

**ΠΑΝΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ
ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ**

Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών: Ψυχολογία και ΜΜΕ

Διπλωματική Εργασία:

**«Διαδίκτυο και ταυτότητα: η αναδιαπραγμάτευση της ταυτότητας στον
κυβερνοχώρο.»**

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια: Αμαλία Ατσαλάκη

Φοιτητής: Παγκράτης Βασίλειος, ΑΜ: 06208Μ015

ΑΘΗΝΑ, 2012

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. Εισαγωγή (σελ.2)
 - 1.1. Θεμελιώδη Χαρακτηριστικά του Διαδικτύου (σελ. 5)
2. Μια νέα συλλογική ταυτότητα - οι φιλελεύθερες προσεγγίσεις (σελ. 7)
 - 2.1. Ο Πλούτος των Δικτύων (σελ. 9)
3. Έμφυλη Ταυτότητα και Κυβερνοχώρος (σελ.12)
 - 3.1. Cyborg Φεμινισμός (σελ. 13)
 - 3.2. Κυβερνοφεμινισμός (σελ. 15)
 - 3.3. Παραδείγματα Κατασκευής και Ρευστοποίησης της Έμφυλης Ταυτότητας στο Διαδίκτυο (σελ. 17)
 - 3.3.1 Τα Multi – User Dungeons (σελ. 17)
 - 3.3.2 Το IRC (σελ. 18)
 - 3.3.3 Τα Avatars (σελ.19)
 - 3.3.4 Τα Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων (σελ. 20)
 - 3.4 Αναπαραγωγή ή Ρευστοποίηση ; (σελ. 24)
4. Μύθοι και Ήρωες στο Διαδίκτυο: Η αναζήτηση ταυτότητας και ιδεολογίας στις αφηγήσεις των MMORPGs (σελ. 28)
 - 4.1. Η χρήση του Μύθου (σελ. 31)
 - 4.2. Η μίξη του φανταστικού με το ρεαλιστικό (σελ. 35)
 - 4.3. Αναζήτηση ταυτότητας και απόδραση προς την “αθωότητα” (σελ. 39)
 - 4.4. Ο Κυβερνοχώρος και η Αναζήτηση του «Ένδοξου Παρελθόντος» (σελ. 42)
5. Κυβερνοχώρος, ρίζωμα και νομαδικότητα (σελ. 46)
6. Απελευθέρωση ή διαστροφή; (σελ. 57)
7. Επίλογος (σελ. 64)
8. Βιβλιογραφία (σελ. 69)

1. Εισαγωγή

Η επεκτεινόμενη χρήση του Διαδικτύου, που πλέον επηρεάζει όλο και περισσότερες πλευρές της καθημερινότητας των χρηστών του, έχει ανοίξει, ήδη από τις απαρχές των διαδικτυακών εφαρμογών, μια σημαντική συζήτηση στις κοινωνικές επιστήμες. Οι νέες «εικονικές πραγματικότητες», όπως συνήθως αναφέρονται, δημιουργούν νέους χωροχρόνους, συστήματα και τρόπους αλληλεπίδρασης και επικοινωνίας, εφαρμογές οι οποίες ανοίγουν καινούρια πεδία διαπραγμάτευσης των κοινωνικών σχέσεων, της επικοινωνίας και των ταυτοτήτων, ορίζοντας έτσι τον κυβερνοχώρο ως ένα πεδίο ανάπτυξης μιας μεγάλης εν εξελίξει συζήτησης, μεταξύ των μελετητών, σε σχέση με τα χαρακτηριστικά της εικονικής πραγματικότητας, την σχέση offline και online εμπειρίας, τις προοπτικές και τους πιθανούς κινδύνους που εμπεριέχει μια περαιτέρω μετατόπιση μορφών κοινωνικών σχέσεων και επικοινωνίας από το «πραγματικό» στο «εικονικό», μια μετατόπιση που φέρνει το κόσμο των αισθήσεων σε κίνδυνο να χάσει την πρωτοκαθεδρία του από τον δυνητικό (virtual) κόσμο, επιφέροντας μια, κατά την «Αλλαγή Παραδείγματος» του Kuhn, αλλαγή πραγματικότητας (reality Shift) (Σκαρπέλος, 1999).

Οι νέες μορφές εμπειρίας και επικοινωνίας που αναπτύσσονται στον κυβερνοχώρο δημιουργούν ένα νέο, και με ισχυρή δυναμική, πεδίο αναδιαπραγμάτευσης των ανθρώπινων ταυτοτήτων, όπως οι εθνικές, πολιτικές και οι έμφυλες ταυτότητες. Η σχέση της διαδικτυακής εμπειρίας και της ταυτότητας, η κατασκευή και η πιθανή ρευστοποίησή της υπό το πρίσμα του κυβερνοχώρου είναι η συζήτηση της οποίας κάποιες βασικές «γραμμές» επιδιώκει να καλύψει η παρούσα εργασία. Με βάση το παραπάνω πλαίσιο μπορούν να τεθούν κάποια βασικά ερωτήματα: Ποιες είναι εκείνες οι εφαρμογές του κυβερνοχώρου που συμβάλλουν στην δόμηση ή αναδιαπραγμάτευση της ταυτότητας. Ποιες ανθρώπινες εμπειρίες στο διαδίκτυο συνιστούν το πλαίσιο στο οποίο αυτό συμβαίνει και με ποιόν τρόπο;

Στο πρώτο μέρος της εργασίας (κεφάλαια 2 έως 4) επιχειρείται μια σκιαγράφηση της συζήτησης αυτής με βάση τρία παραδείγματα: α) τις φιλελεύθερες οπτικές για το διαδίκτυο και την συλλογική ταυτότητα του χρήστη (κεφάλαιο 2), β) την έμφυλη ταυτότητα, τους τρόπους και τα πλαίσια στα οποία αυτή δομείται ή αποδομείται, σε σχέση με τις αντίστοιχες θεωρητικές προσεγγίσεις της Haraway και της Plant (κεφάλαιο 3), γ) την χρήση του μύθου και της εικόνας

στα διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων και τις ιδεολογικές προεκτάσεις που ενυπάρχουν σε αυτά (κεφάλαιο 4). Στο δεύτερο μέρος της εργασίας επιχειρείται μια προσέγγιση από την θεωρητική παράδοση του Deleuze και του Guattari και την σχέση του όρου «ρίζωμα», της «νομαδικότητας» και του σώματος με την συζήτηση για τον κυβερνοχώρο και την ταυτότητα (κεφάλαιο 5). Τέλος, στο κεφάλαιο 6, επιχειρείται μια σκιαγράφηση μιας προσέγγισης στον κυβερνοχώρο από την λακανική οπτική, που στέκεται σε κριτική θέση τόσο απέναντι στον Deleuze, όσο και στις «απελευθερωτικές» οπτικές του κυβερνοχώρου, τόσο της Haraway, όσο και των φιλελεύθερων προσεγγίσεων για την «Ανοιχτή Κοινωνία» του διαδικτύου.

1.1 Θεμελιώδη Χαρακτηριστικά του Διαδικτύου

Σε αυτό το σημείο είναι σκόπιμη μια συνοπτική αναφορά σε κάποια θεμελιώδη χαρακτηριστικά του διαδικτύου, αφού αυτά τα χαρακτηριστικά είναι εκείνα που θέτουν το διαδίκτυο ως ένα πλαίσιο δυναμικής αναδιαπραγμάτευσης της ταυτότητας. Σύμφωνα, λοιπόν, με τους Καϊτατζή & Γουίτλοκ (2003) και τους Wellman & Hampton (1999) ως βασικά χαρακτηριστικά του διαδικτύου μπορούν να οριστούν τα παρακάτω:

1) Διαδραστικότητα

Το χαρακτηριστικό αυτό αναφέρεται στην δυνατότητα των τεχνολογικών μέσων που χρησιμοποιούνται για την πρόσβαση στο διαδίκτυο, των Η/Υ, να εκτελούν έναν συνδυασμό από λογισμικές και αφηρημένες ενέργειες, καθώς και πρακτικές – μηχανικές ενέργειες, όπως η εύρεση και η ανάσυρση δεδομένων (κειμένου, εικόνας κτλ.). Αυτή η «πραξιακή» φύση του διαδικτύου δίνει, όσο εξελίσσεται η ανάπτυξη τέτοιων τεχνολογικών εφαρμογών, περισσότερες προοπτικές στους χρήστες και περαιτέρω δυνατότητες σε σχέση με τις εφαρμογές του κυβερνοχώρου.

2) Αέναη πληροφοριακή ροή

Η δυνατότητα του διαδικτύου για μια συνεχή πληροφοριακή ροή δίνει την δυνατότητα στους χρήστες για άμεση επικοινωνία και συνεννόηση σε πραγματικό χρόνο, εκμηδενίζοντας τον παράγοντα της απόστασης, λόγω της συνεχόμενης αύξησης των δυνατοτήτων και της χωρητικότητας του διαδικτύου, που επιτρέπει πλέον την διαχείριση τεράστιου όγκου πληροφοριακών δεδομένων, μεταξύ δυνητικά απεριόριστου αριθμού χρηστών.

3) Υπερσυνοριακότητα - Υπερβατικότητα

Ένα ακόμα δομικό χαρακτηριστικό του διαδικτύου είναι ακριβώς η εκμηδένιση του παράγοντα της απόστασης αλλά και η συγκρότησή του ως μια καινούρια μορφή οργάνωσης που υπερβαίνει τις υπαρκτές δομές οργάνωσης και εξουσίας, συνδέοντας χρήστες με διαφορετικό πολιτικό και πολιτισμικό υπόβαθρο και αγνοώντας, όπως υποστηρίζουν οι Καϊτατζή & Γουίτλοκ, υπαρκτούς κοινωνικούς κανόνες για το τί είναι θεμιτό και τί όχι.

4) Πλανητική Εξακτίνωση

Η επίτευξη του διαδικτύου για μια πλανητική κοινότητα συνδεδεμένη σε ένα κοινό σύστημα ορίζει το διαδίκτυο σαν μια τεράστια τηλεπικοινωνιακή δύναμη, ικανή για έναν τεράστιο αριθμό δράσεων και υπηρεσιών με εκατομμύρια συνδεδεμένους Η/Υ.

5) Πολυπλοκότητα

Στα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του Διαδικτύου κατατάσσεται η πολυπλοκότητά του, κάτι που συνεπάγεται ότι η εξοικείωση μαζί του είναι δυνατή μόνο για τεχνολογικά προσανατολισμένα ή εκπαιδευμένα άτομα. Αυτό το χαρακτηριστικό υποδεικνύει ότι το πρόταγμα για ένα ενιαίο πεδίο αλληλεπίδρασης και επικοινωνίας μεταξύ των ανθρώπων, συνεπάγεται την αναγκαιότητα εκπαίδευσης και πρόσβασης σε Η/Υ κοινωνιών και κοινωνικών ομάδων που είναι αποκλεισμένοι από τέτοιου τύπου αγαθά.

2. Μια νέα συλλογική ταυτότητα - οι φιλελεύθερες προσεγγίσεις

“Δημιουργούμε έναν κόσμο όπου οποιοσδήποτε, οπουδήποτε μπορεί να εκφράσει τα πιστεύω του, ανεξάρτητα από το πόσο ασυνήθιστα είναι αυτά, χωρίς τον φόβο του εξαναγκασμού στην σιωπή ή τον κομφορμισμό. {...} Θα δημιουργήσουμε έναν πολιτισμού του Νου στον Κυβερνοχώρο. Είθε να είναι πιο ανθρώπινος και δίκαιος από τον κόσμο που οι κυβερνήσεις σας έφτιαξαν.»

Διακήρυξη της Ανεξαρτησίας του Κυβερνοχώρου (Barlow, J.P., 1996)

Στις 8 Φεβρουαρίου του 1996 δημοσιεύτηκε στο διαδίκτυο ένα κείμενο, που ασκούσε βαριά κριτική στην νομοθετική ρύθμιση που είχε ψηφιστεί λίγες μέρες πριν από το αμερικανικό κοιγκρέσο, και η οποία έδινε το δικαίωμα της αγοράς ψηφιακών σημάτων και «χώρου» στους ήδη υπάρχοντες κολοσσούς των media, αποτελώντας έτσι μια από τις πρώτες απόπειρες ρύθμισης του κυβερνοχώρου. Το κείμενο, υπογεγραμμένο από τον J.P. Barlow, ονομαζόταν «Διακήρυξη της Ανεξαρτησίας του Κυβερνοχώρου» και η επιρροή του φαίνεται μέχρι σήμερα σε μια σειρά προσεγγίσεων που αφορούν το διαδίκτυο και την ανθρώπινη εμπειρία σε σχέση με αυτό. Τόσο πριν, αλλά κυρίως μετά την δημοσίευση της διακήρυξης, μια σειρά θεωρητικών κειμένων είδαν στο διαδίκτυο μια νέα ευκαιρία για την εφαρμογή μιας «ανοιχτής κοινωνίας», μιας κοινωνίας όπου κάθε ταυτότητα θα μπορεί να εκφραστεί ελεύθερα και κάθε άτομο θα μετέχει μιας καινούργιας, συλλογικής ταυτότητας: εκείνης του «κυβερνο-πολίτη», του χρήστη του διαδικτύου, που συμμετέχει πλέον ενεργά (μέσω του διαδικτύου) στην παραγωγή των ιδεών και την διαμόρφωση της δημόσιας σφαίρας εν γένει (Dahlberg, 2001 , Dahlberg & Sapiera, 2007). Ο κυβερνοχώρος θεωρήθηκε ένα πεδίο ανάπτυξης μιας «συλλογικής ευφυΐας», ένα δίκτυο ανταλλαγής και διαχείρισης πληροφοριών που θα συνέβαλλε στην διάδοση και την εδραίωση ιδεών και την βελτίωση της δημοκρατίας, σε αντίθεση με τα παραδοσιακά ΜΜΕ, όπως η τηλεόραση, που, ελλείπει διαδραστικότητας και συμμετοχής του χρήστη, υπόκεινται σε έλεγχο (Benkler, 2006).

Έτσι, το διαδίκτυο θεωρήθηκε το καλύτερο πλαίσιο για την εφαρμογή της «Αγοράς των ιδεών», σαν αυτή που ανέφερε ο John Stuart Mill (1859 { 1995 }), δηλαδή ένας ελεύθερος χώρος,

χωρίς περιορισμούς και έλεγχο, όπου οι ιδέες, εκφραζόμενες από χρήστες από όλο τον κόσμο και όλο το πολιτικό φάσμα, μπορούν να αντιπαρατεθούν επί ίσοις όροις, ώστε να επικρατήσουν εκείνες που αξίζουν. Αυτός ο άκρατος οπτιμισμός σε σχέση με το διαδίκτυο είναι χαρακτηριστικός των φιλελεύθερων οπτικών, που το θεωρούν το μέσο για την επίτευξη της «Ανοιχτής Κοινωνίας» που περιγράφει ο Karl Popper στο αντίστοιχο έργο του (Popper, 1971). Διακόσια τριάντα χρόνια μετά την έκδοση του «Wealth of Nations» (ο Πλούτος των Εθνών) (Smith, 1776:1991) ένα από τα βασικά συγγράμματα των κλασσικών οικονομικών, κυκλοφόρησε στο διαδίκτυο το σύγγραμμα «Wealth of Networks» (Benkler, 2006), εκφράζοντας, μέσω παράφρασης, το πέρασμα από την κλασική οικονομία στην οικονομία της πληροφορίας. Το πέρασμα από το έθνος, ως οικονομικό πλαίσιο, στο δίκτυο, ή μάλλον στα δίκτυα, ως μια αποκεντρωμένη και παγκοσμιοποιημένη δυναμική οικονομικής και κοινωνικής δραστηριότητας.

2.1 Ο Πλούτος των Δικτύων

Ο Benkler (2006), που συνοψίζει σχεδόν το σύνολο της «αισιόδοξης» οπτικής για το διαδίκτυο, αναφέρει μια σειρά λόγους για τους οποίους αυτό θεωρείται ότι έχει αλλάξει στην βάση της την κοινωνική και οικονομική ζωή, καθώς και το ίδιο το άτομο, αλλάζοντας την ιδιότητα του καταναλωτή σε εκείνην του χρήστη. Οι διαδικτυακές εφαρμογές, κατά τον ίδιο, έχουν το δυναμικό να αυξήσουν την προσωπική αυτονομία του υποκειμένου με διάφορους τρόπους. Αρχικά, η τεχνολογική εξέλιξη αυξάνει το εύρος των πραγμάτων που μπορεί το άτομο να κάνει από μόνο του, καθώς η ψηφιακή πληροφορία ξεπερνάει τους υλικούς και χωρικούς περιορισμούς που υπήρχαν μέχρι πρότινος. Πλέον, τα εργαλεία προς δράση είναι διαθέσιμα στην πλειοψηφία των πολιτών του ανεπτυγμένου κόσμου. Κατά δεύτερον, γίνονται διαθέσιμες εναλλακτικές μορφές πληροφόρισης και επικοινωνίας, μειώνοντας την έκταση της εξάρτησης των πολιτών από τα παραδοσιακά ΜΜΕ, που λειτουργούν υπό ιδιωτική ή κρατική ιδιοκτησία και έλεγχο. Με αυτό τον τρόπο, η κατασκευή των πολιτών ως παθητικών καταναλωτών, που επήλθε με την κυριαρχία της τηλεόρασης, χάνει συνεχώς έδαφος, υπέρ του μοντέλου του χρήστη.

Ένα τρίτο παράδειγμα αφορά το ολοένα αυξανόμενο εύρος και την «ποικιλία» (diversity) των πηγών που είναι διαθέσιμες στους χρήστες, αφού ενεργοποιούνται και μπορούν να χρησιμοποιηθούν, παμπολλες κατηγορίες πληροφορίας: εμπορευματικές ή μή, εγχώριες ή ξένες, αποδεκτές ή ακραίες. Αυτή η πολλαπλότητα των πηγών δεν αναφέρεται μόνο στο επίπεδο της ενημέρωσης, είτε από ειδησιογραφικά site, είτε από ιστολόγια, αλλά και στο επίπεδο της προσωπικής επικοινωνίας, μέσω ιστοσελίδων κοινωνικής δικτύωσης, όπως το Facebook, με - δυννητικά- ανθρώπους από όλον τον κόσμο και όλο το φάσμα πολιτιστικών, κοινωνικών-πολιτικών ή θρησκευτικών υποβάθρων. Φαίνεται λοιπόν ότι η διαδικτυακή επικοινωνία, είτε στο επίπεδο της ενημέρωσης, είτε στο επίπεδο της προσωπικής αλληλεπίδρασης, ανοίγει άπειρες νέες δυνατότητες και μια πλουσιότερη βάση πηγών, βάσει των οποίων το άτομο μπορεί να σχηματίσει γνώμες, κριτική σκέψη και απόψεις για ένα επίσης μεγάλο εύρος ζητημάτων (Benkler, 2006).

Τα χαρακτηριστικά που αναφέρει ο Benkler είναι ακριβώς αυτά που οδηγούν πολλούς

μελετητές του διαδικτύου στο συμπέρασμα ότι πρόκειται για την ιδανική «ενσάρκωση» της «ελεύθερης αγοράς των ιδεών». Η πολλαπλότητα των πηγών, η ελεύθερη έκφραση και ο κυβερνοχώρος ως «τόπος» ελεύθερης συνάντησης, αποτελούν για πολλούς μια ενσάρκωση της ουσίας της 1ης Τροποποίησης (First Amendment) του Αμερικανικού Συντάγματος (Ito, 2003).

Όλα τα παραπάνω χαρακτηριστικά αποτελούν επιχειρήματα της φιλελεύθερης οπτικής για το διαδίκτυο, που προχωράει ένα βήμα παραπέρα: οι σύγχρονες τεχνολογικές εξελίξεις δεν αλλάζουν απλά τον ανθρωπότυπο του καταναλωτή σε εκείνον του χρήστη, αλλά είναι θεμελιώδεις για την βελτίωση της ίδιας της δημοκρατίας. Ξεπερνώντας τα παραδοσιακά ΜΜΕ, η δημιουργία της διαδικτυακής δημόσιας σφαίρας απελευθερώνει το άτομο από τον εξαρτημένο τύπο καταναλωτή της ύστερης βιομηχανικής κοινωνίας, που βασίζεται στην παθητικότητα και τον ρόλο του «δέκτη» πληροφοριών, απόψεων και προϊόντων. Το διαδίκτυο, έτσι, επιτυγχάνει μια οικονομική και κοινωνική αποκέντρωση, που ξεπερνάει την «γραφειοκρατία» και τον οικονομικό/ κρατικό έλεγχο. Οι εξελιγμένες εφαρμογές του Web 2.0 δείχνουν σε μια τέτοια κατεύθυνση, κατά την οποία η ανθρώπινη δραστηριότητα αυξάνεται σε σημαντικούς τομείς, συνεισφέροντας στην συγκέντρωση αλλά και την απόκέντρωση της γνώσης, όπως, για παράδειγμα, μέσω των ελεύθερων εγκυκλοπεδίων (Wikipedia) ή των συμμετοχικών ιστοσελίδων που συγκεντρώνουν πιο εξειδικευμένη γνώση (Wikis).

Όπως αναφέρει ο Benkler (2006):

«Αυτή η νέα πρακτική ατομική ελευθερία, που γίνεται εφικτή από το ψηφιακό περιβάλλον, είναι η ρίζα των βελτιώσεων για την πολιτική συμμετοχικότητα, για την δικαιοσύνη και την ανθρώπινη ανάπτυξη, για την δημιουργία μιας ισχυρότερης κουλτούρας της κριτικής σκέψης και την εμφάνιση του δικτυωμένου ατόμου ως ενός πιο ευέλικτου μέλους της κοινότητας».

Γίνεται λοιπόν σαφές ότι το διαδίκτυο είναι ένα βασικό εργαλείο, για τους ερευνητές που ακολουθούν την φιλελεύθερη φιλοσοφική παράδοση, ένα μέσο για την επίτευξη της «Ανοιχτής Κοινωνίας» του Popper (1971), μια ιδανικότερη χρήση της γνώσης, τελικά, ακόμα και για την οικονομική πραγματικότητα, κατά τις επιταγές του ιδρυτή του σύγχρονου Φιλελευθερισμού, Friedrich Hayek. Βασικό στοιχείο για αυτή την παράδοση είναι η αυξανόμενη αυτονομία του

ατόμου καθώς και η ελεύθερη συσχέτισή του μέσω του διαδικτυακού χώρου. Συσχέτιση που οδηγεί σε δομές - ψηφιακές μεν, αλλά με πραγματική επιρροή- που ονομάζονται «Συλλογική Ευφυΐα» (Collective Intelligence) (Tovey, 2008). Συλλογική ευφυΐα που αξιοποιεί τα τεράστια αποθέματα γνώσης και πληροφορίας που συγκεντρώνει καθημερινά το διαδίκτυο, προερχόμενα από εκατομμύρια χρήστες καθημερινά (Maloney, 2008).

Εκτός από την «καθαρή» πληροφορία, η συλλογική ευφυΐα εκμεταλλεύεται και την λεγόμενη μετά-πληροφορία (metadata), την πληροφορία που αναφέρεται στην πληροφορία, όπως γίνεται με την χρήση των ετικετών (tags) που περιγράφουν το είδος, την προέλευση και το θέμα της πληροφορίας και χρησιμοποιούνται σε πολλαπλά site, από τα ιστολόγια, μέχρι το Facebook, το i-Tunes και την ιστοσελίδα συγκέντρωσης φωτογραφιών Flickr. Η χρήση αυτή των metadata είναι ένα από τα βασικά νέα στοιχεία του Web 2.0 (Anderson, 2007). Για παράδειγμα η πλατφόρμα της Google χρησιμοποιεί τα metadata που οι ίδιοι οι χρήστες έχουν δημιουργήσει, ώστε να βρεί ακριβέστερα και γρηγορότερα την πληροφορία που ζητείται (Maloney, 2008).

