveria significar um colapso dos vários terrenos das Humanidades, que costumam também ser nossos domínios específicos de pesquisas.

Mundos online têm a própria integridade e intertextualidade própria tomando seus gêneros uns dos outros, como ficou evidente na monografia de Boellstorff (2008: 60-5) sobre o *Second Life*, o que inclui uma vigorosa defesa da natureza autônoma de

mundos online como assuntos da etnografia. Ambos Boellstorff e nós pensamos que esta integridade é compatível com nossa preferência por incluir o contexto *off-line* do uso da Internet, onde possível, dependendo de questões de pesquisa atual (Miller e Slater 2000). Por exemplo, é instrutivo quando Horst (2009), em uma pesquisa sobre adolescentes na Califórnia, afasta as lentes por um momento para incluir os quartos em que os adolescentes estão localizados enquanto em seus computadores, há uma melhor sensação da ambiência de que estão tentando criar um relacionamento entre os mundos online e *off-line* (Horst 2010). Em sua contribuição, Boellstorff argumenta que teorias da indiciabilidade derivadas de Pierce podem ajudar a relatar evidências de diferentes domínios em níveis mais elevados. Os mundos digitais criam novos domínios, mas também, como mostra Broadbent, eles podem efetivamente colapsar diferenças estabelecidas, como entre trabalho e não-trabalho, apesar de todos os esforços do mercado em resistir a isso.

Há um último aspecto do holismo que os antropólogos não podem perder de vista. Enquanto antropólogos podem repudiar o holismo como ideologia, ainda temos de lidar com outras maneiras de adotar o holismo como um ideal. A discussão de Postill sobre o cidadão digital revela como, enquanto a democracia é oficialmente assegurada por votos ocasionais, governança digital móvel é imaginada como criando condições para um relacionamento muito mais integrado e constante entre o governo e uma participação ativa ou comunidade de cidadãos que lidam com muito mais aspectos das vidas das pessoas. Normalmente, isso está baseado em assumir que anteriormente era apenas a falta de tecnologia apropriada que impedia a realização de tais ideais políticos, ignorando a possibilidade de que talvez as pessoas não queriam ser incomodadas com esse grau de envolvimento político. Portanto, o holismo político nos aproxima do que Postill chama de ideal normativo. Ele mostra que o impacto atual do digital é uma expansão do envolvimento, mas está ainda, para a maioria das pessoas, amplamente contido dentro de pontos familiares de participação como eleições ou comunicações entre ativistas estabelecidos.

#### A QUESTÃO DA “VOZ” E O PRINCÍPIO DO RELATIVISMO

O relativismo cultural sempre tem sido outra vértebra dentro da coluna da Antropologia; de fato, holismo e relativismo cultural estão intimamente ligados.

É válido reiterar com respeito à Antropologia Digital de que muito do debate e da representação digital são derivados da imaginação da ficção científica e modernismo que preveem um mundo global fortemente homogeneizado que perdeu sua antiga expressão de diferença cultural (Ginsburg 2008). Com o holismo, há uma versão do relativismo que os antropólogos têm repudiado (ao menos desde a Segunda Guerra Mundial) associado com um conceito plural de culturas que implicam em pura homogeneidade interna e pura heterogeneidade externa. Estas perspectivas tomaram diferenças culturais como essencialmente históricas e, a priori, baseadas na evolução independente das sociedades. Por contraste, a antropologia contemporânea tem reconhecido que, dentro de nossa economia política, uma região continua ligada à agricultura de baixa renda e ao conservadorismo precisamente porque isso atende o interesse de uma região mais rica e dominante. Isso é para dizer que: diferenças normalmente são construídas mais do que meramente dadas.

Por esta razão, Miller (1995) argumentou que deveríamos complementar o conceito de diferença a priori com um de diferença a posteriori. Na etnografia sobre usos da Internet, Miller e Slater (2000) recusaram-se a aceitar que a Internet em Trinidad era simplesmente uma versão ou um clone de “a Internet”; a internet sempre é uma invenção local pelos seus usuários. Miller faz um argumento similar aqui em respeito ao Facebook em Trindade onde o potencial para fofocas e escândalos (e geralmente ser intrometido) é tomado como uma mostra da intrínseca “trinadense” do Facebook (Miller 2011).

Nesse mesmo volume, Barendregt provê a mais explícita análise do relativismo. Ele mostra que mesmo usos muito mundanos de comunicações digitais como conversação, flerte ou reclamações sobre o governo, tornaram-se gêneros bem específicos para a Indonésia ao invés de terem sido clonados de algum outro lugar. Enquanto em Trindade a ênfase está mais na diferença cultural mantida, na Indonésia isto está recoberto por uma tentativa muito deliberada de criar uma nova normatividade: o uso de tecnologias digitais baseados em critérios explícitos como a sua aceitabilidade às restrições islâmicas. Isto pode ser uma resposta às preocupações de que se tecnologias digitais são ocidentais, então é provável que sejam um Cavalo de Tróia que trará práticas culturais inaceitáveis como a pornografia. Isto produz um filtro e uma transformação altamente conscientes para refazer estas tecnologias em processos que possam, na realidade, promover invés de detrair dos valores islâmicos.

Similarmente, na contribuição de Geismar encontramos a tentativa consciente re-ter diferença cultural. O problema para museus é que a homogeneização pode ser imposta mais efetivamente em um nível que geralmente falhamos em apreciar ou entender porque pode ocorrer dentro de infraestrutura básica: o sistema de catálogo usado para rotular e ordenar as aquisições dos museus. Se sociedades aborígenes irão encontrar formas indigenamente apropriadas (Thorner 2010), então pode ser através de controle sobre as coisas como a estrutura de arquivos, pontos de vista e lógicas fundamentais similares que precisam, adequadamente, refletir conceitos como as noções sobre *Kastom* de Vanuatu, que são muito distintas da historiografia ocidental.

O clichê da antropologia é que afirmamos o relativismo para desenvolver estudos comparativos. Na realidade, a comparação é, geralmente, mais desejo do que prática. Ainda assim, comparação é essencial se quisermos entender o que pode ser explicada por fatores regionais e paroquiais e o que dá suporte a generalizações de maiores níveis. Por exemplo, em sua contribuição, Postill compara diretamente o engajamento político da classe média na Austrália e Malásia. Os estudos sobre telefonia móvel e pobreza na Jamaica de Horst e Miller (2006) mostraram que generalizações sobre o uso de telefones para empreendedorismo e encontrar trabalhos em outras regiões podem não funcionar para a Jamaica, onde eles encontraram um diferente padrão de impacto econômico. Karanović mostra que diferenças nacionais podem manter-se importantes mesmo em projetos de concepção global como software livre. Seu trabalho também demonstra que tais práticas podem ter poderosos efeitos transnacionais – algumas vezes indiretos, co-mo conformar-se à dominância da língua inglesa, um aspecto relativamente negligenciado da Antropologia Digital.

