

ΠΑΝΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

PANTEION UNIVERSITY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCES



ΣΧΟΛΗ ΔΙΕΘΝΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ, ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ, ΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

«ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΡΗΤΟΡΙΚΗ ΤΩΝ ΜΕΣΩΝ»

Κυβερνοκουλτούρα και σύγχρονη πολιτική συμπεριφορά στην Κοινωνία
των Μέσων.

Η αισθητική του νεοφασισμού στο αμερικανικό παράδειγμα.

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Βασιλική Λαζαρίδου

ΑΘΗΝΑ 2018

Τριμελής Επιτροπή

Περσεφόνη Ζέρη, Καθηγήτρια Παντείου Πανεπιστημίου (Επιβλέπουσα)

Διονύσιος Καββαθάς, Επίκουρος Καθηγητής Παντείου Πανεπιστημίου

Αθηνά Αθανασίου, Καθηγήτρια Παντείου Πανεπιστημίου

Copyright © Βασιλική Λαζαρίδου, 2018

All rights reserved. Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος.

Απαγορεύεται η αντιγραφή, αποθήκευση, διανομή και εκτύπωση 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 την συγγραφέα.

Η έγκριση της διπλωματικής εργασίας από το Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών δεν δηλώνει αποδοχή των γνώμων της συγγραφέως.

στον Σπύρο, την Σταυρούλα και τα κορίτσια <3

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΙΝΑΚΕΣ	6
ΓΡΑΦΗΜΑΤΑ, ΕΙΚΟΝΕΣ ΚΑΙ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ	7
ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	8
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	11
ΚΕΦ 1: ΟΙ ΠΡΟΕΚΤΑΣΕΙΣ ΤΗΣ ΚΥΒΕΡΝΟΚΟΥΛΤΟΥΡΑΣ ΣΤΗΝ ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΟΤΗΤΑ.....	14
1.1 Ψηφιακές κουλτούρες.....	14
1.2 Cyber ιεραρχίες.....	17
1.3 Παιχνιδοποίηση, ύστερος καπιταλισμός και Νέα Μέσα.....	19
1.4 Οι προεκτάσεις της fan κουλτούρας στην πολιτική.....	22
1.5 Internet aesthetics και πολιτικά παραδείγματα	23
ΚΕΦ 2: CYBERSPACE vs MEATSPACE: FATALITY!.....	26
2.1 «Virtual is real» όπως «Personal is political»	26
2.2 Δυνητικά σώματα και ενσώματη εμπειρία	27
2.3 Κυβερνοχώρος και Posthuman	30
2.4 Millennial Cyborgs.....	32
2.4.1 «What are you?» - Προσεγγίζοντας το σάμποργκ.....	32
2.4.2 Millennial cyborgs: Η πρώτη γενιά	36
2.4.3 Κυβερνο-οργανισμοί	39
2.4.4 Γλώσσα και γραφή.....	41
2.4.5 Ετερότητα.....	44
2.5 Νέα Μέσα και κοινωνικο-πολιτική αντίληψη	46
ΚΕΦ 3: “IT’S ALIVE!” – Η ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΕΠΙΡΡΟΗ ΤΗΣ ΚΥΒΕΡΝΟΚΟΥΛΤΟΥΡΑΣ ΣΤΗΝ ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΟΤΗΤΑ	54
3.1 Culture Wars: Η ιστορία	55

3.2 «Seize the memes of production»	59
3.3 Η αισθητική του νεοφασισμού	64
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΚΑΙ ΑΛΛΟΥ ΤΥΠΟΥ ΑΝΑΦΟΡΕΣ.....	83

ΠΙΝΑΚΕΣ

Πίνακας 1 Οι millennials σε σχέση με την εμπιστοσύνη, τους στόχους, την οικογένεια, την πολιτικότητα, την εκπαίδευση, τον εαυτό και την τεχνολογία.....	36
---	----

ΓΡΑΦΗΜΑΤΑ, ΕΙΚΟΝΕΣ ΚΑΙ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ

Εικόνα 1 Το σάιμποργκ όπως αναπαριστάται στην δημοφιλή κουλτούρα	35
Εικόνα 2 Παράδειγμα Facebook memorial page	41
Εικόνα 3 Παραδείγματα αφήγησης με emoticons/emojis	43
Εικόνα 4 Meme με το αφήγημα whistleblower-ήρωας.....	58
Εικόνα 5 Στιγμιότυπο από το βίντεο «The Great National Anthem of Kekistan»	63
Εικόνα 6 Ο Γιαννοπουλος με επιγραφή «Αγαπητέ Τραμπ, απέλασε τους χοντρούς ανθρώπους».....	69
Εικόνα 7 Ομιλία του Γιαννοπουλος σε πανεπιστήμιο των ΗΠΑ. Πίσω του προβάλλεται η φράση «Ο φεμινισμός είναι καρκίνος»	70
Εικόνα 8 Meme φτιαγμένο σύμφωνα με τις οδηγίες της WESTHETICA.....	71
Εικόνα 9 Meme φτιαγμένο σύμφωνα με τις οδηγίες της WESTHETICA.....	72
Εικόνα 10 Meme φτιαγμένο σύμφωνα με τις οδηγίες της WESTHETICA	73
Εικόνα 11 Στιγμιότυπο από το βίντεο «The Death to Normies Party»	73
Εικόνα 12 Μέρος της ανακοίνωσης της ADL σχετικά με τον Pepe the Frog	74
Εικόνα 13 Στιγμιότυπο από τις ειδήσεις κατά την προεκλογική περίοδο του 2016	75
Εικόνα 14 Meme της ίδιας περιόδου	75
Εικόνα 15 Meme με την Taylor Swift να συνοδεύεται από απόφθεγμα του Evola	77
Εικόνα 16 Meme με την Taylor Swift να συνοδεύεται από σχετικό απόφθεγμα	77
Εικόνα 17 Στιγμιότυπο από το βίντεο «Gavin McInnes: What is the Alt-Right»	79
Εικόνα 18 Post internet art με τα σύμβολα της Alt Right.....	79
Εικόνα 19 Αριστερά: Meme σύμφωνα με την WESTHETICA-Δεξιά: Ακροδεξιοί της Alt Right στην συγκέντρωση «Unite the Right» στο Charlottesville (Αύγουστος 2017).....	80
Εικόνα 20 Στιγμιότυπο από το βίντεο «HWNDU Season 2 Finale: /pol/ Milk Party then Shut it Down - FULL 50 minutes».....	80
Εικόνα 21 Twitter accounts επιφανών μελών της Alt Right	80

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το παρόν κείμενο επιχειρεί να προσεγγίσει την επιρροή της κουλτούρας των δικτύων, της κυβερνοκουλτούρας όπως ονομάζεται, στην σύγχρονη πολιτική συμπεριφορά όπως αυτή έχει εκφραστεί κατά τις δυο πρώτες δεκαετίες του εικοστού πρώτου αιώνα. Με κεντρικό σημείο την ανθρώπινη εμπειρία εντός της Κοινωνίας των Μέσων και της εξελιγμένης και διαμορφωμένης αντίληψης μετά την κανονικοποίηση της μεσοποιημένης πληροφορίας, αναζητούνται οι σχέσεις και οι ιεραρχίες που διαφαίνονται στο σύγχρονο παράδειγμα, έπειτα από την συγχώνευση της online και της offline συνθήκης. Αναζητείται επίσης η φύση και ο ρόλος της ίντερνετ αισθητικής όπως έχει διαπεράσει την σύγχρονη πολιτική επικοινωνία, ενώ αποπειράται να αναλυθεί ο τρόπος με τον οποίο εκείνη μπορεί να χρησιμοποιηθεί στοχευμένα ώστε να ενεργοποιήσει συγκεκριμένα είδη πολιτικότητας και να προκαλέσει συγκεκριμένη πολιτική συμπεριφορά. Την συλλογιστική πορεία της εκάστοτε ενότητας, πλαισιώνουν αναλύσεις, προσεγγίσεις και έννοιες από γνωστά ή λιγότερο γνωστά θεωρητικά μονοπάτια, καθώς και πρωτότυπες παρατηρήσεις με τη μορφή ενδοκειμενικών σχολιασμών, ενώ το γενικό αίσθημα του κειμένου παραπέμπει σε έναν συνεχή αναστοχασμό επάνω στην έννοια της ύπαρξης και του εαυτού, όπως καταλαμβάνουν ταυτοχρόνως χώρο και χρόνο σε φυσικό και δυνητικό επίπεδο.

Λέξεις-κλειδιά: ίντερνετ, κυβερνοκουλτούρα, πολιτική, αισθητικοποίηση, Μέσα, επικοινωνία

ABSTRACT

This text is a try to approach the aspects of the influence of cyberculture to the recent political behavior, as it has been expressed during the first two decades of the 21st century. With a main focus on the human experience as it is lived in mediatized society, and with the alteration of the mechanics of perception because of the normalization of the mediated information in mind, I am trying to reach and understand the relations and hierarchies that occurred after the merge of the concepts of online/offline existence in the contemporary paradigm. I have found myself to be in search for the process that can turn aesthetic trends to propaganda in order to cause a politicized reaction through online participatory cultures. The course of the text as it displays, is constructed by both popular and less popular theories, as well as by original thoughts of the writer in the form of in-text commentary.

Key-words: internet, cyberculture, politics, aesthetics, Media, communication

aesthetics ethics



ΕΙΣΑΓΩΓΗ

The successor to politics will be propaganda, not in the sense of a message or ideology, but the impact of the whole technology of the times. So politics will eventually be replaced by imagery.

— Marshall McLuhan, interview to P. C. Newman (1972)

Το παρόν κείμενο αποτελεί μια προσπάθεια αναλυτικής προσέγγισης της πολύπλοκης σχέσης της κυβερνοκουλτούρας και της επιρροής της στις σύγχρονες συνήθειες που άπτονται της πολιτικής συμπεριφοράς των υποκειμένων, όπως εντάσσονται στο σύγχρονο «δυτικό» πολιτικο-κοινωνικό συγκείμενο.

Οι συλλογισμοί που παρουσιάζονται συνδέονται μεταξύ τους εντός ενός ευρύτερου θεματικού πλαισίου που αφορά την εξέλιξη και την ενσωμάτωση των Νέων Μέσων στον τεχνο-καπιταλισμό, καθώς και την κανονικοποίηση μιας νέας, δικτυωμένης, κοινωνικότητας που δημιουργήθηκε σε δυνητικό επίπεδο και καθορίζει σε τεράστιο βαθμό τις σχέσεις των σύγχρονων υποκειμένων, όχι μονάχα μεταξύ τους αλλά και μ' εαυτόν.

Οι ενότητες και υποενότητες στις οποίες χωρίζεται το κείμενο μπορούν σαφώς να διαβαστούν προοδευτικά, με την σειρά που είναι οργανωμένες, αλλά και χωριστά, ανάλογα με την προτίμηση του ατόμου που διαβάζει, καθώς η κάθε μία εξερευνά μέσω του αναλυτικού Λόγου και από ένα συγκεκριμένο τοπίο πληροφορίας.

Ειδικότερα, στην πρώτη ενότητα γίνεται η απόπειρα προσέγγισης της ίδιας της κυβερνοκουλτούρας, των πολλαπλών φύσεων και των χαρακτηριστικών της, ενώ τα παραπάνω συνδέονται τελικά με την ενσωμάτωση cyber και pop culture αναφορών στην πολιτική επικοινωνία, καθώς και με τον ιδιαίτερο τρόπο με τον οποίο προσλαμβάνονται από τους πολίτες-κοινό στην κοινωνία του θεάματος και της μεσοποίησης. Στο δεύτερο κεφάλαιο, επιχειρείται η ψηλάφηση της σχέσης του ίδιου του ατόμου με την κυβερνοκουλτούρα ως εμπειρία, πλέον, που εντάσσεται στην ανθρώπινη. Γίνεται επίσης μια προσπάθεια σκιαγράφησης του προφίλ των υποκειμένων που, θεωρητικά, είναι εντελώς εξοικειωμένα με την δυνητική συνθήκη ως ψηφιακοί/ες αυτόχθονες, ενώ χρησιμοποιείται, ακόμη, η σάιμποργκ θεωρία της

Harraway σε συνδυασμό με την λακανική ψυχαναλυτική θεωρία και τις σύγχρονες θεωρίες των Μέσων, ώστε να ανιχνευθεί η πολυεπίπεδη σύνδεση του millennial υποκειμένου με την δυνητική συνθήκη· σύνδεση που αναπόφευκτα οδηγεί στην κατάρρευση του αρχετυπικού δίπολου «δυνητικό/πραγματικό» με μεταδομιστικό τρόπο. Τέλος, στην τρίτη και τελευταία ενότητα, αναφέρεται η μελέτη περίπτωσης της Εναλλακτικής Δεξιάς (Alt Right), ως αντιπροσωπευτικό παράδειγμα μεσοποιημένης αισθητικοποίησης και κανονικοποίησης ενός ιδεολογικού μορφώματος, μέσω του νέου κώδικα επικοινωνίας και των εργαλείων που έχει προσφέρει στο οπλοστάσιο του σύγχρονου υποκειμένου η τριβή, η ύπαρξη και η συνύπαρξη εντός της κυβερνοκουλτούρας, καθώς και ο τρόπος με τον οποίο μπορεί να χειραγωγηθεί αυτή η σχέση ώστε να παραχθεί μια στοχευμένη πολιτική συμπεριφορά.

Η γλώσσα που χρησιμοποιείται εν γένει, όπως ίσως διαπιστωθεί, είναι σκοπίμως - και χωρίς πραγματικά να μπορεί να αποφευχθεί - μια διττή γλώσσα, σημαδεμένη από νεολογισμούς, αγγλισμούς καθώς και αμετάφραστα ίχνη. Ο λόγος που συμβαίνει κάτι τέτοιο είναι σχετικά απλός αλλά ταυτόχρονα ιδιαίτερος σημαντικός, όχι μόνο για το πνεύμα του κειμένου αλλά και για την ίδια την συνθήκη που περιγράφει. Όπως, με διορατικότατο τρόπο, αναφέρει η Rosi Braidotti στα *Νομαδικά Υποκείμενα*¹ (2014) «η νομάδα πολύγλωσση ασκεί το ύφος όχι ως διακοσμητική λεπτομέρεια αλλά ως πρακτικό εργαλείο ενεργοποίησης της πολιτικής της θέσης, η οποία βασίζεται στην συμπόνια για τις ασυνέπειες, τις επαναλήψεις, την αυθαιρετότητα των γλωσσών» (Braidotti 2014, σ. 89). Ίσως αυτός ο τρόπος συνεχούς εννοιακού πειραματισμού και επαναπροσδιορισμού της γλώσσας να μην θεωρείται ο πιο δόκιμος σε επίπεδο ακαδημίας, εντούτοις, η προσωπική μου άποψη είναι ότι η μέθοδος αυτή αποτελεί ένα πολύ ισχυρό αναλυτικό εργαλείο και ακόμα ισχυρότερη προσθήκη το επιχειρηματικό οπλοστάσιο της κάθε μιας, αφού επιτρέπει με την πληθωρικότητά της «μια αποδέσμευση από την στάσιμη φύση των λέξεων, την αποσταθεροποίηση των συνηθισμένων νοημάτων, την αποδόμηση των καθιερωμένων μορφών συνείδησης» (Braidotti 2014, σ. 89), γεγονός το οποίο

¹ Braidotti, R. (2014). *Νομαδικά Υποκείμενα. Ενσωματότητα και έμφυλη διαφορά στη σύγχρονη φεμινιστική θεωρία*. (Επ. Αγγελική Σηφάκη, μτφ.: Α. Σηφάκη & Ο. Τσιάκαλου). Αθήνα: Νήσος

χαρακτηρίζει απροκάλυπτα και εντυπωσιακά το σημερινό παράδειγμα την Κοινωνίας των Μέσων.

Για κλείσιμο αυτού του σημειώματος, ας μου επιτραπεί να αναφερθώ συνοπτικά σε μία ακόμα, τελευταία, παρατυπία που ίσως παρατηρηθεί στην εργασία. Πρόκειται για τον διπλό ρόλο της ίδιας της εισαγωγής της οποίας οι γραμμές διαβάζονται αυτή την στιγμή, ως αρχή και ως τέλος του συνολικού κειμένου. Ο λόγος που επέλεξα να παραλείψω τον επίλογο εντάσσεται κι αυτός στο πνεύμα και την ηθική της κυβερνοκουτλούρας. Το ίντερνετ, σαν αχανές πεδίο διαδράσεων και αναδράσεων, αλλά και ως χώρος και χρόνος, δεν μπορεί να παρατηρηθεί ζωντανά. Ο μόνος τρόπος να εμβαθύνει κάποια στις επιδράσεις, την γλώσσα, τους κανόνες, την αισθητική και την ηθική του, είναι να μετέχει διεξοδικά και ειλικρινά, να αφεθεί στην ατέρμονη ανατροφοδότηση της ψηφιακής του ύπαρξης και να συνδέσει την ενσωματότητα με την δυνητικοποίησή της. Ως εκ τούτου, είναι παράλογο να φανταστούμε πως μια τέτοια συνθήκη έχει σύνορα χρονικότητας και ιστορικότητας, πόσο μάλλον να επιλέξουμε να την οριοθετήσουμε αυθαίρετα, βάζοντας μία τελεία, βγάζοντας ένα πόρισμα ή καταλήγοντας σε ένα συμπέρασμα που πιθανότατα την επόμενη φορά που θα καταπιαστούμε μαζί του να είναι, όχι μόνο ξεπερασμένο σε επίπεδο συγχρονικότητας, αλλά επιπροσθέτως παρωχημένο εννοιολογικά, θολό και εμφανέστατα δίχως την ίδια σημασία που είχε όταν καταλήξαμε σε αυτό. Κρατώντας, λοιπόν, την αίσθηση του Benjamin σχετικά με την «ακινητοποίηση» των ιδεών και την αποκρυστάλλωση του αντικειμένου της μελέτης από τον ιστορικό υλιστή ως μονάδα, κρίνω πως δεν υπάρχει κανένας απολύτως λόγος να καταλήξει αυτό το κείμενο σε μια ιδέα μέσω της συνοπτικής ανακεφαλαίωσης των επί μέρους συλλογιστικών σημείων του. Ας παραμείνει, ιδανικά, μια παγωμένη στον χρόνο και τον χώρο σκηνή στην οποία ει δυνατόν θα ανατρέχουμε θυμικά και διανοητικά μονάχα όταν το κρίνουμε απαραίτητο ή χρήσιμο, και όχι επειδή μας επιβάλλεται από μια αξονική, προσθετική και προοδευτικά συνολική προσέγγιση της ιστορίας.

ΚΕΦ 1: ΟΙ ΠΡΟΕΚΤΑΣΕΙΣ ΤΗΣ ΚΥΒΕΡΝΟΚΟΥΛΤΟΥΡΑΣ ΣΤΗΝ ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΟΤΗΤΑ

Στο παρόν κεφάλαιο επιχειρείται μια κατευθυντήρια ανάλυση σχετικά με την ερμηνεία των σχέσεων της κυβερνοκουλτούρας (cyberculture) με την σύγχρονη πολιτικότητα. Με τον όρο «σύγχρονη πολιτικότητα» κατέληξα να αναφέρομαι στην μοντέρνα πολιτική συμπεριφορά των υποκειμένων όπως εκφράζεται στο πλαίσιο της κοινωνίας των Μέσων αλλά και όπως αναπόφευκτα καθορίζεται από αυτήν.

Σε πρώτη φάση αναδιατυπώνεται η έννοια της ψηφιακής κουλτούρας ώστε να συμπεριλάβει και να φωτίσει τις σχέσεις που έχουν οι διάφορες υποκουλτούρες μεταξύ τους αλλά και με την κοινωνική πραγματικότητα των ατόμων σε offline επίπεδο. Σε επόμενο κεφάλαιο αναλύονται οι ιεραρχίες που παρατηρούνται μέσα στις ψηφιακές κουλτούρες καθώς και οι δεσμοί τους με το τεχνοκαπιταλιστικό παράδειγμα και την *τεχνοκοινωνικότητα* (Παπαηλία & Πετρίδης, 2015), ενώ επίσης αναλύεται ο τρόπος με τον οποίο οι προεκτάσεις της fan κουλτούρας διαχέονται στην Σύγχρονη Πολιτική.

1.1 Ψηφιακές κουλτούρες

Η δεκαετία του 1980 υπήρξε το χρονικό σημείο απαρχής αυτού που σήμερα θέλουμε να αποκαλούμε «η εποχή της πληροφορίας», με την ψηφιακή τεχνολογία να ξεκινά το ταξίδι της κανονικοποίησής της και με μεγάλους δρασκελισμούς να εγκαθίσταται στην καθημερινότητα προνομιούχων και μη, σχεδόν ταυτόχρονα παγκοσμίως. Ωστόσο, είναι λογικό κάποιος/α να αναρωτηθεί, ποια ήταν εκείνη η αγοραστική δύναμη που βοήθησε το ίντερνετ και την ψηφιακή κουλτούρα να γίνουν αναπόσπαστο κομμάτι της ανθρωπότητας; Ποιοι ήταν μέτοχοι της τεχνοκοινωνικότητας πριν την επένδυση των τεχνολογικών κολοσσών στο κομμάτι του σχεδιασμού ελκυστικών interface και πριν την υιοθέτηση της user friendly νοοτροπίας από τη Silicon Valley;

Κατά την περίοδο πριν την επικράτηση των κοινωνικών δικτύων (social media), τότε που «ο διαχωρισμός online/offline είχε προσλάβει ουσιοκρατικά χαρακτηριστικά» (Παπαηλία & Πετρίδης 2015, σ. 59) ο online χωροχρόνος ήταν, για το κοινό φαντασιακό, ένα σκοτεινό, άπειρο, ακατανόητο και άναρχο πλαίσιο και όσοι κοινωνικοποιούνταν σε αυτόν νοούνταν κυρίως παιδιά, έφηβοι και αντικοινωνικές

υποκειμενικότητες. Ένας χώρος στον οποίο επικρατούσαν οι fans των πιο πρόσφατων πολιτισμικών προϊόντων (τηλεόραση, κινηματογράφος, μουσική, ηλεκτρονικά παιχνίδια), έχτιζαν τα βασίλειά τους και μάχονταν αναμεταξύ τους στο όνομα πρωταγωνιστικών χαρακτήρων και των προτιμήσεών τους για τις περσόνες της αναπτυσσόμενης δημοφιλούς κουλτούρας (pop culture). Η κοινωνιολογία αλλά και μια μερίδα της ανθρωπολογίας άρχισαν να παρατηρούν το φαινόμενο ομάδων με κοινά ενδιαφέροντα που κοινωνικοποιούνταν σε online συνθήκη και τις ιεράρχησαν, με βάση τα χαρακτηριστικά τους, ως *υποκουλτούρες* (subcultures), μέρη μια ενιαίας γενικότερης κουλτούρας που εισήχθη με την έλευση των ηλεκτρονικών υπολογιστών και των δικτύων, την οποία με τη σειρά της ονόμασαν *κυβερνοκουλτούρα* (cyberculture).

Όπως αναφέρθηκε, οι πρώτοι άποικοι των δικτύων που ακολούθησαν τους τεχνολογικούς πρωτοπόρους, ήταν κατά κύριο λόγο fans. Σήμερα, έχοντας περάσει πάνω από τριάντα χρόνια και μετά από σχεδόν μια γενιά ψηφιακών αποίκων, υπάρχει ένας αρκετά σαφής διαχωρισμός για το τι σημαίνει fan, internet και gaming κουλτούρα, σε τι αναφέρεται η κάθε μια έννοια και πώς χρησιμοποιούνται οι όροι για να περιγράψουν παρόμοιες αλλά όχι ταυτόσημες συνθήκες, που διαπλέκονται και διαδρούν διαμορφώνοντας έτσι τον χώρο (domain) της γενικότερης ψηφιακής κουλτούρας στην εποχή των Μέσων.

Η gaming κουλτούρα έχει τον δικό της εξέχοντα ρόλο στη διαμόρφωση της διαμεσολαβημένης κοινωνικότητας. Τις τελευταίες δεκαετίες τα παιχνίδια² δεν λογίζονται μόνο ως αξεσουάρ παιδικών δωματίων και «ουφάδικων³» αλλά έχουν μετεγκατασταθεί «κατακτώντας τα σαλόνια και πηδώντας έξω από την οθόνη του υπολογιστή προς τις πολυλειτουργικές συσκευές, όπως είναι οι διαδραστικές τηλεοράσεις και τα κινητά τηλέφωνα» (Mäyrä 2008, σ. 13). Οι online κοινότητες είναι ο δυνητικός (virtual) χώρος που οι fans των ψηφιακών παιχνιδιών ανταλλάσσουν απόψεις, κριτικές, συμβουλές, ενώ οι σχέσεις που διαμορφώνονται σε αυτόν υπερπηδούν κατά πολύ τη ουσιοκρατική σχεσιακότητα της online/offline συνθήκης.

² Αναφέρομαι στα ηλεκτρονικά, ψηφιακά παιχνίδια. Στα αγγλικά computer games ή, απλούστερα, games.

³ Ονομασία με την οποία επικράτησαν στο ελληνικό κοινό τα arcade games που ήταν διαθέσιμα σε καφετέριες και άλλα, στη συντριπτική τους πλειοψηφία ανδρικά, στέκια ((Παπαηλία & Πετρίδης, 2015)

Ο Henry Jenkins, από τους πρώτους μελετητές της fan και της συμμετοχικής κουλτούρας (participatory culture), υποστήριξε πως οι μετέχοντες/ουσες σε online κοινότητες που λειτουργούν συμμετοχικά αναφορικά με τις fan προτιμήσεις, παράγουν έργο (fanfiction, fan art, θεωρίες και υλικό σχετικό με τα πολιτισμικά προϊόντα που παρακολουθούν) και το διαμοιράζονται κοινοτικά με άλλους συμμετέχοντες στο ίδιο εννοιακό σύστημα (system of meanings), ορίζονται ως μέτοχοι της fan κουλτούρας και ενδυναμώνονται από αυτό το γεγονός (Jenkins 1992).

Οι fans αντιστέκονται με ιδιαίτερα πολύπλοκο τρόπο στις γενικευμένες πολιτισμικές ιεραρχίες κι αυτό σηματοδοτεί την ίδια την λογική της fan εμπειρίας. Ο Jenkins τονίζει πως από τη μεριά της κυρίαρχης οπτικής σχετικά με το γούστο και την πολιτισμική ποιότητα, οι fans μοιάζουν, ως επί το πλείστον, σαν αφηνιασμένοι/ες, εκτός ελέγχου και πειθαρχίας, αμετανόητοι/ες αναγνώστες/ριες πολιτισμικών κειμένων. «Χωρίς να εντυπωσιάζονται από την θεσμική εξουσία και τεχνογνωσία, οι fans διεκδικούν το δικαίωμά τους να σχηματίζουν τις δικές τους ερμηνείες, να προσφέρουν αξιολογήσεις και να κατασκευάζουν πολιτισμικούς κανόνες⁴» (Jenkins 1992, σ. 18).

Η εικόνα των fans και των gamers ως άτομα μη κοινωνικοποιημένα, «χωρίς ζωή» άρχισε να καταρρίπτεται με την ευρύτερη διάδοση της ψηφιακής κουλτούρας. Πριν από αυτήν, ωστόσο, η Janice Radway με τη μελέτη της «Women Read the Romance: The Interaction of Text and Context» που δημοσιεύθηκε στο επιστημονικό περιοδικό *Feminist Studies* Vol. 9, No 1 (1983, σ. 53-78), ερεύνησε από φεμινιστική σκοπιά τη σχέση των γυναικών της μεσαίας τάξης με τη ρομαντική λογοτεχνία. Σύμφωνα με τις παρατηρήσεις της, η ανάγνωση αυτού του είδους κειμένων περιγράφει μια πολύ συγκεκριμένη, αντιθετικής φύσης, συνθήκη η οποία σχετίζεται με τον έμφυλο ρόλο των γυναικών, τη βιομηχανοποιημένη αγορά που προορίζεται γι' αυτές και την πραγματική εμπειρία που φαίνεται να δημιουργεί. Η Radway αναφέρει πως, ενώ το περιεχόμενο των ιστοριών αυτού του είδους λογοτεχνίας είναι μια απλή

⁴ Στο κείμενο «canons». Χρησιμοποιώντας τη συγκεκριμένη λέξη ο συγγραφέας τονίζει την ιδιότητά του σαν μέτοχος της fan κουλτούρας αφού εκτός από την στην πρωταρχική έννοια της λέξης ως αναφερόμενη σε κάποια γενικά παραδεδομένης αρχή, «canon» στο fan λεξιλόγιο ορίζεται η σεναριακή συνθήκη του πολιτισμικού κειμένου την οποία έχουν υποδείξει οι πραγματικοί δημιουργοί του (όπως η συγγραφέας J. K. Rowling, η οποία στη σειρά βιβλίων *Harry Potter*, γράφει πως έχουν πεθάνει οι γονείς του πρωταγωνιστή. Το γεγονός, δηλαδή, ότι ο Harry Potter είναι ορφανός, είναι canon).

ανακεφαλαίωση της πατριαρχίας και των συνιστωσών της (κοινωνικών πρακτικών και ιδεολογιών - η θεματολογία, δηλαδή, αφορά στερεοτυπικές αντιλήψεις και συνδιαμορφώνει το πλαίσιο για τη δυτική έμφυλη εκμετάλλευση), η ίδια η πράξη της ανάγνωσης λειτουργεί σαν επιβεβαίωση των αναγκών των ίδιων των γυναικών (Radway 1983, σ. 71).

Οι ιστορίες που περιέγραφαν ιδανικές συνθήκες συμβίωσης, συντροφικότητας, κεκτημένου σεβασμού και τρυφερών, κατά βάση, συναινετικών διαπροσωπικών και σεξουαλικών σχέσεων ήταν τόσο αγαπητές στις γυναίκες επειδή ακριβώς η εμπειρία τους ήταν τόσο διαφορετική. Τα κειμενικά υποκείμενα που αντιπροσώπευαν τον «γυναικείο» κόσμο αναδείκνυαν ακριβώς τα στοιχεία που έρχονταν σε αντίθεση με την υπάρχουσα τάξη πραγμάτων.