Η συλλογική ευφυΐα που προέρχεται από τα ελεύθερα συσχετιζόμενα αυτόνομα άτομα, ξεπερνά την ατομική ευφυΐα και συγκροτεί έτσι δίκτυα αδιαμεσολάβητης ροής και δημιουργίας γνώσης. Με τις διαδικασίες αυτές, εμφανίζεται μια νέα «συνειδητότητα» για τους χρήστες, που είναι πλέον τόσο αυτόνομοι όσο και μέλη μιας παγκόσμιας κοινότητας (Atlee, 2008). Σύμφωνα με αυτή την οπτική, λοιπόν, οι ενεργοί χρήστες του διαδικτύου ενσωματώνουν, πλέον, χαρακτηριστικά του «απόλυτου» πολίτη, που είναι αυτόνομος ως προσωπικότητα, αλλά και μέρος της κοινότητας, με ενεργή συνεισφορά σε αυτή. Η δημιουργία αυτού του τύπου του πολίτη, θεωρείται θεμελιώδης για την δημιουργία μιας *†*συμμετοχικής δημοκρατίας[‡] βασιζόμενης στην ψηφιακή και δικτυακή τεχνολογία, όπου ο καθένας είναι ελεύθερος να συνεισφέρει (αλλά όχι αναγκασμένος, όπως στις κολεκτιβιστικές παραδόσεις στις οποίες αντιτίθεται η φιλελεύθερη). Η απουσία κεντρικού ελέγχου, ευνοεί αυτή την συμμετοχική λογική, προσφέροντας έδαφος για την βελτίωση της δημοκρατίας ως πολιτικό σύστημα, αλλά και της εκπαίδευσης (Ito, 2003 , Jenkins et al. , 2009).

3. Έμφυλη Ταυτότητα και Κυβερνοχώρος

Ξεκινώντας από τα μέσα της δεκαετίας του 1980, η ανάπτυξη των διαδικτυακών και, ευρύτερα, των τεχνολογικών εφαρμογών και της πληροφορικής, συνέβαλλε στην εμφάνιση φεμινιστικών θεωρήσεων, στις οποίες ο κυβερνοχώρος, αν και θεωρείται ως άλλο ένα πεδίο αποκλεισμού των γυναικών από την «αρσενική» τεχνολογία, μπορεί να θεωρηθεί και ως ένα πλαίσιο με ισχυρές δυναμικές απελευθέρωσης (Bell, 2001) και άρνησης τόσο του δυϊσμού αρσενικό/ θηλυκό, όσο και μιας σειράς άλλων δίπολων, όπως το δίπολο σωματικό/ μη σωματικό και βιολογικό/ μηχανικό. Θα επιχειρηθεί, σε αυτό το σημείο, μια συνοπτική καταγραφή των βασικών θέσεων της θεώρησης του Cyborg Feminism, βασιζόμενη στην Haraway (1985) και του Cyberfeminism, βασιζόμενη στην Plant (1996). Και στις δύο φεμινιστικές αυτές θεωρήσεις, το ζήτημα της ταυτότητας, γενικά, αλλά και της έμφυλης ταυτότητας πιο συγκεκριμένα είναι κεντρικό τόσο σε επίπεδο ανάλυσης όσο και σε επίπεδο προτάγματος.

3.1 Cyborg Φεμινισμός

Μια από τις πρώτες προσπάθειες σύνδεσης της φεμινιστικής θεωρίας και του κυβερνοχώρου, προέρχεται από την D. Haraway και το κείμενό της «A Cyborg Manifesto» (1985), δημοσιευμένο στο περιοδικό Socialist Review. Ο όρος Cyborg που χρησιμοποιεί η Haraway προέρχεται από την σύμπτυξη των λέξεων Cybernetic και Organism, ένα υβρίδιο, όπως αναφέρει η ίδια, μηχανής και οργανισμού. Η εμπειρία του Cyborg βασίζεται τόσο στην κοινωνική πραγματικότητα, όσο και στην επιστημονική φαντασία, αναφέρει η Haraway, αρνούμενη το δίπολο μεταξύ των δύο αυτών κατηγοριών. Το Cyborg λειτουργεί σαν συγχώνευση μιας σειράς δυϊστικά αντιθετικών κατηγοριών, αφού είναι ταυτόχρονα οργανικό και μηχανικό, ανθρώπινο και ζώδες, σωματικό και μη σωματικό, εδράζεται τόσο στην κοινωνική πραγματικότητα όσο και στην επιστημονική φαντασία και καταργεί των διαχωρισμό ελέγχου / έλλειψης έλεγχου στο σώμα. Όπως αναφέρεται στο κείμενο, αυτή η μίξη μηχανής και οργανισμού δεν είναι μια μελλοντική εικόνα, αλλά κάτι το ήδη υπαρκτό και cyborgs συναντώνται σε διάφορες ανθρώπινες εφαρμογές, όπως στην πολεμική βιομηχανία και την ιατρική.

Η οπτική της Haraway βλέπει τον κυβερνοχώρο, πριν ακόμα την εμφάνιση και την εξάπλωση του διαδικτύου, ως ένα νέο πεδίο πραγματικότητας, ένα πέρασμα από την λευκή καπιταλιστική πατριαρχία στην «Πληροφορική της Κυριαρχίας» (Informatics of Domination, μια νέα κατάσταση κυριαρχίας της προσομοίωσης έναντι της αναπαράστασης στην οποία αναπτύσσονται καινούριες κοινωνικές πρακτικές και νέες μορφές άσκησης εξουσίας αλλά στην οποία μπορούν να προκύψουν και νέες μορφές αντίστασης. Γίνεται εμφανές λοιπόν, ήδη από τον τίτλο και την λέξη Manifesto, ότι η οπτική της Haraway δεν επιδιώκει μόνο –ή κυρίως- την σαφή διατύπωση μιας θεωρίας, ως εργαλείο ανάλυσης, αλλά την σύνταξη ενός πολιτικού κείμενου με προτάγματα. Έτσι, η χρήση του όρου Cyborg αναφέρεται σε ένα επιδιωκόμενο νέο είδος εμπειρίας, που κινείται στα όρια των κυρίαρχων δυϊσμών, αρνούμενη τους, σε τελευταία ανάλυση, και χαρακτηριζόμενη από την αποσπασματικότητα και την εναλλαγή ταυτοτήτων, το θόλωμα των ορίων μεταξύ αυτών και μεταξύ μιας σειράς δυϊσμών και την άρνηση της επιδίωξης της «ενότητας με την μορφή της πυρηνικής οικογένειας», της «ατομικής ολοκλήρωσης» και των κυρίαρχων κοινωνικών ρόλων, την άρνηση δηλαδή των «Ανθρώπινων Μύθων», όπως τους

ονομάζει η Haraway, όσο και των «Φροϋδικών Μύθων». Η διάσπαση αυτών των ορίων οδηγούν σε μια αδυναμία ορισμού της ταυτότητας με παραδοσιακές έννοιες, αφού μια ενιαία γυναικεία ταυτότητα με συγκεκριμένα χαρακτηριστικά πολυδιασπάται λόγω των διαφορών που προκύπτουν. Το δεύτερο πρόταγμα της Haraway εντοπίζεται σε αυτό το σημείο και έχει να κάνει με μια άρνηση των εσσεντιαλιστικών θεωρήσεων της «αθωότητας» και της «αγνότητας». Η Haraway όχι μόνο βλέπει την γυναίκα ως ένα μη-ενιαίο υποκείμενο, όπως και η J. Butler (1990), αλλά προτάσσει και το πέρασμα στην κυβερνητική εμπειρία ως μια μορφή περαιτέρω έντασης των διαφορών και άρνησης των ορίων των δυαδικοτήτων που επιβάλλονται από την δυτική παράδοση (Haraway, 1985 , Bell, 2007).

Με βάση τα παραπάνω, η ρευστοποίηση της έμφυλης ταυτότητας είναι κάτι που, κατά τον Cyborg φεμινισμό, είναι μια εφικτή κατάσταση, λόγω των συγκεκριμένων χαρακτηριστικών του κυβερνοχώρου και της τεχνολογίας, τα οποία δημιουργούν ένα νέο πεδίο κοινωνικών πρακτικών, την πληροφορική της κυριαρχίας, αλλά είναι και ένα πρόταγμα εκ μέρους του φεμινισμού, για την εγκατάλειψη των εσσεντιαλιστικών θέσεων της δεκαετίας του 1970 και την συνειδητή προσπάθεια, μέσω της cyborg εμπειρίας και του κυβερνοχώρου, για την άρνηση των ψευδών δίπολων, μεταξύ των οποίων και το βασικό δίπολο αρσενικού θηλυκού. Η οπτική του Cyborg φεμινισμού, προτείνει, στην θέση της «φυσικής» ταύτισης των γυναικών με ένα υποτιθέμενο αυθύπαρκτο γυναικείο πρότυπο εσσεντιαλιστικού χαρακτήρα, την συσχέτιση και την δημιουργία υποκειμένων μέσω πολιτικών «συγγενειών» και της συνειδητής ταύτισης, εκτός ντετερμινιστικών όρων και θεωρητικών παραδόσεων.

3.2 Κυβερνοφεμινισμός

Όπως και η Haraway, έτσι και η Sadie Plant (1996) και η θεώρηση του κυβερνοφεμινισμού αρνούνται τις εσσηντιαλιστικές φεμινιστικές παραδόσεις και βλέπουν στον κυβερνοχώρο μια χειραφετική προοπτική, προτάσσοντας την άρνηση της ολοκληρωμένης – ενιαίας ταυτότητας. Παρ' όλα αυτά, η Plant, σε αντίθεση με την Haraway, φαίνεται να αποδέχεται την γυναίκα ως ενιαίο υποκείμενο.

Για την Sadie Plant, η πατριαρχία δεν είναι μια δομή ή μια κατασκευή αλλά μια οικονομία, στην οποία τα «ιδρυτικά» προϊόντα είναι οι γυναίκες. Σε αυτή την πατριαρχική οικονομία, οι ταυτότητες και οι ρόλοι των γυναικών υπαγορεύονται ακριβώς από την θέση τους ως προϊόντα, αφού το σύνολο των ανταλλαγών και των αλληλεπιδράσεων γίνεται από άντρες. Οι γυναίκες λαμβάνουν τον ρόλο του μέσου για τον άντρα και ο αποκλεισμός τους από την κοινωνική και πολιτική ζωή είναι μόνο μια πλευρά της αλλοτρίωσης που υφίστανται. Με βάση την Plant, η γυναίκα είναι συνεχώς σε μια κατάσταση «ξένου σώματος», που μπορεί να λάβει πολλούς ρόλους αλλά ποτέ δεν μπορεί να είναι ο «εαυτός» της. Όπως αναφέρει η Irigaray και σημειώνεται στην Plant (1996):

«Η «εκτός νόμου» κατάστασή της πάντα παραμένει: «μέσα της» ποτέ δεν καταλήγει κάπου. Δεν έχει τον εξοπλισμό.»

Σε αντίθεση με τις γυναίκες, οι άντρες, ελέγχοντας την πατριαρχική οικονομία, έχουν τον ικανότητα να αναπτύξουν σχέσεις του ανήκειν και ταυτότητες και να ορίζουν το περιεχόμενο των όρων «φύση» και «αλήθεια». Αυτόν τον «εξοπλισμό» η έλλειψη του οποίου υπαγορεύει στις γυναίκες την ενσωμάτωση στην πατριαρχική οικονομία η Sadie Plant τον εντοπίζει στις νέες τεχνολογίες και τον κυβερνοχώρο. Ο κυβερνοχώρος, το νέο πλαίσιο κοινωνικών σχέσεων και συναλλαγών που κυριαρχείται από μηχανές, έχει χαρακτηριστικά που επιτρέπουν την χρήση του για την υπονόμηση της κυρίαρχης οικονομίας. Η εξέλιξη των επεξεργαστών κατήργησε την λογική της κεντρικής επεξεργασίας με σειριακό τρόπο, δημιουργώντας παράλληλες μονάδες επεξεργασίας και ταυτόχρονης διανομής. Το σύστημα πλέον δεν ορίζεται κεντρικά αλλά αποτελείται από παράλληλες επεξεργασίες και διανομές, κάτι που το καθιστά περισσότερο μια

διαδικασία, παρά μια οντότητα, που προσεγγίζει όμως σε έναν ανθρώπινο εγκέφαλο, ένα σύνθετο σύστημα επεξεργασία και διανομής. Αυτά ακριβώς τα «αναρχικά» χαρακτηριστικά του κυβερνοχώρου, επιτρέπουν την δημιουργία ενός «αυτο-οργανωμένου» συστήματος, μέσω του οποίου οι χρήστες συγχωνεύονται και η οι ταυτότητες, έμφυλες και μή, ρευστοποιούνται (Plant, 1995 & 1996) .

Η άναρχη αυτή δομή του κυβερνοχώρου δεν μένει, βεβαίως, ανεπηρέαστη από την κυρίαρχη πατριαρχική οικονομία, καθώς υπάρχουν μηχανισμοί ελέγχου που επιχειρούν την επιβολή κάθετων – ιεραρχικών δομών, όπως επιχειρήσεις, κρατικοί οργανισμοί και ακαδημαϊκά ιδρύματα. Τα ισχυρά χαρακτηριστικά όμως του κυβερνοχώρου, υποστηρίζει η Plant, τον οδηγούν εκτός του ελέγχου των ανδρών και η εικονική πραγματικότητα που προκύπτει καταστρέφει την ανδρική ταυτότητα, όπως και κάθε ταυτότητα τελικά (Plant, 1996). Στην διαδικασία αυτή, οι γυναίκες είναι το υποκείμενο εκείνο που δημιουργεί μέσω του κυβερνοχώρου καινούριους κώδικες και νέες διασυνδέσεις, μεταξύ γυναικών και γυναικών και μηχανών, ανοίγοντας συνεχώς «τρύπες», δυνατότητες δηλαδή, στον κόσμο και τελικά ρωγμές στην πατριαρχική οικονομία. Η άρνηση κάθε ταυτότητας που επιβάλλεται, όπως η έμφυλη ταυτότητα, είναι θεμελιώδης χαρακτηριστικό της διαδικασίας. Η Sadie Plant (ο.π: 183) αναφέρει:

«Δεν υπάρχει αυθεντική η ουσιαστική γυναίκα, ούτε «εαυτός» που πηγάζει από κάποιο μακρινό παρελθόν, ούτε ένα πολιτικό υποκείμενο που πρέπει να δημιουργηθεί σήμερα. Ούτε υπάρχει μόνο έλλειψη ή απουσία. Αντί για αυτά υπάρχει μια εικονική πραγματικότητα, μια διαδικασία όπου η ταυτότητα δεν είναι ο στόχος αλλά ο εχθρός, ακριβώς ότι έχει κρατήσει σε απόσταση την μήτρα¹ των δυνατοτήτων από την οποία οι γυναίκες έπαιρναν πάντα τους ρόλους τους.»

¹ «Matrix» στο κείμενο

3.3 Παραδείγματα Κατασκευής και Ρευστοποίησης της Έμφυλης Ταυτότητας στο Διαδίκτυο

Όπως έχουμε ήδη αναφέρει, τα χαρακτηριστικά του κυβερνοχώρου δημιουργούν ένα πλαίσιο κοινωνικής αλληλεπίδρασης μεταξύ των χρηστών που προσφέρεται την εξερεύνηση νέων ταυτοτήτων και την επεξεργασία/ αναδιαπραγμάτευση αυτών που ήδη υπάρχουν. Η συνδέσεις μεταξύ εκατομμυρίων χρηστών του διαδικτύου και οι διαδικτυακές κοινότητες που έχουν δημιουργηθεί και συνεχώς επεκτείνονται αυξάνουν συνεχώς τις προϋποθέσεις για πειραματισμούς με την ταυτότητα. Όπως αναφέρει η Turkle (1999), η εικονική περσόνα, που οι χρήστες δημιουργούν για τέτοιες αλληλεπιδράσεις, μπορεί να αναπαρισταθεί με τους τρόπους που θα επιλέξει ο χρήστης και με πλήρη ανωνυμία –εαν ο χρήστης το επιλέξει- ή στοιχεία μη ανταποκρινόμενα στην offline ζωή. Με αυτό τον τρόπο ο χρήστης «απαλάσσεται» από την offline εικόνα του και δύναται να κατασκευάσει μια ή περισσότερες εξ' ολοκλήρου νέες εικόνες, δίνοντάς του έτσι την ευκαιρία να «εξερευνήσει» πτυχές και πολλαπλούς ρόλους που εκτός του κυβερνοχώρου δεν θα μπορούσε. Το συνεχές αυτό role-playing, ενισχυόμενο και από την εμφάνιση των windows και άρα την ταυτόχρονη χρήση διαφορετικών ρόλων σε διαφορετικά πλαίσια, μπορεί να προσφέρει στους χρήστες εμπειρίες που, λόγω κοινωνικών συμβάσεων, δεν τους ήταν διαθέσιμες, εξερεύνηση της σεξουαλικότητάς τους και προκλήσεις για τις εδραιωμένες ιδέες για έναν «κυρίαρχο εαυτό».

3.3.1 Τα Multi – User Dungeons

Τα Multi – User Dungeons είναι κοινότητες χρηστών που δημιουργήθηκαν σε διαδικτυακό περιβάλλον στα τέλη της δεκαετίας του 1980 και είχαν μια μεγάλη συγκέντρωση χρηστών σε αυτά μέχρι και τα μέσα της δεκαετίας του 90. Στα πρώιμα αυτά MUD's οι χρήστες δημιουργούσαν το προφίλ τους μέσω μιας σειράς επιλογών για το ψευδώνυμό τους, το φύλο τους, τα εξωτερικά τους χαρακτηριστικά και τα ενδιαφέροντα τους. Η επικοινωνία των χρηστών γινόταν μέσω κειμένου και κάποιων πρώιμων γραφικών αναπαραστάσεων, λόγω των τότε περιορισμών του διαδικτύου. Τα MUDs εκείνης της περιόδου είχαν την μορφή ενός λαβυρίνθου με ξεχωριστά chatrooms (δωμάτια συζήτησης) όπου το καθένα είχε μια ξεχωριστή θεματική, ενώ

συχνά τα MUDs έχουν συνολικά σχέση με κάποιο συγκεκριμένο θέμα, επιτρέποντας έτσι τα παιχνίδια ρόλων μεταξύ των χρηστών (Bell, 2001). Λόγω των θεματικών πλαισίων, η δημιουργία κάποιας περσόνας ήταν απαραίτητη για την αλληλεπίδραση στα MUDs, κάνοντας πιο σαφή τον πειραματικό, σε σχέση με τις ταυτότητες, ρόλο τους (Turkle, 1999).

Ένα από τα MUDs των τελών του '80 και αρχών του '90, το LambdaMOO αναφέρεται συχνά σε μελέτες για την σχέση έμφυλης ταυτότητας και Ίντερνέτ. Το LambdaMOO πρόσφερε στους χρήστες την δυνατότητα επιλογής μεταξύ 10 φύλων: Αρσενικό, Θηλυκό, Spivak (απροσδιόριστο), Neuter, Splat, Egotistical, Royal, 2nd, Either, Plural (πολλαπλό). Το LambdaMOO έδωσε στους χρήστες την δυνατότητα επιλογής online φίλου, ώστε να αισθανθούν πιο ελεύθεροι από το offline φύλο τους, στις αλληλεπιδράσεις τους εντός της κοινότητας, και να πειραματιστούν (Bell, 2001, Rellstab, 2007). Ωστόσο, στις συνθήκες αλληλεπίδρασης μεταξύ των χρηστών στα πλαίσια της συγκεκριμένης κοινότητας, καταγράφηκαν πολλές περιπτώσεις κατά τις οποίες οι χρήστες ζητούσαν από αυτούς με τους οποίους μιλούσαν να τους αποκαλύψουν το «πραγματικό» τους φύλο ώστε να συνεχίσουν την συνομιλία, ιδιαίτερα όταν αυτή είχε σεξουαλικό περιεχόμενο. Έτσι, η καχυποψία λόγω της ανωνυμίας, οδηγούσε σε μια πίεση για την αποκάλυψη των offline ταυτοτήτων, περιορίζοντας πολλές φορές την αλληλεπίδραση στην βάση του βιολογικού φύλου των χρηστών (αρσενικό ή θηλυκό), αναιρώντας τις δυνατότητες πειραματισμού που εμπεριείχε το LambdaMOO (Bell, 2001).

3.3.2 Το IRC

Το IRC (Chat), τύπος προγράμματος ή εφαρμογής σε ιστοσελίδα, που επιτρέπει την συνομιλία με γραπτό τρόπο σε πραγματικό χρόνο, αναφέρεται από την Turkle (1999) ως ένα ακόμα παράδειγμα ρευστοποίησης του φύλου στον κυβερνοχώρο. Όπως αναφέρει, αρκετοί συμμετέχοντες περιπλανώνται συχνά μέσα στα κανάλια των chatrooms, και ανάλογα με την διάθεση τους επιλέγουν κανάλια με θεματικές που τους ενδιαφέρουν. Σε αυτά τα κανάλια αλλάζουν ρόλους ανάλογα με το που βρίσκονται και αλληλεπιδρούν σε κάθε κανάλι με διαφορετικό τρόπο. Μέσα σε αυτή την περιπλάνηση πολλά στοιχεία της ταυτότητας αλλάζουν, με την έμφυλη ταυτότητα να είναι μια από τις ταυτότητες που υπόκεινται πιο συχνά σε

μεταβολή και πειραματισμό. Στο IRC το φύλο «θεατροποιείται», εκτίθεται στο προσκήνιο και η προσομοίωση του φύλου σε αυτόν τον χώρο επιτυγχάνεται σχεδόν αποκλειστικά χρησιμοποιώντας επικοινωνιακά μέσα και συγκεκριμένα κείμενο. Το παιχνίδι με το φύλο, μπορεί να σημαίνει κάτι παραπάνω από απλή εναλλαγή ταυτοτήτων αρσενικού/ θηλυκού, μια ευρύτερη εξερεύνηση των ορίων του φύλου. Ένα στοιχείο που πρέπει όμως να εκτιμηθεί είναι η διάρκεια του παιχνιδιού αυτού: Όπως αναφέρει ο Rellstab (2007) σε μια σειρά ερευνών και παρατηρήσεων τέτοιων πειραματισμών σε κανάλια του IRC, συχνά η συνομιλία τελείωνε με την αποκάλυψη της offline ταυτότητας των χρηστών, υποδεικνύοντας ότι η θεατροποίηση του φύλου στο IRC προϋποθέτει κοινό και αποκάλυψη του παιχνιδιού ως θεατρική παράσταση.

3.3.3 Τα Avatars

Η κατασκευή των Avatars, των εικονιδίων δηλαδή που εμφανίζονται στο προφίλ ενός χρήστη, σε ένα forum ή σε κάποια άλλη διαδικτυακή κοινότητα χρηστών (όπως είναι σήμερα τα κοινωνικά δίκτυα Facebook και Myspace), θεωρείται ως ένα στοιχείο που συμβάλλει στην ρευστοποίηση της έμφυλης ταυτότητας στον Κυβερνοχώρο, αφού το τι θα επιλέξει ο χρήστης σαν Avatar δεν περιορίζεται από την offline ζωή του. Πολλές κοινότητες δίνουν την επιλογή δημιουργίας avatar μέσω ενός avatar generator (δημιουργός avatar), χωρίς την χρήση κάποιας φωτογραφίας ή άλλης εικόνας. Οι avatar generators δίνουν στον χρήστη την δυνατότητα να φτιάξει το avatar του επιλέγοντας χαρακτηριστικά όπως: τύπος του σώματος, χρώμα του δέρματος, φύλο κτλ. Όπως αναφέρει ο Gonzalez (Bell, 2001), τα avatars μετατρέπουν τόσο το φύλο όσο και την φυλή σε καταναλωτικά προϊόντα όπου ο χρήστης καλείται να επιλέξει για να φτιάξει το δικό του Avatar. Μετατρέπουν έτσι την έμφυλη και την φυλετική ταυτότητα σε κάτι που μπορεί να επιλεχθεί, ικανοποιώντας την φαντασίωση του «να γίνεις ο κάποιος άλλος», μέσα στην ασφάλεια του κυβερνοχώρου. Στην σημερινή εκδοχή των κοινωνικών δικτύων όπως το Facebook, το Profile, εκτός του Avatar, περιέχει και μια σειρά εκτεταμένων στοιχείων για το άτομο, όπως ενδιαφέροντα, αγαπημένη μουσική – ταινίες – βιβλία, πολιτικές και θρησκευτικές απόψεις και σεξουαλικός προσανατολισμός, δημιουργώντας πολύ περισσότερες δυνατότητες για πειραματισμό και κατασκευή νέων ταυτοτήτων.