Na prática, o legado do relativismo antropológico continua através do compromisso às regiões e culturas d'outra forma negligenciadas e a preocupação pelas pessoas e valores destas regiões. Para Barendregt a exploração de matéria-prima, o despejo de lixo eletrônico<sup>15</sup>, as práticas de emprego exploratórias como *body shopping*, os estereótipos racistas dentro de jogos de interpretação de papéis e as novas formas de desigualdade digital são todos aspectos de nossos diversos mundos digitais. Mais especificamente, muitos antropólogos têm se tornado cada vez mais

**15 Nota do tradutor.** O termo lixo eletrônico também é conhecido pelo acrônimo REEE – Resíduos de Equipamentos Elétricos e Eletrônicos

preocupados em como dar voz a grupos marginalizados ou de pequena escala que tendem a ser ignorados nas generalizações acadêmicas centradas no ocidente metropolitano. Com poucas exceções (Ito, Okabe e Matsuda 2005; Pertierra et. al. 2002), a maior parte do trabalho sobre mídias digitais e tecnologias tem privilegiado áreas economicamente avantajadas da América do Norte e da Europa. Ignorando uma demografia global em que a maioria das pessoas vive na China e Índia rural invés de em Nova Iorque e Paris. Os conhecimentos teóricos e os desenvolvimentos emergentes desta base empírica refletem os imaginários norte-americanos e norte-europeus sobre o mundo e, se perpetuados, podem formar uma dominância cultural. À medida que a Antropologia Digital torna-se mais estabelecida, esperamos ver estudos e etnografias mais alinhados com as atuais demografias e as realidades de nosso mundo.

Tacchi nos provê vários exemplos que ecoam a insistência de Amartya Sen de que uma pedra angular do bem-estar social é o direito das pessoas em determinar, por elas mesmas, o que o bem-estar social deve ser. Isso pode demandar advocacia e agrupamento, como as mulheres migrantes que, como faladas anteriormente, importam por causa de suas dependências das tecnologias (Madianou e Miller 2012; Panagakos e Horst 2006; Wallis 2008). Uma versão dessas discussões articula-se ao redor do conceito de indigeneidade (Ginsburg 2008; Landzelius 2006; para um precedente importante, ver Turner 1992), onde indígena significava, apenas, tradição imutável, então o digital deveria ser considerado como destrutivo e não autêntico. Mas, hoje, reconhecemos que para ser considerado indígena é uma construção moderna e está constantemente sujeita à mudança. Então estamos aptos a reconhecer o uso criativo por todos os grupos, não importa quão marginais ou destituídos. Do outro lado da balança, há antropólogos como DeNicola que reconhecem que, hoje, é a ciência na China ou no Sul da Ásia que representam a tecnologia de ponta em, por exemplo, a interpretação de imagens digitais de satélites ou o design e desenvolvimento de software (DeNicola 2006).

Isto leva à questão da voz para o antropólogo (digital). Drazin mostra como etnógrafos envolvidos em design também costumavam dar voz ao público mais amplo, como os passageiros de ônibus irlandeses e, cada vez mais, que o público encontra maneiras de se tornar cada vez mais diretamente envolvido. Entretanto, o problema é que isso é muito frequentemente usado como uma forma de legitimidade social do que como redirecionamento de design. Como parte

do programa de mestrado de Antropologia Digital do University College em Londres, realizamos uma série de conversas com profissionais de design. Muitos relatam como foram recrutados para realizar pesquisa qualitativa e comparativa, mas então viram o resultado de seus estudos reduzidos, por forças mais poderosas de áreas como economia, administração e psicologia, para cinco tipos de personalidade padrão ou três cenários de consumo, dos quais todas as diferenças culturais iniciais foram eliminadas. Em última análise, muitos antropólogos de design relatam que eles foram usados meramente para legitimar o que a corporação decidiu fazer em outros campos. Outros usaram esses espaços para outros fins.

### AMBIVALÊNCIA E O PRINCÍPIO DE ABERTURA E FECHAMENTO

A contradição de abertura e fechamento que surge no domínio digital está claramente exposta no seminal artigo de Julian e Dibbell (1993), *A Rape in Cyberspace*<sup>16</sup>. O artigo explora um dos primeiros mundos virtuais onde usuários podiam criar avatares, então frequentemente se imaginavam como pessoas melhores e mais gentis do que os papéis que representavam off-line. Nestes passos idílios, Bungle, cujas habilidades técnicas eram superiores, permitiu-se tomar controle desses avatares, que engajaram em práticas sexuais indescritíveis entre eles e com outros. Imediatamente, os participantes cujos avatares haviam sido violados mudaram sua visão do ciberespaço de um tipo de terra pós-Woodstock dos libertos para uma busca desesperada por alguma versão da ciberpolícia para confrontar essa abominável violação de suas formas online.

Uma teorização deste dilema também apareceu em *The Dynamics of Normative Freedom*, uma das quatro generalizações sobre a Internet em Trindade (Miller e Slater 2000). A Internet, constantemente, promete novas formas de abertura, que são quase imediatamente seguidas por chamados para novas restrições e controles, expressando nossa mais geral ambivalência em relação à experiência de liberdade. Talvez o debate mais sustentado tem sido em relação aos medos de pais sobre a exposição de suas crianças a mundos irrestritos, refletido no título do trabalho de Boyd (2006) Facebook's "Privacy Trainwreck" e o trabalho de Sonia Livingstone (2009) sobre o uso da Internet por crianças (Horst 2010). Como DeNicola observa, as funções de transmissão de localização

**16 Nota do tradutor:** "Um estupro no ciberespaço" em tradução. Aliás, este é o porquê do autor ter usado "seminal".

do Foursquare, Latitude e Facebook Places têm sido espetacularmente destacadas por sites como Please-RobMe.Com e ICanStalkU.com.