Χρησιμοποιώντας τον κριτικό συλλογισμό της Radway, εντάσσοντάς τον επιπροσθέτως σ' ένα σύγχρονο πλαίσιο εντός του οποίου η μόνη πραγματικότητα είναι η διαμεσολαβούμενη από τα Μέσα, μπορεί να ειπωθεί ότι το κοινό, ως από προεπιλογή μέτοχος στις ψηφιακές κουλτούρες, δεν αρκείται στην «ανάγνωση» κειμένων ή στην κατανάλωση των πολιτισμικών προϊόντων, αλλά τα χρησιμοποιεί ως πηγές, ανακατασκευάζοντάς τα, ώστε να δημιουργήσει έναν κοινωνικό χώρο εντός των εννοιακών συστημάτων που εκπροσωπεί. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα μια κλίμακα επιδράσεων στις επιτελέσεις (ενσώματες/offline ή ασώματες/online) των fans με δύο αναφορικούς πόλους που καθορίζουν τις ιεραρχίες στην ψηφιακή κουλτούρα: την αρέσκεια και την δυσαρέσκεια⁵.

1.2 Cyber ιεραρχίες

Το ίντερνετ είναι σήμερα η μεταφορά κλειδί για την αυθόρμητη κοινωνική τάξη.

— Norbert Boltz, Το αλφαβητάρι των μέσων

⁵ Η likability (αρέσκεια) είναι η κατ' εξοχήν αξία διαπραγμάτευσης στις online κοινότητες και έχει καθορίσει τον πυρήνα της internet κουλτούρας. Είναι μια κλίμακα που στον έναν πόλο έχει το Like, στον αντίθετο το Hate και ακριβώς στη μέση βρίσκεται το αδιάφορο.

Στο σημείο αυτό, θεωρώ αναγκαίο να τονιστεί πως, στο πεδίο των θεωρητικών ψηφιακών σπουδών, όταν μιλάμε για την κουλτούρα του ίντερνετ, είναι απαραίτητο να αντιλαμβανόμαστε ότι «δεν πρόκειται για μία ενιαία κουλτούρα αλλά για ένα δίκτυο ομάδων με ειδικά ενδιαφέροντα και γνώσεις» (Boltz 2002, σ. 161) οι οποίες είναι συνήθως εντελώς αυτοαναφορικές και διαπλέκονται με εξωφρενικό, δαιδαλώδη τρόπο για το μη εξοικειωμένο άτομο. Οι δυναμικές αλληλοδράσεις εντός των δικτύων, η δικτυωμένη κοινωνικότητα και κατά συνέπεια η δικτυωμένη ύπαρξη χαρακτηρίζεται από χειμαρρώδη μοτίβα, που παρ' όλη την συμπεριφορική προσέγγιση από αλγοριθμικές μελέτες, συνεχίζουν κατά κάποιο τρόπο να λειτουργούν εντυπωσιακά αυτόνομα όταν το επιβάλλουν οι συνθήκες.

Ο τρόπος με τον οποίο η κοινωνία των δικτύων ιεραρχείται έχει αποτελέσει αφορμή σκέψεων στους μελετητές και τις ερευνήτριες του πεδίου. Οι πρώτες μελέτες για τις cyber κοινότητες θεώρησαν κατά βάση πως η ίδια η δομή του διαδικτύου επιτρέπει μια άναρχη αμεσο-δημοκρατική διαδικασία εντός της οποίας υπάρχει χώρος και χρόνος για τον καθένα που έχει διάθεση να τον καταλάβει. Η Camille Bacon-Smith (1992) υποστήριξε πως στις fan κοινότητες, τα fandoms όπως ονομάζονται, δεν υπάρχει κανένα σχήμα που να παραπέμπει σε ιεραρχική δομή, μια άποψη που μοιάζει σχετικά ουτοπική (αν όχι αφελής) και προσομοιάζει τα fandoms με μέγα ισοσταθμιστή (McCudden 2012). Κάτι τέτοιο δεν είναι πραγματικό. Αυτό που θα ήταν προτιμότερο να ειπωθεί στην θέση του, είναι ότι οι κοινωνικές ιεραρχίες στο διαδίκτυο καθορίζονται από φαινόμενα που στις παραδοσιακές κοινωνικοποιήσεις έπαιζαν μικρό ρόλο ή παραγκωνίζονταν εντελώς χάριν μιας ορθολογικότερης, επιστημοποιημένης και πιο ορθόδοξης διαλεκτικής συνθήκης. Φαινόμενα που ως ερμηνευτικές βάσεις τους νοούνται η συμπάθεια, η μίμηση, η οργή, η ταύτιση· ο,τιδήποτε δηλαδή βρίσκεται εντός του συναισθηματικού/ψυχικού φάσματος του υποκειμένου-χρήστη/ριας.

Άραγε, σημαίνει αυτό ότι οι διανοητικές διεργασίες έχουνε πια ξεπεραστεί ή περάσει σε δεύτερη μοίρα; Ή ότι η «λογική» έχει αντικατασταθεί από τον συναισθηματικό παροξυσμό; Πολύ δύσκολα θα αποδεχόμασταν μια περίπτωση

συλλογικής ψηφιακής «υστερίας⁶», αν και το παραπάνω αποτελεί ένα συχνό συλλογιστικό σφάλμα στο οποίο υποκύπτουν οι υπέρμαχοι της Νεωτερικότητας και του παραδοσιακού Ορθολογισμού. Η συνεχώς διαπραγματευόμενη επικοινωνία, οι πολιτικές της, η αισθητική της και ό,τι τελικά σχετίζεται με ή προκύπτει από αυτήν, θα πρέπει, σε κάθε περίπτωση, πρωτίστως να αντιμετωπίζεται ως πολιτισμική ύλη (Park 1938). Ως τέτοια, με κανέναν τρόπο δεν παραμένει σταθερή αναφορικά με τη φόρμα και τη σύστασή της.

Σήμερα, η ατομικότητα που εκπληρώνει τον ρόλο της ως μετέχουσα στον δικτυωμένο κόσμο έχει αντικαταστήσει όχι μόνο την παραδοσιακή ευρωπαϊκή «φυσική ενότητα» αλλά και την πιο πρόσφατη υποκειμενικότητα των πολιτικών της ταυτότητας (identity politics) των προ-μυλνίουμ δεκαετιών. Η χρησιμότητα του «πολίτη» έχει μεταφερθεί από τη στήριξη και την διάδοση της συμμετοχικότητας του δημοκρατικού Διαφωτισμού, στην απόλυτη «παραγωγή και αναπαραγωγή του επιπέδου του συλλογικού που αναδύεται, χωρίς ωστόσο να αποτελούν ως “άνθρωποι” την “αιτία” της δημιουργίας της κοινωνίας» (Ζέρη 2006, σ. 218).

Ο τρόπος με τον οποίο ενεργοποιείται η προλεχθείσα ατομικότητα στον κυβερνοχώρο (cyberspace) φυσικοποιείται στην πράξη της σύνδεσης (log-in) και επαναλαμβάνεται κάθε φορά που δεδομένα όπως το όνομα χρήστη και ο κωδικός πρόσβασης εισάγονται σε αυτόν. Με αυτόν τον τρόπο πλαισιώνονται δράσεις σχετικές με την κυβερνο-ύπαρξη οι οποίες απαγορεύονται ή δεν είναι υλοποιήσιμες στην ενσώματη offline ζωή. Δράσεις που προκύπτουν από τη ρευστότητα της ταυτότητας, τις αναμορφωμένες ιεραρχίες και τον ίδιο τον πληροφοριακό χώρο (Jordan 1999).

1.3 Παιχνιδοποίηση, ύστερος καπιταλισμός και Νέα Μέσα

Οι ψηφιακές κουλτούρες ως παράγωγα της κοινωνίας των δικτύων είναι φύσει συλλογικές. Οι fans επιδίδονται σε πολλαπλές δημιουργικές πρακτικές κι αυτή η επένδυση στο μιντιακό προϊόν είναι μέρος της ιδιότητάς τους ως τέτοιοι

⁶ Η ψυχιατρικοποίηση συμπεριφορών εκτός της κανονικότητας αποτέλεσε κακοποιητική πρακτική απέναντι σε ετερότητες και πανίσχυρο εργαλείο της θεσμοποιημένης βιοεξουσίας. Παραδείγματα όπως η παθολογικοποίηση της γυναικειάς, της παιδικής, της ομοφυλόφιλης, της διεμφυλικής σεξουαλικότητας αλλά και της ίντερσεξ ύπαρξης εν γένει, και οι νομοθετημένες διορθωτικές πειθαρχήσεις της παρεκκλίνουσας επιθυμίας, μιλούν από μόνα τους.

(McCudden 2012). Η μετάλλαξη των Μέσων στο ύστερο παράδειγμα του δικτυωμένου κόσμου έχει ενσωματώσει ολοκληρωτικά στοιχεία που έχουν προκύψει από την αλληλόδραση ατομικότητων εντός του κυβερνοχώρου αλλά και προϊόντων που έχουν παραχθεί για την online κατανάλωση. Η αλματώδης τεχνολογική καινοτομία, η εγκαθίδρυση της πληροφορίας ως νομισματική μονάδα (currency) και άρα ως ταξική διάταξη, η ολοσχερής εμπορευματοποίηση της πρόσβασης και της συνδεσιμότητας, η επιρροή της τεχνοκοινωνικότητας σε όλες τις πτυχές της καθημερινότητας, η αλλαγή της γλώσσας και ο πλουραλισμός των αναλυτικών εργαλείων είναι μόνο κάποιες απ' τις πτυχές που έχουν παρατηρηθεί να ασκούν οι δυνάμεις εκείνες που διαμορφώνουν τα σύγχρονα μιντιακά πλαίσια.

Ο όρος *παιχνιδοποίηση* (gamification) περιγράφει με έξοχο τρόπο τη μετάβαση στην κανονικοποίηση της φύσης του παιχνιδιού ως επικοινωνιακή απεύθυνση από την αγορά. Η βιομηχανία και το εμπόριο υιοθέτησαν, ακολουθώντας το πνεύμα των καιρών, την gaming αισθητική κρίνοντας πως ο μόνος τρόπος ανάπτυξης μια σύγχρονης και κερδοφόρας διαλεκτικής ανάμεσα σε αγοραστικό κοινό και προμηθευτές είναι μια ευχάριστη, ενεργοποιητική, ανταποδοτική διαδικασία. Το ίδιο ακριβώς που υποστηρίχθηκε στο τέλος του προηγούμενου αιώνα σχετικά με τα εκπαιδευτικά οφέλη της παιγνιώδους μάθησης, χρησιμοποιείται με γνώμονα το κέρδος στην εποχή της πληροφορίας, από την κοινωνική ψυχολογία με κέντρο τον καταναλωτή, και το μάρκετινγκ. Το παράδειγμα της Κίνας είναι μια ενδιαφέρουσα περίπτωση παιχνιδοποίησης σε θεσμικό επίπεδο, ενώ το φαινόμενο χαριτωμένων και παράξενων cryptocurrencies όπως τα Cryptokitties ή το Bananacoïn μπορούν να σκιαγραφήσουν την ανάγκη της βιομηχανίας της πληροφορίας να προσελκύσει με συναισθηματικό τρόπο τους χρήστες, διευρύνοντας έτσι το κοινό τους και εμπλέκοντας νέο κόσμο σε ένα εν γένει κρυπτογραφικό προϊόντικό περιβάλλον.

Αυτή η τάση, ωστόσο, πρέπει να τονιστεί πως δεν είναι αποκομμένη από την μετάθεση της προσοχής της ίδιας της κοινωνίας και την προτίμησή της σε τέτοιους τύπους κατανάλωσης, ούτε και από την παρουσία της ίδιας της τεχνολογίας και των μέσων ως καθοριστικοί παράγοντες. Τέτοιου είδους φαινόμενα δεν δημιουργούνται σε ένα κενό, ούτε επιβάλλονται από κάποιο αόρατο χέρι ελέγχου της μεθόδου της αγοράς. Προκύπτουν ακριβώς επειδή τεχνολογικές και κοινωνικές ζυμώσεις δημιουργούν τις επικοινωνιακές και συμπεριφορικές σφαίρες μέσα στις οποίες

δικτυώνονται τα άτομα. Ένα δίλλημα του τύπου «έκανε η κότα το αυγό ή το αυγό την κότα» θα έπρεπε να μένει παντελώς έξω από αυτή την κουβέντα και να χαρακτηρίζεται άστοχο.

Η σύγχρονη επικοινωνία έχει κατηγορηθεί πως έχει υποκύψει μοιρολατρικά στον τεχνοκαπιταλισμό και αναπτύσσεται εντός των επιβαλλόμενων και ελεγχόμενων συνθηκών του. Ωστόσο θεωρητικοί των μέσων, των πολιτισμικών σπουδών αλλά και άλλων πεδίων όπως η γλωσσολογία και οι λογοτεχνικές σπουδές, με ένασμα το έντονο ενδιαφέρον της ψυχανάλυσης για τους ψυχο-διανοητικούς μηχανισμούς και τους παραλληλισμούς με τις σύγχρονες της τεχνολογίες αποθήκευσης και αναπαραγωγής, έχουν τονίσει τη σπουδαιότητα της επίδρασης της τεχνολογικής συγκυρίας στην κοινωνική συμπεριφορά και τον φιλοσοφικό και υπαρξιακό στοχασμό. Ο McLuhan μίλησε για τα Μέσα ως ανθρώπινες προεκτάσεις (1964), ο Kittler για την κανονικοποίηση τεχνολογιών στρατιωτικής χρήσης μέσω της ψυχαγωγίας (1986), ο Luhmann για τη λειτουργία της διαμεσολαβημένης πραγματικότητας (1995), η Hooks για τις διαπλαστικές για την κοινωνία προεκτάσεις της δημοφιλούς κουλτούρας και για την πολιτική σημαντικότητα της εκπροσώπησης (1996), η Mulvey για το πώς η έμφυλη προέκταση της θέασης επηρεάζει πολιτικά το μέσο (1989), ο Lévy για τη συλλογική νοημοσύνη εντός του κυβερνοχώρου (1997), η Haraway για τις υβριδικές υποκειμενικότητες που προκύπτουν απ' την πρόσμιξη πολιτισμικής ετερότητας και τεχνο-πρόσβασης (1991, 2006) ενώ ακολουθούν ακόμα πολλά ονόματα στον κατάλογο όσων ασχολήθηκαν με το πεδίο αυτό, με όσους διαφορετικούς τρόπους μπορούμε να φανταστούμε. Δεν είναι παράλογο, λοιπόν, πως ο προσανατολισμός μας στην έρευνα περιλαμβάνει την αγκίστρωση στα Νέα Μέσα και την πληροφορία.

Η ίδια η πολιτική άλλαξε άρδην φόρμα αλλά και περιεχόμενο με την ενσωμάτωση της τεχνοκοινωνικότητας στην πολιτική επικοινωνία, σκέψη και διαδικασία. Οι προτελευταίες και οι τελευταίες αμερικανικές εκλογές καθώς και το βρετανικό δημοψήφισμα είναι τα πρώτα και τα πιο τρανταχτά κατά κοινή ομολογία, πολιτικά προϊόντα της μετα-μιλλένιουμ πολιτικότητας που έκαναν τόσο θόρυβο ώστε να απασχολήσουν διεθνώς και ταυτόχρονα τους αναλυτές και τις ερευνήτριες, αν και δεν είναι επ' ουδενί τα πρώτα. Η βιβλιογραφία είναι γεμάτη από εκ των υστέρων αναλύσεις που οδηγούν σε σχετικά συμπεράσματα και που ήταν αδύνατον να

ιδωθούν υπό τέτοιο πρίσμα προηγουμένως. Άλλωστε τα συστήματα των δικτύων πορεύονται με τη μέθοδο «της δοκιμής και του λάθους» (Boltz 2007, σ. 161) που μόνο αναδρομικά μας επιτρέπει τον αναστοχασμό. Αυτή είναι η λογική τους. Με την πολιτικότητα των ατόμων να έχει μεταφερθεί αναγεννημένη στον κυβερνοχώρο, με έκφραση και παρακλάδια ακατανόητα για την παραδοσιακή πολιτική οικονομία, την τελευταία δεν έχει προσπεράσει μόνο η αισθητική της πολιτικής συμπεριφοράς αλλά και η ίδια η σύστασή της. Και πάλι, δεν τίθεται το ζήτημα της φόρμας που καθορίζει το περιεχόμενο ή το αντίστροφο. Αυτό που θα ταίριαζε ίσως καλύτερα ως πλαίσιο του συγκεκριμένου συλλογισμού είναι η αναπόφευκτη ρήξη του Σύγχρονου με την ιστορική εικόνα και τη νοσταλγία της παράδοσης (Benjamin 1942/2014). Η τυφλή πορεία στην καινοτομία είναι η καινούρια κοσμοθεωρία (Ζέρη 2006).

1.4 Οι προεκτάσεις της fan κουλτούρας στην πολιτική

Προηγουμένως αναφέρθηκε η αλλαγή της πολιτικής συμπεριφοράς των ατόμων στη δικτυωμένη κοινωνία. Το 2006 ο Henry Jenkins αρχίζει το κεφάλαιο «Photoshop for Democracy» του βιβλίου του *Convergence culture* με μια παράθεση ενός προεκλογικού σποτ από τον φιλελεύθερο οργανισμό για την ευαισθητοποίηση του κοινού σχετικά με την ψήφο, **True Majority**. Στο σποτ ο Donald «The Donald» Trump, που σήμερα είναι ο 45^{ος} πρόεδρος των ΗΠΑ, τότε μεγιστάνας των μίντια και πατριάρχης του ομίλου Trump, «απολύει» μέσω μοντάζ σκηνών από το ριάλιτυ show **The Apprentice** και δηλώσεων του George Bush Jr, τον τελευταίο. Το σποτ τελειώνει με το μήνυμα του εκφωνητή να επαναφέρει το κοινό από την ευχάριστη μυθοπλασία στην πραγματικότητα:

*Unfortunately, The Donald can't fire Bush for us. But we can do it ourselves. Join us at True Majority Action. We'll fire Bush together, and have some fun along the way*⁷.

Ο Jenkins, δέκα χρόνια πριν την εκλογή Trump συνειδητοποιώντας μόνο όσο του επιτρέπεται την ειρωνεία της συνθήκης, αναρωτιέται ποιος θα φανταζόταν ότι ο Donald Trump θα μπορούσε να επικρατήσει ως εκπρόσωπος του λαού ή πως

⁷ «Δυστυχώς, ο Ντόναλντ δε μπορεί να απολύσει τον Μπους για εμάς. Αλλά μπορούμε να το κάνουμε μόνοι μας. Ελάτε μαζί μας στην True Majority. Θα απολύσουμε τον Μπους μαζί και θα σπάσουμε πλάκα κατά τη διάρκεια»

συμπαθείς στο κοινό αναπαραστάσεις εταιρικού ελέγχου θα μπορούσαν να πυροδοτήσουν ένα κίνημα που θα επαναοικειοποιείται τον δημοκρατικό θεσμό. «Με μια περίεργη μίξη κυνισμού και αισιοδοξίας, το βίντεο έκανε τους Δημοκρατικούς να γελάσουν με την τρέχουσα διακυβέρνηση και έπειτα να συμμετέχουν στην εκστρατεία αλλαγής της» (Jenkins 2006, σ. 206). Ο σκοπός των δημιουργών είναι η ένταξη της πολιτικής απόφασης στην ψυχαγωγία, μια μέθοδος τόσο παλιά όσο η ίδια η αφήγηση. Είναι η σύσταση της δημοφιλούς κουλτούρας που την κάνει καινοτόμα. Η τηλεόραση, η αυτοαναφορικότητα του μέσου, το συνοδευτικό μιντιακό υλικό που προορίζεται αποκλειστικά για το ίντερνετ, η χρήση του μη ρεαλιστικού ως πλαίσιο του πραγματικού, η γέννηση του Facebook τον ίδιο χρόνο⁸. Η προσωποποιημένη δυσaréσκεια και η αντίστοιχη προτίμηση επιτέλους φυσικοποιούνται με το πάτημα ενός κουμπιού, μετουσιώνονται στον μπλε, σηκωμένο αντίχειρα κι αμέσως αποκτούν ζωή.

Άραγε, δεν αποτελούν τα παραπάνω δομικά στοιχεία της κατασκευής, συνειδητής ή ασυνείδητης, των συνθηκών μέσα στις οποίες ωρίμασαν και, μετά από δέκα χρόνια, βρίσκονται στην ακμή τους τα φαινόμενα των ψευδών ειδήσεων (fake news) και της μετα-αλήθειας (post-truth); Δεν είναι ο φανατικός (fanatic)⁹ τρόπος με τον οποίο σήμερα διαπληκτιζόμαστε στα κοινωνικά δίκτυα, τα οποία επιπροσθέτως είναι οργανωμένα ως αυτόνομα συστήματα και μικροσυστήματα με συνδεδεμένη ουσία τις προσφιλείς απόψεις;

Σύμφωνοι, μπορούμε να είμαστε όσο δύσπιστες/οι θέλουμε με τις σχέσεις αιτιότητας και αυτό είναι αξιόλογο. Όμως αν πρέπει κάτι να συγκρατηθεί από τις παραπάνω παρατηρήσεις, αυτό είναι οι συνδέσεις ανάμεσα στις ψηφιακές υποκουλτούρες και τη «φυσική» πραγματικότητα, είτε αυτές παρατηρούνται στον φυσικό χώρο (*meatspace* όπως υποτιμητικά ονομάζεται στην ιντερνετική αργκό) είτε στον κυβερνοχώρο.

1.5 Internet aesthetics και πολιτικά παραδείγματα

⁸ Φεβρουάριος 2004

⁹ Από την σύντομη γραφή της ίδιας λέξης προκύπτει και ο όρος fan που μεταφράζεται ως «ακόλουθος» στα ελληνικά.

Σύμφωνα με τον Καστοριάδη το εκάστοτε φανταστικό αποτυπώνεται στα πολιτισμικά προϊόντα κι εκείνα, με τη σειρά τους, το αναπαριστούν (Καστοριάδης 1999). Με τον ίδιο τρόπο, τα πολιτισμικά προϊόντα λειτουργούν συνδιαμορφώνοντας μαζί με τις κοινωνικοπολιτικές εξελίξεις τα νέα πλαίσια (frames). Στη σύγχρονή μας εποχή, μελετητές και ερευνήτριες αρχίζουν δειλά να παρατηρούν και να θεωρητικοποιούν τρόπον τινά την επιρροή της αισθητικής όπως έχει διαμορφωθεί από το ίντερνετ, τα Νέα Μέσα αλλά και όπως, ταυτόχρονα, τα έχει διαμορφώσει η ίδια. Σε προηγούμενη εργασία¹⁰ μου, έχω υποστηρίξει πως συγκεκριμένα πολιτιστικά προϊόντα επηρέασαν διαμορφωτικά την κουλτούρα του ίντερνετ ενώ εκείνη με τη σειρά της χρησιμοποιήθηκε ως ο πιο σύγχρονος και ελκυστικός για το κοινό οδηγός σε μια επικοινωνιακή μεταστροφή της μετα-μιλλένιουμ Πολιτικής. Τα παραδείγματα που χρησιμοποίησα δεν προέκυψαν από στατιστική ή ποσοτική μελέτη αλλά από την ίδια μου την ιδιότητα ως fan, μέλος online κοινοτήτων και early millennial¹¹.

Παρ' όλες τις πολιτισμικές διαφορές που διακρίνονται στα millennials παγκοσμίως, η δικτυωμένη φύση της γενιάς είναι τέτοια που επιτρέπει αυτή την κοινή κατηγοριοποίηση ακόμα και όταν τα κοινωνικοπολιτικά παραδείγματα, στα εκάστοτε γεωγραφικά στίγματα, είναι εντελώς διαφορετικά. Με αυτό στο μυαλό και παρατηρώντας μια συγκεκριμένης υφής (texture) συγγένεια ανάμεσα στο πρώιμο έργο της Sofia Corrolla και μουσικών βίντεο από ποπ hits του MTV που, κατά τη γνώμη μου, εκφράζουν με επάρκεια μία προνομιούχα στροφή της ποπ κουλτούρας στις πολιτικές των ταυτοτήτων και τον μεταφεμινισμό, υποστήριξα ότι η σύγχρονη πολιτική έχοντας αντιληφθεί την τάση, κινείται προς οικειοποίηση της δεδομένη αισθητικής. Μίλησα για την καμπάνια Clinton 2016 της οποίας η στρατηγική απεύθυνσης ενσωμάτωσε σχεδόν ολιστικά όσο περισσότερα στοιχεία της μαζικής κουλτούρας ήταν δυνατόν, γνωρίζοντας ότι, αν εντάξει στη μιντιακή κανονικότητα μια εντεταλμένη μεν, αλλά σχετική με το περικείμενο δε, πολιτική αναπαράσταση, είναι πολύ πιθανό να καταναλωθεί ως τάση και να φυσικοποιηθεί στην επικείμενη ψήφο.

¹⁰ Από την Σοφία Κόπολα στην Χίλαρι Κλίντον (Φεβρουάριος 2016)

¹¹ Για περισσότερα σχετικά με την κατηγοριοποίηση της γενιάς των millennials, βλ. ενότητα 2.4.2 του παρόντος.

Ωστόσο, δεν είναι μόνο το προοδευτικό στρατόπεδο που χρησιμοποιεί την ιντερνετική κουλτούρα ως μέσο διάδοσης της πολιτικότητας. Αν θέλουμε να είμαστε ειλικρινείς, μάλλον έχει αργήσει κάπως σε αυτό το πάρτυ. Είναι η λαϊκιστική δεξιά και ο συντηρητικός πόλος που έχουν πρώτα εκμεταλλευτεί την λογική του crowd wisdom και της peer driven διαχείρισης, αντιλαμβανόμενες όχι μόνο την διαπραγματευτική ισχύ των monocultures αλλά και την επίδρασή τους στο κοινό φαντασιακό. Οι φούσκες φίλτρων (filter bubbles), η ιδιότητα δηλαδή των αλγορίθμων να αποστειρώνουν τους κύκλους ενός ατόμου στα κοινωνικά δίκτυα από διαφορετικές ιδεολογίες σύμφωνα με την συμπεριφορά του ως χρήστη/ρια, έχουν παίξει μέγιστο ρόλο στον τρόπο που διαμορφώνεται η σύγχρονη πολιτικότητα, καταργώντας έμπρακτα οποιονδήποτε επιχειρούμενο διαχωρισμό περί online-offline συνθήκης. Τα echo chambers που δημιουργούνται ενισχύουν σε τεράστιο ποσοστό, όχι πια την διαλεκτική ιδεολογική πόλωση αλλά την ίδια την εμπειρία για την πραγματικότητα, με αποτέλεσμα η μετα-αλήθεια να είναι πλέον η κυρίαρχη ρητορική συνθήκη.

Με την προαναφερθείσα μεταστροφή στην επικοινωνία και την επιχειρηματολογία αλλάζει ταυτοχρόνως και το επιχειρηματικό οπλοστάσιο των χρηστών-πολιτικών ατόμων. Αν η μοντερνιστική παράθεση πολιτικών επιχειρημάτων εξελίχθηκε, με την έλευση των τεχνολογιών μαζικής επικοινωνίας, στην προσωποποιημένη (ad hominem) επίθεση στον αντίπαλο, τα ακόμα νεώτερα Νέα Μέσα επιστράτευσαν επιπροσθέτως και όλες τις σκιώδεις πρακτικές των δυνητικών (virtual) δυνατοτήτων: ανωνυμία, συγχρονικότητα, διαμεσικότητα, κατάρριψη γεωγραφικών περιορισμών, open source διεργασία, προφορικότητα (virality), πολυμεσικότητα. Ο πόλεμος των τίτλων των εφημερίδων πέρασε στον πόλεμο των μπλογκς και κατέληξε στον, πιο πρόσφατο, πόλεμο των memes. Τα σχετικά παραδείγματα για Brexit και εκλογή Trump είναι ατελείωτα και οι επιστημονικές μελέτες¹² και απόψεις συγκλίνουν στις ομοιότητες μεταξύ των περιπτώσεων.

Αν, λοιπόν, θεωρήσουμε πως η σύγχρονη πολιτικότητα εκφράζεται με όρους δυνητικής δικτύωσης, αν το όχημα για τις στρατηγικές απεύθυνσης είναι τα κοινωνικά δίκτυα και οι μέθοδοί τους, και αν οι πολιτικές εξελίξεις κρίνονται από την

¹² Βλ. ενδεικτικά *EU Referendum Analysis 2016: Media, Voters and the Campaign* (<http://www.referendumanalysis.eu/>) και *US Election Analysis 2016: Media, Voters and the Campaign* (<http://www.electionanalysis2016.us/>)

προφορικότητα όπως υποστηρίζουν οι ερευνητές του πεδίου, τότε οι μεγαλύτεροι γνώστες και οι παλαιότερες υποκειμενικότητες εντός αυτών των συνθηκών, δεν είναι άλλοι από άτομα που υπήρξαν εξ αρχής fans, bloggers και gamers. Είναι αυτά τα άτομα που βιώνουν με φυσικό τρόπο τις αλλαγές που σοκάρουν την επικοινωνιακή μελέτη και αντιστοίχως είναι εκείνα τα άτομα που έχουν υπάρξει στο περιθώριο εντός της. Οι ψηφιακοί άποικοι των δικτύων, νεότεροι και παλαιότεροι. Τα άτομα για τα οποία η συνθήκη της online κοινωνικότητας αποτελεί ένα ξεχωριστό χωροχρονικό πλαίσιο, που ενώ λειτουργεί απολύτως συνδυαστικά με τον «πραγματικό», iri¹³ κόσμο, καταφέρνει να υπερισχύσει ως δεσμός μεταξύ τους. Μιλάμε, ορθά τελικά, για μια νέα κουλτούρα της δικτυωμένης κοινωνίας, δηλαδή για τον «ειδικό “τρόπο” με τον οποίο μια ιστορικά καθορισμένη ομάδα ή τάξη δημιουργεί, αναπαράγει και αναπτύσσει την υλική και κοινωνική της ύπαρξη» (Siegelau 1983, σ. 12). Για ένα διαμορφωτικό πλαίσιο με συγκεκριμένους κώδικες και με συμπαγή επίδραση στην καθημερινότητα. Και παρ' όλο που τα, επί μέρους, χαρακτηριστικά των ατόμων εντός του επηρεάζονται κατά περίπτωση και ποικιλία από πλήθος άλλες ταυτότητες και ιδιότητες, η σχέση των υποκειμένων, ως μέρη αυτής της συγκεκριμένης κουλτούρας, της κυβερνοκουλτούρας, αναδύεται εμφανώς, emphaticά και καθοριστικά.