3.3.4 Τα Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων

Τα computer games είναι από τις εφαρμογές εκείνες που παραδοσιακά ήταν συνδεδεμένες, τουλάχιστον το μεγαλύτερο ποσοστό, με την αρσενικότητα και τους άνδρες χρήστες και θεωρούνται «αρσενικές» λόγω της συνήθους απεικόνισης βίας και αρσενικών, στην συντριπτική πλειοψηφία, ηρώων. Οι γυναίκες αναπαράστώνται συχνά με στερεοτυπικούς τρόπους (Brenick et al., 2007) ενώ ακόμα και στις περιπτώσεις που ο «ήρωας» ήταν γυναίκα, παρουσιαζόταν με στερεοτυπικά ανδρικά χαρακτηριστικά (Labre & Duke, 2004). Με την εμφάνιση των πρώτων MMORPG's στα τέλη της δεκαετίας του 1990 (Massively multiplayer online role-playing games) δημιουργήθηκε μια νέα κατάσταση, με έναν αυξανόμενο αριθμό γυναικών να ασχολείται με αυτά, αριθμός που, ενώ δεν ξεπερνάει τον αντίστοιχο των ανδρών, προσδιορίζεται ωστόσο στο 20 – 30% ήδη το 2003 (Taylor, 2003) και σήμερα αναμένεται να έχει αυξηθεί ακόμα περισσότερο. Οι αιτίες στις οποίες οφείλεται αυτή η μεταβολή μπορεί να είναι πολλές, ωστόσο μια σημαντική διαφορά μεταξύ των single player παιχνιδιών και των mmorpgs είναι ότι τα τελευταία δημιουργούν διαδικτυακές κοινότητες χρηστών και λειτουργούν μέσα από αυτές, είναι μια ακόμα εφαρμογή δηλαδή που εμπεριέχει τα χαρακτηριστικά του κυβερνοχώρου ως πεδίο κοινωνικής αλληλεπίδρασης και οργάνωσης. Οι γυναίκες όμως δεν ασχολούνται με τα mmorpgs απλά λόγω της δυνατότητας αλληλεπίδρασης και επικοινωνίας με άλλους χρήστες, κάτι το οποίο άλλωστε συμφωνεί και με τα κοινώς αποδεκτά «θηλυκά» χαρακτηριστικά, αφού η συμμετοχή σε τέτοια παιχνίδια προϋποθέτει την κατασκευή καινούριων ταυτοτήτων και αλληλεπιδράσεων που σχετίζονται με το περιβάλλον και την θεματική του παιχνιδιού, όπως ακριβώς και στα MUDs. Στα mmorpgs οι παίκτες κινούνται σε μια μεγάλη γκάμα χώρων, αναπτύσσουν νέες νόρμες και κανόνες και μεταφέρονται σε μια σειρά πλαισίων ανάλογα με τα οποία καλούνται να προσαρμοστούν, όπως π.χ. εντός μιας φιλικής ομάδας χρηστών, μεταξύ αγνώστων, μεταξύ εχθρικών παιχτών, σε εικονικές πόλεις και διάφορες άλλες αναπαραστάσεις. Με βάση τα παραπάνω, τόσο οι γυναίκες, όσο, τελικά, και οι άντρες συμμετέχουν ως παίκτες σε τέτοιες εφαρμογές, αφού αυτές προσφέρουν ένας εύρος εναλυσσόμενων ταυτοτήτων που καλούνται να υιοθετήσουν ή να κατασκευάσουν, όσο και ένα εύρος καταστάσεων και πλαισίων στα οποία καλούνται να αλληλεπιδράσουν, ένα εύρος, δηλαδή, απολύσεων που πηγάζουν από τέτοιες εφαρμογές (Taylor 2003 , Hayes 2007).

Η κατασκευή και η διαπραγμάτευση ταυτοτήτων είναι ένα κεντρικό χαρακτηριστικό όσο και κανόνας των mmorpgs. Η δημιουργία μιας διαδικτυακής περσόνας είναι βασική προϋπόθεση για να ενταχθεί ο παίχτης στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού και το πρώτο βήμα είναι η δημιουργία του avatar. Όπως ακριβώς αναφέρθηκε και πριν, σε σχέση με άλλες κοινότητες χρηστών (Bell, 2001), το Avatar αντιπροσωπεύει την εμφάνιση του εικονικού χαρακτήρα, όπου ο παίχτης καλείται να επιλέξει όνομα, φύλο και χρώμα δέρματος, μέσω ενός character generator της εφαρμογής και αποτελεί «τον πρώτο συνειδητό τρόπο με τον οποίο ο παίχτης κατασκευάζει μια ταυτότητα στον κόσμο του παιχνιδιού» (Hayes, 2007:34). Αν και οι επιλογές φύλου που δίνονται είναι, συνήθως, μόνο αρσενικό/ θηλυκό, ο παίχτης μπορεί να επεξεργαστεί λεπτομερώς τα χαρακτηριστικά του προσώπου του δημιουργώντας συνδυασμούς που δεν δηλώνουν ξεκάθαρα κάτι τέτοιο –ή, αντίστοιχα, αποτελούν υπερβολικές αναπαραστάσεις της θηλυκότητας ή της αρσενικότητας. Κάποιες φορές, μπορούν να επιλεγούν και «φυλές» χωρίς ανθρώπινα χαρακτηριστικά, συνήθως με τερατώδη – ζώωδη χαρακτηριστικά. Όπως αναφέρει ο Taylor (2003) για το παιχνίδι Ever Quest οι παίχτες μπορούν να διαλέξουν από μια γκάμα φανταστικών «φυλών», όπως dark elf, dwarf, troll, erudite, gnome, iksar, ogre, vahshir. Η ανθρώπινη φυλή είναι μία μόνο από τις επιλογές που δίνονται στον παίχτη, ο οποίος καλείται να αποφασίσει στην συνέχεια και για τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά του εικονικού του χαρακτήρα, τα αδύναμα και δυνατά στοιχεία του, τις ικανότητες και τις ελλείψεις του.

Πέρα από την δημιουργία της εικονικής περσόνας τα mmorpgs προσφέρουν έναν μεγάλο εικονικό κόσμο, με πολλές δυνατότητες αλληλεπίδρασης μεταξύ των παικτών. Η αλληλεπίδραση και οι διαπροσωπικές σχέσεις μπορούν να πάρουν διάφορες μορφές σε τέτοιους εικονικούς χώρους, από το απλό «chat» μέχρι εικονικές κοινωνικές σχέσεις όπως γάμοι μεταξύ χαρακτήρων, ο σχηματισμός «συντεχνιών» (guilds), επίσημων δηλαδή δομών μεταξύ των παιχτών, ο σχηματισμός ενός σταθερού κύκλου φίλων, όσο και offline μορφές, αφού οι παίχτες συχνά σχηματίζουν κοινότητες που συζητάνε για το παιχνίδι και βρίσκονται σε συναντήσεις (Taylor, 2003). Σε αυτό το πλαίσιο, ο πειραματισμός με την έμφυλη ταυτότητα εμφανίζεται με πολλούς τρόπους και η «εναλλαγή φύλων» (gender swapping) είναι κοινός τόπος, αφού πολλά mmorpgs δίνουν την δυνατότητα στους παίχτες για την δημιουργία έως και 6 χαρακτήρων (όπως το World of Warcraft) δίνοντας την δυνατότητα στους παίχτες να πειραματιστούν με μια γκάμα που ξεκινάει από την «υπερθηλυκότητα» και την «υπεραρσενικότητα» και καλύπτει το

ενδιάμεσο φάσμα με ανδρογυνους χαρακτήρες, ή και χαρακτήρες με «αόρατη» έμφυλη ταυτότητα (Taylor, 2003 , Hayes, 2007 , Wu et al., 2007). Σε έρευνες για τον «εντός παιχνιδιού γάμο» (in-game marriage) σε κινέζους χρήστες mmorpgs (Wu et al., 2007), αναφέρεται ότι το ποσοστό των παιχτών που επιλέγουν να δημιουργήσουν χαρακτήρες του «αντίθετου» φύλου είναι υψηλό και πολλές φορές επιδιώκεται από αυτούς η σύναψη επίσημων σχέσεων με άλλους χαρακτήρες, με την μορφή του εικονικού γάμου. Ο εικονικός γάμος είναι μια τελετουργική διαδικασία εντός των πολλών mmorpgs, χαρακτηριστική της δυναμικής τους ως κοινότητας χρηστών, αφού συνδιάζει πολιτισμικά στοιχεία και έμφυλες ταυτότητες και ιεραρχίες, τελικά όμως καταλήγει σε μια συνολική αναδιαπραγμάτευση όλων αυτών, εντάσσοντάς τα σε ένα νέο συμβολικό σύστημα, το οποίο δανείζεται από τις κυρίαρχες παραδόσεις για να τις αποδομήσει. Αν και πολλά χαρακτηριστικά και οι συμβολισμοί παραμένουν οι ίδιοι και εντός παιχνιδιού, όπως ο τελετουργικός χώρος, όσα λένε οι χρήστες, οι ρόλοι (ιερέας, καλεσμένοι κτλ.), η εμφάνιση (π.χ. ο τονισμός της θηλυκότητας της «νύφης»), η διαδικασία αυτή κυριαρχείται από νέα χαρακτηριστικά και κώδικες που έχουν προκύψει εντός του εικονικού κόσμου του παιχνιδιού, αμφισβητώντας τις ιεραρχίες και τους ρόλους των φύλων, όσο και τις πολιτισμικές παραδόσεις περί γάμου και σχέσεων αρσενικού/ θηλυκού. Ο γάμος, έτσι, θεωρείται, από τους περισσότερους παίχτες, ως μια διαδικασίας σύσφιξης των σχέσεων και φιλίας, χωρίς διαχωρισμένους ρόλους και ιεραρχίες μεταξύ των «συζύγων» και χωρίς να παίζει ρόλο το offline φύλο τους. Σε κάθε περίπτωση, στα περισσότερα mmorpgs, ο εικονικός κόσμος δημιουργεί νέες κοινωνικές σχέσεις, αφού απουσιάζουν –ή βρίσκονται σε πολύ αρχικό στάδιο- δομικά χαρακτηριστικά όπως η εργασία, ο διαχωρισμός δημόσιου και ιδιωτικού, η οικογένεια και η οικία, ένας εικονικός κόσμος, δηλαδή, απαλλαγμένος από την οικονομία, όπως θα έλεγε η Sadie Plant, που υποδεικνύει τους «θηλυκούς» και τους «αρσενικούς» ρόλους. Όπως αναφέρουν οι Wu et al. (2007: 85):

«Οι υπάρχουσες μελέτες έχουν επικεντρώσει στον εθισμό, την βία και την αυτο-απομόνωση του χώρου των παιχνιδιών. Παρ' όλα αυτά, η εμμονή με την ψυχολογική προοπτική μπορεί να μας κάνει να αγνοήσουμε τις δυνάμεις κοινωνικής μετατροπής που σκιδωδώς εμφανίζονται στις πρακτικές των νεαρών παικτών. Αποδομούν τους συμβολισμούς του γάμου, κλονίζουν τους δυαδικούς έμφυλους ρόλους, αναπτύσσουν πολλαπλές εκφράσεις στενός σχέσεων και φιλίας, και αμφισβητούν την σοβαρότητα της πραγματικής ζωής από την μία, περιπαίζοντας ταυτόχρονα την

υπερπραγματικότητα του εικονικού χώρου του παιχνιδιού.»

Ο χώρος των mmorpgs είναι ένας χώρος που προσφέρεται για πειραματισμό των παιχτών με πολλαπλές ταυτότητες, θολώνοντας τα όρια μεταξύ τους, και ρευστοποιώντας τις, με την έμφυλη ταυτότητα να είναι από αυτές που υπόκεινται συχνότερα σε αυτή την ρευστοποίηση με πολλές τις περιπτώσεις που οι παίκτες δημιουργούν εικονικές περσόνες με χαρακτηριστικά αντίθετα από εκείνα που οι ίδιοι θεωρούν ότι έχουν στην offline ζωή, προσπαθώντας να πειραματιστούν με νέες μορφές εμπειρίας και, κάποιες φορές, να αποφύγουν άλλες. Χαρακτηριστική περίπτωση είναι ένα σχόλιο της χρήστριας με το ψευδώνυμο SugarChick στο forum της ιστοσελίδας χρηστών «Warcraft Chicks»², μια κοινότητας γυναικών χρηστών του mmorpg «World of Warcraft». Η SugarChick, λοιπόν σχολιάζει ότι δεν αντέχει πλέον να παίζει με τον θηλυκό χαρακτήρα της αφού πολλοί χρήστες την φλερτάρουν και την φιλούν (δυνατότητες που δίνονται στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού) και αναφέρει ότι προτιμάει ο επόμενος χαρακτήρας της να είναι ή αρσενικός ή, σε περίπτωση που είναι θηλυκός να είναι «νάνος» ή «Tauren»³, δύο από τις «φυλές» του παιχνιδιού οι οποίες παρουσιάζουν λιγότερα (dwarf) ανθρωπόμορφα χαρακτηριστικά ή και τερατόμορφα (Tauren), έτσι ώστε η τα έμφυλα χαρακτηριστικά να είναι πολύ λιγότερο έντονα στην πρώτη περίπτωση ή και απόντα, στην δεύτερη.

² *Warcraft Chicks* (2007, November 17), Retrieved August 12, 2009 from <http://warcraftchicks.com/forums/showthread.php?t=176>

³ Dwarf και Tauren, δύο από τις «φυλές» που προσφέρονται για την δημιουργία εικονικού χαρακτήρα στο World of Warcraft

3.4 Αναπαραγωγή ή Ρευστοποίηση ;

Στα παραδείγματα τα οποία παρουσιάστηκαν, είναι εμφανές ότι στον κυβερνοχώρο ο πειραματισμός με την έμφυλη ταυτότητα είναι ένα συχνό φαινόμενο, προσδιορίζοντάς τον πλέον σαν ένα βασικό, για τον δυτικό κόσμο τουλάχιστον, πεδίο κατασκευής της ανθρώπινης ταυτότητας ή αναδιαπραγμάτευσης των ήδη υπαρχουσών, δείχνοντας πράγματι μια τάση επαλήθευσης των δυνατοτήτων του διαδικτύου από την οπτική του κυβερνοφεμινισμού της Plant και του Cyborg φεμινισμού της Haraway. Το ζήτημα όμως είναι μέχρι ποιο βαθμό συμβαίνει αυτό και μέχρι ποιο σημείο επαληθεύεται και το «εφικτό» του προτάγματος των δύο αυτών φεμινισμών. Η απάντηση σε κάτι τέτοιο βέβαια δεν μπορεί να είναι σαφής, αφού το διαδίκτυο αναπτύσσει συνεχώς νέες εφαρμογές και ο κυβερνοχώρος επεκτείνεται σε περισσότερες πτυχές της καθημερινότητας. Δίπλα όμως στα δεδομένα που υποδεικνύουν μια τάση δημιουργίας ταυτοτήτων πέρα από το δίπολο αρσενικού/ θηλυκού, εμφανίζονται και δεδομένα που αναφέρουν ότι ο κυβερνοχώρος, αρκετές φορές, δύναται και να αναπαράγει στερεοτυπικές αντιλήψεις για το φύλο. Έχουν ήδη αναφερθεί οι περιπτώσεις τις οποίες καταγράφει ο Bell (2001) και με βάση τις οποίες πολλές φορές οι χρήστες των MUDs ζητούσαν την αποκάλυψη του offline φύλου για να προχωρήσουν σε περαιτέρω σχέσεις με τον άλλο χρήστη, παρ' όλη την δυνατότητα επιλογής πολλαπλών φύλων από το MUD. Στην μελέτη του σε νέους 15 – 20 ετών της σουηδικής διαδικτυακής κοινότητας Lunarstorm, ο Sveningsson (2007), μέσω ανάλυσης περιεχομένου 500 προσωπικών σελίδων, αναφέρει ότι οι παρουσιάσεις ακολουθούν σε πολλές περιπτώσεις στερεοτυπικά μοτίβα, με τις γυναίκες να δίνουν μεγαλύτερη έμφαση σε ζητήματα σχέσεων και να χρησιμοποιούν σε μεγαλύτερο βαθμό συναισθηματικά φορτισμένες εκφράσεις, σε αντίθεση με τους άντρες, ο λόγος των οποίων ήταν περισσότερο σε σύμπλευση με τα «αρσενικά» στερεότυπα , ενώ λίγοι ήταν οι χρήστες που δήλωσαν μη ετεροσεξουαλική κατεύθυνση. Σε σχέση με τα mmoirpgs, δεν μπορεί να αγνοηθεί ότι ο σχεδιασμός τους εμπεριέχει χαρακτηριστικά που παραδοσιακά θεωρούνται «αρσενικά», όπως η χρήση βίας και οι πολεμιστές – ήρωες (με σημαντική εξαίρεση το Second Life, όπου ο εικονικός κόσμος προσομοιάζει στον «πραγματικό»). Στην έρευνα της Hayes (2007) σε νέες γυναίκες, κατά την οποία δημιούργησαν χαρακτήρες και έπαιζαν το video game με το όνομα Morrowind, αναφέρεται ότι κατά την διάρκεια της κατασκευής της εικονικής περσόνας τους απέφυγαν την επιλογή χαρακτηριστικών που θεωρούνται «αρσενικά» (όπως η μεγαλύτερη ικανότητα για

χρήση βίας) προς όφελος περισσότερο «θηλυκών» χαρακτηριστικών, όπως ο χαρακτήρας με ικανότητες θεραπείας, ακόμα και αν κατά την διάρκεια του παιχνιδιού χρησιμοποίησαν χωρίς πρόβλημα εκτεταμένη βία (όπως άλλωστε απαιτείται από το παιχνίδι). Σε άλλες περιπτώσεις, όπως αυτή των κοινοτήτων χρηστών των κινεζικών mmorpg «Swordsman Online II» και «Yu' er' cui», η περίπτωση ανδρών χρηστών που χειρίζονται γυναικείους εικονικούς χαρακτήρες και συνάπτουν σχέσεις και εικονικούς γάμους με βάση την εικονική αυτή θηλυκότητα αντιμετωπίζεται αρνητικά από ένα μεγάλο μέρος ανδρών χρηστών, οι οποίοι δίνουν στους παίχτες αυτούς την ειδική ονομασία «Ren Yao», αντιμετωπίζοντάς τους ως «κίνδυνο», σε αντίθεση με γυναίκες που παίζουν αρσενικούς χαρακτήρες, κάτι που δεν έχει τεθεί στην κοινότητα ως «πρόβλημα» (Wu et al. 2007).

Με βάση τα παραπάνω, ταυτόχρονα με την παρατήρηση της τάσης για ρευστοποίηση των έμφυλων ταυτοτήτων, ο κυβερνοχώρος λειτουργεί και σαν πεδίο αναπαραγωγής των κυρίαρχων οπτικών για το φύλο. Όπως αναφέρεται από την Mullany (2004), ενώ η ρευστότητα των έμφυλων ταυτοτήτων παρατηρείται ξεκάθαρα σε κοινότητες χρηστών, ωστόσο, σε ένα άλλο μεγάλο κομμάτι της διαδικτυακής εμπειρίας, την διαφήμιση (και συγκεκριμένα, την διαφήμιση μέσω αποστολής mass e-mail), η στόχευση διαφημιστικών μηνυμάτων είναι η στόχευση στην ετεροσεξουαλική αρσενικότητα, όπως τα ετεροσεξουαλικά πορνογραφικά site, τις διαφημίσεις για επεμβάσεις επιμήκυνσης του πέους ή το Viagra, ενώ η γυναικεία ταυτότητα παρουσιάζεται ως παθητική και αναλώσιμη, όποτε αυτή παρουσιάζεται. Αντί λοιπόν οι κυρίαρχοι δυϊσμοί για την έμφυλη ταυτότητα να εξαλείφονται, αντίθετα, σε κάποια μέρη του κυβερνοχώρου, ενισχύονται και αναπαράγονται (Mullany, 2004).

Τα ερωτήματα που προκύπτουν είναι προφανή, δεν επιδέχονται, όμως, εύκολης απάντησης: Είναι ικανός ο κυβερνοχώρος, από μόνος του, να οδηγήσει στην ρευστοποίηση των έμφυλων ταυτοτήτων; Και αν ναι, γιατί ένα μέρος του αναπαράγει αντί να καταργεί κυρίαρχους δυισμούς; Είναι τελικά ο κυβερνοχώρος μια «Αλλαγή Πραγματικότητας»; Μια από τις απαντήσεις μπορεί ήδη να βρεθεί στην Haraway (1985). Το διαδίκτυο δεν μπορεί να θεωρηθεί εκτός της offline κοινωνικής πραγματικότητας. Είναι και το ίδιο ένα κοινωνικό πεδίο, στο οποίο αναπτύσσονται σχέσεις εξουσίας και άρα αναπαραγωγές κυρίαρχων ιδεολογιών, όπως τα ιδεολογικά σχήματα που αφορούν την έμφυλη ταυτότητα. Η Haraway άλλωστε δεν εκτιμά ότι η

ανάπτυξη του κυβερνοχώρου θα οδηγήσει de facto σε μια πορεία κατάργησης των δυϊσμών και μιλάει για την Πληροφορική της Κυριαρχίας, ένα νέο πεδίο ανάπτυξης σχέσεων εξουσίας. Σε αυτό το πλαίσιο, η ρευστοποίηση της έμφυλης ταυτότητας και η κατάργηση των πλαστών διπόλων του πατριαρχικού καπιταλισμού τίθεται ως πρόταγμα που πρέπει να υλοποιηθεί από υποκείμενα κατασκευασμένα με βάση την πολιτική συγγένεια (affiliation) και όχι ως ντετερμινιστική προοπτική. Πηγαίνοντας ακόμα πιο πίσω όμως το ερώτημα, όπως τίθεται απέναντι στον Cyborg φεμινισμό όσο και τον κυβερνοφεμινισμό, βρίσκουμε την αμφισβήτηση του κυβερνοχώρου ως πλαίσιο απελευθέρωσης και χειραφέτισης οποιουδήποτε τύπου. Από μια λακανική οπτική, ο Lajoie (1996) υποστηρίζει ότι ο κυβερνοχώρος δεν μπορεί να αποτελεί μια λύση ή διέξοδο για τα προβλήματα της «πραγματικότητας», αφού αποτελεί και ο ίδιος μια εξίσου καθορισμένη πραγματικότητα, είναι προϊόν συμβολοποίησης που προστατεύει το άτομο από το «Πραγματικό», ακριβώς όπως και η offline πραγματικότητα: και οι δύο είναι εξίσου εικονικές. Ακόμη περισσότερο, ο κυβερνοχώρος είναι ένα σύστημα που ελαχιστοποιεί την πιθανότητα της «εισβολής του Πραγματικού», ένα ολοκληρωτικό προϊόν συμβολοποίησης, το οποίο ταυτίζεται με την μήτρα και αποτελεί ένα μητρικό υποκατάστατο, ένα προϊόν της επιθυμίας για έναν χώρο που όλες οι επιθυμίες μπορούν να πραγματοποιηθούν, χωρίς να απειλούνται από τον «Πραγματικό», χώρο στον οποίο η πραγματικότητα είναι μια ναρκισσιστική αντανάκλαση των επιθυμιών του χρήστη (ο.π.). Το επιχείρημα της συγκεκριμένης θέσης απέναντι στις οπτικές του κυβερνοχώρου σαν μέσο απελευθέρωσης, είναι ακριβώς αυτό: Ο Κυβερνοχώρος δεν καταργεί τις αντιφάσεις και αντιθέσεις της offline ζωής, αλλά τις «θάβει» κάτω από ακόμα περισσότερους συμβολισμούς. Έτσι, οι αντιθέσεις και οι ανισότητες συνεχίζουν να υπάρχουν, όπως στην περίπτωση της ιδιοκτησίας δημοφιλών ιστοσελίδων όσο και εφαρμογών και web servers από μεγάλες εταιρίες. Όπως αναφέρει ο Lajoie (1996: 167):

«Το δίκτυο είναι σχεδόν ένα πολυκατάστημα (Mall): σου δίνει την αίσθηση ότι βρίσκεσαι σε έναν δημόσιο χώρο, αλλά στην πραγματικότητα είναι ιδιόκτητος.»