O digital tem ficado presado a uma moda acadêmica em relação termo pós-moderno, celebrado a partir da resistência à autoridade de todos os tipos, mas especialmente a autoridade do discurso. Geismar, resumidamente, revela os problemas por tal idealismo. Apenas abrir o espaço dos museus tendeu a levar a uma confusão entre aqueles não-informados e a uma colonização dominante pelos especialistas. Museus contemplam uma república democrática de participantes, curadoria participativa e arquivos radicais. Isso pode funcionar em pequenas comunidades de especialistas, mas, do contrário, como na maior parte das práticas anarquistas, aqueles com poder e conhecimento podem rapidamente aparecer para dominar. As visões utópicas foram raramente efetivas em conseguir pessoas para de fato se engajar com coleções. Ademais, preocupações com o indígena geralmente requerem restrições complexas que estão em oposição direta aos ideais de acesso público puro. Um debate igualmente vasto e inconciliável seguiu a evidente tendência das tecnologias digitais em criar condições para descommoditização, o que pode nos dar acesso à downloads de música de graça, mas começam a erodir a viabilidade de carreiras baseadas no trabalho criativo. Barendregt discute o modo com que tecnologias digitais podem exacerbar desigualdades do poder global, levando à exploração. É precisamente a abertura do digital que cria medo entre os indonésios de que isto os levará a uma colonização mais aprofundada pelo mais aberto Ocidente. Do outro lado, Barendregt também mostra como culturas digitais são usadas para criar visões de novos futuros islâmicos e indonésios com suas próprias versões de utopias tecnológicas.

Esta ambivalência entre abertura e fechamento torna-se ainda mais significativa quando apreciamos sua centralidade aos processos iniciais de design e concepção na criação de tecnologias digitais, especialmente aqueles relacionados a jogos eletrônicos. Para Malaby, a essência dos jogos é que, ao contrário do controle burocrático, que busca diminuir ou extinguir custos<sup>17</sup>, jogos eletrônicos criam uma estrutura que encorajam contingente em seus usos. Ele vê

**17 Nota do tradutor:** A palavra usada é “contingency” que pode significar tanto contingente – força de trabalho, tropas, grupo de pessoas, etc. – como custo/orçamento. A palavra reaparece em seguida sobre jogos eletrônicos, mas no contexto burocrático preferiu-se colocar a ideia de custo financeiro.

isto executado por meio de sua etnografia sobre os trabalhadores em *Linden Labs* que desenvolveram *Second Life* (Malaby 2009). Eles mantiveram muito da influência do idealismo dos anos 1960 encontrados em livros como o *Whole Earth Catalog* (Brand 1968; Coleman 2004; Turner 2006) e movimentos similares que enxergavam a tecnologia como uma ferramenta de libertação. Continuam profundamente interessados nas apropriações inesperadas e não planejadas dos seus designs pelos usuários. Ao colocar limites sobre o que poderiam construir, eles esperavam se engajar em um tipo de co-construção com usuários que então tornar-se-iam tanto produtores quanto consumidores do jogo. Muitos dos que adotaram inicialmente eram tecnologicamente experientes e mais inclinados ao tipo de aventuras selvagens e proficientes que as pessoas em *Linden Labs* aprovariam. Entretanto, à medida que o jogo tornou-se mais popular, o consumo tornou-se menos criativos; “para a maioria deles isto parece envolver comprar roupas e outros itens que milhares de outros compraram também” (Malaby 2009: 114). O desfecho é muito evidente na etnografia de Boellstorff (2008) sobre o *Second Life*, que constantemente experienciou a reintrodução de problemas mundanos como preocupação com preços de propriedade e o impacto disso em um de seus vizinhos.

Nem todos os designers mantêm esses desejos. Jogos de azar também podem ser cuidadosamente projetados para criar um equilíbrio preciso entre custo e atenção – nós podemos ganhar, mas precisamos continuar jogando. Malaby cita o estudo bem requintado de Natasha Schull sobre a digitalização de caça-níqueis, onde a “digitalização permite aos engenheiros ajustar matematicamente as tabelas de pagamento ou programações de recompensa para tipos específicos de perfis de jogadores dentro de um mercado diverso” (Schull 2005, p. 70). O vídeo pôquer pode tornar-se um tipo de máquina de recompensa personalizada que maximiza a quantidade de tempo que um pagante pode permanecer na máquina. Novamente, isto não é uma necessidade. O próprio exemplo de Malaby do patrocínio do estado Grego aos jogos de azar Pró-Pôquer nos dá um tipo de conclusão de como os gregos sentem o espaço desse custo em suas vidas.

Uma literatura extensa e análoga surge ao redor deste conceito do “prosumidor” (Beer e Burrows 2010), onde distinções tradicionais entre produtores e consumidores resumem-se ao potencial criativo dos consumidores que são atraídos diretamente para o design. Por exemplo, facilidades digitais nos encorajam a fazermos nossos próprios sites e blogs,

povoar o eBay ou transformar o MySpace. Quando estudantes primeiro encontraram a ideia de Antropologia Digital por meio de entusiasmo infeccioso de Wesch (2008) pelo Youtube, o apelo é ao consumidor como a força que também criou amplamente este mesmo fenômeno (ver também Lange 2007).

Isso sugere um mundo digital mais complexo onde produtores deliberadamente delegam trabalho criativo aos consumidores e designers possuem poucas escolhas além de seguir tendências criadas no consumo. O ideal desse “prosumo” que inclui consumidores está se tornando uma tendência no capitalismo contemporâneo (Ritzer e Jurgenson 2010). Consumidores apropriam-se de ideias comerciais e, por sua vez, são rapidamente incorporados (Thrift 2005) e assim vai. Relacionado ao “prosumidor” está o rápido crescimento de uma cultura online de retorno, como o *Trip Advisor* para pesquisar locais de férias, *Rotten Tomatoes* para crítica de filmes e mil e uma fontes populares de avaliação e crítica que floresceu assim que as tecnologias digitais permitiram. Estes, até agora, receberam muito menos atenção acadêmica do que, por exemplo, blogs, apesar de que possuem consequências muito vastas.

As tensões e apropriações cruzadas entre nova abertura e fechamento reafirmam nosso primeiro princípio de que o digital é dialético, que ele retenha todas essas contradições analisadas por Simmel (1978) no que cerne o impacto do dinheiro. Mas como constatamos em nosso segundo princípio, esta sempre fora a causa. Não somos mais mediados ou contraditórios daquilo que costumávamos ser. A mediação e a contradição são as condições que definem aquilo que chamamos de cultura. O impacto principal do digital frequentemente tem sido fazer estas contradições mais explícitas ou expor os problemas contextuais do poder, como no controle político para Postill, relações entre pais e filhos para Horst e o empoderamento e perda de poder de Ginsburg e Tacchi. Como observa Karanović, desenvolvimentos positivos, como o software livre, trabalham melhor quando crescem para além da mera utopia e reconhecem que precisam das mesmas formas de proteção de direitos autorais e infraestrutura legal como os donos de corporações que se opõem. Depois de certo ponto, muitos iriam ajustar-se a uma reforma bem-sucedida do que a uma revolução falha.