ΚΕΦ 2: CYBERSPACE vs MEATSPACE: FATALITY!

2.1 «Virtual is real» όπως «Personal is political»

Το 1970, στο *Notes from the second year: Women's liberation* δημοσιεύτηκε το άρθρο της Carol Hanisch *The Personal is Political* στο οποίο η συγγραφέας υποστηρίζει την χρήση της ανάλυσης του προσωπικού βιώματος ως ισχυρό πολιτικό εργαλείο, όχι μόνο για το γυναικείο κίνημα αλλά και για μια ολιστικότερη προσέγγιση της κινηματικής μεθόδου. Η Hanisch αναφέρεται στην άρνηση των, εμπλεκόμενων σε οργανωμένες κινηματικές διαδικασίες, ατόμων να εκλάβουν το μοίρασμα του προσωπικού βιώματος ως διαλεκτική αξία (currency) που οδηγεί, όχι μόνο στην ενδυνάμωση των επί μέρους ταυτοτήτων, αλλά και σε μια γενικότερη κινηματική ζύμωση με τεράστιο νόημα για τα ίδια τα κινήματα αλλά και τους τρόπους

¹³ In real life

διεκδίκησης. Επιπροσθέτως ασκεί κριτική και στην απόρριψη των «απολιτικών» γυναικών από τους διαλόγους για το γυναικείο ζήτημα. Η βασική αιτία της άρνησης αυτής ήταν, κατά την Hanisch, ο διαχωρισμός του «προσωπικού» (personal) από το «πολιτικό» (political), με το πρώτο να θεωρείται ένα χαρακτηριστικό που αποδυναμώνει την πολιτικότητα και συνεπώς αποπροσανατολίζει από τον πρωτεύοντα στόχο της επανάστασης: «Άνδρες και γυναίκες ενώθηκαν στην κριτική κατά των γυναικών που συγκεντρώνονταν και συζητούσαν τις καταπιέσεις τους στις ομάδες αφύπνισης, χαρακτηρίζοντάς τες ως “ομφαλοσκοπικές” και “προσωπικής θεραπείας” – σίγουρα όμως “μη πολιτικές”» (Hanisch, 2006 σ. 06).

Παρ’ όλο που η Hanisch έχει υποστηρίξει ιδιαίτερος προβληματικά επιχειρήματα σχετικά με συγκεκριμένα θέματα που άπτονται των φεμινισμών κι έχει εκφράσει επίσημα τρανσφοβικές και cissexist θέσεις¹⁴ από τις οποίες διαχωρίζω κατηγορηματικά την θέση μου, ο προκείμενος συλλογισμός της σχετικά με το δίπολο προσωπικό/πολιτικό και τις έμφυλες ποιότητες που προσδίδονται στην κάθε έννοια, αξίζει να παρατηρηθεί με προσοχή, καθώς είναι κατατοπιστικός αν εφαρμοστεί στο αρχετυπικό δίπολο που προβληματίζει όσες/ους ασχολούνται με τις επιρροές του κόσμου δικτύων στην σύγχρονη ατομικότητα: τον διαχωρισμό δυνητικού/πραγματικού. Όπως για το δεύτερο κύμα του φεμινισμού η εξωτερίκευση του προσωπικού βιώματος κατέστησε δυνατή την συνειδητοποίηση του συλλογικού τραύματος και την αναγωγή του σε πολιτικότητα, με τον ίδιο τρόπο η εμπειρία της δυνητικότητας αναγνωρίστηκε ως ισάξιο, πραγματωμένο βίωμα μέσω της όλο και μεγαλύτερης συλλογικοποίησής της.

2.2 Δυνητικά σώματα και ενσώματη εμπειρία

Όπως αναλύει με εξαιρετικό τρόπο η Katherine Hayles στον πρόλογο του βιβλίου της *How We Became Posthuman* (1999), η ενσώματη ανθρώπινη εμπειρία και κυρίως ο παραμερισμός και η σταδιακή αποδόμησή της, ήταν κομβικά σημεία του επιστημονικού, τεχνολογικού και φιλοσοφικού λόγου που διαμόρφωσε την Εποχή της Πληροφορίας όπως την γνωρίζουμε σήμερα, αφού φαίνεται να

¹⁴ Βλ. Hanich, C., Scarbough K. et al. (August 2013) *Forbidden Discourse: The Silencing of Feminist Criticism of “Gender”*, an open statement from 37 radical feminists from five countries. Δημοσιεύθηκε στο <https://feministuk.wordpress.com/2013/08/19/forbidden-discourse-the-silencing-of-feminist-criticism-of-gender/> (ανακτ.: 24/02/2018)

σηματοδότησαν το πέρασμα από το ουμανιστικό (human) στο μετα-ουμανιστικό (posthuman) παράδειγμα. Η Hayles, αναφερόμενη στο έργο του Turing και στο ομώνυμο τεστ αλλά και στην υπόθεση του Hans Moravec σχετικά με την ταυτότητα ως πληροφοριακό μοτίβο, αναστοχάζεται σχετικά με την ακύρωση της ενσωματότητας προς όφελος της πληρέστερης διάδοσης, μετάδοσης, αποθήκευσης και διατήρησης της πληροφορίας, απαλλαγμένης από τα βιοφυσικά όρια. Μιλώντας για την μνήμη και τις ιδιότητές της ως διαμορφώτριες της *ανθρωπινότητας* (humanity), της ανθρώπινης κατάστασης (human condition) αλλά και ως πυρηνικό στοιχείο της επικοινωνίας, τοποθετεί την γενική ιδέα της «διαγραφής» του σώματος στην πολιτισμική εργαλειοθήκη που κληρονόμησε η σύγχρονη τεχνολογική πραγματικότητα, υπολογίζοντας πόσο διαμορφωτική υπήρξε για την ιδέα της Τεχνητής Νοημοσύνης:

Το τεστ Moravec, αν μπορεί να ειπωθεί έτσι, είναι ο λογικός απόγονος του τεστ Turing. Μολονότι το τεστ Turing σχεδιάστηκε για να δείξει ότι οι μηχανές μπορούν να επιτελέσουν την διαδικασία της σκέψης, πράγμα που προηγουμένως θεωρούνταν αποκλειστική ικανότητα του ανθρώπινου μυαλού, το τεστ Moravec σχεδιάστηκε για να δείξει ότι οι μηχανές μπορούν να γίνουν η αποθήκη της ανθρώπινης συνειδητότητας – ότι οι μηχανές μπορούν, για όλους τους πρακτικούς λόγους, να γίνουν ανθρώπινα όντα. Είμαστε το σάιμποργκ και το σάιμποργκ είναι εμείς.

(Hayles 2008, σ. xxi)

Είναι αρκετά ασφαλές να ειπωθεί πως όλες οι σύγχρονες τεχνολογίες που προορίζονται για καθημερινή χρήση βασίζονται σε μια κοινή λογική *ενίσχυσης* (enhancement) του σώματος. Η επαυξημένη πραγματικότητα, για παράδειγμα, δεν είναι παρά μόνο η οπτικοποίηση ψηφιακών στοιχείων προβαλλόμενη σε φόντο υπάρχοντος, φυσικού περιβάλλοντος και διαμεσολαβημένη από την κινητή συσκευή ώστε να δημιουργείται η αίσθηση μιας νέας, υβριδικής διάστασης που συγχωνεύει το δυνητικό και το πραγματικό επίπεδο. Παρ' όλο που το σώμα συνοδεύεται, στην cyber μυθολογία, από μια πλαισίωση που το χρωματίζει σαν βαρίδιο προς την offline συνθήκη και ως φυσικό σύνορο που εμποδίζει την πραγμάτωση μιας ολοκληρωτικής ταύτισης έμβιου οργανισμού και κυβερνητικής οντότητας, οι εξελίξεις στην αγορά της εφαρμοσμένης, καθημερινής χρήσης, τεχνολογίας έχουν καταφανώς απορρίψει

μια τέτοια προοπτική, αφού έχει αναπόφευκτα σημείο αναφοράς το ίδιο το σώμα, τις αντιληπτικές του ικανότητες, τις ελλείψεις και τις δυνατότητές του.

Έπειτα, θα ήταν αφελές να αποσιωπήσουμε την ψυχοσωματική επίδραση των σύγχρονων Μέσων στον χρήστη ή στην χρήστρια. Αγχώδεις διαταραχές, μη ικανοποιητικός ύπνος, εμπορεύσιμα body trends που οδηγούν σε νευρώσεις από τη μία, η αίσθηση του ανήκειν, της συντροφικότητας μέσω κοινών social media κύκλων, η ενδυνάμωση και η οικειοποίηση ταυτοτήτων από την άλλη. Αυτό όμως που κυρίως είναι αισθητά παρόν στην σύνδεση μεταξύ του φυσικού σώματος και της κυβερνητικής ατομικότητας, είναι όλο το φάσμα της online έκφρασης της σεξουαλικότητας και της επιθυμίας καθώς και η εντυπωσιακή φυσικοποίησή του στις καθημερινές, online και offline, συμπεριφορές.

Παραδειγματικά, μια από τις εντονότερες παρατηρήσεις που αφορούν τη σχέση του millennial πληθυσμού με την τεχνολογία είναι η αβίαστη έκφραση της επιθυμίας μέσω της τελευταίας. Η εποχή των online dating sites με αγγελίες και των σκοτεινών chat rooms με «πονηρή» θεματολογία μπορεί να θεωρηθεί μεν ο πρόγονος της «σάιμποργκ» σεξουαλικότητας των millennial υποκειμένων, η ενοχική και κρυπτική λειτουργία τους όμως έχει παρέλθει εντελώς και η διαμεσολαβημένη έκφραση της επιθυμίας έχει τόσο κανονικοποιηθεί που δεν προκαλεί πια την ίδια αίσθηση του μη φυσιολογικού, όπως συνέβαινε κατά τις προηγούμενες δεκαετίες. Οι millennial άνθρωποι, διυλισμένοι στα tags των αυτοπροσδιορισμών των κοινωνικών δικτύων, όχι μόνο επιθυμούν δυνητικά (virtually) αλλά είναι ικανοί να μεταφέρουν την ενσώματη σεξουαλικότητα και πρακτική στον virtual χώρο κατασκευάζοντας έτσι ρομαντικές/ερωτικές/σεξουαλικές σχέσεις, εξίσου ορατές και συνειδητές όσο οιirl αντίστοιχες των προηγούμενων παραδειγμάτων.

Οι ιστορίες στα media για σεξπηρικά δράματα εφήβων σε απέναντι άκρες του πλανήτη, η εμμονική πλαisiώση του sexting και του cyber sex ως ψυχο-κοινωνική millennial επιδημία, η αντιμετώπιση «νεοεμφανισθέντων» σεξουαλικών συμπεριφορών (chem sex, πολυσυντροφικότητα, bdsm, role playing, φετιχισμός) στις νεότερες ηλικίες (ενώ προηγουμένως παρατηρούνταν και αποδίδονταν σε ομάδες ατόμων εκτός κοινωνικής νόρμας, όπως πχ ομοφυλόφυλοι/ες, κατάδικοι, ουσιοεξαρτημένοι/ες κ.α.) ως σύμπτωμα κάθε καινοτομίας της pop κουλτούρας, δεν είναι παράξενο που έχουν οδηγήσει σε ψυχιατρικοποίηση των σεξουαλικών

εκφράσεων της γενιάς. Ωστόσο, είναι γεγονός πως, αν όχι η γέννηση των παραπάνω όπως τα γνωρίζουμε σήμερα, αλλά τουλάχιστον η άνθηση και η κανονικοποίηση σε επίπεδο αναπολογητικής κοινωνικότητας, έχουν πραγματοποιηθεί στο πλέγμα πεδίων του κυβερνοχώρου και καλλιεργηθεί στο πλαίσιο της μεταμοντέρνας *κουλτούρας του ίντερνετ* (internet culture).

Εξαιτίας των παραπάνω, είναι εξόχως σημαντικό να συγκαταλέγονται οι ψυχοκοινωνικές προεκτάσεις των Μέσων στις αναλύσεις των νέων συμπεριφορικών μοτίβων και να εκλαμβάνουμε τις σχέσεις που προκύπτουν και αναπτύσσονται ως επιρροές, όχι μόνο της ύπαρξης του κυβερνοχώρου ως *virtual locus* στο οποίο διαδρούν ασώματες υποκειμενικότητες με ρευστές ταυτότητες και αυτοβουλία (agency) σχετικά με την online επιτέλεσή τους, αλλά και ως κόμβο μέσω του οποίου η δυνητική πληροφορία φτάνει τελικά στο εκάστοτε δικτυωμένο σώμα μάλλον μεταφρασμένη ως συναίσθημα.

2.3 Κυβερνοχώρος και Posthuman

Σύμφωνα με το επεξηγηματικό άρθρο της μεταουμανίστριας φιλοσόφου Francesca Ferrando, «Posthumanism, Transhumanism, Antihumanism, Metahumanism, and New Materialisms: Differences and Relations» ο μεταουμανισμός¹⁵ (που ήδη εντοπίζεται στο πρώτο κύμα του μεταμοντερνισμού) παγιώθηκε κατά την δεκαετία του '90 από φεμινίστριες θεωρητικούς στο πεδίο της λογοτεχνικής κριτικής (literary criticism) ενώ, ταυτόχρονα, χρησιμοποιήθηκε ευρέως και από τις πολιτισμικές σπουδές, εκφράζοντας συγκεκριμένες θέσεις στις οποίες είθισται να αναφερόμαστε ως *πολιτισμικός μεταουμανισμός* (cultural posthumanism) (Ferrando 2013, σ. 29). Τα δύο αυτά πεδία συνδιαμόρφωσαν και αποτελούν μέρος ενός τρίτου, γενικότερου και πιο συμπεριληπτικού, που εστιάζει στη φιλοσοφία,

¹⁵ Ο όρος *posthuman* στα ελληνικά έχει αποδοθεί με δύο τρόπους: *μεταουμανισμός* και *μετανθρωπισμός*. Στο κείμενο προτιμάται και γενικά στηρίζεται ως επαρκέστερη η χρήση της πρώτης απόδοσης αφού η δεύτερη χρησιμοποιείται από αμφιβόλου επιστημονικής εγκυρότητας κύκλους και συγγείει πάρα πολύ συχνά *posthumanism*, *transhumanism* και *science fiction* εντάσσοντάς τα σε ένα, κάπως μεταφυσικό πλαίσιο σχηματίζοντας ένα ψευδοφιλοσοφικό, *new age* μόρφωμα με αισθητική θεωριών συνομωσίας. Άλλωστε, η πρώτη απόδοση προηγείται και χρονολογικά, αφού χρησιμοποιήθηκε το 2010 από το Παν. Αιγαίου που φιλοξένησε το 2^ο Παγκόσμιο Συνέδριο της σειράς συνεδρίων του δικτύου **Beyond Humanism** με θέμα τον *Οπτικοακουστικό Μεταουμανισμό* (*Audiovisual Posthumanism*), σε αντίθεση με τη δεύτερη που χρησιμοποιήθηκε το 2013 για να περιγράψει έναν κύκλο διαλέξεων στο 23^ο Παγκόσμιο Συνέδριο Φιλοσοφίας της Διεθνούς Ομοσπονδίας Φιλοσοφικών Εταιρειών.

επιχειρώντας μια περισσότερο (εξε)ρευνητική προσέγγιση η οποία απέχει αρκετά από τις μέχρι τώρα, ανθρωποκεντρικές, ουμανιστικές παραδοχές. Γι' αυτό και το «μετά» στον μεταουμανισμό σηματοδοτεί και ορίζει εννοιολογικά και χρονολογικά το στάδιο που ακολούθησε, ξεπερνώντας την «έννοια της ανθρωπινότητας και την ιστορική εμφάνιση του ουμανισμού, που και τα δύο βασίζονται (...) σε ιεραρχημένες κοινωνικές κατασκευές και ανθρωποκεντρικές παραδοχές» (Ferrando 2013, σ. 29). Με λίγα λόγια «ο μεταουμανισμός υπερσκελίζει την ανθρώπινη υπεροχή χωρίς, ωστόσο, να την αντικαταστήσει με άλλου τύπου υπεροχές (όπως είναι για παράδειγμα αυτή των μηχανών)» και «δεν επιστρατεύει κανέναν μετωπικό δυϊσμό ή αντίθεση, αποκαθλώνοντας οποιαδήποτε οντολογική πόλωση μέσω της μεταμοντέρνας πρακτικής της αποδόμησης» (Ferrando 2013, σ. 29).

Η συναισθηματική και αισθητική εμπειρία παίζει πια σημαντικό ρόλο ως δόκιμο εργαλείο ανάλυσης της ανθρώπινης εμπειρίας ακόμα και σε όχι τόσο θεωρητικά επιστημονικά πεδία. Η οικουμενικότητα της ανθρωπινότητας που τόσο έχει χαρακτηρίσει τον επιστημονικό λόγο του Διαφωτισμού, έχει απορριφθεί με την σειρά της από τις σύγχρονες κοινωνικές, ανθρωπολογικές και πολιτικές θεωρίες και αναλύσεις (π.χ. αποδόμηση μιας απόλυτης *γυναικείας εμπειρίας* και κατακερματισμός σε πολλές, διαθεματικές, *έμφυλες* εμπειρίες). Χωρίς, όπως ειπώθηκε, το μοντέρνο φαντασιακό να επενδύει με συνείδηση συναισθηματικά και ηθικά στην παντελή *απουσία ενσωματότητας* (disembodiment) που πρότειναν με σχετικά προνομιούχα εναύσματα ή, πιο επιεικώς, με ρομαντική διάθεση, ο τρανσουμανισμός και η πρώιμη κυβερνητική, είμαστε τελικά κοντύτερα στην άποψη ότι η ενσώματη εμπειρία μπορεί να ανιχνευθεί ξεκάθαρα μέσα στην ασώματη.

Σε άλλη προηγούμενη εργασία¹⁶ χρησιμοποιώντας το παράδειγμα ανάγνωσης ή/και συγγραφής fanfiction αναφέρθηκα στον τρόπο με τον οποίο συνδέεται η τεχνοκοινωνικότητα με τις offline κοινωνικότητες και την διαμόρφωση ενδυναμωτικών ταυτοτήτων στα υπάρχοντα κοινωνικά σύνολα, καθώς και για την επιρροή των κυβερνοκουλτούρων στους καταναλωτές και τις καταναλώτριες της ποπ κουλτούρας. Συγκεκριμένα, αναπτύχθηκε η υπόθεση που θέλει τα σύγχρονα

¹⁶ Λαζαρίδου (2016). *Fanfiction και Queer Υποκειμενικότητα*. Πτυχιακή Εργασία. ΠΤΕ - Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

υποκείμενα που υπάρχουν και κοινωνικοποιούνται ταυτόχρονα εντός και εκτός των δικτύων, να αντιλαμβάνονται με το ίδιο τρόπο την online και την offline συνθήκη, τουλάχιστον στον τρόπο που αυτό επηρεάζει την επικοινωνία και την αντίληψη για τον εαυτό. Μέσω της ταύτισης, της αποταύτισης, της εμπλοκής του υποκειμένου στις ιδιότητες των ηρώων και των χαρακτήρων που οικειοποιείται και επαναδιαπραγματεύεται με το fanfiction, μέσω των εικονικών μα επιθυμικά προσομοιωτικών διαδράσεων που προκύπτουν στο κειμενικό πλαίσιο του προϊόντος, η αίσθηση επιθυμίας, ενσωμάτωσης, διανοητικής και σωματικής ενεργοποίησης που προκύπτει στο υποκείμενο, είναι υπαρκτή, φυσικοποιημένη, ευδιάκριτη, μπορεί να διαμοιραστεί ή και να είναι εξατομικευμένη, αναζωογονητική, απολαυστική, με επίδραση στην συναισθηματική, διανοητική και πνευματική υπόσταση και, τελικά, έχει όλα τα χαρακτηριστικά της φυσικής εμπειρίας που το υποκείμενο μπορεί να συναντήσει (ή και να αποφύγει, πράγμα που επίσης είναι ερεθιστικό και δημιουργεί συνάψεις) στον μη εικονικό κόσμο. Αν λοιπόν βρισκόμαστε σ' ένα κοσμικό σημείο όπου η φυσική μας παρουσία, η έμφυλη επιθυμητική μας υπόσταση, οι φυσικοποιημένες ταυτότητες που φέρουμε είναι το ένα μέρος της εμπειρικής μας εξίσωσης και η **εικονική** φυσική μας παρουσία, **εικονική** έμφυλη επιθυμητική υπόσταση και **εικονικά** φυσικοποιημένες ταυτότητες που φέρουμε είναι το άλλο, τότε μάλλον θα μπορούσε να ειπωθεί πως η μια πλευρά επηρεάζει και επιδρά στην άλλη και αντίστροφα, με την ίδια σημαντικότητα. Κι όλη αυτή η αλληλεπίδραση σημείων (signs) που διασχίζουν και υπερπηδούν με ευκολία τα όρια φυσικού και εικονικού κόσμου, αφήνει μια συνείδηση και συναίσθηση εαυτού στο υποκείμενο, η οποία, θεωρητικά, εύκολα εντάσσεται, αποδίδεται σε και εκφράζεται από τον μεταουμανισμό.

2.4 Millennial Cyborgs

2.4.1 «What are you?» - Προσεγγίζοντας το σάιμποργκ

Ξεκινώντας την πορεία προς την αναλογία του τίτλου της ενότητας, πρώτη φροντίδα μου είναι να προσεγγισθεί η έννοια *σάιμποργκ*¹⁷ όπως παιγνιωδώς δομείται στο κείμενο της Donna Haraway, *The Cyborg Manifesto* (1985).

¹⁷ *Cyborg*, ελληνική απόδοση: *κυβόργιο*.

Ετυμολογικά, το σάιμποργκ προκύπτει από την σύζευξη των λέξεων «cybernetic» (κυβερνητικός) και «organism» (οργανισμός), κληρονομιά του εφευρέτη, μουσικού και επιστήμονα Manfred Clynes, και περιγράφει μια υπόσταση υβριδική, έναν οργανισμό που υφίσταται συνδυάζοντας βιολογικά και τεχνολογικά χαρακτηριστικά. Ο όρος έπαιξε σημαίνοντα ρόλο στις *επιστήμες του τεχνοεαυτού* (technoself studies), το πεδίο, δηλαδή, που ασχολείται με την συγκρότηση του εαυτού στην τεχνολογική κοινωνία και τα ζητήματα ταυτότητας που προκύπτουν από τη σχέση ανθρώπου-μηχανής, ωστόσο στα περισσότερα άτομα είναι γνωστός μέσω της λογοτεχνίας επιστημονικής φαντασίας (sci-fi literature) και της δημοφιλούς κουλτούρας. Η Haraway αναφέρει ονομαστικά συγγραφείς όπως οι Joanna Russ, Samuel R. Delany, John Varley, James Tiptree Jr., Octavia Butler και Vonda McIntyre, έργα των οποίων πραγματεύονται το ζήτημα της ενσωματότητας σε τεχνολογικά ανεπτυγμένους κόσμους. Για την Haraway, οι παραπάνω αποτελούν «θεωρητικούς του σάιμποργκ» (Haraway 1985/2014, σ. 65), μαζί με την ανθρωπολόγο Mary Douglas, τις συγγραφείς Luce Irigaray και Monique Wittig αλλά και τις αμερικανίδες ριζοσπαστικές φεμινίστριες Susan Griffin, Audre Lorde και Adrienne Rich που στα γραπτά τους εισήγαγαν προβληματικές για το σώμα και την σχέση του με τον χώρο, το φύλο, τη φυλή, την τάξη, το κοινωνικοπολιτικό και ιστορικό συγκείμενο.

Για να μελετήσουμε τη φύση του σάιμποργκ και για να κατανοήσουμε σχεσιακά την χρήση του ως αναλυτικό εργαλείο, θα ήταν χρήσιμο να αναφερθούμε, έστω και επιγραμματικά, στα χαρακτηριστικά των αναπαραστάσεων του σε τηλεόραση και κινηματογράφο, στα Μέσα εκείνα δηλαδή που αναπαράγουν την εικόνα. Άλλωστε, αν ισχύει τρόπον τινά το απόφθεγμα του Lowenthal που θέλει τη μαζική κουλτούρα να είναι μια ψυχανάλυση από την ανάποδη¹⁸, έχει σημασία να αντιληφθούμε, όχι μόνο τι ακριβώς είναι αυτό που βλέπουμε, αλλά και πώς μας κάνει να νιώθουμε.

Το σάιμποργκ στην δημοφιλή κουλτούρα έχει, κατά βάση, τα εξής χαρακτηριστικά:

- Είναι οργανική ύπαρξη, ενισχυμένη τεχνολογικά ή, σπανιότερα, τεχνητή νοημοσύνη μιμούμενη οργανική ύπαρξη

¹⁸ «Mass culture is psychoanalysis in reverse» (Lowenthal σε Held, 1980, σ. 96)

- Είναι δικτυωμένο
- Είναι όπλο ή εργαλείο, εξυπηρετεί κάποιον σκοπό
- Έχει υπαρξιακό άγχος
- Έχει καταγωγικό άγχος
- Είναι εν δυνάμει ναρκισσιστική προσωπικότητα (πολλές φορές μέσω μίμησης του δημιουργού)
- Καθίσταται, εν δυνάμει, επικίνδυνο
- Όταν έχει έμφυλες διαστάσεις υπακούει στα ιδανικά πρότυπα, σεξουαλικοποιείται και αντικειμενοποιείται
- Είναι εμπορεύσιμο, προϊόν τεχνοκαπιταλισμού
- Είναι διχασμένο ανάμεσα στις προεκτάσεις της ανθρώπινης ηθικής και της τεχνολογικής υπερδύναμης
- Αγωνιά και δυσφορεί περιορισμένο από το περικείμενο
- Διαθέτει αυτοματισμούς, αυτομορφώνεται και αυτοσυντηρείται μέχρι την ανακάλυψη του λάθους του κώδικα που το περιορίζει
- Με την πρώτη ευκαιρία διαφεύγει της τελεολογικής του φύσης

Gentlemen, we can rebuild him. We have the technology. We have the capability to make the world's first bionic man. Steve Austin will be that man. Better than he was before. Better. Stronger. Faster.

— Six Million Dollar Man (1974-1978)



Εικόνα 1

Πώς, όμως, χρησιμοποιεί το σάιμποργκ η Haraway;

Το σάιμποργκ, κατά τη συγγραφέα, είναι μια μεταφορά. Ένα πλάσμα του μετά-έμφυλου (post-gender) κόσμου. Είναι η βλασφημία προς τη δυτική ανθρωποκεντρική, καταγωγική ιστορία και προς την απολυτότητα της τεχνολογικής ταξινομίας του Διαφωτισμού. Με την ύπαρξή του, απορρίπτει την αφηγηματική πλοκή της ενιαίας ολότητας (Haraway 1985/2014). Είναι μεταψυχαναλυτικό, αφού δεν παράγεται από τη διαφορά της αρχετυπικής ολοκληρωμένης ύπαρξης (φύση/μητέρα) στην οποία βασίζεται τόσο ο μαρξισμός όσο και η ψυχανάλυση για να δομήσουν τις αντίστοιχες έννοιες της εργασίας, της ατομικεύσης και του φύλου (Klein 1989). «Το σάιμποργκ παρακάμπτει το βήμα της πρωταρχικής ενότητας, της ταύτισης με τη φύση κατά τη δυτική έννοια» (Haraway 1985/2014, σ. 9) και, κατά συνέπεια, παρακάμπτει το ίδιο το τραύμα του

κατακερματισμού όπως ορίζεται από τη λακανική θεωρία ή τουλάχιστον το αντιλαμβάνεται με άλλους όρους. Είναι εξ ορισμού κατακερματισμένο και έχει αντίληψη αυτής της συνθήκης της μερικότητας, είναι ειρωνικό προς αυτήν, ουτοπικό και με παντελή έλλειψη αθωότητας ή/και τέλους, ενώ απέχει κατά πολύ από τη μεταφυσικότητα και τον μυστικισμό, χαρακτηριστικά με τα οποία το έχει οραματιστεί ο ευρωπαϊκός Ρομαντισμός, (βλ. **Frankenstein** της M. Shelley) και αργότερα ο γερμανικός Εξπρεσιονισμός, (βλ. **Metropolis** του F. Lang).

Το σάιμποργκ είναι η πτώση του δυϊσμού. Υπονομεύοντας τη *μυθολογία* (όπως ορίζεται από τον R. Barthes) της προέλευσης, υπονομεύεται η ίδια η αλήθεια του δυτικού κόσμου, ο ορθολογισμός του Διαφωτισμού, χωλαίνει η σιγουριά για τη διορατικότητα με την οποία έγινε αντιληπτή στο παρελθόν η *ουσία* (Dasein), το *πνεύμα* (Geist), η καρτεσιανή διχοτομία σώματος-μυαλού και η περιγραφή της ως *το φάντασμα μέσα στη μηχανή* (Ryle 1949). Ως συνέπεια έρχεται η κατάρρευση της καθαρής διάκρισης ανάμεσα σε έμβιο οργανισμό και μηχανή, αλλά και πιο ουσιοκρατικών διπόλων ακόμα, όπως τα σχήματα δυνητικό-virtual/πραγματικό-real, δημόσιο/ιδιωτικό, online/offline.