Με την ψευδαίσθηση του δημόσιου και ελεύθερου χώρου ρυθμίζεται και η παρουσία των ανεπιθυμητών σε αυτούς. Όπως και στα Mall, όπου ο δημόσιος χώρος ρυθμίζεται ώστε να μειώνεται η παρουσία «ανεπιθυμητών» και όσων δεν μπορούν να αγοράσουν προϊόντα, έτσι και στον κυβερνοχώρο, μπορεί να δίνεται η ψευδαίσθηση της τάσης για κατάργηση των ανισοτήτων

και της χειραφέτησης, και οι «ανεπιθύμητοι», όσοι δεν έχουν πρόσβαση σε υπολογιστή ή στο διαδίκτυο (όπως τα εκατομμύρια ανθρώπων και ιδιαίτερα γυναικών του «αναπτυσσόμενου κόσμου»), ή όσοι δεν προλαβαίνουν να το χρησιμοποιήσουν εκτεταμένα, είναι αόρατοι (ο.π.). Προκύπτει έτσι μια οπτική του κυβερνοχώρου ως ενός πεδίου άσκησης εξουσίας και επιτήρησης, καθώς και εξατομίκευσης και άρνησης του συλλογικού, που όπως αναφέρει ο Willcocks (2006: 289) αποτελεί μια παραλλαγή, ίσως, αλλά με ίδια αποτελέσματα, του Πανόπτικον του Bentham. Ο Willcocks το ονομάζει Panspectrum, ένα σύστημα στο οποίο η οπτική επιτήρηση έχει αντικατασταθεί από την επιτήρηση των πληροφοριών (data surveillance) και τον έλεγχο της ροής τους (control of flows).

Κατά την άποψη του γραφόντα, η κριτική της οπτικής του κυβερνοχώρου ως απελευθερωτικού μέσου, από την πλευρά του Lajoie, στηρίζεται σε ισχυρά επιχειρήματα, που αποφεύγουν την δαιμονοποίηση του κυβερνοχώρου ως χώρου αποξένωσης, εθισμού και επικίνδυνου για κατάθλιψη και αδράνεια, μια αντιμετώπιση που συχνά γίνεται από στενά «ψυχολογιοποιημένες» οπτικές που εντάσσονται περισσότερο σε ένα πλαίσιο ηθικού πανικού και φόβου/ αντίδρασης απέναντι στην τεχνολογία. Φαίνεται όμως, ότι ο cyborg φεμινισμός, ίσως να μην βρίσκεται τόσο μακριά από αυτή την κριτική. Υπάρχουν βεβαίως πολύ σημαντικές διαφορές ανάμεσα στις δύο οπτικές, όπως όμως έχουμε ήδη αναφέρει, η Haraway αποφεύγει, αντίθετα με την Plant, να ορίσει τον κυβερνοχώρο ως de facto απελευθερωτικό, βλέποντάς τον σαν ένα πεδίο διαμάχης, και προτάσσοντας, τελικά, την αναγκαιότητα για πολιτικά υποκείμενα.

4. Μύθοι και Ήρωες στο Διαδίκτυο: Η αναζήτηση ταυτότητας και ιδεολογίας στις αφηγήσεις των MMORPGs

Ένα πολύ μεγάλο μέρος της ανθρώπινης εμπειρίας στον κυβερνοχώρο αποτελείται από παίκτες των παιχνιδιών διαδικτυακών παιχνιδιών ρόλων. Όπως παρουσιάστηκε στο προηγούμενο κεφάλαιο, τα MMORPGs θεωρούνται ένα δυναμικό πλαίσιο αναδιαπραγμάτευσης τόσο της έμφυλης ταυτότητας όσο και της κοινωνικότητας εν γένει. Τα MMORPGs έχουν τόσο δαιμονοποιηθεί από μελετητές όσον αφορά τον «εθιστικό» τους χαρακτήρα (Young, 2009 , Brian & Wiemer-Hastings, 2005 , Chuang, 2006 , Smahel et al. 2008 , Hsu et al., 2009) όσο και ιδωθεί ως νέα παραδείγματα και πλαίσια κοινωνικότητας, με τα δικά τους χαρακτηριστικά (Li, 2006 , Lee, 2006 , Rea, 2010), πολλές φορές σε συνάρτηση με τις φιλελεύθερες προσεγγίσεις στον κυβερνοχώρο (βλ. κεφάλαιο 2). Για ένα μεγάλο μέρος της συζήτησης γύρω από τον κυβερνοχώρο, αυτές οι νέες μορφές κοινωνικότητας αποτελούν μια μορφή ριζοσπαστικοποίησης των κοινωνικών σχέσεων, όπως αυτές δομούνται ή από-δομούνται στον κυβερνοχώρο. Είναι όμως αυτή η μόνη πλευρά τους ή μήπως παρόμοιες εφαρμογές αναπαράγουν συντηρητικά και αντιδραστικά ιδεολογικά σχήματα στις αναδυόμενες ταυτότητες των χρηστών; Αυτό που ενδιαφέρει το παρόν κεφάλαιο είναι οι αφηγήσεις των ίδιων των παιχνιδιών, καθώς είναι κριτικής σημασίας για μια ανάγνωση του πώς τα MMORPGs κατασκευάζουν ταυτότητες, περσόνες αλλά και κοινωνικότητες, στηριγμένες πάνω στην χρήση μύθων και αρχετύπων. Για μια τέτοια κατανόηση της αφηγηματικής δομής των διαδικτυακών παιχνιδιών είναι απαραίτητη μια πρώτη διευκρίνιση για έναν όρο που αποδεικνύεται εξαιρετικά χρήσιμος στην παρούσα ανάλυση, τουλάχιστον κατά την άποψη του γραφόντα: τον «νέομεσαιωνισμό».

Το 1986, με το δοκίμιό του με τίτλο «Ονειρεύομενοι τον Μεσαίωνα», ο Umberto Eco μίλησε για μια καινούρια τάση της εποχής, που ονόμασε «νεομεσαιωνισμό». Ο Eco αναφέρει δύο είδη νεομιντιβαλισμού, με το πρώτο να είναι η σύγχρονη επιστροφή στη μελέτη της μεσαιωνικής ιστορίας εκ μέρους των ιστορικών και των κοινωνικών επιστημόνων, και το δεύτερο είδος να είναι μια διασταύρωση της ποπ κουλτούρας του φανταστικού με τη μεσαιωνική ιστορία, ένα είδος ρομαντικής αναδιαπραγμάτευσης του μεσαίωνα. Ο νεομεσαιωνισμός γίνεται ήδη αισθητός τον 19ο αιώνα στην ζωγραφική και την ποίηση, με κύριους εκπροσώπους τα μέλη

της “Προ-Ραφαηλικής Αδελφότητας” στην Βρετανία και ήδη από τον 18ο αιώνα μέσω του αρχιτεκτονικού κινήματος της “Γοτθικής Αναβίωσης” (Gothic Revival ή Neo-Gothic). Ο μεταγενέστερος νεομεσαιωνισμός που παρατηρείται στα τέλη του 20ου αιώνα αναφέρεται στη σύνδεση της ποπ κουλτούρας και της λογοτεχνίας του φανταστικού με το μεσαιωνικό, την εκδήλωση ενός ενδιαφέροντος για κάποιες πλευρές της μεσαιωνικής ιστορίας. Αυτό ο νεομεσαιωνισμός εκφράζεται στα New Age κινήματα, τη δημοτικότητα των RPGs (παιχνίδια ρόλων) τύπου Dungeons & Dragons και πολλών άλλων παραγώγων της ποπ κουλτούρας, όπως τα κόμιξ και οι γραφικές νουβέλες: ο Κόναν ο Βάρβαρος του R.E.Howard, ο Elric του M. Moorcock, το Camelot 3000 (Eco 1990 , Selling 2004) κ.α. Στην ποπ κουλτούρα των αρχών του 21ου αιώνα μπορούμε να βρούμε ακόμα περισσότερα δείγματα μιας ρομαντικής αναβίωσης του μεσαιωνικού, σε ταινίες όπως “A Knight's Tale” και “Ο Άρχοντας των Δακτυλιδιών”, μεταφορά του ιδιαίτερα δημοφιλούς έργου του J.R.R. Tolkien, καθώς και πολλά computer games, συμπεριλαμβανομένων των δημοφιλέστερων mmorpgs (Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων) όπως το Everquest, το Lineage, το Age of Conan και το World of Warcraft. Ο Eco περιγράφει με μάλλον ειρωνικό τρόπο τα νεομιντιβαλιστικά παράγωγα της σύγχρονης ποπ κουλτούρας, θεωρώντας τα μη-άξια σοβαρής ενασχόλησης, σε αντίθεση με την μελέτη του μεσαίωνα από την επιστημονική κοινότητα. Όπως αναφέρει όμως ο Selling (2004), οι αφηγήσεις και τα χαρακτηριστικά του νεομεσαιωνιστικού αυτού κινήματος είναι ένα ιδιαίτερα ενδιαφέρον πεδίο για την μελέτη της σύγχρονης κουλτούρας με πολλά παραδείγματα προς ανάλυση και μελέτη.

Μετά από 30 και πλέον χρόνια από το κείμενο του Έκο, ένα μεγάλο μέρος της ποπ κουλτούρας, ίσως ακόμα μεγαλύτερο από αυτό των τελών του 20ου αιώνα, βασίζεται σε νεομιντιβαλιστικά μοτίβα και αναπαραστάσεις. Η κουλτούρα που αναπτύσσεται στον κυβερνοχώρο έχει ισχυρούς “εκπροσώπους” στο πεδίο αυτό: τα περισσότερα, ή τουλάχιστον, τα δημοφιλέστερα mmorpgs -καθώς και πολλά παιχνίδια στρατηγικής- βασίζουν τον εικονικό τους κόσμο σε επιρροές που αποτελούν πρόσμιξη κελτικών, γοθικών και μεσαιωνικών στοιχείων, στις ρομαντικές τους αναγνώσεις βασισμένες στις παραδόσεις του Wagner, του Tolkien και των ευρωπαϊκών μυθολογικών κειμένων. Με την σαφή εξαίρεση του Second Life, τα mmorpgs που συγκεντρώνουν τον μεγαλύτερο αριθμό χρηστών βασίζουν το “στυλ” και την οπτική αναπαράσταση των κόσμων τους σε σχεδόν πανομοιότυπα μοτίβα που εμπλέκουν ένα ψευδο-ιστορικό, αλλά ταυτόχρονα “μαγικό” μεσαιωνικό βασίλειο και προσφέρουν στους παίκτες

επιλογές χαρακτήρων ήδη οικείων μέσα από τα μεσαιωνικά παραμύθια, όπως ο ιππότης, ο μάγος, ο βάρδος και ο ληστής, καθώς και τα αντίστοιχα κίνητρα (π.χ. ο "πιστός στον βασιλιά" Ιππότης, ο τυχοδιώκτης Ληστής και ο "αναζητών την γνώση" Μάγος) (Stern, 2002). Τόσο το γραφικό περιβάλλον όσο και οι εμπλεκόμενοι χαρακτήρες, δομούν το παιχνίδι μέσα από μια συγκεκριμένη μυθολογία, που λειτουργεί ως το background αλλά και ως κατευθυντήρια γραμμή για τις υπο-ιστορίες του παιχνιδιού, και την μίξη «φανταστικών» και «ρεαλιστικών» στοιχείων, μαγείας και τεχνολογίας, μυθολογικών τεράτων και στοιχείων της σύγχρονης (δυτικής) καθημερινότητας.

4.1 Η χρήση του Μύθου

Οι μύθοι της δημιουργίας αποτελούν σημαντικό στοιχείο αρκετών ψηφιακών παιχνιδιών και ιδιαίτερα παιχνιδιών "φαντασίας", όπως η πλειοψηφία των MMORPGs. Οι παίκτες- χρήστες των συγκεκριμένων ψηφιακών παιχνιδιών καλούνται να "κατοικήσουν" σε έναν εικονικό κόσμο, μαζί με άλλους παίκτες, υπό το ρόλο του "περιπλανώμενου ήρωα". Στα ψηφιακά παιχνίδια αυτού του είδους η αφήγηση που συνοδεύει τον εικονικό κόσμο είναι οργανωμένη σε ένα "πυκνό κείμενο", μια αφήγηση, δηλαδή, με πολλές συνδηλώσεις, αναφορές και δευτερεύοντα νοήματα, δανειζόμενη από προϋπάρχουσες πηγές που σχετίζονται με το φανταστικό, ώστε να δώσει βάθος στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού, χρησιμοποιώντας τις ήδη υπάρχουσες γνώσεις των παιχτών. Η δημιουργία συνεκτικών "μυθολογιών" είναι κοινή στο είδος της λογοτεχνίας, όσο και της ποπ κουλτούρας του φανταστικού και της επιστημονικής φαντασίας. Τα χαρακτηριστικότερα παραδείγματα προέρχονται, φυσικά, από τα νεομιντιβαλιστικά παράγωγά της, όπως είναι η μυθολογία της "Μέσης Γής", του J.R.R. Tolkien, η μυθολογία στην οποία -ή σε παραλλαγές της- βασίζεται η συντριπτική πλειοψηφία των MMORPGs, ο "Cthulhu Mythos" του H.P.Lovecraft, τα μυθιστορήματα με ήρωα τον "Conan" του R.E.Howard και, στο πεδίο της επιστημονικής φαντασίας, η μυθολογία των ταινιών "Star Wars" και της σειράς "Star Trek". Όπως συμβαίνει και με τις "κλασικές" μυθολογίες, οι μυθολογίες αυτές δεν περιορίστηκαν στα γραπτά των αρχικών συγγραφέων, αλλά αποτέλεσαν μυθολογικά συστήματα τα οποία επεκτάθηκαν και από άλλους (Krzywinska, 2006).

Η χρήση του μύθου είναι "εγγενές" χαρακτηριστικό των εικονικών κόσμων των περισσότερων MMORPGs, αφού οι μυθικές αφηγήσεις καλούνται να καλύψουν το κενό της ιστορίας και της οντολογίας αυτού του κόσμου και να ορίσουν μια κατάσταση πραγμάτων που να υποδεικνύει τις δυνάμεις που επιδρούν πάνω του, δυνάμεις, όπως σε κάθε μυθολογία, υπερφυσικές και υπερβατικές, περικλείοντας έτσι τον κόσμο του παιχνιδιού σε ένα συνεκτικό πλαίσιο. Επίσης, η παρουσία μικρότερων μύθων και μυθικών αφηγήσεων δημιουργεί επιπλέον πλαίσια πάνω στα οποία μπορεί να επεκταθεί η εμπειρία του παιχνιδιού. Η σημαντική, όμως, διαφορά της λειτουργίας του μύθου στα MMORPGs από τις λειτουργίες του μύθου στον "πραγματικό", offline κόσμο, είναι ότι, στους εικονικούς κόσμους των παιχνιδιών, τα μυθικά

στοιχεία συνυπάρχουν με τα μη-μυθικά και η πρακτική των παικτών συμπεριλαμβάνει τόσο "πραγματικά" όσο και μεταφυσικά στοιχεία, όπως συμβαίνει και με το περιβάλλον των παιχνιδιών. Οι παίκτες συμμετέχουν στην αφήγηση των μύθων, εμπλέκονται με μυθικά στοιχεία όσο και με πραγματικά, καταργώντας το όριο μεταξύ πραγματικού και φανταστικού. Η εμπλοκή - συμμετοχή του παίχτη στη μυθική αφήγηση είναι μια σημαντική διαφορά από τις λειτουργίες του μύθου σε άλλα πλαίσια (ο.π.).

Τα MMORPGs χρησιμοποιούν μια γκάμα μυθικών δομών για να διαμορφώσουν το στυλ και την νοηματική συνοχή του παιχνιδιού. Οι μύθοι που αφηγούνται την απαρχή της μάχης του καλού και του κακού, μάχη που συνεχίζει να ορίζει τα πράγματα στον κόσμο που εισάγεται ο παίχτης, είναι τυπικό. Χαρακτηριστικό είναι το απόσπασμα από την ιστοσελίδα της Blizzard, στο οποίο τίθεται ο θεμελιώδης – πρωταρχικός μύθος του κόσμου του συγκεκριμένου παιχνιδιού (World of Warcraft):

“Με τον καιρό, δαιμονικές οντότητες βρήκαν τον δρόμο τους μέσα στον κόσμο των Τιτάνων από τον κάτω κόσμο και το Πάνθεον εξέλεξε τον μεγαλύτερο πολεμιστή του, τον Sargeras, για να λειτουργήσει ως πρώτη γραμμή άμυνας. Ένας ευγενής γίγαντας από χαλκό, ο Sargeras έμεινε στο καθήκον του για αμέτρητες χιλιετίες, ψάχνοντας και καταστρέφοντας τους δαίμονες όπου τους έβρισκε. Με το πέρασμα των εποχών, ο Sargeras συνάντησε δύο παντοδύναμες δαιμονικές φυλές, που κέρδιζαν δύναμη και έλεγχο στο φυσικό σύμπαν. {...} Καθώς αμφιβολία και απελπισία κατέκλυζαν της αισθήσεις του Sargeras, έχασε κάθε πίστη, όχι μόνο στην αποστολή του, αλλά και στο όραμα των Τιτάνων για ένα συντεταγμένο σύμπαν. Με τον καιρό έφτασε να πιστεύει ότι η ίδια η ιδέα της τάξης ήταν κάλπικη και ότι το χάος και η διαφθορά ήταν τα μόνα απόλυτα στο σκοτεινό, μοναχικό σύμπαν.»

(History of Warcraft, retrieved September 10, 2009 from <http://www.worldofwarcraft.com/info/story/chapter1.shtml#1>)

Το πιο αναγνωρίσιμο, όμως, μυθικό μοτίβο που δομεί τα συγκεκριμένα παιχνίδια είναι ο τύπος του "Ήρωα σε δοκιμασία/αναζήτηση" (Hero Quest Format), ένα μοτίβο που συχνά εμφανίζεται τόσο στις μυθολογίες αρχαίων πολιτισμών (Ελληνική, Σημιτική, Αιγυπτιακή και Βόρεια μυθολογία), όσο και σε “μεσαιωνικά” παραμύθια, και αναφέρεται στις προσπάθειες ενός Ήρωα

(πολεμιστή ή πρίγκηπα) να πετύχει συγκεκριμένους στόχους και στις δυνάμεις που τον υποβοηθούν ή του θέτουν εμπόδια, κάτι που αναφέρουν ήδη τόσο ο Otto Rank (2008 [1909]) όσο και ο Vladimir Propp (1991 [1928]). Με βάση κυρίως τον Propp και τη μορφολογική του ανάλυση στο παραμύθι, οι ομοιότητες με τα mmorpgs ως “ήρωική” αφήγηση είναι εμφανείς. Δεδομένου του χαρακτηριστικού των mmorpgs ως “ατελείωτης” ιστορίας, καθώς δεν υπάρχει τελικός στόχος, η αφήγηση δεν μπορεί να ακολουθήσει τις περισσότερες λειτουργίες ενός κλασικού παραμυθιού, όπως αυτές που επισημαίνει ο Propp, κάποιες όμως από αυτές τις λειτουργίες είναι κεντρικές στην αφήγηση του παιχνιδιού. Η κυριότερη είναι η ύπαρξη του “δότη”, του χαρακτήρα που θέτει δοκιμασίες στον ήρωα με ανταμοιβή μαγικά αντικείμενα ή πληροφορίες. Τα mmorpgs ουσιαστικά βασίζονται σε αυτή τη λειτουργία και περιέχουν εκατοντάδες χαρακτήρες (npcs - non-playing characters) που θέτουν δοκιμασίες (quests) στον ήρωα με ανταμοιβή μαγικά αντικείμενα, πληροφορίες και “πόντους” εμπειρίας (XP – experience points). Άλλες λειτουργίες με βάση τον Propp είναι επίσης εμφανείς, όπως η “απαγόρευση” που τίθεται στον ήρωα από χαρακτήρες που τον προειδοποιούν για την επικινδυνότητα ενός μέρους (και τις οποίες, φυσικά, ο ήρωας, συνήθως, αγνοεί).

Το μοτίβο του “Ηρώα σε Δοκιμασία” είναι κυρίαρχο, εκτός των άλλων και σε άλλα πλαίσια της ποπ κουλτούρας, όπως στον κινηματογράφο. Με την χρήση του συγκεκριμένου αφηγηματικού μοτίβου επιτυγχάνεται μια σύνδεση με τις κλασικές μυθολογίες, όσο και τους μεσαιωνικούς μύθους και παραμύθια, και χρησιμοποιώντας έτσι το συλλογικό ασυνείδητο ως μέσο ενίσχυσης της ταύτισης με τον ήρωα, ή, στην περίπτωση των MMORPGs, το AVATAR, την εικονική περσόνα. Ο χειρισμός ενός ήρωα με τον οποίο επιτυγχάνεται ταύτιση δημιουργεί μια αίσθηση ενέργειας/συμμετοχής στα τεκταινόμενα, ένα στοιχείο το οποίο εκμεταλλεύονται τα περισσότερα παιχνίδια. Οι δοκιμασίες του ήρωα μπορούν να έχουν διάφορες μορφές: την παράδοση ή την έρευνα κάποιου αντικειμένου, τη μάχη με κάποιον χαρακτήρα ή πολυπλοκότερες δοκιμασίες όπως πράξεις απόδειξης γενναιότητας ή τέλεση κάποιου τελετουργικού. Πέρα από την σημασία τους για την ανάπτυξη του εικονικού χαρακτήρα, οι δοκιμασίες αυτές είναι στενά συνδεδεμένες με την “κατάσταση των πραγμάτων” του εικονικού κόσμου και πολλές φορές συνδέονται με κάποια από τις κεντρικές “ιστορίες” του, ενισχύοντας την αίσθηση των παιχτών ότι έχουν κάποιο συγκεκριμένο ρόλο στον “κόσμο”, αν και είναι προφανές ότι όλοι οι παίκτες παίζουν τις ίδιες (ή παρόμοιες) δοκιμασίες (Krzyszowska, 2006).

Πέρα από την αφήγηση που αφορά τον παίχτη, οι μυθολογικές κατασκευές των mmorpgs είναι εμφανείς και στο γραφικό περιβάλλον του παιχνιδιού. Καθώς οι φυλές και συμμαχίες στις οποίες καλείται να ενταχθεί ο παίχτης, έχουν τους δικούς τους μύθους, που πληροφορούν για τα χαρακτηριστικά τους και την “οπτική” τους μέσα στο παιχνίδι, πολλές φορές τα περιβάλλοντα προσαρμόζονται ανάλογα, ώστε να απεικονίζουν αυτές τις μυθολογίες. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η “φυλή” των Night Elves στο WoW, η μυθολογία της οποίας μιλάει για την “χαμένη δόξα” της κουλτούρας τους και το χαμένο μεγαλείο των κατορθωμάτων τους. Στα περιβάλλοντα και τις πόλεις των Night Elves είναι συχνή η απεικόνιση ερειπίων και αρχαίων ναών που λειτουργούν ως μέρος της μυθολογικής αφήγησης, δίνοντας χρονικό και νοηματικό βάθος, τόσο στα χαρακτηριστικά της συγκεκριμένης “φυλής”, όσο και στην σύσταση του κόσμου του παιχνιδιού, συνολικά. Άλλωστε, οι απεικονίσεις ερειπίων, αρχαίων ναών και βωμών είναι ένα γενικότερο χαρακτηριστικό του περιβάλλοντος του παιχνιδιού, όπως και η παρουσία μαγικών αντικειμένων που παίρνουν το όνομά τους από αρχαίους ήρωες της μυθολογίας του παιχνιδιού, όπως “Το σπαθί του Arthas Frostmourne” ή το “μενταγιόν του Norgannon”. Η χρήση αρχαίων αντικειμένων και ερειπίων, πέρα από το νοηματικό και ιστορικό βάθος που προσδίδουν, χρησιμοποιούνται και για να προσδώσουν μια αίσθηση μυστηρίου και νοσταλγίας (ο.π.)