Ainda assim, curiosamente, as sociedades de massa contemporâneas não parecem mais prontas que sociedades de pequena escala para aceitar a cultura como intrinsecamente contraditória. Assim como Evans-Pritchard (1937) entendeu a reação em termos

de bruxaria, assim hoje vemos como a maioria das pessoas prefere recorrer a culpar e assumir que é a intencionalidade humana por trás do lado negativo dessas moedas digitais. É muito mais fácil falar de patriarcado ou capitalismo ou resistência e assumir que estes tem feito o trabalho de análise do que apreciar que a tecnologia digital é dialética e intrinsecamente contraditória; frequentemente, o que advogamos como implicações boas ou ruins são consequências inseparáveis dos mesmos desenvolvimentos, apesar disso não ter a intenção de depreciar discernimento e intervenções políticas apropriadas.

## NORMATIVIDADE E O PRINCÍPIO DA MATERIALIDADE

---

O princípio da materialidade volta ao primeiro princípio no que concerne a dialética. Uma aproximação dialética é pressuposta sobre um conceito de cultura que pode existir apenas por meio da objetificação (Miller 1987). Como foi argumentado de várias formas por Bourdieu, Latour, Miller e outros, ao invés de privilegiar uma antropologia social que reduz o mundo a relações sociais, a ordem social em si está pressuposta em uma ordem material. É impossível tornar-se humano de outra forma além de socializar dentro de um mundo material de artefatos culturais que incluem a ordem, agentes e relacionamentos entre as próprias coisas e não apenas o relacionamento com pessoas. Os artefatos fazem muito além de apenas expressar a intenção humana.

A materialidade é, então, alicerce para a Antropologia Digital, e isto é verdadeiro em diversos modos distintos, dos quais três são de suma importância. Primeiro, há materialidade da infraestrutura e tecnologia digital. Segundo, há a materialidade do conteúdo digital, e, terceiro, há materialidade do contexto digital. Começamos ao definir o termo *digital* como um estado de coisa material, o interruptor binário de ligado ou des-ligado, 0 e 1. O registro detalhado de Kely (2008) do desenvolvimento de *open source* claramente ilustra como o ideal de criação livre de novas formas de código foi constantemente entravado pela própria materialidade do código. Uma vez que um desenvolvimento potencial de código tornou-se incompatível com outro, escolhas precisam ser feitas que restringiam a premissa de participação completamente livre e igual. O recente trabalho de Blanchette (2011) é promissor ao emergir como um inquérito sustentável à ampla materialidade de algumas de nossas tecnologias digitais mais básicas, especialmente o computador. Blanchette explicitou rejeição ao que

ele chamava de ferramenta da imaterialidade encontrada desde o trabalho de Negroponte (1995) *Being Digital* até “Blown to Bits” (Abelson, Lewis e Ledeen 2008). Na verdade, seu trabalho constrói sobre a análise detalhada do disco rígido de computador de Kirschenbaum (2008). Kirschenbaum aponta que há um grande abismo entre meta-teóricos, que pensam no digital como uma nova forma de efêmero, e um grupo chamado de informática forense, cujo trabalho é extrair dados de discos rígidos velhos ou quebrados e que dependem de uma propriedade oposta – que é, na verdade, muito difícil apagar informação digital.

Blanchette propõe uma aproximação mais sustentável à materialidade digital focando em problemas como construção de camadas e modularidade na estrutura básica do computador. O que é notável é que mesmo neste nível micro, ao dissecar as entranhas de uma unidade central de processamento, vemos a mesma troca entre especificidade e abstração que caracterizaram nosso primeiro princípio dialético no nível mais macro – o que Miller (1987) chamou de a humildade das coisas. Quanto mais efetiva a tecnologia digital, mais tendemos a perder a consciência do digital como um processo material e mecânico. Kirschenbaum (2008, p. 135) diz: “computadores são únicos na história da tecnologia de escrita no que apresentam um ambiente material premeditado construído e arquitetado para propagar a ilusão da imaterialidade”. Objetos como discos rígidos constantemente produzem erros, mas são projetados para eliminá-los antes que impactem o que iremos fazer com eles. Delegamos tal conhecimento como a sintaxe de um arquivo UNIX àqueles que nomeamos ‘geeks’, que caracterizamos como antissociais, dessa forma exilando este conhecimento de nosso mundo social comum, onde achamos isso inoportuno (Coleman, 2009).

Outro exemplo desta exclusão da consciência está evidente na questão do lixo eletrônico. Junto com quase todos os outros domínios, o digital possui implicações contraditórias para problemas ambientais. Por outro lado, aumenta o potencial para que informações menos tangíveis, como música e texto, possam circular sem CDs e livros, desta forma removendo uma fonte de lixo. Similarmente, a grande pegada de carbono, de longos voos de negócios, potencialmente, pode ser substituída por conferências de vídeo ou webcam. Por outro lado, estamos nos tornando cientes que o lixo eletrônico costumeiramente contém vários detritos problemáticos ou materiais tóxicos que são difíceis de se desfazer. Isso é de preocupação particular à antropologia já que o descarte

do lixo eletrônico tende a seguir as desigualdades da política econômica global, sendo depositado em áreas vulneráveis e fora de vista, como na África (Grossman 2006; Park e Pellow 2002; Schmidt 2006).

O segundo aspecto da materialidade digital refere-se não à tecnologia digital, mas ao conteúdo que se cria, reproduz e transmite. Dourish e Mazmanian (2011) apontam que mundos virtuais nos têm feito, de modo crescente ao invés de decrescente, cientes da materialidade da informação em si como um componente maior de tal conteúdo. Coleman (2010) tem muitas referências a exames antropológicos e de outras ordens do impacto das tecnologias digitais sobre a linguagem e texto (Jones, Schiefflin e Smith 2011; Lange 2007, 2009). Há também alguns domínios óbvios da materialidade visual. Por exemplo, Miller (2000) usou a teoria de Gell sobre arte para mostrar como websites, assim como obras de arte, são sistematicamente pensados para seduzir e reter alguém que esteja passando pela Internet enquanto repelem aqueles que não têm qualquer razão para atrair.

A materialidade se aplica às pessoas tanto quanto aquilo que criam. A etnografia do poder nos campos em Camarões de Rowland (2005) é um estudo de tais relativas materialidades. Um chefe é um corpo altamente visível e substancial, enquanto um plebeu pode ser apenas um corpo parcialmente executado, insubstancial e normalmente invisível. Um problema similar surge para indivíduos deficientes que foram ouvidos aqui por Ginsburg. Uma pessoa pode estar presente, mas não quer dizer necessariamente que ele ou ela está particularmente visível. A característica crítica das tecnologias digitais aqui não é técnica; é o grau com que impactam o poder. Ser material no sentido do meramente visível poder ser transformado em material no sentido de ser reconhecido e, enfim, respeitado. Se você perdoar o trocadilho, fundamentalmente, ser material significa vir à substância.

