

ΠΑΝΤΕΙΟΝ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

PANTEION UNIVERSITY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCES



ΤΜΗΜΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΑΝΘΡΩΠΟΛΟΓΙΑΣ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
«ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗΣ ΑΝΘΡΩΠΟΛΟΓΙΑΣ»

Σερφάροντας στο Pornhub: Ψηφιακές πρακτικές συγκρότησης ατομικών και κοινωνικών
σωμάτων

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Γιώργος – Ηλίας Σακκάς

Αθήνα, 2018

Τριμελής Επιτροπή:

Γιαλούρη Ελεάνα, Επίκουρη Καθηγήτρια Παντείου Πανεπιστημίου (Επιβλέπουσα)

Μακρής Γεράσιμος, Καθηγητής Παντείου Πανεπιστημίου

Νοταράς Ανδρέας, Επίκουρος Καθηγητής Παντείου Πανεπιστημίου



Copyright © Γιώργος - Ηλίας Σακκάς, 2018

All rights reserved. Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος.

Απαγορεύεται η αντιγραφή, αποθήκευση και διανομή της παρούσας διπλωματικής εργασίας εξ ολοκλήρου ή τμήματος αυτής, για εμπορικό σκοπό. Επιτρέπεται η ανατύπωση, αποθήκευση και διανομή για σκοπό μη κερδοσκοπικό, εκπαιδευτικής ή ερευνητικής φύσης υπό την προϋπόθεση να αναφέρεται η πηγή προέλευσης και να διατηρείται το παρόν μήνυμα. Ερωτήματα που αφορούν τη χρήση της διπλωματικής εργασίας για κερδοσκοπικό σκοπό πρέπει να απευθύνονται προς τον συγγραφέα.

Η έγκριση της διπλωματικής εργασίας από το Πάντειον Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών δεν δηλώνει αποδοχή των γνώμων του συγγραφέα.

Ευχαριστίες

Πρώτα απ' όλα θέλω να ευχαριστήσω την επιβλέπουσα της διπλωματικής εργασίας μου, Επίκουρη Καθηγήτρια κ. Ελεάνα Γιαλούρη που στάθηκε δίπλα μου καθ' όλη τη διάρκεια της εκπόνησής της προσφέροντάς μου πολύτιμη βοήθεια σε θεωρητικό, ερευνητικό και ψυχολογικό επίπεδο. Επίσης, είμαι ευγνώμων στα δύο μέλη της επιτροπής, στον καθηγητή Γεράσιμο Μακρή και τον Επίκουρο Καθηγητή Ανδρέα Νοταρά που υπήρξαν πρόθυμοι να μελετήσουν την εργασία μου και να προσφέρουν τα πολύτιμα σχόλιά τους. Τις πιο θερμές ευχαριστίες οφείλω στον Πανεπιστημιακό Υπότροφο Πέτρο Πετρίδη, που έχοντας εξαιρετική εμπειρία στο πεδίο της Ψηφιακής Ανθρωπολογίας, ήταν διαρκώς διαθέσιμος και με φιλική διάθεση υποστήριξε θεωρητικά και μεθοδολογικά το εγχείρημά μου προσφέροντάς ανεκτίμητη βοήθεια. Ακόμη, ευχαριστώ τις καθηγήτριες κ. Αθηνά Αθανασίου, κ. Ελένη Παπαγαρουφάλη και την επίκουρη καθηγήτρια της Κοινωνιολογίας Παναγιώτα Γεωργοπούλου που συνέβαλαν στη σύλληψη των ερευνητικών μου ερωτημάτων και με βοήθησαν σημαντικά στους αρχικούς προβληματισμούς μου για την παρούσα εργασία. Ακόμη, πρέπει να αναφέρω τις ευχαριστίες μου στους αναπληρωτές καθηγητές κ. Λεωνίδα Οικονόμου και κ. Γιώργο Τσιμουρή που έστρεψαν την προσοχή μου σε βασικά θεωρητικά ζητήματα που αφορούν τη σχέση του «κοινωνικού» με τις ψηφιακές τεχνολογίες. Τέλος, το μεγαλύτερο ευχαριστώ οφείλω στους συμμετέχοντες στην έρευνα αυτή, στους φίλους και συγγενείς με τους οποίους συνομίλησα και μοιραστήκαμε πολύ σημαντικές και προσωπικές εμπειρίες. Οι συζητήσεις αυτές συντέλεσαν σημαντικά τόσο στην πορεία του παρόντος εγχειρήματος και όσο και στα αποτελέσματά του.

Περιεχόμενα

Κατάλογος εικόνων	5
Περίληψη & Λέξεις Κλειδιά	6
Abstract & Key Words	7
1.0 Εισαγωγή	8
1.1 Αντικείμενο μελέτης και σκοπός της έρευνας.....	8
1.2 Μεθοδολογία.....,	9
A' Μέρος: Το θεωρητικό πλαίσιο	
2.0 Search «Porn» - Ζητήματα Πλοήγησης	12
3.0 «Porn-networks»	15
3.1 Porn Discourses στο Διαδίκτυο	15
3.2 Porn-networks στην «Εποχή της Πληροφορίας»	17
4. 0 Το Σώμα και ο Υλικός Πολιτισμός στον Ψηφιακό Κόσμο	19
4.1 Το σώμα αποτελεί προϊόν και παραγωγό του κοινωνικού	19
4.2 Σώμα και ψηφιακός υλικός πολιτισμός	21
B' Μέρος: Το παράδειγμα του Pornhub	
5.0 «Digging deep into the data» - Η συγκρότηση του σώματος του πληθυσμού	26
5. 1 «What I like?»	33
5.2 Ελευθερία και Ψηφιακός Έλεγχος	39
6.0 «Enjoy Pornhub» - Επιθυμία και απόλαυση των ατομικών σωμάτων	43
6.1 Οι χρήστες του Pornhub είναι «εδώ» και είναι «αληθινοί»	44
6.2 Οι χρήστες του Pornhub «αισθάνονται» και «συμμετέχουν»	46
7.0 Συμπεράσματα	54
8.0 Βιβλιογραφία	57
9.0 Πηγές	66

Κατάλογος Εικόνων

Εικόνα 1. Screenshot: Η αρχική σελίδα του Pornhub σε ανώνυμη περιήγηση. Πηγή: Pornhub.com	13
Εικόνα 2. Screenshot: "Stormy", Πηγή: Pornhub.com/Insights/stormy-daniels-interview	32
Εικόνα 3. Screenshot: "Stormy Daniels Red-Blue States, Πηγή: Pornhub.com/Insights/searches-stormy-daniels.....	32
Εικόνα 4. Screenshot: "What do you like?", Πηγή: Pornhub.com/user/welcome/likes	33
Εικόνα 5. Screenshot: "What I like? Hair color" Πηγή: Pornhub.com/user/welcome/likes.....	35
Εικόνα 6. Screenshot: What I like? Breasts. Πηγή: Pornhub.com	35
Εικόνα 7. Screenshot:"Accepted Verification Images". Πηγή: Pornhub.com/user/verification.....	46
Εικόνα 8. Screenshot: POVD Channel. Πηγή: Pornhub.com.....	48
Εικόνα 9. Screenshot: VR features, Πηγή: Pornhub.com.....	48
Εικόνα 10. Screenshot: παράδειγμα γραφήματος με τις hot στιγμές στην μπάρα αναπαραγωγής. Πηγή: Pornhub.com.	50
Εικόνα 11. Screenshot: Παράδειγμα γραφήματος και λευκών σημειώσεων στην μπάρα αναπαραγωγής. Εδώ, φαίνεται και το thumbnail(εικονίδιο) με την επεξήγηση "squirting" ακριβώς στη στιγμή που σημειώνεται με τη λευκή γραμμή πάνω στο χρονοδιάγραμμα. Πηγή: Pornhub.com	51

Περίληψη

Αντικείμενο μελέτης της παρούσας εργασίας αποτελούν ορισμένες ιστοσελίδες πορνογραφικού υλικού στο διαδίκτυο καθώς και πρακτικές κατανάλωσης του περιεχομένου τους μέσω μιας «διαδραστικής πλοήγησης» στο ψηφιακό τους χώρο. Πιο συγκεκριμένα, προσεγγίζοντας το ψηφιακό περιεχόμενο και τη μορφή των σελίδων αυτών ως μέρος των λόγων (discourses) και των πρακτικών για το σώμα και τη σεξουαλικότητα που παράγονται στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, εξετάζω πώς μέσα από την ενσώματη ή σωματοποιητική συμμετοχή στο πορνογραφικό υλικό και μια διαδραστικού τύπου εμπειρία κατανάλωσης του, τα υποκείμενα διαμορφώνουν τις αντιλήψεις που έχουν για το σώμα, τη σεξουαλικότητα και τον εαυτό τους (Bourdieu 1977, Csordas 1990).

Μέσα από μια ψηφιακή εθνογραφία μικρής κλίμακας εστιάζω στη διερεύνηση των τρόπων με τους οποίους η εμπειρία της διαδικτυακής πλοήγησης στο Pornhub, επιτελεστικές πρακτικές που την συνοδεύουν, το ψηφιακό περιβάλλον, το περιεχόμενο που κυκλοφορεί σε αυτό και οι συναρμογές ανθρώπων και μη ανθρώπων που αποτελούν το δίκτυο του Pornhub, είναι δυνατό να αποτελούν ένα είδος ήπιων, αν όχι ισχυρών βιοπολιτικών διαδικασιών δια των οποίων συλλέγονται στοιχεία, αναγνωρίζονται και διαμορφώνονται σώματα και πληθυσμοί στα όρια του δυνητικού και του «πραγματικού» κόσμου. Για τις διαδικασίες αυτές έχουν μεγάλη σημασία χαρακτηριστικά του υλικού, ψηφιακού πολιτισμού – όπως είναι δεδομένα, πλατφόρμες, αλγόριθμοι, cookies - που παίζουν ρυθμιστικό ρόλο στην διαδικτυακή πορνογραφική εμπειρία και συντελούν σημαντικά στην διαμόρφωση ατομικών και κοινωνικών σωμάτων. Μέσω ψηφιακών πρακτικών όπως είναι οι μετρήσεις, η συλλογή μαζικών δεδομένων και οι προτάσεις περιεχομένου για την σεξουαλική απόλαυση των υποκειμένων αναδύονται νέες μορφές ψηφιακού ελέγχου που ασκούνται όχι απλά «προς τα σώματα» των υποκειμένων-χρηστών αλλά «δια των σωμάτων» τους και βασίζονται στην ευχαρίστηση και την εμπρόθετη συμμετοχή τους. Πεδία τοποθετημένα στη συνάρθρωση ψηφιακού και «πραγματικού», όπου η ευχαρίστηση και η σεξουαλική επιθυμία των υποκειμένων συναντούν την αναγνώριση, διαμόρφωση και διαχείριση των ατομικών και κοινωνικών σωμάτων, προκύπτουν ως ιδιαίτερα σημαντικά για την κατανόηση ψηφιακών τρόπων συγκρότησης του εαυτού σε ιστορικά και κοινωνικά πλαίσια όπου το «ψηφιακό» αποκτά ολοένα και μεγαλύτερη σημασία για την κοινωνικές ζωές των υποκειμένων.

Λέξεις Κλειδιά:

Βιοπολιτική, υποκειμενοποίηση, σώμα, ιστοσελίδες πορνογραφικού περιεχομένου, ψηφιακές υλικότητες

Abstract:

This thesis studies specific pornographic websites and the ways their digital content is consumed and navigated. More specifically, by approaching the content and the form of these sites as part of body and sexuality discourses and practices which are produced in the social media, I examine how the subjects shape their perceptions concerning the body, the sexuality and the self through an embodied participation in the pornographic material and an interactive consuming experience.

Through a small scale digital ethnography I explore how the online interaction on Pornhub, the performative practices accompanying it, the digital environment, the circulating content, and the human and non human assemblages which constitute the Pornhub network, may operate as a kind of soft, if not strong, biopolitical process through which data is collected and bodies and populations are identified and formed between virtual and “real” worlds. In this process, material and digital culture’s elements, e.g. data, platforms, algorithms, cookies, are of great importance. They play a regulatory role in online pornographic experience and they significantly contribute to individual and social bodies formation. New forms of digital control emerge through digital practices, such as metrics, massive data collection, content recommendations for subjects’ sexual pleasure, and are applied not only “on the users’ bodies”, but also “through their bodies” emerge. Fields located on the conjunction between the ‘the real’ and the virtual, where subjects’ pleasure and sexual desire meet individual and social bodies’ identification, formation and management are considered as highly important understanding digital ways of self-constitution in historical and social contexts, where “the digital” turns out to be increasingly important for the subjects’ social life.

Key Words:

Biopolitics, subjectification, body, pornsites, digital materialities

1.0 Εισαγωγή

1.1 Αντικείμενο μελέτης και ο σκοπός της έρευνας:

Αντικείμενο μελέτης της παρούσας εργασίας αποτελούν ορισμένες ιστοσελίδες πορνογραφικού υλικού στο διαδίκτυο καθώς και πρακτικές κατανάλωσης του περιεχομένου τους μέσω μιας «διαδραστικής πλοήγησης» στο ψηφιακό τους χώρο. Δίνοντας έμφαση στο βίωμα της πλοήγησης στο δίκτυο του Pornhub εξετάζω πώς συγκεκριμένες ψηφιακές πρακτικές και χαρακτηριστικά του υλικού-ψηφιακού πολιτισμού που το απαρτίζουν καθορίζουν την εμπειρία αυτή συμβάλλοντας στη διαμόρφωση των σωμάτων, της σεξουαλικότητας και του εαυτού των χρηστών.

Εκκινώντας θεωρητικά από την προσέγγιση του Michel Foucault στην *Ιστορία της Σεξουαλικότητας* (2013[1984]), προσεγγίζω το περιεχόμενο και τη μορφή των σελίδων αυτών ως μέρος των λόγων που παράγονται στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, συνιστούν έναν ανομοιογενή και ποικιλόμορφο φορέα κανονικοποίησης στο λεγόμενο ψηφιακό κόσμο και συμμετέχουν στη ρύθμιση και τον έλεγχο της σεξουαλικότητας. Υποστηρίζω ότι το υλικό των σελίδων αυτών συντελεί στη συγκρότηση ενός «αρχείου ηδονών», όπως το αναφέρει ο Φουκώ, το οποίο έχει μάλιστα την ιδιαιτερότητα ότι δε συγκροτείται μόνο ή κυρίως από ειδικούς, αλλά η συμμετοχή των χρηστών αποτελεί καταλυτικό στοιχείο για την διαμόρφωσή του (2013[1984]). Με όρους βιοεξουσίας, οι λόγοι αυτοί τείνουν να καταστήσουν άτομα και πληθυσμούς αναγνωρίσιμα, ταξινομήσιμα και ελέγξιμα μεγέθη, διαπερνώντας τις πιο λεπτές και ιδιαίτερες πτυχές της ζωής τους (Αθανασίου 2011:33). Με άλλα λόγια, μέσα από την παραγωγή, κυκλοφορία και κατανάλωση του περιεχομένου των σελίδων αυτών αλλά και μέσω μιας ενσώματης εμπειρίας στα όρια του «πραγματικού» και του «δυννητικού» κόσμου διαμορφώνονται σωματικές και σεξουαλικές κανονικότητες οι οποίες υποβάλλονται, αν όχι επιβάλλονται στα υποκείμενα και συχνά διατίθενται ως μέρος μιας σεξουαλικής, προσωπικής εμπειρίας τους για την απόλαυση τους.

Κεντρική σημασία στην παρούσα εργασία έχει η ανάδειξη του ρόλου που παίζουν κατά τη διαδικασία αυτή το ψηφιακό περιβάλλον και οι ψηφιακές οντότητες που το συγκροτούν, όπως πχ. οι διαδικτυακές πλατφόρμες, τα λογισμικά και οι αλγόριθμοι. Οι οντότητες αυτές δεν είναι, όπως είθισται να θεωρούνται, «ουδέτερες» ή «κενές», χωρίς κοινωνικό περιεχόμενο, ούτε αποτελούν μέρος ενός επίσης «ουδέτερου περιβάλλοντος» που προσφέρει «ελεύθερες επιλογές» για τα υποκείμενα. Αντίθετα, φέρουν πολιτισμικό φορτίο, είναι ιστορικά προσδιορισμένες, συμμετέχουν ενεργά και παίζουν ρυθμιστικό

ρόλο στη διαμόρφωση προτύπων, τρόπων και ορίων στη «διαδραστική πλοήγηση» των χρηστών.

Αντλώντας από τις θεωρίες του Υλικού Πολιτισμού και του νεοσύστατου πεδίου της Ψηφιακής Ανθρωπολογίας, ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στις τεχνικές εκείνες, στα χαρακτηριστικά και τις υλικές διαστάσεις των σελίδων αυτών που αν και συχνά νοούνται ως «άυλες» και περνούν απαρατήρητες παίζουν σημαντικό ρόλο στους τρόπους που βιώνουν τα υποκείμενα τον ψηφιακό κόσμο και στη διαμόρφωση του σώματος, της σεξουαλικότητας και του εαυτού τους.

Ακόμη, υποστηρίζω, ότι τα υποκείμενα, παραγωγοί-καταναλωτές (prosumers)¹ των σελίδων αυτών δεν έχουν παθητικό ρόλο, αλλά μέσα από τις ενσώματες πρακτικές παραγωγής, κυκλοφορίας, κατανάλωσης περιεχομένου και την «πλοήγησή» τους συμμετέχουν ενεργά στις διαδικασίες της συγκρότησης του εαυτού οι οποίες καθίστανται με τον τρόπο αυτό δυναμικές, αμφίσημες, ενδεχομενικές και διαπραγματεύσιμες.

1.2 Μεθοδολογία:

Στην παρούσα εργασία χρησιμοποιώ υλικό προερχόμενο κυρίως από συμμετοχική παρατήρηση και επιτόπια έρευνα στον λεγόμενο ψηφιακό κόσμο/κυβερνοχώρο – ή καλύτερα στους ψηφιακούς κόσμους/κυβερνοχώρους² (Boellstorf et al 2012). Η αξιοποίηση της εθνογραφικής μεθόδου για την εξέταση πολιτισμικών περιβαλλόντων που αναδύονται στον κυβερνοχώρο, θα έλεγε κανείς ότι παρά τις όποιες ενστάσεις αποτελεί

¹ Ο Alvin Toffler (1982[1980]) εισηγείται τον όρο “prosumer” αναφερόμενος στους τρόπους που σταδιακά θολώνουν τα όρια ανάμεσα στην παραγωγή και την κατανάλωση προϊόντων και υπηρεσιών στο δυτικό κόσμο. Ο Toffler δεν αναφέρεται στις ψηφιακές τεχνολογίες αλλά σε παραδείγματα, όπως τα self-service βενζινάδικα, πλυντήρια κλπ. Ωστόσο, η ανάπτυξη των Κοινωνικών Δικτύων (web 2.0) έδωσε τη δυνατότητα στους χρήστες εκτός από το να καταναλώνουν περιεχόμενο, με κάθε αλληλεπίδραση στο διαδίκτυο να στην παραγωγή του, γεγονός που για πολλούς σήμαινε την μετατροπή τους από «παθητικούς καταναλωτές» σε «παραγωγικούς χρήστες» του περιεχομένου του διαδικτύου. Μαζί με αυτήν την αλλαγή εμφανίζεται με νέους όρους και η έννοια του prosumer (παραγωγού-καταναλωτή), δηλαδή του που καθώς πλοηγείται αποτελεί ταυτόχρονα παραγωγό και καταναλωτή πληροφορίας, καθιστώντας εκ υποκειμένου νέου τα όρια της διάκρισης παραγωγής-κατανάλωσης ασαφή (Miller 2012, 1987, Molnar, Kollanyi, Szekely 2008: 105,106). Μεγάλη δημοτικότητα για τις συζητήσεις αναφορικά με τις ψηφιακές τεχνολογίες πληροφορίας έχει και η έννοια του «produser» (παραγωγού- χρήστη) που εισηγείται ο Axel Bruns (2008) για να τονίσει την σημασία της εμπλοκής των χρηστών του διαδικτύου στην παραγωγή πληροφορίας και γνώσης. Η Tiziana Terranova επισημαίνει πως τέτοιες πρακτικές παραγωγής περιεχομένου και γνώσης σημαίνουν αναπόφευκτα και την παραγωγή αξίας και αναφέρεται σε ένα είδος «δωρεάν εργασίας» το οποίο συχνά επιτελούν οι χρήστες συμμετέχοντας σε πολλές διαδικτυακές δραστηριότητες (2000: 33-34).

² Για την κατανόηση της έννοιας του Κυβερνοχώρου βλ. (Hine 2000:14-37, Πετρίδης 2011:65, Levy 1999).

πλέον μια μάλλον ευρέως διαδεδομένη περίπτωση³. Η συνεχής ανανέωση των όρων που προσδιορίζουν την έννοια της εθνογραφίας, όπως: «διαδικτυακή εθνογραφία» (Hine 2015, Boyd 2008), «ψηφιακή εθνογραφία» (Pink et al. 2016, Παπαηλία & Πετρίδης 2015), «δυνητική/εικονική εθνογραφία» (Boellstorff 2008, Hine 2000, Αθανασίου 2004) ή νεολογισμοί όπως “netnography”(Kozinets 2009), “e-ethnography” (Hetland & Morch 2016) κ.α. σημαίνουν τη δυναμική εμπλοκή της ανθρωπολογίας στο πεδίο του δυνητικού/ψηφιακού και κατ’ επέκταση την ανάγκη αναθεώρησης της ίδιας της μεθοδολογίας της εθνογραφίας έτσι ώστε να μπορεί να εφαρμόζεται αποτελεσματικά στο διαρκώς διευρυνόμενο πεδίο της ανθρωπολογικής έρευνας⁴ (Γκασούκα & Φουλίδη 2017: 123-124, Παπαηλία & Πετρίδης 2015: 10-11). Παρά τις επιμέρους διαφορές, το κοινό στοιχείο των προαναφερθέντων εννοιών είναι η μεταφορά αρχών και τεχνικών της παραδοσιακής εθνογραφίας στην ηλεκτρονική/ψηφιακή επικοινωνία (Andritsopoulos 2008), προκειμένου να μελετηθούν εικονικοί πολιτισμοί και κοινότητες αλλά και ευρύτερα να ερμηνευτούν δραστηριότητες που λαμβάνουν χώρα στο διαδίκτυο και κυριαρχούν στη σύγχρονη εποχή της ψηφιακής ανάπτυξης (Hine 2015, Γκασούκα & Φουλίδη 2017: 124)

Εξαιτίας του διευρυμένου πεδίου⁵ και λόγω των πολλών διαφορετικών περιβαλλόντων εντός των οποίων λαμβάνουν χώρα οι ψηφιακές κοινωνικές πρακτικές αναδεικνύονται πολλαπλοί τρόποι σχεδιασμού και υλοποίησης της ψηφιακής εθνογραφίας που την καθιστούν συνδυαστική, πολυτροπική και πολυτοπική μέθοδο (Kozinets 2002, Γκασούκα & Φουλίδη 2017: 143, Boellstorff et al. 2012, Marcus 1995). Συγκεκριμένα, στην δική μου προσπάθεια, που διήρκεσε περίπου 7 μήνες (Νοέμβριος 2017-Μάιος 2018), εκκίνησα με συμμετοχική παρατήρηση κυρίως στην ιστοσελίδα-κοινότητα του Pornhub.com, η οποία αποτελεί μια από τις κορυφαίες σε δημοτικότητα ιστοσελίδες-κοινότητες πορνογραφικού περιεχομένου, διατίθεται και σαν εφαρμογή για τα κινητά τηλέφωνα, ενώ η πλοήγηση στον χώρο του θεωρώ ότι αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτού του τύπου εμπειρίας. Η “online” συμμετοχική παρατήρηση αποτελεί βασικό εργαλείο αυτού του

³ Ο Arturo Escobar (1994:218), αποτελεί έναν από τους πρώτους που υποστήριξε την ανάγκη μεταφοράς της εθνογραφικής μεθόδου στα «νέα πολιτισμικά περιβάλλοντα» του κυβερνοχώρου (Γκασούκα & Φουλίδη 2017:123).

⁴ Αναφορικά με την δημιουργική αναστάτωση και την θεωρητική και μεθοδολογική αμηχανία που συνεπάγονται για την ανθρωπολογία οι μετατοπίσεις που συνοδεύουν το «ψηφιακό/δυνητικό» η Δήμητρα Γκέφου-Μαδιανού (1999:384) εξηγεί εύστοχα πως είναι «αυτή ακριβώς η συνεχής ανασφάλεια που καθιστά την ανθρωπολογία επιστήμη των σύγχρονων κοινωνιών, στο βαθμό που μπορεί ανα πάσα στιγμή να μετασχηματίζει την αμηχανία σε ερευνητική ανησυχία και την αμφισβήτηση σε δημιουργική πράξη» (Αθανασίου 2004:68).

⁵ Το υποχρεωτικά ευρύ πεδίο των ψηφιακών εθνογραφιών, γίνεται κατανοητό με δυναμικούς και ρευστούς όρους σαν μια συναρμογή δρώντων, χώρων, πρακτικών και τεχνουργημάτων που μπορεί να είναι φυσικά, ψηφιακά ή και τα δύο (Boellstorff et al. 2012:60, Taylor 2009).

τύπου «επιτόπιας έρευνας» (Boellstorf et al. 2012: 65-72).⁶ Για την «ψηφιακή εθνογραφία»⁷ μικρής κλίμακας που επιδιώκω η δημιουργία διαδικτυακού προφίλ, η πλοήγηση στο κοινωνικό δίκτυο του Pornhub και η διάδραση με αυτό αλλά και η επικοινωνία με άλλους χρήστες αποτέλεσαν σημαντικές μεθόδους (Pink et al 2016, Παπαηλία & Πετρίδης 2015). Η καταγραφή σημειώσεων πεδίου, η λήψη στιγμιότυπων οθόνης, εικόνων και αποσπασμάτων βίντεο επίσης αποτέλεσαν σημαντικές πρακτικές για την τεκμηρίωση των δεδομένων κατά τη διαδικασία της έρευνας αυτής, αποτέλεσαν με άλλα λόγια ένα είδος «ηλεκτρονικής συμπλήρωσης ημερολογίου»⁸ (Γκασούκα και Φουλίδη 2017: 153-158, Boellstorf et al. 2012: 82-85, 113-124). Λαμβάνοντας υπόψη την ασαφή και πλέον αμφισβητήσιμη διάκριση μεταξύ δυνητικού και «πραγματικού» κόσμου, συνειδητοποίησα την ανάγκη για μια «υβριδική» ή «συνδυαστική εθνογραφία» (Leader & McKim 2003) κατά την οποία συνομίλησα «πρόσωπο με πρόσωπο» με χρήστες της ιστοσελίδας (κυρίως με κάποιους που ήδη γνωρίζω – νέους, φοιτητές, φίλους και άλλους), ώστε να επιδιώξω μια προσέγγιση που θα εστιάζει στον ψηφιακό κόσμο, όπως αυτός γίνεται κατανοητός όχι ανεξάρτητα, αλλά μέσα από την συναρμογή του με τον λεγόμενο πραγματικό.

⁶ Για τον Creswell (2008:221), «παρατήρηση είναι η διαδικασία της συλλογής πληροφοριών από πρώτο χέρι στο χώρο της έρευνας, η οποία επιτρέπει στον/στην ερευνητή/τρια να καταγράψει τις πληροφορίες για τα όσα συμβαίνουν στο περιβάλλον τους». Η εφαρμογή αυτής της μεθόδου εφαρμόζεται και στην ψηφιακή εθνογραφία που δεν απαιτεί την φυσική μετατόπιση αλλά τη φυσική παρουσία στο διαδικτυακό τόπο και περισσότερο τη ψυχική βύθιση και την αξιοποίηση της φαντασίας (Hine 2000, στο Γκασούκα & Φουλίδη 2017:147). Για να καταστεί αυτή η διαδικασία «συμμετοχική» δεν παύει στα ψηφιακά περιβάλλοντα να απαιτείται, όπως αναφέρει ο Bronislaw Malinowsky (1922:21), «ο εθνογράφος να αφήσει κάτω την κάμερα, το σημειωματάριο και το μολύβι και να συμμετάσχει ο ίδιος σε ό,τι συμβαίνει» (Boellstorf et al. 2012:87).

⁷ Για τον Robert Kozinets η διαδικτυακή/ψηφιακή εθνογραφία αφορά την «ποιοτική ερευνητική μέθοδο που προσαρμόζει τις τεχνικές της εθνογραφικής έρευνας για τη μελέτη των πολιτισμών και των κοινοτήτων που αναδύονται μέσα από τον υπολογιστή» (2002:65). Για μεγαλύτερη ανάλυση σε ορισμούς, πρακτικές και αρχές της ψηφιακής εθνογραφίας βλ.: (Pink et al.2016:16-29) και το Β' Μέρος «Διαδικτυακή Εθνογραφία» στο *Όψεις Εθνογραφικής έρευνας στις Λαογραφικές Σπουδές* (Γκασούκα & Φιλίδη 2017:111-206).