4.2 Η μίξη του φανταστικού με το ρεαλιστικό

Η μίξη φαντασίας και ρεαλισμού είναι διάχυτη τόσο στα MMORPGs όσο και στα computer games, εν γένει. Όπως αναφέρει ο Schwartz (2006), παρ' όλο που το πλαίσιο πολλών παιχνιδιών είναι εξ' ορισμού στο επίπεδο του φανταστικού, τα ρεαλιστικά στοιχεία που αναμειγνύονται με αυτό είναι χαρακτηριστικά που έλκουν τους παίκτες, και οι ίδιοι αποζητούν από τα παιχνίδια την συμπερίληψη τέτοιου είδους στοιχείων.

Ο εικονικός κόσμος των mmorpgs περιλαμβάνει, αρχικά, δύο “αντίθετα” στοιχεία. Την “μαγεία”, ως χαρακτηριστικό του φανταστικού νεομιντιβαλισμού, και την τεχνολογία, αφού μιλάμε για μια εφαρμογή του κυβερνοχώρου. Παράγεται έτσι ένα ενδιαφέρον “υβρίδιο”, αφού το παιχνίδι προσομοιώνει έναν προ-βιομηχανικό “μεσαιωνικό” κόσμο, χρησιμοποιώντας μετα-βιομηχανικά εργαλεία υψηλής τεχνολογίας: το διαδίκτυο, τα 3D γραφικά και τις προγραμματιστικές δυνατότητες των υπολογιστών. Στον εικονικό κόσμο των RPGs, τα στοιχεία του φανταστικού νεομιντιβαλισμού, ο μύθος, η μαγεία και το μεσαιωνικό σκηνικό, πρέπει να “συμφιλιωθούν” με τον κυβερνοχώρο, όσο και με τις υπεράνθρωπες ιδιότητες που δίνονται στους παίκτες, όπως δυνατότητες τηλεκίνησης, συνεχής αναγέννηση των χαρακτήρων (που ποτέ δεν πεθαίνουν) και χαρακτηριστικά όπως υπεράνθρωπη ταχύτητα ή δύναμη κ.α., χωρίς να “χαλάσει” η μεσαιωνική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Έτσι, εκτός της συμβατικής αφήγησης (conventional narrative), που ακολουθεί τα πρότυπα της μυθικής αφήγησης, στα mmorpgs συναντάμε πολύ συχνά μεταφορές, μεταφορικά σχήματα (Metaphorically patched artifacts), τεχνολογικά στοιχεία που “καλύπτονται”, ως ανεπιθύμητοι αναχρονισμοί, ώστε να μην “χαλάσουν” την συνοχή της φανταστικής αφήγησης και την νεομιντιβαλιστική απεικόνιση του κόσμου. Όπως αναφέρει ο Stern (2002) τα μεταφορικά αυτά σχήματα μπορούν να αφορούν διάφορες πλευρές του παιχνιδιού. Ένα σύνηθες χαρακτηριστικό είναι τα “μαγικά τούνελ” που εμφανίζονται στο mmorpg “Asheron's Call”, όπου, όσο επιχειρείται η σύνδεση με τον server, ο χρήστης βλέπει στην οθόνη ένα φαντασμαγορικό animation ενός σπειροειδούς μπλέ τούνελ το οποίο, υποθετικά, τον μεταφέρει στον κόσμο του παιχνιδιού.

Πέρα από την μίξη μαγείας και τεχνολογίας που κυριαρχεί στα mmorpgs, το “θόλωμα”

των συνόρων μεταξύ φανταστικού και ρεαλιστικού επιτυγχάνεται και μια σειρά άλλων τρόπων σε πολλά computer games, όπως μια πόλη με πολλούς ανεξάρτητους χαρακτήρες (non-playing characters) οι οποίοι να δίνουν το στοιχείο της ζωής στο περιβάλλον όπου κινούνται, η δυνατότητα διαλόγου με μια πλειάδα χαρακτήρων, καθώς και στοιχεία καθημερινότητας στο εικονικό περιβάλλον του παιχνιδιού, όπως εμπορικά κτίρια, ταβέρνες κ.α. Η διαφοροποίηση των περιβαλλόντων του παιχνιδιού θεωρείται ως ένα στοιχείο που συμβάλλει στην "απόλαυση" του παιχνιδιού και, όσο περισσότερα διαφοροποιημένα περιβάλλοντα -όπως πόλεις με διαφορετική αισθητική και "αξιοθέατα"- συμπεριλαμβάνονται στο παιχνίδι, τόσο περισσότερο ενδιαφέρον θεωρείται αυτό από την κοινότητα των παικτών. Αυτές οι περιπτώσεις του εικονικού "τουρισμού" αποτελούν ένα από τα πολλά πλαίσια σύνδεσης του φανταστικού με το ρεαλιστικό και διάχυσης του ενός μέσα στο άλλο. Ένα, επίσης, κοινό χαρακτηριστικό των παιχνιδιών που μοιράζονται το ψευδο-μεσαιωνικό πρότυπο, είναι η απεικόνιση "φυλών" ή συμμαχιών από "φυλές" που βρίσκονται σε σύγκρουση. Οι "φυλές" αυτές, που στα mmorpgs δίνονται ως επιλογές στον παίχτη για την δημιουργία του Avatar, έχουν δομημένα πολιτισμικά χαρακτηριστικά, τα οποία γίνονται εμφανή από τον ρουχισμό, τα χαρακτηριστικά του προσώπου και γενικότερα της μορφής -με ένα εύρος που συμπεριλαμβάνει ανθρωπόμορφες "φυλές" μέχρι και τερατόμορφες-, καθώς και τις εικονικές πόλεις/ κοινότητες που τα μέλη κάθε φυλής αποικούν, χρησιμοποιώντας την αρχιτεκτονική διαφοροποίηση των κτιρίων ώστε να υποδηλώνονται οι διαφορές (Schwartz, 2006).

Στο πεδίο της χρήσης αρχιτεκτονικών και αισθητικών διαφορών για την εξυπηρέτηση της αφήγησης του παιχνιδιού, η McGrecor (2006) αναφέρει, για το mmorpg World of Warcraft, την ύπαρξη υπερτονισμένων διαφορών στις αναπαραστάσεις των πόλεων των δύο αντιμαχόμενων πλευρών του παιχνιδιού. Η συμμαχία "φυλών" με το όνομα Alliance, που συμπεριλαμβάνει "φυλές" με ανθρωπόμορφα χαρακτηριστικά (άνθρωποι, ξωτικά και νάνοι) αποικεί "πόλεις" με χαρακτηριστικά ευρωπαϊκού μεσαίωνα (υπό ρομαντική, φυσικά, ανάγνωση), με συχνή την αναπαράσταση κτιρίων από πέτρα, κάστρων και λοιπών οχυρώσεων, καθώς και δομημένη γεωμετρική πολεοδομία. Η αντίπαλη συμμαχία "φυλών", που ονομάζεται "Horde" και συμπεριλαμβάνει "φυλές" με τερατόμορφα χαρακτηριστικά (και ονόματα όπως Orcs, Taurans, Trolls και Undead), αποικεί πόλεις με πιο νομαδικά χαρακτηριστικά, με κτίρια από ξύλο και πανί, υπερβολικές διακοσμήσεις σε κάποια από αυτά και πιο αδόμητη πολεοδομία που δίνει την

αίσθηση του προσωρινού και του “καταυλισμού” αντί της “πόλης”, ενώ στις περιπτώσεις που απεικονίζονται πιο “στέρεα” κτίρια, αναπαρίστανται σαν μια “παρηκμασμένη” ανθρώπινη αρχιτεκτονική, με την χρήση μαύρου χρώματος και διακοσμήσεων από κρανία ζώων.

Ένας άλλος συνήθης διαχωρισμός είναι ανάμεσα σε “φυλές” με “δυτική” και “ανατολική” κουλτούρα, όπως αυτές που συναντώνται στο WoW. Αξίζει να σημειωθεί, ότι, ενώ υπάρχουν πόλεις των ανθρωπόμορφων “φυλών” που αναπαράγουν μια “ανατολίτικη” αισθητική, οι “φυλές” αυτές είναι συνήθως συνδεδεμένες με περιβάλλοντα που προσομοιάζουν στον δυτικό, ευρωπαϊκό μεσαίωνα, όπως αναφέρθηκε, ενώ οι τερατόμορφες “φυλές” συνδέονται συχνότερα με περιβάλλοντα – αναπαραστάσεις της “ανατολίτικης” κουλτούρας, όπως έρημοι και νομαδικές πόλεις, νοσηματοδοτώντας, έτσι, με ρατσιστικά υποδηλούμενα τον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού. Έτσι, στο WoW, η “δυτική” πλευρά παρουσιάζεται ως “μορφωμένη” και έχουσα οργανωμένη θρησκεία, ενώ η “ανατολική” πλευρά παρουσιάζεται ως πρωτογονη και παγανιστική, τονίζοντας την αντίθεση ανάμεσα στους μεγαλόπρεπους ναούς της “Alliance” και τους πρωτόγονους τοτεμικούς βωμούς της “Horde”. Το φανταστικό χρησιμοποιείται, σε τέτοιες περιπτώσεις, ως “μάσκα” ενός κόσμου στον οποίο συχνά συγχέονται σύγχρονες πολιτισμικές κατασκευές και μηνύματα, όπως το στοιχείο ότι η δυτικόμορφη “Alliance” έχει στην κατοχή της μια τεράστια βιβλιοθήκη, αναφορά στην ιδέα της δύσης ως προωθητή της “γνώσης” (Schwartz, 2006).

Οι αναπαραστάσεις “ξένων” και “οικείων” πολιτισμικών συστημάτων, φανερώνουν γενικότερες αντιλήψεις για τους πολιτισμούς που αναπαρίστανται -ή, μάλλον, εξομοιώνονται- στους εικονικούς κόσμους των παιχνιδιών, αλλά και αντιλήψεις των ίδιων των κατασκευαστών του. Τα ιδεολογικά στοιχεία που εισέρχονται στον κόσμο των παιχνιδιών, αν και υπό τον μανδύα του φανταστικού, δεν παύουν να επιτελούν τις ίδιες λειτουργίες με την “πραγματική ζωή”. Στο θέμα της μίξης του φανταστικού με το πραγματικό, τα mmorpgs διαφέρουν σημαντικά από τα μη-διαδικτυακά παιχνίδια. Το ρεαλιστικό στοιχείο ενισχύεται από την ύπαρξη εκατομμυρίων παικτών, ορίζοντας τον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού ως ένα πεδίο αλληλεπίδρασης μεταξύ πραγματικών προσώπων, ή, τουλάχιστων, μεταξύ avatars τα οποία χειρίζονται πραγματικά πρόσωπα. Οι ιδεολογικές συνδηλώσεις σε ένα τέτοιο πλαίσιο, δεν οφείλονται λοιπόν μόνο στους κατασκευαστές του παιχνιδιού, αλλά αναπαράγονται και από τους ίδιους τους χρήστες, ενισχύοντας την ισχύ των εισερχόμενων ιδεολογικών στοιχείων, αφού αυτά δεν δρουν στον

χώρο ανάμεσα στον πάκτη και το παιχνίδι, αλλά ανάμεσα και στους ίδιους τους παίκτες. Άλλωστε, εξ' ορισμού το παιχνίδι είναι ένα παιχνίδι ρόλων και το εικονικό περιβάλλον, όσο και οι αφηγήσεις του, προωθούν την αντιπαλότητα των αντίπαλων πλευρών, όπως η Alliance και η Horde στο WoW, με ρυθμίσεις που επιτρέπουν την επίθεση σε παίκτες μόνο της αντίπαλης πλευράς ή την διοργάνωση “events”, μαχών και πολιορκιών ανάμεσα στις δύο πλευρές. Η ίδια η εικονική πραγματικότητα του παιχνιδιού, πολλές φορές υπερτονίζει τις διαφορές ανάμεσα στις αντίπαλες πλευρές και τις συνδέει με ιδεολογικές αντιλήψεις, όπως, στην περίπτωση του WoW, την διαφορετικότητα, το “ξένο” μεταξύ ανατολής και δύσης, δυτικού πολιτισμού και “τρίτου κόσμου”. Όπως αναφέρει ο Schwartz (ο.π.) η μισαλλοδοξία που καλλιεργείται, τόσο από το ίδιο το παιχνίδι, όσο και από τους παίκτες, υπό την κάλυψη του φανταστικού και του role-playing, δεν είναι εικονική, αλλά εμποτίζεται και με offline αντιλήψεις και ιδεολογικά στοιχεία και εκφράζεται και σε πλαίσια εκτός του εικονικού κόσμου του παιχνιδιού, όπως σε chat και fora παικτών της μιας ή της άλλης συμμαχίας:

“Αν και ο πόλεμος, η Alliance και η Horde είναι φανταστικά, τα συναισθήματα θριάμβου, ματαίωσης ή θυμού, που βιώνονται από τους παίκτες στην εικονική σύγκρουση, είναι ξεκάθαρα αληθινά.” (Schwartz, 2006: 321)

4.3 Αναζήτηση ταυτότητας και απόδραση προς την “αθωότητα”

Μια θέση που εκφράζεται από την Cetiner-Oktem (2009) όσο και τον Stern (2002) ερμηνεύει τη χρήση του μύθου και των ψευδομεσαιωνικών στοιχείων των διαδικτυακών παιχνιδιών ρόλων ως μια αναζήτηση ταυτότητας και παρελθόντος, κάτι που προσδίδεται στους χρήστες (και κάθε άλλου είδους καταναλωτές του φανταστικού) που προέρχονται από τις ΗΠΑ. Σύμφωνα με αυτή την άποψη, η έλλειψη “αρχέγονης” ιστορίας σε ένα κράτος μεταναστών, όπως οι ΗΠΑ (στο οποίο παρατηρείται ακόμα το φαινόμενο του προσδιορισμού όχι ως “αμερικάνος” αλλά με πρώτο συνθετικό προερχόμενο από τον τόπο καταγωγής, π.χ. ιταλοαμερικάνος), σε συνδυασμό με τα ασταθή και πολυδιασπασμένα χαρακτηριστικά του μετα-βιομηχανικού κόσμου, οδήγησε στην δημιουργία υποκουλτούρας και πολιτισμικών κειμένων που υποδεικνύουν μια ασυνείδητη επιστροφή στις “ρίζες”, δηλαδή στον ευρωπαϊκό μεσαίωνα, έναν μεσαίωνα που προσαρμόστηκε στον ρόλο του και πήρε ρομαντικά, εξιδανικευμένα και φαντασιακά χαρακτηριστικά. Όπως αναφέρει, με ισχυρές δόσεις ειρωνίας, ο Stern (2002:259):

“Μια πολύ περισσότερο αποδεκτή γεννεαλογία για την Χριστιανική Καυκάσια Αυτοκρατορία του 21ου αιώνα θα ήταν αυτή της Μεγαλοπρεπούς Ευρώπης, το αρχηγείο των αποικιοκρατών, το λίκνο του χριστιανισμού, με όλο το αρχιτεκτονικό της μεγαλείο [...]”

Μια τέτοια αναζήτηση ταυτότητας δεν αφορά βεβαίως μόνο το αμερικανικό κοινό της νεομιντιβαλιστικής κουλτούρας του φανταστικού. Τόσο στην Αμερική όσο και στην Ευρώπη αλλά και σε χώρες εκτός του δυτικού κόσμου (μέσω της επικράτησης της δυτικής μαζικής κουλτούρας), ο μεσαίωνας είναι ένα πλαίσιο οικείο και “βολικό”. Αυτή η οικειότητα του αναγνώστη - θεατή - παίκτη με το σκηνικό του ευρωπαϊκού μεσαίωνα είναι ένας τρόπος για την χρήση ενός background, ενός ήδη γνωστού πλαισίου, στο οποίο μπορεί να “εμπλακεί” χωρίς να απαιτείται, έτσι, η εξ’ αρχής δημιουργία ενός ολόκληρου φανταστικού κόσμου. Σε δεύτερη ανάγνωση, το μεσαιωνικό πλαίσιο είναι άμεσα αναγνωρίσιμο μέσω των μύθων και των συμβολισμών της δυτικής μυθολογικής παράδοσης και του δυτικού ρομαντισμού. Ως κατ’ εξοχήν πλαίσιο αφήγησης παραμυθιών, τα μυθικά τέρατα και δράκοι, οι ιππότες και τα κάστρα

είναι αναγνωρίσιμα και αποδεκτά από καθένα ως de facto μεσαιωνικά στοιχεία. Πέραν όμως του να αποτελεί ένα άμεσα προσβάσιμο περιβάλλον, το μεσαιωνικό πλαίσιο είναι, ταυτόχρονα, ένα "εξωτικό" πεδίο, ένας επικίνδυνος χώρος με άλλους κανόνες και όρους, ένας άλλος, ως προς την δυτική ορθολογιστική παράδοση. Τα προϊόντα της νεομιντιβαλιστικής κουλτούρας του φανταστικού εκμεταλλεύονται, έτσι, ένα πλαίσιο "απόδρασης" και αναδιαπραγμάτευσης της "πραγματικότητας". Αυτή η "τάση φυγής" (escapist tendency) θεωρείται μια σημαντική συνεισφορά του φανταστικού, μια διέξοδος φυγής από την ρουτίνα της μεγάλης πλειοψηφίας του δυτικού κόσμου, ένας εικονικός κόσμος χωρίς τις κοινωνικές συγκρούσεις, τα προβλήματα και τους περιορισμούς του "πραγματικού" κόσμου (Selling, 2004). Κάτι τελείως διαφορετικό, δηλαδή, από την πραγματική ιστορική περίοδο του ευρωπαϊκού μεσαίωνα.

Το οικείο περιβάλλον του μεσαίωνα, ή τουλάχιστον της ρομαντικής εκδοχής του, όπως αυτή αναπαρίσταται στα διαδικτυακά παιχνίδια, εκπληρώνει μια ανάγκη διαφυγής από τον καθημερινό κόσμο και χρησιμοποιεί την φαντασία δημιουργώντας νέους, αλλά ταυτόχρονα γνωστούς μέσα από την μυθολογία και τους συμβολισμούς, κόσμους, στους οποίους το "καλό" και το "κακό" είναι ξεκάθαρα διαχωρισμένα. Ο απλοποιημένος αυτός κόσμος φανερώνει μια "νοσταλγία" για ένα απλούστερο παρελθόν, που βρίσκει τις ρίζες του στα παιδικά παραμύθια, αλλά και μια νοσταλγία για έναν πιο "ξεκάθαρο" - "βουκολικό" κόσμο. Για μια ακόμα φορά, ο μεσαίωνας μυθοποιείται και αναφέρεται, άρρητα ίσως αλλά καθαρά, ως "οι παλιές καλές μέρες", μια ειδυλλιακή περίοδος απλότητας και αυθεντικότητας, μακριά από το μοντέλο και την καθημερινότητα του μετα-βιομηχανικού κόσμου. Βλέπουμε λοιπόν μια επιστροφή στην μεσαιωνική αναβίωση του 18ου και 19ου αιώνα, όπου οι ελίτ κύκλοι των αριστοκρατών και των "διανοουμένων" κατασκεύασαν ένα σύνολο δίπολων βασισμένων στην ρομαντική ανάγνωση του μεσαίωνα, προτάσσοντας την φύση και το πρωτόγονο απέναντι στην αστική ζωή των εκβιομηχανιζόμενων πόλεων, το υπερφυσικό έναντι της "καταπίεσης" της επιστημονικής προόδου, το συναίσθημα απέναντι στον ορθολογισμό και την επιστροφή στην απλότητα των πρωτόγονων κοινωνιών έναντι στον "πολιτισμό" (Selling, 2004). Η "πρωτόγονη" περίοδος του δυτικού πολιτισμού αναγνωρίστηκε στον ευρωπαϊκό μεσαίωνα, αλλά και σε "πρωτόγονες" φυλές όπως οι αυτόχθονες της Βόρειας Αμερικής, παράγοντας τον μύθο του "Ευγενούς Βαρβάρου" (Sheehan, 1969), αντανάκλαση του οποίου αποτελεί η ευγενής αλλά τερατόμορφη και παγανιστική "φυλή" Tauren στο WoW, με έναν εικονικό "πολιτισμό" που προσομοιάζει στους

βορειοαμερικανούς αυτόχθονες “ινδιάνους” .

Οι ψευδό-μεσαιωνικές αναπαραστάσεις δημιουργούν έτσι έναν εικονικό "Μεσαιωνικό Άλλο" που ενσαρκώνει βαρβαρικά και σκοτεινά χαρακτηριστικά, σε σύγκρουση με την υποτιθέμενη ορθολογικότητα των σύγχρονων δυτικών κοινωνιών, ταυτόχρονα όμως φορτίζεται με θετικά χαρακτηριστικά όπως η ελευθερία, η απλότητα και η αυθεντικότητα, με την μεσαιωνική ζωή να μεταμορφώνεται μέσω των σύγχρονων αφηγήσεων και προσομοιώσεων του φανταστικού σε μια "Χρυσή Εποχή". Οι περισσότερες αναπαραστάσεις των διαδικτυακών παιχνιδιών ρόλων αντλούν από τις αντι-νεωτερικές αφηγήσεις του, στενά συνδεδεμένου με τον βρετανικό συντηρητισμό, Tolkien. Όπως αναφέρει ο Selling (2004:214)

"Με την επικράτηση της ρομαντικής, ιδανικής αναπαράστασης του μεσαιωνικού, κάποιος θα μπορούσε σχεδόν να ξεχάσει ότι μια εξίσου έγκυρη εικόνα είναι ο βρώμικος και καταπιεστικός κόσμος των Σταυροφοριών και της Ιεράς Εξέτασης [...]"

Η αυξανόμενη επιρροή του φανταστικού νεομιντιβαλισμού στην σύγχρονη κουλτούρα συνδέεται και με το φαινόμενο των New Age κινημάτων και των Νέων Θρησκευτικών ρευμάτων, φαινόμενα που περιλαμβάνουν νεο-παγανιστικές θρησκείες, πρακτικές ανατολικών θρησκειών, όπως yoga, reiki κ.α., ενασχόληση με την αστρολογία, τις ουσιοκρατικές προσεγγίσεις στην ταυτότητα, ακόμα και τα αυξανόμενα ακροατήρια συνωμοσιολογικών θεωριών. Όλα τα παραπάνω, βρίσκουν τα δικά τους, εκτενή ακροατήρια στον κυβερνοχώρο. Οι πρακτικές των ρευμάτων αυτών επιχειρούν να εδραιώσουν μια "νέα εποχή πνευματικότητας", έναντι της εικόνας του σύγχρονου κόσμου ως αποστειρωμένου και χωρίς νόημα. Σε πολλά παράγωγα των New Age κινημάτων η εικόνα ενός ψευδό-μεσαιωνικού κόσμου, στον οποίο κυριαρχεί η απλότητα, η αθωότητα αλλά και ο ενθουσιασμός ενός επικίνδυνου κόσμου, παίζει κεντρικό ρόλο, ενώ πολλά από αυτά τα κινήματα έχουν εμφανή ψευδο-μεσαιωνικά και νεοπαγανιστικά χαρακτηριστικά, όπως τα λεγόμενα Fantasy Fair Festivals που περιγράφει η Copier (2005). Το βασικό χαρακτηριστικό του όμως, σε κάθε περίπτωση, είναι ο ισχυρός ουσιοκρατισμός και η επιθυμία επιστροφής σε ένα υποτιθέμενο ένδοξο ή ουσιαστικότερο ή “πνευματικότερο” παρελθόν, κρατώντας μια κριτική αλλά εξατομικευμένη στάση απέναντι στον σύγχρονο κόσμο (Selling 2004 , Shimazono 1999).