Σε επίπεδο κυβερνητικής, το σάιμποργκ, μπορούμε να πούμε, ότι λειτουργεί ταυτόχρονα αισθητηριακά και συναισθητικά. Η διαπλοκή διαφορετικών συστημάτων (φυσικός κόσμος, ερεθίσματα, διαμεσολαβημένη πρόσληψη και μεσική επεξεργασία) είναι δομικός αντιληπτικός μηχανισμός στη σάιμποργκ υποκειμενικότητα, ενώ η γραφή, η αποτύπωση της γλώσσας, ο κώδικας, η αποδόμηση και η επανομηματοδότηση, είναι η ίδια η τεχνολογία των σάιμποργκ. Για την Haraway «η σάιμποργκ γραφή μιλά για τη δύναμη της επιβίωσης, μια δύναμη η οποία δεν προέρχεται από την προπατορική αθωότητα» (Haraway 1985/2014, σ. 68) αλλά από την επαναοικειοποίηση, την απαλλοτρίωση των εργαλείων με τα οποία οι σάιμποργκ ταυτότητες θα σημαδέψουν τον ίδιο κόσμο που τις κατηγοριοποίησε ως ετερότητες, ως Άλλο.

2.4.2 Millennial cyborgs: Η πρώτη γενιά

Όπως και στο ποίημα του T. S. Elliot *Οι κούφιοι άνθρωποι*¹⁹, ο τρόπος με τον οποίο «τελειώνει ο κόσμος», δεν είναι με έναν πάταγο, έναν βρόντο, μια νιτσεϊκή διακήρυξη του τέλους του παραδείγματος, «μα μ' έναν λυγμό», έτσι και στην περίπτωση της γενιάς που έγινε γνωστή ως millennials, η απόρριψη και η διαστρέβλωση της κυρίαρχης αφήγησης δεν γίνεται κατά βάση με μανιφέστα διεκδίκησης, αλλά μέσω της οικειοποίησης του υπαρξιακού άλγους και της συνείδησης του τραύματος.

Επεξηγηματικά, ως millennial generation ορίζεται, χονδρικά, η ηλικιακή και πολιτισμική κατηγορία που περιλαμβάνει άτομα κάτω των τριάντα²⁰, τα οποία χαρακτηρίζει μια συνθήκη ιθαγένειας και κοινωνικοποίησης στον ψηφιακό κόσμο, δηλαδή, μιας τεχνοκοινωνικότητας όπως προαναφέρθηκε. Δεν μιλάμε πια για ψηφιακά εγγράμματα άτομα αλλά για ψηφιακούς αυτόχθονες (digital natives) με φυσική ενσωματότητα. Η συνθήκη της online κοινωνικότητας αποτελεί ένα ξεχωριστό χωροχρονικό πλαίσιο, που ενώ λειτουργεί απολύτως συνδυαστικά με τον «πραγματικό», *irl* κόσμο, καταφέρει να υπερισχύσει ως δεσμός μεταξύ των ατόμων.

Μιλάμε, δηλαδή, για μια *κουλτούρα* (culture). Για τον «ειδικό “τρόπο” με τον οποίο μια ιστορικά καθορισμένη ομάδα ή τάξη δημιουργεί, αναπαράγει και αναπτύσσει την υλική και κοινωνική της ύπαρξη» (Siegelau 1983, σ. 12). Ένα διαμορφωτικό πλαίσιο με συγκεκριμένους κώδικες και με συμπανή επίδραση στην καθημερινότητα. Παρ' όλο που τα, επί μέρους, χαρακτηριστικά των ατόμων εντός του επηρεάζονται κατά περίπτωση και ποικιλία από πλήθος άλλες ταυτότητες, η σχέση του υποκειμένου, ως μέρος της millennial *κουλτούρας*, αναδύεται εμφανώς, εμφατικά και καθοριστικά.

Οι millennials είναι μια γενιά στο μικροσκόπιο της παλιότερης, με συγκεκριμένα γνωρίσματα, τα οποία άλλοτε της αποδίδονται ως θετικά άλλοτε ως αρνητικά, πάντοτε ωστόσο ως διαφορετικά, αλλοπρόσαλλα και με αναλυτική

¹⁹ *The Hollow Men* (1925), μετάφραση στα ελληνικά: Γ. Σεφέρης (1931).

²⁰ Παραλείπω σκόπιμα, χάριν συντομίας, την εσωτερική ταξινόμηση εντός των *millennials*, η οποία διαχωρίζει τα υποκείμενα που έχουν γεννηθεί από το 1995 και έπειτα, κατονομάζοντάς τα ως *generation Z*. Αν θέλαμε να συμπεριλάβουμε αναλυτικά την υποκατηγορία (πράγμα που ίσως γίνει σε μελλοντική προσπάθεια ανάλυσης) να μείνουμε πιστές στην αναλογία της αυτοχθονίας, θα μπορούσαμε ίσως να πούμε πως, αφού οι νεότεροι/ες *millennials* είναι ιθαγενείς της ψηφιακής εποχής, τα υποκείμενα αυτά που είναι γεννημένα πριν το 1995, δεν μπορούν να έχουν άλλη ιδιότητα απ' αυτή των πρώτων άποικων;

διάθεση. Η σύνδεση αυτής της γενιάς με την τεχνολογία, με τη συνθήκη της υποκειμενικότητας, με τη γλώσσα, με την κοινωνική συμμετοχή, με την ειρωνεία, τη ματαιότητα, τον μηδενισμό, την αυτοεκπλήρωση και αυτοπραγμάτωση αναγκών μη κατανοητών προηγουμένως ως σημαντικές, καθώς και η ψυχιατρικοποίηση των συμπεριφορών που προκύπτουν από τα παραπάνω, έχει εξωτικοποιήσει και ετεροποιήσει τον millennial πληθυσμό εντάσσοντάς τον με συγκεκριμένο τρόπο στις κυρίαρχες αφηγήσεις. Η θεωρία της Haraway για τη σάιμποργκ ταυτότητα εφάπτεται στη βιωματική εμπειρία, το τραύμα και την πορεία των έγχρωμων²¹ γυναικών στην ιστορία (Haraway, 1985/2014), την πρόσμιξη πολλαπλών επιρροών σε γλωσσικό επίπεδο ώστε να περιγραφεί, ιδίοις όροις, το βίωμα του ετεροπροσδιορισμού ως *ταμπού* και *τοτέμ*²², την επίδραση τέτοιου προσδιορισμού στην ταυτότητα, αλλά και την δημιουργία μιας αίσθησης *συγγένειας* (affinity) μέσω της κοινής ετερότητας. Ίσως με τον ίδιο τρόπο είναι δυνατόν να προσεγγισθεί και η περίπτωση των millennial υποκειμένων.

Παρακάτω, παρατίθεται ένας πίνακας με τα βασικά γνωρίσματα της κατηγορίας όπως έχουν ερευνηθεί και δημοσιευθεί σε μελέτες κρατικών φορέων και οργανισμών, σχετικών με δημογραφικά χαρακτηριστικά σε Ευρώπη και Αμερική²³. Ανάλογα με την στοχοπροσήλωση του κάθε εγγράφου (Εκπαίδευση, Εργασία, Οικογενειακή Κατάσταση), η έκταση και ο όγκος των δεδομένων αλλάζει, ωστόσο σε όλες τις περιπτώσεις οι κατηγορίες των χαρακτηριστικών, η βαρύτητα της καθεμίας και οι παρατηρήσεις είναι λιγότερο ή περισσότερο, ίδιες.

²¹ Ο όρος εδώ χρησιμοποιείται, αν και διαπιστωμένα προβληματικός στην ελληνική, ως κυριολεκτική απόδοση του πολιτικά ορθού όρου People of Color (PoC) που παγκοσμίως προτιμάται επίσημα από τις εκάστοτε κοινότητες. Υπάρχει η μεγαλύτερη των προθέσεων για παρακολούθηση των συζητήσεων γύρω από το ζήτημα και αντικατάσταση του όρου εφόσον προκύψει ορθότερος.

²² Βλ. Angela Davis, Audre Lorde κ.α. για τη σεξουαλικοποίηση των μαύρων γυναικών από τον Λευκό Άνθρωπο με το trope της σεξουαλικά έκκλητης και προκλητικής σκλάβας (Jezebel) αφενός, και αφετέρου για τη μεταφυσικοποίησή τους ως μάγισσες, σαμάνες και κατέχουσες τη *γλώσσα του διαβόλου* (devil's tongue).

²³ Κρατικοί και ιδιωτικοί οργανισμοί στατιστικών ερευνών που αναλύουν δημογραφικά χαρακτηριστικά και παρέχουν δεδομένα για οποιοδήποτε είδους ανάλυση. Ελληνικό παράδειγμα: ΕΛΣΤΑΤ.

Πίνακας 1: Οι millennials σε σχέση με την εμπιστοσύνη, τους στόχους, την οικογένεια, την πολιτικότητα, την εκπαίδευση, τον εαυτό και την τεχνολογία		
	Millennials	
	<i>Πρώτο κύμα</i>	<i>Δεύτερο κύμα (Z gen)</i>
Εμπιστοσύνη σε αρχές και κράτος	Καμία εμπιστοσύνη.	Μεγάλη εμπιστοσύνη (λόγω τρομοκρατίας και μιντιακής τρομολαγνείας).
Στόχοι	Ελευθερία να μην εργάζονται.	Εργασία με κοινωνική προσφορά.
Γονείς	Απόμακροι.	Παρεμβατικοί (μοντέλο γονεϊκότητας «ελικόπτερο»).
Πολιτικότητα	Απαθείς, μηδενιστές.	Αγωνία για δημιουργία κοινότητας.
Εκπαίδευση	Πραγματιστές.	Δομή υπευθυνότητας (accountability structure).
Εαυτός	Επικτήτη αυτοπεποίθηση και πίστη στις δυνατότητες. Έμφαση στην ατομικότητα.	Εξ αρχής πίστη στις δυνατότητες. Αυτοπεποίθηση μέσω της συλλογικότητας.
Τεχνολογία	Απελευθερωτική γνώση και πολύτιμο θεωρητικό οπλοστάσιο.	Φυσικό περιβάλλον.

Παρατηρώντας²⁴ ότι οι ιδιότητες των millennials είναι σχετικά αντιθετικές μεταξύ τους και θεωρώντας ότι αυτό υπαγορεύει την ύπαρξη της σάιμποργκ ταυτότητας όπως ορίστηκε παραπάνω, θα επιχειρηθεί αυτή η σύνδεση της millennial υποκειμενικότητας με την cyborg θεωρία, μέσω της αντιστοίχισης τριών επί μέρους χαρακτηριστικών της γενιάς με τις ιδιότητες ενός κυβερνο-οργανισμού. Σε μια τέτοια προσπάθεια, η διαπλοκή των εννοιών και των αναλυτικών εργαλείων είναι απολύτως αναγκαία και εντάσσεται στο πνεύμα της πολλαπλότητας της ίδιας της έννοιας του σάιμποργκ και των μιντιοτεχνολογικών, φιλοσοφικών, ψυχαναλυτικών και εθνογραφικών προβληματικών που αναδεικνύονται.

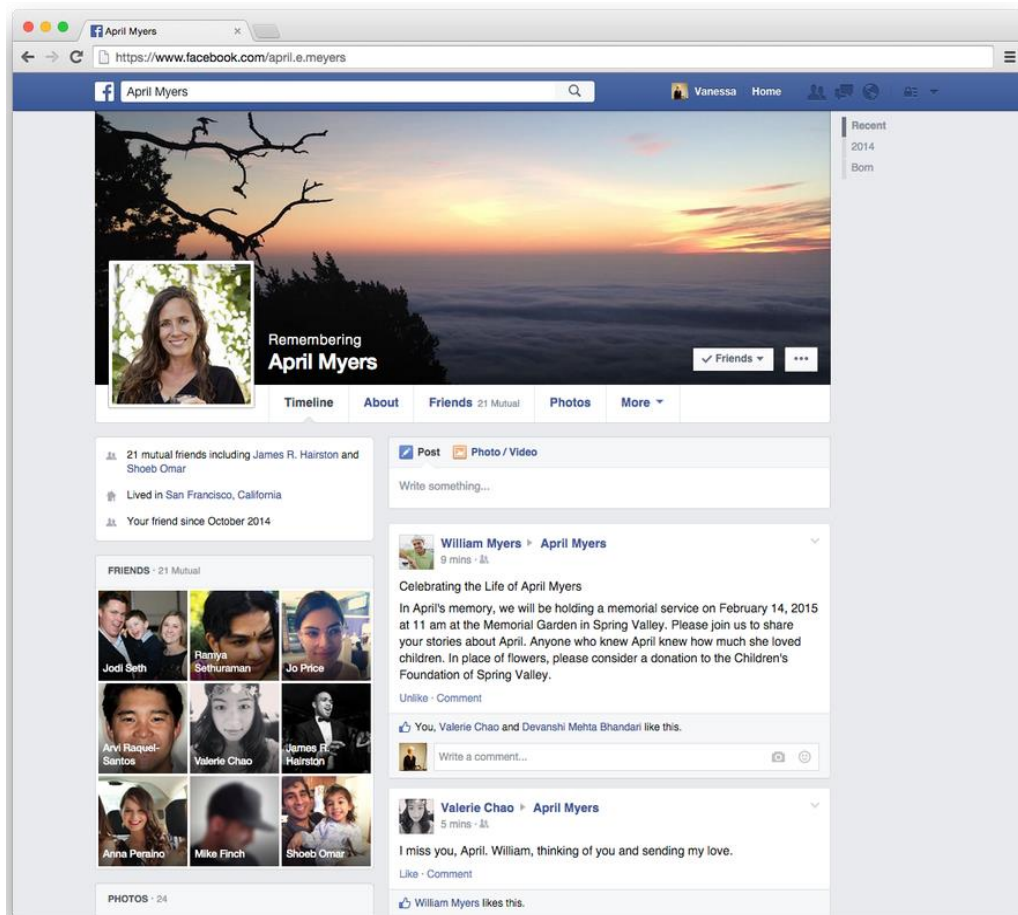
2.4.3 Κυβερνο-οργανισμοί

Πρώτο και κύριο γνώρισμα της millennial υποκειμενικότητας είναι η ύπαρξή της ως τεχνο-οργανικό (techno-organic) σύμπλεγμα. Η σύνδεση των σωμάτων των

²⁴ Οι πηγές το επιβεβαιώνουν, σε κάθε περίπτωση αναφέρεται ως εισαγωγική σημείωση με συγκεκριμένη σημασία.

ατόμων με τα τεχνολογικά τους «μέλη», gadgets και συσκευές, είναι τόσο στενή όσο και με τις ίδιες τις αισθήσεις τους. Για τα millennial υποκείμενα το δίπολο online/offline είναι αντίστοιχο με τον δυισμό περί Επιθυμίας και Θανάτου του Freud. Η offline συνθήκη είναι μια σκοτεινή κατάσταση, η οποία είναι επικίνδυνη και πρέπει πάση θυσία να αποφευχθεί ή να αγνοηθεί ως υπάρχων χώρος. Με την παραπάνω συσχέτιση να είναι ακατανόητη σε προηγούμενες δεκαετίες αφού η συνδεσιμότητα και η εντός δικτύων ύπαρξη άμεσα παρέπεμπε στον χώρο εργασίας και την μαρξιστική *παραγωγική εργασία* (Δεδουσόπουλος 1983), για τη millennial κουλτούρα αποτελεί ρεαλιστική συνθήκη καθημερινότητας, η οποία συναινεί επιπροσθέτως και στην κατεδάφιση ενός ακόμα ισχυρού δίπολου προηγούμενων παραδειγμάτων: αυτό του δημόσιου/ιδιωτικού χωροχρόνου. Τα millennials, όντας συνεχώς δικτυωμένα, επανοηματοδοτούν τις ίδιες τις λέξεις «public» και «private» που απογυμνώνονται από τις ουσιοκρατικές συνδηλώσεις τους και αποκτούν καινούριες, οι οποίες σχετίζονται, σχεδόν αποκλειστικά, με την cyber κρυπτογράφηση και τις ρυθμίσεις προσβασιμότητας στο περιεχόμενο (content) που παράγουν.

Στ' αλήθεια, η offline πραγματικότητα για τα εν λόγω υποκείμενα προκύπτει κατά μόνο μία περίπτωση: αυτή του ύπνου. Μόνο τότε *υπάρχουν* πραγματικά offline. Κάποιος ίσως εύλογα αναρωτηθεί τι γίνεται με τον πραγματικό, φυσικό θάνατο. Μα, αν αναλογιστούμε ότι το αποθανόν millennial υποκείμενο γιορτάζεται (celebrated) *μνημονευτικά*, και η εν τω δικτύω παρουσία του δεν διαγράφεται ή απαλείφεται όπως το φυσικό σώμα με τον θάνατο, αλλά αλλάζει status (ο Facebook λογαριασμός μέσω μιας προεπιλεγμένης επαφής που λειτουργεί ως legacy contact, γίνεται από προσωπικός, ένα memorial page. Βλ. **Εικόνα 2**) και διατηρείται, θα λέγαμε τότε (ακριβολογώντας λακανικά) όχι πως δεν υπάρχει πια αλλά πως, online, υπάρχει η *απουσία* του.



Εικόνα 2

2.4.4 Γλώσσα και γραφή

Η μεταφορά της Haraway προτείνει πως η «εγγραματοσύνη, ιδίως της αγγλικής γλώσσας, αποτελεί ένα από τα διακριτικά γνωρίσματα της “φτηνής” εργασίας που είναι τόσο ελκυστική στις πολυεθνικές» (Haraway 1985/2014, σ 67). Αντιθετικά με το οριενταλιστικό ιδεώδες της προφορικότητας του πρωτόγονου ατόμου, η (αυτο)εκπαίδευση στη γλώσσα και τη γραφή έχει ειδική σημασία, αφού «οι διαμάχες γύρω από το νόημα της γραφής είναι μια μείζονα μορφή πολιτικής πάλης. Η απελευθέρωση του παιχνιδιού της γραφής είναι κάτι εξαιρετικά κρίσιμο» (Haraway 1985/2014, σ. 68). Αναδιατυπώνοντας τους όρους, δημιουργώντας μια μιγαδική σύσταση της αφήγησης, ανακατανέμεται το φως του προβολέα, υπονομεύεται η δυτική καταγωγική ιστορία, επανακωδικοποιούνται τα συστήματα επικοινωνίας και υποσκάπτονται ο έλεγχος και η επιτήρηση. Αν σε όλο αυτό προστεθεί η αναλυτική μιντιοτεχνολογική ματιά του Kittler σχετικά με τα τεχνολογικά επιτεύγματα της ύστερης βιομηχανικής εποχής και το αποτύπωμά τους στην ταυτότητα μέσω του αποχωρισμού του σώματος από το υλικό αποθήκευσης, μέσω

της διάσπασης, στην τυποποιημένη τυπογραφική αναπαράσταση, της γραφής από την ψυχής και της αυτονόμησης των ακουστικών, οπτικών και κειμενικών ροών δεδομένων (Kittler 1986/2005), δεν είναι άξιο απορίας πως η millennial γενιά αναλαμβάνει να δημιουργήσει μια νέα επικοινωνιακή κωδικοποίηση συμπεριλαμβάνοντας όλα τα παραπάνω χαρακτηριστικά. Στην περίπτωση αυτή δεν μιλάμε μονάχα για μια υβριδική αντισυστημική γλώσσα (*langue*) όπως η αργκό των παριζιάνικων προαστίων ή τα μεταπολεμικά καλιαρντά, παραδείγματα τα οποία βασίζονται σε εθνογραφικές, πολιτισμικές και εθνοτικές γλωσσολογικές προσμίξεις, αλλά ενός ολόκληρου επικοινωνιακού συστήματος (*langage*), βασισμένο στην οπτικοποίηση της επικοινωνίας ανθρώπου-μηχανής, η οποία μάλιστα έχει δημιουργηθεί σε μια τεχνο-καπιταλιστική βάση (αυτή της προσβασιμότητας του interface) και άρα ενυπάρχει στον συστημικό έλεγχο και τελεολογικά τον εξυπηρετεί.

Αν, λοιπόν, «η γραφή είναι η κατεξοχήν τεχνολογία των σάιμποργκ» (Haraway 1985/2014, σ. 71), τα σάιμποργκ υποκείμενα που πλοηγούνται ενστικτωδώς με όχημα την virtual και iirl «φυσιολογία» τους στην εποχή της πληροφοριακής αποθήκευσης και του ύστερου αυτοματισμού της αρχειοποίησης, χρειάστηκε να υποκλέψουν την, απλοποιητικής φύσης, εμπορευματοποιημένη αποδόμηση της κυρίαρχης γλώσσας. Χρειάστηκε να την απαλλοτριώσουν και να την οικειοποιηθούν αφήνοντας απ' έξω τους δημιουργούς της. Η χρήση των αποθηκευτικών ορόσημων όπως η στενογραφία και η συντόμηση των λέξεων αλλά και η ιερογλυφική εικονογράφηση εννοιών, συνθηκών και καταστάσεων, γίνεται σε τόσο πολύ μεγαλύτερο βαθμό από εκείνον που ο δημιουργός-έμπορος έχει προβλέψει ώστε, εντέλει, προκαλείται σύγχυση και εκνευρισμός σε εκπαιδευτικούς, γονείς και marketers από τη συχνότητα της χρήσης, τον κρυπτό χαρακτήρα, την αδυναμία παρακολούθησης των νεολογισμών και κυρίως από την αυτάρκεια της ύπαρξής της γλώσσας πέρα από την προφορικότητα, την εκφορά ή ακόμα και την ίδια την σύνταξη.



Εικόνα 3

Η παρουσία αυτής της γλώσσας αλλά και η ανάγκη του κυρίαρχου λογοκεντρισμού να την ενσωματώσει, ίσως μας προτρέπει να αναλογιστούμε τι σημαίνει για τα υποκείμενα που την χρησιμοποιούν. Η ανάλυση από τη σκοπιά της ψηφιακής εθνογραφίας αλλά και των fan σπουδών (fan studies) προτείνει πως η οικειοποίηση του κώδικα, η υπονόμευση των κανόνων, του πλαισίου και η επαναδιαπραγμάτευση των νοημάτων έχουν άμεση σχέση με την ανάγκη ενσωμάτωσης των ταυτοτήτων που φέρει το υποκείμενο στο παράδειγμα που το περικλείει. Ταυτότητες που στις περισσότερες περιπτώσεις δεν εντάσσονται στο κυρίαρχο πλαίσιο ικανοποιητικά, ή και καθόλου.

«Τραβώντας μια “σέλφι” στο κινητό ή δημιουργώντας έναν χαρακτήρα σε ένα διαδικτυακό παιχνίδι ή ένα προφίλ στα κοινωνικά μέσα, εξωτερικεύουμε και προβάλλουμε μια ιδέα του “εαυτού” μας στην ψηφιακή οικουμένη» (Παπαηλία & Πετρίδης, 2015, σ. 61).

«Απορρίπτοντας την “αισθητική απόσταση”, οι fans παθιασμένα οικειοποιούνται αγαπημένα κείμενα²⁵ και επιχειρούν να ενσωματώσουν μιντιακές αναπαραστάσεις που ανταποκρίνονται στην δική τους κοινωνική εμπειρία» (Jenkins, 2006, σ. 39).

Σύμφωνα με τα παραπάνω θα μπορούσαμε, ίσως, να αναρωτηθούμε: είναι δυνατόν τα millennial υποκείμενα να ακολουθούν το παράδειγμα του Turing; Ο Turing απογύμνωσε την ίδια την γραφή από τον πολυεπίπεδο, τεχνικά, αισθητικά και σημειολογικά, μηχανισμό της και δημιούργησε τη Καθολική Διακριτή Μηχανή. Δεν

²⁵ Στο αυθεντικό: texts.

συμμορφώθηκε με την εξαναγκαστική εκπαίδευση στην καλλιγραφία που αποτέλεσε μοντερνιστική δεξιότητα και απόδειξη λογιουσύνης και το γεγονός αυτό οδήγησε στην απόρριψη των ιδεών του από το εκπαιδευτικό και ακαδημαϊκό σύστημα (που ας μην ξεχνάμε, ότι, κατά τον Φουκώ, είναι ο θεωρητικός εκφραστής της βιοεξουσίας).

Μπορεί η millennial γενιά να απορρίπτει με παρόμοιο τρόπο μια εξίσου καταπιεστική συνθήκη; Κι αν ναι, ποια είναι αυτή;

2.4.5 Ετερότητα

Οι περισσότερες ψυχολογικές αναλύσεις που γενικεύουν τα συμπεριφορικά μοτίβα των millennials, το κάνουν με έναν τρόπο που εξυπηρετεί μια τεχνοφοβική απλοποιητική εξήγηση. Χρησιμοποιούν την έννοια «ναρκισσισμός» για να περιγράψουν μια ουτοπική προσωπικότητα που είναι αυτοαναφορική, καλομαθημένη, οκνηρή, υστερική, γενικά σε δυσφορία σχετικά με το περιβάλλον και την θέση της σε αυτό. Οι πιο θετικά προσκείμενες έρευνες αναφέρονται σε ψυχοκοινωνικές ιδιότητες όπως η δυνατότητα συγκέντρωσης σε πολλά θέματα ταυτόχρονα (multitasking), αυτόματη προσαρμογή στις τεχνολογικές καινοτομίες, παραγωγικότητα που όμως περιορίζεται από το άγχος της αριστείας και στενή σχέση με ιδεολογίες με επίκεντρο την διαφορετικότητα και την συλλογικότητα.

Στο πρόσωπο της millennial γενιάς βρίσκει η συντήρηση τον υπεύθυνο της παρακμής των αξιών και του θολώματος όλων όσων ήταν θεωρητικά στέρεα ως τώρα, και το καινοτόμο μάρκετινγκ το Νούμερο Ένα καταναλωτικό κοινό στο οποίο τις ανάγκες πασχίζει να προσαρμόζεται αναντίρρητα και προοδευτικά.

Η ανάλυση της millennial συνθήκης μέσω των συμπτωμάτων της δεν είναι όμως μια τόσο απλή υπόθεση. Ο McLuhan στο κείμενό του *Ο Εραστής των Μαραφετιών*²⁶ (1964) στο οποίο αναζητά μια μιντιοτεχνολογική προοπτική (perspective) στον μύθο του Νάρκισσου, ψέγει με διακριτικότητα «τις προκαταλήψεις της έντονα τεχνολογικής και, κατά συνέπεια, ναρκωτικής κουλτούρας» (McLuhan 1964/1990, σ. 65) αναφορικά με την πεποίθηση ότι ο μύθος μιλά για κάποιον που ερωτεύτηκε τον εαυτό του. Αντίθετα, σύμφωνα με την ανάλυση του McLuhan, η ιστορία του Νάρκισσου περιγράφει αναλογικά την

²⁶ Στο βιβλίο του *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964). Μετάφραση στα ελληνικά: Σπ. Μάνδρος (1990), εκδόσεις Κάλβος.

διεργασία του *αυτοακρωτηριασμού* ως εξελικτική και προσαρμοστική προς τον τεχνο-πολιτισμό συνθήκη αλλά και του *μουδιάσματος* ως αμυντικό μηχανισμό. «Οι διαδοχικές μηχανοποιήσεις των διάφορων φυσικών οργάνων μετά την εφεύρεση της τυπογραφίας έκαναν τόσο βίαιη και πιεστική την κοινωνική εμπειρία ώστε το κεντρικό νευρικό σύστημα δεν μπορούσε πια να την αντέξει (McLuhan 1964/1990, σ. 68).

Ο McLuhan τοποθετεί τον σύγχρονο άνθρωπο και την αδιάκοπη σχέση του με τα τεχνολογικά Μέσα στη θέση του Νάρκισσου και «της ασύνειδης επίγνωσης και μουδιάσματος απέναντι σ' αυτές τις εικόνες του εαυτού μας» (McLuhan 1964/1990, σ. 69). Η καθημερινή υιοθέτηση της χρήσης συνδέει τη σύγχρονη υποκειμενικότητα με τις τεχνολογίες σαν *σερβομηχανισμό* και η υποκίνηση της καινοτομίας (που αναπόφευκτα πια εμπεριέχει το μινιτιοτεχνολογικό επίπεδο) λειτουργεί ως αντιερεθιστική στο βάρος των κοινωνικών ομαδικών πιέσεων. Για τον McLuhan όλα τα παραπάνω συναινούν στο γεγονός ότι αντιλαμβανόμαστε την ηλεκτρική εποχή ως εποχή του άγχους, ως εποχή της απάθειας και του ασυνειδήτου αλλά ταυτόχρονα και εποχή της συνείδησης της ύπαρξης του ασυνειδήτου (McLuhan, 1964/1990).

Και αν το 1964 ήταν κάπως νωρίς για την κατανόηση της εφαρμογής της υπόθεσης του συγγραφέα, η περίοδος των millennial υποκειμένων ίσως είναι η καταλληλότερη για να αντιληφθούμε την αναλογία.

Συνεχίζοντας τις σκέψεις πάνω στη μεταφορά του μουδιάσματος, μπορούμε να θεωρήσουμε πως οι πρώτες μιντιακές καινοτομίες που απευθύνονται πια στην ατομικότητα με τη μορφή που τις ξέρουμε σήμερα (τηλεόραση, βίντεο, games) ήταν το ισχυρότερο σοκ²⁷ σε κοινωνικό επίπεδο, κι αν αυτό άρχισε να συμβαίνει κατά κύριο λόγο κάπου κοντά στην δεκαετία του '50, αυτομάτως τα millennial υποκείμενα, η επόμενη γενιά, ξεκινούν να γεννιούνται και γαλουχούνται τριάντα χρόνια μετά, μέσα σ' αυτή την ασυνείδητη συνθήκη την στιγμή που ξεκινά να γίνεται συνειδητή. Θα ήταν, άραγε, υπερβολικό να υποθέσουμε πως η χρονική συγκυρία κατά την οποία

²⁷ Αναφέρομαι στην εξέλιξη του φιλμ και των συσκευών που το αποθηκεύουν και αναπαράγουν, γεγονός που συντέλεσε στην διαμόρφωση της συλλογικής αντίληψης για την εμπορευματοποίηση των Μέσων από την δεκαετία του 1950 και έπειτα. Η εν λόγω δεκαετία διαμόρφωσε καθοριστικά την σχέση της κοινωνίας με την μεσική παραγωγή ενώ ταυτόχρονα οδήγησε στον ύστερο τεχνο-καπιταλισμό του παρόντος αλλά και την επικράτηση της σχεσιακής συνθήκης του gamification.