⁸ Ανησυχώντας για ζητήματα δεοντολογίας της ψηφιακής εθνογραφίας (Boellstorf et al.2012:129-158) και καθώς δε θεωρώ ότι επειδή τα στοιχεία που προβάλλονται στο Pornhub είναι δημόσια, αυτομάτως μπορεί να γίνεται χρήση για εμπορικούς ή και ακαδημαϊκούς σκοπούς, φροντίζω ώστε η παρουσίαση δεδομένων από την κοινότητα του Pornhub να μην οδηγεί σε ταυτοποίηση συγκεκριμένων χρηστών.

2.0 Search «Porn» - Ζητήματα Πλοήγησης

Αν κανείς πληκτρολογήσει στο Google τον όρο «porn», θα βρεθεί μπροστά σε μια σειρά αποτελεσμάτων, τα περισσότερα εκ των οποίων είναι σύνδεσμοι για pornsites, όπως π.χ. τα xnxx.com, pornhub.com, porngreece.com κλπ⁹. Αν συνεχίσει ανοίγοντας τον πρώτο σύνδεσμο, θα βρεθεί στην αρχική σελίδα του xnxx.com, ένα ψηφιακό περιβάλλον με πάρα πολλά ερωτικά βίντεο, οριζόντιες στήλες στο πάνω μέρος και κάθετες στην αριστερή πλευρά και ένα πολύ έντονο μπλε φόντο που έρχεται σε αντίθεση με τις αυτόματες μικρογραφίες (thumbnails) των προτεινόμενων βίντεο, στις οποίες κυριαρχούν εικόνες γυμνών σωμάτων¹⁰. Αναζητώντας μια διαφορετική αισθητική, που ίσως να θυμίζει λιγότερο μια αισθητική του διαδικτύου στις πρώτες φάσεις της ανάπτυξής του, μπορεί κανείς να «κάνει πίσω» και από την αναζήτηση του Google να συνεχίσει με τη δεύτερη επιλογή στην ιστοσελίδα του pornhub. Ανοίγοντας το σύνδεσμο του pornhub.com, βρίσκεται μπροστά σε πολλά thumbnails από βίντεο τα οποία μπορεί να «ανοίξει» άμεσα για να παρακολουθήσει (Εικόνα 1). Ακόμη, θα δει δύο μπάρες, μία με τις επιλογές σύνδεσης ή δημιουργίας λογαριασμού και με τις επιλογές αναζήτησης και μια άλλη με οχτώ στήλες, η κάθε μία από τις οποίες έχει τις δικές της υποενότητες-παραπομπές, που οδηγούν στους διαφορετικούς χώρους τις ιστοσελίδας/κοινότητας¹¹. Οι οχτώ στήλες είναι οι εξής: «Home», «Porn Videos», «Categories», «Live Cams», «Pornstars», «Fuck Now», «Community», «Photos & Gifs». Όλα αυτά, αποτελούν ένα χαρακτηριστικό περιβάλλον για pornsite, μαζί με το μαύρο-γκρι φόντο και τους πορτοκαλί-γκρι τίτλους-κείμενα που μοιάζουν να επιδιώκουν να «αιχμαλωτίσουν» τους χρήστες¹². Τα βίντεο που προτείνονται στην αρχική σελίδα βρίσκονται κάτω από τίτλους όπως, «Hot Porn Videos In Greece», «Most Viewed Videos In Greece», «Recommended For You» και «Recently Featured XXX Videos». Στο κάτω μέρος, με πιο μικρά γράμματα ακολουθούν στήλες για περισσότερες πληροφορίες, συνεργασία, επικοινωνία ακόμη και για προβολή στατιστικών

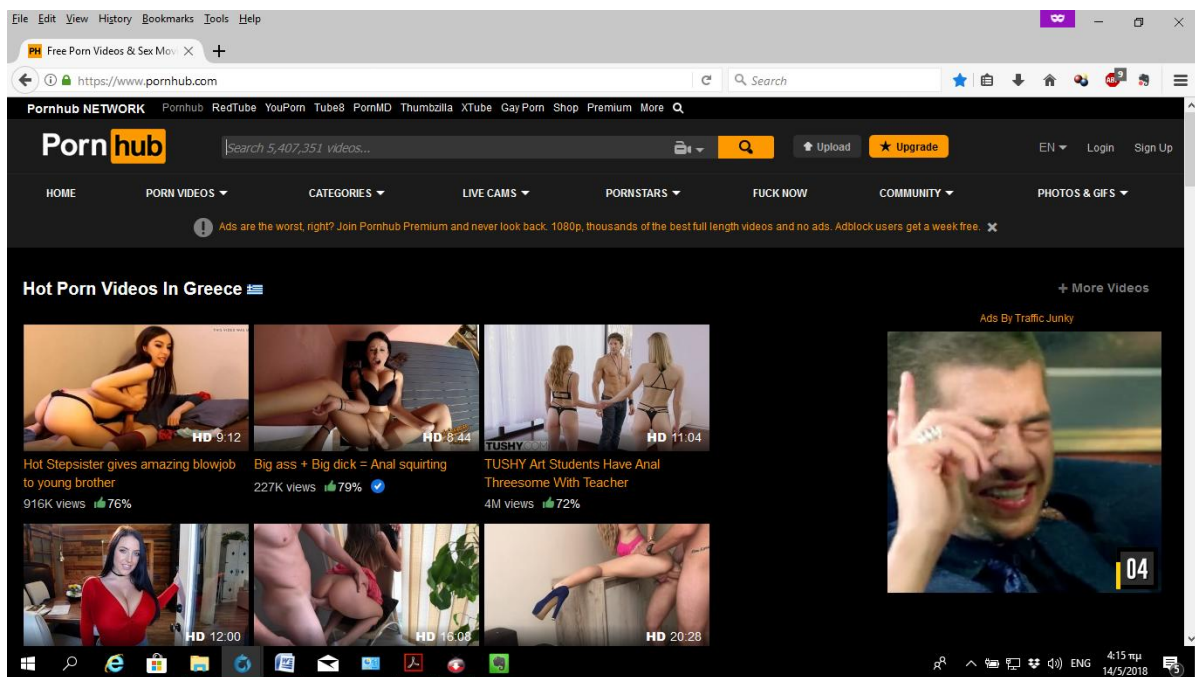
⁹ https://www.google.gr/search?source=hp&ei=ApdsWsqcEMzWsAHLhpDIBQ&q=porn&oq=porn&gs_l=psy-ab.3...209859.216028.0.217835.24.13.6.0.0.949.2176.0j1j3j1j6-1.7.0....0...1.1.64.psy-ab..11.12.4348.6..0j35i39k1j0i131k1j0i10k1.2134.B_YwHqEgphl.

¹⁰ <http://www.xnxx.com/home/1>.

¹¹ <https://www.pornhub.com/>.

¹² Ο Miller (2000) αντλώντας από τον Alfred Gell (2013[1996]) διερευνά τρόπους με τους οποίους πολλές ιστοσελίδες στο Trinidad, με το περιεχόμενο και τις αισθητικές μορφές τους πασχίζουν να προσελκύσουν ή να «παγιδεύσουν» ορισμένους χρήστες ενώ αποφεύγουν την προσοχή άλλων χρηστών που δεν αποτελούν το «στοχευμένο τους κοινό».

στοιχείων. Αν θέλει λοιπόν, μπορεί κάποιος να πλοηγηθεί περισσότερο στο δίκτυο του Pornhub, να επιδιώξει άμεση επικοινωνία με άλλα μέλη της κοινότητας ή να ανοίξει κάποιο βίντεο ερωτικού περιεχομένου για να παρακολουθήσει άμεσα, βιώνοντας μια πολλαπλά νοσηματοδοτούμενη και μάλλον συγκινησιακή για τα υποκείμενα εμπειρία, είτε αυτή χαρακτηρίζεται από ερωτική διέγερση και απόλαυση είτε από απέχθεια, προσβολή και ενόχληση – συνήθως χαρακτηρίζεται από ένα μείγμα των παραπάνω συναισθημάτων – (Paasonen 2011: 1-29).



Εικόνα 1, Screenshot: Η αρχική σελίδα του Pornhub σε ανώνυμη περιήγηση. Πηγή: Pornhub.com

Η παραπάνω περίπτωση διαδικτυακής πλοήγησης αποτελεί τον τρόπο που εγώ ο ίδιος πλοηγήθηκα, κάνοντας συγκεκριμένες επιλογές σε ένα συγκεκριμένο κοινωνικό, ιστορικό και πολιτισμικό πλαίσιο την ώρα που καθόμουν στο γραφείο μου μπροστά στην οθόνη του οχταπύρινου υπολογιστή μου, συνδεδεμένος στο διαδίκτυο με ταχύτητα λήψης δεδομένων 24mbps. Αποτελεί τη δική μου επιλογή να «φύγω» από το xnxx.com και τις αντιφάσεις, όπως η απόλαυση και η απέχθεια, που συμπεριλαμβάνονται στην αμηχανία της δικής μου εμπλοκής με το περιβάλλον αυτό στο πλαίσιο μιας συμμετοχικής παρατήρησης που επιδίωξα στη συνάρθρωση του δυνητικού και του πραγματικού κόσμου του Pornhub.

Πάρα πολλά ζητήματα – αδύνατο να αναλυθούν στο σύνολό τους στην παρούσα εργασία – προκύπτουν ήδη από αυτήν τη μικρή παρουσίαση. Τέτοια αποτελούν: τα χαρακτηριστικά

και οι συνέπειες των διαδραστικών, πολυεπίπεδων πλοηγήσεων στο διαδίκτυο, τα πολιτισμικά και πολιτικά χαρακτηριστικά των μηχανών αναζήτησης, η αρχιτεκτονική των pornsites και οι πολιτικές της κατασκευής, λειτουργίας και χρήσης τους, οι επιτελέσεις και πρακτικές παραγωγής-κατανάλωσης και κυκλοφορίας περιεχομένου από τους χρήστες, τα συμβολικά, πολιτισμικά χαρακτηριστικά τους και ο λογοθετικός χαρακτήρας των κοινοτήτων αυτών που μοιάζουν να αποτελούν μέρος των βιοπολιτικών διαδικασιών διαμόρφωσης του σώματος, της σεξουαλικότητας και του εαυτού (Paasonen 2011: 1-29). Η παρούσα εργασία εστιάζεται σε συγκεκριμένα χαρακτηριστικά και ψηφιακές πρακτικές που φαίνεται πως παίζουν καθοριστικό ρόλο στην αναγνώριση, την ικανοποίηση, τη συγκρότηση και πιθανόν τη διαχείριση ατομικών αλλά και κοινωνικών σωμάτων.

Μια σειρά ανθρωπολόγων που έχουν συμβάλει σημαντικά στη συγκρότηση του πεδίου της Ψηφιακής Ανθρωπολογίας, όπως οι Daniel Miller (2012), Tom Boellstorf (2009), Christine Hine (2015), Sarah Pink (2016) και άλλοι, υποστηρίζουν πως σημαντικές διαστάσεις των υποκειμενικοτήτων συγκροτούνται μέσω της κατασκευής, χρήσης, πλοήγησης επικοινωνίας και ζωής στον λεγόμενο ψηφιακό κόσμο. Φέρνοντας στο επίκεντρο το σώμα και τη σεξουαλικότητα, το παράδειγμα του δικτύου του Pornhub παρέχει πλούσιο υλικό για μια ακόμη προσπάθεια συμβολής στη θεωρητική και μεθοδολογική ανάδειξη του λεγόμενου ψηφιακού-δυνητικού.

Στο πλαίσιο του ευρύτερου ενδιαφέροντός μου για τον ψηφιακό κόσμο, για τη σχέση του υλικού-τεχνολογικού πολιτισμού με τους ανθρώπους και για ψηφιακές πρακτικές σωματοποίησης η ενασχόληση με το πεδίο της πορνογραφίας αποτελεί μια λογική επιλογή αφενός εξαιτίας της τεράστιας σημασίας του πεδίου αυτού για την τεχνολογική και οικονομική ανάπτυξη του διαδικτύου και αφετέρου λόγω της θεωρητικής πρόσληψης του ως προνομιακού πεδίου επιτέλεσης του ψηφιακού¹³ (Attwood 2013: 341, Boellstorf 2008, Galllowsay 2006). Η Susana Paasonen, αναφέρει ότι η πορνογραφία «είναι την ίδια στιγμή υλική και σημειωτική [...] και επιδιώκει μέσα από έναν λεπτό ανατομικό ρεαλισμό να επικοινωνήσει το αισθητηριακό και να τοποθετήσει το σώμα που παρακολουθεί σε μια παραγωγική λούπα» κατά την οποία «σώματα κινούνται και (συν)κινούν τα σώματα αυτών που παρακολουθούν» (2011: 2-3). Σε αυτή τη λούπα - ερωτικής επιτέλεσης, παρακολούθησης, κίνησης και συγκίνησης και επανα-επιτέλεσης του ερωτικού - κατά την οποία τα υποκείμενα εμπλέκονται ενεργά δια των φυσικά αλλά και ψηφιακά βιούμενων

¹³ Ένα ακόμη χαρακτηριστικό παράδειγμα προνομιακού πεδίου επιτέλεσης του ψηφιακού μεταξύ άλλων αποτελεί και η περίπτωση του gaming, όπου μάλιστα παράγεται και σημαντικός αριθμός ανθρωπολογικών μελετών (Πετρίδης 2016, Nardi 2010, Boellstorf 2008)

και οριζόμενων σωμάτων τους, δεν θα πρέπει να περνούν αδιάφορα τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του υλικού, ψηφιακού πολιτισμού – όπως είναι π.χ. τα δεδομένα, οι πλατφόρμες, οι αλγόριθμοι και τα cookies - που αναλαμβάνουν ρυθμιστικό ρόλο στην διαδικτυακή πορνογραφική εμπειρία και συντελούν σημαντικά στην διαμόρφωση ατομικών και κοινωνικών σωμάτων.

Κατά την έναρξη της ενασχόλησής μου με το θέμα ψηφιακής πορνογραφίας εντόπισα ένα κενό στη σχετική βιβλιογραφία των κοινωνικών επιστημών και της ανθρωπολογίας που προκαλεί έκπληξη όταν μάλιστα αυτό συγκρίνεται με τους αριθμούς των ιστοσελίδων, των χρηστών και τη σημασία των οικονομικών και κοινωνικών επιπτώσεων που το αφορούν (Attwood 2013: 341, Paasonen 2009: 2-3,7, Jacobs et al. 2005). Αυτό το κενό δεν είναι άσχετο με το σχετικά περιορισμένο αλλά ολοένα αυξανόμενο ενδιαφέρον που δείχνουν οι ανθρωπιστικές επιστήμες αλλά και η ανθρωπολογία για τον κόσμο του ψηφιακού εν γένει (Παπαηλία & Πετρίδης 2015: 13-16). Η Susana Paasonen μάλιστα, κάνει λόγο για «σχετική τυραννία του εννοιολογικού» αναφερόμενη στην ακόμη μεγαλύτερη έλλειψη μελετών που αφορούν την ψηφιακή πορνογραφία και δίνουν έμφαση στις υλικές και αισθητηριακές διαστάσεις αυτών των εμπειριών. Για να απαντήσει σε αυτόν τον προβληματισμό η Paasonen αναφέρεται στην προσέγγιση του Marco Abel, οποίος αντλώντας από τους Deleuze και Guattari προτείνει τη μετατόπιση του ενδιαφέροντος από τις «σημασίες» στους τρόπους με τους οποίους οι εικόνες «δρουν» και στα πράγματα που μπορούν «να κάνουν» (Paasonen 2009: 9, Deleuze & Guattari 2009: 109 Abel 2007).¹⁴ Η ίδια προτείνει μια προσέγγιση - από την οποία εμπνέεται σημαντικά και η παρούσα εργασία - που λαμβάνει υπόψη τόσο τις πολιτισμικές, σημειωτικές όσο και τις υλικές και αισθητηριακές διαστάσεις της ψηφιακής πορνογραφίας.

3.0 «Porn-networks»

3.1 Porn Discourses στο Διαδίκτυο

Στην παρούσα εργασία υποστηρίζω ότι το Κοινωνικό Δίκτυο του Pornhub, το ψηφιακό περιβάλλον, το περιεχόμενο που κυκλοφορεί σε αυτό, η εμπειρία της διαδικτυακής πλοήγησης, της αναζήτησης και οι πρακτικές της «παραγωγής-κατανάλωσής» του (prosuming) αποτελούν ένα είδος ήπιων, αν όχι ισχυρών βιοπολιτικών διαδικασιών που

¹⁴ Ο Βρετανός ανθρωπολόγος του Υλικού Πολιτισμού Alfred Gell, επίσης αντιμετωπίζει τα αντικείμενα ως δρώντα, όχι μόνο επειδή οι άνθρωποι τα αντιμετωπίζουν ως τέτοια, αλλά επειδή επιδρούν δυναμικά στους ανθρώπους προκαλώντας τους συναισθήματα, όπως χαρά, λύπη, άγχος, επιθυμία ή και «ηδονή» στην συγκεκριμένη περίπτωση. (Γιαλούρη 2012: 38)

τείνουν να συλλέξουν στοιχεία, να αναγνωρίσουν, να ταξινομήσουν, να ρυθμίσουν και να διαμορφώσουν σώματα και πληθυσμούς στα όρια του δυνητικού και του πραγματικού κόσμου ή καλύτερα στη συνάρθρωση και στην αλληλο-επέκταση των δύο.

Εκκινώντας από τον Michel Foucault θα έλεγε κανείς ότι τα pornsites - ή ακόμη καλύτερα για τη σύγχρονη συνθήκη της διάδοσης του Web 2.0, τα «porn-networks», δηλαδή τα Κοινωνικά Δίκτυα πορνογραφικού περιεχομένου - αποτελούν ένα είδος λόγων (discourses) για το σώμα - αλλά και ενσώματων λόγων - για τη σεξουαλικότητα και κατ' επέκταση για το φύλο, την αναπαραγωγή και για τα όρια του ανθρώπινου. Στο βιβλίο του *Archeology of Knowledge*, ο Foucault ασκεί κριτική στον Ferdinand de Saussure και αναφέρει χαρακτηριστικά ότι ο «λόγος» δεν αποτελεί, όπως η έννοια της «γλώσσας» που χρησιμοποιεί ο Saussure, ένα σύνολο σημείων που απλώς σημαίνουν ή αναπαριστούν κάτι, αλλά «αποτελεί μια πρακτική που συστηματικά διαμορφώνει το αντικείμενο για το οποίο μιλάει» (1979: 49). Αντλώντας από αυτή την εννοιολόγηση του λόγου, τα pornsites μπορούν να εκληφθούν ως λόγοι για το σώμα και τη σεξουαλικότητα που συναντάμε στο διαδίκτυο, μιλούν και «κάτι κάνουν», αποτελούν δηλαδή, πρακτικές που συστηματικά διαμορφώνουν τόσο αυτά για τα οποία μιλούν όσο και αυτούς ή αυτές στους/στις οποίες απευθύνονται.

Αντλώντας από τον τρίτο τόμο της *Ιστορίας της Σεξουαλικότητας* (2013[1984]) του Foucault θα έλεγα ότι οι πρακτικές παραγωγής-κυκλοφορίας-κατανάλωσης του περιεχομένου των Pornsites, συμβάλλουν και αυτές στη συγκρότηση ενός «αρχείου ηδονών», ενός «κόρπους γνώσεων και κανόνων που καθορίζει έναν τρόπο ζωής» (ό. π.: 132). Το αρχείο αυτό έχει μάλιστα την ιδιαιτερότητα ότι δεν συγκροτείται μόνο από «ειδικούς», γιατρούς, σεξολόγους, ψυχολόγους, ιερείς κλπ. Στην «Εποχή της Πληροφορίας»¹⁵ ή στην «Δικτυωμένη Κοινωνία», όπως την χαρακτηρίζει ο Manuel Castells, καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωσή του αρχείου αυτού παίζουν οι «απλοί», καθημερινοί χρήστες του διαδικτύου, που με την ανάπτυξη των Κοινωνικών Δικτύων

¹⁵ Χρησιμοποιώ τις έννοιες «Κοινωνία της Πληροφορίας» και «Δικτυωμένη Κοινωνία» όπως αναφέρονται από τους θεωρητικούς που τους εισήγαγαν. Ωστόσο, τόσο αυτές όσο και έννοιες όπως «Κυβερνοπολιτισμός» (Escobar 1994) ή «Αλγοριθμικός Πολιτισμός» (Galloway 2006) που χρησιμοποιούνται συχνά πια στο διεπιστημονικό πεδίο των ψηφιακών ανθρωπιστικών επιστημών έχουν δεχθεί μια σειρά κριτικών με τις οποίες συμφωνώ στο μεγαλύτερο βαθμό καθώς αμφισβητούν την ομοιογένεια, την ολότητα και τη σταθερότητα που μπορεί να προσδίδεται με τον ενικό αριθμό στις έννοιες αυτές. Έτσι, θα μπορούσαμε να μιλήσουμε για «κοινωνίες της πληροφορίας». Αντίστοιχα για να αναδείξουμε, όπως εξηγεί και ο Miller αναφερόμενος στο facebook (2012: 30) την πολλαπλότητα του βιώματος των ψηφιακών τεχνολογιών και τις διαφορές που αναδύονται σε πολιτισμικό επίπεδο, μπορούμε να μιλάμε για «πολλά Pornhub», όπως αυτά αναδύονται από πολλαπλές εμπειρίες των χρηστών τους σε διαφορετικά πολιτισμικά συμφραζόμενα.

(Web 2.0) έχουν την δυνατότητα τόσο να καταναλώνουν όσο και να παράγουν περιεχόμενο (Castells [1996]2010, 2005 Pinter 2008: 22, 23, Molnar, Kollanyi, Szekely 2008: 105,106) Η δυναμική ανάπτυξη των πορνογραφικών «Tubes», που λειτουργούν ως πλατφόρμες για φιλοξενία και διαμοιρασμό υλικού αποτελούν χαρακτηριστικό τέτοιο παράδειγμα. Μάλιστα, όπως εξηγεί η Feonna Attwood, σημαίνουν την αύξηση του διαμοιρασμού ερασιτεχνικού πορνογραφικού περιεχομένου που πλέον αποτελεί πολύ σημαντικό μέρος της διαδικτυακής πορνογραφίας (Attwood 2013: 342, Paasonen 2009: 6)

Η αυξημένη παραγωγή λόγων για τη σεξουαλικότητα που συνεπάγεται η μαζική ροή πορνογραφικού περιεχομένου υπό τη μορφή της ψηφιακής πληροφορίας στο Διαδίκτυο και που φτάνει στις οθόνες των υπολογιστών, των τάμπλετ και κυρίως πια στα «έξυπνα» κινητά τηλέφωνα των χρηστών, μπορεί να παρομοιαστεί με την αύξηση της παραγωγής των λόγων για το σεξ που παρατηρεί ο Φουκώ τον 17^ο αιώνα και χαρακτήρισε ως «προτροπή στο λόγο». Σε αυτό το πνεύμα, η online παραγωγή λόγων για το σεξ, μπορεί να ειπωθεί και ως μια κανονικοποιητική συνθήκη για το σώμα και τη σεξουαλικότητα των συμμετεχόντων υποκειμένων. Ο Foucault στην *Ιστορία της Σεξουαλικότητας* (2013[1984]) εξηγεί ότι στις κοινωνίες της Δύσης, η σεξουαλικότητα από αντικείμενο αμαρτίας, αποσιώπησης, διαπόμπευσης και καταστολής κατά την περίοδο του 17^ο αιώνα, μετατρέπεται σταδιακά σε ένα σύστημα επιστημονικής γνώσης, επιστημονικού λόγου, που δεν εστιάζει στην καταστολή και την «απαγόρευση» αλλά στην παραγωγή «κανονικών» υποκειμένων και στην «υπαγόρευση». Η σεξουαλικότητα, έτσι όπως εκφράζεται μέσα από ένα σύνολο γνώσεων-επιστημονικών λόγων, προτρέπει στην κατανόηση, στη γνώση, στη διαχείρισή του σώματος από υποκείμενα που ορίζονται πλέον τα ίδια «υπεύθυνα για τον εαυτό τους». Οφείλουν, δηλαδή, να αναλάβουν την υγιεινή και ηθική επιμέλεια του σώματος και της σεξουαλικότητας. Έτσι, τα υποκείμενα αυτά γίνονται τα ίδια «φορείς» μιας παραγωγικής μορφής της εξουσίας, υπευθυνοποιούνται και μαθαίνουν να «υποθέτουν» πώς πρέπει να εκφράζουν τη σεξουαλικότητά τους, να επιμελούνται το σώμα τους και τον ίδιο τους το βίο (2013[1984]).

3.2 Porn-networks στην Εποχή της Πληροφορίας

Αντλώντας από τη θεωρία του Φουκώ για την προσέγγιση παραδειγμάτων που αφορούν πλαίσιο διαφορετικό από εκείνο των κοινωνιών του 17^{ου} και του 19^{ου} αιώνα, είναι απαραίτητο να εξηγηθούν περαιτέρω έννοιες που είναι καταλυτικές για την δυναμική διαδικασία πλαισίωσης του δικτύου του Pornhub. Μια τέτοια έννοια είναι αυτή που μια

σειρά θεωρητικών της τεχνολογίας ονομάζουν πέρασμα σε μια «Κοινωνία» ή «Εποχή της Πληροφορίας». Σύμφωνα με τον Manuel Castells ([1996]2010,2005) και τον Robert Pinter (2008), η έννοια «Κοινωνία της Πληροφορίας» δεν αναφέρεται με όρους ρήξης σε σχέση με άλλες προηγούμενες, αλλά αφορά την κοινωνία εκείνη όπου «αποκτούν πρωτοφανή σπουδαιότητα η πληροφορία και οι σχετικές με αυτήν οντότητες (γνώση, επικοινωνία, δεδομένα, επεξεργασία δεδομένων κλπ.)». Όπως εξηγεί ο Pinter, «οι οντότητες αυτές αναλαμβάνουν έναν κεντρικό ρόλο, ο οποίος καθορίζει τις διαπροσωπικές σχέσεις, την κοινωνική διαιώνιση και συνέχεια, τους χωρικά ορισμένους δεσμούς μεταξύ των μελών της, τους θεσμούς, το κοινωνικό γίνεσθαι και την ίδια την ιδέα της κρατικής οντότητας» (2008: 22). Η πληροφορία βέβαια, έχει υπάρξει πάντα σημαντικότερο στοιχείο κάθε κοινωνίας με ρόλο ενεργό σε κοινωνικό και ιστορικό επίπεδο, συμπεριλαμβανομένων και «προηγούμενων» μορφών κοινωνικής οργάνωσης. Το ζήτημα όμως που επισημαίνεται εδώ, είναι ότι «καμία προηγούμενη μορφή κοινωνίας δεν είναι τόσο επηρεασμένη από την επικοινωνία, την αποδοχή, την επεξεργασία, την αποκωδικοποίηση και τη ροή εν γένει της πληροφορίας, όσο αυτή που βιώνουμε εμείς σήμερα» (ό. π.: 23).

Το διαδίκτυο, όπως υποστηρίζει ο Manuel Castells, αποτελεί την τεχνολογική βάση για την οργανωτική μορφή της Εποχής της Πληροφορίας (2005: 29). Μάλιστα για να αναδείξει τη σημασία των αλλαγών που σχετίζονται με τη χρήση του διαδικτύου, στο βιβλίο του «Ο Γαλαξίας του Διαδικτύου», παρομοιάζει τη διάδοση του διαδικτύου με αυτήν της τυπογραφίας, η οποία δημιούργησε αυτό που ο Μακ Λούαν ονόμασε «Γαλαξία του Γκούτενμπερκ» (ό. π. 30). Το διαδίκτυο, με άλλα λόγια, σύμφωνα με τον Castells, «έγινε ο μοχλός για την μετάβαση σε μια νέα μορφή κοινωνίας – τη Δικτυωμένη Κοινωνία, και μαζί με αυτή σε μια νέα οικονομία» (2005: 30, [1996] 2010: 500-501).

Ωστόσο, με τα νέα δεδομένα, οι διαστάσεις και οι σημασίες που αποκτούν έννοιες σαν αυτές της πληροφορίας και των δεδομένων στη Εποχή της Πληροφορίας (οι «επιβλητικές» αυτές οντότητες, όπως τις χαρακτηρίζει ο Thomas Eriksen, τόσο λόγω της ίδιας της υλικότητάς τους όσο και λόγω των κοινωνικών τους χαρακτηριστικών) τείνουν να καταστούν μη αναγνωρίσιμες, ταξινομήσιμες και εν τέλει μη διαχειρίσιμες μονάδες από τα υποκείμενα που εμπλέκονται με αυτές (2005: 45-59). Έτσι, η δημιουργία συστημάτων για την επεξεργασία και τη διαχείρισή τους μοιάζει απαραίτητη. Μπορεί κανείς να πει ότι ένα μέρος «της ευθύνης των υποκειμένων για των εαυτό τους» που αναφέρει ο Foucault, τον 21^ο αιώνα διανέμεται σε ψηφιακές πλατφόρμες και αλγοριθμικά υπολογιστικά

συστήματα¹⁶ που αναλαμβάνουν να υποθέτουν για τα υποκείμενα «πριν» και μερικές φορές «καλύτερα» από τα ίδια πώς «πρέπει» και πώς «θέλουν» να εκφράσουν την σεξουαλικότητά τους, ποιες επιλογές είναι «οι προτιμότερες» για τη σωματική τους απόλαυση και πώς να ανακαλύπτουν ή να φαντάζονται τον ίδιο τους τον εαυτό (Lyon 2001)¹⁷.