4.4 Ο Κυβερνοχώρος και η Αναζήτηση του «Ένδοξου Παρελθόντος»

Τόσο ο ψευδο-μεσαιωνισμός της όσο και η ανάπτυξη New Age κινημάτων είναι εμφανή χαρακτηριστικά στο τέλος του 20ου αιώνα και τις αρχές του 21^{ου}, που αφορούν μια μεγάλη μερίδα των χρηστών του διαδικτύου, είτε μέσα από τα MMORPGs, είτε από τα αυξανόμενα ακροατήρια που αποκτούν μέσω των social media. Οι δύο κυριότερες ερμηνείες για τα φαινόμενα αυτά είναι η ερμηνεία που δίνει βάση σε τέτοια παράγωγα της διαδικτυακής κουλτούρας ως πλαίσια “απόδρασης” από την αυξανόμενη ανασφάλεια της “πραγματικότητας”. Μια δεύτερη ερμηνεία δεν έρχεται ίσως σε αντίθεση με την πρώτη, αλλά δίνει το βάρος αλλού: ο μεσαιώνας, ρομαντικός, μαγικός και εξιδανικευμένος, προβάλλει σήμερα ως ο “Άλλος”, το αντίθετο της ορθολογιστικής δυτικής παράδοσης, και η απόλαυση που αντλείται από την κατανάλωση των νεομιντιβαλιστικών προϊόντων, εντοπίζεται στην αναζήτηση, όχι απλά μιας διεξόδου απόδρασης, αλλά ενός ένδοξου παρελθόντος, αυθεντικότερου και απλούστερου: αποτελεί δηλαδή ένα πλαίσιο δημιουργίας και αναδιαπραγμάτευσης της ταυτότητας. Το ερώτημα που τίθεται πλέον, είναι αν κάτι τέτοιο αποτελεί μια μορφή αντίστασης στην ανασφάλεια και την αποσπασματικότητα του σύγχρονου κόσμου ή είναι ένας τρόπος έκφρασης ενός νέου (ή όχι και τόσο νέου) συντηρητισμού.

Τα mmorpgs, μια εφαρμογή του κυβερνοχώρου στην οποία ο πειραματισμός με νέες ταυτότητες και νέες κοινωνικότητες είναι έκδηλος, ταυτόχρονα, εμπεριέχει πολλά ιδεολογικά στοιχεία που ίσως δεν είναι και τόσο αθώα, όσο συνήθως παρουσιάζονται τα παραμύθια με τους δράκους και τις μάγισσες. Στοιχεία και προσομοιώσεις διαποτισμένες με συντηρητικά ιδεολογικά χαρακτηριστικά, που φέρνουν στο μυαλό τον αρνητικό κλασικισμό που αναλύει ο Μπράντλιντζερ στο “Άρτος και Θεάματα” (1999) και συγκεκριμένα, τις γοθτικές αναβιώσεις του 19ου αιώνα, τις ελιτιστικές αφηγήσεις που, αρνούμενες τον καπιταλισμό και την κυριαρχία της αστικής τάξης αλλά και την ανάπτυξη των σοσιαλιστικών ρευμάτων και επαναστάσεων, προέτασαν την επιστροφή στην “απλότητα” του “ένδοξου” παρελθόντος, με την ελέω θεού βασιλεία, τους σιδερόφρακτους “ήρωες” την κυριαρχία της μαγικής σκέψης και της θρησκοληψίας. Είναι ενδιαφέρον ότι ο ελιτιστικός νεομεσαιωνισμός του 19ου αιώνα, εμφανίζεται στον 21ο σε μια μαζική εφαρμογή του κυβερνοχώρου, με εκατομμύρια χρήστες, σε

μια περίοδο που η δύση έχει ήδη εμπλακεί σε ένα νέο είδος σταυροφοριών ενάντια στην “τρομοκρατία” και πολιτισμικά παράγωγα όπως η ταινία “300” αναζητούν ένδοξα παρελθόντα και διαλλαλούν την υπεροχή της “λευκής πολιτισμένης δύσης”, έναντι της “βάρβαρης τερατόμορφης ανατολής”.

Είναι λοιπόν πιθανό, σε μια πολύπλοκη και κατακερματισμένη offline πραγματικότητα, ο κυβερνοχώρος, μέσω των διαδικτυακών εφαρμογών της πλειοψηφίας των μαζικών παιχνιδιών ρόλων, να αποτελεί ένα διέξοδο προς μια πιο δομημένη πραγματικότητα, φέροντας τον κίνδυνο της αναπαραγωγής αντιδραστικών και συντηρητικών ιδεολογικών αφηγήσεων. Τέτοια στοιχεία διαφαίνονται και πιο ξεκάθαρα ανάμεσα στις κοινότητες των χρηστών. Η ελληνική κοινότητα παικτών του διαδικτυακού παιχνιδιού World of Warcraft περιλαμβάνει 20 guilds (κοινότητες παικτών που παίζουν ταυτόχρονα ως μέλη της ίδιας ομάδας). Οι εννέα από αυτές τις ομάδες έχουν ονόματα που θυμίζουν στα μέλη τους τόσο την ηρωϊκή τους υπόσταση, όσο και την ελληνική ή αριστοκρατική/ηρωική τους καταγωγή: Highborns (υψηλοί γόνοι), Hellas Crossholders (Ελλάς – Φορείς του Σταυρού), Hellenic Horde (ελληνική ορδή), Hellenic Pantheon (Ελληνικό Πάνθεον), Greek Slayers (Ελληνες Σφαγείς), Tan h Epi Tas (Ταν ή επί τας), Delian League (Δηλιακή Συμμαχία), The Greek Empire (Ελληνική Αυτοκρατορία), Greek Knights (Ελληνες Ιππότες). Αντίστοιχες ονομασίες έχουν και η πλειοψηφία των ομάδων παιχτών στο διαδικτυακό παιχνίδι Age of Conan: Ελληνική Φάλαγγα, Σπαρτιάτες, Ομάδα Έψιλον. Διαχωρισμοί και χαρακτηριστικά τέτοιου τύπου γίνονται ακόμα πιο εμφανή στις περιπτώσεις που οι χρήστες «παίζουν» εναντίων άλλων χρηστών (Player Vs Player – PVP) σε αντίθεση με τις περιπτώσεις όπου οι παίκτες δρουν στο γενικότερο εικονικό περιβάλλον (Player Vs Environment – PVE). Όπως αναφέρει ο Kelly (2004):

“Τέτοιοι κόσμοι (σ.σ. – δηλ. PVP) θα ταίριαζαν με κάθε ορισμό μιας φασιστικής κοινότητας. Σε αυτούς, όλοι οι παίκτες είναι διαχωρισμένοι σε συμμάχους ή εχθρούς. Μια κατάσταση εκτάκτου ανάγκης και στρατιωτικού νόμου είναι πάντα παρούσα. Ο στρατός, η επιχειρηματική κοινότητα και η κυβέρνηση (οι διαχειριστές του παιχνιδιού) είναι στενοί σύμμαχοι. Ο τύπος (με την μορφή φόρουμ και chat) ελέγχεται από τους διαχειριστές των ομάδων – Guilds και περιλαμβάνει συνθηματικό λόγο, παρά συζήτηση. Ο φόβος και ο θυμός μετονομάζονται «επαγρύπνηση» και «δικαιοσύνη» και προωθούνται ως αξίες. Γνώμες εκτός της «γραμμής» της ομάδας-Guild

ονομάζονται δειλία και προδοσία, ενώ οι παίκτες αντίπαλων φυλών βρίσκονται σε συνεχή πόλεμο, με επιβράβευση επιπλέον πόντους στο παιχνίδι για όσους παίκτες «σκοτώσουν» κάποιο παίκτη αντίπαλης φυλής ή ομάδας.»

Αξίζει σε αυτό το σημείο να επιστρέψουμε στον Eco και στο κείμενό του «Δεκατέσσερεις τρόποι για να δεις έναν μαυροχίτωνα» (Eco, 1995), στο οποίο περιγράφει μια σειρά βασικών χαρακτηριστικών του «Αιώνιου Φασισμού» (sic), δηλαδή στοιχείων που αποτελούν πάντα θεμελιώδη χαρακτηριστικά της φασιστικής ταυτότητας, ανεξάρτητα από τα συγκεκριμένα πολιτικά – κοινωνικά κινήματα και συνθήκες με τα οποία εκφράζεται σε διάφορες ιστορικές περιόδους. Τα χαρακτηριστικά αυτά είναι σχεδόν ταυτόσημα με εκείνα που δίνει ο Μπράντλιντζερ (1999) για τον «Αρνητικό Κλασικισμό» και, με βάση την παραπάνω ανάλυση συγκεκριμένων στοιχείων των διαδικτυακών παιχνιδιών, φαίνεται να αποτελούν κάποια από τα βασικά στοιχεία της αφηγηματικής τους δομής. Μεταξύ άλλων ο Eco αναφέρει: α) την «λατρεία της Παράδοσης», την «δράση στο όνομα της δράσης», την αρχή «δεν υπάρχει αγώνας για την ζωή, αλλά η ζωή είναι ένας συνεχής αγώνας», ο «αριστοκρατικός ελιτισμός» με την μορφή της «καταδίκης των αδυνάτων» και την αρχή «όλοι εκπαιδεύονται για να γίνουν ήρωες».

Δεν είναι, προφανώς, σκοπός του παρόντος κειμένου μια ταύτιση των διαδικτυακών παιχνιδιών με τέτοια αντιδραστικά ιδεολογικά σχήματα. Αλλά στην αναζήτηση των τρόπων με τους οποίους το διαδίκτυο δομεί και αναδιαπραγματεύεται ταυτότητες έχει σημασία να δούμε μια σημαντική αντίφαση, η οποία προκύπτει από την σύγκριση του παρόντος (4) και του προηγούμενου κεφαλαίου (3): Ο κυβερνοχώρος και οι εφαρμογές του έχουν παραδοσιακά συνδεθεί με ελπίδες απελευθέρωσης και ανάπτυξης νέων μορφών επικοινωνίας και κοινωνικών σχέσεων, μέχρι και πεδίων άσκησης πολιτικής με αμεσοδημοκρατικά χαρακτηριστικά. Ταυτόχρονα όμως, φαίνεται να αναπαράγει και ιδεολογικά σχήματα – ταυτότητες που βρίσκονται στον αντίποδα. Η μετα-δομιστική οπτική κειμένων όπως το Cyborg Manifesto της D. Haraway (1985), που αναφέρθηκαν στο προηγούμενο κεφάλαιο, βλέπει τον κυβερνοχώρο ως ένα πεδίο στο οποίο το “θόλωμα” και εν τέλει η κατάργηση των επιβαλλόμενων δυϊσμών της κυρίαρχης ιδεολογίας δύναται να προκύψει, δίνοντας την δυνατότητα για την δημιουργία νέων ταυτοτήτων και νέων πολιτικών υποκειμένων. Ο κυβερνοχώρος, σε πολλές περιπτώσεις, έχει αποδειχθεί πράγματι ως ένα ελπιδοφόρο πεδίο προς αυτή την κατεύθυνση. Σαν πλαίσιο όμως

μας δίνει και αντιφατικά μηνύματα. Όπως λέει η Haraway (βλ. κεφάλαιο 3), ίσως έχει προκύψει ένα πέρασμα από την λευκή καπιταλιστική πατριαρχία στην “Πληροφορική της Κυριαρχίας” και ο κυβερνοχώρος, και στην συγκεκριμένη περίπτωση τα διαδικτυακά παιχνίδια, είναι ένα πεδίο στο οποίο προκύπτουν τόσο μορφές εξουσίας όσο και αντιστάσεις. Ένα πεδίο πολιτικής, σε τελευταία ανάλυση.

5. Κυβερνοχώρος, ρίζωμα και νομαδικότητα

«Οπλίστε τις επιθυμίες σας»

Σύνθημα γραμμένο σε τοίχο της Αθήνας

Γίνεται εμφανές, μέχρι αυτό το σημείο, ότι το μεγαλύτερο μέρος της συζήτησης για τον κυβερνοχώρο, στις κοινωνικές επιστήμες, αφορά δύο βασικά ζητήματα: την ελευθερία και την φύση της ανθρώπινης δραστηριότητας/εμπειρίας σε αυτόν και την δυνατότητά του να δομεί ή να αποδομεί την ταυτότητα. Ειδικότερα σε σχέση με την Haraway και τον Cyborg Φεμινισμό, η οπτική είναι πιο ξεκάθαρη και αφορά περισσότερο την δυνατότητα του κυβερνοχώρου να καταργεί εγκαθιδρυμένους δυϊσμούς και να ρευστοποιεί τις ανθρώπινες ταυτότητες, παρά την δυνατότητά του να κατασκευάζει νέες ή να αναδιαπραγματεύεται τις ήδη υπάρχουσες. Με βάση αυτή την οπτική, είναι εξαιρετικά ενδιαφέροντα μια ανάγνωση του κυβερνοχώρου και της σχέσης του με την «επιθυμία», υπό το πρίσμα της οντολογίας του Deleuze. Με την δημοσίευση του έργου τους «Καπιταλισμός και Σχιζοφρένεια: ο αντι-Οιδίπους», οι Deleuze και Guattari (1981) ασχολούνται ακριβώς με τα ζητήματα ταυτότητας και επιθυμίας, που ορίζουν το μεγαλύτερο μέρος των θεωριών για το διαδίκτυο που αναφέρθηκαν παραπάνω. Η καινοτομία, όμως, και το πρωτοποριακό στοιχείο του έργου είναι η απόρριψη της ίδιας της «ταυτότητας» προς όφελος μιας ελεύθερης ροής επιθυμιών, φέρνοντας στο προσκήνιο το ασυνείδητο: ένα «δημιουργικό» ασυνείδητο, υπό άλλη έννοια από εκείνη της παραδοσιακής ψυχανάλυσης.

Με το έργο τους, επιδιώκουν να απαντήσουν τόσο στην παραδοσιακή ψυχανάλυση, όσο και στον μαρξισμό. Σε αντίθεση με αυτές τις δύο παραδόσεις, όμως, η «σχιζοανάλυση» των Deleuze & Guattari, δεν επιδιώκει την θεμελίωση μιας ιδεολογίας ή μιας συγκεκριμένης πολιτικής θεωρίας που να προτάσσει τις κλασσικές αρχές του διαφωτισμού, σε μια νέα κοινωνία ισότητας και δικαιοσύνης, αλλά μια οπτική του ασυνειδήτου ως διαφεύγον από την Οιδιπόδεια ταυτοποίηση και τους μαζικούς εξουσιαστικούς μηχανισμούς του Καπιταλισμού, βλέποντας την ζωή και το πραγματικό ως ένα ανοιχτό, μη-ιεραρχικό, αδόμητο και δημιουργικό πλαίσιο, αποτελούμενο από αμέτρητες συνδέσεις «επιθυμητικών μηχανών». Ένα πλαίσιο που λειτουργεί με κεντρικό άξονα την «διαφορά» και την «πολλαπλότητα», την διαρκή μετατόπιση και μετάλλαξη των επιθυμητικών μηχανών και των μεταξύ τους συνδέσεων, που αδυνατούν να

περιοριστούν στην στενότητα των ταυτοτήτων, των παραστάσεων και της προσωποποίησης. Φαίνεται λοιπόν, κατ' αρχήν, παρά τις σημαντικές διαφορές, ένα κοινό χαρακτηριστικό μεταξύ της ντελεζιανής οντολογίας και των «απελευθερωτικών» θεωριών για τον κυβερνοχώρο, είτε στις φιλελεύθερες προσεγγίσεις, είτε στις μετα-στρουκτουραλιστικές οπτικές, όπως εκείνη της Harraway: η έμφαση στην ανοιχτότητα και την διαφορά. Σε αντίθεση όμως με αυτές, η ντελεζιανή οντολογία αποδεικνύεται πιο ριζοσπαστική ως σκέψη, αρνούμενη την κατασκευή μιας ιδεολογίας, ως αποτέλεσμα της άρνησης του ίδιου του υποκειμένου.

Η κριτική του Deleuze στην κλασσική φιλοσοφία, με την οποία καταλήγει στην άρνηση της ταυτότητας και του υποκειμένου, αποτελεί μια κατηγορία προς αυτήν, αφού βλέπει την ταυτότητα και την ομοιότητα ως εργαλεία με τα οποία η κλασσική φιλοσοφία κατασκευάζει μια αυστηρά ταξινομημένη και ιεραρχημένη εικόνα της πραγματικότητας με κέντρο τον άνθρωπο-υποκείμενο, λειτουργώντας ως βασικό εργαλείο της κυριαρχικότητας του κράτους, αφού η αρνητική φόρτιση της διαφοράς και της αντίφασης εντάσσει κάθε δυνατή απόκλιση σε έναν γενικό κανόνα. Έτσι, η φιλοσοφία παρέχει στην κρατική εξουσία εκείνο το πλαίσιο σκέψης και γνώσης που χρειάζεται, ώστε, μέσω μιας ταυτιστικής λογικής, να μπορεί να ομογενοποιεί κάθε διαφοροποίηση και έκφανση του πραγματικού. (Deleuze, 1968), Ακριβόπουλος, 2008). Κατά αυτή την ανάγνωση, όλος ο εξουσιαστικός μηχανισμός θεμελιώνεται πάνω στην αποσιώπηση και την ομογενοποίηση της διαφοράς και της πολλαπλότητας υπέρ της ταυτότητας, και την χρήση δυϊσμών όπως άνθρωπος-φύση ή αντικείμενο-υποκείμενο. Η φιλοσοφία του Deleuze επιδιώκει ακριβώς αυτήν την ρήξη με την ταυτότητα και τις παραστάσεις, παρουσιάζοντας μια έννοια της «διαφοράς» που απέχει από την θεώρησή της ως το αντίθετο της ταυτότητας και επιδιώκει την αποκεντροποίηση της σκέψης και την κατάργηση του «εγκλεισμού» της στην ταξινόμηση, την ιεράρχηση και την οριοθέτηση: μια «νομαδική» κατανομή, που δεν περιχαράκωνει το πραγματικό σε διαχρονικούς δυϊσμούς και συμπαγείς ταυτότητες (Deleuze, 1994). Μια νομαδική σκέψη που ο Deleuze ονομάζει «Ανώτερο Εμπειρισμό», δεχόμενος βασικά στοιχεία του εμπειρισμού του Hume, αλλά με μια βασική διαφοροποίηση: ο Deleuze δεν δέχεται τον περιορισμό της εμπειρίας ως «συνειδητή» ή «ανθρώπινη». Όπως αναφέρει ο Ακριβόπουλος (2008):

«Ο ντελεζιανός εμπειρισμός θεωρεί ότι η εμπειρική διαδικασία παραγωγής της γνώσης δεν

είναι προνόμιο κάποιου υποκειμένου, κάνοντας λόγο για μια άμεση εμπειρία βάση της πραγματικής διαφοράς. Ο αισθητός κόσμος για τον Deleuze αποτελείται από μη παραστατές, μη ποσοτικές εντάσεις (*intensités*), από καθαρή ενέργεια δηλαδή που δεν εγκλωβίζεται στο άκαμπτο πλαίσιο των ταυτοτήτων και στην χωροχρονική εκστασιακότητα του συνειδητού. [...] Το σκεπτόμενο λοιπόν υποκείμενο, που μας κληροδότησε ο Descartes και αποδέχεται με τον τρόπο του και ο Hume, δεν συνιστά πλέον το θεμέλιο και την εγγύηση της γνώσης, αλλά ουσιαστικά πρόκειται για μια ακόμη ιδέα που συνθέτει ο νους μας μέσα στην δίνη των δυναμικών διαφορικών σχέσεων: «δεν υπάρχουν πια υποκείμενα, μόνο δυναμικές εξατομικεύσεις χωρίς υποκείμενα, που δημιουργούν συλλογικές συναρμογές».»

Σύμμαχο στην άρνηση των δυϊσμών και του υποκειμένου ο Deleuze θεωρεί ότι βρίσκει στον Σπινόζα, ως σκέψη ριζικά αντίθετη στον δυϊσμό. Στην σπινοζική σκέψη, ο Deleuze βρίσκει την θεμελίωση της κατάφασης της «απλής υπαρκτικότητας», μια υπαρκτικότητα όπου τα γεγονότα και τα πράγματα απλώς υπάρχουν και μεταβάλλονται εντός του πραγματικού, ενώ ακόμα και οι σκέψεις και οι γνώσεις μας για αυτά είναι απλώς γεγονότα, «σώματα» που κινούνται στο ίδιο πλαίσιο (Σωτήρης, 2003):

«Με άλλα λόγια: εάν είμαστε σπινοζιστές δεν θα ορίσουμε ένα πράγμα ούτε από την μορφή του ούτε από τα όργανα και τις λειτουργίες του ούτε ως υπόσταση, ούτε ως υποκείμενο. Για να δανειστούμε όρους του Μεσαίωνα, ή μάλλον της γεωγραφίας, θα το ορίσουμε μέσω μήκους και πλάτους. Ένα σώμα μπορεί να είναι οτιδήποτε, μπορεί να είναι ένα ζώο, μπορεί να είναι ένα ηχητικό σώμα, μπορεί να είναι μια ψυχή ή μια ιδέα, μπορεί να είναι ένα γλωσσολογικό *corpus*, μπορεί να είναι ένα κοινωνικό σώμα, ένα συλλογικό σώμα. (..) Το σύνολο των μηκών και των πλατών συγκροτεί τη φύση, το επίπεδο εμμένειας ή συνεκτικότητας που είναι πάντα μεταβλητό και δεν παύει να ανασχηματίζεται, να συντίθεται, να ανασυντίθεται, από τα άτομα και τα συλλογικά σώματα» Deleuze, G. (1996) *Για την Θεολογικοπολιτική πραγματεία του Σπινόζα*, όπως αναφέρεται στον Σωτήρη (2003).

Είναι λοιπόν εμφανές ότι ο ντελεζιανός εμπειρισμός και η νομαδικότητα αποτελούν ένα πλαίσιο σκέψης που δεν έχει και δεν επιδιώκει να έχει οποιοδήποτε «θεμέλιο» ή υποκείμενο. Συγκροτούνται μόνο μέσω «εντάσεων» και δυναμικών συσχετισμών, θεωρώντας την

πραγματικότητα ως μια ανοιχτή πολλαπλότητα, αποτελούμενη από κινούμενα σώματα, μη-σχηματοποιημένα, μη-προσωποπαγή υποκείμενα. Γι' αυτό αντικαθιστά και το υποκείμενο με την «επιθυμητική μηχανή», τονίζοντας ακριβώς την αποκεντρωμένη φύση της επιθυμίας και ανάγοντάς την σε εκείνη που κατασκευάζει το πραγματικό σε «μοριακό» επίπεδο, ως μια ροή εντάσεων, που αδυνατεί να περιοριστεί στις εξουσιαστικές δομές και τις καθιερωμένες ιεραρχίες και ηθικές. Η σχιζοανάλυση ορίζει δύο διαφορετικά είδη τέτοιων «επιθυμητικών μηχανών»: την «σχιζοφρενική μηχανή», που λειτουργεί με βάση την νομαδικότητα και αποδεσμεύει την επιθυμία από τους εξουσιαστικούς κώδικες, όπως οι θρησκείες, οι μυθοπλασίες, οι ηθικοί κανόνες και οι κοινωνικές νόρμες, και η «παρανοϊκή μηχανή», που λειτουργεί αντιθετικά προς την σχιζοφρενική, επιδιώκοντας την παγίωση συγκεκριμένων και ολιστικών ταυτοτήτων και νόμων.