Terceiro, adicionalmente à materialidade da tecnologia e à materialidade do conteúdo, há também a materialidade do contexto. Questões de espaço e lugar são preocupações centrais no trabalho de De-Nicola e sua discussão sobre “spimes”<sup>18</sup>, o que implica que objetos, e não apenas pessoas, podem ter

---

**18 Nota do tradutor:** “Spime”, ainda sem definição formal em dicionários de língua inglesa, é um neologismo para objetos físicos que possuem “conhecimento de si” no sentido de serem possíveis de serem localizados no tempo e no espaço. Exemplos seriam as tecnologias NFC (Near Field Communication), celulares ou chaves de carro que tenham a capacidade de ser rastreados caso sejam perdidos.

consciência de espaço. Isso leva a um tipo de internet das coisas, onde o digital resulta não apenas em uma aprimoração do espaço absoluto, como no Sistema de Posicionamento Global (GPS), mas aumentando a percepção de proximidade relativa. Isto pode referir a pessoas, como homens gays fazendo contato por meio do Grindr, mas também objetos detectando sua própria proximidade relativa. Como DeNicola menciona, a percepção digital de localização não é uma morte do espaço, mas uma inscrição além como uma posição material indelével

O contexto não se refere apenas ao espaço e ao tempo, mas há vários parâmetros da interação humana com tecnologias digitais, que formam parte da prática material. Os estudos de Suchman (2007) levaram a uma maior ênfase sobre as reconfigurações humano-máquina que são complementada pelo total desenvolvimento da interação humana-computador como disciplina acadêmica (ex.: Dix 2004; Dourish 2004), uma área discutida dentro da contribuição de Drazin.

Boa parte das tecnologias digitais contemporâneas são, em essência, mecanismos para busca de atenção, parcialmente porque um dos mais comuns clichés sobre o mundo digital é que ele prolifera a quantidade de coisas competindo por nossa atenção; logo, qualquer meio deve, como fazem, tentar ainda mais. Broadbent observa que algumas mídias pessoais como o telefone requerem atenção imediata, enquanto outras como o Facebook são menos exigentes.

Finalmente, apesar desta seção ter se concentrado no princípio da materialidade, isso também começou com as observações de Blanchette e Kirschenbaum de como formas digitais são usadas para propagar a ilusão do imaterial, um ponto central à discussão de Boellstorff sobre o conceito do *virtual*, mas evidentes em campos tão diversos quanto a política e a comunicação. Mas então, como observa MacKenzie em seu excelente livro sobre a materialidade das finanças modernas com respeito a novos instrumentos financeiros, “não devemos simplesmente ficar fascinados pelas qualidades derivativas do virtual, precisamos investigar como a virtualidade é materialmente produzida” (Mackenzie 2009, p. 84).

É porque as tecnologias estão constantemente encontrando novas maneiras de construir ilusões da imaterialidade que uma perspectiva de cultura material torna-se ainda mais importante. De todas as consequências dessa ilusão de imaterialidade, a mais importante permanece na forma com que os objetos e tecnologias ofuscam seus papéis em nossa socialização. Quer seja a infraestrutura por trás de compu-

tadores àquelas por trás das finanças, jogos, design ou catálogos de museu, parecemos menos e menos conscientes de como o nosso ambiente é estruturado materialmente e isso nos cria como seres humanos. Isso importa, pois é aquilo que estende o argumento crítico de Bourdieu (1977) sobre o papel de taxonomias práticas em nos fazer os tipos de pessoas particulares que somos, que subseqüente tomam por garantido a maior parte daquilo que chamamos cultura. Bourdieu mostrou que uma parte principal do que nos faz humanos é o que chamou de prática – uma conjuntura do aspecto material com a socialização do *habitus*, que fazem o mundo cultural parecer como uma segunda natureza, ou seja, naturalizado. Isso é melhor capturado pelo conceito acadêmico de normatividade.

Encerrar essa introdução ao tópico da normatividade é expor a única mais profunda e fundamental razão pelo qual tentativas de entender o mundo digital na ausência da antropologia ficarão provavelmente incompletas. Por um lado, podemos ficar de queixo caído perante as dinâmicas da mudança. Todos os dias, compartilhamos nosso espanto com o novo: um smartphone mais inteligente, uma conversa nítida por webcam com nosso amigo na China, os usos da cultura dos comentários, a criatividade de *4Chan*, que deu origem ao anarquismo mais idealista do *Anonymous* na esfera política, assim como a *WikiLeaks*. Colocados juntos, temos a impressão de estarmos imersos em algum *Admirável Mundo Novo* que nos arrastou nas últimas décadas. Todos esses desenvolvimentos são bem documentados por outras disciplinas. Ainda assim, talvez a característica mais surpreendente da cultura digital não é a velocidade da inovação técnica, mas a velocidade com que a sociedade toma essas coisas por garantidas e cria condições normativas para seus usos. Dentro de meses, uma nova capacidade assume um grau tal que, quando ela para, sentimos que perdemos tanto um direito humano básico e um braço próstético valioso com o qual somos humanos.

Não apenas aceitação é central à normatividade, mas incorporação moral (Silverstone, Hirsch e Morley 1992). De novo, a velocidade pode parecer empolgante. De alguma forma, nos últimos poucos meses, sabemos o que é adequado e não adequado de se postar online, ao escrever um e-mail, aparecendo na webcam. Pode haver um pequeno momento de incerteza. Gershon (2010) sugere isso com respeito a questão de qual mídia, dentro da polimídia, devemos usar para dar uma bota em um namorado ou namorada. Mas, nas Filipinas, Madianou e Miller

(2012) descobriram que esta sociedade mais coletiva tendia a impor a normatividade sobre novas formas de comunicação quase instantaneamente. Em seus estudos de caso de novas tecnologias de mídia nos lares, Horst também mostra quão rápido e fácil as tecnologias digitais são, literalmente, domesticadas como normativas. Um dos principais impactos da Antropologia Digital é reter os conhecimentos de Bourdieu de como a cultura material socializa-se no *habitus*. Mas, ao invés de assumir que isso apenas ocorre dentro de ordens habituais de longo prazo das coisas dadas pela história, nós reconhecemos que o mesmo processo pode ser extraordinariamente efetivo quando afunilado a um par de anos.

Portanto, nós sugeriríamos que a chave para a Antropologia Digital, e talvez para o futuro da própria Antropologia, é, em parte, o estudo de como as coisas tornam-se rapidamente mundanas. O que experienciamos não é uma tecnologia por si, mas um gênero imediatamente declinado de uso cultural. Um laptop, um arquivo, um processo de design, uma página de Facebook, um acordo para compartilhar informação local – nenhum destes pode ser desagregado de seu material em oposição a seus aspectos culturais. Eles são combinações integrais baseadas numa estética emergente que é um consenso normativo de como uma forma particular deve ser usada, o que, por sua vez, constitui aquilo que então é – o que nós reconhecemos como um e-mail, o que concordamos que constitui o design, o que tornou-se os dois métodos aceitáveis de usar a webcam. A palavra gênero implica uma combinação de aceitabilidade que é simultaneamente moral, estética e prática (veja também Ito et. al. 2010).