4. 0 Το Σώμα και ο Υλικός Πολιτισμός στον Ψηφιακό Κόσμο

4.1 Το σώμα αποτελεί προϊόν και παραγωγό του κοινωνικού

Γύρω στο 1980 με την αναζωπύρωση του ενδιαφέροντος για το σώμα και τις αισθήσεις εμφανίζεται μια σειρά προσεγγίσεων από την Ανθρωπολογία, τις σπουδές του Φύλου και του Υλικού πολιτισμού που δείχνουν πως το σώμα, η σεξουαλικότητα και το φύλο των υποκειμένων που πλοηγούνται στα ψηφιακά πορνογραφικά δίκτυα δεν αποτελούν δεδομένες, φυσικές οντότητες ανεξάρτητες από τον πολιτισμό, ούτε αρχικά «ουδέτερες επιφάνειες» οι οποίες στην συνέχεια επιδέχονται κοινωνική σήμανση και εγγραφή, αλλά διαρκώς «κοινωνικά επηρεασμένα», «πολιτισμικά διαμεσολαβούμενα πεδία», «ευέλικτες πολιτικές κατηγορίες» ή όπως το θέτει η Donna Haraway, «χάρτες εξουσίας και ταυτότητας» (Haraway 2014[1991]: 269, Παπαγαρουφάλη 2012: 36-43, Tilley 2012[1994]: 220-225, Αθανασίου 2007: 191, 206, Μακρυνιώτη 2004: 31-33, Butler 2004[1993]: 181-183, 1999[1990]).

Ήδη από τις αρχές του 20^{ου} αιώνα ο Marcel Mauss στο δοκίμιό του «Τεχνικές του σώματος» θέτει τις βάσεις για θεωρήσεις που αντιλαμβάνονται το σώμα σαν μια κοινωνική κατασκευή καθώς υποστηρίζει ότι τεχνικές όπως το τρέξιμο, το βάδισμα ο ύπνος και η σεξουαλική συνένωση «παρά το γεγονός ότι μπορεί να επιτελούνται μηχανικά και τείνουν να εκλαμβάνονται ως αυτονόητα και φυσικά δεδομένα, «συνιστούν κοινωνικά δομημένες επίκτητες τεχνικές» (Μακρυνιώτη 2004: 31, Mauss 2004[1934]). Για τον Mauss η χρήση του σώματος αποτελεί κυρίως αποτέλεσμα εκπαίδευσης και

¹⁶ Οι αλγόριθμοι μπορούν αρχικά, να οριστούν σαν μια πεπερασμένη αλληλουχία λογικών βημάτων και πράξεων με σκοπό την επίλυση ενός προβλήματος. Ο εντοπισμός, η καταγραφή, ανάλυση, ταξινόμηση της πληροφορίας, η κρυπτογράφηση προσωπικών δεδομένων αλλά και η πρόβλεψη προτιμήσεων και επιθυμιών αποτελούν βασικές συνηθισμένες λειτουργίες των αλγορίθμων που επηρεάζουν τις καθημερινές πλοηγήσεις των χρηστών του διαδικτύου (Roberge & Seyfert 2016).

¹⁷ Για αντιλήψεις σχετικά με την καλύτερη κατανόηση του εαυτού μέσα από τους αριθμούς και τα δεδομένα βλ. το «Κίνημα για τον ποσοτικοποιημένο εαυτό» <http://quantifiedself.com/>.

εξάσκησης¹⁸. Μάλιστα χρησιμοποιεί και την έννοια του «habitus» (έξη) για να αποδώσει τις τεχνικές ύπαρξης και δράσης που μαθαίνει ένα σώμα και οι οποίες εκφράζουν όψεις του εκάστοτε πολιτισμού (Πετρίδου 2012: 370). Για τον Pierre Bourdieu (1977: 22, 93) το «Habitus», αποτελεί το σύστημα των σταθερών και μεταβιβάσιμων «διαθέσεων» που δημιουργούνται από τις πολιτικές, οικονομικές δομές μιας κοινωνίας και «ενσωματώνονται» με τη μίμηση ή άλλους μηχανισμούς αισθητηριακής μνημόνευσης με αποτέλεσμα να μετατρέπονται σε «προδιαθέσεις», «τάσεις» ή «ροπές» (Παπαγαρουφάλη 2012: 39-42). Τέτοιες σωματικές συνήθειες, στην πραγματικότητα δεν είναι παρά η ιστορία μιας κοινωνίας και οι οικονομικές-πολιτικές διακρίσεις που ενσωματώνονται από τα μέλη της και γίνονται αντιληπτές σαν «παράδοση» ή «αντιλήψεις» που είναι «βαθιά ριζωμένες» (Παπαγαρουφάλη 2012: 36-43).

Αξίζει να επισημανθεί ότι η ανάδειξη των κοινωνικών και πολιτικών διαστάσεων του σώματος δεν σημαίνει την άρνηση της ύπαρξης βιολογικών δεδομένων και διαφορών ή την αποκήρυξη της σωματικής υλικότητας. Αντίθετα, σκοπό αποτελεί η μετατόπιση της εστίασης της προβληματικής, από την αναγνώριση της σημασίας των βιολογικών διαφορών για το σώμα και το φύλο προς το ερώτημα, «κάτω από ποιες ιστορικές, κοινωνικές, θεσμικές και λογοθετικές συνθήκες κάποιες βιολογικές διαφορές εκλαμβάνονται ως κοινώς αναγνωρίσιμα χαρακτηριστικά της [έμφυλης] ταυτότητας» και βέβαια του σώματος και της σεξουαλικότητας (Αθανασίου 2007: 206, Butler 1999[1990]). Η Judith Butler, έχει επισημάνει ότι η σχέση της επιτελεστικότητας του κοινωνικού φύλου με την υλικοποίηση του, σημαίνει «την επανεξέταση της υλικότητας του σώματος ως το πιο παραγωγικό αποτέλεσμα της εξουσίας». Η υλικότητα του σώματος, εξηγεί, δεν θα είναι νοητή αν διαχωριστεί από την υλικοποίηση αυτού του ρυθμιστικού προτύπου - δηλαδή του φύλου - και το αντίθετο (2004[1993]: 182-3).

Ακόμη, το σώμα και η σεξουαλικότητα δεν πρέπει να γίνουν κατανοητά σαν παθητικά δημιουργήματα του πολιτισμού, αλλά ταυτόχρονα και σαν δημιουργοί του. Η έννοια της σωματοποίησης του Thomas Csordas μπορεί να βοηθήσει προς αυτήν την κατεύθυνση, καθώς αναφέρεται «στις στιγμές εκείνες της υπέρβασης κατά τις οποίες – η κοινωνικά επηρεασμένη – σωματική αντίληψη ξεκινάει και μέσα στην αυθαιρεσία και απροσδιοριστία, προσδιορίζει και προσδιορίζεται από τον πολιτισμό» (Παπαγαρουφάλη 2012: 42, Csordas 1990:9). Σε μια παρόμοια κατεύθυνση, που εμπνέεται κριτικά από την

¹⁸ Ο Ανθρωπολόγος Pasi Falk χαρακτηριστικά υποστηρίζει πως κατά μία έννοια το ανθρώπινο σώμα δεν βρίσκεται σε «φυσική» κατάσταση παρά μόνο - «και ίσως» - για μια σύντομη περίοδο μετά τη γέννησή του (1995: 95).

προσέγγιση του Bourdieu, η Butler αναδεικνύει ένα ζήτημα κοινωνικής χρονικότητας αναφορικά με την έννοια της πρακτικής και επισημαίνει ότι το υποκείμενο δεν είναι κάτι που προηγείται της επιτελεστικότητας, αλλά διαμορφώνεται «μέσω αυτής», διαμορφώνεται δηλαδή, «δυνάμει του ότι έχει υποστεί μια τέτοια διαδικασία ανάληψης ενός φύλου» (Butler 2004[1993]: 183, 1999). Με άλλα λόγια, το υποκείμενο δεν αποτελεί τον παθητικό δέκτη του πολιτισμού, αλλά ούτε βρίσκεται κάπου «έξω» και «πριν» από το «κοινωνικό» και υφίσταται την «επανεπιβεβαιωτική δύναμη του Λόγου», αλλά οι ίδιες οι διαδικασίες επανεπιβεβαίωσης των κανονιστικών προτύπων, που μάλιστα είναι αναγκαίες για την υλικοποίηση του είναι αυτές που το διαμορφώνουν και το καθιστούν ως τέτοιο – άρα μιλάμε και για μια υλικοποίηση που ποτέ δεν είναι πλήρης αφού χρειάζεται την επανεπιβεβαίωση - (Butler 2004[1993]: 182-183).

Υποκείμενα, σώματα, σεξουαλικότητες και εννοιολογήσεις του ανθρώπινου διαμορφώνονται από και διαμορφώνουν τα ψηφιακά περιβάλλοντα μέσω επαναλαμβανόμενων ενσώματων και σωματοποιητικών πρακτικών που αφορούν μια σειρά από καθημερινές δραστηριότητες, οι οποίες εμπεριέχουν αδιόρατες μορφές κοινωνικού ελέγχου και εμμέσως θέτουν τα όρια ανάμεσα στο αποδεκτό και το μη αποδεκτό (Μακρυνιώτη 2004: 31). Τέτοιες καθημερινές πρακτικές αφορούν και οι πλοηγίες στο «δυνητικό κόσμο» του Διαδικτύου, οι αλληλεπιδράσεις στα Κοινωνικά Δίκτυα και σε αυτά με πορνογραφικό περιεχόμενο, οι διαδικτυακές ερωτικές πρακτικές συνομιλίας και αυτοϊκανοποίησης αλλά και το κυβερνοσεξ (Attwood 2013: 341-344).

4.2 Σώμα και ψηφιακός υλικός πολιτισμός

Εκτός από τη σχέση του σώματος με το κοινωνικό-πολιτισμικό μια άλλη σχέση που πρέπει να διερευνηθεί για την παρούσα προσέγγιση είναι αυτή των ανθρώπων και του σώματος με τον υλικό πολιτισμό και με τον ψηφιακό κόσμο. Μια αναφορά στη στροφή των σπουδών του Υλικού πολιτισμού που συμβαίνει γύρω στη δεκαετία του '80 συνδέεται άμεσα με τις προσεγγίσεις του σώματος που αναφέρθηκαν παραπάνω και μπορεί να βοηθήσει στην κατανόηση των τρόπων μέσω των οποίων οι ψηφιακές οντότητες μετέχουν ενεργά στην συγκρότηση των υποκειμένων που πλοηγούνται στο δίκτυο του Pornhub.

Για μεγάλο χρονικό διάστημα τα υλικά πράγματα, όπως και το σώμα και οι αισθήσεις, αντιμετωπίστηκαν από τις ανθρωπιστικές επιστήμες στερεοτυπικά, ως μέρος ενός «εφήμερου», «άψυχου» και «επιφανειακού» κόσμου, σε αντίστιξη με τον άνθρωπο, το νου την κοινωνία και ό,τι άλλο θεωρείται «ουσιαστικό» και «αληθινό». Ο Daniel Miller

αναφέρει ότι αυτή η σχέση ανάμεσα στο «εσωτερικό» και το «εξωτερικό» που συχνά εκλαμβάνεται ως δεδομένη, βασίζεται σε αυτό που αποκαλούμε «οντολογία του βάθους» (Miller 2012: 328). Σύμφωνα με αυτήν την αντίληψη το «είναι», αυτό που θεωρείται ότι «πραγματικά είμαστε», βρίσκεται κάπου βαθιά μέσα μας και έρχεται σε αντίθεση με την επιφάνεια. Αυτή η προκατάληψη, όπως εξηγεί η Ελεάνα Γιαλούρη στάθηκε πολλές φορές εμπόδιο σε μια πιο συστηματική ενασχόληση με τα «υλικά πράγματα» (2012: 11-12). Αν και μπορούν να γίνουν πολλές αναφορές στις «περιπέτειες των πραγμάτων» και τις θεωρητικές προσεγγίσεις τους, εδώ, θα πρέπει κυρίως να αναφερθεί ότι μέχρι τη δεκαετία του 1980, που καθιερώνεται και το πεδίο του Υλικού Πολιτισμού, οι περισσότερες μελέτες αντιμετώπιζαν τα υλικά αντικείμενα περιοριστικά, είτε σαν παθητικούς δείκτες κοινωνικών σχέσεων, είτε σαν τέχνηρα που απλώς ικανοποιούν λειτουργικές ανάγκες γεγονός που εν μέρει εξηγεί και την έλλειψη προσεγγίσεων που εστιάζουν στις υλικές και αισθητηριακές διαστάσεις της διαδικτυακής πορνογραφίας (Tilley 2001 στο Γιαλούρη 2012: 26, Paasonen 2009: 9).

Η θεωρητική στροφή στο πεδίο του Υλικού Πολιτισμού που συμβαίνει γύρω στο 1980 συνδέεται με τη συνομιλία μεταξύ επιστημονικών πεδίων, όπως είναι η ανθρωπολογία, η ιστορία και η αρχαιολογία αλλά και με την ανάδυση μίας σειράς «νέων ρευμάτων», όπως είναι ο μεταδομισμός, η πολιτισμική κριτική, οι μετα-αποικιακές σπουδές, η φεμινιστική κριτική κ.α. Τότε, αρκετές μελέτες επιχείρησαν να γεφυρώσουν τη διχοτόμηση ανάμεσα στα υποκείμενα και τα αντικείμενα, να αποκαλύψουν τη διαλεκτική τους σχέση και να αποδείξουν ότι κατασκευάζοντας και χρησιμοποιώντας αντικείμενα του υλικού κόσμου οι άνθρωποι κατασκευάζουν και ορίζουν την ταυτότητα και το ρόλο τους σε ένα δεδομένο κοινωνικό πλαίσιο» (Γιαλούρη 2012: 26).

Έννοιες, όπως αυτή της «αντικειμενοποίησης» του Daniel Miller, της «κοινωνικής ζωής» και της «βιογραφίας» των αντικειμένων των Arjun Appadurai και Igor Kopytov αντίστοιχα, αλλά και του Alfred Gell για την «δράση» των έργων τέχνης ανέδειξαν την ενεργή παρουσία των «πραγμάτων» στην κοινωνία και ανέδειξαν ποικίλες μορφές υλικότητας αλλά και τα θολά όρια ανάμεσα στο υλικό και το άυλο. Αυτές οι συζητήσεις απέβησαν ιδιαίτερα σημαντικές σε ό,τι αφορά τη συζήτηση περί ψηφιακών υλικοτήτων που συχνά εξαιτίας του γεγονότος ότι θεωρούνται συνώνυμες με το «άυλο» δεν συνδέονται με τις πιθανές επιδράσεις στα σώματα των υποκειμένων ή με ερωτήματα που αφορούν τις υποδομές, τις συνθήκες παραγωγής, τα διαφορετικά νοήματα που αποκτούν

σε διαφορετικά πλαίσια της «ζωής τους» ή την τύχη μετά την απόρριψή τους (Παπαηλία & Πετρίδης 2015: 34).

Ο Matthew Kirchenbaum (2008:135) επισημαίνει ότι οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές παρά τα πολλαπλά επίπεδα υλικότητας και υποδομών που απαιτούνται για την λειτουργίας τους, επενδύονται με μια ψευδαίσθηση αϋλότητας, ενώ στο ίδιο πνεύμα η Blanchette (2011) εξηγεί ότι η άποψη αυτή συσκοτίζει το γεγονός ότι «η πληροφορική αποτελεί μηχανική διαδικασία που στηρίζεται σε συσκευές αποθήκευσης και συστήματα επεξεργασίας (σκληροί δίσκοι, καλώδια, φορείς σήματος, μαγνητικά πεδία κτλ.) που ξοδεύουν ενέργεια και τοποθετούνται κάπου στον «φυσικό χώρο», παράγονται από συγκεκριμένα υλικά διαμορφώνονται και λειτουργούν χάρη στην καθοριστική συμβολή του θεωρητικού, τεχνικού, μηχανικού και επιχειρηματικού προσωπικού, καθώς φυσικά και της κακοπληρωμένης εργασίας στρατιών εργατών ανά τον κόσμο» (Παπαηλία & Πετρίδης 2015: 34).

Όλα τα χαρακτηριστικά, οι τεχνικές και τα στοιχεία του περιβάλλοντος της ψηφιακής εμπειρίας που προσεγγίζω βασίζονται σε τέτοιες τεράστιες υποδομές, σε συγκεκριμένα υλικά, τεχνολογικά αντικείμενα (το λεγόμενο hardware) και σε λογισμικά (software) που παρά το γεγονός ότι τείνουν να περνούν απαρατήρητα επηρεάζουν την συμπεριφορά και την ταυτότητα μας πολύ έντονα. Μάλιστα, όπως εξηγεί ο Daniel Miller με την έννοια της «ταπεινότητας των πραγμάτων», όσο λιγότερο τα αντιλαμβανόμαστε τόσο πιο δυναμικά τα πράγματα καθορίζουν το πλαίσιο στο οποίο αναπτύσσουμε συγκεκριμένες νοοτροπίες και συμπεριφορές (Miller 1987: 85-108, 2012: 35, Γιαλούρη 2012: 28).

Η συνομιλία των σπουδών της Επιστήμης και της Τεχνολογίας με τις σπουδές των Μέσων και του Υλικού Πολιτισμού είχε επίσης ως αποτέλεσμα την ανάδυση προσεγγίσεων που αμφισβήτησαν τη γραμμική, ντετερμινιστική λογική παλαιότερων προσεγγίσεων που είτε προέτασσαν την τεχνολογία μπροστά στο κοινωνικό θεωρώντας την ως κινητήρια δύναμη της ιστορίας είτε την αντιμετώπιζαν ανθρωποκεντρικά θεωρώντας την «εργαλείο» ουδέτερο στα χέρια των ανθρώπων για να το χρησιμοποιήσουν όπως θέλουν ανάλογα με τη βούλησή τους.¹⁹ Ο Robert Pinter, εξηγεί μεταφέροντας τις θέσεις των «Τεχνορεαλιστών» πως οι τεχνολογίες δεν είναι ουδέτερες. «Κάθε τεχνολογία ενσωματώνει, τόσο επίτηδες όσο και χωρίς πρόθεση, συγκεκριμένο κοινωνικό, πολιτικό και οικονομικό περιεχόμενο και πεποιθήσεις» ενώ ταυτόχρονα, όπως επισημαίνει η Αθηνά

¹⁹ Για τις θέσεις του Κοινωνικού και Τεχνολογικός Ντετερμινισμού: (Pinter 2008: 15-17, Kinsey 2008: 59-65)

Αθανασίου, «διαμορφώνει κοινωνικές πραγματικότητες, με την έννοια ότι δημιουργεί νέα πολιτισμική τάξη» (Pinter 2008: 15-17, Αθανασίου 2004: 49-53)²⁰. Την αλληλεξάρτηση και την αμοιβαία συγκρότηση κοινωνίας-τεχνολογίας ενισχύει και η βασική παραδοχή της ANT (Actor Network Theory) ότι οι τεχνολογικές οντότητες, μαζί με το συνοδεύον κοινωνικό-πολιτικό πλαίσιο, αναπτύσσονται από κοινού (συν-διαμορφώνουν το ένα το άλλο) σε κοινωνικό-τεχνολογικές οντότητες. Το αποτέλεσμα αυτής της αλληλεπίδρασης είναι τόσο «τεχνικό» όσο και «κοινωνικό» (Γκουγκουλή 2012: 297-298, Kincsei 2008: 68). Για τους συγγραφείς του τόμου *Ethnography and Virtual Worlds*, είναι σαφές ότι τόσο οι ίδιοι οι «δυνητικοί κόσμοι» όσο και η ζωή «εντός αυτών» είναι «πολύ πραγματικά» φαινόμενα και διαμορφώνουν δυνατότητες για την ανάδυση νέων πολιτισμικών πρακτικών. Με άλλα λόγια οι δυνητικοί κόσμοι αντλούν από τους «φυσικούς» και την ίδια στιγμή τους διαμορφώνουν (Boellstorff et al. 2012: 1-3).

Η προσέγγιση του Bruno Latour και της ANT βοηθάει σημαντικά για την κατανόηση της αμοιβαίας σχέση συγκρότησης και αλληλεπίδρασης τεχνολογίας-κοινωνίας αλλά και ανθρώπου-ψηφιακού κόσμου. Σύμφωνα με την σκέψη του Latour (2005) άνθρωποι και μη άνθρωποι διαπλέκονται σε μια σειρά σχέσεων που ισοδυναμεί με ένα δίκτυο, όπου είναι δύσκολο να διακρίνει κανείς τον φορέα δράσης (Dant 2005: 80, Γιαλούρη 2012: 38-42, Γκουγκουλή 2012: 297-298). Ο Latour, στρέφει την προσοχή μας σε έναν δρώντα-υβρίδιο (όπου συναρθρώνεται άνθρωπος και μη άνθρωπος). Όπως λοιπόν δεν μπορούμε να διακρίνουμε έναν στρατιώτη από το όπλο του, αφού το όπλο αποτελεί ένα στοιχείο που ορίζει καθοριστικά τον ορίζοντα της δράσης,²¹ έτσι δεν θα πρέπει να διακρίνουμε και τα υποκείμενα που σερφάρουν στο Pornhub από το κινητό ή τον H/Y, τα τεχνικά χαρακτηριστικά της συσκευής, το ψηφιακό περιβάλλον στο οποίο πλοηγούνται, τις εικόνες, τα βίντεο, τους αλγορίθμους και όλες τις δυνατότητες-ενέργειες που αυτές οι οντότητες παρέχουν, επιβάλουν ή υποβάλουν. Όπως επισημαίνει ο Tom Boellstorff στην πολύ διάσημη εθνογραφική δουλειά του στον κόσμο του Second Life, ακόμη πιο δύσκολο και μάλλον προβληματικό είναι να διακρίνει κανείς το Avatar (προσωπική φιγούρα ή εικόνα) που δρα στον ψηφιακό κόσμο από τον άνθρωπο που κρατάει το ποντίκι και το

²⁰ <http://www.technorealism.org/>

²¹ Το παράδειγμα του στρατιώτη με το όπλο, το χρησιμοποιούν ο Gell και ο Latour, ο καθένας με τον τρόπο του, για να δείξουν την σχέση ανθρώπου-αντικειμένων, ο πρώτος για να παρουσιάσει τα πράγματα ως δευτερογενείς φορείς δράσης και ο δεύτερος για να στρέψει τη προσοχή στην συνάρθρωση τους, τονίζοντας την αξεδιάλυτη σχέση ανθρώπων-μη ανθρώπων (αντικειμένων). Θέτοντας το γνωστό ερώτημα, αν είναι οι άνθρωποι που σκοτώνουν ή τα όπλα, ο Latour προτρέπει να αναγνωρίσουμε τον επιμερισμό της ευθύνης ανάμεσα σε ανθρώπους και μη ανθρώπους και να δούμε την πράξη αυτή ως ευθύνη της «συλλογικότητας» των δύο, που μόνο ως τέτοια μπορεί να φέρει και το βάρος της εμπρόθετης δράσης. (Γιαλούρη 2012: 39-41)

πληκτρολόγιο και βρίσκεται πίσω από την οθόνη του Η/Υ (Boellstorff 2008). Αλλά και οι αλγόριθμοι, τονίζει η Tiziana Terranova, υπάρχουν επίσης ως μέρος τέτοιων συναρμογών που συμπεριλαμβάνουν υλικές υποδομές, βάσεις δεδομένων, μνήμη και τις συμπεριφορές και πράξεις σωμάτων. Μάλιστα για να γίνουν - αυτό που είναι - κοινωνικά λογισμικά, οι αλγόριθμοι πρέπει να εναρμονίζονται συνεχώς –και όσο το δυνατό καλύτερα - με συμπεριφορές και σώματα που δρουν στο «εξωτερικό τους» (Introna 2016: 28, Terranova 2014: 382). Εύστοχα η Raasonen αναφέρει ότι η πορνογραφία παράγεται, κυκλοφορεί και καταναλώνεται μέσα σε υβρίδια τεχνολογικών, υλικών, κοινωνικών και οικονομικών συνδέσμων που περιλαμβάνουν παράγοντες και δρώντες ανθρώπινους και μη ανθρώπινους (2011:3). Νοώντας την ψηφιακή πορνογραφία ως ένα τέτοιο δίκτυο, είναι δυνατό να αναδυθούν νέοι δρώντες, νέοι τρόποι δράσης και άρα νέοι τρόποι υποκειμενοποίησης που δεν τοποθετούνται με σαφήνεια εντός των ορίων του δυνητικού ή του πραγματικού αλλά σε παραγωγικά νέες εδαφικές οργανώσεις ή αλλιώς συναρμογές-συναρθρώσεις. Βέβαια, μιλώντας για τέτοιου τύπου συναρμογές δεν πρέπει να παραλείψουμε τις ασύμμετρες σχέσεις εξουσίας που είναι δυνατόν να αναδύονται ανάμεσα σε διαφορετικά δίκτυα και σε κέντρα-κόμβους που σχηματίζονται εντός τους (Galloway & Thacker 2007). Τέτοιες υπάρχουν και στα πορνογραφικά δίκτυα που αναφέρονται εδώ ενώ ακόμη, έχει τεράστιο ενδιαφέρον το ποιος ή τι έχει την δυνατότητα να δημιουργεί συνδέσεις και τι αντίκτυπο μπορεί να έχει το φύλο, το έθνος, η κοινωνική τάξη στη διαδικασία αυτή. Το Pornhub, όπως φαίνεται και από την παρούσα ανάλυση, είναι και αυτό ένα τέτοιο δίκτυο που αφενός έχει μεγάλη δημοτικότητα και σημαντική ισχύ σε πολλά πεδία της οικονομικής και κοινωνικής ζωής χιλιάδων ανθρώπων και περεταίρω δικτύων. Όμως και εντός του, όπως είναι λογικό, εμφανίζονται σημαντικές ασυμμετρίες σχέσεων εξουσίας που παρουσιάζουν ενδιαφέρον και θα άξιζε να διερευνηθούν περισσότερο.

Οι εικόνες, τα βίντεο, οι ήχοι, τα κείμενα, τα γραφιστικά στοιχεία αποτελούν ορισμένα μάλλον προφανή στοιχεία του ψηφιακού περιβάλλοντος που δρουν καθοριστικά στις πλοηγήσεις των υποκειμένων επηρεάζοντάς τους σε νοητικό, γνωστικό και αισθητηριακό επίπεδο (Miller 2000). Αλλά και οι αλγόριθμοι, τα δεδομένα, οι μετρήσεις και οι επιλογές-ρυθμίσεις δρουν επίσης παρά το γεγονός ότι είναι λιγότερο ορατά στους χρήστες τους και συχνά και στους ανθρωπολόγους.²² Αναγνωρίζουν τα διαδικτυακά υποκείμενα καθορίζουν

²²Την αδυναμία πρόσβασης στους αλγορίθμους και την κατά συνέπεια μεθοδολογική αμηχανία τονίζουν θεωρητικοί όπως οι Barocas, Hood & Ziewitz (2013), Seyfert και Roberge (2016). Μάλιστα, παρομοιάζει την μελέτη των αλγορίθμων με ένα «μαύρο κουτί» (black box) και εξηγεί ότι αφού συχνά είναι αδύνατη η πρόσβαση στον αλγόριθμο αναγκαστικά προσεγγίζεται αισθητηριακά μέσα από την αλληλεπίδραση μαζί του, δηλαδή εισάγοντας δεδομένα (inputs) και μελετώντας αυτά που εξάγονται (outputs) (2013: 3-4). Ο

τον ορίζοντα της διαδικτυακής δράσης και των πιθανών επιλογών τους και ρυθμίζουν καθοριστικά τις πλοηγήσεις τους. Άλλα τέτοια στοιχεία, καθοριστικά της συγκεκριμένης εμπειρίας πλοήγησης αποτελούν οι προσωπικοί λογαριασμοί, οι εικόνες προσωποποίησης (avatar), τα μηνύματα, οι ειδοποιήσεις, τα αγαπημένα, οι λίστες αναπαραγωγής, οι βαθμολογίες, οι προτάσεις, οι διαφημίσεις, τα κανάλια, οι κωδικοποιήσεις, οι εξακριβώσεις (verifications) και τα επιτεύγματα (achievements). Τα παραπάνω αποτελούν στοιχεία του ψηφιακού πολιτισμού που αγγίζουν το σώμα, τις αισθήσεις των υποκειμένων και δρουν «πάνω σε» και «μαζί με» αυτά (Ingold 2013)²³. Συγχρόνως, λειτουργούν τόσο στο επίπεδο της ανατομοπολιτικής του ανθρωπίνου σώματος όσο και στο επίπεδο της βιοπολιτικής του πληθυσμού η οποία εστιάζει στην εμπλοκή του ανθρωπίνου σώματος – ως τεχνοπολιτισμικής πια συλλογικότητας – στους ψηφιακούς μηχανισμούς που αναγνωρίζουν, ρυθμίζουν και διαχειρίζονται διαστάσεις της «online» και της «offline» ζωής, της σεξουαλικότητας και κατ' επέκταση του φύλου και της αναπαραγωγής (παραφράζω Αθανασίου 2007: 19).