Η κριτική των Deleuze & Guattari προς την κλασσική ψυχανάλυση βλέπει, ακριβώς, μια τέτοια «παρανοϊκή» διάσταση σε αυτή: μια μεταφυσική που οριοθετεί και καταπιέζει την επιθυμία, εγκλωβίζοντάς την στο τρίγωνο Πατέρα-Μητέρα-Παιδί και στην Οιδιπόδεια ταύτιση. Έτσι, παράγει ταυτότητες και συνειδήσεις με βάση την ενοχή, την καταπίεση της επιθυμίας και τον ορισμό του ασυνειδήτου ως «τόπο» καταπιεσμένων επιθυμιών (Deleuze, 1981, May, 2005). Με αυτό τον τρόπο, η κλασσική ψυχανάλυση περιορίζει την επιθυμητική παραγωγή και αναπαράγει τις κυρίαρχες εξουσιαστικές δομές και αξίες. Αντίθετα, η σχιζοανάλυση τονίζει την πρωτοκαθεδρία των απρόσωπων και μεταβαλλόμενων τμημάτων του ασυνειδήτου, των «σχισμάτων», που προηγούνται κάθε παγιωμένης και προσωποπαγούς ιεράρχησης του πραγματικού με βάση καθιερωμένες ταυτότητες, νόρμες και αξίες: είναι ένα πραγματικό που παράγεται από την ασυνείδητη ροή των επιθυμιών, η άμεση εμπειρία της ζωής που χτίζεται με όρους διαφοράς, αντί με όρους ταύτισης. Επιπλέον, η σχιζοφρενική παραγωγή δεν συνδέει υποκείμενα ή συγκεκριμένα όργανα που ανήκουν σε αυτά, αλλά βασίζεται σε ένα αποκεντρωμένο δίκτυο συνδέσεων μεταξύ οργάνων. Για την σχιζοανάλυση η ασύνειδη επιθυμητική ροή παράγει συνδέσεις που δεν σχετίζονται απαραίτητα η μία με την άλλη, ούτε ανήκουν σε κάποιο συγκεκριμένο πρόσωπο. Αντίθετα, οι Deleuze & Guattari εστιάζουν στα επιμέρους όργανα και τις επιθυμητικές ροές που παράγουν άκεντρες συνδέσεις. Γίνεται λοιπόν εμφανές ότι με την άρνηση του υποκειμένου, υπάρχει και μια άρνηση του σώματος ως ολιστικής – ενιαίας ταυτότητας. Υπάρχει, έτσι, μια αποσύνδεση των «οργάνων» από το σώμα, που

καθιερώνει τον όρο «Σώματα χωρίς Όργανα» (Bodies without Organs) στην ντελεζιανή οντολογία. (Deleuze, 1981, May, 2005, Ακριβόπουλος, 2008). Ο όρος αυτό, που οι ίδιοι οι Deleuze & Guattari επισημαίνουν ότι οφείλουν στον Antonin Artaud, βλέπει το σώμα ως μια άμορφη και ασχημάτιστη ύλη. Τα επιμέρους όργανα είναι εκείνα που συμμετέχουν στην επιθυμητική παραγωγή, όχι ερχόμενα σε αντίθεση με το σώμα, αλλά ως ένα νομαδικό σύστημα που αντιτίθεται στην ιεράρχηση των επιμέρους οργάνων με βάση την λειτουργία τους και στην ενιαία ταυτότητα και προσωποποίηση του σώματος και των οργάνων. Περιγράφεται έτσι ένα πολυσήμαντο σύστημα συνδέσεων και επιθυμητικών ροών, σε αντίθεση με το ενιαίο σώμα, που βλέπεται ως όργανο των εξουσιαστικών δομών, του καπιταλισμού, ο οποίος συνεχώς προσπαθεί να περιορίσει την σχιζοφρενική επιθυμητική παραγωγή, εγγράφοντας τις επιθυμητικές ροές πάνω στο σώμα (May, 2005).

Με το έργο τους «Χίλια Επίπεδα» (Mille Plateaux) (Deleuze & Guattari, 1987), οι δύο στοχαστές ξεφεύγουν οριστικά από κάθε ανθρωποκεντρική και ουμανιστική παράδοση. Αναφέρονται πλέον σε κινήσεις «κβάντα», δανειζόμενοι την ορολογία της φυσικής, αντί σε επιθυμητική ροή (Holland, 1999). Με τα «Χίλια Επίπεδα» προωθείται και περαιτέρω η έννοια της νομαδικής κατανομής και εμπειρίας, όσο και η έννοια του «ρίζωματος»: ενός αποκεντρωμένου και μη-ιεραρχικού συστήματος, χωρίς τελεολογία και απώτερος σκοπό, που δεν ακολουθεί τα καθιερωμένα λογικά και ηθικά συστήματα. Το ρίζωμα τίθεται πάντα στο μέσον του πραγματικού, όντας εξ' ορισμού άναρχο και χωρίς τέλος, ένα σύστημα που κινείται βάσει της διαφοράς, διαρκώς δομώντας και αποδομώντας ένα πλέγμα από ετερογενή και μεταβαλλόμενα στοιχεία που διαρκώς αλλάζουν, τόσο τα ίδια, όσο και οι μεταξύ τους συνδέσεις. Στην ριζωματική πραγματικότητα, λοιπόν, καταργείται ακόμα και αυτό το δίπολο των σχιζοφρενικών – παρανοϊκών μηχανών, και η θεωρία τίθεται σε καθαρά «μοριακή» βάση: μια πραγματικότητα που συνίσταται από πολυποίκιλες συναρμογές και συμβάντα. Η ριζωματική πραγματικότητα δεν μπορεί να οριστεί με βάση μια καθιερωμένη σημειωτική, όπως αυτή της γλώσσας και της σύνταξης της κλασσικής σκέψης (κάτι που αποτελεί και ένα βασικό στοιχείο της κριτικής των Deleuze και Guattari προς τον Lacan), αλλά αποτελείται από την αλληλεπίδραση των επιθυμητικών εντάσεων διαφόρων σωμάτων, ειδών, ομάδων και πληθυσμών, τις μεταξύ τους συνδέσεις ή από-συνδέσεις και το περιεχόμενο ή την μορφή τους, που δεν εμπίπτουν στην παραδοσιακή σημειωτική ανάλυση, ως σήματα με απροσδιόριστο ή

μεταβαλλόμενο σημαίνον.

Όπως αναφέρει ο Lafontaine (2007):

«Σε αντίθεση με την υπερβατική μοναδικότητα της “δεντρόμορφης κουλτούρας”, όπως και της αμετάβλητης ταυτότητας του γενεαλογικού δέντρου, το ρίζωμα παρουσιάζει τον εαυτό του ως ένα σύστημα αποκεντρωμένων και μη-ιεραρχικών ροών, όπου το μηχανοποιημένο ασυνείδητο εκφράζει τον εαυτό του μέσω πολλαπλών συνδέσεων»

Με βάση την ριζωματική πραγματικότητα, η σχιζοανάλυση διακρίνει πλέον δύο τύπους λειτουργίας. Η πρώτη είναι εκείνη του «Νομάδα», που με βάση τις μοριακές εντάσεις και τη διαφορά συγκροτεί ένα είδος σκέψης που δεν μπορεί να ερμηνευτεί ή να οριοθετηθεί από τις εξουσιαστικές δομές, καθώς «από-εδαφικοποιείται» συνεχώς. Είναι, δηλαδή, μια σκέψη που δεν «πατάει» στην οριοθετημένη πραγματικότητα, όντας μη-μετρήσιμη ή αφομοιώσιμη. Ο τύπος του «μετανάστη» (migrant), αντίθετα, εφαρμόζει μια «σχετική απεδαφοποίηση», αφού επανακωδικοποιεί τις επιθυμητικές ροές με την «επανεδαφοποίηση τους γύρω από ευέλικτους και ευμετάβλητους μικροσχηματισμούς εξουσίας στο μοριακό επίπεδο» (Ακριβόπουλος, 2008). Με αυτό τον τρόπο, η «απόλυτη απεδαφοποίηση» του νομά κατασκευάζει συνεχώς εξ' αρχής το πραγματικό, ανασυνθέτοντας στοιχεία όπως ιδέες, έννοιες και σκέψεις. Συνιστά έτσι την κατ' εξοχήν επαναστατική και δημιουργική διαδικασία, που δεν «αντιδρά εκ των υστέρων», ως αντίσταση στην «επανεδαφικοποίηση», αλλά δημιουργεί συνεχώς νέες συνδέσεις μεταξύ των «απεδαφικοποιημένων» στοιχείων και σκέψεων (Deleuze & Guattari, 1987, May, 2005)

Οι όροι της σχιζοανάλυσης και της ντελεζιανής οντολογίας θυμίζουν πολλά στοιχεία από τις σύγχρονες οπτικές του κυβερνοχώρου ως απελευθερωτικού πλαισίου. Από την προσπάθεια του να αναγνωριστεί ως μη-διαμεσολαβημένο – ελεύθερο και ανοιχτό σύστημα, εκτός κάθε κρατικής παρέμβασης, που φαίνεται στην «Διακήρυξη της Ανεξαρτησίας του Κυβερνοχώρου» (Barlow, 1996), μέχρι την Cyborg οντολογία της Haraway και την ανοιχτή, αποκεντρωμένη και αντι-ιεραρχική δομή ομάδων hackers, όπως οι Anonymous, η ντελεζιανή οντολογία φαίνεται να έχει επηρεάσει ή, σε κάθε περίπτωση, να σχετίζεται με τις θεωρίες της «διαδικτυακής απελευθέρωσης». Η ντελεζιανή ορολογία επιζητά το ξεπέραςμα του σώματος και του ενιαίου οργανισμού, προς όφελος μιας «μοριακής» σύνθεσης. Κατά αντίστοιχο τρόπο, οι θεωρίες του

Κυβερνοχώρου χρησιμοποιούν όρους ξεπεράσματος των ορίων του σώματος. Η ριζωματική πραγματικότητα μπορεί να συσχετιστεί με την επιδίωξη για έναν άναρχο, μη διαμεσολαβημένο κυβερνοχώρο, όπου μπορούν να προκύψουν ή να καταργηθούν κάθε είδους συνδέσεις μεταξύ διαφορετικών στοιχείων. Κατά αυτόν τον τρόπο, ο Spiller (2002), ονομάζει το «Χίλια Επίπεδα» (Deleuze & Guattari, 1987) ως την «βίβλο των κυβερνο-ευαγγελιστών» και τους Deleuze & Guattari ως προφήτες του κυβερνοχώρου. Το ίδιο το νόημα του «ριζώματος» ως μιας πολλαπλότητας χωρίς οργανωτικό κέντρο ή δομή δεν μπορεί παρά να φέρει στο μυαλό μια αναλογία με το διαδίκτυο ως μη-οργανωμένο παγκόσμιο σύστημα. Το διαδίκτυο λειτουργεί και εξελίσσεται με τρόπους που θυμίζουν βασικά χαρακτηριστικά του «ριζώματος», όπως οι συνδέσεις, η ετερογένεια, η πολλαπλότητα και η μη-υπαγωγή σε κάποια σημαίνουσα αλυσίδα. Δεν έχει κάποιο κεντρικό σημείο ελέγχου ή οργάνωσης και συνήθως γίνεται αντιληπτό ως αποτελούμενο από «γραμμές», παρά από σημεία, γραμμές που μπορούν να συνδεθούν με άπειρους και απροσδιόριστους τρόπους. Οι συνδέσεις αυτές (οι υπερ-συνδέσεις, με βάση την τεχνολογική ορολογία του διαδικτύου) επιτρέπουν στον χρήστη μια πλοήγηση που δεν μπορεί να προκαθοριστεί (από άποψη σειράς, περιεχομένου ή συνδέσεων) από κάποιον «γραφειοκρατικό μηχανισμό». Ταυτόχρονα, το ίδιο το μέγεθος του WWW (World Wide Web), αλλά και του διαδικτύου ως συνόλου (λαμβάνοντας υπ' όψη και την σύγχρονη ανάπτυξη της τεχνολογίας των κινητών τηλεφώνων, που αποτελούν πλέον μέρος του), καθιστά αδύνατη μια χαρτογράφηση του, καθιστώντας το ίδιο ως μη-οριοθετημένο, χωρίς αρχή ή τέλος (Marks, 2006). Η ντελεζιανή παράδοση φαίνεται να έχει ασκήσει σημαντική επιρροή στον κυβερνο-ακτιβισμό και οι αναφορές των κυβερνο-ακτιβιστών βρίθουν από αναφορές στον Deleuze και τον Guattari. Μια τέτοια σύνδεση θεωρείται συχνά αποτέλεσμα της «τεχνοφιλικής» οπτικής των δύο στοχαστών (Lafontaine, 2007). Ακόμα περισσότερο, η Sherry Turkle (1997) βλέπει τον κυβερνοχώρο ως την ενσάρκωση της «Γαλλικής Θεωρίας» και διακρίνει μια στενή σύνδεση μεταξύ αυτής και της μετα-νεωτερικής Αμερικής.

Έχει σημασία, όμως, να αναφερθεί και η αντίθετη άποψη, εκείνη των μελετητών που δεν βλέπουν την πραγματοποίηση του απελευθερωτικού προτάγματος του Αντι-Οιδίποδα και των «Χιλίων Επιπέδων» στις ηλεκτρονικές σελίδες του κυβερνοχώρου. Με βάση αυτή την προσέγγιση, οι οπτικές της απελευθέρωσης για τον κυβερνοχώρο (και κυρίως εκείνες της φιλελεύθερης παράδοσης) έχουν σημαντικές διαφορές από την ντελεζιανή οντολογία, βλέποντας κατ' αρχήν τον κυβερνοχώρο ως ένα σύστημα που επιδρά στον off-line κόσμο, προωθώντας

ολιστικές – ουμανιστικές αξίες, όπως η δημοκρατία και η χειραφέτηση. Πρόκειται λοιπόν, τουλάχιστον ως έναν βαθμό, για μια «επανεδαφοποίηση» που θυμίζει περισσότερο την λειτουργία του «μετανάστη» παρά εκείνη του «νομά»: η αποεδαφοποίηση που λαμβάνει χώρα στην ριζωματική πραγματικότητα του διαδικτύου, καταλήγει, εν τέλει, να επανεδαφοποιείται, να οριοθετείται στα πλαίσια της εξουσιαστικής πραγματικότητας, η οποία αφομοιώνει και καταργεί την νομαδική του φύση. Όπως έχει αναφερθεί στα προηγούμενα κεφάλαια της παρούσας εργασίας, ο κυβερνοχώρος αποτελεί ένα σύστημα το οποίο χαρακτηρίζεται από διαφορετικούς μελετητές με μια πλειάδα διαφορετικών οπτικών και αναγνώσεων, που ποικίλλουν από οπτικές της απελευθέρωσης μέχρι δυστοπικά σενάρια δαιμονοποίησής του. Σε αυτό ακριβώς αναφέρεται και ο Jordan (1999), που προσπαθεί να ορίσει το «Virtual Φαντασιακό», τον τρόπο με τον οποίο το διαδίκτυο εμφανίζεται στην συλλογική φαντασία, διαχωρίζοντας δύο «σενάρια»: τον «Παράδεισο» και την «Κόλαση». Με το πρώτο, ο κυβερνοχώρος αποτελεί μια ουτοπική διάσταση, έναν τόπο ανάδυσης νέων κοινωνικοτήτων και «εικονικών συλλογικοτήτων», ενώ στην πιο ακραία διάσταση του σεναρίου, βρίσκεται η cyborg οντολογία, που προτάσσει την απελευθέρωση από προηγούμενους «υλικούς περιορισμούς», κατασκευάζοντας μια οντολογία που αντικαθιστά το σώμα με ροές πληροφοριών. Η cyborg οντολογία φαίνεται να απέχει από την αναπαραγωγή των ουμανιστικών αξιών των φιλελεύθερων θεωρήσεων και να πλησιάζει περισσότερο στην ντελεζιανή οντολογία, αφού επιζητεί την κατάργηση δυϊσμών όπως σώμα/μηχανή, άνθρωπος/ζώο κτλ. Όμως, η οντολογία της Haraway, φαίνεται να διατηρεί, εν τέλει, χαρακτηριστικά δυϊσμού, μιλώντας για «απελευθέρωση από το σώμα» και οι «ροές πληροφοριών» περισσότερο θυμίζουν μια επαναφορά του δυϊσμού ψυχή/σώμα, προς όφελος της ψυχής, παρά τον υλισμό και την μοριακότητα του Deleuze. Ακόμα περισσότερο, όπως αναφέρεται τόσο στον Jordan (1999), όσο και στον Marks (2006), η Cyborg οντολογία, τελικά, όπως και το σύνολο των απελευθερωτικών οπτικών, προτάσσουν ένα συλλογικό υποκείμενο, ένα ξεπέρασμα της ατομικής ταυτότητας σε μια πορεία δημιουργίας ενός «παγκόσμιου εγκεφάλου», όπως εκείνον που αναφέρει ο Tovey (2008). Ταυτόχρονα, η διατήρηση του δυϊσμού σώμα/πνεύμα από το πρόταγμα απελευθέρωσης από το σώμα της Cyborg οντολογίας μπορεί να αποτελεί ένα νέο είδος Καρτεσιανισμού που ωφελείται από την εξάπλωση της κυβερνοθεωρίας και την ουτοπική ανάγνωση του διαδικτύου ως υπέρβασης των ορίων του σώματος (Boler, 2007), ενώ η σύνδεσή της με την ντελεζιανή οντολογία εμποδίζεται από την αδυναμία της Haraway να ξεπεράσει το ζήτημα της ταυτότητας, στην σύμπτυξη ανθρώπου και μηχανής που

προτάσσει (Currier, 2003). Υπάρχουν, έτσι, ορισμένες αξίες θεμελιωμένες στην κλασσική σκέψη, οι οποίες προωθούν μάλλον την δημιουργία νέων ταυτοτήτων, που συχνά παίρνουν την μορφή υβριδικής υποκουλτούρας, όπως εκείνες που αναφέρει ο Clothier (2005), παρά το ξεπέραςμα της ίδιας της ταυτότητας. Φαίνεται λοιπόν ότι η κυβερνοθεωρία έχει περισσότερες σχέσεις με την παράδοση του διαφωτισμού και ουμανισμού από ότι με την ντελεζιανή οντολογία, ειδικά από την στιγμή που οι διάφορες εκφάνσεις της τείνουν να οργανώνονται σε ενιαία ιδεολογικά συστήματα, προσβλέποντας στον κυβερνοχώρο ως μέσο (φιλελεύθερες προσεγγίσεις) ή πλαίσιο (cyborg οντολογία) απελευθέρωσης της ανθρωπότητας από τις εξουσιαστικές – γραφειοκρατικές δομές ή από τους ίδιους τους περιορισμούς του σώματος. Είναι ξεκάθαρος, εν τέλει, ένας έντονος ιδεαλισμός στο σύνολο της κυβερνοθεωρίας, ιδεαλισμός ασύμφωνος με τον υλισμό και τον «ανώτερο εμπειρισμό» του Deleuze και του Guattari (Marks, 2006).

Για μια ακόμα θεμελιώδη διαφορά των κυβερνοθεωριών από την ντελεζιανή οντολογία έχει ιδιαίτερη σημασία το παρακάτω απόσπασμα από τους Bach & Stark (2004):

«Τα δίκτυα λειτουργούν πιο ρευστά και ανταποκρίνονται καλύτερα στην σύνθετη κοινωνική αλληλεπίδραση, από ότι ο μεθοδολογικός ατομισμός της θετικιστικής κοινωνικής επιστήμης. Έχουν την σημαντική επίδραση των πληροφοριακών ροών και της δημιουργίας μιας «κοινής ταχύτητας» που ανταποκρίνεται στον συμπίεμένο χωροχρόνο της ύστερης νεωτερικότητας που ζούμε. Αυτή η χωρο-χρονική συμπίεση είναι μέρος των αλληλεπιδραστικών τεχνολογιών, που συνδυάζουν ταυτόχρονες και πολυάριθμες επικοινωνιακές ροές που αλλάζουν δραστικά τον τρόπο που οι εταιρίες παράγουν, τα κράτη διεξάγουν πολέμους και οι ζωές των ανθρώπων δομούνται. Αυτή η αναδιάρθρωση είναι μια μορφή από-εδαφοποίησης, τόσο γιατί ο ηλεκτρονικός χώρος, στον οποίο η εξουσία και η δράση αποτελούν αντικείμενα επαναδιαπραγμάτευσης, δεν βρίσκεται στον «υπαρκτό» εδαφικό χώρο, όσο και γιατί οι οργανισμοί που ρυθμίζουν την ζωή εντός των χωρικών συνόρων, δεν μπορούν να αντεπεξέλθουν στην ρύθμιση των διασυννοριακών ροών του κυβερνοχώρου».

Δεν μπορεί παρά να παρατηρήσει κάποιος μια σειρά από εξαιρετικά επιφανειακές αναγνώσεις του Deleuze, σε αυτό το απόσπασμα. Η έννοια του ριζώματος ως συστήματος,

ουσιαστικά καταργείται, αφού γίνεται δεκτό ως «βελτίωση» της επικοινωνίας και μάλιστα προς όφελος των σύγχρονων ταχυτήτων της ζωής. Επιπλέον, η από-εδαφοποίηση αναγιγνώσκεται με έναν εξαιρετικά απλοϊκό τρόπο ως απλή υπερσυννοριακότητα (βλ. τα χαρακτηριστικά του διαδικτύου που αναφέρονται στην εισαγωγή), χωρίς να τονίζεται η δυναμική και διαρκώς μεταβαλλόμενη φύση της έννοιας. Το κυριότερο, όμως, είναι ότι καταργείται το πρόταγμα του Deleuze για μια θεώρηση επαναστατική που διαρκώς δομεί και από-δομεί νέες πραγματικότητες, σε αντίθεση με την προσπάθεια των εξουσιαστικών δομών του καπιταλισμού να τις οριοθετήσει στην κατεστημένη σημειολογία και ταυτότητα. Αντιθέτως, η από-εδαφοποίηση που αναφέρουν οι Bach & Stark είναι περισσότερο επαν-εδαφοποίηση, των λειτουργιών του καπιταλισμού (λειτουργία-παραγωγή των εταιριών, διεξαγωγή πολέμου μεταξύ κρατών, κοινωνικές νόρμες και τρόπος ζωής) στο διαδίκτυο, μια οικειοποίησή του από τις επίσημες δομές. Δεν είναι σπάνιες τέτοιες αναγνώσεις του Deleuze ως εργαλείου για την βελτίωση της επικοινωνίας και της λειτουργίας, είτε οργανισμών, είτε πολιτικών συστημάτων όπως η αστική δημοκρατία. Μια από τις βασικές κριτικές του Žižek προς τον Deleuze κινείται πάνω σε αυτήν ακριβώς την κατεύθυνση (βλ. κεφάλαιο 6). Μια τέτοια προσαρμογή του υποτιθέμενου ριζωματικού διαδικτύου στον καπιταλιστικό τρόπο παραγωγής είναι και η κεντρική γραμμή πολλών από τα σενάρια του κυβερνοχώρου ως «Κόλασης» (Jordan, 1999). Ως έναν τόπο, δηλαδή, όπου αποτελεί την μεγιστοποίηση του Panopticon και επιτρέπει την επιτήρηση κάθε κίνησης και κάθε δραστηριότητας, καθιστώντας τον το ακριβώς αντίθετο, τόσο της ριζωματικής έννοιας, όσο και της «ανοιχτής κοινωνίας» των φιλελεύθερων προσεγγίσεων (Elmer, 2003). Μια κοινωνία «αποκεντρωμένης» επιτήρησης, όπου η επιτήρηση ξεφεύγει από την πρωτοκαθεδρία του κράτους και αφορά μια σειρά από μικρο-εξουσίες, χωρίς αυτό να αποκλείει την «επίσημη» εξουσία από το να την χρησιμοποιήσει, ίσως για να γίνει και πολύ αποτελεσματικότερη. Τέτοιες οπτικές του διαδικτύου ως «κοινωνίας επιτήρησης» δεν είναι σπάνιες και κερδίζουν έδαφος όλο και περισσότερο όσο αυξάνεται η χρήση των social media, όπως το Facebook (Westlake, 2008 , Cohen, 2008 , Best, 2010), όπου στην πλειονότητα των περιπτώσεων, αντί να παρατηρηθεί μια ρευστοποίηση ταυτοτήτων, όπως εκείνη που αναφέρει η Haraway, ή να εντοπιστούν ριζωματικά χαρακτηριστικά, αντίθετα επικρατεί η συγκεκριμένη και σωματοποιημένη (με την δυνατότητα δημοσίευσης φωτογραφιών) ταυτότητα. Όπως αναφέρει ο Berry (2008):

“Το διαδίκτυο όχι μόνο είναι η απάντηση σε κάθε ουτοπικό όνειρο (είσοδος στη

Πολλαπλότητα), αλλά και στον χειρότερο εφιάλτη (είσοδος στην Αυτοκρατορία).»