A normatividade pode ser opressiva. No poderoso exemplo de abertura de Ginsburg, a ativista deficiente Amanda Baggs deixa claro que as tecnologias digitais possuem a capacidade para fazer alguém parecer mais humano do que antes, mas a pegada é de que isto é apenas ao grau em que os deficientes usam essa tecnologia para conformarem-se ao que é considerado como normativamente humano, executar processos-chaves de atenção no que são vistos como meios apropriados. Este confronto direto entre o digital e o humano é o que nos ajuda a entender a tarefa da Antropologia Digital. A antropologia mantém-se em direto repúdio das reivindicações de psicólogos e gurus digitais de que as transformações digitais representam quer uma mudança em nossa capacidade cognitiva ou na essência do ser humano. Ser humano é um conceito normativo e cultural. Como mostrado em nosso segundo princípio, é nossa definição de huma-

no que media o que a tecnologia é, não o contrário. A tecnologia pode ser empregada para ajudar a mudar nossa conceituação do ser humano, que é o que o ativista digital de Ginsburg está tentando realizar.

A apreensão antropológica é recusar a permitir que o digital seja visto como um artifício ou, de fato, como mera tecnologia. Um momento chave na história recente da antropologia veio com o relatório de Terence Turner (1992) na poderosa apropriação do vídeo por um grupo de índios amazônicos – os caiapós – em sua resistência à infiltração estrangeira (ver também Boyer 2006). Foi o momento em que a antropologia teve de deixar sua presunção de que sociedades tribais eram intrinsecamente lentas ou passivas, o que Levi-Strauss chamou de frias. Sob as condições certas, elas podem se transformar dentro do período de poucos anos em ativistas, sagazes, mundanos e tecnicamente pro-ficientes, assim como as pessoas em outros tipos de sociedades.

Antes deste momento, a Antropologia manteve-se escrava de costumes e tradições, que presumiam que a Antropologia tornar-se-ia menos relevante à medida que a velocidade nas mudanças no nosso ambiente material crescesse rapidamente com o advento do digital. Mas este último ponto com respeito ao passo das imposições normativas, nós vemos que o oposto é verdade. Quanto mais rápida a trajetória da mudança cultural, mais relevante o antropólogo, porque não há, absolutamente, nenhum sinal de que as mudanças na tecnologia estão ultrapassando a capacidade humana de considerar as coisas como normativas. A Antropologia é uma das poucas disciplinas equipadas para imergir a si no processo pelo qual a cultura digital torna-se cultura normativa e entender o que ela nos diz sobre ser humano. A lição para a antropologia é que, longe de nos fazer obsoletos, a história da antropologia mal começou.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABELSON, H., H. LEWIS, AND K. LEDEEN. *Blown to Bits: Your Life, Liberty and Happiness After the Digital Explosion*. Boston: Addison Wesley, 2008.
- ANDERSON, B. *Imagined Communities*. London: Verso, 1983.
- BAPTISTE, E., H. HORST, AND E. TAYLOR. *Haitian Monetary Ecologies and Repertoires: A Qualitative Snapshot of Money Transfer and Savings*. Report from the Institute for Money, Technology and Financial Inclusion, November 16. 2010. [http://wv7w.imtli.uci.edu/imtli\\_haiti\\_\\_money\\_transfer\\_project](http://wv7w.imtli.uci.edu/imtli_haiti__money_transfer_project).
- BEER, D.; R. BURROWS. *Consumption, Prosumption and Participatory Web Cultures: An Introduction*. Journal of

Consumer Culture 10:3-12. 2010.

BLANCHETTE, J.-F. *A Material History of Bits*. Journal of the American Association for Information Science and Technology 62(6): 1042-57, 2011.

BOELLSTORFF, T. *Coming of Age in Second Life*. Princeton, NJ: Princeton University Press, 2008.

BOURDIEU, P. *Outline of a Theory of Practice*. Cambridge: Cambridge University Press, 1977.

BOYD, D. *Facebook's 'Privacy Trainwreck': Exposure, Invasion, and Drama*. Apophenia Blog, September 8 2006. <http://www.danah.org/papers/FacebookAndPrivacy.html>.

BOYD, D., AND K. CRAWFORD. *Six Provocations for Big Data*. Paper presented at the Oxford Internet Institute Decade in Internet Time Symposium, September 22, 2011. <http://www.scribd.com/doc/65215137/6-Provocations-for-Big-Data>.

BOYER, D. *Turner's Anthropology of Media and Its Legacies*. Critique of Anthropology 26: 47-60, 2006.

BRAND, S.. *Whole Earth Catalog*. Published by S. Brand, 1968

BROADBENT, S. *L'Intimite' au Travail*. Paris: Fyp Editions, 2011.

CASSIDI, J. *Dot.con*. London: Allen Lane, 2002.

Coleman, G. *The Political Agnosticism of Free and Open Source Software and the Inadvertent Politics of Contrast*. Anthropological Quarterly 77: 507-19. 2004.

Coleman, G. *The Hacker Conference: A Ritual Condensation and Celebration of a Lifeworld*. Anthropological Quarterly. 83(1): 42-72. 2009.

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

DeNicola, L. *The Bundling of Geospatial Information with Everyday Experience*. In Surveillance and Security: Technological Politics and Power in Everyday Life, ed. T. Mo-  
nahan, 243-64. London: Routledge. 2006.

Dibbell, J. *A Rape in Cyberspace*. The Village Voice, December 21, 36-42. 1993.

Dibbell, J. *Play Money*. New York: Basic Books, 2006.

Dibbell, J. *The Life of a Chinese Gold Farmer*. New York Times Magazine, June 17, 200, 2007.

Dix, A. *Human Computer Interaction*. Harlow: Pearson Education, 2004.

Donner, J. *Research Approaches to Mobile Use in the Developing World: A Re-view of the Literature*. The Information Society 24(3): 140-59, 2008.

Donner, J., and C. A. Tellez. *Mobile Banking and Economic Development: Link-ing Adoption, Impact, and Use*. Asian Journal of Communication 18(4): 318-32. 2008.

Dourish, P. *Where the Action Is: The Foundations of Embodied Interaction*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.