Geert Lovink (2017) αναφέρει χαρακτηριστικά «Αυτοί οι αλγόριθμοι είναι μυστικοί, δεν μπορούμε να τους μελετήσουμε [...] παρόμοια με την αλληγορία του σπηλαίου του Πλάτωνα, μπορούμε μόνο να δούμε την σκιά τους και να μαντέψουμε πως είναι». <http://networkcultures.org/geert/2017/09/04/economy-and-politics-of-the-net-interview-with-geert-lovink/>.

²³ Ο Timothy Ingold προτείνει μια θεωρητική και μεθοδολογική επιδίωξη γεφύρωσης της «σκέψης» με την «πράξη» για τις κοινωνικές επιστήμες. Για την προσέγγιση ψηφιακών κόσμων η προσπάθεια του «σκέπτεσθαι δια του πράττειν» έχει ακόμη μεγαλύτερη σημασία για τον εθνογράφο αφού το να «ζει κανείς ψηφιακά» (Taylor 2002) σημαίνει το να ζει δια του πράττειν (Boellstorff 2008).

5.0 «Digging deep into the data» - Η συγκρότηση του σώματος του πληθυσμού

“Pornhub Insights is research and analysis directly from the Pornhub team. We've compiled data from billions of hits, all to explore the intricacies of online porn viewership. Pornhub.com is the world's biggest porn site. Follow Insights for stats, events, and Pornhub related announcements.”²⁴

Το Pornhub network διαθέτει ξεχωριστή στήλη με τίτλο: «Pornhub Insights: Digging deep into the data», όπου παρουσιάζει δημόσια ορισμένα «ενδιαφέροντα» στατιστικά στοιχεία που έχει συλλέξει, σχετικά με τις πιο δημοφιλείς, αναζητήσεις, κατηγορίες, σταρ, λάθος πληκτρολογήσεις και χρόνο παραμονής ανά χώρα/υποθετικό φύλο/υποθετική ηλικία κλπ. Για τα υποθετικά στοιχεία της ταυτότητας των χρηστών έχει φροντίσει η Google που «ευγενικά» και πάντα «ανώνυμα» μοιράζεται τα δεδομένα που έχει συλλέξει από την έρευνα των αναζητήσεων και πλοηγήσεων στους χώρους «του δικού της δικτύου». Όπως αναφέρεται χαρακτηριστικά στη δημοσίευση του Pornhub: «Thanks to the anonymized data provided by Google Analytics, Pornhub's statisticians are able to build an accurate picture of the demographic makeup of our visitors including their gender, age and even interests»²⁵. Ακόμη, η στήλη προσφέρει στοιχεία σχετικά με την «κίνηση» και τις αλλαγές-αυξομειώσεις της «κίνησης» στη σελίδα-κοινότητα ανα ώρα/ημέρα/χώρα και μάλιστα ανάλογα με σημαντικά δημόσια γεγονότα και εκδηλώσεις που συμβαίνουν σε διάφορες πόλεις, όπως μεγάλοι τελικοί, αθλητικών ή τηλεοπτικών γεγονότων, μεγάλες προγραμματισμένες διαδηλώσεις και άλλα. Χαρακτηριστική είναι η δημοσίευση με τις αναλυτικές αυξομειώσεις της διαδικτυακής κίνησης στο παρόν δίκτυο κατά τις ώρες των «διαδηλώσεων των γυναικών» στις 20/01/2018 σε διαφορετικές πόλεις των ΗΠΑ, που όπως αναφέρεται δείχνουν «την αλληλεγγύη των γυναικών που βγήκαν στους δρόμους για να δώσουν φωνή και ορατότητα σε πιεστικά ζητήματα».²⁶

Όπως αναφέρθηκε, τα πρώτα βίντεο που προτείνονται για παρακολούθηση στην αρχική σελίδα του Pornhub παρουσιάζονται κάτω από τον τίτλους «Hot Porn Video in Greece», «Most Viewed Videos In Greece» και «Recommended For You». Ωστόσο, οι τίτλοι, δεν είναι ίδιοι για άλλους χρήστες ή και για εμένα όταν συνδέομαι από διαφορετικό υπολογιστή. Αυτό δεν είναι τόσο παράξενο αφού πριν τη σύνδεση που περιέγραψα στις

²⁴ <https://www.pornhub.com/insights/>.

²⁵ <https://www.pornhub.com/insights/2017-year-in-review>.

²⁶ <https://www.pornhub.com/insights/womens-march-2018>.

σελίδες αυτές είχα πλοηγηθεί με τον υπολογιστή μου σε αμέτρητους άλλους ψηφιακούς χώρους κοινωνικής δικτύωσης, σε blogs και ιστοσελίδες μεγάλων εταιριών, ιδιωτών ή και συλλογικών ομάδων. Ταυτόχρονα, ήμουν «συνδεδεμένος» και άρα «διαθέσιμος» στο Facebook και το YouTube από όπου μάλιστα άκουγα και μουσική για κάποια ώρα.

Τέτοιες ενέργειες αρκούν για να ταυτοποιηθεί κανείς διαδικτυακά και για να δημιουργηθεί μια «νέα αλγοριθμική ταυτότητα» (Cheney-Lippold 2011: 164-166). Μετά από μια πλοήγηση τέτοιου τύπου, όπως αναφέρει ο John Cheney-Lippold, «η διεύθυνση IP ²⁷ του χρήστη έχει καταγραφεί και αρχεία cookies ²⁸ έχουν εγκατασταθεί στον Η/Υ του χρήστη, ο οποίος μακριά, σε κάποια βάση δεδομένων είναι πιθανό να έχει 'φύλο', 'φυλή' και 'τάξη'» (ό. π.: 164-166). Αυτό εξηγεί τις στοχευμένες προτάσεις στη βάση της χώρας προέλευσης, «in Greece» και τις εξειδικευμένες προσωπικά προτάσεις, «Recommended For You» που συνάντησα στην αρχική σελίδα. Ακόμη, εξηγεί πως η Google και το Κοινωνικό Δίκτυο του Pornhub είχαν δεδομένα αναφορικά με το φύλο, την ηλικία και τα ενδιαφέροντα μου.

Πολύ μεγάλο ενδιαφέρον παρουσιάζει ο συγκριτικός χαρακτήρας των δεδομένων αυτών που συντελεί στη συγκρότηση κατηγοριών του πληθυσμού και στην μεταξύ τους ιεράρχηση στις διάφορες κλίμακες που σχηματίζονται μέσα από αυτές τις πρακτικές. Μέσω διαδικασιών σύγκρισης των κινήσεων διαφορετικών χρηστών παράγονται νέα δεδομένα-αποτελέσματα που τονίζουν τις διαφορές μεταξύ των συμπεριφορών των χρηστών και οδηγούν στο σχηματισμό ομάδων του πληθυσμού δημιουργώντας αυτό, που παραφράζοντας τον Cheney-Lippold (2011) θα αποκαλούσαμε «νέες συλλογικές αλγοριθμικές ταυτότητες». Στην περίπτωση των «διαδηλώσεων των γυναικών» πρώτον, παρουσιάζονται ενδιαφέροντα στοιχεία αναφορικά με το ποιες ομάδες πλοηγήθηκαν, τι αναζήτησαν, ποιες ώρες έκαναν αυτές τις ενέργειες και κυρίως ποιες ώρες «δεν έκαναν» αυτές τις ενέργειες λόγω της συμμετοχής τους στις διαδηλώσεις. Αυτό σημαίνει την αναγνώριση ή τη δημιουργία «διαφορών» ανάμεσα στους χρήστες που καθιστά τη συγκρότηση των ομάδων αυτών δυνατή και τους δίνει σχετικό κοινωνικό και πολιτικό περιεχόμενο. Δεύτερον, παρουσιάζονται οι διαφορές μεταξύ των ομάδων-κατηγοριών

²⁷ Τα αρχικά IP σημαίνουν "Internet Protocol." και η "διεύθυνση" αναφέρεται στο μοναδικό αριθμό της συσκευής που διακρίνει όλη την διαδικτυακή δραστηριότητα των συσκευών που είναι συνδεδεμένες στο παρόν δίκτυο. Καταχρηστικά, η διεύθυνση IP θα μπορούσε να παρομοιαστεί με την ταχυδρομική διεύθυνση ή τον αριθμό τηλεφώνου. Για περισσότερες πληροφορίες ενδιαφέρον παρουσιάζει η προσέγγιση της ηλεκτρονικής διεύθυνσης: <https://whatismyipaddress.com/ip-basics>.

²⁸ Τα Cookies είναι ψηφιακοί σημειωτές τους οποίους τοποθετούν αυτόματα διαδικτυακοί τόποι στους σκληρούς δίσκους των Η/Υ οι οποίοι συνδέονται με αυτούς. Από τη στιγμή που τοποθετούνται, καταγράφονται όλες οι online επικοινωνίες αυτού του Η/Υ, από τον διακομιστή του ιστοτόπου που τοποθέτησε το «cookie» (Castells 2005: 204).

καθώς τοποθετούνται σε κλίμακες που δείχνουν ποιες ομάδες και από ποιες «περιοχές» (πολιτείες ακόμη και συνοικίες των ΗΠΑ) οι χρήστες ανταποκρίθηκαν περισσότερο στις διαδηλώσεις, γεγονός που γίνεται αισθητό λόγω της απουσίας τους από το δίκτυο – ή για να ειπωθεί καλύτερα λόγω της «μη παρουσίας τους» σε αυτό.²⁹ Το κοινωνικό, πολιτισμικό και πολιτικό περιεχόμενο με το οποίο φορτίζονται οι πληθυσμιακές ομάδες που συγκροτούνται μέσα από τέτοιες διαδικασίες γίνεται ακόμη πιο αισθητό στο άρθρο όπου παρουσιάζονται οι «Transgender (τρανσέξουαλ) αναζητήσεις» των χρηστών³⁰. Κατηγορίες του πληθυσμού που ήδη φέρουν πολιτισμικό φορτίο όπως ηλικίες 18-24, 25-34, 35-44, άνδρες-γυναίκες, αφενός παρουσιάζονται ως ενιαίες – ενώ βέβαια δεν είναι – και αφετέρου συγκρίνονται μεταξύ τους για την εξαγωγή «ενδιαφερόντων συμπερασμάτων» που τις φορτίζουν με περαιτέρω πολιτισμικά νοήματα (π.χ. «για τον όρο “trans” ενδιαφέρονται περισσότερο άντρες και ηλικίες 35-44»). Με άλλα λόγια, την ίδια στιγμή οι κατηγορίες αυτές προσδιορίζουν (τις πρακτικές αναζήτησης τρανσέξουαλ περιεχομένου, το παρόν δίκτυο, την κοινότητα του Pornhub π.χ. ως περισσότερο ανδρικές πρακτικές) και προσδιορίζονται από αυτές τις πρακτικές (π.χ. οι 35-44 είναι πιο πιθανό να ενδιαφέρονται για διεμφυλικό περιεχόμενο) αναδεικνύοντας τη σημασία των αλγοριθμικών πρακτικών, των μετρήσεων και της δημοσίευσής τους για τις συνεχείς διαδικασίες επανα-νοηματοδότησής και επανα-πλαισίωσής τους.

Πρέπει να επισημανθεί ότι και το ίδιο το δίκτυο του Pornhub, αποτελεί ένα pornsite που συγκεντρώνει σημαντική δύναμη οικονομική, κοινωνική, πολιτική και αποτελείται από κόμβους που είναι περισσότερο ισχυροί από αυτούς άλλων παρόμοιων δικτύων. Την παρούσα χρονική περίοδο είναι από τα μεγαλύτερα σε επισκεψιμότητα, κατανάλωση και φιλοξενία περιεχομένου «για ενήλικους»³¹ δίκτυα. Οι κατηγορίες του περιεχομένου, τα κανάλια του και οι χρήστες του έχουν παρόμοια δυναμική. Αν για παράδειγμα, κανείς αναζητήσει στο Google ‘porn for female’ η αντίστοιχη κατηγορία του Pornhub θα είναι στα πρώτα αποτελέσματα, το ίδιο θα συμβεί αν πληκτρολογήσει ‘hardcore porn’ κ.ο.κ.

²⁹ Προτιμώ τη φράση «της μη παρουσίας τους» για να δείξω ότι η σημασία της «παρουσίας» και των πρακτικών που την κάνουν αισθητή είναι τεράστια σε τέτοια κοινωνικά δίκτυα, για την ακρίβεια είναι καθοριστικό στοιχείο που τα καθιστά ως τέτοια. Για να είναι ένας χρήστης παρών συνήθως δεν αρκεί απλώς «να πλοηγείται» και να παρακολουθεί αλλά πρέπει να κάνει αισθητή την παρουσία του μέσα από την εμπρόθετη συμμετοχή, που σημαίνει την αλληλεπίδραση με άλλους χρήστες, την κοινοποίηση, δημοσίευση δεδομένων μέσα από τις «επιλογές» που του παρέχονται στο εκάστοτε δίκτυο. (Boyd & Ellison 2007, Taylor 2002).

³⁰ <https://www.pornhub.com/insights/transgender-searches>.

³¹ Το Pornhub το 2017 είχε 28,5 δις επισκέψεις, ενώ καταναλώνονταν κατά μέσο όρο 800 βίντεο το δευτερόλεπτο, δηλαδή όπως αναφέρεται χαρακτηριστικά «όσα και τα μπέργκερ που πουλάνε σε ένα δευτερόλεπτο τα McDonalds παγκοσμίως» (Για περισσότερα στοιχεία βλ.: <https://www.pornhub.com/insights/2017-year-in-review> και <https://www.alexa.com/topsites>).

Αυτό αποτελεί ένα σημαντικό στοιχείο που ορίζει στη συγκεκριμένη περίπτωση το πλέγμα γνώσης-εξουσίας στο οποίο αναφέρεται ο Φουκώ, καθώς και το πώς και ποιος μπορεί να μιλάει για ποιον αλλά και να ορίζει «καθεστώτα αλήθειας».

Η ισχύς των λόγων που παράγονται στα κοινωνικά δίκτυα και ιδιαίτερα στο Pornhub είναι ιδιαίτερα μεγάλη και σίγουρα αρκετά απρόβλεπτη. Ακόμη, πιο ισχυροί και αδιαμφισβήτητοι θεωρείται ότι είναι οι λόγοι αυτοί όταν βασίζονται στην συλλογή μαζικών «πραγματικών δεδομένων». Τον Οκτώβριο του 2017, όταν ψηφιζόταν στην Ελλάδα το νομοσχέδιο για την αναγνώριση της ταυτότητας φύλου ακολούθησε σειρά δημοσίων λόγων που το υποστήριζαν ή εναντιώνονταν σε αυτό. Το Pornhub εν τω μεταξύ δημοσίευσε τα δεδομένα των πλοηγήσεων των χρηστών για το 2017, με αποτέλεσμα να κυκλοφορήσουν άρθρα που ασκούσαν καυστική κριτική ή σατίριζαν το γεγονός ότι οι transgender και gay αναζητήσεις στην Ελλάδα και μάλιστα σε συγκεκριμένες περιοχές (που θεωρείται ότι χαρακτηρίζονται από αρρενωπότητα), όπως η Άρτα, η Καστοριά και η Κρήτη παρουσίαζαν αυξημένα επίπεδα ³². Η σημασία των πληροφοριών ή καλύτερα των λόγων του δικτύου του Pornhub φαίνεται πως είναι τέτοια που καθίσταται δυνατό να κυκλοφορούν και μετά από μια σειρά διαδικασιών, αποκοπής και επανασυρραφής σε πολλαπλά πλαίσια να αποκτούν εκ νέου νόημα αποτελώντας πια δεδομένα για κριτική επιχειρηματολογία προς ένα μέρος των δημόσιων λόγων για το «νομοσχέδιο της ταυτότητας φύλου» στο κοινωνικό, πολιτικό πλαίσιο της Ελλάδας του 2017-18. Αυτό σημαίνει ότι είναι και τέτοια που μπορεί να προσδώσει νοήματα και χαρακτηριστικά σε περιοχές και έτσι σε ολόκληρες ομάδες πληθυσμών που συγκροτούνται ως τέτοιες και όπως αναφέρεται από μέρη του δημοσίου λόγου «πλέον είναι γνωστό ότι βλέπουν gay ταινίες».

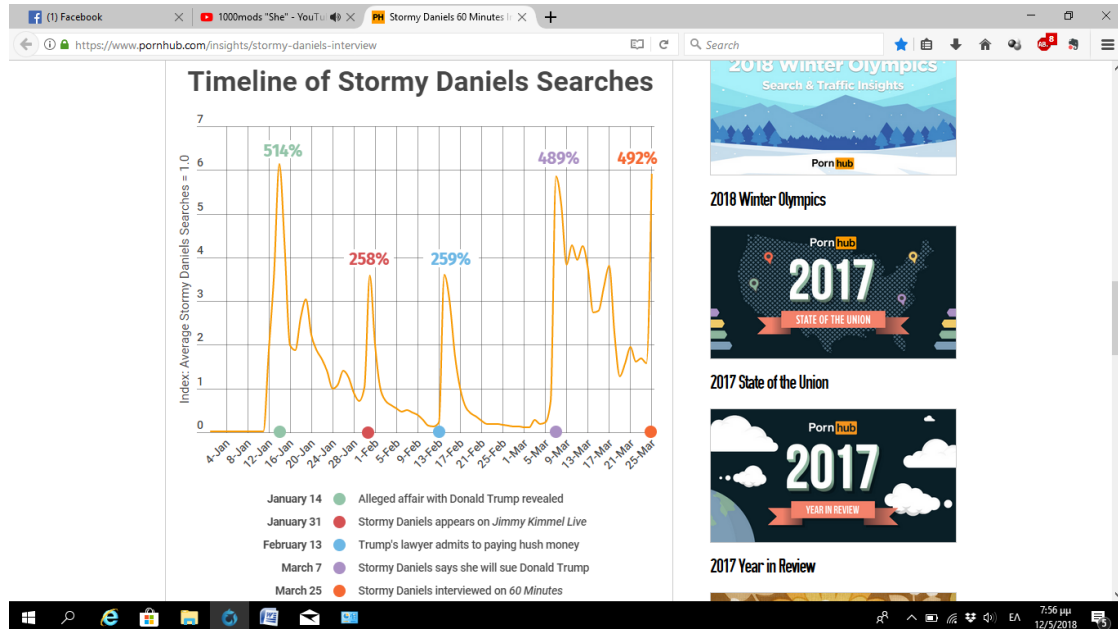
Όταν αποκαλύφθηκε η σχέση του προέδρου των ΗΠΑ, Donald Trump με την γνωστή πορνοσταρ Stormy Daniels, σύμφωνα με τις δημοσιεύσεις του Pornhub, πυροδοτήθηκε μια «έκρηξη» στις αναζητήσεις των χρηστών για τη συγκεκριμένη ηθοποιό (εικόνα 2). ³³ Οι αναζητήσεις αυξήθηκαν 514% τον Ιανουάριο του 2018 ενώ κάθε επόμενη δημόσια εμφάνιση και δηλώσεις των σχετικών προσώπων αντανάκλαται με μία μεγάλη αύξηση των αναζητήσεων στο Pornhub, με κορυφαία τη συνέντευξη της Stormy Daniels στην εκπομπή «60 minutes» που για μία ώρα, στις 25 Μαρτίου εκτόξευσε τις αναζητήσεις

³² <https://www.vice.com/gr/article/59d8ax/ta-freska-statistika-toy-pornhub-sthn-arta-psaxnoyn-gia-big-tits-kai-sthn-kerkyra-gia-cartoon>.

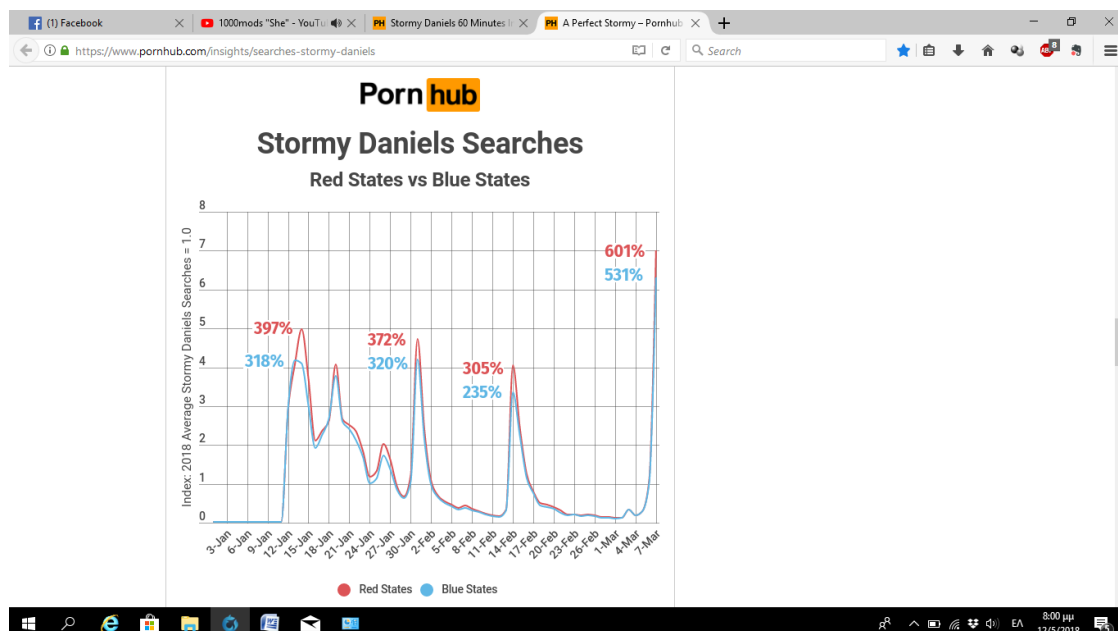
³³ <https://www.pornhub.com/insights/searches-stormy-daniels>, <https://www.pornhub.com/insights/stormy-daniels-interview>.

2052% πιο ψηλά από το συνηθισμένο. Η συγκεκριμένη περίπτωση δείχνει την πολύ άμεση σχέση που έχουν γεγονότα της «πραγματικής ζωής» -εδώ της «δημόσιας σφαίρας»- με την ψηφιακή ζωή εντός του δικτύου του Pornhub, που σε καμία περίπτωση δε θα πρέπει να θεωρείται αποκομμένο από κάποιον «πραγματικό κόσμο» ο οποίος βρίσκεται εκτός αυτού. Ακόμη, η «ιδιαίτερη πολιτική φύση» του συγκεκριμένου θέματος, όπως αναφέρουν οι αναλυτές του Pornhub εντείνει το ενδιαφέρον τους και για περαιτέρω συγκρίσεις πολιτικού χαρακτήρα. Στο συγκεκριμένο παράδειγμα παρουσιάζονται δεδομένα που συγκρίνουν τις αναζητήσεις σε διαφορετικές πολιτείες των ΗΠΑ και σχετίζονται με τα πλειοψηφικά εκλεγμένα πολιτικά τους σώματα. Στο διάγραμμα της εικόνας 3 παρουσιάζονται τα μεγαλύτερα ποσοστά αναζητήσεων στις «κόκκινες» Ρεπουμπλικανές πολιτείες σε σχέση με τις «μπλέ» Δημοκρατικές αναφέροντας πως στις «κόκκινες» πολιτείες είναι πιο 12% πιθανό να αναζητηθεί το όνομα της Stormy Daniels. Και σε αυτή, όπως και στις προηγούμενες περιπτώσεις λαμβάνει χώρα ένα είδος κυβερνητικής-ψηφιακής κατηγοριοποίησης των υποκειμένων, εδώ και βάσει της τοποθεσίας - γεγονός που επαναφέρει την σημασία της έννοιας της τοπικότητας – και των εκλογικών στατιστικών δεδομένων που κυριολεκτικά «χρωματίζουν» εκτός από πληθυσμούς ολόκληρες περιοχές του χάρτη. Ακόμη, θεωρείται ότι φανερώνουν μια σύνδεση μεταξύ των εκλογικών προτιμήσεων των υποκειμένων και του ενδιαφέροντος που εκφράζουν μέσω των αναζητήσεών τους για το συμβάν ανάμεσα στην Stormy Daniels και των Donald Trump. Αυτές οι πρακτικές ψηφιακής κατηγοριοποίησης των υποκειμένων έρχονται μαζί με ένα νέο αναλυτικό άξονα της εξουσίας: την ψηφιακή συγκρότηση των κατηγοριών της ταυτότητας (Cheney-Lippold 2011: 172). Αυτός ο νέος άξονας, που ασκείται στο επίπεδο της καθημερινής ζωής και μέσω κατηγοριοποιήσεων που βασίζονται σε υπολογιστές και αλγόριθμους λειτουργεί για να διαχειριστεί και να ελέγξει ομάδες ανθρώπων και πληθυσμών αποτελώντας μια «ήπια» εκδοχή βιοπολιτικής (ό. π.: 172). Ωστόσο, σύμφωνα με τον David Lyon κάθε διαδικασία συλλογής και ανάλυσης προσωπικών δεδομένων, είτε αυτά μπορούν να ταυτοποιηθούν είτε όχι, για σκοπούς επιρροής ή διαχείρισης αυτών των οποίων τα δεδομένα έχουν συλλεχθεί αποτελεί ένα είδος επιτήρησης (2001: 2). Για τον Lyon , αυτές οι πρακτικές συλλογής, ανάλυσης και δημοσίευσης δεδομένων που είδαμε στα τρία παραδείγματα, σχετίζονται άμεσα με την έννοια της επιτήρησης και αν και περνούν απαρατήρητες λόγω του λεπτού χαρακτήρα τους είναι την ίδια στιγμή ιδιαίτερα «σκληρές» και επιτελούνται σε συστηματικό επίπεδο (Cheney-Lippold 2011: 176, Lyon 2001: 2). Σε κάθε περίπτωση, οι ψηφιακοί μηχανισμοί δημογραφικής στατιστικής σαν αυτούς που αναφέρθηκαν, άλλοτε σκληρότερα και πιο φανερά και άλλοτε ηπιότερα και

μέσα από λεπτές διευθετήσεις των καθημερινών κινήσεων/προτιμήσεων των χρηστών, παίζουν καταλυτικό ρόλο για τη ρύθμιση του πληθυσμού που ασκείται μέσω της επένδυσης στην υπολογιστική αναγνώριση της ψηφιακής ζωής του κοινωνικού σώματος (Αθανασίου 2007: 18-19).



Εικόνα 2, Screenshot "Stormy", Πηγή: Pornhub.com/Insights/stormy-daniels-interview

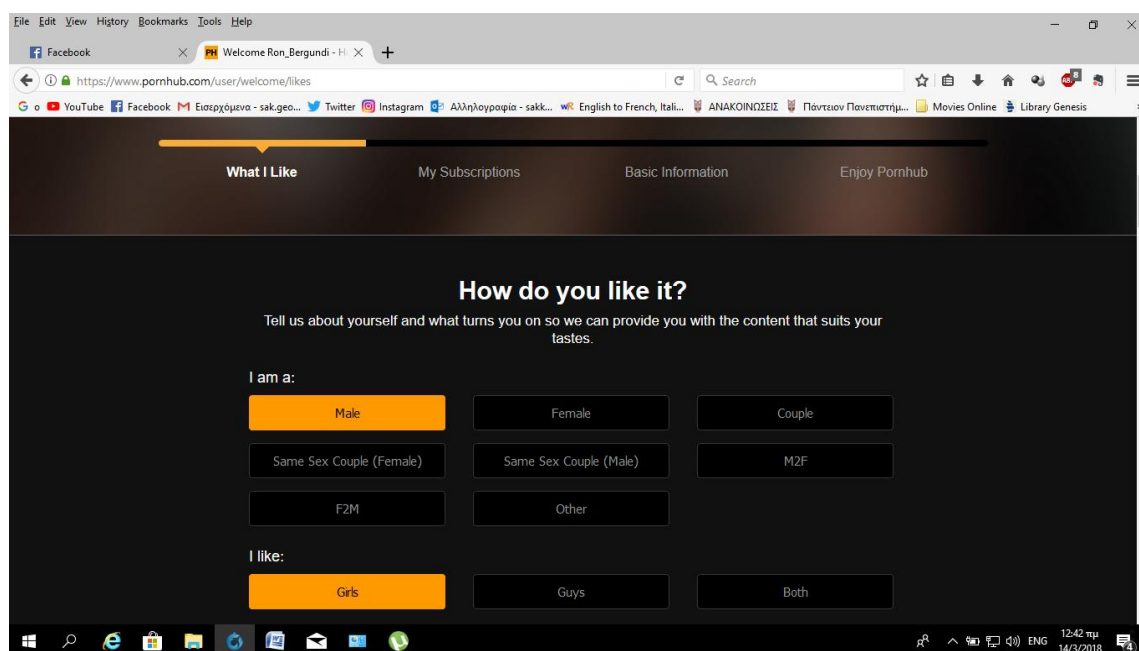


Εικόνα 3, Screenshot: "Stormy Daniels Red-Blue States, Πηγή: Pornhub.com/Insights/searches-stormy-daniels

5. 1 “What I like?”