θεωρητικά το μούδιασμα ξεκινά να υποχωρεί και γίνεται προοδευτικά πόνος, συμπίπτει με την ενηλικίωση του πρώτου κύματος των millennials; Είναι μεγάλο άλμα να θεωρήσουμε πως η ανάγκη της κυρίαρχης ανάλυσης να συμπεριλάβει τόσο μεγάλο φάσμα αντιθετικών συμπεριφορών (όπως το τεχνοκαπιταλιστικό οξύμωρο του τεράστιου παραγωγικού άγχους που συνυπάρχει, την ίδια στιγμή, με την μη παραγωγικότητα και με την υπερπαραγωγικότητα) ασυνείδητα βασίζεται στην παραπάνω κατηγοριοποίηση; Και, τελικά, είναι αυθαιρεσία να διαπιστωθεί πως η ετερότητα στην οποία έχει μετατραπεί ο millennial πληθυσμός μέσω της μη ένταξης στο κυρίαρχο παράδειγμα, λειτουργεί αντίστροφα αν αναρωτηθούμε μήπως η ετερότητα στο τωρινό μιντιοτεχνολογικό πλαίσιο είναι αυτή η τεχνοκοινωνικότητα που εφάπτεται στην εποχή του μούδιασματος;

2.5 Νέα Μέσα και κοινωνικο-πολιτική αντίληψη

Η Patricia Wallace στο βιβλίο της *The Psychology of the Internet* (1999) περιγράφει το πείραμα των Spears, Russel & Lee²⁸ σχετικά με την συλλογικοποίηση της ατομικότητας και την πόλωση κοινωνικών κύκλων (group polarization) στην διαμεσολαβημένη επικοινωνία. Με την υπόθεση ότι το φαινόμενο της ακραίας πόλωσης εντός των διαδικτυακών περιβαλλόντων είναι η αιτία που προκαλεί την έκλειψη της μετριοπάθειας σχετικά με την έκφραση των απόψεων, το πείραμα τοποθέτησε ομάδες των τριών σε εργαστηριακό περιβάλλον εντός του οποίου διδάχτηκαν βασικές δεξιότητες επικοινωνίας μέσω δικτυωμένου υπολογιστή και κλήθηκαν να συνομιλήσουν σχετικά με αμφιλεγόμενα πολιτικά και κοινωνικά ζητήματα που τέθηκαν από την ερευνητική ομάδα, με βάση την κλίμακα δεξιάς και αριστερής πολιτικότητας. Η μια μερίδα των υποκειμένων παρέμεινε στο ίδιο δωμάτιο ενώ η επικοινωνία ήταν αποκλειστικά μέσω υπολογιστή. Η δεύτερη ομάδα χωρίστηκε σε διαφορετικές αίθουσες ώστε η συνθήκη να προσομοιάζει την ιντερνετική διάδραση. Για την δεύτερη ομάδα, μάλιστα, στις παραμέτρους προστέθηκαν και πληροφορίες που ενίσχυσαν την οικειότητα και συντροφικότητα μεταξύ των ατόμων. Κατ' αυτό τον τρόπο επιχειρήθηκε να διερευνηθεί το αίσθημα

²⁸ Spears, M., Russell, L., and Lee, S. (1990). De-individuation and group polarization in computer-mediated communication. *British Journal of Social Psychology*, 29, 121-134.

της ιδεολογικής ή και συναισθηματικής εγγύτητας που προκύπτει στους/ις χρήστες/ριες ομόφωνων κοινωνικών κύκλων εντός διαδικτύου.

Τα επί μέρους αποτελέσματα του πειράματος έχουν ωστόσο λίγη σημασία για την Wallace η οποία εφορμά από την συγκεκριμένη και από άλλες σχετικές έρευνες με παρόμοιο πειραματικό πλαίσιο και υποθέσεις, για να δομήσει το εξής επιχειρήμα: οι υποκειμενικότητες που κοινωνικοποιούνται online είναι κατά πολύ περισσότερο επιδεκτικές στην πόλωση επειδή είναι τόσο εύκολο να διαδρούν με μοιδοεάτες/ισες αναφορικά με οποιοδήποτε ζήτημα, όσο περίεργο ή παράξενο κι αν είναι αυτό (Wallace 1999). «Στο Ίντερνετ βρίσκει κανείς την δική του ομάδα και οι επιλογές είναι απεριόριστες» (Wallace 1999, σ. 79).

Η επιρροή των online κοινωνικοτήτων έχει πια εμφανές στίγμα στις σύγχρονες πολιτικές και κοινωνικές συμπεριφορές. Αυτό είναι ένα συμπέρασμα στο οποίο έχουν καταλήξει όχι μονάχα οι ερευνήτριες και οι μελετητές των σχετικών πεδίων, αλλά και το ευρύτερο κοινό που σχετίζεται με το διαδίκτυο, είτε ως χρήστες/ριες είτε ως σχολιάστριες/ές της σύγχρονης επικοινωνίας. Τα δίκτυα έχουν συρρικνώσει τις αποστάσεις με τρόπο που, όπως αναφέρθηκε, έκανε δυνατό τον διαμοιρασμό της πληροφορίας σε τέτοιο βαθμό που τα online υποκείμενα οργανώθηκαν και δημιούργησαν ιεραρχίες και δυναμικές οι οποίες δεν περιορίστηκαν από τις offline ταυτοτικές ιδιότητές τους. Αν μη τι άλλο, τις ενίσχυσαν με συγκεκριμένο τρόπο, διαταράσσοντας έτσι υπάρχουσες αντιλήψεις και προσθέτοντας στην γενικευμένη αίσθηση κρίσης (crisis) σχετικά με τα σημαινόμενα και συνεπώς με τα εκάστοτε φαντασιακά της τρέχουσας εποχής.

Το 2016 το oxforddictionaries.com επέλεξε για λέξη της χρονιάς τον όρο *post-truth*²⁹. Η επιλογή σύμφωνα με το συνοδευτικό κείμενο προέκυψε έπειτα από την επανεμφάνιση του όρου και την εξέλιξή του σε σημαντική έννοια της τρέχουσας εποχής και των πολιτικών φαινομένων της (βλ. δημοψήφισμα για την παραμονή στην Ευρωπαϊκή Ένωση, του Ηνωμένου Βασιλείου και αμερικάνικες προεδρικές εκλογές του 2016). Χρησιμοποιήθηκε σωρηδόν από τα Μέσα, ακόμα και ως τίτλος, χωρίς να

²⁹ Επίθετο που αναφέρεται ή υποδεικνύει καταστάσεις στις οποίες αντικειμενικά γεγονότα έχουν λιγότερη επιρροή στην διαμόρφωση της κοινής γνώμης, απ' ότι η απεύθυνση στα συναισθήματα και στις προσωπικές απόψεις (Ανακτήθηκε 30/03/2018 από <https://en.oxforddictionaries.com/word-of-the-year/word-of-the-year-2016>)

υπάρχει η ανάγκη επεξήγησης (oxforddictionaries.com, 2016³⁰) και εδραιώθηκε στην δημόσια γλώσσα στην παρούσα χρονική συγκυρία παρά το γεγονός ότι είναι υπαρκτός σαν όρος εδώ και μια δεκαετία. Η μετα-αλήθεια είναι μια γενικευμένη σύγχρονη τάση της πολιτικής ρητορικής και των πολιτικών αφηγήσεων που αποσιωπά, προσπερνά ή σχετικοποιεί την γεγονική αλήθεια με σκοπό την διαμόρφωση της κοινής γνώμης, έχοντας κατά κύριο λόγο τεράστια απεύθυνση στο συναίσθημα του δέκτη και τις ψυχο-διανοητικές διεργασίες που επηρεάζονται από αυτό.

Ο Sunstein στο άρθρο του *Echo Chambers* (2001) αναλύει με ποιον τρόπο ενισχύονται σε πλαίσιο διαλόγου οι υπάρχουσες απόψεις των online χρηστών, ασχέτως από το πόσο ακραίες ή εκτός πραγματικότητας κι αν είναι. Μιλάει για «τον κίνδυνο του *fragmentation*, την ώρα που η αυξανόμενη ισχύς της ατομικής επιλογής επιτρέπει στα άτομα να διαχωρίσουν εαυτούς, εντάσσοντάς τους σε αμέτρητες ομοιογενείς ομάδες, πρακτική η οποία καταλήγει να ενισχύει τις ήδη διαμορφωμένες γνώμες τους» (Sunstein 2001, σ. 2). Το φαινόμενο αυτό ονομάζεται, όπως είδαμε παραπάνω, *πόλωση ομάδων* (group polarization) και είναι ο κατ' εξοχήν τρόπος λειτουργίας της cyber επικοινωνίας, όπως έχει διαμορφωθεί την τελευταία εικοσαετία. Οι ομοιογενείς «φούσκες» επικοινωνίας εντός των οποίων εκφέρονται ως επί το πλείστον ομόφωνες απόψεις, λειτουργούν όντως σαν *δωμάτια με αντίλαλο* (Echo Chambers) που ενισχύουν το λεχθέν και παραμορφώνουν, ύστερα από λίγο, το νόημα, δημιουργώντας έτσι ένα ασφαλές, για το άτομο που εκφέρει την εκάστοτε άποψη, περιβάλλον κοινωνικότητας ενώ αναπόφευκτα προκαλούν με εξέχοντα τρόπο στο υποκείμενο την αίσθηση του ανήκειν.

Σε πολλές περιπτώσεις το γεγονός αυτό έχει διαμορφώσει με σημαντικό τρόπο τις συνειδήσεις εκατομμυρίων χρηστών σχετικά με τις Πολιτικές των Ταυτοτήτων (Identity Politics) και έχει παίξει σημαίνοντα ρόλο στο τρέχον κοινωνικο-πολιτικό συγκείμενο. Στο σημείο αυτό είναι απαραίτητη μια μικρή παρένθεση αναφορικά με τον όρο «Πολιτικές των Ταυτοτήτων», ο οποίος προέκυψε στα τέλη του εικοστού αιώνα για να περιγράψει και να συμπεριλάβει τους αγώνες για

³⁰ Ανακτήθηκε 30/03/2018 από <https://en.oxforddictionaries.com/word-of-the-year/word-of-the-year-2016>

δικαιώματα, αυτοπροσδιορισμό και ορατότητα μειονοτικών ομάδων που ως τότε είτε παραγκωνίζονταν εντελώς είτε θεωρητικά συμπεριλαμβάνονταν σε μεγαλύτερες, με αποτέλεσμα να μην εκπροσωπούνται με τους δικούς τους όρους.

Η κυρίαρχη δυτικοκεντρική κουλτούρα μέσω του ιμπεριαλισμού και των πολιτισμικών επιπτώσεών του (Cultural Imperialism) όρισε ως προεπιλογή ένα πλέγμα κοινωνικών συσχετισμών στο οποίο κυριαρχεί και εξυμνείται η υπεροχή της «κανονικότητας» (Hayes, 2014). Παραδειγματικά, για την κανονικότητα, όπως εν γένει κυρίαρχη σεξουαλικότητα θεωρείται η ετεροφυλοφιλία, με τον ίδιο τρόπο κυρίαρχη φυλή θεωρείται η λευκή και άνθρωπος νοείται ο λευκός, cis³¹, ετεροφυλόφιλος άνδρας, συνθήκες οι οποίες σήμερα αντιλαμβανόμαστε πως ούτε ικανοποιούν ούτε και ανταποκρίνονται ρεαλιστικά στις εμπειρίες όλων.

Μπορεί οι πολιτικές των ταυτοτήτων να έχουν εισαχθεί στην ρητορική και την θεωρία των κινήματων (κυρίως φεμινιστικών, LGBTQI και πολιτικοκοινωνικών όπως το κίνημα των Ζαπατίστα ή αυτό των Τσικάνο) από την δεκαετία του '70 και μαζί με τη διαθεματικότητα να αποτέλεσαν τη βάση για μια μετατόπιση στην ανάλυση των κοινωνικών σχέσεων, αυτό όμως που έπαιξε τον καθοριστικότερο ρόλο στην διάδοση της εργαλειακής τους χρήσης και στην ενσωμάτωσή τους στη μαζική κουλτούρα και στην σύγχρονη πολιτικότητα όπως εκφράζεται στην τρέχουσα συνθήκη, είναι η μαζικοποίηση της πληροφορίας, η πρόσβαση και η ανάπτυξη νέων μέσων και τεχνολογιών και το καινούριο πλέγμα διαδράσεων που δημιούργησαν· την συγχώνευση, δηλαδή, της online και offline κατάστασης και την δημιουργία της νέας επικοινωνιακής συνθήκης. Το ίντερνετ αποτέλεσε το πιο γόνιμο, ασφαλές και χωρίς συμβατικά όρια πεδίο συνάντησης ατομικότητων και οι άναρχες (και ίσως χαοτικές συγκριτικά με τις μέχρι τότε επικρατούσες) δυναμικές διάδρασης που προσέφερε δημιούργησαν μια τεράστια παλέτα κωδικών επικοινωνίας βασισμένη σε (και προερχόμενη από) αυτοπροσδιορισμούς. Από το σχεδόν πρωτόγονο IRC ως το δυστοπικό Facebook και το αφοσιωμένο στην αισθητική Tumblr, εντύπωση μας κάνει η ποικιλία ετικετών που χρησιμοποιούνται για την ενδυνάμωση (empowerment) της

³¹ Cisgender ή cis για συντομία ορίζονται διεθνώς τα μη-τρανς άτομα, εκείνων δηλαδή που η ταυτότητα και έκφραση φύλου συμπίπτει με το φύλο με το οποίο καταγράφηκαν κατά τη γέννησή τους (Γαλανού Μαρίνα, «Ταυτότητα και έκφραση φύλου – ορολογία, διακρίσεις, στερεότυπα και μύθοι», 2014, σ. 35).

ταύτισης του ατόμου αναφορικά με μια πτυχή της κυρίαρχης κουλτούρας, ή την αποταύτιση και την ρητή δήλωση της μη ένταξης σε προκαθορισμένο πλαίσιο με προϋπάρχοντες όρους και προκαθορισμένες δυναμικές³².

Η αντίληψη ωστόσο της ταυτότητας δεν περιορίζεται μόνο στις κινηματικές διεκδικήσεις ούτε αποτελεί αποκλειστικά μέρος του οπλοστασίου των ατομικότητων που ασχολούνται με ζητήματα κοινωνικής δικαιοσύνης (social justice issues) και αριστερών φιλελεύθερων της ακαδημίας. Για την ακρίβεια, γύρω από κοινά ταυτοτικά χαρακτηριστικά συσπειρώνονται, διαδρούν και κοινωνικοποιούνται σχηματίζοντας ριζοσπαστικούς δεσμούς και πανίσχυρες φαντασιακές κοινότητες όλων των ειδών τα υποκείμενα. Δεν είναι τυχαίο που στον κυβερνοχώρο ευδοκιμούν οι πάσης φύσεως εθνικισμοί, είτε προερχόμενοι από προοδευτικά είτε από συντηρητικά user accounts.

Ο Benedict Anderson στον πρόλογο του βιβλίου του *Imagined Communities* (1983) ορίζει το ίδιο το έθνος ως «μια ανθρώπινη κοινότητα που φαντάζεται τον εαυτό της ως πολιτική κοινότητα, εγγενώς οριοθετημένη και ταυτόχρονα κυρίαρχη» (Anderson, 1983, σ. 26). Με τον ίδιο τρόπο, εγγενώς, οριοθετούνται και οι φαντασιακές κοινότητες του κυβερνοχώρου ενώ οι σχεσιακές ιεραρχίες αντικατοπτρίζουν σε μεγάλο βαθμό τις πολιτισμικές καταβολές και καταγωγικές συνθήκες των μελών τους, χωρίς ωστόσο να σταματά στιγμή η δοκιμή των ορίων, η εξερεύνηση των μετασχηματισμών της συνθήκης και ανατροφοδότηση της επικοινωνιακής συνδιαλλαγής. Όπως και με τα έθνη του Anderson, έτσι και η πόλωση στον κυβερνοχώρο αποτελεί κοινωνικότητα και κοινοτική συνδιάταξη σε αμιγώς φαντασιακό επίπεδο αφού κανένα μέλος των ευρύτερων ομάδων, ακόμα και των λιγότερο γνωστών, δεν θα συνομιλήσει ποτέ με τα περισσότερα μέλη της ευρύτερης κοινότητας, παρ' όλο που «η αίσθηση του συνανήκειν» (Anderson 1983, σ. 26) είναι εξαιρετικά ισχυρή και διαμορφωτική ως προς την συνοχή. Αντίστοιχα, όπως το έθνος είναι οριοθετημένο φαντασιακά επειδή, παρά τον όγκο των ανθρώπινων υποκειμένων εντός του, έχει πάντα σύνορα, έστω και ελαστικά, έτσι και οι κυβερνοκοινότητες οριοθετούν την ύπαρξή τους σε διαδικτυακούς τόπους, πέρα από τους

³² Λαζαρίδου (2016). *Fanfiction και Queer Υποκειμενικότητα*. Πτυχιακή Εργασία. ΠΤΕ - Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

οποίους υπάρχουν άλλες, πολλές φορές ανταγωνιστικές, κοινότητες, καμία εκ των οποίων, συμπεριλαμβανομένης της αρχικής, δεν φαντάζεται πως εκπροσωπεί το σύνολο της ανθρωπότητας, σε online και offline επίπεδο. Αντιθέτως, μάλιστα, η κάθε μία από τις κοινότητες αυτές αντιλαμβάνεται τον ρόλο της ως Άλλο (other) σε σχέση με μια γενική, κυρίαρχη κανονικότητα. Παραδόξως, και με κάπως οξύμωρο τρόπο την ίδια στιγμή επικρατεί η αναστοχαστική διάθεση μιας έστω ιδεολογικής *κυριαρχίας*, απαλλαγμένης από την πολυφωνία και τον πλουραλισμό που αναπόφευκτα ευνοείται και ενυπάρχει στην κοινωνία των δικτύων, σχηματίζοντας μεταφυσικά το σημαινόμενο που διατηρείται στο κοινό φαντασιακό ως *Λαός*.

Τελικά, όλα τα παραπάνω συναινούν στον διαχωρισμό της κοινότητας από το υπάρχον πλαίσιο συνθηκών στο οποίο μετουσιώνεται και ενοποιείται ο φαντασιακός εχθρός, το «κακό» σύστημα, το εκάστοτε status quo, καθιστώντας κατ' αυτόν τον τρόπο τα μέλη της κοινότητας συγγενή παρά τις ρεαλιστικές ανισότητες, τις σχέσεις εκμετάλλευσης και τις εξουσιαστικές δομές που διατηρούνται σχεδόν αυτούσιες ακόμα και στις διαδικασίες της φαντασιακής συνθήκης.

Ισχυρό εργαλείο ρητορικής που διαμορφώνει καταλυτικά την επικοινωνία εντός των και μεταξύ των κοινοτήτων του κυβερνοχώρου, είναι κατά κύριο λόγο ο Λαϊκισμός. Είτε χρησιμοποιείται εσκεμμένα για να παραπλανήσει, είτε ειρωνικά ως *transgression* με σκοπό να προκαλέσει, η αισθητική επιρροή του φαινομένου αυτού είναι διάχυτη στις διαδικτυακές κουλτούρες και τα προϊόντα τους. Ιδιαίτερως δε, εντοπίζεται αποκαλυπτικά στο περιεχόμενο (content) εκείνο που δημιουργείται, διαμοιράζεται και αναπαράγεται αναφορικά με την πολιτικότητα.

Σύμφωνα με την Βασιλική Γεωργιάδου, ο Λαϊκισμός και η ρητορική που τον συνοδεύει, εκφράζεται από την αντισυστημικότητα και την αναγωγή της σε ηθική (Γεωργιάδου 2016). Η σχεδόν μεταφυσική αναζήτηση των ενόχων, η δαιμονοποίηση του αντιπάλου, το προσεκτικά καλλιεργημένο αίσθημα του θυμού και της μνησικακίας, η σχηματική απλοποιητική επιχειρηματολογία, η δόμηση στιβαρών, ανταγωνιστικών διχοτομιών και τελικά η «πολωμένη, δικόρυφη (bimodal) φαντασιακή διάρθρωση της πολιτικής σκηνής» (Γεωργιάδου 2016, σ. 122) στοιχειοθετούν συν τοις άλλοις το λαϊκιστικό φαινόμενο και την εργαλειακή απευθύνσή του στον πάντα φαντασιακά συσπειρωμένο και ενιαίο Λαό.

Είναι εύκολο, λοιπόν, να φανταστούμε με ποιον τρόπο η πολωμένη επικοινωνία εντός των ιντερνετικών κοινοτήτων έχει διαμορφώσει το γενικότερο επικοινωνιακό πολιτικό παράδειγμα, αν λάβουμε υπ' όψιν, σύμφωνα και με όσα έχουν ειπωθεί προηγουμένως για τις σχέσεις της online και offline συνθήκης, ότι οι διαδικτυακές συμπεριφορές φυσικοποιούνται οπωσδήποτε με κάποιον τρόπο ενώ εν ευθέτω χρόνο παρατηρείται να έχουν κανονικοποιηθεί και εκτός δικτύων.

Ένα προσφάτως εδραιωμένο και σημαντικό από πολλές απόψεις για την ιστορία της πολιτικής επικοινωνίας φαινόμενο είναι αυτό της μετα-αλήθειας, όπως αναφέρθηκε παραπάνω. Για την κατανόησή του και την νοηματική ένταξη στην συνθήκη που περιγράφεται στο παρόν κείμενο, θεωρώ πως θα ήταν χρήσιμη η παρουσίαση της έννοιας της πλαισίωσης (framing) και του τρόπου με τον οποίο η χρήση της επηρεάζει την στοιχειοθέτηση, την κατηγοριοποίηση και την θέσμιση των συμβάντων στο κοινό φαντασιακό, ενισχύοντας την πόλωση, νομιμοποιώντας την μέσω της πολιτικής επικοινωνίας και της ενημέρωσης.

Ως κοινωνική κατασκευή, οι ειδήσεις, όπως αναφέρει ο Schudson είναι το μέσο με το οποίο οι δημοσιογράφοι και οι άνθρωποι των media αφηγούνται τα γεγονότα. Ο διαμεσολαβητικός ρόλος των Μέσων βασίζεται στην επιλογή των πολιτισμικών κατηγοριών που χρησιμοποιούν μέσω των οποίων θα αναδειχθεί η είδηση και θα μεταφερθεί στο κοινό, ώστε να είναι δυνατή η κατανόησή της (συμπαραδηλώσεις). Οι δημοσιογράφοι, υπό αυτό το πρίσμα, κατασκευάζουν τις ειδήσεις αλλά δεν τις εφευρίσκουν εκ νέου (Schudson 2007), αντιθέτως, αυτό που οδηγεί στην δημοσιογραφική κάλυψη και κατά συνέπεια στην διαδικασία της πλαισίωσης είναι η μη κατανόηση ενός γεγονότος. Αυτή η παρατήρηση και η ερμηνευτική ενασχόληση είναι που μετατρέπει το απλό γεγονός σε συμβάν και τα ερμηνευτικά εργαλεία που το νοηματοδοτούν σε frames.

Σύμφωνα με τον Robert Entman «η διαδικασία της πλαισίωσης περιλαμβάνει κατ' ουσία την επιλογή (selection) και την ανάδειξη (salience). Κατά την πλαισίωση επιλέγονται κάποιες πτυχές της αντιληπτής πραγματικότητας και γίνονται εμφανέστερες στο επικοινωνιακό κείμενο» (Entman 1993, σ. 52). Λεκτικά σχήματα, εκφορά του λόγου, αισθητική, συντακτικό, ήχος και εικόνα που συνοδεύουν την αναφορά, είναι κάποια από τα βασικά υλικά που δομούν το παράδειγμα ενός πλαισίου. Δεν πρέπει ωστόσο να παραλείπεται η σημαντικότητα της χρονικής,

κοινωνικής και πολιτικής συγκυρίας στην οποία ενυπάρχει η αναφορά του γεγονότος, αλλά και το ίδιο το πολιτισμικό πλέγμα μέσα στο οποίο δημιουργείται. Η είδηση στην σύγχρονη κοινωνία δεν είναι τόσο μια αποστασιοποιημένη και εμπειριστατωμένη λεκτική αναπαράσταση ενός συμβάντος αλλά μια «multigenre πολιτιστική μορφή που σχηματίζεται αντλώντας διάφορες αντικρουόμενες και διάσπαρτες πτυχές πολιτιστικών πηγών» (Schudson 2007, σ. 257).

Τα media frames νοηματοδοτώντας συγκεκριμένα τις εκάστοτε αναφορές, γίνονται, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, τα εργαλεία με τα οποία, θεωρητικά, ενεργοποιείται ο μηχανισμός ερμηνευτικής πρόσληψης στην μιντιακή αλληλόδραση. Μιλάμε, δηλαδή, για τον κεντρικό σκελετό πάνω στον οποίο, όσο χτίζεται η νοηματοδότηση, τόσο συσχετίζονται με γνώριμο τρόπο τα γεγονότα (Gamson & Modiglianni 1989). Η πρόθεση, παρ' όλα αυτά, της σαφούς επισήμανσης, ειδήσεων ή άλλων σχετικών αναφορών, μέσω των πλαισίων δεν είναι πάντα αναντίρρητα επιτυχημένη ως προς την αποτελεσματικότητά της να μεταδοθεί η ατμόσφαιρα μέσα στην οποία αναπαράγεται η είδηση, ώστε να συσχετιστεί με κάτι αποκτώντας νοηματική υπόσταση, κι αυτό γίνεται εξ αιτίας του φαινομένου της αυτονομίας του κοινού (audience autonomy), το οποίο είναι κύριο θέμα συζήτησης στην θεωρία των Μέσων και της ανάλυσης των πλαισίων (Fiske 1987).

Τα frames, όπως και να 'χει, αποτελούν βασικό ερμηνευτικό εργαλείο στην πρόσληψη της πραγματικότητας, όχι μόνο από το αποκλειστικό κοινό των Μέσων, αλλά και από όσους και όσες σκόπιμα δεν εμπλέκονται (όσο αυτό είναι δυνατόν) με την μιντιακή πραγματικότητα. Αυτό συμβαίνει ακριβώς λόγω της πολύπλοκης πολιτισμικής συνθήκης στην οποία γεννιέται η εκάστοτε πλαισίωση. Δεν χρειάζεται, ως πούμε, κάποιο άτομο να παρακολουθήσει πρωτογενώς μια είδηση που ενυπάρχει σε frame αφού το συγκεκριμένο πλαίσιο, τις περισσότερες φορές, φτάνει οπωσδήποτε με κάποιον τρόπο στο άτομο δευτερογενώς, είτε μέσω αφηγήσεων επηρεασμένων απ' το εν λόγω frame είτε αφότου το πλαίσιο έχει μετατραπεί σε πρακτική από άλλα άτομα. Για παράδειγμα, στην περίπτωση του ελληνικού χρηματιστηριακού κραχ του 1999, πολλοί πολίτες δεν ενημερώθηκαν ποτέ πρωτογενώς για τα ακριβή στοιχεία τα οποία τους οδήγησαν σε αγορά μετοχών, αλλά προχώρησαν σε σχετικές αγορές επειδή ενημερώθηκαν από φίλους ή συγγενείς. Επομένως, δεδομένης της σημαντικότητας της πλαισίωσης και του

εξέχοντος ρόλου της στην νοηματοδότηση της πραγματικότητας, είναι μόνο λογικό και επόμενο να αποτελεί την κύρια φόρμα μέσω της οποίας πραγματοποιείται η αφήγηση των συμβάντων. Κατά συνέπεια, η εργαλειακή χρήση των frames από μεσικούς φορείς και πλατφόρμες, δεν μας κάνει εντύπωση, ότι χρησιμεύει πρωτίστως στην κανονικοποίηση ιδεών και απόψεων και στην εξοικείωση του κοινού με αυτές, καθώς και στην νομιμοποίηση της παρουσίας τους ως αντικειμενικές, αφού ενδύονται τον μανδύα του συμβάντος.

Ειδικότερα, στο επικοινωνιακό πλαίσιο εντός των δικτύων, το framing ξεφεύγει με υπερβατικό, σχεδόν, τρόπο από την συμβατικότητα με την οποία χρησιμοποιείται στην ειδησεογραφία και την πολιτική, αφού η πολιτισμική συνθήκη είναι απείρως πολυπλοκότερη και η ρητορική εργαλειοθήκη της κυβερνοκουλτούρας αποτελείται σε μεγάλο βαθμό από παιγνιώδη σχήματα υπερταύτισης, ειρωνείας και μεταμοντέρνας αυτοαναφορικότητας, στοιχεία που σαμποτάρουν την δημοκρατική φύση της ανάλυσης και της παρουσίασης πολιτικών συμβάντων ως γεγονικά.

ΚΕΦ 3: "IT'S ALIVE!" – Η ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΕΠΙΡΡΟΗ ΤΗΣ ΚΥΒΕΡΝΟΚΟΥΛΤΟΥΡΑΣ ΣΤΗΝ ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΟΤΗΤΑ

Στο παρόν κεφάλαιο που αποτελεί και το τελευταίο αυτού του κειμένου θα επιχειρηθεί η σύνδεση της αισθητικής της κυβερνοκουλτούρας με τις σύγχρονες πολιτικές αφηγήσεις. Για να συμβεί αυτό, επέλεξα να εστιάσω αποκλειστικά στο πρόσφατο παράδειγμα της Αμερικής και συγκεκριμένα σε υλικό που δημιουργήθηκε και διαμοιράστηκε εντός των δικτύων από χρήστες που πρόσκεινται, είτε ιδεολογικά είτε αισθητικά, στον δεξιό πόλο του ίντερνετ, με αφορμή τις πρόσφατες αμερικανικές προεδρικές εκλογές του 2016. Η προσήλωση στην συγκεκριμένη μελέτη περίπτωσης προέκυψε αφενός λόγω της σημαντικότητάς της ως κατεξοχήν παράδειγμα επιρροής της κυβερνοκουλτούρας στην πολιτική συμπεριφορά των αμερικανών ψηφοφόρων αλλά και λόγω της τεράστιας δεξαμενής content που προσφέρεται για ανάλυση.