Dourish, P., and Mazmanian, M. *Media as Material: Information Representations as Material Foundations for Organizational Practice*. Working Paper for the Third International Symposium on Process Organization Studies Corfu. Greece, June 2011. <http://www.dourish.com/publications/2011/materiality-pro.cess.pdf>.

Drazin, A., and D. Frohlich. *Good Intentions: Remembering Through Framing Photographs in English Homes*. Ethnos 72(1): 51-76. 2007.

Eisenlohr, R. *What Is Medium? Theologies, Technologies and Aspirations*. Social Anthropology 19:1. 2011.

Engelke, M. *Religion and the Media Tum: A Review Essay*. American Ethnologist 37:371-9. 2010.

Evans-Pritchard, E. *Witchcraft, Oracles and Magic Among the Azande*. Oxford: Oxford University Press. 1937.

Gershon, I. *The Breakup 2.0*. Ithaca, NY: Cornell University Press. 2010.

Ginsburg, R. *Rethinking the Digital Age*. In The Media and Social Theory, eds D. Hesmondhalgh and J. Toynbee, 127-44. London: Routledge. 2008

Glott, R., P Schmidt, and R. Ghosh. *Wikipedia Survey—Overview of Results: United Nations University*. [http://www.wikipediasurvey.org/docs/Wikipedia\\_Overview\\_15March2010-FINAL.pdf](http://www.wikipediasurvey.org/docs/Wikipedia_Overview_15March2010-FINAL.pdf). 2010.

Goffman, E. *The Presentation of Self in Everyday Life*. Garden City, NY: Anchor Books, 1959.

Goffman, E. *Frame Analysis*. Harmondsworth: Penguin. 1975.

Grossman, E. *High Tech Trash: Digital Devices, Hidden Toxics, and Human Health*. Washington, DC: Island Press, 2006.

Gupta, A., and J. Ferguson. *Culture, Power, Place: Explorations in Critical Anthropology*. Durham, NC: Duke University Press, 1997.

Hancock, M., and T. Gordon. *'The Crusade Is the Vision': Branding Charisma in a Global Pentecostal Ministry*. Material Religion 1: 386-403. 2005.

Hart, K. *The Memory Bank: Money in an Unequal World*. London: Profile Books, 2000.

Hart, K. *The Hit Man s Dilemma: Or Business, Personal and Impersonal*. Chicago: University of Chicago Press for Prickly Paradigm Press, 2005.

Hart, K. *Money Is Always Personal and Impersonal*. Anthropology Today 23(5): 16-20.2007.

Hirschkind, C. *The Ethical Soundscape; Cassette Sermons and Islamic Counter-publics*. New York: Columbia University Press, 2006.

Horst, H. 2009. Aesthetics of the Self Digital Mediations. In Anthropology and the Individual, ed. D. Miller, 99-113. Oxford: Berg.

Horst, H. *Families*. In Hanging Out, Messing Around, Geeking Out: Living and Learning with New Media, M. Ito, S. Baumer, M. Bittanti, d. boyd, R. Cody, B. Herr, H. Horst, P. Lange, D. Mahendran, K. Martinez, C. Pascoe, D. Perkel, L. Robinson, C. Sims and L. Tripp, 149-94. Cambridge, MA: MIT Press, 2010.

Horst, H. *Free, Social and Inclusive: Appropriation and Resistance of New Media Technologies in Brazil*. International Journal of Communication 5: 437-62. 2011.

Horst, H., B. Herr-Stephenson and L. Robinson. *Media Ecologies*. In Hanging Out, Messing Around, and Geeking

- Out: Kids Living and Learning with New Media, Mizuko Ito, Baumer, M. Bittanti, d. boyd, R. Cody, B. Herr, H. Horst, P. Lange, D. Ma-hendran, K. Martinez, C. Pascoe, D. Perkel, L. Robinson, C. Sims and L. Tripp, 29-78. Cambridge, MA: MIT Press, 2010.
- Horst, H., and D. Miller. *The Cell Phone: An Anthropology of Communication*. Oxford: Berg, 2006.
- Humphrey, C. *The Mask and the Face: Imagination and Social Life in Russian Chat Rooms and Beyond*. *Ethnos* 74:31-50. 2009
- Ito, M., S. Baumer, M. Bittanti, d. boyd, R. Cody, B. Herr, H. Horst, R Lange, D. Ma-hendran, K. Martinez, C. Pascoe, D. Perkel, L. Robinson, C. Sims and L. Tripp. *Hanging Out, Messing Around, Geeking Out: Living and Learning with New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2010.
- Ito, M., D. Okabe, and M. Matsuda. *Personal, Portable, Pedestrian: The Mobile Phone in Japanese Life*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.
- Jones, G., B. Schiefflin, and R. Smith. *When Friends Who Talk Together Stalk Together: Online Gossip as Metacommunication*. In *Digital Discourse: Language in the New Media*, eds C. Thurlow and K. Mroczek, 26-47. Oxford: Oxford University Press, 2011.
- Jones, S. *Cybersociety 2.0*. London: Sage, 1998.
- Juris, J. S. *Networking Futures*. Durham, NC: Duke University Press, 2008.
- Karanović, J. *Sharing Publics: Democracy, Cooperation, and Free Software Advocacy in France*. PhD diss. New York University. 2008.
- Kelty, C. *Two Bits: The Cultural Significance of Free Software*. Durham, NC: Duke University Press, 2008.
- Kirschenbaum, M. *Mechanisms: New Media and the Forensic Imagination*. Cambridge, MA: MIT Press 2008.
- Landzelius, K. *Native on the Net: Indigenous and Diasporic Peoples in the Virtual Age*. London: Routledge, 2006.
- Lange, P. G. *Publicly Private and Privately Public: Social Networking on You Tube*. *Journal of Computer-Mediated Communication* 13(1): article 18. <http://jcmc.indiana.edu/voll3/issuel/lange.html>. 2007.
- Lange, R G. *Conversational Morality and Information Circulation: How Tacit Notions About Good and Evil Influence Knowledge Exchange*. *Human Organization* 68(2): 218-29. 2009.
- Lewis, M. *Liar's Poker*. London: Hodder and Stoughton 1989.
- Lindholm, C. *Culture and Authenticity*. Oxford: Blackwell, 2007.
- Livingstone, S. *Children and the Internet*. Cambridge: Polity Press, 2009.
- MacKenzie, D. *Material Markets: How Economic Agents Are Constructed*. Oxford: Oxford University Press, 2009.
- Madianou, M., and D. Miller. *Migration and New Media: Transnational Families and Polymedia*. London: Routledge, 2012.
- Malaby, T. *Making Virtual Worlds: Linden Lab and Second Life*. Ithaca, NY: Cornell University Press, 2009.
- Manuel, P. *Cassette Culture*. Chicago: University of Chicago Press, 1993.
- Meyer, B. *Religion Sensations: Why Media, Aesthetics and Power Matter in the Study of Contemporary Religion*. In *Religion: Beyond a Concept*, ed. H. de Vries, 704-23. New York: Fordham University Press, 2008.
- Meyer, B. *Mediation and Immediacy: Sensational Forms, Semiotic Ideologies and the Question of the Medium*. *Social Anthropology* 19:23-39. 2011.
- Miller, D. *Material Culture and Mass Consumption*. Oxford: Blackwell, 1987.
- Miller, D. *Introduction*. In *Worlds Apart*, ed. D. Miller, 1-22. London: Routledge, 1995.
- Miller, D. *The Fame of Trinis: Websites as Traps*. *Journal of Material Culture* 5: 5-24. 2000.
- Miller, D. *What Is a Relationship*. *Ethnos* 72(4): 535-54. 2007.
- \_\_\_\_\_. *The Comfort of Things*. Cambridge: Polity Press, 2008.
- \_\_\_\_\_. *Tales from Facebook*. Cambridge: Polity Press, 2011.
- \_\_\_\_\_. and D. Slater. *The Internet: An Ethnographic Approach*. Oxford: Berg, 2000.
- Morawczynski, O. *Surviving in the 'Dual System': How MPESA Is Fostering Urban-to-Rural Remittances in a Kenyan Slum*. Mss. Department of Anthropology, University of Edinburgh. 2007.
- Morozov, E. *The Net Delusion*. London: Allen Lane, 2011.
- Munn, N. *Walbiri Iconography*. Ithaca, NY: Cornell University Press, 1973.
- Myers, F. *Pintupi Country, Pintupi Self*. Washington, DC: Smithsonian Institution Press, 1986.
- Nafus, D., J. Leach, and B. Krieger. *Gender: Integrated Report of Findings*. Free/Libre and Open Source Software: Policy Support (FLOSSPOLs), no. D16. <http://www.flosspols.org/deliverables.php>.
- Nardi, B., and Y. M. Kow. *Digital Imaginaries: How We Know What We (Think We) Know about Chinese Gold Farming*. *First Monday* 15 (6-7). 2010.
- Negroponte. *Being Digital*. New York: Knopf, 1995.
- Panagakos, A., and H. Horst. *Return to Cyberia: Technology and the Social Worlds of Transnational Migrants*. Special issue. *Global Networks* 6. 2006.
- Park, L., and D. Pellow. *Silicon Valley of Dreams: Immigrant Labor, Environmental Injustice, and the High Tech Global Economy*. New York: New York University Press, 2002.
- Parks, M. *Social Network Sites as Virtual Communities*. In *A Networked Self*, ed. Z. Papacharissi, 105-23. London: Routledge, 2011.
- Parrenas, R. *Children of Global Migration: Transnational Families and Gendered Woes*. Stanford, CA: Stanford University Press, 2005.
- Pertierra, R., E. Ugarte, A. Pingol, J. Heraandez, and N. Dacanay. *TXT-ING Selves: Cellphones and Philippine Modernity*. Manila: De La Salle University Press, 2002.