“Tell us about your-self and what turns you on so we can provide you with the content that suits your tastes” (εικόνα 4)

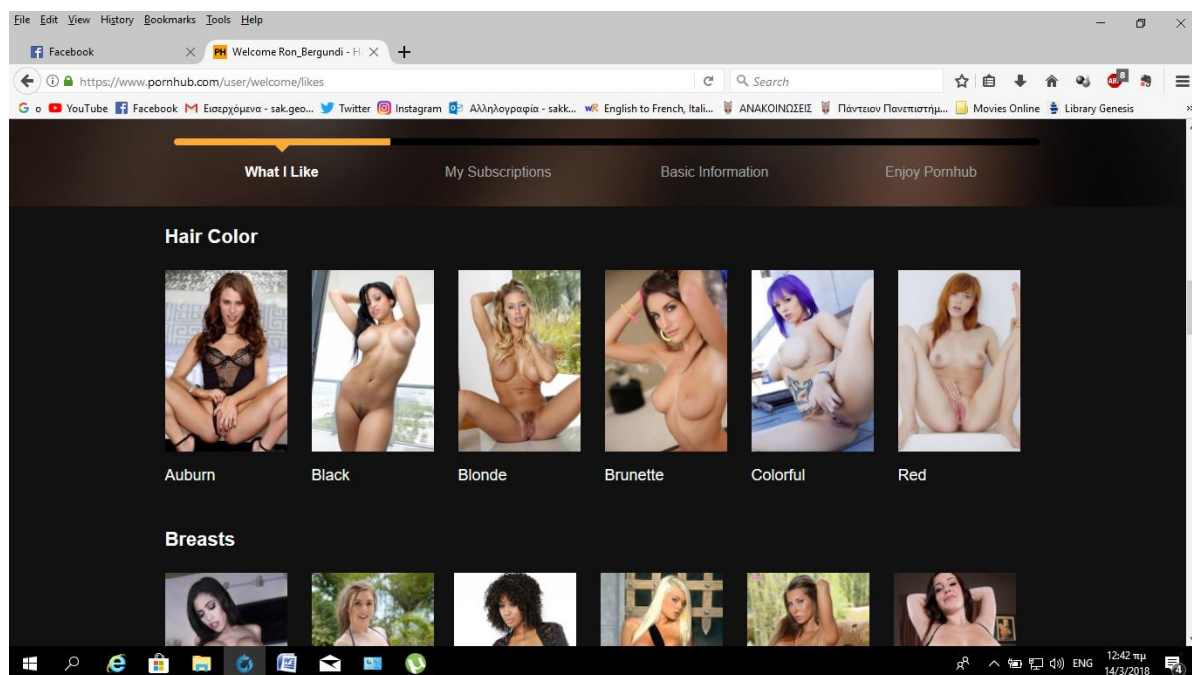
Η πρακτική της δημιουργίας προσωπικού λογαριασμού έρχεται να συμπληρώσει τις προσπάθειες αναγνώρισης, ανάλυσης και διαχείρισης των ατομικών και κοινωνικών σωμάτων που πλοηγούνται στο δίκτυο του Pornhub με ακόμα πιο εξειδικευμένες και διεισδυτικές πρακτικές συλλογής δεδομένων και προτάσεων-συστάσεων. Χαρακτηριστικές είναι οι λεπτομερείς ερωτήσεις που επιδιώκουν να εισχωρήσουν στα πιο λεπτά προσωπικά δεδομένα των χρηστών, στις επιθυμίες και «στα σώματά τους» με βασικότερο σκοπό, όπως αναφέρεται στην ιστοσελίδα, «την παροχή του περιεχομένου που ταιριάζει καλύτερα στο γούστο τους».



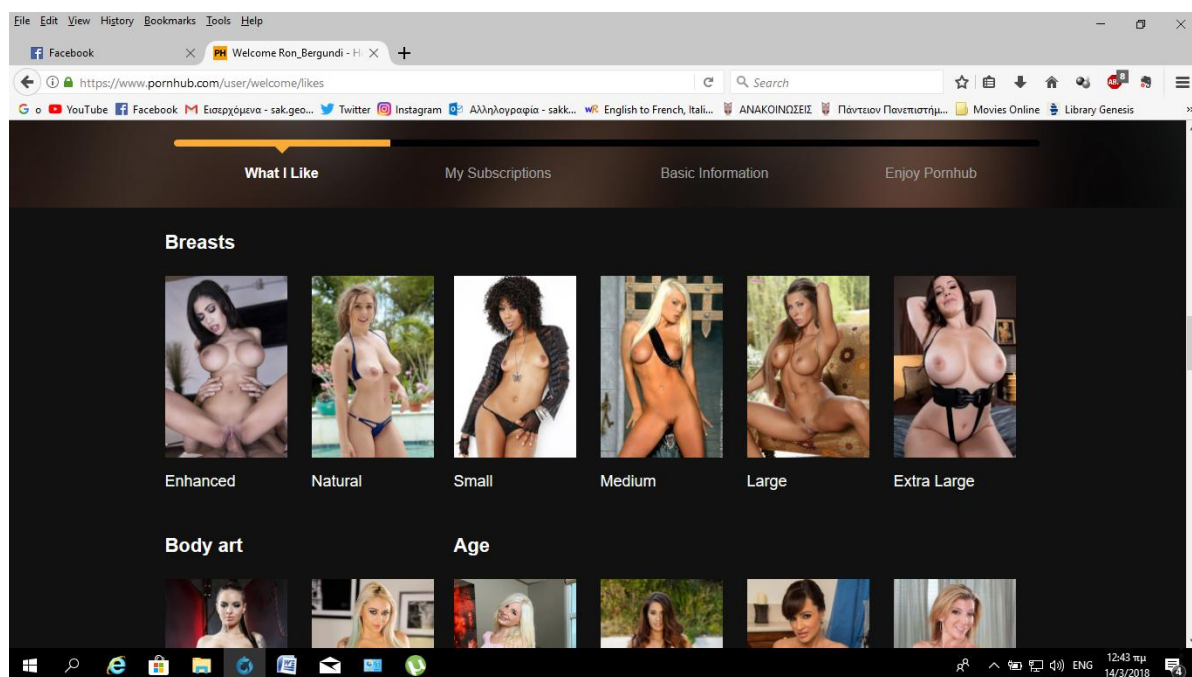
Εικόνα 4: Screenshot, “What do you like?”, Πηγή: Pornhub.com/user/welcome/likes

Η ερώτηση «How do you like it?» είναι αυτή που ακολουθεί το καλωσόρισμα των χρηστών που ξεκινούν να δημιουργήσουν το προσωπικό τους λογαριασμό στο δίκτυο του Pornhub (εικόνα 4). Την πρώτη επιλογή των χρηστών αποτελεί η συνέχεια της φράσης: “I am” και οι απαντήσεις που προσφέρονται σαν «επιλογές» στους χρήστες είναι οι εξής: “Male, Female, Couple, Same Sex Couple(Female), Same Sex Couple (Male), M2F (άντρας, 2 γυναίκες), F2M (γυναίκα, 2 άντρες), Other”. Ακολουθεί η φράση “I like”, για να επιλέξουν οι χρήστες μία από τις επιλογές “ Male, Female, Both”. Στη συνέχεια, ανάλογα με την απάντηση του χρήστη ακολουθούν πιο εξειδικευμένες ερωτήσεις όπως:

“What do you like about girls?”. Σε όλες τις επόμενες κατηγορίες οι χρήστες μπορούν να επιλέξουν πολλαπλές απαντήσεις ταυτόχρονα ώστε να σχηματιστεί ένα προφίλ που θα ανταποκρίνεται στις εξίσου πολλαπλές διαστάσεις της προσωπικότητάς τους. Οι κατηγορίες που παρουσιάζονται (εικόνες 5 και 6) – η κάθε μία από τις οποίες αξίζει ξεχωριστά περεταίρω διερεύνηση, μαζί με τις προσφερόμενες απαντήσεις της – είναι οι εξής: “Ethnicity (Ebony, Asian), Hair Color (Redhead, Blonde etc.), Breasts (Large, Extra Large etc.), Body Art (Tattoo, Piercing), Age (Teens, MILF etc.)”. Η διαδικασία αυτή συνεχίζεται με 5 ακόμη καρτέλες με ερωτήσεις σχετικά με «αγαπημένες κατηγορίες» πορνογραφικού περιεχομένου, στη συνέχεια με «τα πιο καυτά κανάλια» μαζί με προτάσεις ορισμένων από αυτά, με τις «πιο καυτές πορνοστάρ» και με τα «κορυφαία μέλη της κοινότητας» για να ακολουθήσει κανείς και αν θέλει να τους στείλει «αίτημα φιλίας» ώστε να μην σταματήσει να «συμβαδίζει» με το περιεχόμενο που ανεβάζουν.



Εικόνα 5. Screenshot: "What I like? Hair color" Πηγή: Pornhub.com/user/welcome/likes



Εικόνα 6. Screenshot: What I like? Breasts. Πηγή: Pornhub.com

Μετά από την περιγραφή των προτιμήσεων και την εγγραφή σε κανάλια, ηθοποιούς και μέλη της κοινότητας, ο χρήστης καλείται να περιγράψει τον εαυτό του σε έναν ορισμένο αριθμό λέξεων και να παραθέσει στοιχεία που θέλει να μοιραστεί με την κοινότητα του Pornhub. Με αυτόν τον τρόπο συμπληρώνεται η περιγραφή του εαυτού που έχει ήδη σε σημαντικό βαθμό συγκροτηθεί διαδικτυακά από την περιγραφή μέσω των όρων και των

κατηγοριών που παρέχονται στους χρήστες για επιλογή από το Pornhub. Ακόμη, καλείται να ανεβάσει (upload) ο ίδιος φωτογραφία προφίλ και τοίχου και βέβαια αν θέλει βίντεο με πορνογραφικό περιεχόμενο. Ακόμη, μπορεί να επιλέξει ανα πάσα στιγμή ποιά δεδομένα του θα εμφανίζονται «δημόσια», ποιά σε «φίλους» και ποιά μόνο στον «εαυτό του». Τέλος, πρέπει να κάνει «επιβεβαίωση/εξακρίβωση» (Verification) του ηλεκτρονικού του ταχυδρομείου (email) ώστε να ενεργοποιηθεί ο λογαριασμός του. Πλέον μπορεί να «απολαύσει το Pornhub», όπως αναφέρεται χαρακτηριστικά.

Αυτή είναι η διαδικασία που και εγώ ακολούθησα για να φτιάξω το λογαριασμό μου στο Pornhub. Από τότε, κάθε φορά νέες επιλογές παρουσιάζονται στη βάση των στοιχείων που συλλέγονται από τις περιηγήσεις και τις προτιμήσεις που δήλωσα και που βέβαια μπορώ ανα πάσα στιγμή να αλλάξω. Επίσης, εκτός από την αρχική σελίδα (homepage), έχω πια, μεταξύ άλλων και την προσωπική μου σελίδα με τη στήλη “Feed”, που με τροφοδοτεί συνέχεια με νέα, σχόλια, ανακοινώσεις και άλλες αλληλεπιδράσεις των καναλιών και των μελών της κοινότητας με τα οποία είμαι συνδεδεμένος.

Αυτές οι διαδικασίες ταυτοποίησης, μέσω αλγοριθμικών παρεμβάσεων, όπως παρουσιάστηκαν παραπάνω, λειτουργούν, όπως υποστηρίζει ο Cheney-Lippold, ως συστήματα ελέγχου και αποτελούν πρακτικές ήπιας βιοπολιτικής (2011). Μέσα από αυτές τις διαδικασίες προσεκτικής, εξειδικευμένης και μαζικής συλλογής δεδομένων, τομείς γνώσης γύρω από την κίνηση, τις προτιμήσεις, την παρακολούθηση των ταινιών και κάθε τύπου διάδραση των χρηστών «αξιοποιούνται στρατηγικά έτσι ώστε σώματα και πληθυσμοί να επενδύονται με ιδιότητες που τους καθιστούν επιδεκτικούς σε διάφορες τεχνολογίες ελέγχου». Σε αυτού του τύπου την στρατηγική, θεωρεί και η Aihwa Ong ότι αναφέρεται ο όρος της βιοπολιτικής (2011[1995]: 592-593). Το τέταρτο βήμα που ακολουθεί στην διαδικασία της δημιουργίας προφίλ απλά αναφέρει «Απόλαυσε το Pornhub». Μέσα από την πλοήγηση, την παρακολούθηση, τις πρακτικές αξιολόγησης των ερωτικών βίντεο ή ακόμη και μετρώντας τα «κλικ» πάνω στο χρονοδιάγραμμα των βίντεο, πρακτική η οποία δηλώνει την άμεση, ενσώματα βιωμένη προτίμηση των χρηστών, «πληθυσμοί και μεμονωμένα σώματα», όπως το θέτει η Αθηνά Αθανασίου, «γίνονται μετρήσιμα μεγέθη: διαγνώσιμες, αναμορφώσιμες, ορίσιμες και τελικά κυβερνήσιμες οντότητες» (2011: 33). Με αυτούς τους τρόπους, διαδικασίες ταυτοποίησης περνούν σε ένα ψηφιακό και επομένως μετρήσιμο επίπεδο. Κατηγορίες όπως το φύλο δεν καθορίζονται από τα γεννητικά όργανα ή ακόμη και από την σωματική εμφάνιση. Ούτε επιλέγονται εξ’ ολοκλήρου από τα ίδια τα υποκείμενα. Ο κώδικας και οι αλγόριθμοι

αποτελούν τις μηχανές πίσω από τέτοια συμπεράσματα και για αυτό το λόγο αποτελούν καταλυτικά στοιχεία για την μελέτη των διαδικασιών ψηφιακής υποκειμενοποίησης. Αν λοιπόν, συγκροτούνται «βάσεις δεδομένων των προθέσεων» (databases of intentions) και των αναγκών-επιθυμιών των χρηστών μέσα από τη συλλογή δεδομένων της ψηφιακής συμπεριφοράς (Battelle 2005), είναι οι μαθηματικοί αλγόριθμοι που επιτρέπουν σε αυτά τα δεδομένα να βγάλουν κάποιο νόημα. Μέσω αλγορίθμων ομοιότητες μεταξύ των δεδομένων μπορούν να συνταχθούν και μοτίβα δεδομένων μπορούν να ταυτοποιηθούν ως τέτοια και να χαρακτηριστούν αναλόγως. Έτσι, καθίσταται δυνατό το περιεχόμενο που προτείνεται (Recommended) στους χρήστες να αναβαθμίζεται συνεχώς βασιζόμενο στις αλληλεπιδράσεις των χρηστών με το σύστημα και τα άλλα μέλη της κοινότητας και πάντα συλλεγμένο σε σχέση με την ήδη συγκροτημένη αλγοριθμική του ταυτότητα. Κατ' αυτόν τον τρόπο γίνονται συνεχείς κωδικοποιημένοι υπολογισμοί που ανανεώνουν συνεχώς το «ποιος θεωρείται ότι είναι ο χρήστης» και «τι περιεχόμενο μπορεί αυτός ο χρήστης να επιθυμεί» (Cheney-Lippold 2011: 168).

Όπως υποστηρίζουν ο Cheney Lippold (2011), Terranova (2014), Striphas (2015) και οι Roberge & Seyfert (2016), τόσο οι κώδικες όσο και οι αλγόριθμοι δεν αποτελούν ουδέτερες κειμενικές και μαθηματικές οντότητες, ανεξάρτητες από τον «πραγματικό» κόσμο αλλά φέρουν κοινωνικό-πολιτισμικό φορτίο³⁴. Σύμφωνα με τον Cheney-Lippold, ο κώδικας, σαν αρχιτεκτονική, λειτουργεί θέτοντας τα όρια καθώς και ρυθμίζοντας τις ροές της διαδικτυακής κίνησης. Ο ίδιος αντλώντας από τους Alexander Galloway (2004) και Stephen Graham (2005) εξηγεί ότι ο κώδικας αποτελεί μέρος μιας δυναμικής σχέσης με τον «πραγματικό» κόσμο που μπορεί αυτόματα και συνεχόμενα να επιδρά στις συνθήκες της ζωής που προσφέρεται στους χρήστες βασιζόμενος τόσο σε μια προκατασκευασμένη όσο και σε μια αναστοχαστική προγραμματιστική λογική (2011: 166). Με άλλα λόγια, η δυνατότητα των αλγορίθμων και των κωδίκων να ορίζουν το περιεχόμενο των μεταβλητών που χρησιμοποιούν και να τους προσδίδουν αξία σημαίνει ότι παράγουν και νοήματα, αποκρυσταλλώνουν φαντασιακά, ελπίδες και προσδοκίες (Roberge & Seyfert 2016: 1-25, Gillespie 2016: 69-70). Όταν μια μεταβλητή X, εξηγεί ο Cheney-Lippold, ορίζεται ως «άνδρας», ταυτόχρονα αναπτύσσει και το τι μπορεί να συνιστά τον «άνδρα» στο ψηφιακό κόσμο και κατ' επέκταση και στον «πραγματικό». Ταυτόχρονα, οι αλγόριθμοι ενσωματώνουν επιτελεστικότητα, ενώ σε συγκεκριμένα πλαίσια όπως αυτό του Pornhub

³⁴ Για τον Lawrence Lessig, ο κώδικας αποτελεί «τους κανόνες» που εκούσια ή ακούσια εγγράφονται στις υλισμικό (hardware) και το λογισμικό (software) των διαδικτυακών τεχνολογιών και δημιουργούν τις υποδομές που καθορίζουν πώς εμείς σαν χρήστες μπορούμε να συμπεριφερθούμε στον κυβερνοχώρο (2006: 1).

αποκτούν συγκεκριμένη κοινωνική-συμβολική ζωή. Στο στιγμιότυπο οθόνης με την ερώτηση για τα «κατάλληλα στήθη» προτείνονται συγκεκριμένες επιλογές (μικρά, μεσαία, μεγάλα, πολύ μεγάλα), συνοδευόμενες από αντίστοιχες εικόνες (εικόνα 6). Στο παράδειγμα που αναφέρθηκε η παρουσίαση της ερώτησης για τα είδη στήθους που προτιμάει ο χρήστης ακολούθησε την επιλογή ότι «ενδιαφέρομαι για γυναίκες». Οι αλγόριθμοι που βρίσκονται πίσω από τέτοιες ενέργειες επιτελούνται, σε σχέση με επιτελεστικές πρακτικές των ανθρώπων ή άλλων αλγορίθμων που είναι απαραίτητο να γίνουν για να τους τροφοδοτήσουν. Στη συνέχεια ορίζουν εκ νέου το επίπεδο των αναπαραστάσεων που παρουσιάζεται στους χρήστες. Η δυνατότητα του δικτύου αλγορίθμων-προγραμματιστών (Introna 2016: 28, Latour 2005) να ορίζουν το επίπεδο των αναπαραστάσεων τους προσδίδει συμβολική ζωή, επιτελεστικότητα και βέβαια κοινωνική και πολιτική δράση (Roberge & Seyfert: 2016, Galloway 2006). Ωστόσο, όπως εξηγεί και ο Galloway, σε ένα μέσο, όπως είναι οι υπολογιστές, που βασίζονται στη δράση των χρηστών (“action based medium”), οι αλγόριθμοι οι κώδικες και η ίδια η υλικότητα του μέσου αλλάζει ανάλογα με τις πράξεις των χρηστών και αναδομεί τον εαυτό της (2006:3). Ο Tarleton Gillespie (2016: 69) αναφέρει ότι «οι αλγόριθμοι μετράνε αλλά και ανακοινώνουν». Πέρα από ερωτήματα σχετικά με τον πολιτισμικό χαρακτήρα τους, αξίζει να αναρωτηθούμε τι συμβαίνει όταν τα διάφορα είδη των ισχυρισμών τους γίνονται διακριτά, αποκτούν νοήματα ή αμφισβητούνται (ό. π.); Με άλλα λόγια, ο Gillespie, στρέφοντας την προσοχή μας στην πρόσληψή τους, αναρωτιέται ποιες είναι οι σχέσεις που αναπτύσσονται ανάμεσα σε ανθρώπους, κοινωνικές ομάδες και τους αλγόριθμους όταν αυτοί αναπόφευκτα επιτελούνται σε πολιτισμικά περιβάλλοντα. Με αυτή την οπτική μπορούμε να δούμε τους κώδικες όχι σαν κυριολεκτικά ρητορικά κείμενα από τα οποία αντλούμε νόημα αλλά ως σύνθετες αλληλουχίες σχέσεων που συνθέτουν τα κωδικοποιημένα συστήματα ορισμού και κατηγοριοποίησης, τα οποία με τη σειρά τους συνιστούν την διαδικτυακή μας εμπειρία (Cheney-Lippold 2011:168). Σε κάθε περίπτωση, οι κώδικες και οι αλγόριθμοι αποτελούν πολιτισμικά αντικείμενα ενσωματωμένα και δημιουργημένα σε ένα κοινωνικό σύστημα του οποίου η λογική, οι κανόνες και η λειτουργία «έχουν σκοπό» να καθορίσουν τις νέες συνθήκες των πιθανοτήτων της ζωής των χρηστών» ή, για να ειπωθεί διαφορετικά, να «διαμορφώνουν τον ορίζοντα του βίου». Έτσι, το πώς ορίζεται μια μεταβλητή X στον ψηφιακό κόσμο, όπως ο άντρας, δεν αποτελεί το αποτέλεσμα αντικειμενικών γεγονότων αλλά μια τεχνολογικά διαμεσολαβημένη και πολιτισμικά τοποθετημένη συνέπεια στατιστικών και επιστήμης των υπολογιστών (Cheney-Lippold 2011:167).

5.2 Ελευθερία και Ψηφιακός Έλεγχος

Παρά τον ελευθεριακό χαρακτήρα του Διαδικτύου λόγω ορισμένων συγκεκριμένων τεχνολογικών και θεσμικών χαρακτηριστικών του,³⁵ ο Castells επισημαίνει ότι εξαιτίας των διαπλεκόμενων συμφερόντων των κυβερνήσεων και του εμπορίου αναπτύχθηκαν τεχνολογίες ελέγχου που βασίζονται κυρίως «στην ασύμμετρη γνώση των κωδίκων στο Διαδίκτυο και στην ικανότητα να καθορίζεται ένας συγκεκριμένος χώρος επικοινωνίας που μπορεί να ελεγχθεί» (2005: 204). «Ο μέσος χρήστης του διαδικτύου», εξηγεί παρακάτω, «είναι αιχμάλωτος μιας αρχιτεκτονικής που δεν γνωρίζει» (2005: 206).

Αυτό, που θέλει να επισημάνει με άλλα λόγια ο Castells, είναι μια ασυμμετρία στη σχέση γνώσης-εξουσίας, καθώς η πλειοψηφία των χρηστών που καταναλώνει-παράγει περιεχόμενο στα porn-networks δεν γνωρίζει, τουλάχιστον όχι με ακρίβεια, ότι κάθε κίνησή της αλλά και πολλά στοιχεία του ψηφιακού περιβάλλοντος που της εμφανίζονται αποτελούν προϊόν αλλά και συγκροτητικό στοιχείο μιας σειράς σύνθετων διαδικασιών συλλογής, μέτρησης, αναγνώρισης, ταξινόμησης, αξιολόγησης, ελέγχου, αποκλεισμού, επεξεργασίας και ρύθμισης ψηφιακών δεδομένων τα οποία συνδέονται άμεσα με την ψηφιακή ταυτότητα και καθορίζουν τις διαδικτυακές επιλογές των υποκειμένων. Ακόμη, δείχνει ότι η σημασία της διάστασης του «χώρου» για την βιοπολιτική, που έχει αναδείξει ο Foucault, δεν θα πρέπει να υποτιμηθεί σε καμία περίπτωση στην περίπτωση του «δυννητικού κόσμου» και των ψηφιακών πρακτικών υποκειμενοποίησης καθώς δεν παύει να αποτελεί καταλύτη για τις διαδικασίες αυτές (Lyon 2006, Foucault 1989).

Παραδείγματα σαν αυτά που αναφέρθηκαν παραπάνω σε συνδυασμό με την ανάδυση νέων ψηφιακών τεχνολογιών ελέγχου έχουν οδηγήσει πολλούς θεωρητικούς να ασκήσουν κριτική στη συλλογή μαζικών πληροφοριών και προσωπικών δεδομένων που καθιστά τις ζωές των υποκειμένων «διάφανες», «ορατές» στο βλέμμα «τρίτων», αναγνωρίσιμες από αλγοριθμικά συστήματα και εν τέλει και διαχειρήσιμες. Ο κοινωνιολόγος David Lyon (1994, 2001), είναι ένας από τους πρώτους θεωρητικούς που μιλάει για ένα είδος

³⁵ Από τις πρώτες μέρες της διάδοσης του, όπως εξηγεί ο Castells, το διαδίκτυο συγκεκριμένα, αποτέλεσε παράδειγμα τεχνολογίας ελευθερίας, έτσι όπως το σχεδίασαν οι αρχικοί δημιουργοί του, τόσο λόγω των τεχνολογικών όσο και των θεσμικών χαρακτηριστικών του. Τεχνολογικά, η αρχιτεκτονική του, που αφορά τη δικτύωση υπολογιστών χωρίς περιορισμούς, βασίζεται σε πρωτόκολλα που ερμηνεύουν την λογοκρισία ως τεχνητή αποτυχία και απλώς την παρακάμπτουν στο παγκόσμιο δίκτυο καθιστώντας δυσκολότερο τον έλεγχό του. Θεσμικά, η αρχική ανάπτυξη αλλά και το γεγονός ότι σε μεγάλο βαθμό το δίκτυο στηρίχθηκε του βασίζεται στις ΗΠΑ, σημαίνει ότι αρχικά ήταν υπό την συνταγματική προστασία του ελεύθερου λόγου που την εφαρμογή του επιβάλλουν τα δικαστήρια των ΗΠΑ, ενώ οποιοσδήποτε περιορισμός στους διακομιστές σε άλλες χώρες μπορούσε να παρακαμφθεί με την επαναδρομολόγηση μέσω ενός διακομιστή των ΗΠΑ (Castells 2005: 201-202).

ενισχυμένης επιτήρησης, για μια ψηφιακή επέκταση του πανοπτικού που αναφέρει ο Foucault (“electronic/digital panopticon”) καθώς και για μια επιτήρηση μέσα από την συλλογή και διαχείριση μεγάλων όγκων διαδρομών και δεδομένων (“dataveillance”) (Lyon 2006: 40, Hagerty 2006: 25-26, Foucault 1989).

Για τον Michel Foucault, ο σχεδιαστής του Πανοπτικού, Jeremy Bentham, «ανακάλυψε μια τεχνολογία εξουσίας που σχεδιάστηκε για να λύσει το ζήτημα της επιτήρησης» (Foucault 1980: 148). Το σχήμα του πανοπτικού είναι προορισμένο να διαπερνά το κοινωνικό σώμα, να γίνεται μια γενικευμένη λειτουργία καθώς τα υποκείμενα έχοντας επίγνωση μιας συνεχούς επίβλεψής τους από «αόρατους» επιτηρητές οδηγούνται σε μια «εσωτερίκευση του ελέγχου» (Foucault 1977: 202-207).

Σύμφωνα με το Lyon και πολλούς ακόμη θεωρητικούς, η τεχνολογία της εξουσίας του Πανοπτικού μπορεί να βοηθήσει σημαντικά να κατανοήσουμε τις νέες διαστάσεις που αποκτά η επιτήρηση στην «Εποχή της Πληροφορίας». Έτσι, την επέκταση του σχήματος του Foucault, στα νέα δεδομένα του μεταμοντέρνου δικτυωμένου-ψηφιακού κόσμου προτείνει μια σειρά θεωρητικών που μιλούν για “superpanopticon” (Poster 1990), “cybernetic panopticon” (Bousquet 1998), “Urban Panopticon” (Koskela 2003), “neo panopticon”(Mann, Nolan & Wellman 2003) και άλλα (Lyon 2006: 26). Όλες αυτές οι προσεγγίσεις αντλούν κριτικά από τον τρόπο που ο Foucault αναλύει το πανοπτικό, και από τον τρόπο που η «ψηφιακά επεκταμένη» χωρική κατανομή των τεχνολογιών επιτήρησης συντελεί στην πειθάρχηση των υποκειμένων και στην εσωτερίκευσή του ελέγχου (Hagerty 2006: 25-26, Koskela 2003: 294-294).