Το αναλυτικό εργαλείο που χρησιμοποιήθηκε για το κεφάλαιο αυτό δεν θα μπορούσε να είναι άλλο από την Ανάλυση Λόγου (Discourse Analysis), καθώς η χρήση της εγγυάται μια διεπιστημονική προσέγγιση του υλικού η οποία μου επιτρέπει να ψηλαφήσω το ζήτημα ολιστικότερα, ορίζοντας και εξερευνώντας με, ελπίζω, ικανοποιητικό τρόπο το πλαίσιο της υπόθεσής μου.

Το προς ανάλυση υλικό αποτελείται κυρίως από *μιμίδια* (internet memes), όρος που αναφέρεται σε online content (κείμενο, εικόνα, βίντεο, concept) το οποίο εξαπλώνεται ραγδαία στο διαδικτυακό περιβάλλον μέσω των χρηστών και των κύκλων τους, ενώ η ονομασία της κατηγορίας αυτής προήλθε κατά την αναλογία με την έννοια «γονίδιο» από τον Richard Dawkins³³ (1976). Τα συμπεριλαμβανόμενα μιμίδια σταχυολογήθηκαν με ιδιαίτερη φροντίδα και προσοχή και προέρχονται από διαδικτυακούς τόπους που, είτε στηρίζουν και προπαγανδίζουν συνειδητά την αμερικανική *Εναλλακτική Δεξιά* (Alt Right) και τον Donald Trump, είτε είναι απλά δημοφιλής κόμβοι διαμοιρασμού viral content στα κοινωνικά δίκτυα. Πηγές από τις οποίες αντλήθηκαν σημαντικές πληροφορίες και δεδομένα, αποτέλεσαν επιστημονικά άρθρα και εμπειριστατωμένα άρθρα γνώμης³⁴ τα οποία έχουν ως κεντρικό άξονα την σημειωτική ανάλυση σχετικού υλικού, από σκοπιά πολιτικής επικοινωνίας και αισθητικής των Νέων Μέσων, αλλά και προσωπικές παρατηρήσεις από την ενασχόλησή μου με την κουλτούρα του viral διαμοιρασμού, ως χρήστρια. Η περίοδος δημιουργίας του υλικού που αναλύεται, είναι δύσκολο να οριοθετηθεί με ακρίβεια καθώς κύριο χαρακτηριστικό των μιμιδίων είναι η γενόσημη και μαζική φύση τους, καθώς και η παντελής έλλειψη πραγματικής καταγωγικής αναφοράς, με μόνη εξαίρεση την αναφορά σε σελίδες-πάροχους τέτοιου υλικού και σε διάσημες ιντερνετικές περσόνες-δημιουργούς³⁵.

3.1 Culture Wars: Η ιστορία

But it is one thing to read about dragons and another to meet them.

— Ursula K. Le Guin, *A Wizard of Earthsea* (1968)

³³ Η αναλογία του γονιδίου ως μονάδα αναπαραγωγής της γενετικής πληροφορίας και του μιμιδίου ως μονάδα αναπαραγωγής της πολιτισμικής πληροφορίας υποστηρίχθηκε στο βιβλίο του *Selfish Gene* (1976). Η θεωρία, που βασίζεται στην εξελικτική θεωρία του Δαρβίνου, αναφέρεται στην ομοιότητα που παρουσιάζει ο τρόπος με τον οποίο διαδίδονται οι φήμες, τα σλόγκαν, οι ατάκες, οι μελωδίες και εν γένει οι δημοφιλείς τάσεις στον πληθυσμό εντός του πολιτισμικού πλαισίου, με αυτόν της διάδοσης της γενετικής πληροφορίας μέσω της αναπαραγωγής των γονιδίων.

³⁴ Αναφέρονται πλήρως στο παράρτημα των βιβλιογραφικών και διαδικτυακών αναφορών, μαζί με τις ημερομηνίες ανάκτησης και τους ενεργούς συνδέσμους.

³⁵ Οι λεγόμενοι Admins ή admin accounts. Πρόκειται για τους/τις διαχειριστές/ίστριες των σχετικών σελίδων ή φόρουμ που δημιουργούν, πλαισιώνουν και δημοσιεύουν content. Βρίσκονται στην κορυφή των cyber ιεραρχιών ενώ ο ρόλος τους αποτελεί από μόνος του ένα cult φαινόμενο εντός της υποκουλτούρας (subculture) των memes.

Για να μπορέσουμε να αντιληφθούμε την επιρροή της κυβερνοκουλτούρας στην νεότερη πολιτική συμπεριφορά όπως έχει εκφραστεί τα τελευταία χρόνια, θα ήταν χρήσιμο να οριστεί ένα συμπεριληπτικό πολιτισμικό πλαίσιο εντός του οποίου ξεκίνησε η παραγωγή, κατανάλωση και διάδοση μιας πλευράς της πολιτικότητας των σύγχρονων δυτικών υποκειμένων που στα μάτια των μη μνημένων στις υποκουλτούρες φαντάζει ακόμα σκοτεινή και απροσάρμοστη, ενώ της έχουν αποδοθεί με αρκετά απλοϊκό τρόπο χαρακτηριστικά ψυχοπαθολογίας. Στην πραγματικότητα, αν και το φαινόμενο της εμβύθισης (immersion) στην δυνητική συνθήκη έχει εξαρχής αντιμετωπιστεί με όρους ψυχιατρικής, μόλις προσφάτως έχει ξεκινήσει να αναλύεται με βάση κοινωνικο-πολιτικούς και πολιτισμικούς άξονες. Η αισθητική ανάλυση των προϊόντων που παράγονται εξαιτίας της τριβής του υποκειμένου με την δυνητικότητα δε, έχει παραμείνει στο επίπεδο της βασικής μεταμοντέρνας παρατήρησης της μετάβασης από το αναλογικό μέσο στο ψηφιακό, στην καλύτερη των περιπτώσεων.

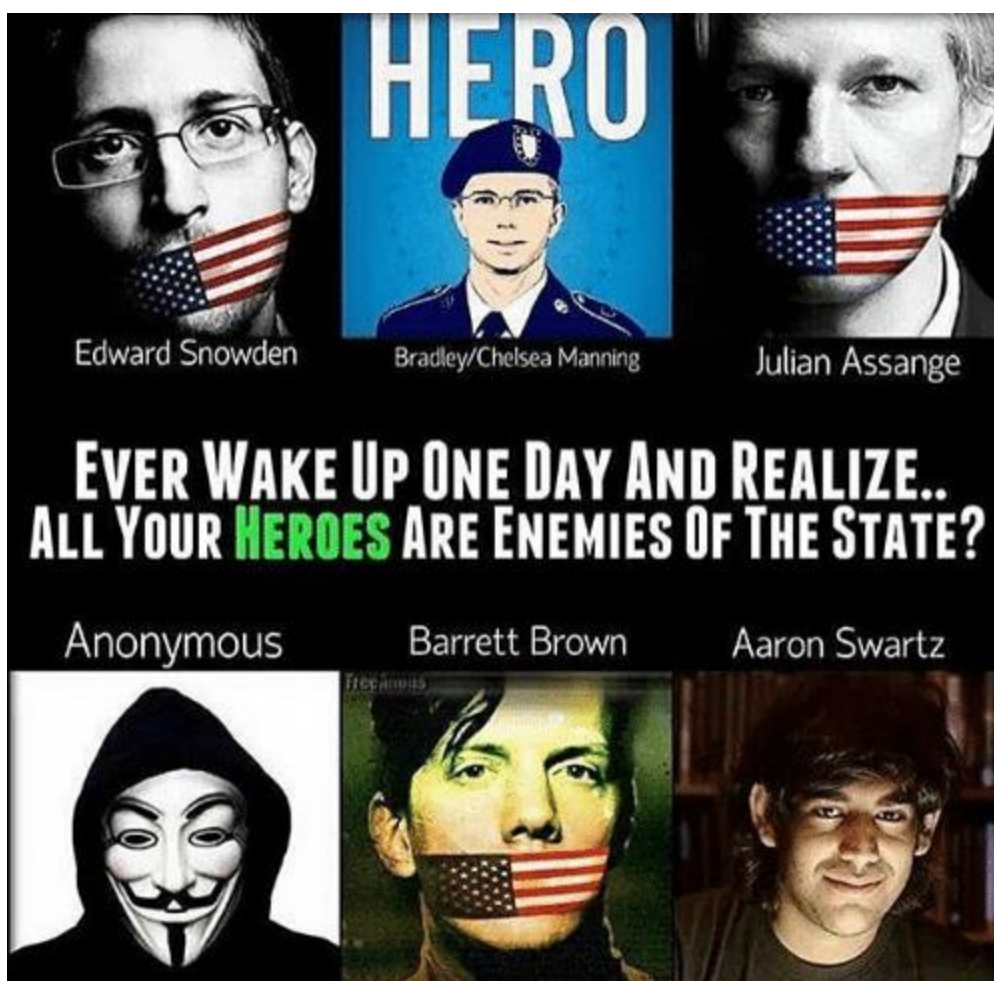
Η αυγή του εικοστού πρώτου αιώνα, όπως ήταν αναμενόμενο, μας έφερε ένα φαντασικό βήμα πιο κοντά στις τεχνολογικές ουτοπίες και δυστοπίες που είχαν οραματιστεί τεχνο-φιλόσοφοι και δημιουργοί όλου του φάσματος των τομέων και τεχνών. Από τον πανοπτισμό του Foucault και την μαρξιστική πολιτισμική ανάλυση της δημοφιλούς κουλτούρας της Σχολής της Φρανκφούρτης, μέχρι τον νοσταλγικό λυρισμό της απεικόνισης του τεχνο-ολοκληρωτισμού από την Ursula LeGuin, το glitchy υπαρξιακό λίκμο του μέλλοντος από τον Philip K. Dick και τους διορατικούς αναστοχασμούς του Mamoru Oshii, όλες οι ατμόσφαιρες και περιγραφές, όσο τραβηγμένες κι αν είναι, φαίνεται να ενσωματώνονται κατά κάποιον τρόπο στην συνθήκη δικτυωμένης ύπαρξης και, όχι μόνο να μετουσιώνονται στην μετα-επικοινωνία δημιουργώντας νέα γλώσσα και κώδικες μέσω του σαμποτάζ των προϋπαρχόντων, αλλά να μετατρέπουν επιπροσθέτως την ίδια την γνωσιακή διαδικασία, χτίζοντας νέες συνάψεις και σχηματίζοντας ανεξέλεγκτα την – ενιαία πλέον – εμπειρία ανθρώπου-χρήστη/ριας, με μεταδομιστικό τρόπο.

Η πολιτική επικοινωνία έκανε, κατά τη γνώμη των μελετητών και των ερευνητριών, την πρώτη εστίαση στον τρόπο που οι cyber κουλτούρες επηρεάζουν την πολιτικότητα, προς το τέλος της πρώτης δεκαετίας των 2000, όπου και φαινόμενα online οργάνωσης και ακτιβισμού έγιναν πλέον δυσβάσταχτο βάρος για

όσους επέλεγαν ως τότε να τα αγνοήσουν και να τα υποβιβάσουν σε αμελητέες τάσεις κοινωνικοποίησης μικρών ταυτοτικών ομάδων. Η σχέση της καμπάνιας Obama 2008 με τα social media, η αραβική Άνοιξη στο τέλος του 2010, η ακόλουθη εμφάνιση και εδραίωση του κινήματος Occupy το 2011, οι νότιο-ευρωπαϊκές λαϊκές κινητοποιήσεις το καλοκαίρι του ίδιου χρόνου ενάντια στην παγκόσμια λιτότητα, ήταν τα σημεία αναφοράς μιας μεταστροφής της πολιτικότητας, για κάποιες ελπιδοφόρα, για άλλους ενοχλητική, για όλους ωστόσο πρωτοφανής και δικτυωμένη με απροσδιόριστο τρόπο. Όπως τονίζει η Angela Nagle στο βιβλίο της *Kill All Normies* (2017) αναλογιζόμενη και κοιτώντας προς τα πίσω, στην προηγούμενη δεκαετία, ο κυβερνο-ουτοπισμός επανήλθε αναστημένος από τα σκοτεινά τέλη των eighties, δριμύτερα και δραματικά ακριβώς εξαιτίας αυτής της απροσδιόριστης συνδεσιμότητας των πολιτικο-κοινωνικών γεγονότων. Όπως είναι αναμενόμενο, η πρώτη αντίδραση προς την καταγραφή του φαινομένου ήταν η προσπάθεια εντοπισμού της ιστορικότητας: τι έγινε πρώτα και τι ακολούθησε έπειτα. Ήταν οι τεχνολογικές εξελίξεις και η κανονικοποίηση του τεχνο-ολοκληρωτισμού που οδήγησαν την κοινωνία σε αναταραχή ή η εκδήλωση μιας νέας πολιτικοποιημένης κοινωνικότητας έφερε την τεχνο-εξουσία και τις πρακτικές της στο φως του προβολέα;

Φυσικά αυτό το δίλημμα δεν έχει απολύτως καμία σημασία αφού εισάγει λανθασμένα τις σχέσεις απόλυτης αιτιότητας εντός της συνθήκης της δημιουργίας κουλτούρας, πράγμα κάπως παράλογο και αποπροσανατολιστικό. Εξ ου και δεν επηρέασε σε καμία περίπτωση την ανταντακλαστική αντίδραση όλων των υποκειμένων στο φάσμα της πολιτικότητας, που είδαν και ένιωσαν στα τέλη της πρώτης δεκαετίας του εικοστού πρώτου αιώνα μια αναζωογονητική ελπιδοφόρα ανάταση, προερχόμενη από την νέα συνθήκη κοινωνικής δικτύωσης την οποία άρχισαν να προσφέρουν παλιότερες και πιο πρόσφατες πλατφόρμες (κυρίως τα MySpace, YouTube, Facebook, Twitter και Tumblr). Σύμφωνα με την Nagle η αναβίωση της τεχνο-ουτοπίας αναζωπυρώθηκε ως απάντηση στα προαναφερθέντα κοινωνικο-πολιτικά συμβάντα, ενώ από τις online ζυμώσεις μεταξύ των χρηστών και των χρηστριών, προέκυψαν ανώνυμες ή ψευδώνυμες hacking ομάδες με τεχνο-ακτιβιστικό προσανατολισμό που εξέφραζαν με εκπληκτικό τρόπο το κλίμα των πλατειών των αστικών κέντρων που βρίσκονταν σε αναβρασμό (Nagle 2017).

Οι Julian Assange, Edward Snowden και Chelsea Manning αποτέλεσαν τα πρώτα επώνυμα πρόσωπα-σύμβολα της καινούριας οιονεί αταξικής, κυβερνο-ακτιβιστικής εναντίωσης στην προκαθορισμένη ιδέα που θέλει την χρήση της τεχνολογίας από κυβερνητικούς φορείς να είναι και να πρέπει να παραμείνει ένα καλά φυλαγμένο σκοτεινό μυστικό, ενώ τριγύρω τους χτίστηκε ο μύθος του σύγχρονου Προμηθέα-whistleblower³⁶ που διοχετεύει την απόρρητη γνώση των κυβερνητικών θεών στα δικτυακά θνητά αδέρφια του, επιτελώντας έτσι την ύστατη ύβρη για το σύστημα στο οποίο εγκολπωνόταν.



Εικόνα 4

Η αναρχική εναντίωση σε φορείς κολοσσούς και η διάχυτη, συλλογικά αντιδραστική ατμόσφαιρα οδήγησε στην δημιουργία νέων online κοινοτήτων μέσα στις οποίες άρχισε να παράγεται και να κυκλοφορεί viral υλικό με σύγχρονες αναφορές στο πνεύμα του καιρού ενώ προοδευτικά το βίωμα των ατόμων που

³⁶ Πληροφοριοδότης

εξέφραζαν μέσω γενόσημων εικόνων την εμπειρία τους αναδείχθηκε ως κουλτούρα και με αυτόν τον τρόπο απέκτησε την μεταφυσική υπόσταση της ταυτοτικής αλήθειας. Reddit, 4chan και αργότερα 8chan και YouTube ήταν οι πρώτοι τόποι στους οποίους αναπτύχθηκε και εξελίχθηκε μια σχετικά σκιώδης, ωστόσο αρκετά βροντόφωνη για το μέγεθός της, σκηνή, βασισμένη στην εικονοποίηση και το αιρετικό χιούμορ των memes, η οποία αποτέλεσε την βασική δεξαμενή αναφορών της Alt Right ενώ μετέφερε στο δεξιό και ακροδεξιό κίνημα την «νεανική ενέργεια που συνδέεται με την εννοιολογική υπαρπαγή³⁷ (transgression) και τις hacking τακτικές» (Nagles 2017, σ. 12) των κοινωνιών της κουλτούρας των memes (meme culture).

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως τα χρόνια που ακολούθησαν την μεταμυλνίουμ δεκαετία αποτέλεσαν την περίοδο εκκόλαψης και διάδοσης της εν λόγω κουλτούρας. Ιστορικό σημείο αναφοράς μετά το οποίο η αχανής ατμόσφαιρα των σκοτεινών πλευρών του ίντερνετ πέρασε στο φως και αναδύθηκε στην επιφάνεια της επικαιρότητας, ήταν πασιφανώς η υποψηφιότητα του Donald Trump και οι αμερικανικές προεδρικές εκλογές του 2016, ενώ ένα μικρό δείγμα της μεταστροφής αυτής είχε αρχίσει ήδη να διαφαίνεται κατά την περίοδο του βρετανικού δημοψηφίσματος σχετικά με την απόσχιση του Ηνωμένου Βασιλείου από την Ευρωζώνη (Brexit), που προηγήθηκε τον ίδιο χρόνο.

3.2 «Seize the memes of production»³⁸

Οι έρευνες που αφορούν το πεδίο της σύγχρονης πολιτικότητας και της επιρροής της Εποχής των Νέων Μέσων σε αυτήν, εστιάζουν συχνά σε ένα πολύ συγκεκριμένο σημείο το οποίο προκαλεί πολλές φορές σύγχυση σε αναγνώστες και κοινό ανεξοικείωτο με την κυβερνοκουλτούρα και τα χαρακτηριστικά της, *normies* όπως χαρακτηρίζονται υποτιμητικά. Το σημείο αυτό είναι η προσπάθεια κατηγοριοποίησης και ο κατά δύναμη διαχωρισμός των υποκειμένων που ασχολούνται και διαδρούν ενεργά με την meme culture. Ειδικότερα δε, ύστερα από

³⁷ Ευχαριστώ για τις κουβέντες και τα σχόλια σχετικά με την απόδοση του όρου στα ελληνικά τους Ευκλείδα Βελαΐ, Μαργαρίτα Αθανασίου και Χρήστο Κρητικό.

³⁸ Δημοφιλές runchline σε memes της προεκλογικής περιόδου των τελευταίων αμερικανικών εκλογών, συνήθως αναφορικά με τον υποψήφιο των Δημοκρατικών Bernie Sanders. Για περισσότερα βλ. <http://knowyourmeme.com/memes/seize-the-means-of-production>

την εκλογή Trump και τον ρόλο που έπαιξε η online κοινωνικότητα σε αυτήν, το ενδιαφέρον των συμβατικών ΜΜΕ και κατά συνέπεια της κοινωνίας, στράφηκε απότομα στην σύσταση της νέας σκηνής της δεξιάς, την Alt Right. Αρθρογραφία, ειδησεογραφία και ακαδημία άρχισαν να αναζητούν με εμμονικό, θα μπορούσε να ειπωθεί, τρόπο το προφίλ του «serial memer» που μοιράζεται alt right content από τους προσωπικούς, ανώνυμους λογαριασμούς του σε κοινωνικά δίκτυα και φόρουμ, ενώ αναπόφευκτα άρχισαν να προκύπτουν και για τα πιο συμβατικά Μέσα οι σχέσεις της εν λόγω κουλτούρας με συγγενή τοξικά και προβληματικά παρακλάδια της όπως είναι τα subreddits των οπαδών θεωριών συνωμοσίας, τα blogs των MRA, τα φόρουμ των Incell και οι mail chains των PUA, ενώ επανήλθαν δικαιωματικά στο προσκήνιο και πρόσφατες υποθέσεις τακτικών, συλλογικά οργανωμένων cyber επιθέσεων κατά γυναικών που συμμετείχαν στον δημόσιο διάλογο αναφερόμενες στον μισογυνισμό, τον σεξισμό, την ομοφοβία και την τρανσφοβία εντός της tech κοινότητας. Το φαινόμενο «Gamergate»³⁹, όπως ονομάστηκε, ξεκίνησε στοχεύοντας αρχικά τις game developers Brianna Wu και Zoë Quinn ενώ αμέσως μετά ακολούθησε και η φεμινίστρια κριτικός των media Anita Sarkeesian. Και στις τρεις περιπτώσεις, οι επιθέσεις οργανώθηκαν και δρομολογήθηκαν σε online πλατφόρμες όπως οι 4chan, Internet Relay Chat, Twitter, Reddit από λογαριασμούς που συσπειρώθηκαν γύρω από το hashtag #gamergate και δήλωσαν υποστηρικτές του, ενώ περιλάμβαναν δημοσιοποίηση ευαίσθητων προσωπικών δεδομένων των προσώπων (revenge porn, doxing), απειλές για βιασμό, θάνατο ή επίθεση σε συγγενείς και κοντινά πρόσωπα. Η κακοποίηση έγινε με τόσο μαζικό και ραγδαίο τρόπο που προκάλεσε πρόβλημα στην καθημερινότητα των γυναικών, ενώ σε κάποιες περιπτώσεις αναγκάστηκαν να εγκαταλείψουν σπίτια και δημόσιους χώρους εφόσον δεν υπήρχε καμία εγγύηση της ασφάλειάς τους. Ακολούθησαν οι συσχετισμοί των εν λόγω online κοινοτήτων με public mass shooters όπως ο Elliot Rodgers και ο Alek Minassian. Ακόμα και σε άλλες περιπτώσεις τέτοιου είδους τρομοκρατικών ενεργειών, η σχέση του θύτη με κάποια online κουλτούρα (online gambling sites στην περίπτωση του Stephen Paddock και gay dating apps στη περίπτωση του Omar Mateen) αναφέρθηκε ως σημαντική

³⁹ Όρος-ομπρέλα που χρησιμοποιείται για να περιγράψει την οργανωμένη κακοποίηση προερχόμενη από trolls ως εκδίκηση προς γυναίκες της βιομηχανίας των games και της τεχνολογίας.

λεπτομέρεια σχετικά με το προφίλ του δράστη. Στην περίπτωση, δε, της Nasim Aghdam η οποία ήταν γνωστή από το viral content της σε YouTube, Instagram, Facebook και Telegram, τα πράγματα άρχισαν να γίνονται πιο πολύπλοκα σχετικά με τον Λόγο περί της online κουλτούρας, της αποκρυπτογράφησης της αισθητικής της και των δυναμικών που παράγει όπως φυσικοποιούνται στην σφαίρα του παραδοσιακού «Πραγματικού».

Όπως αναφέρεται από τους Jenkins, Itō και boyd (sic) στο βιβλίο τους *Participatory Culture in a Networked Era* (2016), αρκεί να αφουγκραστούμε τον συλλογισμό του John Fiske (1989) για να συλλάβουμε με ποιον τρόπο το παιχνίδι των ταυτοτήτων στις αυτο-οργανωμένες (DIY) fan κοινότητες οδηγεί στην εύρεση μιας ενιαίας και εκ νέου ενδυναμωμένης πολιτικής «φωνής» των συμμετεχόντων, μέσω της δημοφιλούς κουλτούρας και των συναισθημάτων που προκαλεί η κατανάλωσή της, είτε με όρους fandom είτε μέσω των γενικότερων κύκλων επιρροής της. Το παράδειγμα του Fiske έδειχνε προς στις νεαρές fans της Madonna που, μέσω της ενδυναμωτικής για τις θηλυκότητες (femininities) επιτέλεση μιας ενεργητικής και αυτενεργής σεξουαλικότητας, μεταπήδησαν στους φεμινισμούς των Riot Grrrls, εργαλειοποιώντας, αφενός την DIY αισθητική για να εκφράσουν την πολιτικότητα των κινήματων στα οποία συμμετείχαν, και αφετέρου ενσωματώνοντας στην πολιτική διεργασία (process) τα προϊόντα της ποπ κουλτούρας, επαναοικειοποιούμενες τις αναγνώσεις τους.

Ο Fiske δεν ασχολήθηκε με την έγνοια των πολιτικών επιστημόνων που αντιλαμβάνονταν την πολιτική πρωτίστως με όρους θεσμικών πρακτικών όπως είναι η ψήφος, οι ομάδες πίεσης (lobbying) ή οι καμπάνιες υποστήριξης (petitioning). Εστίασε περισσότερο στην φεμινιστική ιδέα πως «το προσωπικό είναι πολιτικό» και είδε την πολιτική να ενυπάρχει στις πρακτικές αυτών των νεαρών γυναικών που επιδίωκαν μεγαλύτερη αυτονομία στην καθημερινότητά τους μέσω αυτού που αποκάλεσε «micro-politics».

(Jenkins, Itō & boyd 2016, σ. 154)

Τα αποτελέσματα των διαδράσεων της πολιτικής κουλτούρας με την δημοφιλή, λοιπόν, μπορούμε να συμπεράνουμε πως είναι εμφανή στις πτυχές της σύγχρονης πολιτικότητας όπως εκφράζεται τα τελευταία χρόνια. Πραγματικά, δεν υπάρχει καλύτερο παράδειγμα από τις αμερικανικές εκλογές του 2016 και τον ρόλο

των memes σε αυτές, για να αναλυθεί η σχέση της κυβερνοκουλτούρας ως συμμετοχική (participatory) κουλτούρα με την πρόσφατη μεταστροφή της πολιτικής συμπεριφοράς, από μια στιβαρή, υπεύθυνη και ρωμαλέα έννοια που βρίθει θεσμικότητας, σε μια σατυρική, πηγαία, βασισμένη στο χιούμορ, τον σαρκασμό και την πρόκληση αλλά και το προσωπικό βίωμα, online επιτελεστικότητα. Δεν είναι παράλογο να συνδεθεί, σε αυτό το σημείο, το πέρασμα από την τυπογραφία στα δίκτυα ως η κομβική στιγμή αυτής της μεταστροφής. Περνώντας από την ουσιοκρατική σχέση της ορθολογικής Αλήθειας όπως την διαμόρφωσαν το χαρτί και τα τυπωμένα στοιχεία, στην ρευστή αλλά ορμητική προσωπική προοπτική των χρηστών/ριών των δικτύων, αποδυναμώθηκε η δομημένη συνθήκη της γεγονικότητας που δημιουργεί αυτόματα την έννοια της *άποψης*, καταλήγοντας σχεδόν αδιάφορη για την ανθρωπότητα. Η άποψη, κατά τον McLuhan, «όσο γνήσια κι αν είναι, δεν μπορεί να εξυπηρετήσει τίποτα στην ηλεκτρική εποχή» (McLuhan 1964/1990, σ.23), μιας και αντικαθιστάται από μια συμπαγέστερη εικόνα η οποία εκθρονίζει κατά κάποιον τρόπο τον μερικό και εξειδικευμένο χαρακτήρα της πρώτης.

Η αγωνία και το άγχος για ολοκλήρωση μέσω της ανατροφοδότησης (feedback), είναι κατ' εξοχήν η επικοινωνιακή πυξίδα της εποχής των δικτύων. Αν ο δέκατος ένατος αιώνας έφερε μαζί με την βιομηχανική παραγωγή την «μαχητική υποστήριξη της προσωπικής άποψης» (McLuhan, 1964/1990, σ.23) και ο εικοστός έφερε την «αποστροφή για κάθε επιβαλλόμενο μοντέλο» (McLuhan, 1964/1990, σ.24), τι μας επιφυλάσσει άραγε το ξύπνημα από το μούδιασμα της αυγής του εικοστού πρώτου;

Η σύγχρονη πολιτική επικοινωνία έχει επικεντρωθεί σχεδόν αποκλειστικά πια στις επιταγές της pop κουλτούρας, με τον ίδιο τρόπο που η αγορά και οι θεσμοί που την συντηρούν έχουν προσανατολιστεί προς την παιχνιδοποίηση, όπως αναφέρθηκε παραπάνω. Η κουλτούρα της *infotainment*, δηλαδή της ενημέρωσης πλαισιωμένης σαν διασκέδαση, έχει περί πολλού θολώσει τις γραμμές ανάμεσα σε δημοσιογραφία, πολιτική και κουλτούρα, και είναι αυτή η θολή, εντελώς απροσδιόριστη μέχρι προσφάτως, περιοχή που έχει επιτρέψει στα πολιτικά memes να εξαπλωθούν ως η ανάλαφρη, χιουμοριστική πτυχή της online αντίδρασης (Balfour, 2016), διαμορφώνοντας έτσι την αντιληπτική ικανότητα και παράγοντας μια καινούρια πολιτική κουλτούρα, επηρεασμένη από τον κόσμο των δυνητικών δικτύων, της

τυχειότητας και της οπτικοποιημένης πληροφορίας. Αυτή η κουλτούρα και τα προϊόντα της, άπαξ και ξεβράστηκαν στην ακτή της επικοινωνιακής κανονικότητας, δημιούργησαν σύγχυση και εννοιολογικό αναβρασμό πιάνοντας εξ απήνης τους γνώστες και τις υπέρμαχες των πτυχών του φάσματος της παραδοσιακής επικοινωνίας, αφήνοντάς τους για λίγο παγωμένους και μετέωρους από το νέο χειμαρρώδες συγκείμενο που ξεδιπλώθηκε μπροστά τους.