- Postill, J. *Localizing the Internet Beyond Communities and Networks*. New Media Society 10:413. 2008.
- Rowland, M. *A Materialist Approach to Materiality*. In *Materiality*, ed. D. Miller, 72-87. Durham, NC: Duke University Press, 2005.
- Schmidt, C. *Unfair Trade e-Waste in Africa*. *Environmental Health Perspectives* 114(4): A232-35. 2006.
- Schull, N. *Digital Gambling: The Coincidence of Desire and Design*. *Annals of the American Academy of Political and Social Science* 597:65-81. 2005.
- Silverstone, R., Hirsch, E., and Morley, D. *Information and Communication Technologies and the Moral Economy of the Household*. In *Consuming Technologies*, ed. R. Silverstone and E. Hirsch, 15-31. London: Routledge, 1992.
- Simmel, G. *The Philosophy of Money*. London: Routledge, 1978.
- Spiegel, L. *Make Room for TV: Television and the Family Ideal in Postwar America*. Chicago: University of Chicago Press, 1992.
- Suchman, L. *Human-Machine Reconfigurations*. Cambridge: University of Cambridge Press, 2007.
- Taylor, E. B., E. Baptiste, and H. A. Horst. *Mobile Banking in Haiti: Possibilities and Challenges*. Institute for Money, Technology and Financial Inclusion, University of California Irvine. [http://www.rnitfl.uci.edu/files/irntnTimages/2011/haiti/taylor\\_baptiste\\_horst\\_haiti\\_mobile\\_\\_money\\_042011.pdf](http://www.rnitfl.uci.edu/files/irntnTimages/2011/haiti/taylor_baptiste_horst_haiti_mobile__money_042011.pdf). 2011.
- Thorner, S. *Imagining an Indigital Interface: Ara Iritija Indigenizes the Technologies of Knowledge Management*. *Collections: A Journal for Museums and Archives Professionals* 6:125—47. 2010.
- Thrift, N. *Knowing Capitalism*. London: Sage, 2005.
- Turkle, S. *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. New York: Simon & Schuster, 1984.
- Turkle, S. *Alone Together*. New York: Basic Books, 2011.
- Turner, R. *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network and the Rise of Digital Utopianism*. Chicago: University of Chicago Press, 2006.
- Turner, T. *Defiant Images: The Kayapo Appropriation of Video*. *Anthropology Today* 8(6): 5-16. 1992.
- Van Dijck, J. *Mediated Memories in the Digital Age*. Stanford, CA: Stanford University Press. 2007.
- Vertovec, S. *Cheap Calls: The Social Glue of Migrant Transnationalism*. *Global Networks* 4: 219-24. 2004.
- Wallerstein, I. *The Modern World System*. New York: Academic Press, 1980.
- Wallis, C. *Techno-mobility and Translocal Migration: Mobile Phone Use Among Female Migrant Workers in Beijing*. In *Gender Digital Divide*, eds M. I. Srinivasan and V. V. Ramani, 196-216. Hyderabad, India: Icfai University Press. 2008.
- Wesch, M. "The Anthropology of YouTube" lecture recording given on June 23, 2008, at the Library of Congress, Washington, D.C. <http://hdl.handle.net/2097/6520>.
- Wiener, N. *Cybernetics*. Cambridge, MA: MIT Press. 1948.
- Woolgar, S. *Virtual Society?* Oxford: Oxford University Press, 2002.
- Xiang, B. *Global Body Shopping: An Indian Labour System in the Information World Technology Industry*. Princeton, NJ: Princeton University Press, 2007.
- Zelizer, V. *The Social Meaning of Money*. Princeton, NJ: Princeton University Press, 1994.