Μια άλλη διάσταση της «Κοινωνίας της Επιτήρησης» που περιγράφει ο Lyon, είναι αυτή που ο Joch Bluckman αναφέρει με την έννοια «omniveillance», («επιτήρηση όλων προς όλους») (2009:314). Η έννοια αυτή δίνει έμφαση στη διαχυτικό χαρακτήρα που αποκτά στην ψηφιακή συνθήκη ο έλεγχος, ο οποίος δεν ασκείται πια μόνο από κάποιον που βρίσκεται σε πλεονεκτικότερη θέση από τα υποκείμενα, «από τα πάνω», ούτε από συγκεκριμένα άτομα και μηχανισμούς που μπορούν να οριστούν σαφώς, αλλά «από όλους προς όλους». Αυτό το είδος επιτήρησης, δεν επιβάλλεται στα υποκείμενα, όπως εξηγεί και ο Lyon, αλλά βασίζεται στην ελευθερία της έκφρασης, της κίνησης και της επικοινωνίας των χρηστών και στην καταναλωτική τους ταυτότητα, που συμβάλλει δυναμικά στην επιθυμία τους και καθιστά την επιτήρηση πολύ δυσχευτικότερη (Lyon 2006, Graham & Marvin 1996: 215-218). Θα μπορούσαμε να πούμε ότι πρόκειται για μια μορφή εξουσίας,

όμοια με αυτήν που ο Φουκώ αποκαλεί «βιοεξουσία», «υποδηλώνοντας την πειθαρχική πολιτική επιτήρηση, διευθέτηση και ρύθμιση των πιο λεπτών και ιδιαίτερων πτυχών της ζωής ατόμων και πληθυσμών», με χαρακτήρα παραγωγικό, που βασίζεται στην ίδια την εμπρόθετη δράση του υποκειμένου, στην επιθυμία και την απόλαυσή του (Αθανασίου 2011: 32-33, Ong 2011[1995]: 592-593). Ο Miller, αντίστοιχα, μελετώντας το Facebook, παρατηρεί τη πολύπλευρη αυτή δυνατότητα ελέγχου και τον εμπρόθετο χαρακτήρα της και μιλάει για μια «συμμετοχική παρακολούθηση, όπως την αναφέρει ο Anders Albrechtslund (2008), κατά την οποία όλοι συμμετέχουν στην παρακολούθηση όλων, αλλά και του ίδιου τους του εαυτού, έχοντας επίγνωση αυτής της συνθήκης καθώς και των συνεπειών της, τόσο των θετικών, όσο και των αρνητικών (Miller 2011: 173-174). Αυτό το χαρακτηριστικό της επιτήρησης αφορά εκτός από το facebook, όλα τα κοινωνικά δίκτυα και βέβαια και αυτό του Pornhub. Οι χρήστες του Pornhub δεν «επιτηρούνται» μόνο από τους διαχειριστές του παρόντος δικτύου αλλά και από τους άλλους χρήστες που «έχουν φίλους», «ακολουθούν» ή απλά μοιράζονται περιεχόμενο.

Αν και αυτός ο τύπος επιτήρησης μπορεί να πάρει ιδιαίτερα άσχημο και πιεστικό ελεγκτικό χαρακτήρα για τα υποκείμενα (ακόμη και από άτομα του οικείου τους περιβάλλοντος) συνήθως χαρακτηρίζεται από μια θετικότητα, όπως επισημαίνουν οι Boyd και Ellison (2007). Μέσα από την καταχώρηση προσωπικών δεδομένων οι χρήστες αντλούν κοινωνικό κεφάλαιο (που μεταφράζεται και σε περισσότερους «φίλους», «ακόλουθους» «likes» κλπ) φτιάχνουν μια «ενδιαφέρουσα» και «ισχυρή» διαδικτυακή προσωπικότητα μέσω της οποίας στο Pornhub μπορούν ακόμη και να κερδίζουν χρήματα. Το γεγονός ότι η επιτήρηση δεν ασκείται μόνο από μια πλευρά, ούτε πρέπει να νοείται ως έννοια αντίθετη της ελευθερίας, επισημαίνει η Hille Koskela, στη δουλειά της για τις διαδικτυακές κάμερες, όπου εξηγεί ότι η επιτήρηση ασκείται και από τις δύο πλευρές του φακού, με τις γυναίκες που βρίσκονται μπροστά από τις κάμερες συχνά να «αποκαλύπτουν» εκούσια πολλά προσωπικά δεδομένα, σαν μια πράξη ενδυνάμωσης και άσκησης εξουσίας από την πλευρά τους (Haggerty 2006: 28, Koskela 2004). Ωστόσο, είναι ιδιαίτερα σημαντικό να επισημανθεί ότι σε όλες αυτές τις διαδικασίες ελέγχου και επιτήρησης των σεξουαλικών προτιμήσεων και πρακτικών δημιουργούνται ασύμμετρες σχέσεις εξουσίας, γνώσης και ελέγχου πάνω στις πληροφοριακές τεχνολογίες και την πρόσβαση, άντληση και διαχείριση δεδομένων (Andrejevic 2002: 243-246). Οι απλοί χρήστες έχουν δυνατότητα να ελέγχουν άλλους χρήστες και κανάλια όμως δεν έχουν την ίδια πρόσβαση με όσους έχουν λογαριασμούς και μπορούν να παρακολουθήσουν τους

«φίλους» τους. Σε καμία περίπτωση αυτές οι δυνατότητες ελέγχου δεν συγκρίνονται με τις δυνατότητες που έχουν οι διαχειριστές του δικτύου που έχουν τόσο δικαιώματα πρόσβασης σε τεράστιο όγκο πληροφοριών όσο και τις κατάλληλες υλικές, τεχνικές υποδομές και το ανάλογο εκπαιδευμένο προσωπικό για τη διαχείρισή τους (ό. π.). Έτσι, η έννοια της ελευθερίας νοούμενη όχι ως αντίθετη του κοινωνικού ελέγχου, αλλά μάλλον «ριζωματική», μοιάζει συχνά να αποτελεί αναπόσπαστο στοιχείο του, που συνυπάρχει με αυτόν, άλλοτε υπονομευόντάς τον και άλλοτε συντελώντας στην αποτελεσματικότερη και διεισδυτικότερη άσκησή του.

Όπως επιδιώκει και ο Gilles Deleuze (1992: 3-7), οι περισσότερες από αυτές τις προσεγγίσεις μετατοπίζουν την έμφαση προς μια απεδαφοποιημένη, διάχυτη, ευέλικτη, και «ριζωματική» μορφή του ελέγχου, τον οποίο τείνουν να κατανοήσουν στα πρότυπα μιας αρχιτεκτονικής των δικτύων (Hagerty 2006: 25-26). Η μετατόπιση της εστίασης του ελέγχου από ένα αναλογικό επίπεδο (που ασκείται στο χώρο και με κέντρο τα σώματα των υποκειμένων) σε ένα ψηφιακό επίπεδο, διάχυτο και αποκεντρωμένο, μπορεί να κατανοηθεί με τη μεταφορά της αλλαγής από τον φυλακισμένο που περιορίζεται με τη μπάλα στο πόδι, σε αυτόν με το ηλεκτρονικό βραχιόλι στο χέρι (Deleuze 1992: 3-7). Ο έλεγχος σε αυτήν την περίπτωση δεν είναι ολοκληρωμένος όπως δεν είναι και η ελευθερία. Ο έλεγχος γίνεται μια «ρυθμιστική άσκηση» που εντάσσεται σε μέρη της σύγχρονης ζωής, όπως αυτή βιώνεται, όχι απλώς στο σώμα και στον πληθυσμό αλλά στους τρόπους με τους οποίους ορίζουμε τους εαυτούς μας και τους άλλους (ό. π.). Η πρόταση του Deleuze βοηθάει να στρέψουμε την προσοχή μας από τα περιβάλλοντα εγκλεισμού, που προσφέρουν τις εικόνες των τειχών και των φραγμάτων, στα ανοιχτά περιβάλλοντα των «κοινωνιών του ελέγχου», που περιγράφουν μια ελευθερία της κίνησης η οποία την ίδια ώρα είναι ευάλωτη στην επιτήρηση και τη χειραγώγηση. Όπως εξηγεί ο Deleuze, μπροστά στις διαδικασίες ψηφιοποίησης και δικτύωσης ριζωματικού χαρακτήρα των πρακτικών επιτήρησης και ελέγχου, συμβαίνει μια διάσπαση-διαχωρισμός (“devide”) των ατόμων σε διαχωρισμένα-διακριτά δεδομένα-ψηφία-δείγματα (“dividuals”) ή σε μάζες και σε αγορές γεγονόσ που σημαίνει και την ευαλωτότητά τους στον έλεγχο. Τέτοιες διαδικασίες αποτελούν και οι πρακτικές περιγραφής της σεξουαλικότητας και του εαυτού που συμβαίνουν κατά τη δημιουργία λογαριασμού ή ακόμη και κατά τη διάρκεια των πλοηγήσεων των χρηστών. Πτυχές της σωματικότητας και σεξουαλικές πρακτικές διαχωρίζονται σε τμήματα του σώματος ώστε να καταχωρούνται σε βάσεις δεδομένων (στήθη, πέη, στοματικό σεξ, ιεραποστολικό κλπ.) και αφ’ ετέρου ποσοτικοποιούνται (μεγάλα/τεράστια στήθη ή

«ήπιο/σκληροπυρινικό σεξ») και αποκτούν συμβολικό χαρακτήρα για να ανανεώσουν το περιεχόμενο των μεταβλητών των αλγορίθμων. Αυτή η διάσπαση, που αναφέρει ο Deleuze, μοιάζει να αντανakλά την θραυσματοποίηση, το «συνεχή θρυμματισμό και επανασυρραφή που σημαίνει η ίδια η διαδικασία της ψηφιοποίησης στην κυριολεξία της» (Μπιλάλης 2007: 202-208, Deleuze 1992: 3-7).

6.0 «Enjoy Pornhub» - Επιθυμία και απόλαυση των ατομικών σωμάτων

«in porn, bodies move and move the bodies of those watching»
(Paasonen 2011: 2)

Η παρούσα εργασία αντλεί σε τεράστιο βαθμό και επηρεάζεται καθοριστικά από την προσωπική μου εμπλοκή στον κόσμο του Pornhub και τα βιώματα που αυτή συνεπάγεται. Οι σωματικές και σωματοποιητικές διαστάσεις ενός τέτοιου βιώματος αποτελούν καταλυτικούς άξονες για το διφυή χαρακτήρα των βιοπολιτικών διαδικασιών που επιδρούν τόσο στο επίπεδο του πληθυσμού όσο και στην «ανατομοπολιτική» του ανθρωπίνου σώματος (Αθανασίου 2007). Ακόμη, είναι καθοριστικές για τον «ήπιο» χαρακτήρα της βιοπολιτικής στον οποίο έχω αναφερθεί επανειλημμένα στην παρούσα εργασία και μπορούν να βοηθήσουν σημαντικά στην κατανόηση του. Μια πολυαισθητηριακή προσέγγιση που δίνει έμφαση σε όλες τις αισθήσεις καθώς και στη μνήμη και τη φαντασία – που συχνά δεν συμπεριλαμβάνονται στις περιγραφές των ενσώματα βιούμενων εμπειριών – μπορεί να αναδείξει πολύ ενδιαφέρουσες όψεις των βιωμάτων πλοήγησης στο Pornhub. Κατά τη διάρκεια της συμμετοχικής παρατήρησης στο δίκτυο του Pornhub προσπάθησα να ανιχνεύσω περισσότερες αισθήσεις από την όραση και την ακοή επιδιώκοντας αυτό το «ύφος περιπάτου» που ο Christopher Tilley (2008:265) αναφέρει ως «φαινομενολογικό περίπατο». Πρόκειται όμως για ένα περίπατο, όχι στο φυσικό-κοινωνικό κόσμο που ζουν οι Αβορίγινες και στον οποίο αναφέρεται ο Tilley, αλλά στη συνάρθρωση του δυνητικού και του «πραγματικού» κόσμου του Pornhub (2012: 224)³⁶. Η επιδίωξη αυτή, αντλεί από φαινομενολογικές προσεγγίσεις που αντιλαμβάνονται

³⁶ Ο Christopher Tilley μιλάει για μια κιναισθητική προσέγγιση προσπαθώντας να τονίσει τα ενεργά αποτελέσματα που έχουν οι υλικές μορφές σε σχέση με το ανθρώπινο σώμα, την ισορροπία, την προσπάθεια, τις στάσεις και τις χειρονομίες του. Αυτό συνεπάγεται την εξέταση της θέσης, της στάσης, της κίνησης του σώματος σε σχέση με τις υλικές μορφές και την τοποθέτησή τους στο χώρο. Έχοντας τις ρίζες της σε μια φαινομενολογική ερμηνευτική παράδοση μια κιναισθητική προσέγγιση αντιμετωπίζει την όραση απλώς ως τμήμα, αν και πολύ σημαντικό, της σωματικής εμπειρίας. Αναφερόμενος σε διαδικασίες όπως είναι η πεζοπορία μέσα σε ένα τοπίο, η αναρρίχηση σε ένα βουνό ή η κολύμβηση σε ένα ποτάμι ο Tilley εξηγεί ότι οι δραστηριότητες αυτές κάνουν κάποιον να αισθάνεται πολύ διαφορετικά για το καθένα τους. Έτσι, ο Tilley

το ανθρώπινο σώμα ως το «θεμελιώδες σημείο της διαμεσολάβησης ανάμεσα στη σκέψη και τον κόσμο» και επιχειρούν, όπως αναφέρει ο Maurice Merleau-Ponty, να «κατανοήσουν και να περιγράψουν τα πράγματα όπως βιώνονται από ένα υποκείμενο» (Tilley 2012: 220-222, Merleau-Ponty 1962: 102). Στα πλαίσια μιας τέτοιας προσέγγισης, τα στοιχεία του δυνητικού περιβάλλοντος του ψηφιακού κόσμου καθώς και κινήσεις εντός και εκτός αυτού, μπορούν να κατανοηθούν ως στοιχεία που ενδέχεται να μετατρέπονται σε μέρη σωμάτων ή και σε μηχανικές σωματικές κινήσεις. Αντίστοιχα, όπως επισημαίνει ο Jean-Pierre Warnier το σώμα, με ευέλικτα σύνορα που συμπεριλαμβάνουν τον «υλικό κόσμο», μπορεί να νοηθεί σαν μια δυναμική «αισθητική-μηχανική σύνθεση» (“sensory-motricity synthesis”) σε μια ορισμένη υλικότητα. (2001: 7). Έτσι, αφενός σώματα, αισθήσεις και κινήσεις καθίσταται δυνατό να επεκτείνονται στον υλικό και ψηφιακό κόσμο αλλά και «ό,τι βρίσκεται μπροστά και πίσω, επάνω και κάτω, αριστερά και δεξιά» στη συνάρθρωση του πραγματικού με τον ψηφιακό κόσμο «επεκτείνεται μέσω του βιωμένου σώματος» (Tilley 2012: 222, Tilley 2004:2,9, Warnier 2001).

6.1 Οι χρήστες του Pornhub είναι «εδώ» και είναι «αληθινού»

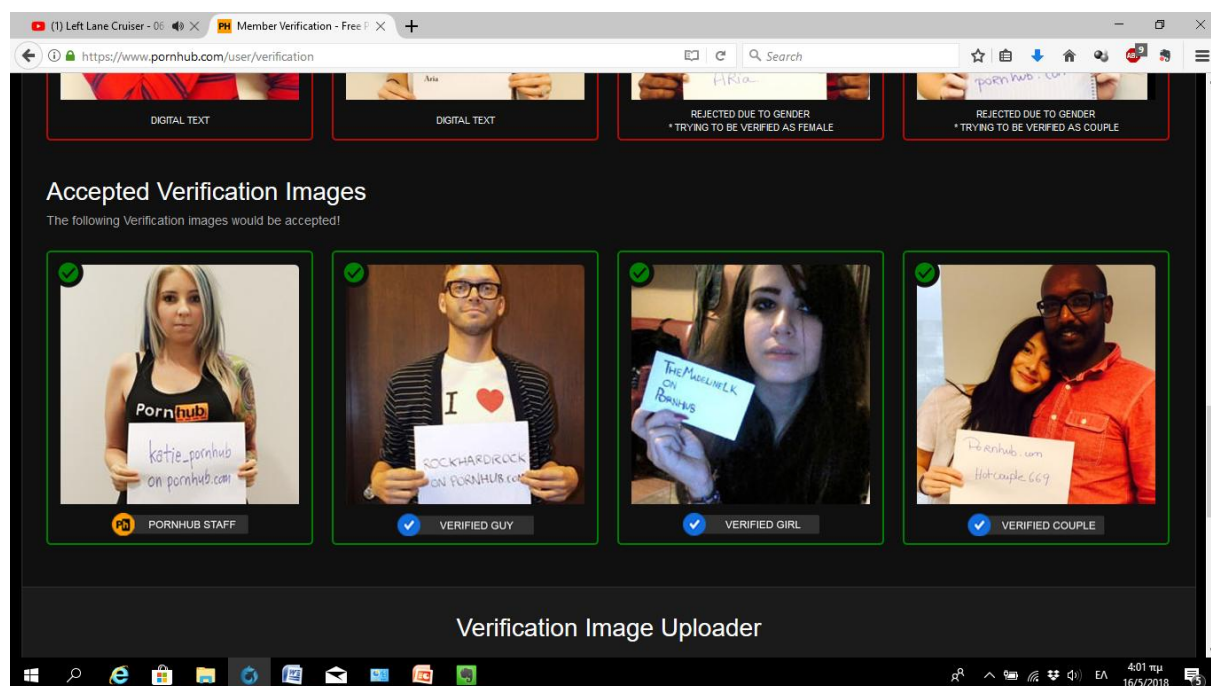
Στο Pornhub, όπως και στην πλειοψηφία των ψηφιακών περιβαλλόντων οι χρήστες είναι δυνατό να είναι παρόντες. Αυτό δε συμβαίνει μόνο στο επίπεδο της αναπαράστασης καθώς, όπως οι ίδιοι επισημαίνουν, συχνά νιώθουν πως βρίσκονται «εδώ», πως έχουν σώμα που βιώνει τον χώρο και «ζει» στον κόσμο του ψηφιακού. Η έννοια της παρουσίας, όπως εξηγεί ο Taylor, αποτελεί μια από τις πιο ασύλληπτες και ενθυμητικές διαστάσεις των δυνητικών συστημάτων, ενώ την ίδια στιγμή δίνει μορφή στα ίδια τα θεμέλια πάνω στα οποία χτίζεται η εμπύθιση (στο δυνητικό) (2002: 42).

Οι χρήστες βρίσκουν τους εαυτούς τους «εκεί» μέσω πολλαπλών πρακτικών που δηλώνουν την παρουσία τους στο δίκτυο. Μετά τη δημιουργία λογαριασμού, τα μέλη του Pornhub δεν αποτελούν απλά μια διεύθυνση IP με αλγοριθμική ταυτότητα που περιηγείται στο δίκτυο και αλληλεπιδρά, αλλά έχουν φωτογραφία προφίλ, φωτογραφία τοίχου, περιγραφή (description) με σημαντικά στοιχεία του εαυτού τους και μια σειρά δημοσιευμένων προσωπικών δεδομένων στη σελίδα-προφίλ τους – όπως αγαπημένα βίντεο, λίστες αναπαραγωγής και άλλα. Αυτά, σε αντίθεση με τα δεδομένα που συλλέγονται από τις εταιρίες, αποτελούν μια σημαντική διάσταση του διαδικτυακού τους εαυτού, έτσι όπως

προτείνει ένα «φαινομενολογικό περίπατο» που δίνει έμφαση στη σύνδεση της αισθητηριακής με την κιναισθητική εμπειρία καθώς και στους τρόπους που ο χώρος «αλληλεπιδρά» με το σώμα μας. Θεωρώ ότι μια πλοήγηση τέτοιου τύπου στο δίκτυο του Pornhub, κάνει επίσης «κάποιον να νιώθει διαφορετικά» για αυτό (Tilley 2012: 224).

γίνεται αισθητός και βιώνεται από τα ίδια τα υποκείμενα. Τα μέλη του Pornhub, γνωρίζουν καλά πως εντός του δικτύου έχουν «γούστα», μια «αδιαίτερη προσωπικότητα» την οποία συχνά απολαμβάνουν να εκφράζουν. Μάλιστα, γνωρίζουν ότι «το ποιος είσαι» μέσα στο δίκτυο είναι για τα άλλα μέλη της κοινότητας αυτό που δείχνεις με το “avatar” σου, με την φωτογραφία προφίλ και με «τον τοίχο σου». Αξίζει να αναφερθεί ότι αυτό τις περισσότερες φορές ξεπερνά τους περιορισμούς της «ταυτότητας» που θεωρούν ότι έχουν οι χρήστες στον «πραγματικό κόσμο». Το φύλο και η σεξουαλικότητα που εκφράζουν τα υποκείμενα μπορεί να είναι «τελείως αντίθετη» και να εκφράζεται πολύ πιο ελεύθερα στον ψηφιακό κόσμο που «μπορείς να είσαι όποιος επιθυμείς». Ωστόσο, πάντα η διαδικτυακή εκδοχή του εαυτού των υποκειμένων παρουσιάζει κοινά στοιχεία, διαμορφώνεται σε σχέση με την εκδοχή του «πραγματικού» κόσμου αλλά και την διαμορφώνει (Boellstorf 2008: 119-122, Turkle 1995). Τα άλλα μέλη φέρονται λοιπόν στους άλλους χρήστες σε σχέση με τα στοιχεία που επιλέγουν να παρουσιάσουν. Όπως αναφέρει ένας από το συνομιλητές του Boellstorf: «[...] η εξωτερική [διαδικτυακή] εμφάνιση πραγματικά επικοινωνεί πολλά για το ποιος είσαι, επειδή φτιάχνεται από συνειδητές επιλογές σχετικά με το πώς θες να παρουσιάζεις τον εαυτό σου» (Boellstorf 2008: 130). Μέσα από πολλές – ολοένα και περισσότερες – ψηφιακές πρακτικές, όπως είναι τα “likes”(μου αρέσει), τα “ratings”(αξιολογήσεις), “favourites”(αγαπημένα), τα “comments”(σχόλια), τα “messages”(προσωπικά μηνύματα), η δημιουργία λιστών αναπαραγωγής αλλά και τα “notifications”(ειδοποιήσεις) ή τα “friend requests” (αιτήματα φιλίας), οι χρήστες εκφράζουν την παρουσία τους, αλλά και καθίστανται «διαθέσιμοι» σε άλλους χρήστες. Είναι δηλαδή, η αλληλεπίδραση (με το σύστημα και με άλλους), η επικοινωνία και οι σχέσεις με άλλα μέλη που κάνουν τους χρήστες να βρίσκουν τους εαυτούς τους «εκεί», «παρόντες» (Taylor 2002: 44). Ακόμη, είναι μέσα από τους δείκτες διαδικτυακής παρουσίας (“online indicators”), που δείχνουν ότι ο χρήστης «είναι τώρα συνδεδεμένος» ή «ήταν συνδεδεμένος πριν 2 ώρες», που η παρουσία των χρηστών γίνεται αισθητή. Επίσης, υπάρχει και η διαδικασία της «εξακρίβωσης» (verification) κατά την οποία οι χρήστες ανεβάζουν μια φωτογραφία με το πρόσωπό τους και με το διαδικτυακό όνομά τους γραμμένο σε ένα χαρτί, με καθαρά γράμματα «επιβεβαιώνοντας» ότι είναι οι ίδιοι που χρησιμοποιούν το λογαριασμό και είναι «πραγματικοί» (εικόνα 7). Αυτή, βέβαια, θα έλεγε κανείς ότι είναι η «απόλυτη πρακτική της παρουσίας» των χρηστών, που απαιτώντας την επιβεβαίωση της φυσικής παρουσίας τους, «γειώνει» τα προφίλ τους σε μια πραγματικότητα η οποία επανέρχεται άλλη μια φορά ως «περισσότερο αυθεντική» και « πιο αληθινή» από τις πραγματικότητες των ψηφιακών

λογαριασμών που, ως «μη επιβεβαιωμένοι» αποτελούν μέρος του «λιγότερο αυθεντικού δυνητικού».



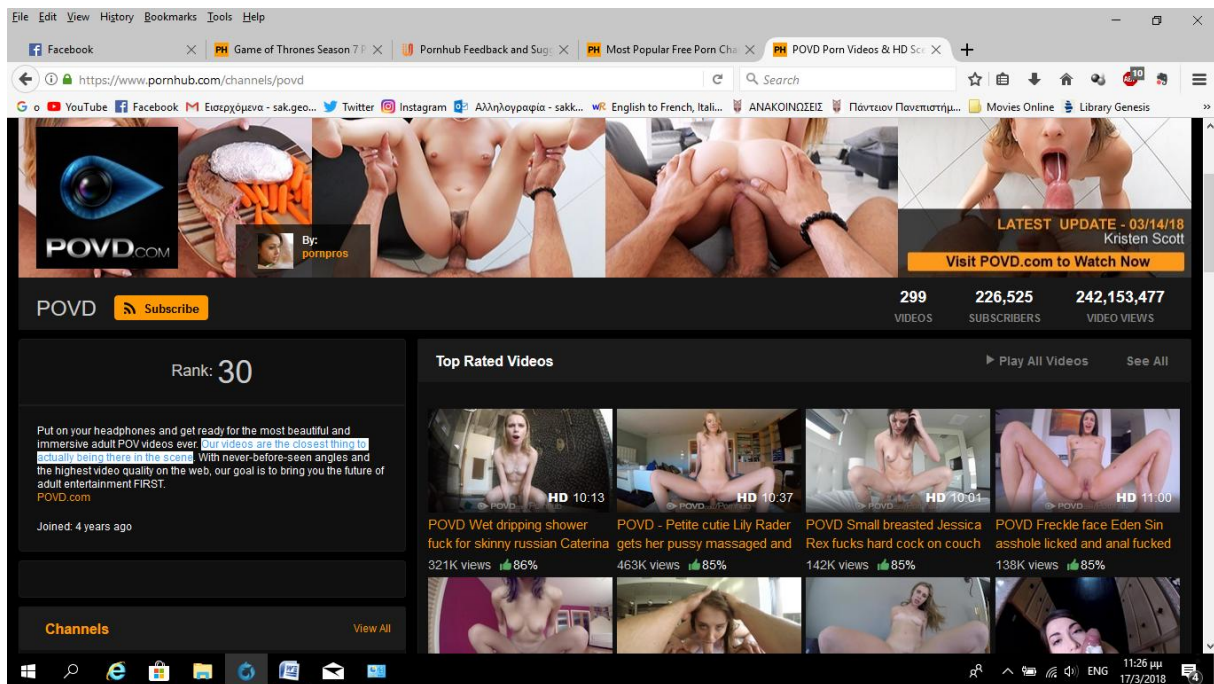
Εικόνα 7. Screenshot: "Accepted Verification Images", Πηγή: Pornhub.com/user/verification

6.2 Οι χρήστες «αισθάνονται» και «συμμετέχουν»

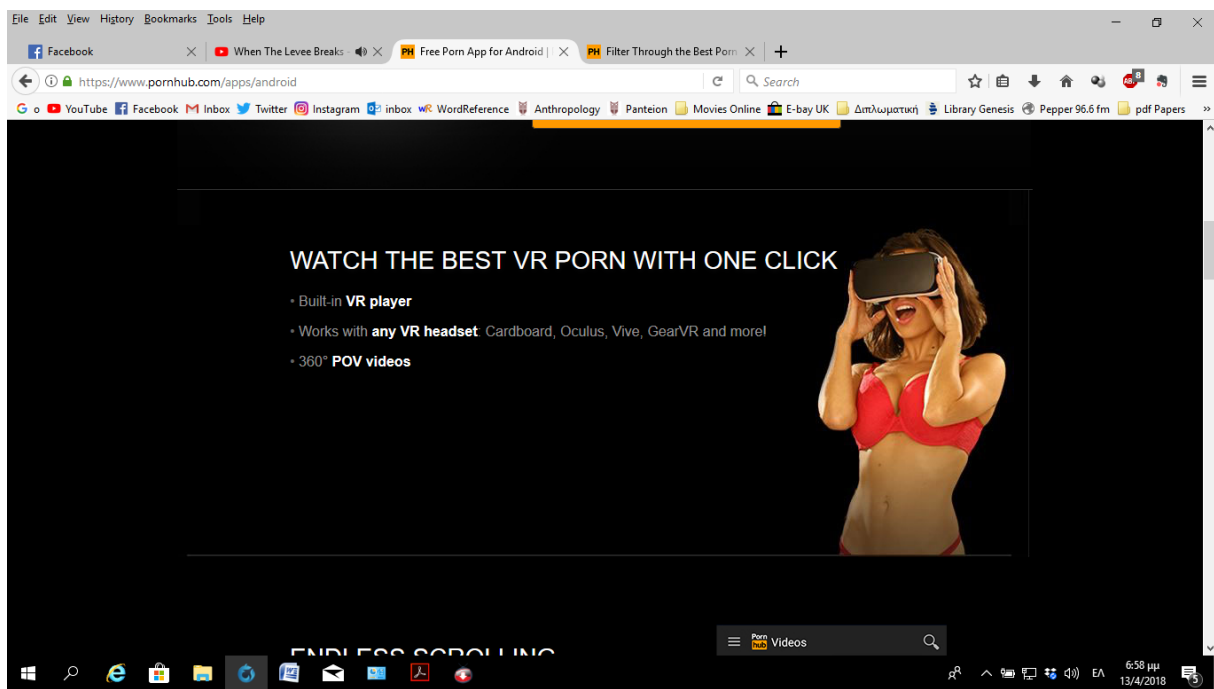
Οι χρήστες δεν περιφέρονται απλώς μέσα στον ψηφιακό κόσμο σαν «πνεύματα», αλλά βρίσκουν τους εαυτούς τους να βασίζονται στις πρακτικές του σώματος και κατά συνέπεια στον κόσμο (Taylor 2002: 42). Μέσα από μια προσπάθεια κιναισθητικής προσέγγισης του δικτύου του Pornhub γίνεται αισθητό ότι αυτό που επιδρά στα σώματα των χρηστών είναι ψηφιακές-υλικές μορφές – επιλογών, περιορισμών και εικόνες σωμάτων - ενώ αυτό που επιδρά στον ψηφιακό κόσμο είναι τα σώματα των χρηστών – όχι απλώς τα φυσικά αλλά και τα ψηφιακά. Οι χρήστες του Pornhub κινούμενοι εντός αυτού βιώνουν μια σειρά «ερεθισμάτων» που εκτός από τις οθόνες των υπολογιστών στο δωμάτιό τους βρίσκονται ταυτόχρονα «κάπου πολύ μακριά» μα βιώνονται εξίσου έντονα, αληθινά, αφορούν όλες τις αισθήσεις τους και έχουν πραγματικά αποτελέσματα στο σώμα τους. Στις διαδικασίες ψηφιακής σωματοποίησης αναδεικνύεται η σημασία της φαντασίας που κατά τον Csordas είναι μια μονίμως πολιτισμικά ενημερωμένη και αισθητηριακή – συγκινησιακή ικανότητα (1993: 148), ενώ σύμφωνα με τον Merleau-Ponty αποτελεί βασικό χαρακτηριστικό της ανθρώπινης συνείδησης (Παπαγαρουφάλη 2011: 47). Βασικό για αυτό το τύπο βιώματος είναι ένα ακόμη «αισθητηριακό όργανο», η μνήμη, στην οποία, όπως εξηγεί η Νάντια

Σερεμετάκη (1997: 46), όλοι οι ήχοι, οι γεύσεις, οι μυρωδιές μαζί με ανάλογα συναισθήματα ενσωματώνονται ως απανωτές εμπειρίες και ανακαλούνται για να συμμετάσχουν στο βίωμα που προσφέρει η ζωή στον ψηφιακό κόσμο (Παπαγαρουφάλη 2011: 256). Αναζητώντας, παρακολουθώντας τα βίντεο, αλληλεπιδρώντας αλλά και κινούμενοι από τη μια σελίδα στην άλλη οι χρήστες βιώνουν, αισθάνονται, σωματοποιούν και ανακατασκευάζουν τόσο εικόνες, ήχους, μυρωδιές όσο και χώρους, κινήσεις, χρόνους, υλικότητες και άλλα ερεθίσματα που δεν έχουν να κάνουν απαραίτητα με τις παραδοσιακές πέντε αισθήσεις και συχνά είναι πολύ διαφορετικά με αυτά του οικείου «φυσικού» χώρου τους με τον οποίο δεν σταματούν να αλληλεπιδρούν και το φαντασιακό του οποίου να ανακατασκευάζουν.