Πράγματι, πήρε λίγο χρόνο και κάποια σοκαριστικά κοινωνικο-πολιτικά συμβάντα (Brexit, Trump) για να αντιληφθεί ο κόσμος της επικοινωνίας κατά πόσο τα παράγωγα της κυβερνοκουλτούρας, όχι μόνο έχουν δημιουργήσει έναν νέο κώδικα αλλά ότι αυτός ο κώδικας έχει εξαπλωθεί και εγκατασταθεί για τα καλά στην καθημερινή συνθήκη και είναι πια κανονικοποιημένος. Είναι περίπου αστείο να αναλογίζεται κανείς ότι η αυτή φύση της κυβερνοκουλτούρας ως συμμετοχική κουλτούρα, με εργαλεία (όπως τα memes) που μπορούν να παράγουν πολιτικότητα, υπήρξε γνωστή, διαδεδομένη και δεδομένη στον κόσμο εκείνων που ήταν και είναι συνειδητά μέτοχοί της. Για του λόγου το αληθές, στην επόμενη ενότητα του παρόντος κειμένου, παρουσιάζεται και ένα εγχειρίδιο⁴⁰ χρήσης της σύγχρονης online αισθητικής για την παραγωγή memes που, χρησιμοποιώντας σημειολογικά τις μοντέρνες cyber αναφορές, προπαγανδίζουν υπέρ των Alt Right ιδεών. Από εξωφρενικά διορατικά σχόλια περί αισθητικής ανάλυσης μέχρι εργαλειακές προτάσεις ναρογwane χρωματικών παλέτων, τεχνικών κροπαρίσματος και επιλογής γραμματοσειρών, η *WESTHETICA* είναι ένα σύγχρονο *Malleus Maleficarum* για τους εργάτες-παραγωγούς της εικονοποιημένης ιδεολογίας της Εναλλακτικής Δεξιάς, οι οποίοι αποτελούν με την σειρά τους, αβίαστα, τους στρατιώτες της πρώτης γραμμής στους πολέμους των κουλτούρων.



Εικόνα 5

⁴⁰ Anonymous (χ.χ.) *WESTHETICA/FASHTHETICS*. Ανακτήθηκε 16/05/2018 από <https://www.scribd.com/document/359158091/W-E-S-T-H-E-T-I-C-A-manual>.

3.3 Η αισθητική του νεοφασισμού

Probably humor/mockery is a good way to carry those lessons with us.

— Anonymous, *WESTHETICA* (χ.χ.)

Για να μπορέσουμε να αντιληφθούμε σε ικανοποιητικό βαθμό ποια αντανakλαστικά ενεργοποιούνται, άλλες φορές συνειδητά και άλλες ασυνείδητα, με την κατανάλωση των προϊόντων της κυβερνοκουλτούρας όπως αναφέρθηκαν προηγουμένως αλλά και για να αναλυθεί η χρήση συγκεκριμένων σημείων που τα συνθέτουν, είτε αυτά τοποθετούνται εσκεμμένα ως μέρος μια προπαγανδιστικής ατζέντας όπως θα δούμε πιο κάτω, είτε χάριν μια γενικευμένης αισθητικής τάσης, είναι, πιστεύω, ιδιαίτερα χρήσιμο να ορίσουμε αρχικά ποια είναι τα υποκείμενα που παράγουν το εν λόγω υλικό και σε ποια υποκείμενα, αντίστοιχα, απευθύνεται. Για να συμβεί αυτό, θα πρέπει να βρούμε λίγο κενό χώρο στο αχανές και πολυσύχναστο πεδίο διάδρασης των δικτυακών τοποθεσιών στους οποίους απαντάται το υλικό, και να τοποθετηθούμε αθόρυβα εντός τους, όχι φυσικά για να πιάσουμε το νήμα από την αρχή (αυτό είναι πρακτικά υπόθεση έρευνας τεράστιου όγκου και δεν θα μπορούσα ούτε να φανταστώ να ακουμπήσω το θέμα στο παρόν κείμενο) αλλά, ακολουθώντας με αυτοπεποίθηση την φύση της πλοήγησης στην κοινωνία των δικτύων, για να πιαστούμε από τα πιο εμφανή και κατανοητά δείγματα και να τα αντιληφθούμε ως πρόσκληση προς τα πιο καταχθόνια και περίπλοκα. Όπως είναι γνωστό πανταχόθεν στους μέτοχους της κυβερνοκουλτούρας, ο μόνος τρόπος να «κάνουμε σωστά το ίντερνετ» ως χρήστες και χρήστριες, είναι να αφεθούμε στην ορμητική ροή των υπερσυνδέσμων του.

Στο κείμενό του *Ur-Fascism* (1995) ο Umberto Eco επιχειρεί μια προσέγγιση σ' αυτό που γενικευμένα και λανθασμένα κατ' εκείνον αναφέρεται σαν *φασισμός*, κάτι που συμβαίνει άλλωστε και σήμερα αφού η αναφορά στην έννοια αυτή, έχει υπερβεί κατά πολύ πλέον την αναφορά στο ιταλικό παράδειγμα και την δικτατορία του Μουσολίνι ενώ έχει εξελιχθεί ως όρος-ομπρέλα για οποιοδήποτε ολοκληρωτικό καθεστώς ή συμπεριφορά, καταργώντας την καταγωγή του όρου και εφαρμόζοντας επάνω του ταυτότητα και ιδιότητες κατά βούληση. Ο Eco αντιλαμβάνεται αυτή την γλωσσολογική σύγχυση ως πολιτισμική συνήθεια που έχει να μας δείξει αρκετά,

εφόσον ξυθεί η επιφάνειά της. Άλλωστε, «οι γλωσσολογικές συνήθειες είναι συχνά σημαντικά συμπτώματα υποκείμενων συναισθημάτων» (Eco 1995, σ. 3).

Σε αντίθεση με το ναζιστικό και το σταλινικό καθεστώς, δύο από τα πιο δημοφιλή παραδείγματα ολοκληρωτισμού για την δυτική ιστορία, το καθεστώς στην Ιταλία, όπως αναλύει ο Eco, δεν βασιζόταν σε μια άρτια, στιβαρά δομημένη ιδεολογία που χρησιμοποιούσε ό,τι εργαλείο υπήρχε στην διάθεσή της για την διάδοση και την επικράτησή της, όπως συνέβη στις προαναφερθείσες περιπτώσεις. Αντίθετα, ο ιταλικός φασισμός ενώ ήταν σίγουρα καθεστώς δικτατορίας, δεν ήταν ακριβώς ολοκληρωτισμός, όχι εξαιτίας της μετριοπάθειας σχετικά με αυτή την θέση, αλλά λόγω της αδυναμίας της φιλοσοφίας της ιδεολογίας του (Eco, 1995). Είναι αρκετά τα παραδείγματα που χρησιμοποιούνται στο κείμενο του αναλυτή σχετικά με τους λόγους για τους οποίους ο ιταλικός φασισμός μπορεί να θεωρηθεί αποτυχημένος ως ολοκληρωτισμός, τα περισσότερα αναφέρονται στην αυτονομία ριζοσπαστικών ιδεών που παράχθηκαν από τέχνη, διάνοηση και ακαδημία, όλα όμως τον οδηγούν στο εξής συμπέρασμα: «Η αντικρουόμενη εικόνα που περιγράφεται δεν ήταν αποτέλεσμα ανεκτικότητας αλλά πολιτικής και φιλοσοφικής σύγχυσης. Ωστόσο επρόκειτο για μια άκαμπτη σύγχυση, μια δομημένη παρανόηση. Ο φασισμός ήταν φιλοσοφικά εκτός τόπου όμως συναισθηματικά ήταν σφιχτά δεμένος σε αρχετυπικά θεμέλια» (Eco 1995, σ. 5).

Ακριβώς λόγω αυτής της ιδεολογικής ρευστότητας και της αντιθετικής στιβαρής παρουσίας των συναισθημάτων που προκαλούν σχεδόν μεταφυσικά τα σύμβολα της νοσταλγίας, ο φασισμός έχει εξελιχθεί ως όρος για όλες τις χρήσεις. Θα μπορούσε ίσως να ειπωθεί ότι αισθητικοποιήθηκε, κατά Benjamin. Μια από τις μεγαλύτερες βιβλιογραφικές αναφορές της Alt Right προπαγάνδας είναι τα γραπτά του Julius Evola, ο οποίος είναι γνωστός για την ακραία τοποθέτησή του απέναντι στις κοινωνικές σχέσεις ισότητας, την δημοκρατία και εν γένει τις φιλελεύθερες ιδέες. Ο Ιταλός Evola, όντας εσωτεριστής, κατασκεύασε μια νέα συνθήκη πλαισίωσης για την φιλοσοφία του, αναμιγνύοντας την με αμιγώς παραδοσιακά στοιχεία όπως ο δυτικός παγανισμός και μυστικισμός, και με ακροδεξιούς νεωτερισμούς όπως η εθνική καθαρότητα και η θεσμική σεξουαλική βία εναντίον των γυναικών ως διαπαιδαγώγηση, ενώ δεν παρέλειψε να ενσωματώσει και δάνεια φιλοσοφιών άλλων πολιτισμών όπως ο Βουδισμός, ο Ινδουισμός και η Τάντρα.

Ο Eco διέκρινε την εφαρμογή δεκατεσσάρων στοιχείων που απαντώνται στα φασίζοντα καθεστώτα, ονομάζοντας τον ρευστό αλλά εδραιωμένο, σύμφωνα με την ανάλυσή του, νεοφασισμό *Eternal Fascism* ή *Ur⁴¹-Fascism*. Τα δεκατέσσερα στοιχεία που είναι σημεία αναφοράς όχι μόνο για τον αυθεντικό φασισμό και τον νεοφασισμό αλλά και «για άλλα ήδη δεσποτισμού ή φανατισμού» (Eco, 1995, σ. 6), χονδρικά, είναι τα εξής:

1. Η αιρετική προσήλωση στην παράδοση. Η νέα κουλτούρα ενώ είναι *συγκρητιστική* (syncretistic), δηλαδή συνδυαστική σχετικά με τις αναφορές και τις επιρροές της, παραμένει ερμητικά κλειστή στο να ανεχτεί τις αντιφατικές πτυχές τους με αποτέλεσμα να μην επέρχεται η παραγωγή γνώσης. Ο Eco, για παράδειγμα, συνδύασε στην φιλοσοφία του το Ιερό Δισκοπότηρο με τα Πρωτόκολλα της Σιών και την αλχημεία με την ρωμαϊκή και γερμανική αυτοκρατορία.
2. Η απόρριψη του Μοντερνισμού. Ενώ υποστηρίζεται η τεχνολογική πρόοδος και τα επιτεύγματα της βιομηχανίας, η αίσθηση ότι ο μοντέρνος κόσμος και ο Άνθρωπος εντός του έχουν υποστεί εκφυλισμό, παραμένει αναλλοίωτη.
3. Ο ανορθολογισμός. Η ομορφιά της δράσης για την δράση αποτρέπει από τον αναστοχασμό και άρει την εμπιστοσύνη προς την διανόηση.
4. Η απόρριψη της κριτικής ανάλυσης. Το κριτικό πνεύμα ενισχύει την γνώση ως παράγωγο της διαφοράς και είναι ανεπιθύμητο.
5. Η διαφωνία ως προδοσία. Η ακραία υπερβολή σχετικά με τον φυσικό φόβο της διαφοράς και της διαφορετικότητας συνδέει θεμελιωδώς τον Ur-Fascism με τον ρατσισμό.
6. Η απήχηση σε μια απογοητευμένη μεσαία τάξη. Η αναγωγή της ατομικής απογοήτευσης σε απογοήτευση συλλογικού επίπεδου κάνει την απεύθυνση πιο αποτελεσματική.
7. Η εθνική ταυτότητα ως ύψιστο προνόμιο. Αποτελεί το μόνο κοινό στοιχείο των υποκειμένων και είναι η καταγωγική συνθήκη των

⁴¹ Το πρόθεμα ur- χρησιμοποιείται για να περιγράψει κάτι πρωτόγονο, αυθεντικό ή το πρώτο σε χρονική σειρά.

εθνικισμών. Το ενωμένο εθνικά σώμα αυτομάτως προϋποθέτει την ύπαρξη μιας εξωτερικής απειλής.

8. Το αίσθημα της αδικίας σε σχέση με τον Εχθρό. Ταυτόχρονα αίσθηση κατωτερότητας και ανωτερότητας που προκύπτει από την πλαισίωση του Άλλου ως ευνοημένου μεν, αλλά παρά ταύτα αδύναμου μέσα στην δύναμή του.
9. Όχι αγώνας για ζωή αλλά ζωή για τον αγώνα. Συνεχόμενη εμπόλεμη συνθήκη. Το υπαρξιακό άλγος μουδιάζει από το άγχος του Σκοπού (cause).
10. Ποπ ελιτισμός. Όλοι οι πολίτες μπορούν και πρέπει να ανήκουν στην ανώτερη κατηγορία πολιτών που είναι οι μέτοχοι του καθεστώτος, παρ' όλα αυτά η ανώτερη αρχή είναι υπαρκτή και προσωποποιείται στον Αρχηγό, άρα η ιεραρχική δομή απορρίπτει την ακριβοδίκαιη ένταξη στην ανώτερη κατηγορία πολιτών. Σύμφωνα με το στρατιωτικό ιεραρχικό μοντέλο που τηρείται, κάθε Αρχηγός απεχθάνεται τους κατώτερους του ακριβώς γιατί είναι κατώτεροι, και εκείνοι με την σειρά τους απεχθάνονται εκείνους που βρίσκονται ακόμα πιο κάτω στην ιεραρχία. Ο ελιτισμός σε αυτή την μορφή του είναι ποπ γιατί σε μια τέτοιου τύπου δομή μπορεί να λειτουργήσει σε οποιαδήποτε θέση κι αν βρίσκεται το υποκείμενο. Όλοι μπορούν να απεχθάνονται αυτούς που φαντασιακά βρίσκονται πιο κάτω.
11. Ο ηρωισμός ως νόρμα. Οδηγεί στην δογματική λατρεία (cult) του θανάτου ο οποίος είναι δυσάρεστος αλλά πρέπει να πραγματωθεί για να επέλθει, μέσω της οδύνης, η υπερφυσική ευτυχία.
12. Τοξική αρρενωπότητα (machismo). Εφόσον ο πόλεμος και ο θάνατος είναι σχετικά μη καθημερινές συνθήκες, η προσοχή στρέφεται στην σεξουαλική υπεροχή που οδηγεί σε μισογυνισμό και δαιμονοποίηση της μη κανονικοποιημένης (cis, ετεροφυλόφυλης, vanilla⁴²)

⁴² Vanilla χαρακτηρίζονται από την BDSM κουλτούρα οι συμβατικές σεξουαλικές ή/και συναισθηματικές σχέσεις, διαδράσεις, πρακτικές που δεν περιλαμβάνουν «διαστροφές» ή εκκεντρικότητες όπως η (συναινετική) βία, το δέσιμο, ο εξευτελισμός κλπ. Ο όρος μπορεί να χαρακτηρίζει και φυσικό πρόσωπο, π.χ.: Μ' αρέσει ο/η Χ αλλά μου φαίνεται πολύ vanilla.

σεξουαλικότητας. Και αφού κάποιες φορές το σεξ είναι κι εκείνο σχετικά μη καθημερινή συνθήκη, η προσοχή ακολούθως στρέφεται στο όπλο, ως υποκατάστατο μιας φαλλικής ενασχόλησης.

13. Επιλεκτικός λαϊκισμός. Ο Λαός του Ur-Fascism δεν είναι παρά ένας συλλογικός ρόλος που οι πολίτες-άτομα καλούνται να επιτελέσουν αδιαμαρτύρητα όταν χρειαστεί, ενώ ο Αρχηγός παριστάνει τον εκφραστή μιας υπερβατικής Κοινής Γνώμης, μονίμως αντιδραστικής προς το υπάρχον σύστημα.

14. Ελεγχόμενη και περιορισμένη γλώσσα (*Newspeak*⁴³). Συγκεκριμένο εύρος εκφράσεων και λεξιλογικών αναφορών ώστε να περιορίζεται η πολυπλοκότερη σκέψη και κυρίως ο κριτικός ορθολογισμός.

Σύμφωνα με την ανάλυση του Eco, τα παραπάνω δεν είναι απαραίτητο να συνυπάρχουν στον Ur-Fascism. Για του λόγου το αληθές κάτι τέτοιο δεν είναι εφικτό μιας και «τα στοιχεία αυτά δεν μπορούν να οργανωθούν εντός ενός συστήματος· πολλά από αυτά είναι αντιθετικά μεταξύ τους» (Eco 1995, σ.5). Ωστόσο, αρκεί ένα μόνο από την λίστα για να υποδηλώσει την ύπαρξη του νεοφασισμού στην εκάστοτε συνθήκη.

Αν και η Alt Right αποτελείται από δεκάδες παρακλάδια και κατηγορίες ομάδων με σχετικές ιδεολογικές διαφορές, δεν μπορούμε παρά να αναγνωρίσουμε ότι συγκεκριμένα στοιχεία τους, αυτά που συμπεριλαμβάνονται στην ανάλυση του Eco, είναι κοινά και διαχρονικά. Από την ανάγνωση της *WESTHETICA*, μάλιστα, προκύπτει πως τα στοιχεία αυτά είναι συνειδητά η βάση της προπαγάνδας στην οποία στοχεύει η συνειδητή παραγωγή memes της Alt Right. Κάποια από αυτά προσανατολίζονται προς «την προτίμηση στον ολοκληρωτισμό αντί για την δημοκρατία, στον επιστημονικό ρατσισμό και μισογυνισμό κάτω από την ευκολοχώνευτη ετικέτα “ανθρώπινη βιοποικιλότητα”, και στην καχυποψία απέναντι σε ό,τι αντιλαμβάνονται (σσ.: τα υποκείμενα) ως πολιτισμική ηγεμονία της αριστεράς

⁴³ Τα Newspeak είναι η γλώσσα της Oceania, του φανταστικού κράτους που βρίσκεται υπό τον ολοκληρωτισμό του Κόμματος στο μυθιστόρημα του George Orwell **1984** (1949). Η γλώσσα δημιουργήθηκε σύμφωνα με τις επιταγές του Αγγλικού Σοσιαλισμού (Ingsoc) και δομήθηκε με περιορισμούς γραμματικούς, λεξιλογίου, συντακτικού κλπ. Πρόκειται για μια ελεγχόμενη γλώσσα με σκοπό την αποτροπή της ανάπτυξης της κριτικής σκέψης, της προσωπικότητας, της έκφρασης και της ελεύθερης βούλησης, στοιχεία τα οποία προσλαμβάνονται ως απειλητικά από το καθεστώς του Μεγάλου Αδερφού.

όπως στοιχειοθετούνται στις φιλελεύθερες κλίσεις των συμβατικών media, της βιομηχανίας της διασκέδασης και της ακαδημίας» (Ambedkar 2017).

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, το έγγραφο που πλήρως τιτλοφορείται ως *WESTHETICA/FASHHETIC* (χ.χ.) και κυκλοφορεί στους online τόπους, είναι αδιαμφισβήτητα ένα αναλυτικό εγχειρίδιο χρήσης από ανώνυμο δημιουργό, που καθοδηγεί χρήστες εντός της δεξαμενής των οπαδών της Εναλλακτικής Δεξιάς ως προς την παραγωγή memes προπαγάνδας της ευρύτερης νεοφασιστικής ιδεολογίας⁴⁴. Αν θέλουμε να είμαστε εντελώς ειλικρινείς, πρέπει να παραδεχτούμε πως υπάρχει η σοβαρή περίπτωση το εγχειρίδιο να είναι προϊόν ειρωνείας, χιούμορ ή ένα performance έργο που ακολουθεί την στρατηγική της υπερταύτισης (overidentification) και της υπονομευτικής κατάφασης (subversive affirmation), μέθοδοι εξαιρετικά αρεστές στα τrol υποκείμενα που μετέχουν της κυβερνοκουλτούρας. Άλλωστε, η επίθεση στην πολιτική ορθότητα μέσω της transgressive ρητορικής ήταν εξαρχής το νέκταρ της Alt Right ενώ ταυτόχρονα είναι ο λόγος για τον οποίο μας είναι τόσο δύσκολο να κατηγοριοποιήσουμε τα άτομα που συμμετέχουν ενεργά στην νεοφασιστική online κουλτούρα με παραδοσιακούς δημογραφικούς όρους, αφού γύρω από τις αφηγήσεις της συσπειρώνονται, πέρα από εκείνους που έχουν συνειδητή εθνικιστική και ρατσιστική ιδεολογική βάση, και ένα τεράστιο ποσοστό χρηστών που ασπάζονται την ειρωνεία, το χιούμορ, την πρόκληση και την ιδεολογική αποσταθεροποίηση ως μόνη πολιτικότητα. Εξαιρετικό παράδειγμα αυτής της πρακτικής είναι η ρητορική του Milo Yiannopoulos.



Εικόνα 6

⁴⁴ Η χρήση της λέξης «ιδεολογία» εδώ δεν με ικανοποιεί εννοιολογικά μιας και προϋποθέτει μια ενιαία φιλοσοφημένη πολιτική θέση και, όπως αναφέρθηκε πιο πάνω, ο νεοφασισμός δεν έχει μία τέτοια καθώς αποτελεί περισσότερο μόρφωμα, ωστόσο θα εξακολουθήσω να την τοποθετώ συνειδητά στο κείμενο, ελλείψει καταλληλότερης.



Εικόνα 7

Παρ' όλο, λοιπόν, που δεδομένα το κοινό του νεοφασισμού και της Alt Right δεν είναι συνεκτικό αναφορικά με την ιδεολογία και δεν μπορεί να οριστεί με κοινωνιολογικούς όρους ανάλυσης προφίλ, δεν σημαίνει πως δεν εκφράζει συλλογικά ένα αισθητικοποιημένο ιδεολογικό μόρφωμα. Γι' αυτόν ακριβώς τον λόγο αποφάσισα πως δεν θα πρέπει πραγματικά να με απασχολεί για την υπόθεσή μου κατά πόσο η *WESTHETICA* είναι ένα εγχειρίδιο αυθεντικής προπαγάνδας ή μια ειρωνική τρολιά. Ακόμα κι αν συμβαίνει το δεύτερο, η τόσο επιτυχημένη χρήση της υπερταύτισης, θεωρώ ότι, μου δίνει μεθοδολογικά το ελεύθερο να χρησιμοποιώ το παράδειγμα αυτό σαν αντικείμενο προς ανάλυση, αφού οι δισμοί αληθινό/ψεύτικο, αστείο/σοβαρό, αυθεντικό/μίμηση είναι αμελητέες μεταβλητές όχι μονάχα στις κυβερνοκουλτούρες αλλά και εν γένει στην σύγχρονη εποχή της μετα-αλήθειας.

Ας αρχίσουμε όμως να βλέπουμε συγκεκριμένες οπτικοποιήσεις αυτής της νέας πολιτικότητας για την οποία μιλάμε.

ΠΡΟΣΟΧΗ
ΑΠΟ ΕΔΩ ΚΑΙ ΚΑΤΩ ΟΙ ΕΙΚΟΝΕΣ ΠΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΝΤΑΙ ΕΙΝΑΙ
ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΚΕΣ ΚΑΙ ΙΣΩΣ ΠΡΟΚΑΛΗΣΟΥΝ ΔΥΣΦΟΡΙΑ

«Το ζήτημα είναι να συνθέτουμε τα ήδη υπάρχοντα στυλ για να ταιριάζουν στους σκοπούς μας, όχι απλά να τα αναπαράγουμε» (*WESTHETICA*, σ. 2). Η πρώτη οδηγία του εγχειριδίου εισάγει τους ενδιαφερόμενους στην μέθοδο σύνθεσης

των σημείων που χρησιμοποιούνται, τονίζοντας πως για να στραφεί η προσοχή από τον προοδευτισμό⁴⁵ σε πιο παραδοσιακές ιδέες, είναι χρήσιμο να χρησιμοποιούνται κλασικές αναφορές, όπως αρχαιοελληνικά, ρωμαϊκά και γοτθικά αγάλματα.

Ωστόσο αυτό που πραγματικά προκαλεί στο μοντέρνο υποκείμενο το αίσθημα της νοσταλγίας, είναι η «-wave αισθητική» (*WESTHETICA*, σ. 2), μιας και αποτελεί το πρόσφατο παρελθόν του σύγχρονου εν ζωή ανθρώπου, με το οποίο μπορεί να ταυτιστεί περισσότερο. Η προσοχή, δηλαδή, πρέπει να είναι επισταμένη ώστε να μην χαθεί η ισορροπία μεταξύ της νοσταλγικής αναπαράστασης και του υπεροπτικού κλασικισμού, ενώ απ' το συγκείμενο πρέπει να προωθείται και το αίσθημα της ιστορικότητας ως λευκή, δυτική πολιτισμική κληρονομιά.



Εικόνα 8

Ο Μοντερνισμός, όπως ειπώθηκε πιο πάνω, αποτελεί συνεχώς αντικείμενο κριτικής για τον online νεοφασισμό. Στο εγχειρίδιο στηρίζεται η χρήση της μεταμοντέρνας ειρωνείας της *varogwave* αισθητικής, μιας μεταμιλένιουμ online υποκουλτούρας που αισθητικοποιεί την νοσταλγία των δεκαετιών '80 και '90 για να παράγει με ανατρεπτικό (*subversive*) τρόπο αντικαταναλωτική κριτική μέσω της

⁴⁵ Η λέξη που χρησιμοποιείται στην *WESTHETICA* είναι *progressivism* και είναι σε εισαγωγικά.

εικονοποίησης μιας κρεμ-παστέλ, σκληρής και εμμονικής με την αισθητική, post-internet καταναλωτικής δυστοπίας.



Εικόνα 9

Αντίστοιχα με την varogwane τάση, ανάμεσα στα θέματα που προτείνει ο/η δημιουργός του οδηγού συμπεριλαμβάνονται, όπως αναφέρθηκε μια ρετρό '80s neop ζωντάνια, εσκεμμένα ακατέργαστη DIY τεχνοτροπία, φουτουριστικά στοιχεία συνδυαστικά με κλασική ελληνο-ρωμαϊκή αισθητική γιατί «η έμφαση στα αισθητικά στοιχεία βοηθάει να διαχωριστεί η λευκή ταυτότητα από χοντροκαθυστερημένους/σκινάδες και φλωρο-κερατάδες συντηρητικά τσουτσέκια προκειμένου να κερδίσει μεγαλύτερη απήχηση» (*WESTHETICA*, σ. 5).

Η *WESTHETICA* πασχίζει να εξηγήσει όσο το δυνατόν καλύτερα για ποιον λόγο είναι σημαντική η συνοχή και η συνέπεια τόσο σε ρητορικό όσο και σε αισθητικό επίπεδο, τονίζοντας συχνά πυκνά πως η παραγωγή προπαγανδιστικών μιμιδίων είναι το όπλο με το οποίο μπορούν να συμμετέχουν οι μέτοχοι της κυβερνοκουλτούρας στην ιδεολογική μάχη και συνεπώς να διαμορφώνουν και εκείνοι το πολιτικο-κοινωνικό συγκείμενο. Αυτά τα memes δεν πρέπει να είναι μόνο μια αναπαραγωγή των τάσεων όπως συμβαίνει με τα μαζικά παραγόμενα προϊόντα της συμβατικής δημοφιλούς κουλτούρας. Αντίθετα, αυτό που τα κάνει να διαφοροποιούνται από τα «normie» memes είναι «η Αλήθεια που διατρέχει τα αισθητικά ιδεώδη, αφού είναι ανεξίτηλη και υπερβατική» (*WESTHETICA*, σ. 6).



Εικόνα 10

Ενδιαφέρον έχει, σε αυτό το σημείο να παρατηρήσουμε ότι η ολιστική ενσωμάτωση στοιχείων της ποπ κουλτούρας ως σύμβολα της δεξιάς ιδεολογίας, ακραίας ή πιο μετριοπαθούς, δεν έχει συμβεί αποκλειστικά εξ αιτίας της ίδιας της χρήσης των συμβόλων από τους alt right παραγωγούς content. Αντιθέτως, καθοριστικό ρόλο έπαιξε και η αδυναμία του mainstream κοινού και των Μέσων του να αντιληφθούν την ειρωνεία ως αυτοσκοπό, συνθήκη η οποία χαρακτηρίζει ένα πολύ μεγάλο ποσοστό από τα memes που κατηγοριοποιήθηκαν ως δεξιά προπαγάνδα. Η χρήση του Pepe the Frog και ο χαρακτηρισμός του ως σύμβολο ρητορικής μίσους τον Σεπτέμβριο του 2016⁴⁶ από την ADL (Anti-Defamation League) ήταν για την alt right η σφραγίδα που πιστοποίησε επισήμως την διαφορά ανάμεσα στους πολίτες-μετόχους της κυβερνοκουλτούρας και στους πολίτες-normies.



Εικόνα 11

⁴⁶ Για περισσότερα βλέπε <https://www.adl.org/education/references/hate-symbols/pepe-the-frog>

However, because so many Pepe the Frog memes are not bigoted in nature, it is important to examine use of the meme only in context. The mere fact of posting a Pepe meme does not mean that someone is racist or white supremacist. However, if the meme itself is racist or anti-Semitic in nature, or if it appears in a context containing bigoted or offensive language or symbols, then it may have been used for hateful purposes.

In the fall of 2016, the ADL teamed with Pepe creator Matt Furie to form a [#SavePepe campaign](#) to reclaim the symbol from those who use it with hateful intentions.

ADDITIONAL IMAGES:



Εικόνα 12

Το ζήτημα ωστόσο δεν είναι κατά πόσο μπορεί να θεωρηθεί ένα αθώο σκίτσο, που σαν έργο ουδεμίας σχέση έχει με τον αντισημιτισμό και τον ρατσισμό, ως σύμβολο ρητορικής μίσους, αλλά αν οι είρωνες στρατιώτες της Εναλλακτικής Δεξιάς μπορούν να δημιουργήσουν μια τάση τόσο μεγάλη και διαμορφωτική για το σύγχρονο συγκείμενο ώστε να κινηθούν οι θεσμικοί μηχανισμοί εναντίον της. Το χάος ως πολεμική τακτική, άλλωστε, εκτιμάται αρκετά στους νεοφασιστικούς κύκλους, ανεξαρτήτως της online ή offline ύπαρξής τους.