Σε πολλές περιπτώσεις οι χρήστες περιγράφουν την εμπειρία που βίωσαν παρακολουθώντας μια πορνογραφική σκηνή σα να ήταν «εκεί», να ένιωθαν τη διέγερση των σωμάτων, τις αισθήσεις μερών και υγρών σωμάτων στο σώμα τους, τις μυρωδιές και τις γεύσεις, τις κινήσεις και τις προθέσεις τους. Αν και πολλές κατηγορίες πορνογραφικού περιεχομένου προσφέρουν αυτή τη δυνατότητα, η χαρακτηριστική κατηγορία “POV”, Point Of View (από την οπτική γωνία των πρωταγωνιστών) είναι αυτή που αποτελεί, όπως αναφέρεται στο κανάλι POV.D: «το πιο κοντινό πράγμα του να είναι κανείς πραγματικά εκεί στη σκηνή» (εικόνα 8). Εκτός από την εμπειρία της οπτικής γωνίας, οι υψηλής ποιότητας «κοντινές λήψεις» (High Definition Close Ups) αγγίζουν και τα πιο λεπτά σημεία της ανατομίας των σωμάτων που συμμετέχουν στη σκηνή ενεργοποιώντας όλες τις αισθήσεις των υποκειμένων που συμμετέχουν «από το σπίτι». Ωστόσο, με τον κατάλληλο εξοπλισμό – την βασική προϋπόθεση ή για πολλούς εμπόδιο για τη πρόσβαση στο ψηφιακό – μπορεί κανείς να ζήσει μια «ακόμη πιο πραγματική» σεξουαλική εμπειρία «εικονικής πραγματικότητας» (VR- Virtual Reality) εφόσον το Pornhub προσφέρει και αυτή τη δυνατότητα (εικόνα 9). Η λειτουργία αυτή αποτελεί μια από τις πιο σύγχρονες τεχνολογικά εμπειρίες για κατανάλωση οπτικοακουστικού υλικού με οπτική γωνία 360 μοιρών και υψηλής ποιότητα τρισδιάστατες προβολές.



Εικόνα 8. Screenshot: POVd Channel. Πηγή: Pornhub.com



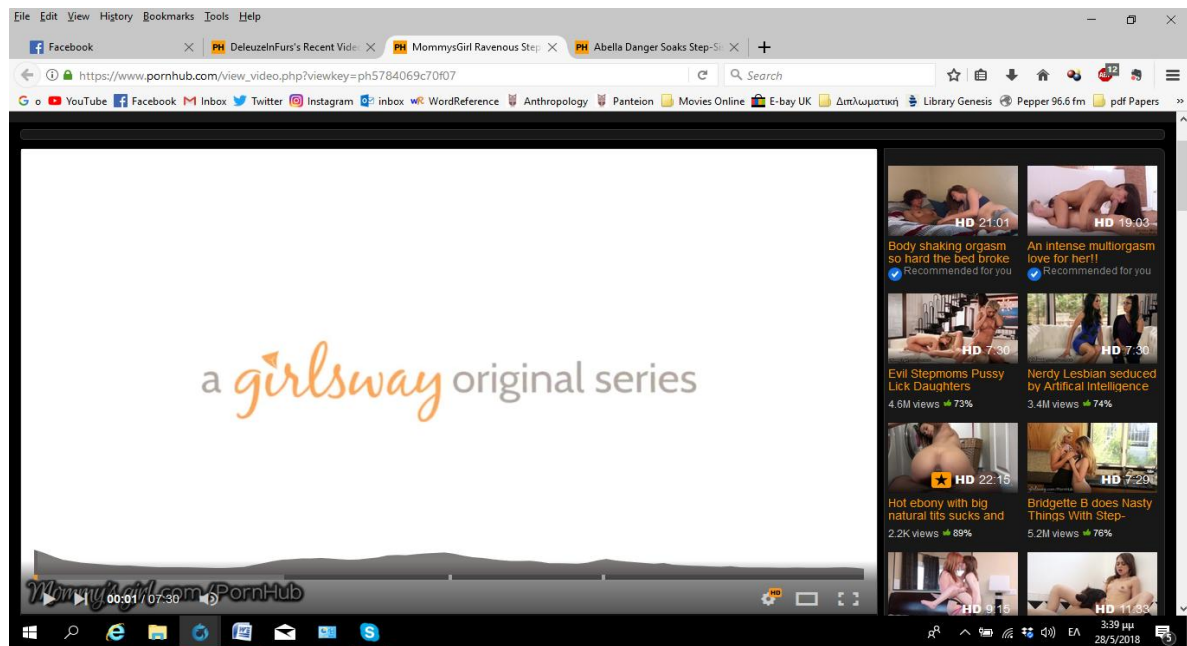
Εικόνα 9. Screenshot: VR features, Πηγή: Pornhub.com

Εμπλεκόμενος με τις διαφορετικές εκδοχές επιτέλεσης των πρακτικών κατανάλωσης ψηφιακής πορνογραφίας παρατήρησα ότι μοιάζουν να εμφανίζονται ολόένα και περισσότερα «επίπεδα του πραγματικού», ανάλογα με το πώς αυτό βιώνεται σε κάθε περίπτωση από τα υποκείμενα. Ωστόσο, για πολλούς, όπως για αυτούς που «προτιμούν»

την κατηγορία “JOI- Jerk Off Instructions” το περιεχόμενο που παρακολουθούν δεν παύει ποτέ να είναι εκατό τις εκατό αληθινό. Στην συγκεκριμένη περίπτωση κάθε κίνηση και αίσθηση των πρωταγωνιστών των βίντεο βρίσκεται σε άμεση σχέση με τις αισθήσεις, τις κινήσεις και τις προσπάθειες των υποκειμένων που πλέον γίνεται πιο σαφές ότι επιτελούν την ψηφιακή πρακτική κατανάλωσης στο «πραγματικό». Οι σεξουαλικές πρακτικές που βιώνουν τα υποκείμενα στον κόσμο του ψηφιακού τόσο με τη μίμηση όσο και με άλλους μηχανισμούς αισθητηριακής μνημόνευσης «ενσωματώνονται» από αυτά, μετατρέπονται με άλλα λόγια σε σεξουαλικές «προδιαθέσεις», «τάσεις» ή «ροπές» (Παπαγαρουφάλη 2012: 39-42, Bourdieu 1977: 22, 93). Μάλιστα, με τα βίντεο “Jerk off Challenges”, “Jerk off Encouragement” ή “Jerk off Countdown” τα υποκείμενα, μέσω της ενεργής συμμετοχής τους έρχονται να «υλικοποιήσουν» ή να «σωματοποιήσουν» αυτές «τάσεις» ή τα «ρυθμιστικά πρότυπα» όπως το θέτει η Butler (2004[1993]: 182-3). «Κάντο αργά» αναφέρει εμφαντικά η πρωταγωνίστρια κοιτώντας «στα μάτια» τους χρήστες «και τώρα γρήγορα» συνεχίζει, ή «έχεις δέκα δευτερόλεπτα να τελειώσεις αφότου ξεκινήσω να μετράω αντίστροφα», λέει, δείχνοντας με το χέρι της την κίνηση που πρέπει να κάνει αυτός που βρίσκεται «στην άλλη πλευρά του φακού». Όπως εξήγησε ένας από τους συνομιλητές μου, «αφού είσαι εκεί, θα το κάνεις ... για αυτό βρίσκεσαι σε αυτήν την κατηγορία βίντεο ... αυτή είναι και η πρόκληση» δείχνοντας τη δύναμη της επίδρασης που υφίστανται τα σώματα που βιώνουν το ψηφιακή πορνογραφία και την «πρόκληση» που στην παρούσα περίπτωση καλούνται να αντιμετωπίσουν, είτε τυχαίνει να συμμετέχουν ως «απλοί χρήστες» είτε ως «ερευνητές».

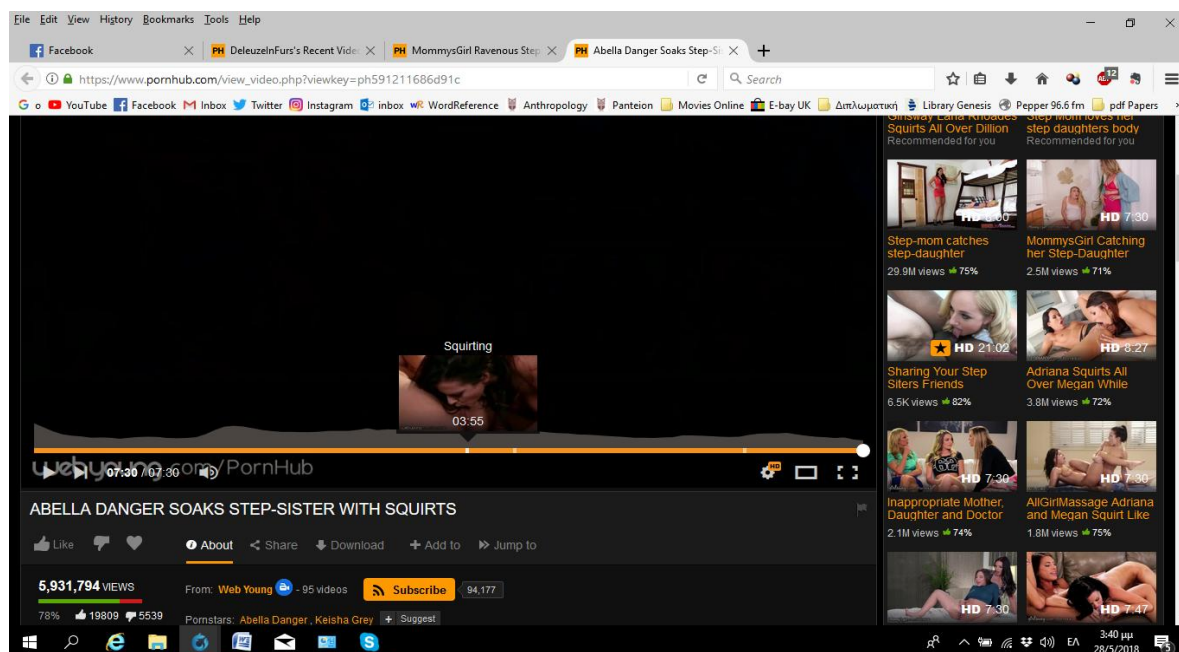
Τις παραπάνω κατηγορίες βίντεο, έρχεται να συμπληρώσει σε επίπεδο τεχνικό η νέα ψηφιακή λειτουργία του Pornhub που δείχνει με ένα γράφημα πάνω στο χρονοδιάγραμμα του μενού αναπαραγωγής του βίντεο «τις καλύτερες/πιο hot» στιγμές του (εικόνα 10). Το γράφημα αλλά και οι λευκές γραμμές-σημειώσεις (εικόνα 11) πάνω στο χρονοδιάγραμμα, όντας ορατά κατά τη διάρκεια της προβολής, υποδεικνύουν στους χρήστες εκτός από τις καλύτερες στιγμές, πότε κορυφώνεται η σεξουαλική πρακτική – συνήθως σημαίνει την «σεξουαλική κορύφωση» ή «τελείωμα» το πρωταγωνιστών – και κατά συνέπεια πότε αξίζει να κορυφωθεί η σεξουαλική εμπειρία του υποκειμένου, έτσι όπως αυτή επιτελείται στη συνάρθρωση του ψηφιακού και του «πραγματικού» κόσμου. Πάντα, οι χρήστες έχουν την επιλογή να απενεργοποιήσουν αυτή τη λειτουργία για να αποφύγουν να «φάνε spoiler», δηλαδή, «να τους το χαλάσει» η λειτουργία αυτή, στερώντας την έκπληξη και το απρόβλεπτο της «άγνωστης» σκηνής που ακολουθεί. Υποδεικνύοντας τις καλύτερες

στιγμές του βίντεο αυτή η λειτουργία αν και σίγουρα δεν επιβάλει, υποβάλει μια καλή στιγμή για να τελειώσουν τα υποκείμενα. Όπως μου επισήμαναν και κάποιοι από τους συνομιλητές μου μιλώντας χιουμοριστικά, «όλοι έχουμε κάνει εξάσκηση για να τελειώνουμε μαζί με τον πρωταγωνιστή» υποστηρίζοντας ότι ισχύει αυτό που αναφέρει ο έλληνας κωμικός Mikieus στο βίντεό που συνομιλεί με τους Jeremi και Maliatsis στο YouTube: «αν δεν τελειώσεις μαζί με τον λεβέντη, είσαι ερασιτέχνης»³⁷.



Εικόνα 10. Screenshot: παράδειγμα γραφήματος με τις hot στιγμές στην μπάρα αναπαραγωγής. Πηγή: Pornhub.com.

³⁷ https://www.youtube.com/watch?v=S4zn9_ugq0M.



Εικόνα 11. Screenshot: Παράδειγμα γραφήματος και λευκών σημειώσεων στην μπάρα αναπαραγωγής. Εδώ φαίνεται και το thumbnail(εικονίδιο) με την επεξήγηση “squirting” ακριβώς στη στιγμή που σημειώνεται με τη λευκή γραμμή πάνω στο χρονοδιάγραμμα. Πηγή: Pornhub.com

Η επιλογή-σημείωση των hot στιγμών βασίζεται επίσης σε αλγοριθμικά συστήματα και στη συλλογή πληροφοριών, όπως είναι ο χρόνος παρακολούθησης, τα κλικ σε συγκεκριμένα σημεία του βίντεο και άλλες συμπεριφορές των χρηστών, αναδεικνύοντας την σημασία της παρέμβασης τέτοιων μηχανισμών σε πολύ λεπτές πτυχές της σεξουαλικότητας και της αυτοϊκανοποίησης. Ακόμη, δείχνουν πώς οι ρουτίνες «παρακολούθησης» και συλλογής δεδομένων σχετικών με τη ψηφιακή ζωή των χρηστών μπορεί να αποκτούν διαφορετικές σημασίες και από ασήμαντες πληροφορίες να μετατρέπονται σε καθοριστικής σημασίας δεδομένα ανάλογα με το πλαίσιο όπου συμβαίνουν και τους σκοπούς που καλούνται να εξυπηρετήσουν (Koskela 2003: 2, Herbert 1996: 49).

Η ενσώματα βιωμένη εμπειρία της συνάρθρωσης του ψηφιακού κόσμου και των συχνά απαραίτητων, πολλαπλών επιπέδων ψηφιακής υλικότητας με τον λεγόμενο πραγματικό κόσμο είναι αυτή που καθιστά τη σωματοποιητική αυτή εμπειρία τόσο ζωντανή, έντονη και καθοριστική για τα υποκείμενα που την βιώνουν (Παπαηλία & Πετρίδης 2015: 34). Είναι αυτή που καθιστά δυνατή αλλά και εντονότερη την απόλαυση και την επιθυμία που

διαπερνά με όρους βιοεξουσίας τα υποκείμενα τα οποία είναι τα ίδια ενεργητικοί μέτοχοι, παραγωγοί-καταναλωτές ή αλλιώς «δρώντα» στις διαδικασίες της υποκειμενοποίησης που αναφέρθηκαν παραπάνω. Είναι αυτή που κάνει τις κανονικοποιητικές διαδικασίες συγκρότησης ατομικών και κοινωνικών σωμάτων να μοιάζουν «απολίτικές» και να εντάσσονται στο πεδίο της χαλάρωσης, της απόλαυσης, της επιθυμίας και της ηδονής. Είναι αυτή που κάνει την βιοπολιτική στην οποία αναφέρομαι «ήπια».

Αν η συλλογή δεδομένων, οι μετρήσεις στοιχείων, η δημιουργία αλγοριθμικών ταυτοτήτων και οι στοχευμένες προτάσεις-διαφημίσεις απαιτούν την συμμετοχή, τις κινήσεις και τα «κλικ» των χρηστών - και μάλιστα σε μαζικό επίπεδο -, τότε είναι η επιθυμία, η απόλαυση και η συναινετική συμβολή τα στοιχεία που καθίστανται απαραίτητα για την επίτευξη τους. Όπως εξηγεί η Astrid Mager, αντλώντας από την έννοια της «Ηγεμονίας» του Antonio Gramsci, τα υποκείμενα που χρησιμοποιούν τις μηχανές αναζήτησης, δεν αποτελούν «θύματα» των μεγάλων εταιριών του Διαδικτύου. Η πλοήγηση των υποκειμένων και οι κανονικοποιητικές διαδικασίες στις οποίες αυτά εμπλέκονται απαιτούν την συναινετική συμβολή και την εμπρόθετη συμμετοχή τους για να υπάρξουν ως τέτοιες (Mager 2014: 31-32, Gramsci 2012). Αυτή η επίτευξη της συναίνεσης που βασίζεται στην ίδια την ελευθερία των υποκειμένων, απαιτεί συνεχείς προσπάθειες και στρατηγικές για την ανανέωση, επανακατασκευή και διατήρησή της. Επίσης, αυτή η ανάγκη για συναινετική συμβολή των υποκειμένων είναι που καθιστά τις κανονικοποιητικές διαδικασίες μη δεδομένες, ενδεχομενικές, προϊόντα διαπραγμάτευσης και ανοιχτές στην υπονόμηση και ακόμη και την αποσάρθρωσή τους. Ακόμη, εμπνεόμενοι από την σκέψη της Butler αναφορικά με την ανάγκη μιας «βίαιης επανεπιβεβαίωσης των κανονιστικών προτύπων» και μιας υλικοποίησης σωμάτων που «ποτέ δε συμμορφώνονται πλήρως», μπορούμε να πούμε ότι τα υποκείμενα της διαδικτυακής πλοήγησης είναι επίσης δυνατό να νοηθούν ως «ποτέ πλήρως συμμορφώσιμα» (2004[1993]: 181-183).

Ένα είδος τέτοιων προσπαθειών-στρατηγικών για την επίτευξη της συναίνεσης και της συμμετοχής των υποκειμένων αποτελούν ορισμένες πρακτικές όπως είναι τα “achievements” (επιτεύγματα) και τα “badges” (βραβεία). Το Pornhub, έχει μια σειρά τέτοιων επιτευγμάτων όπως το “cinophile” που ξεκλειδώνεται με την παρακολούθηση 5000 βίντεο, το “philosopher” που ξεκλειδώνεται με το πρώτο σχόλιο και το “mugshot” με το ανέβασμα φωτογραφίας προφίλ. Οι επιβραβεύσεις αποτελούν χαρακτηριστικές πρακτικές παιχνιδοποίησης που αξιοποιούν στοιχεία της μηχανικής και των κανόνων των

παιχνιδιών σε μη παιγνιώδη πλαίσια, όπως είναι τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (Πετρίδης 2018: 1-7, Deterding et al. 2011: 1). Τέτοιες τεχνικές συνήθως στοχεύουν στη ρύθμιση της συμπεριφοράς των καταναλωτών και στη συναισθηματική τους αφοσίωση σε προϊόντα και υπηρεσίες (ό. π.). Έτσι, μέσω πρακτικών που θυμίζουν τη διαδικασία του παιχνιδιού και μέσω της συμμετοχής, σεξουαλικές πρακτικές και πρότυπα συμπεριφοράς, διαπερνούν τα «ενσώματα» υποκείμενα και τα διαμορφώνουν «ηπιότερα» και πιο αποτελεσματικά, την ώρα που τα τελευταία, δεν αποτελούν πια απλώς αντικείμενα παραγωγής γνώσης και εξουσίας αλλά και τα ίδια τα υποκείμενα της γνώσης αυτής (Μακρυγιάννη 2005: 26).

Η Susana Paasonen, εξηγεί πως η πορνογραφία είναι την ίδια στιγμή σημειωτική και αισθητηριακή και επιδρά συναισθηματικά, γνωσιακά και αισθητηριακά (2011: 2, 15). Θα μπορούσαμε να προσθέσουμε ότι είναι επίσης λογοθετική με έντονα πολιτικό χαρακτήρα. Αντλώντας από την πολιτισμική φαινομενολογία του Thomas Csordas, μπορούμε να πούμε ότι είναι «η σύνθεση της διαμεσολάβησης της ενσώματης εμπειρίας» στο δίκτυο του Pornhub, «με την πολλαπλότητα των πολιτισμικών νοημάτων που πάντα αναδύονται αναπόφευκτα» που αναδεικνύει τους λεπτούς, διεισδυτικούς και ιδιαίτερα συγκινησιακούς τρόπους με τους οποίους ασκείται αυτός ο τύπος εξουσίας «επί της ζωής» και «δια της ζωής» (Αθανασίου 2007: 19, Csordas 1994: vii). Ο Steve Garlick, που προσεγγίζει τον αυνανισμό και λόγους περί αυτού, επισημαίνει ότι η πρακτική αυτή αποτελεί μια βιοπολιτική διαδικασία κατά την οποία ο έλεγχος ασκείται όχι απλά «προς τα σώματα» των υποκειμένων αλλά «διά των σωμάτων τους» (2014: 44-46). Το βίωμα της πλοήγησης στα pornsites και ο αυνανισμός, όπως και η δίαιτα ή η σωματική άσκηση για τον Foucault, ως πρακτικές πειθάρχησης, συνυπάρχουν με την προσωπική ικανοποίηση και την επιθυμία των υποκειμένων (Μακρυγιάννη 2004: 36, Bordo 1993: 27, Foucault 1989). Μπορούμε να καταλήξουμε λοιπόν, ότι τέτοιες πρακτικές αποτελούν διαστάσεις μιας λεπταίσθητης βιοεξουσίας στο επίκεντρο της οποίας δε βρίσκεται ο καταναγκασμός και η απαγόρευση αλλά η κατανόηση, η επιθυμία και η ευχαρίστηση (Karlsen & Villadsen 2015, Αθανασίου 2007: 19).

7. 0 Συμπεράσματα:

Η διαδικτυακή πλοήγηση στα δίκτυα των pornsites, το «Ξερφάρισμα στο Pornhub», η παραγωγή-κυκλοφορία-κατανάλωση του περιεχομένου, όπως αναφέρθηκε δεν αποτελούν απλώς ουδέτερες πρακτικές, διαθέσιμες επιλογές για τα υποκείμενα, αλλά «δίκτυα τεχνο-κοινωνικά διαμεσολαβούμενων μορφών βιοπολιτικής γνώσης/εξουσίας», σωματοποιητικές πρακτικές με πολιτικό χαρακτήρα καθοριστικές για τη διαμόρφωση του σώματος, της σεξουαλικότητας και κατ' επέκταση του φύλου, της αναπαραγωγής και ακόμη και της ιδιότητας του ανθρώπινου. Οι πρακτικές αυτές αποτελούν τρόπους υποκειμενοποίησης που συμβαίνουν στη συνάρθρωση του δυνητικού και του «πραγματικού» κόσμου μέσω της πλοήγησης ανθρώπων που βιώνουν ενσώματα μια μορφή εξουσίας που ασκείται «επί της ζωής» και «διά της ζωής», χρειάζεται την συναινετική συμβολή τους και λειτουργεί συγχρόνως στα επίπεδα της «ανατομοπολιτικής του ανθρώπινου σώματος» και της «βιοπολιτικής του πληθυσμού» (Αθανασίου 2007: 19, 28). Τέτοιες διαδικασίες υποκειμενοποίησης και συγκρότησης ατομικών και κοινωνικών σωμάτων δεν συμβαίνουν σε κάποια σφαίρα «αυθεντικής» κοινωνικότητας, ανεξάρτητης από την τεχνολογία και τον ψηφιακό κόσμο αλλά στην συνύφανση των τεχνολογικών πρακτικών με τις κοινωνικές σχέσεις.

Αυτή η μορφή εξουσίας που ασκείται «δια της ζωής» στις περισσότερες εκφάνσεις της, δεν αφορά την άμεση επιβολή συμπεριφορών και κανόνων, αλλά τη διαμόρφωση της διαδικτυακής ζωής των υποκειμένων προσαρμόζοντας τις συνθήκες των πιθανών επιλογών, δηλαδή, «διάγοντας τις δυνατότητες των πρακτικών» των χρηστών (Chenney-Lipold 2011: 167-169). Ο «ριζωματικός» σε σημαντικό βαθμό αποκεντρωμένος χαρακτήρας του ψηφιακού ελέγχου που αναδύεται σε ψηφιακές κοινότητες-δίκτυα, όπως στην περίπτωση του Pornhub σημαίνει τη μερική μετατόπιση της προσοχής από μεμονωμένα κέντρα επιτήρησης σε πολλαπλές θέσεις και υποκείμενα που με τις κατάλληλες υλικοτεχνικές και γνωστικές συνθήκες μπορούν πια να καταστούν τα ίδια επιτηρητές των άλλων (Deleuze 1992). Ωστόσο, η κατανόηση των υποκειμένων ως δίκτυα ανθρωπίνων (πχ. διαχειριστών, χρηστών) και μη ανθρωπίνων δρώντων (πχ. υπολογιστικά συστήματα συλλογής δεδομένων, αλγόριθμοι) θέτουν τα ζητήματα του επιμερισμού της ευθύνης των πρακτικών αυτών στο προσκήνιο θολώνοντας εκ νέου τις σχέσεις επιτηρητή και επιτηρούμενου (Introna 2016: 28, Latour 2005: 49). Σε κάθε περίπτωση, φαίνεται πως εξαιτίας των υλικών υποδομών και της εξειδικευμένης γνώσης που απαιτούνται για την πρόσβαση, τη συλλογή και τη διαχείριση των πληροφοριών ένα μικρό μέρος του

πληθυσμού των χρηστών έχει πρόσβαση σε «προνομιακές» θέσεις «ψηφιακής ορατότητας» ενώ το μεγαλύτερο μέρος του, που δεν έχει πρόσβαση, γνώσεις και υποδομές καθίσταται περισσότερο ευάλωτο στον έλεγχο αυτό.