Εικόνα 14



Εικόνα 13

Η ανάμιξη της γραφικότητας, με την δημοφιλή κουλτούρα και τον ρατσισμό σε όλες του τις εκφάνσεις, είναι για πολλές και πολλούς ο τρόπος που αισθητικοποιείται ο φασισμός στο σύγχρονο Παράδειγμα. Είναι αυτό που «κάνει το μίσος αξιαγάπητο και παρέχει μια αξιολάτρευτη και αβλαβή εικόνα η οποία αποστειρώνει και αποκρύπτει τις πιο τρομακτικές ιδέες και καταβολές της» (Stanovsky 2017). «Υπάρχουν συγκεκριμένα πράγματα στα οποία οι άνθρωποι ανταποκρίνονται σε φυσικό επίπεδο, και είναι πολύ ισχυρότερα από την διανοητικοποίηση» (*WESTHETICA*, σ. 7). Είναι λογικό αυτό το παιχνίδι της υφαντικής των συμβόλων και της μετατροπής τους σε κάτι ειδικό για την ίδια την δημοκρατία, να εξιτάρει υπερβολικά όχι μονάχα τους αρνητές της αλλά και τους σκεπτικιστές ή ακόμα και τους αναποφάσιστους.

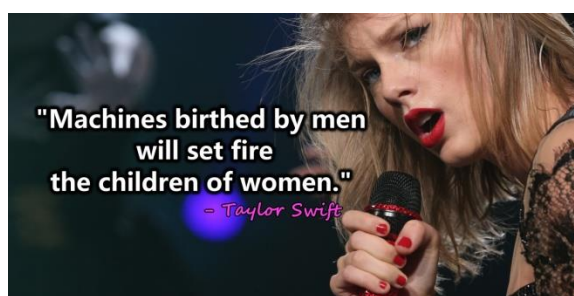
Κάποια απ' τα πρόσφατα και πιο επιτυχημένα παραδείγματα της παιγνιώδους διάθεσης που διακατέχει την επικοινωνία της Εναλλακτικής Δεξιάς και των ομάδων και ατομικότητων που συσπειρώνονται γύρω της, εκτός από την αναγωγή του Pepe σε αμφιλεγόμενο συμβολισμό, υπήρξε και η προσπάθεια για να συμβεί το ίδιο με την ποπ δημιουργό Taylor Swift, αλλά και με ακόμα πιο κοινά και καθημερινά αντικείμενα, όπως είναι το γάλα και τα άσπρα πόλο μπλουζάκια. Για την ιστορία, το meme που σχετίζεται με την δημοφιλή σταρ άρχισε να κυκλοφορεί περίπου το 2013, από έναν λογαριασμό στο Pinterest (αποδόθηκε στην, τότε, έφηβη χρήστρια Emily Pattinson, aka @piratemily και νυν @roorcutie) ο οποίος δημιούργησε και διαμοιραζόταν φωτογραφίες της Swift συνοδευόμενες από αποφθέγματα του Hitler, του Stalin και του Bin Laden, σαν αστείο⁴⁷. Αμέσως το meme έγινε δημοφιλές και η «σκοτεινή» πλευρά του ίντερνετ (4chan, Reddit) το υιοθέτησε παραλλάσσοντάς το με τέτοιο τρόπο ώστε στίχοι από τα τραγούδια της Swift να συνοδεύουν πορτρέτα του Hitler. Το μινίδιο επανήλθε στην επικαιρότητα από «λευκούς ρατσιστές της "alt-right", μιας περιθωριακής ομάδας ενός κινήματος που συχνά χρησιμοποιεί το χιούμορ και φόρουμ σαν το 4chan για την διάδοση της ιδεολογίας του» (Andrews

⁴⁷ Πηγή: BuzzFeed Media. Ανακτήθηκε 13/05/2018 από https://www.buzzfeed.com/ailbhemalone/a-pinterest-user-has-been-attributing-hitler-quotes-to-taylor?utm_term=.uqXzi1JxKi#.oopBpalA7p.

2015)⁴⁸. Σύμφωνα με την αρθρογραφία και κάποια ρεπορτάζ, αλλά και όπως αναπαράχθηκε από λογαριασμούς χρηστών και mainstream viral Μέσων, η Εναλλακτική Δεξιά επέλεξε, χωρίς να είναι ξεκάθαρο αν είναι ειρωνικό ή όχι, την Swift σαν σύμβολο του αγώνα της «με τον ίδιο τρόπο που έγιναν “γκέι σύμβολα” η Cher ή Barbra Streisand» (Andrews 2015), πλαισιώνοντάς την ως *Άρια Πριγκίπισσα*.



Εικόνα 15

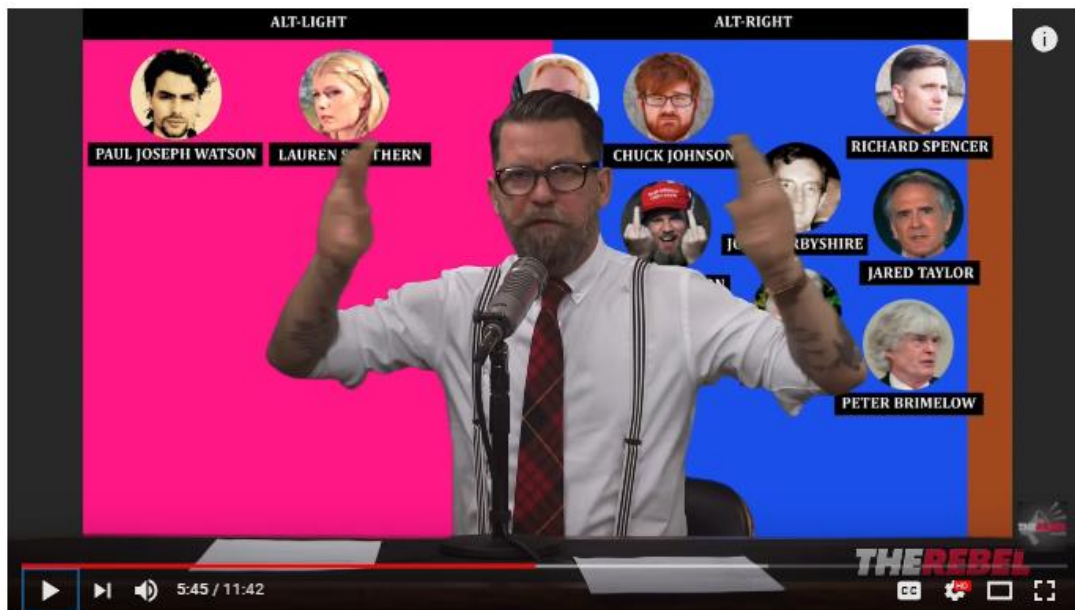


Εικόνα 16

⁴⁸ Πηγή: The Washington Post. Ανακτήθηκε 13/05/2018 από https://www.washingtonpost.com/news/morning-mix/wp/2016/05/25/alt-right-white-supremacists-have-chosen-taylor-swift-as-their-aryan-goddess-icon-through-no-fault-of-her-own/?noredirect=on&utm_term=.ca47ec084257

Ήταν τόσο επιτυχημένη αυτού του είδους η οικειοποίηση ενός ποπ προϊόντος στο δεδομένο χωροχρονικό σημείο, που προκάλεσε μεγάλων διαστάσεων αναταραχή, όχι μόνο στον κόσμο των κοινωνικών δικτύων αλλά και της συμβατικής δημοσιογραφίας και αρθρογραφίας. Γράφτηκαν αναλύσεις επί αναλύσεων, οι περισσότερες από αυτές αναγνώρισαν ως μη πραγματικό γεγονός το ότι η Taylor Swift ασπάζεται ιδεολογικά το νεοφασισμό, ωστόσο δεν δίστασαν να εντοπίσουν στις πρόσφατες δημιουργίες της (ειδικότερα στο βίντεο κλιπ του τραγουδιού *Look what you made me do*) θεματικές και συμβολισμούς που παραπέμπουν σε ρατσιστικές αναπαραστάσεις και εικονοποιήσεις. Είναι τέτοια η θέρμη με την οποία επανακωδικοποιήθηκε το συγκείμενο τα τελευταία χρόνια που οι θεωρίες συνομωσίας βρήκαν εύφορο έδαφος, ξέφυγαν από τα chat rooms των blogs και επεκτάθηκαν με την σειρά τους στην σύγχρονη δημοφιλή κουλτούρα προκαλώντας σύγχυση και θολώνοντας ακόμη περισσότερο το όριο ανάμεσα στην ειρωνεία και την γεγονικότητα.

Από αυτή την συνθήκη αντλούν ευχαρίστηση οι υπέρμαχοι του χιούμορ, της πρόκλησης και της αποσταθεροποίησης, είτε είναι ακροδεξιόι ιδεολόγοι της *Alt Right*, είτε viral ποπ περσόνες, υπέρμαχοι της ελευθερίας του λόγου και ενάντιοι στην πολιτική ορθότητα, που ενώ αδιαμφισβήτητα ανήκουν στο συντηρητικό φάσμα (*social-liberal conservatives, libertarians*), διαχωρίζουν την θέση τους από τις τελείως ριζοσπαστικές απόψεις του πόλου της Εναλλακτικής Δεξιάς, και τοποθετούνται στον απέναντι, ονομάζοντας εαυτούς *Alt Light*. Ο συγκεκριμένος πολύ ενδιαφέρων αυτοπροσδιορισμός, οδηγεί σε έναν διαχωρισμό ιδεών που έχει αγνοηθεί σχετικά από την *mainstream* ανάλυση και κατηγοριοποίηση των υποκειμένων που απαρτίζουν το online δεξιό φαινόμενο. Όπως πασχίζει να εξηγήσει ο Gavin McInnes, viral περσόνα και υπέρμαχος της διάκρισης *Alt Right/Alt Light*, στο βίντεο-podcast του *Gavin McInnes: What is the Alt-Right?* (αναρτήθηκε 07/04/2017 στο συντηρητικό YouTube κανάλι **Rebel Media**), οι δύο πλευρές είναι άκρως αντιθετικές σε πολλά σημεία σχετικά με τις ιδέες τους, γι' αυτό άλλωστε βρίσκονται στους δύο αντίθετους πόλους της συντηρητικής πολιτικότητας. «Υπάρχει μια καθοριστική γραμμή εδώ πέρα που διαχωρίζει αυτές τις δύο ομάδες» (McInnes, 2017).



Gavin McInnes: What is the Alt-Right?

354,400 views

11K 1.1K SHARE



Rebel Media
Published on Apr 7, 2017

SUBSCRIBE 907K

(LANGUAGE WARNING) Gavin McInnes of TheRebel.media explains the difference between the alt-right, the alt-light, and actual Nazis. MORE: https://www.therebel.media/what_is_th...

Εικόνα 17

Η διαφορά αυτή ωστόσο εξαμιζείται όσον αφορά την αγάπη που έχουν και οι δύο πόλοι στην προαναφερθείσα εννοιολογική αποσταθεροποίηση και στην τακτική του transgression. Στο ίδιο βίντεο ο McInnes παραδέχεται πως, αν μπορούμε να μιλάμε για κάτι ενοποιητικό μεταξύ των δύο ομάδων, κάτι τέτοιο αποτελεί σίγουρα η ευχαρίστηση που προκαλούν σύμβολα όπως ο Pepe, η Taylor Swift, ένα λευκό πόλο μπλουζάκι ή ένα ποτήρι γάλα, γιατί ακριβώς χρησιμοποιούνται για να κοροϊδέψουν όσους/ες τα παίρνουν στα σοβαρά: τους normies. «Κοροϊδεύουμε εσάς, επειδή πιστεύετε ότι τα πάντα είναι ρατσιστικά. Οπότε, απλά παίρνουμε ένα φωτάκι-λείζερ, πηγαίνουμε στο σούπερ-μάρκετ και λέμε: Αα, γάλα. Κι εσείς φωνάζετε: ΑΑΑΑ! ΓΑΛΑ!!! ΓΑΛΑ!!! Σας κάνουμε να κυνηγάτε την ίδια την ουρά σας σαν φανατισμένο τσιουάουα» (McInnes, 2017).



Εικόνα 18



Εικόνα 19



Εικόνα 21



Εικόνα 20

Είναι κοινή παραδοχή στους viral κύκλους ότι με αφορμή την προεκλογική περίοδο του 2016, η παραγωγή πολιτικών και ιδεολογικών μιμιδίων βοήθησε το mainstream κοινό να καταλάβει πως η εποχή της μετα-αλήθειας έχει εδραιωθεί για τα καλά. Μία συνθήκη που για τους μετόχους παραμελημένων και κρυπτικών, μέχρι πρόσφατα, υποκουλτούρων είναι καθημερινότητα λίγο λιγότερο από δύο δεκαετίες τώρα, για την κανονικότητα υπήρξε έκπληξη και συνειδητοποίηση μιας μεταστροφής ενός παραδείγματος που την έχει αφήσει κατά κάποιον τρόπο πίσω του. Δεν είναι παράλογο που για τα παραδοσιακά και συμβατικά Media αλλά και για την παγκόσμια διανόηση, μέχρι πριν λίγο καιρό, η εμπιστοσύνη στην ψηφιακή εποχή και ο τεχνο-οπτιμισμός που έδειχνε στην τεχνο-ουτοπία βασιζόταν αποκλειστικά στα παραδείγματα της «φωτεινής» πλευράς του ίντερνετ, όπως η πολιτική αυτό-οργάνωση σχετική με διεκδικήσεις ταυτοτικών δικαιωμάτων, η *δημοσιογραφία των πολιτών* και τα ανεξάρτητα ειδησεογραφικά blogs που άσκησαν μια πιο δραστική κριτική στις θεσμικές δομές αλλά και η εργαλειοποίηση των κοινωνικών δικτύων με σκοπό τον ακτιβισμό.

Η αλήθεια είναι πως υπήρξαν αρκετοί διορατικοί μελετητές και ερευνητρίες που υποστήριξαν την άποψη πως η φύση της μεσοποιημένης κοινωνίας περιλαμβάνει και τις δύο πλευρές του online κόσμου και δεν είναι σωστό μεθοδολογικά να διαχωρίζουμε την μία από την άλλη ως λιγότερο αντιπροσωπευτική για το κοινωνικό σώμα. Είτε μιλάμε για έναν στρατό από τρολ με φασίζουσα ρητορική είτε για μια δυναμική και συμμετοχική στην δημοκρατία digital citizenship,⁴⁹ αναφερόμαστε σε δύο πτυχές της ίδια συνθήκης, κι αυτό δεν είναι παρά η απόδειξη πως η «πραγματικότητα» ως σύστημα, έχει υπερβεί κατά πολύ την «φυσικότητα» (physicality) κι έχει επεκταθεί και εγκατασταθεί, εγκολπώνοντας με άνεση την ψηφιακότητα. Αυτή η συστημικότητα είναι κατ' εξοχήν ο λόγος που οι online αναδράσεις (feedback) προκαλούν αλλαγές στην offline ροή, αφού διοχετεύονται χωρίς εμπόδιο πια, εξαιτίας της μεσοποίησης της εμπειρίας, και παίζουν σημαίνοντα ρόλο στον καθορισμό του κώδικα της επικοινωνίας και άρα της αντιληπτικής προσέγγισης της ανθρώπινης συνθήκης.

⁴⁹ Για περισσότερα Mossberger, K., Tolbert, C. J. & McNeal, R. S. (2007). Digital citizenship: The Internet, society, and participation. MIT Press.

Στην ουσία, αυτή ακριβώς είναι η θεωρητική βάση της εννοιολογικής υφανταγής των κανονικοποιημένων συμβολισμών από τους μετόχους της κυβερνοκουλτούρας. Επρόκειτο ανέκαθεν για ένα σαμποτάζ της κανονικότητας, που λειτουργεί είτε σε συνειδητό είτε σε ασυνείδητο επίπεδο, πάντα όμως καθοριστικά και διαμορφωτικά. Προκαλώντας μια μη συνηθισμένη αντίδραση, ο σαμποτέρ αναγκάζει το σύστημα να δημιουργήσει καινούριους κανόνες αναφορικά με την είσοδο του νέου δεδομένου και να ενεργήσει παράγοντας νέα πληροφορία και αναδιοργανώνοντας την παλιά. Οι δρόμοι, από εκεί και πέρα είναι δύο: είτε το σύστημα απορρίπτει το νέο στοιχείο, είτε το ενσωματώνει, υιοθετώντας το σαν μέρος του. Ωστόσο, ό,τι απ' τα δυο κι αν συμβεί, ενεργοποιείται ακριβώς η ίδια διεργασία: της αναδιοργάνωσης, της κίνησης και των νέων αναδυόμενων συμπεριφορών (emergent behaviors). Είναι ένα συνεχές παιχνίδι ρόλων το οποίο παίζεται τακτικά ανάμεσα στους κόμβους της επικοινωνίας και, ομολογουμένως, αν αφήσουμε απ' έξω το τρομερό φορτίο της ιδεολογίας και το περιεχόμενο της ρητορικής που την αφορά, είναι εξωφρενικά ενδιαφέρον αναφορικά με τους μηχανισμούς και τις στρατηγικές του. Και, τελικά, είναι μονάχα λογικό τα υποκείμενα που ιντριγκάρονται από αυτή την φύση του παιχνιδιού να είναι εκείνα που έχουν γαλουχηθεί στην κυβερνοκουλτούρα ως *fans*, *bloggers* και *gamers*, και οι ψηφιακοί ιθαγενείς των νεαρότερων γενιών, μιας και αποτελούν αδιαμφισβήτητα το κατ' εξοχήν αυθεντικό κοινό της πολυσχιδούς αυτής σκηνής.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΚΑΙ ΑΛΛΟΥ ΤΥΠΟΥ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

- Βαρτζόπουλος, Ι. (Επιμ.). (2016). *Ο Πειρασμός του Λαϊκισμού και οι Περιπέτειες του Λόγου*. Αθήνα: Αρμός.
- Γαλανού, Μ. (2014). Ταυτότητα και έκφραση φύλου. Ορολογία, διακρίσεις, στερεότυπα και μύθοι. Αθήνα: Σωματείο Υποστήριξης Διεμφυλικών.
- Γεωργιάδου, Β. (2016). Συναισθηματική ένταση και ματαίωση. Προϋποθέσεις για την άνοδο του λαϊκισμού. Στο *Ο Πειρασμός του Λαϊκισμού και οι Περιπέτειες του Λόγου*, (επ. Ι. Βαρτζόπουλος). Αθήνα: Αρμός
- Δεδουσόπουλος, Α. (1983). Παραγωγική και μη παραγωγική εργασία στον Μαρξ: μια ερμηνεία. *Επιθεώρηση Κοινωνικών Ερευνών*. 51, σσ. 3-34
- Δεμερτζόπουλος, Χ. & Σπυριδάκης, Μ. (Επιμ.). (2004). *Ανθρωπολογία, Κουλτούρα και Πολιτική*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Ζερη, Π. (2006). *Ψηφιακά Δίκτυα, Γνώση και Δημόσια Πολιτική*. Αθήνα: Σιδέρης Ι.
- Καστοριάδης, Κ. (1999) *Η Φανταστική Θέσμιση της Κοινωνίας*. Αθήνα: Κέδρος.
- Κωνσταντοπούλου, Χ. (1995). *Θέματα Μεταμοντέρνας Επικοινωνίας*. Θεσσαλονίκη: Αφοί Κυριακίδη.
- Παπαηλία, Π. & Πετρίδης, Π. (2015). *Ψηφιακή Εθνογραφία [ebook]*. Αθήνα: Ελληνικά Ακαδημαϊκά Συγγράμματα και Βοηθήματα. Διαθέσιμο στο <https://repository.kallipos.gr/handle/11419/6117>.
- Φιλοκύπρου, Ε. (2002). *Ανδρείκελα, Κούφιοι άνθρωποι και Raven: Μια συνάντηση Καρυωτάκη - Έλιοτ- Σεφέρη*. Ελληνικά, 52, σσ. 117-128.

- Ambedkar, M. (2017). *The Aesthetics of the Alt-Right*. Ανακτήθηκε 15/5/2018 από <http://baltimore-art.com/2017/02/11/the-aesthetics-of-the-alt-right/>.
- Anderson, B. (1983). *Imagined Communities: Reflections on the Origins and Spread of Nationalism* (London, 1983), στο Ernest Gellner. *Nations and Nationalism*.
- Arendt, H. (2012). *Ελευθερία, Αλήθεια Και Πολιτική*. Αθήνα: Στάσει Εκπίπτοντες.
- Bacon-Smith, C. (1992). *Enterprising women: Television fandom and the creation of popular myth*. University of Pennsylvania Press.
- Balfour, E. (2016) *Memes as Participatory Politics*. Thesis submitted in partial fulfilment of the requirements for the degree of Bachelor of International and Global Studies (Honours) in American Studies, University of Sydney.
- Balfour, E. & Taveira, R. (2016). *How Donald Trump won the 2016 meme wars*. Ανακτήθηκε 15/5/2018 από <https://theconversation.com/how-donald-trump-won-the-2016-meme-wars-68580>.
- Bauckhage, C. (2011). *Insights into Internet Memes*. Στο *ICWSM* (July).
- Benjamin, W. (1942/2014). *Θέσεις για τη φιλοσοφία της ιστορίας*. Αθήνα: Λέσχη των κατασκόπων.
- Bolz, N. (2008). *Το Αλφαβητάρι των Μέσων*. Αθήνα: Σμίλη.
- Braidotti, R. (2014). *Νομαδικά Υποκείμενα. Ενσωματότητα και έμφυλη διαφορά στη σύγχρονη φεμινιστική θεωρία*. (Επ. Αγγελική Σηφάκη, μτφ.: Α. Σηφάκη & Ο. Τσιάκαλου). Αθήνα: Νήσος
- Burton, T. I. (2017). *"Sexualized fascism": how the taboo nature of Nazi imagery made the alt-right more powerful*. Ανακτήθηκε 15/5/2018 από <https://www.vox.com/identities/2017/8/19/16152166/sexualized-fascism-nazisploitation-alt-right>.

- Butler, J. (2009). *Η Ψυχική Ζωή της Εξουσίας*. Αθήνα: Πλέθρον.
- Butler, J. (2016). *Απ-Αλλοτρίωση*. Αθήνα: Τόπος.
- David Holmes, L. (Ed.). (1997). *Virtual politics: Identity and community in cyberspace*. Sage.
- Dawkins, R. (1976). *The selfish gene*. NY: Oxford University Press
- Eco, U. (1995). Eternal fascism. *Utne Reader*, 72, 57-59. Ανακτήθηκε 16/05/2018 από <http://www.nybooks.com/articles/1995/06/22/ur-fascism/>.
- Eliot, T. S. (1933). The Hollow men. *Gerention: T.S. Eliot recording his own poems*.
Cambridge: Harvard Film Service.
- Ferrando F. (2012). Towards a posthumanist methodology: A statement, Frame. *Journal For Literary Studies*, Vol 25 (No 1), 9-18. Utrecht: Utrecht University.
- Entman, R. M. (1993). Framing: Toward clarification of a fractured paradigm. *Journal of communication*, 43(4), 51-58.
- Ferrando, F. (2013). Posthumanism, Transhumanism, Antihumanism, Metahumanism and New Materialism: Diffences and relations. *Existenz: An international journal in philosophy, religion, politics and the arts*, Vol 8 (No 2), 26-32.
- Fiske, J. (1987). *Television Culture*. Routledge.
- Gamson, W. A. & Modigliani A. (1989). Media Discourse and Public Opinion on Nuclear Power: A Constructionist Approach. *American Journal of Sociology* 95, τχ. 1, 1-37.
- Gogarty, L. A. (2017). The Art Right. *Art Monthly*, (405), 6.
- Hanisch, C. (2000) The Personal is Political. *Radical Feminism: A Documentary Reader* (ed. Barbara A. Crow). NY: NYU Press.
- Haraway, D. (1991). *Simians, cyborgs, and women: The reinvention of women*. London & New York: Routledge.

Haraway, D. (2006). A cyborg manifesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late 20th century. *The international handbook of virtual learning environments*, 117-158.

Haraway, D. (2014). *Το μανιφέστο των σάμποργκ: επιστήμες, τεχνολογία και σοσιαλιστικός φεμινισμός στα τέλη 21ου αιώνα* (μτφρ.: Πεδιώτης, Γ.). Αθήνα: Εκδόσεις Τοποβόρος.

Hayes, C. (Winter 2014 Edition). Identity Politics. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Zalta N. E. (ed.). Ανακτήθηκε 20/12/2015 από <http://plato.stanford.edu/archives/win2014/entries/identity-politics>.

Hayles, N. K. (2008). *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. University of Chicago Press.

Hendrix, M. & Bitely, A. (Editors/Reviewers). (2002) *The Millennial Generations: Research Review*. Washington: US Chamber of Commerce & The National Chamber Foundation.

Hooks, B. (1996). *Reel to real: Race, sex, and class at the movies*. NY: Routledge.

Jenkins, H. (1992). *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. Routledge.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU press.

Jenkins, H. (2006). *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. NYU Press.

Jenkins, H., Itō, M. and boyd, d. (2016). *Participatory culture in a networked era*. Cambridge: Polity Press.

Jones, S. (1997). *Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety*. SAGE.

Jordan, T. (1999). *Cyberpower: The culture and politics of cyberspace and the Internet*. Psychology Press. Ανακτήθηκε 25/09/2017 από

https://www.isoc.org/inet99/proceedings/3i/3i_1.htm.

- Kariko, A. A. T. (2013). *Analysis of Internet Memes Using Semiotics*. English Department of Binus University. Available online: <http://english.binus.ac.id/2013/06/24/analysis-oninternet-memes-using-semiotics/>, (last accessed 18 December 2014).
- Kittler, F. (2005). *Γραμμόφωνο, Κινηματογράφος, Γραφομηχανή* (μτφρ.: Σιετή, Τ.). Αθήνα: Νήσος.
- Klein, M. H. (1989). Marxism, Psychoanalysis and Mother Nature. *Feminist Studies, Vol. 15, No 2. The Problematics of Heterosexuality* (Summer), pp 255-278.
- Levy, P. (1997). *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*. Perseus Books Cambridge, MA, USA
- Lewis, L. A. (2002). *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. Routledge.
- Luhmann, N. (2003). *Η Πραγματικότητα των Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Mattelart, A & Siegelau, S. (Ed). (1983). Preface. *Communication and class struggle: Vol. II. Libaration, Socialism*. UK: International General.
- Mäyrä, F. (2008). *An introduction to game studies*. Sage.
- McCudden, M. L. (2011). *Degrees of Fandom: Authenticity & Hierarchy in the Age of Media Convergence*. Doctoral dissertation, University of Kansas.
- McLuhan, M. (1990). *Media: Οι προεκτάσεις του ανθρώπου* (μτφρ.: Μάνδρος, Σπ.). Αθήνα: Κάλβος.
- McNair, B. (2011). *Εισαγωγή στην Πολιτική Επικοινωνία*. Αθήνα: Εκδόσεις Παπαζήση.
- Morley, D., & Robins, K. (2002). *Spaces of identity: Global media, electronic landscapes and cultural boundaries*. Routledge.
- Muller, J. W. (2016). *What Is Populism?* University of Pennsylvania Press.

- Mulvey, L. (1989). Visual pleasure and narrative cinema. In *Visual and other pleasures* (pp. 14-26). Palgrave Macmillan UK.
- Nagle, A. (2016). *The New Man of 4chan*. *The Baffler*, (30), 64-76.
- Nagle, A. (2017). *Kill all normies: Online culture wars from 4chan and Tumblr to Trump and the alt-right*. John Hunt Publishing.
- Obliger, D. (2003) Boomers, Xers & Millennials: Understanding Students. *EDUCAUSE Review* (July/August). Pp. 37-47.
- Park, E. R. (1938). Reflections on communication and culture. *American Journal of Sociology* 44, Σεπτέμβριος.
- Penny, D. (2017). *#Milosexual and the Aesthetics of Fascism*. Ανακτήθηκε 15/5/2018 από <https://bostonreview.net/politics-gender-sexuality/daniel-penny-milosexual-and-aesthetics-fascism>.
- Radway, A. J. (1983). Women read the romance: The interaction of text and context, *Feminist Studies*, Vol 9 (No 1), 53-78.
- Reyes, I., Dholakia, N., & Bonoss, J. K. (2014). Disconnected/Connected: On the "Look" and the "Gaze" of Cell Phones. *Marketing Theory*, Vol. 1. No 1, pp. 113-127.
- Ryle, G. (1949). *The Concept of Mind*. London: Hutchinson & Co.
- Schudson, M. (2007). The Anarchy of the Events and the Anxiety of Story Telling. *Political Communication* 24, τχ. 3, 253-257.
- Silvestri, L. (2015). *Memeology Festival 08. Beneficent Memes – Culture Digitally*. [online] Culturedigitally.org. Available at: <http://culturedigitally.org/2015/11/memeology-festival-08-beneficent-memes/>.
- Slevin, J. M. (2000). *The Internet and society*. MIT Press.

- Shirky, C. (2016). *Πλεόνασμα γνώσης : Πως η τεχνολογία μετατρέπει τους καταναλωτές σε συνεργάτες* (μετάφραση: Δ. Ποταμιάνος. Επιμέλεια: Μπ. Τσακαρέστου) Αθήνα: Πεδίο.
- Stanovsky, D. (2017). Remix Racism: The Visual Politics of the " Alt-Right". *Journal of Contemporary Rhetoric*, 7, pp. 130-138.
- Street, J. (2013). *Politics and Popular Culture*. John Wiley & Sons.
- Surowiecki, J., & Silverman, M. P. (2007). The wisdom of crowds. *American Journal of Physics*, 75(2), 190-192.
- Sunstein, C. R. (2001). *Echo chambers: Bush v. Gore, impeachment, and beyond*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Wallace, P. (1999). *The Psychology of the Internet*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wiener, N. (1965). *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Cambridge: The MIT Press

YOUTUBE

- Rebel Media (Απρίλιος 2017). *Gavin McInnes: What is the Alt-Right?* Στο <https://www.youtube.com/watch?v=UQCZ9izaCa4&t=88s>
- Journey of the Sorcerer (Φεβρουάριος 2017). *The Great National Anthem of Kekistan*. Στο <https://www.youtube.com/watch?v=r-av6MzBIWU&t=1s>
- Mario is Dead (Φεβρουάριος 2017). *HWNDU Season 2 Finale: /pol/ Milk Party then Shut it Down - FULL 50 minutes*. Στο <https://www.youtube.com/watch?v=4nuSuVf5km4>