Η συνεισφορά της παρούσας εργασίας δεν έγκειται στην ανακάλυψη του βιοπολιτικού χαρακτήρα γενικά στους λόγους περί σεξουαλικότητας αλλά στην προσπάθεια της ανάδειξης του κανονικοποιητικού-παραχωρητικού και πολιτικού χαρακτήρα των σελίδων κοινωνικής δικτύωσης και των Pornsites συγκεκριμένα, που συχνά προσεγγίζονται σαν ουδέτερα «μέσα» (media) ή «εργαλεία» που τα υποκείμενα χρησιμοποιούν όπως θέλουν ή επιλέγουν ανάλογα με τη βούλησή τους. Η Anna Balsamo (1996) θέτει το ερώτημα: «Ποια είναι η βιοπολιτική των εικονικών/δυνητικών σωμάτων στον κυβερνοχώρο; Πώς, δηλαδή, οι τεχνολογίες της δυνητικής πραγματικότητας διαχειρίζονται τα κοινωνικά και πολιτισμικά σηματοδοτημένα σώματα;» (Αθανασίου 2004: 65) Η παρούσα εργασία σε σημαντικό βαθμό επιχειρεί να αναδείξει ορισμένες όψεις αυτής της βιοπολιτικής των σωμάτων στη συνάρθρωση δυνητικού-πραγματικού εστιάζοντας σε συγκεκριμένες λεπταίσθητες πρακτικές που αφορούν την πλοήγηση στο δίκτυο του Pornhub. Μία ακόμη σημαντική επιδίωξη αποτελεί η επισήμανση του ενεργητικού χαρακτήρα των υποκειμένων που μέσα από την εμπρόθετη ενσώματα βιωμένη συμμετοχή τους σε τέτοιες ψηφιακές πρακτικές σωματοποίησης διαμορφώνονται ως τέτοια.

Επίσης, η συνεισφορά της εργασίας έγκειται στην ανάδειξη των υλικών και τεχνικών εκείνων διαστάσεων τέτοιων διαδικασιών τεχνοπολιτισμικής σωματοποίησης, όπως είναι το «σερφάρισμα», οι οποίες θεωρώ ότι έχουν κεντρική σημασία για την κατανόηση των διαστάσεων που παίρνει η βιοπολιτική στην «Εποχή της Πληροφορίας». Ωστόσο, περισσότερες και πιο λεπτομερείς αναλύσεις συγκεκριμένων ψηφιακών πρακτικών που έχουν βιοπολιτικό χαρακτήρα και συμμετέχουν ενεργά στη συγκρότηση των υποκειμένων θεωρώ ότι θα μπορούσαν να συνεισφέρουν σημαντικά τόσο στα πεδία της ανθρωπολογίας του σώματος, της σεξουαλικότητας, του φύλου και της πολιτικής ανθρωπολογίας όσο και στο νεοσύστατο ακόμη για τα ελληνικά δεδομένα πεδίο της Ψηφιακής Ανθρωπολογίας (Παπαηλία & Πετρίδης 2015: 13-16). Η συμπερίληψη του σώματος και των αισθήσεων στις προσεγγίσεις του φαινομενικά «άυλου» και «ασώματου» ψηφιακού κόσμου είναι δυνατό επίσης να δώσουν διαφορετικές ενδιαφέρουσες κατευθύνσεις σε τέτοια εγχειρήματα. Αντίστοιχα, εθνογραφικές προσεγγίσεις της διαδικτυακής πορνογραφίας σε περισσότερα πολιτισμικά πλαίσια μπορούν να αναδείξουν την πολλαπλότητα τέτοιων βιωμάτων και αναδεικνύοντας τις φωνές των υποκειμένων - χρηστών ή και μη χρηστών -

να στρέψουν την ερευνητική προσοχή σε διαφορετικά σημεία (όπως για παράδειγμα σε ζητήματα: πρόσβασης, έμφυλων διακρίσεων, θρησκευτικότητας-εκκοσμίκευσης, κινήματων σεξουαλικής-πολιτικής χειραφέτησης κοκ.). Επίσης, έννοιες, όπως αυτή της υποκειμενοποίησης, της βιοεξουσίας και της βιοπολιτικής που χρησιμοποιήθηκαν για την παρούσα εργασία θεωρώ ότι μπορούν να φωτιστούν διαφορετικά αν στις προσεγγίσεις τους συμπεριληφθούν οι θεωρητικές συζητήσεις για τον ψηφιακό κόσμο, το πεδίο της «Δυνητικής Πραγματικότητας» και για τους κοινωνικούς και πολιτικούς μετασχηματισμούς που σημαίνουν η μαζική πρόσβαση στις ψηφιακές τεχνολογίες και η συγκρότηση των λεγόμενων κοινωνικών δικτύων (web 2.0) (Παπαηλία & Πετρίδης 2015: 11). Ακόμη περισσότερο, τέτοιες έννοιες μπορούν να αναδειχθούν διαφορετικά μέσα από τη συμπερίληψη ψηφιακών μεθόδων, ψηφιακών σωματικών πρακτικών και ψηφιακών ερευνητικών διαδικασιών στην εθνογραφική μέθοδο που είναι σημαντικό να αναθεωρείται έτσι ώστε να λαμβάνει υπόψη τις διαφορετικές διαστάσεις - όπως είναι οι ψηφιακές - που μπορεί να αποκτά το δυναμικό και συνεχώς μεταβαλλόμενο πεδίο της ανθρωπολογικής έρευνας.

8.0 Βιβλιογραφία:

8.1 Ελληνόγλωσση:

- Αθανασίου, Α. (2004). «Εθνογραφία στο διαδίκτυο ή το διαδίκτυο ως εθνογραφία: Δυνητική πραγματικότητα και πολιτισμική κριτική». Στο *Επιθεώρηση Κοινωνικών Ερευνών*, 115, σσ.: 49-74.
- Αθανασίου, Α. (2007). *Ζωή στο Όριο*. Αθήνα, Εκκρεμές.
- Αθανασίου, Α. (2011). «Επιτελέσεις της τρωτότητας και του κοινωνικού τραύματος». Στο Α. Αθανασίου (επιμ.), *Βιοκοινωνικότητες: Θεωρήσεις στην ανθρωπολογία της υγείας*, σ.13-88. Αθήνα: νήσος
- Butler, J. (2004). «Σώματα που έχουν σημασία». Στο Μακρυνιώτη Δήμητρα (επιμ.), *Τα Όρια του Σώματος*. Αθήνα, Νήσος. (Το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το 1993).
- Γιαλούρη, Ε. (2012). «Οι περιπέτειες των πραγμάτων στην ανθρωπολογία». Στο Ε. Γιαλούρη (επιμ.), *Υλικός Πολιτισμός. Η ανθρωπολογία στην χώρα των πραγμάτων*, σ.11-74. Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Γκασούκα Μ. και Φουλίδη Ξ. (2017). *Όψεις Εθνογραφικής Έρευνας στις Λαογραφικές σπουδές: Φεμινιστική Εθνογραφία*. Αθήνα, Παπαζήση.
- Γκέφου-Μαδιανού, Δ.(1999). *Πολιτισμός και Εθνογραφία: Από τον εθνογραφικό ρεαλισμό στην πολιτισμική κριτική*. Αθήνα, Ελληνικά Γράμματα.
- Γκουγκουλή, Κ. (2012). «Άνθρωποι, αντικείμενα και τεχνικές: Σύγχρονες ανθρωπολογικές προσεγγίσεις της τεχνολογίας». Στο Ε. Γιαλούρη (επιμ.), *Υλικός Πολιτισμός. Η ανθρωπολογία στην χώρα των πραγμάτων*, σ.281-317. Αθήνα: Αλεξάνδρεια
- Castells, M. (2005). *Ο γαλαξίας του Διαδικτύου: Στοχασμοί για το Διαδίκτυο, τις επιχειρήσεις και την κοινωνία*. Αθήνα: Καστανιώτη
- Eriksen, T. (2005). *Η τυραννία της στιγμής: Γρήγορος και αργός χρόνος στην Εποχή της Πληροφορίας*, Αθήνα: Σαβάλας.
- Foucault, M. (1989). *Επιτήρηση και τιμωρία*. Κέδρος – Ραππα.
- Foucault, M. (2003). *Η Ιστορία της Σεξουαλικότητας*. Τομ.ΙΙΙ: «Η Επιμέλεια Εαυτού». Αθήνα: Πλέθρον. (Το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το 1984)

- Foucault, M. (2012). *Η γέννηση της Βιοπολιτικής: Παραδόσεις στο κολλέγιο της Γαλλίας (1978-1979)*. Αθήνα: Πλέθρον. (Το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το 2004)
- Gell, A. (2013). «Το δίκτυο της Vogel: Οι παγίδες ως έργα τέχνης και τα έργα τέχνης ως παγίδες». Στο Ρίκου, Ε (επιμ.), *Ανθρωπολογία και Σύγχρονη Τέχνη*. Αθήνα, Αλεξάνδρεια. (Το πρωτότυπο εκδόθηκε το 1996).
- Haraway, D. (2014). *Ανθρωποειδή, Κυβόργια και Γυναίκες: Η Επανεπινόηση της Φύσης*. Αθήνα, Αλεξάνδρεια. (Το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το 1991)
- Kincsei, A. (2008). «Η Τεχνολογία και η Κοινωνία στην Εποχή της Πληροφορίας». Στο R.Pinter (ed.) *Κοινωνία της Πληροφορίας*. Θεσσαλονίκη, σσ.59-84.
- Μακρυγιάννη, Δ. (2004). «Εισαγωγή: Το Σώμα στην Ύστερη Νεωτερικότητα». Στο Δ.Μακρυγιάννη: *Τα Όρια του Σώματος*. Αθήνα: Νήσος, σ. 11-73.
- Mauss, M. (2004). «Οι τεχνικές του Σώματος». Στο Δ.Μακρυγιάννη (επιμ.), *Τα Όρια του Σώματος*. Αθήνα: Νήσος, σ. 77-82. (Το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το 1993).
- Merleau-Ponty, M. (2005). «Το σώμα ως αντικείμενο και η μηχανιστική φυσιολογία». Στο Δ.Μακρυγιάννη (επιμ.), *Τα Όρια του Σώματος*. Αθήνα: Νήσος, σσ. 133-148. (Το πρωτότυπο έργο το 1945).
- Miller, D. (2012). «Κατανάλωση». Στο Ε. Γιαλούρη (επιμ.), *Υλικός Πολιτισμός. Η ανθρωπολογία στην χώρα των πραγμάτων*, σ.319-353. Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Kincsei, A. (2008). «Η Τεχνολογία και η Κοινωνία στην Εποχή της Πληροφορίας». Στο R.Pinter (ed.) *Κοινωνία της Πληροφορίας*. Θεσσαλονίκη, σ.59-84.
- Levy, P. (1999). *Δυνητική πραγματικότητα: Η φιλοσοφία του πολιτισμού και του κυβερνοχώρου*. Αθήνα: Κριτική.
- Παπαγαρουφάλη, Ε. (2012). *Δώρα Ζωής μετά θάνατον: Πολιτισμικές εμπειρίες*. Αθήνα: Πατάκης.
- Παπαηλία, Π. και Πετρίδης, Π. (2015). *Ψηφιακή Εθνογραφία*. Αθήνα: ΣΕΑΒ.
- Πετρίδης, Π. (2011). «Ψηφιακά αρχεία και πρακτικές ανταλλαγής: μια ανθρωπολογική προσέγγιση των ομότιμων δικτύων». Διδακτορική διατριβή. Πάντειο πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών (αδημ.).

- Πετρίδης, Π. (2018). “Η παιχνιδοποίηση στα πλαίσια της εκπαίδευσης, της υγείας, των επιχειρήσεων και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης: ερμηνείες, παραδείγματα και κριτικές. (αδημ.).
- Pinter R. (2008). Εισαγωγή: «Προσπάθεια για την κατανόηση της Κοινωνίας της Πληροφορίας». Στο R.Pinter (ed.), *Κοινωνία της Πληροφορίας*. NETIS Project Θεσσαλονίκη, σ.5-30.
- Σερεμετάκη, Ν. (1997) (επιμ.). *Παλιννόστηση αισθήσεων*. Αθήνα, Λιβάνη.
- Tilley, C. (2012). «Χώρος, τόπος, τοπίο: Φαινομενολογικές προσεγγίσεις». Στο Ε. Γιαλούρη (επιμ.), *Υλικός Πολιτισμός. Η ανθρωπολογία στην χώρα των πραγμάτων*, σ.215-250. Αθήνα: Αλεξάνδρεια. (Το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το 1994).
- Τόφλερ, Ά. (1982). Το τρίτο κύμα. Αθήνα. Κάκτος.

8.2 Ξενόγλωσση:

- Abel, M. (2007). *Violent Affect: Literature, Cinema, and Critique after Representation*. Lincoln: University of Nebraska Press
- Andritsopoulos, J (2008) “Potentials and Limitations of Discourse-Centered Online Ethnography”. *Language at internet*. Vol.: 5, Article 9.
- Adams, V., Murphy, M. and Clarke A E. (2009). «Anticipation: Technoscience, life, affect, temporality». *Palgrave MacMillan Journals*, Vol. Subjectivity, (28), pp. 246-26.
- Andrejevic, M. (2002). “The work of being Watched: Interactive Media and the Exploitation of the Self-Disclosure”. In *Critical Studies of Media Communication*, Vol 19(2), pp. 230-248.
- Barocas, S., Hood, S. and Ziewitz, M. (2013). “Governing Algorithms: A provocation Piece”. “*Governing Algorithms*” conference. New York University, March 29, 2013.
- Balsamo, A. (1996). *Technologies of the gendered body*. Durham, Duke University Press.
- Blanchette, J-F. (2011). «A Material History of Bits». In *Journal of the American Association for Science and Technology*, Vol.62(6), pp.1042-1057.

- Boellstorff, T. (2008). *Coming of Age in Second Life*. Princeton: Princeton University Press.
- Bourdieu, P. (1977). *Outline a Theory of Practice*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Battelle, J. (2005). *The Search: How Google and its Rivals Rewrote the Rules of Business and Transformed Our Culture*. New York, Portfolio.
- Blackman, J. (2009). "Omniveillance, Google, Privacy in Public, and the Right to Your Digital Identity: A Tort for Recording and Disseminating an Individual's Image over the Internet". *Santa Clara Law Review*, Vol.: 49(2), Article 1.
- Bousquet, G. (1998). "Space, Power, Globalization: The Internet Symptom". In *Societies* 4, 105–13.
- Boyd M. D. and Ellison B. N. (2007). "Social Network Sites Definition, History, and Scholarship". *Journal of Computer Mediated Communication* 13(1) article 11.
- Boyd, D. (2008). "How can qualitative internet researchers define the boundaries of their projects: A response to Christine Hine". In Markham, A.N. & Baum, N.K. (eds.) *Internet inquiry: Conversations about method*. Los Angeles. Sage. pp. 26-32.
- Bruns, A. (2008). *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production to Produsage*. Peter Lang.
- Butler, J. (1999a). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York-London, Routledge. (First Edition 1990)
- Butler, J. (1999b). «Performativity's Social Magic». Στο Shusterman, Robert (ed.), *Bourdieu: A Critical Thinker*, pp.: 113-128, Wiley.
- Castells, M. (2010). *The Rise of the Network Society, With a New Preface_ Volume I_ The Information Age_ Economy, Society, and Culture*. Wiley, Blackwell. (First Edition 1996).
- Cheney-Lippold, J. (2011). «A New Algorithmic Identity: Soft Biopolitics and the Modulation of Control». *Theory, Culture and Society*, vol. 28(6), pp. 184-181.

- Creswell, J. W. (2008). *Educational Research: Planning conducting, and evaluating and qualitative research*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Csordas, J. T. (1990). «Embodiment as Paradigm for Anthropology». *Ethos*, Vol. 18, pp.5-47.
- Csordas, J. T. (1993). «Somatic modes of attention». In *Cultural Anthropology*. Vol.: 8, 2, pp.: 135-156.
- Csordas, J. T. (1994). *The Sacred Self: A Cultural Phenomenology of Chrismatic Healing*. Berkley, University of California Press.
- Dant, T. (2005). *Materiality and Society*. New York: Open University Press
- Deleuze, G. (1992). «Postscripts on the Societes of Control». Στο *October*, Vol.59, pp.:3-7, The MIT Press.
- Deleuze, J. and Guattari F. (2009). *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*. New York: Penguin Books.
- Deterding, S., Dixon D., Khaled R., & Nacke L. (2011). “From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification.” In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. New York: ACM.
- Escobar, A. (1995). “Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture”. *Current Anthropology*, Vol. 35, June, pp. 211-231.
- Evans, A. & Riley, S.. (2015). *Technologies of sexiness: sex, identity, and consumer culture*. New York: Oxford University Press
- Falk, P. (1995). «Written in the Flesh». Στο *Body and Society*, vol.I(I), pp.95-105.
- Foucault, M. (1972). *Archeology of Knowledge*. New York:Pantheon Books
- Foucault, M. (1979). *The History of Sexuality*. Vol.I: «An Introduction». New York: Vintage.
- Galloway, A. (2004). *Protocol: How Control Exist After Decentralization*. Cambridge, MA: MIT Press.

- Galloway, A. (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis & London. University of Minnesota Press.
- Galloway, A. & Thacker, E. (2007). *The Exploit: A Theory of Networks*. Minnesota Press.
- Garlick, S. (2014). «The Biopolitics of Masturbation: Masculinity, Complexity and Security». Στο *Body & Society*, vol.20(2), pp. 44-67.
- Gell, A. (1988). *Art and Agency: An Anthropological Theory*. Oxford: Clarendon Press.
- Gillespie T. (2016). “#trendingistrending: when algorithms become culture”. In Roberge J. and Seyfert R. (ed.) *Algorithmic Cultures*, pp.:52-75. New York, Routledge.
- Graham S. and Marvin S. 1996. *Telecommunications and the city*. London, Routledge.
- Gramsci, A. (1995). *Selections from The Prison Notebooks of Antonio Gramsci*. NY: International Publishers. (First Edition 1971).
- Graham, S. (2005). “Software sorted Geographies”. *Progress in Human Geography*. Vol.: 29, 5, pp.: 1-19.
- Haggerty, D. K. (2006). “Tear down the walls: on demolishing the panopticon”. In Lyon, David (Eds.), *Theorizing the surveillance: the panopticon and beyond*. Willan Publishing.
- Hall, C. A. & Bishop, J. M. (2007). *Pop Porn: Pornography in American Culture*. Westport: Praeger
- Herbert, S. (1996). «The geopolitics of the police: Foucault, disciplinary power and the tactics of the Los Angeles Police Department». Στο *Political Geography*, 15, 47-59.
- Hester, H. (2014). *Beyond Explicit: Pornography and the Displacement of Sex*. State University of New York Press.
- Hetland, P. and Morch, A. (2016). “Ethnography for Investigating the Internet”. Sminar..net – *International Journal of Media, Technology and Lifelong Learning*, Vol. 12, 1, pp. 1-14.
- Hine, C. (2000). *Virtual Ethnography*. London, Sage.

- Hine, C. (2015). *Ethnography for the Internet: Embedded, Embodied and Everyday*. London, Bloomsbury.
- Horst, H. and Miller, D. (2012). *Digital anthropology*. London: Berg
- Ingold, T. (2013). *Making: Anthropology, archeology art and architecture*. London and New York: Routledge.
- Introna, L. D. (2016). “The algorithmic choreography of the impressionable subject”. In Roberge J. and Seyfert R. (ed.) *Algorithmic Cultures*, pp.:26-52. New York, Routledge.
- Jacobs K., J. M. and Pasquinelli M. (2005). *C’lick Me: A netporn studies reader*. Institute of Network Cultures.
- Kincsei, A. (2008). «Η Τεχνολογία και η Κοινωνία στην Εποχή της Πληροφορίας». Στο R.Pinter (ed.) *Κοινωνία της Πληροφορίας*. Θεσσαλονίκη, σ.59-84.
- Kirchenbaum, M. (2008). *Mechanisms: New Media and the Forensic Imagination*. Cambridge: MIT Press.
- Koskela, H. (2003). “‘Cam Era’ the contemporary urban Panopticon”. *Surveillance and Society*, 1: 292–313. [http://www.surveillance-and-society.org/articles1\(3\)/camera.pdf](http://www.surveillance-and-society.org/articles1(3)/camera.pdf).
- Koscela, H. (2004). “Webcams, TV Shows and Mobile phones”. *Surveillance and Society*, CCTV Special, 2(2/3): 199-215. <http://www.surveillance-and-society.org/cctv.htm>.
- Kozinets, R. V. (2002). “The Field Behind the Screen: Using Netnography for Marketing Research Online Communities”. *Journal of Market Research*. Vol. 39, 1, pp.: 61-72.
- Kozinets, R. V. (2009). *Netnography: Doing ethnographic research online*. Sage
- Latour, B. (2005). *Reassembling the Social: An introduction to Actor-Network Theory*. Oxford: Oxford University Press
- Leader, K. M. and McKim, K. K. (2003). “Tracing the Everyday ‘Sittings’ of Adolescents on the Internet: A Strategic Adaptation of Ethnography Across Online and Offline Spaces”. In *Education, Communication and Information*. Vol.: 3, 2, pp. 211-240.
- Lessig L. (2006). *Code: Version 2.0*. New York: Basic Books.

- Linda, W. (2004). *Porn Studies*. Durham and London: Duke University Press.
- Loving, G. (2017). Economy and Politics of the Net: Interview with Geert Lovink. Institute of Network Cultures. Available at.: <http://networkcultures.org/geert/2017/09/04/economy-and-politics-of-the-net-interview-with-geert-lovink/>.
- Lyon D. (2001). *Surveillance Society: Monitoring everyday life*, Oxford open university press.
- Mager, A. (2014). «Defining Algorithmic Ideology: Using Ideology Critique to Scrutinize Corporate Search Engines». *TripleC*, Vol. 12(1), pp. 28-39.
- Malinowsky, B. (1922). *Argonauts of the Western Pacific*. New York: E. P. Dutton and Co.
- Mann, S., Nolan, J. and Wellman, B. (2003). ‘Sousveillance: Inventing and Using Wearable Computing Devices for Data Collection in Surveillance Environments’, *Surveillance and Society*, 1(3), 331–55. Available at: [http://www.surveillance-and-society.org/articles1\(3\)/sousveillance.pdf](http://www.surveillance-and-society.org/articles1(3)/sousveillance.pdf).
- Marcus, G.. E. (1995). «Ethnography In/Of the World System: The Emergence of Multi-Sited Ethnography», *Annual Review of Anthropology*. Vol.: 24: 95-117.
- Merleau-Ponty, M. (1962). *Phenomenology of Perception*. Routledge.
- Miller, D. (1987). *Material Culture and Mass Consumption*. Oxford: Blackwell.
- Miller, D. and Slater, D. (2000). *The Internet: An ethnographic Aproach*. London and Oxford: Berg
- Miller, D. (2000). “The Fame of Trinis: Websites as Traps”. In *Journal of Material Culture*. Vol.: 5, 5, pp.: 5-24.
- Miller, D. (2005). *Materiality*. London: Duke University Press
- Miller, D. (2012). «Social Networking Sites». Στο Horst, Heather and Miller, Daniel 2012. *Digital anthropology*. London: Berg, pp.147-161.
- Miller, D. (ed.) (2016). *How the world changed Social Media*. London: UCL Press.

- Molnár, S., Kollányi, B. and Székely, L. (2008). «Κοινωνικά Δίκτυα και η Κοινωνία των Δικτύων». Στο R.Pinter (επιμ.), *NETIS Project, Κοινωνία της Πληροφορίας*. Θεσσαλονίκη.
- Nardi, B. A. (2009). *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. University of Michigan Press. Online Version. Available at: <http://quod.lib.umich.edu/cgi/t/text/text-idx?cc=toi;c=toi;idno=8008655.0001.001;rgn=full%20text;view=toc;xc=1;g=dculture>.
- Paasonen, S. (2011). *Carnal resonance: affect and online pornography*. The MIT Press.
- Pink, S., Horst H. et al. (ed.) (2016). *Digital Ethnography: Principles and Practice*. Sage.
- Poster, M. (1990). *The Mode of Information: Poststructuralism and Social Context*. Cambridge: Polity Press.
- Roberge J. & Seyfert R. (2016). “What are algorithmic Cultures?”. In Roberge J. and Seyfert R. (ed.) *Algorithmic Cultures*, pp.:1-25. New York, Routledge.
- Rose, N. (1998). *Inventing Our Selves: Psychology, Power and Personhood*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Striphas, T. (2015). “Algorithmic Culture.” *European Journal of Cultural Studies* 18 (4–5): 395–412.
- Taylor, T.L. (2002). “Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds”. In Schroeder, R. (ed.) *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*. London: Springer-Verlag.
- Taylor, T.L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge & London. The MIT Press.
- Taylor, T.L. (2009). «The Assemblage of Play», *Games and Culture*. Vol.: 4, 4, pp.: 331-339.
- Terranova, T. (2000). “Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy” In *Social Text*, 63, Vol.: 18, Number 2, pp. 33-58. Duke University Press

Terranova, T. (2004). *Network Culture: Politics for the Information Age*. Pluto Press.
Available in: <http://web.mit.edu/schock/www/docs/18.2terranova.pdf> Warnier, J-P.
(2001). «A Praxeological Approach to Subjectivation in a Material World». *Journal of Material Culture*, Vol.6(1), pp.5-24.

Terranova, T. (2014). «Red Stack Attack: Algorithms, Capital and the Automation of the Common».

Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York, Simon and Schuster.

Turner, S. B. (ed.) (2012). *Handbook of Body Studies*. Routledge International Handbooks.

Warnier, J-P. (2001). «A Praxeological Approach to Subjectivation in a Material World». *Journal of Material Culture*, Vol.6(1), pp.5-24.

9.0 Διαδικτυακές Πηγές:

Αναζήτηση «Porn» στη μηχανή αναζήτησης του Google:

https://www.google.gr/search?source=hp&ei=ApdsWsqcEMzWsAHLhpDIBQ&q=porn&oq=porn&gs_l=psy-ab.3...209859.216028.0.217835.24.13.6.0.0.949.2176.0j1j3j1j6-1.7.0....0...1.1.64.psy-ab..11.12.4348.6..0j35i39k1j0i131k1j0i10k1.2134.B_YwHqEgphI

(Τελευταία Πρόσβαση 05/06/2018).

Η αρχική σελίδα του Xnxx.com:

<http://www.xnxx.com/home/1>. (Τελευταία Πρόσβαση 05/06/2018).

Η αρχική σελίδα του Pornhub.com

<https://www.pornhub.com/>. (Τελευταία Πρόσβαση 05/06/2018).

Η ιστοσελίδα για το κίνημα του ποσοτικοποιημένου εαυτού:

<http://quantifiedself.com/>. (Τελευταία Πρόσβαση 05/06/2018).

Γενικές πληροφορίες για τις ιδέες του τεχνορεαλισμού:

<http://www.technorealism.org/> (Τελευταία Πρόσβαση 05/06/2018).

Το blog του Pornhub με τις δημοσιεύσεις δεδομένων και στατιστικών:

<https://www.pornhub.com/insights/>. (Τελευταία Πρόσβαση 05/06/2018).

Άρθρο με παρουσίαση δεδομένων και στατιστικών, «Η χρονιά 2017 εν συντομία», αρθρογράφος, Pornhub team:
<https://www.pornhub.com/insights/2017-year-in-review>. (Τελευταία Πρόσβαση 05/06/2018).

Άρθρο με παρουσίαση δεδομένων αναφορικά με τις διαμαρτυρίες των γυναικών, αρθρογράφος, Pornhub team:
<https://www.pornhub.com/insights/womens-march-2018>. (Τελευταία Πρόσβαση 05/06/2018).

Γενικές πληροφορίες για την διεύθυνση IP:
<https://whatismyipaddress.com/ip-basics>. (Τελευταία Πρόσβαση 05/06/2018).

Άρθρο με παρουσίαση δεδομένων αναφορικά με τις transgender αναζητήσεις, αρθρογράφος, Pornhub team:
<https://www.pornhub.com/insights/transgender-searches> . (Τελευταία Πρόσβαση 05/06/2018).

Δημοσίευση για τα έως πρόσφατα κορυφαία sites:
<https://www.alexa.com/topsites>. (Τελευταία Πρόσβαση 05/06/2018).

Άρθρο αναφορικά με τις δημοσιεύσεις των στατιστικών και δεδομένων του pornhub, αρθρογράφος, Vice staff:
<https://www.vice.com/gr/article/59d8ax/ta-freska-statistika-toy-pornhub-sthn-arta-psaxnoyn-gia-big-tits-kai-sthn-kerkyra-gia-cartoon>. (Τελευταία Πρόσβαση 05/06/2018).

Άρθρο με δεδομένα για τις αναζητήσεις με το όνομα της Stormy Daniels, αρθρογράφος, Pornhub team:
<https://www.pornhub.com/insights/searches-stormy-daniels>. (Τελευταία Πρόσβαση 05/06/2018).

Άρθρο με δεδομένα για τις αναζητήσεις με το όνομα της S. Daniels μετά τις συνεντεύξεις, αρθρογράφος, Pornhub team:
<https://www.pornhub.com/insights/stormy-daniels-interview>. (Τελευταία Πρόσβαση 05/06/2018).

Το βίντεο των Mikeius, Jeremy και Maliatsis, Τρία Πουλάκια – Επεισόδιο Τσόντες
netwix.gr – ComedyLab.gr:
https://www.youtube.com/watch?v=S4zn9_uqg0M. (Τελευταία Πρόσβαση 05/06/2018).