Ο Berry συγκροτεί μια από τις προσεγγίσεις που αντιτίθενται στην ανάγνωση του Deleuze ως «προφήτη του κυβερνοχώρου», ασκώντας κριτική στην φιλελεύθερη προσέγγιση του Benkler (2006 – Βλ. κεφάλαιο 2) και επιδιώκοντας να τονίσει τις διαφορές μεταξύ της ντελεζιανής οντολογίας και τη φιλελεύθερη κυβερνοθεωρία. Από τα βασικά στοιχεία του κειμένου του, που ονομάζεται «Η φτώχεια των δικτύων» (αναφορά στον «Πλούτο των δικτύων», του Benkler), είναι το ότι ο Berry αναφέρεται στον τεχνολογικό ντετερμινισμό του Benkler, που επιδιώκει την «αλλαγή παραδείγματος» στην ανθρώπινη επικοινωνία. Συγκροτείται έτσι μια επιδίωξη για μια νέα τεχνοκρατική ιδεολογία, που εντοπίζει το πρόβλημα των σύγχρονων κοινωνιών στην ελλιπή επικοινωνία και στη δυσλειτουργία της «ελεύθερης αγοράς των ιδεών». Με την χρήση του διαδικτύου η ελεύθερη αυτή αγορά θα λειτουργήσει, οπότε και θα επέλθει η αλλαγή παραδείγματος στην επικοινωνία και κατ' επέκταση στις ανθρώπινες σχέσεις και την πολιτική συμμετοχή. Ο Berry τονίζει την ασυμβατότητα αυτής της θεώρησης με την ντελεζιανή οντολογία, ασυμβατότητα που εντείνεται και από την χρήση συγκεκριμένων δυϊσμών στην σκέψη του Benkler, όπως το δίπολο ιεραρχία-δίκτυο, προβάλλοντας το δίκτυο ως απάντηση/αντίθεση της ιεραρχίας. Τελικά, για τους υπέρμαχους της αντίθεσης μεταξύ Deleuze και κυβερνοθεωρίας, το διαδίκτυο τείνει περισσότερο να θυμίζει τα ιεραρχημένα «δέντρα» που οι Deleuze & Guattari διατείνουν ότι «βαρέθηκαν», παρά το ρίζωμα (Lafontaine, 2007 , Berry, 2008).

6. Απελευθέρωση ή διαστροφή;

Πέρα από την οπτική που βλέπει τον κυβερνοχώρο ως το πλαίσιο μεγιστοποίησης της επιτήρησης, ως ένα υπέρ-Πανοπτικόν (Elmer, 2003), μια σειρά πεσιμιστικών θεωρήσεων του κυβερνοχώρου προέρχονται από τον Baudrillard (Nunes, 1995, Turkle, 1996, Introna, 2010) και συγκεκριμένα από την πραγματεία του «Ομοιώματα και Προσομοίωση» (Baudrillard, 1995). Με βάση αυτή την οπτική, ο κυβερνοχώρος είναι το πλαίσιο της απόλυτης προσομοίωσης, ένας «χώρος» επικράτησης των ομοιωμάτων (simulacra), που συγκροτείται αρχικά ως διαστροφή της πραγματικότητας και στον οποίο στην συνέχεια η αναπαράσταση αντικαθίσταται ολικά από την προσομοίωση, καταργώντας κάθε σχέση της με την «πραγματικότητα». Στο στάδιο της μετανεωτερικότητας του ύστερου Καπιταλισμού τα «ομοιώματα» προηγούνται / αυτονομούνται από τα «πρωτότυπα», και ο διαχωρισμός μεταξύ «πραγματικότητας» και «αναπαράστασης» καταργείται. Υπάρχει, έτσι, μόνο η «προσομοίωση», κάνοντας την «πραγματικότητα» μια έννοια στερούμενη νοήματος και δίνοντας την θέση της στην «υπερ-πραγματικότητα», ένα καθεστώς στο οποίο τα σημεία «αντανακλούν» το ένα το άλλο, καθιστώντας την ίδια την ζωή «τεχνητή». Η Turkle (1996) αναγνωρίζει τον κυβερνοχώρο ως ένα πλαίσιο ρευστοποίησης της ταυτότητας, συνδέοντάς τον τόσο με το ντελεξιανό ριζώμα, όσο και με την «υπερπραγματικότητα» του Baudrillard, θεωρώντας ότι και οι δύο οπτικές εκφράζουν την μεταμοντέρνα κατάσταση της Αμερικής του ύστερου Καπιταλισμού.

Βλέπουμε λοιπόν μια συνάφεια δυο –φαινομενικά- θεμελιωδώς διαφορετικών προσεγγίσεων του κυβερνοχώρου: εκείνη με βάση την «προσομοίωση» και την «υπερπραγματικότητα» του Baudrillard, με σαφείς πεσιμιστικούς τόνους, και εκείνη που βλέπει τον κυβερνοχώρο ως συγκροτούμενο βάσει των παραδειγμάτων του ριζώματος και της νομαδικότητας του Deleuze. Αν και οι διαφορές είναι σαφείς, ένα κεντρικό στοιχείο που μπορεί να βρεθεί και στις δύο προσεγγίσεις, αλλά ακόμα και στις φιλελεύθερες θεωρίες, είναι η οπτική του κυβερνοχώρου ως ενός συστήματος «χωρίς κανόνες», απόλυτα ανοιχτού, που δεν υπόκειται σε κάποιου είδους έλεγχο και όπου «όλα μπορούν να συμβούν». Είτε ο κυβερνοχώρος συνιστά μια νέα ριζωματική ταξινόμηση, είτε μια υπερπραγματικότητα όπου τα σημεία έχουν

«αυτονομηθεί» των αναπαραστάσεων, είτε έναν νέο «τόπο» συγκρότησης κοινοτήτων και ανταλλαγής ιδεών, η ιδέα του κυβερνοχώρου ως «μη-ελέγξιμου» πλαισίου, που αυτό-συγκροτείται ελεύθερα και άναρχα, είναι κοινή. Τα σημεία που έχουν αποκοπεί από την «αναπαράσταση» που αναφέρει ο Baudrillard δεν μπορούν παρά να θυμίσουν τις «εντάσεις» του Deleuze, που δεν υπάγονται σε καμία σημαίνουσα αλυσίδα. Αξίζει να σημειωθεί αυτή η κοινή διαπίστωση προσεγγίσεων, που ανήκουν τόσο στην οπτική της «απελευθερωτικής» φύσης του διαδικτύου, όσο και στην πεσιμιστική οπτική.

Ένα από τα πρώτα σημεία κριτικής, από μια λακανική προσέγγιση, και στις δύο παραπάνω προσεγγίσεις έρχεται κυρίως από τον Žižek (1999), που αναφέρεται στον εντοπισμό του Συμβολικού στο διαδίκτυο. Ο Žižek αναφέρεται στην έννοια της «διαδικαστικής σύνταξης» (procedural authorship), στον προγραμματιστή –ουσιαστικά- του διαδικτυακού περιβάλλοντος στο οποίο ο χρήστης εμπλέκεται. Το περιβάλλον αυτό έχει «συνταχτεί» (με την χρήση προγραμματιστικού κώδικα), όχι στην βάση της αφήγησης μιας λεπτομερούς «ιστορίας», αλλά ως περιβάλλον που παρέχει μια σειρά βασικών κανόνων, οι οποίοι ορίζουν τα όρια του εικονικού σύμπαντος όπου συμμετέχουμε, τον περιορισμένο αριθμό και την μορφή των δράσεων κτλ., κανόνες απαραίτητους για την ενεργή εμπλοκή του χρήστη. Αυτή η έννοια του «προγραμματιστή» ή του «administrator», που ορίζει τους περιορισμούς και τις απαγορεύσεις σε διάφορες διαδικτυακές εφαρμογές (από τα chatrooms μέχρι τα διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων και τα social media), επιδεικνύει –κατά τον Žižek- την ανάγκη για ένα αντίστοιχο του λακανικού «μεγάλου Άλλου», αφού για να μπορέσει ο χρήστης να λειτουργήσει στον κυβερνοχώρο πρέπει να λειτουργήσει μέσα σε ένα ελάχιστο πλαίσιο εξωτερικά επιβαλλόμενων συμβολικών κανόνων. Όπως αναφέρει ο Žižek (Ο.π.):

«Χωρίς αυτούς (τους κανόνες), το υποκείμενο θα εμβυθιζόταν σε μια ψυχωσική εμπειρία ενός «κόσμου» όπου «όλα είναι εφικτά» και είναι –παραδόξως- για αυτόν ακριβώς τον λόγο που θα στερούμασταν την ελευθερία μας, εγκλωβισμένοι σε έναν δαιμονικό καταναγκασμό.»

Το Συμβολικό, λοιπόν, όχι μόνο υπάρχει, αλλά είναι και θεμελιώδες στοιχείο του κυβερνοχώρου, που επιτρέπει την εμπλοκή του χρήστη σε αυτό. Όπως, όμως, αναφέρει ο Lajoie (1996) αυτό που φαίνεται να απουσιάζει από τον κυβερνοχώρο, είναι το Πραγματικό, κάνοντας

το διαδίκτυο το «βασίλειο» της διαστροφής. Έννοια που χρησιμοποιεί ο Žižek (1999) για να περιγράψει την λειτουργία εκείνου που ονομάζει «υπερκειμενική» (hypertext) αφήγηση. Σε αντίθεση με την «ευθεία» αφήγηση, που δομείται με βάση έναν τελικό σκοπό (όπως για παράδειγμα τα μη-διαδικτυακά ηλεκτρονικά παιχνίδια), η υπερκειμενική αφήγηση συγκροτείται με ριζωματικό τρόπο, με πολλαπλές οπτικές και τρόπους αλληλεπίδρασης και χωρίς έναν συγκεκριμένο τελικό στόχο, όπως ακριβώς τα MMORPGs. Ένα τέτοιο «σύμπαν», χωρίς σκοπό και κατεύθυνση, αντί να προκαλεί άγχος στον χρήστη, προκαλεί αντίθετα έναν «καθησυχασμό»: είναι ένα σύμπαν χωρίς τελικό σκοπό, χωρίς τέλος, που μας προστατεύει από την ίδια την θνητότητά μας, κάνοντάς μας υποκείμενα μιας ιστορίας δίχως τέλος. Σε εφαρμογές του διαδικτύου όπως τα MMORPGs, ο θάνατος δεν είναι παρών, παρά ως μια προσωρινή κατάσταση που δεν επιδρά στην εικονική περσόνα, αφού ο χρήστης μπορεί να «ξαναφορτώσει» τον χαρακτήρα του και να ξεκινήσει από εκεί από όπου σταμάτησε. Πρόκειται για ένα σύμπαν καθαρής Συμβολικής Τάξης, το οποίο μοιάζει αδιαπέραστο από το Πραγματικό του θανάτου (Ο.π.).

Αυτή ακριβώς είναι και η διαστροφική του διάσταση: η διαστροφή μπορεί να ιδωθεί ως άμυνα απέναντι στο Πραγματικό του θανάτου και της σεξουαλικότητας. Το διαστροφικό σενάρια διατυπώνει ακριβώς μια «άρνηση του ευνουχισμού», όντας ένα σύμπαν όπου –ακριβώς όπως στα καρτούν- το υποκείμενο μπορεί να επιβιώσει κάθε καταστροφής, ακόμα και του ίδιου του θανάτου, όπου δεν αναγκάζεται να πεθάνει ή να επιλέξει ανάμεσα στα δύο φύλα. Σε αυτό το σύμπαν κάθε δράση και ιστορία δύναται να επαναλαμβάνεται αιώνια, χωρίς κάποιον «τερματισμό». Το διαδίκτυο, και πιο συγκεκριμένα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, αποτελούν έτσι έναν «κόσμο» άρνησης του θανάτου, που μας προσφέρει πάντα την δυνατότητα να αρχίσουμε από την αρχή, να διαγράψουμε μνήμες και να ξαναζήσουμε κάποιο συμβάν από διαφορετική οπτική γωνία και με διαφορετική λύση (Ο.π.).

Ο χρήστης, μέσα από ένα τέτοιο εικονικό «σύμπαν», μπορεί να αλλάζει συνεχώς ταυτότητες και συμπεριφορές, τις οποίες αδυνατεί να έχει στην «πραγματική ζωή». Αυτή η πολλαπλότητα περιλαμβάνει δύο ζητήματα που περιπλέκονται μεταξύ τους: οι ταυτότητες και οι συμπεριφορές που προκύπτουν στον εικονικό κόσμο αποτελούν καταπιεσμένες εκφράσεις του ασυνειδήτου. Το ότι όμως λαμβάνουν χώρα στον κυβερνοχώρο επιτρέπει στο άτομο την

περαιτέρω εκτόνωσή τους, παρεμποδίζοντάς το από να τις αντιληφθεί. Κι αυτό συμβαίνει ακριβώς γιατί οι Συμβολικοί κανόνες των διαδικτυακών εφαρμογών λειτουργούν στην κατεύθυνση της διατήρησης μιας απόστασης από την «πραγματική ζωή». Συντελείται, συνεπώς, μια «αποκέντρωση» του υποκειμένου, που ταλαντεύεται ανάμεσα στη φαντασιακή και τη συμβολική ταυτοποίηση, «αναποφάσιστο» ως προς το πού βρίσκεται το αληθινό του «είναι»: στον «πραγματικό» του εαυτό (όπως αυτός εκφράζεται, υποτίθεται χωρίς περιορισμούς, στον κυβερνοχώρο) ή την εξωτερική, off-line μάσκα του; Όπως αναφέρει ο Nusselder (2009):

«Οι τεχνολογίες της πληροφορικής μπορούν να μας απομακρύνουν περισσότερο από εκείνο που δεν τολμάμε να αντιμετωπίσουμε, ή αντίθετα να μας προσφέρουν ένα μέσο στο οποίο να εκδηλωθεί. Με αυτή την έννοια λειτουργούν ακριβώς όπως η φαντασίωση: μπορεί να μας οδηγήσουν σε μια ψευδαίσθηση, αφήνοντάς μας να θεωρήσουμε την οθόνη ως πραγματικότητα ή μπορούν να μας δώσουν νέες εμφανίσεις του Πραγματικού».

Ο Žižek δίνει ένα τέτοιο παράδειγμα όταν περιγράφει έναν αδύναμο νευρωτικό που υιοθετεί την διαδικτυακή περσόνα ενός επιθετικού, «μάτσο» άντρα, που μπορεί να είναι «πιο πραγματικό από την πραγματικότητα», πιο κοντά στον πυρήνα της προσωπικότητάς του, από ό,τι ο ρόλος του στην off-line, την «πραγματική ζωή». Έτσι η φαντασίωση μπορεί να είναι «πιο πραγματική από την πραγματικότητα», διαπερνώντας την κανονικότητα που περικλείει το υποκείμενο και η περιπλάνηση στο διαδίκτυο προς αναζήτηση ευχαρίστησης μπορεί να είναι μια ματιά στους φαντασιακούς σχηματισμούς της επιθυμίας του υποκειμένου. Με αυτόν τον τρόπο, όμως, ο κυβερνοχώρος λειτουργεί ως ένα πλαίσιο προβολής και εκδραμάτισης ναρκισσιστικών φαντασιώσεων, καταργώντας έτσι την απόσταση μεταξύ επιθυμίας και πραγματικότητας (Žižek, 1997, Žižek, 2001, Nusselder, 2009). Η επιθυμία έτσι «αποφορτίζεται», γίνεται ένα αποστασιοποιημένο σενάριο, σε αντίθεση με την ντελεξιανή επιθυμία που είναι το στοιχείο συγκρότησης του Πραγματικού, και η εικονική πραγματικότητα καταλήγει να είναι μια πραγματικότητα που στερείται ουσίας. Ταυτόχρονα, η απόσταση που τηρεί ο χρήστης απέναντι στις εφαρμογές του κυβερνοχώρου κάνει την διαδικτυακή περιήγηση να γίνεται αντιληπτή και δεκτή ως «παιχνίδι», ως κάτι μη-πραγματικό, ως ένα πλαίσιο στο οποίο ο χρήστης μπορεί να αφήσει στην άκρη την κοινωνική του ταυτότητα και να εμπλακεί σε ταυτότητες και συμπεριφορές που η κοινωνική του ζωή του «απαγορεύει». Βλέπουμε, λοιπόν, μια προσέγγιση

στον κυβερνοχώρο ριζικά αντίθετη από τις «απελευθερωτικές» προσεγγίσεις: μια προσέγγιση στην οποία επικρατεί το interface, η διαμεσολαβημένη επαφή, που σε αντίθεση με το ρίζωμα και την νομαδικότητα, είναι ένα πλαίσιο στο οποίο η Συμβολική Τάξη επικρατεί, διαρκώς ορίζοντας και μεγαλώνοντας την απόσταση μεταξύ επιθυμίας και πραγματικότητας (Zizek, 1997, Zizek, 2006, Nusselder, 2009).

Αναφερόμενος σε μια από τις πιο διαδεδομένες, σήμερα, εφαρμογές του διαδικτύου, τα social media (και συγκεκριμένα το Facebook), ο Mannion (2011) καταλήγει σε παρόμοια συμπεράσματα. Με την διαδικασία δημιουργίας προφίλ, αναφέρει ο Mannion, μας παρέχεται ένας «καθρέφτης» με τον οποίο καλούμαστε να κατασκευάσουμε την ίδια την εικόνα μας. «Αιχμαλωτιζόμαστε» από αυτή και απολαμβάνουμε την σκηνοθεσία ενός εαυτού. Όπως καλύπτουμε τα σωματικά μας ελαττώματα με πρόσθετα μέλη και αντικείμενα καλλωπισμού, με τον ίδιο τρόπο «δίνουμε» στην ελαττωματική και ευάλωτή μας ταυτότητα ένα προφίλ στο Facebook. Αλλά η ουσιαστική επιτυχία του Facebook σε αυτή την ναρκισσιστική του λειτουργία εξαρτάται από την δυνατότητά του να φέρει τον χρήστη σε εικονική επαφή με τους άλλους χρήστες. Η διυποκειμενικότητα της εφαρμογής ορίζεται εξ' αρχής από μια σειρά κανόνων που αφορούν την προσθήκη και την αποδοχή «φίλων»/επαφών, διαδικασία που χρειάζεται την αμοιβαία αποδοχή των δύο χρηστών, και κανόνων που αφορούν την αλληλεπίδραση των μελών και την χρήση του «κοινού» χώρου του προφίλ (του «τοίχου»).

Το Facebook, έτσι, συγκροτείται πάνω σε μια βάση «διαλεκτικής αναγνώρισης», όπου το υπαρξιακό ερώτημα στην καρδιά της υποκειμενικότητας δεν είναι το «Ποιος είμαι;», αλλά το «Ποιος είμαι για τους Άλλους;». Αυτό είναι το βασικό ζήτημα του αποκεντρωμένου υποκειμένου, ενός υποκειμένου που δεν αποτελεί κλειστό σύστημα, αλλά ενσωματώνει πολλαπλά στοιχεία, ακόμη και άλλα υποκείμενα, στις εσωτερικές αναπαραστάσεις του εαυτού του. Αυτό είναι ακόμα πιο εμφανές με κυριολεκτικό τρόπο στο Facebook, αφού ο κάθε χρήστης μπορεί να προσθέσει στο προφίλ (δηλαδή την εικόνα) του άλλου διάφορα στοιχεία, όπως κείμενο, φωτογραφίες κτλ. Είναι παρόν, όμως, πέρα από την κυριολεκτική του διάσταση, και στον τρόπο με τον οποίο τα προφίλ του Facebook είναι προσανατολισμένο προς το βλέμμα των άλλων, προσπαθώντας να συλλάβουν την αναγνώριση και την επιθυμία των άλλων, μια φανταστική ταυτοποίηση προσανατολισμένη στο βλέμμα του Άλλου. Κυρίως, όμως, πρόκειται

για μια διαμεσολαβημένη, από τους ίδιους τους κανόνες της εφαρμογής, επικοινωνία (Mannion, 2011). Ο συμβολικός χώρος του Facebook λειτουργεί με συγκεκριμένο τρόπο. Όπως το Φαντασιακό, για τον Λακάν, εμπλέκεται με το Συμβολικό, το Facebook είναι στηριγμένο σε ένα σύνολο σημαινόντων προερχόμενων από την συμβολική του δομή. Οι πληροφορίες που ο χρήστης προσθέτει στο προφίλ είναι προαποφασισμένες: το όνομα, το φύλο, η εργασία, η τυπική εκπαίδευση, η οικογένεια και οι φίλοι συνδέουν τον χρήστη σε κοινωνικά συστήματα της off-line ζωής του. Επιπρόσθετες πληροφορίες όπως οι αγαπημένες δραστηριότητες, ενδιαφέροντα, μουσική, βιβλία, ταινίες, τηλεοπτικές σειρές, αθλητικές ομάδες ή ακόμα και αγαπημένες μάρκες ρούχων ή άλλων ειδών συνδέουν την εικονική ταυτότητα με καταναλωτικά πρότυπα και προϊόντα σε συνδυασμό με τις διαφημίσεις που βρίσκονται πανταχού παρούσες (ο.π.). Υπό αυτή την οπτική, ο κυβερνοχώρος μοιάζει πολύ πιο καθορισμένος και ελεγχόμενος από την «πραγματική ζωή», μια απόλυτα Συμβολική τάξη, όπου –ως απόλυτη αντίφαση- η ελευθερία κινήσεων, επιλογών και ταυτοτήτων ισχύει υπό προϋποθέσεις: ο νόμος, σε τελική ανάλυση, είναι ισχυρότερος εδώ από ό,τι εκτός της οθόνης. Συνεπώς, το διαδίκτυο θυμίζει περισσότερο αυτό που αναφέρει ο Lajoie (1996) (βλ. κεφάλαιο 3): είναι μόνο φαινομενικά δημόσιος χώρος, ενώ στην πραγματικότητα μοιάζει με ένα αχανές Mall.

Στο έργο του με τίτλο «Organs without Bodies», ο Zizek (2004) αναφέρεται σε αυτή την συσχέτιση μεταξύ διαδικτύου και ύστερου καπιταλισμού, φτάνοντας μέχρι το σημείο να θεωρήσει δικαιολογημένη μια ανάγνωση του Deleuze ως «ιδεολόγου του ύστερου καπιταλισμού». Κατά τον Zizek, η ντελεζιανή οντολογία εν τέλει συνδέεται με το όραμα του «ψηφιακού καπιταλισμού», το αποδομημένο πολλαπλό υποκείμενο με το υποκείμενο και την δυναμική του σύγχρονου καπιταλισμού. Μια δυναμική όπου ενσωματώνει το φιλελεύθερο αίτημα για ένα νέα συλλογικό υποκείμενο, για την ρευστοποίηση των ατομικών ταυτοτήτων προς όφελος μιας παγκόσμιας συνδεσιμότητας, αλλά ταυτόχρονα κινείται προς την κατεύθυνση του ολοένα και μεγαλύτερου ελέγχου του διαδικτύου από λίγες εταιρείες - μεγαθήρια των media και των νέων τεχνολογιών (Zizek, 2011). Έλεγχος, βέβαια, που δεν συνίσταται, για παράδειγμα, στην λογοκρισία: αντιθέτως, φαίνεται να παράγει ολοένα και περισσότερες εφαρμογές με φαινομενικά αμέτρητες δυνατότητες για την εμπλοκή του χρήστη σε εξερεύνηση και «δραματοποίηση» των επιθυμιών και των φαντασιώσεών του. Πρόκειται, όμως για έναν έλεγχο των βασικών νόμων που διέπουν τόσο την εικονική πραγματικότητα, άρα και τη μορφή και τους

τύπους των κινήσεων που ένας χρήστης θα έχει σε αυτή, όσο και τη σχέση της με τον πραγματικό κόσμο: τον εξοβελισμό της επιθυμίας στο εικονικό «σύμπαν» και τη «συσκότιση» της off-line «πραγματικής» ζωής:

«Η περιπλεγμένη λειτουργία στο διαστροφικό “απλά ένα παιχνίδι” του κυβερνοχώρου είναι διπλή: όχι μόνο τα παιχνίδια που παίζουμε είναι σοβαρότερα από ότι τείνουμε να υποθέτουμε (με το πρόσχημα της φαντασία ή του “είναι απλά ένα παιχνίδι”, το υποκείμενο μπορεί να στήσει και να σκηνοθετήσει στοιχεία της συμβολικής του ταυτότητας που δεν θα μπορούσε ποτέ να παραδεχτεί στις “πραγματικές” διαπροσωπικές του σχέσεις), αλλά ισχύει ταυτόχρονα και το αντίστροφο: το φημισμένο παιχνίδι με πολλαπλές, εναλλασσόμενες περσόνες και ελεύθερα κατασκευασμένες ταυτότητες τείνει να συσκοτίζει και να μας δίνει την ψευδή αίσθηση της απελευθέρωσης από τους περιορισμούς του κοινωνικού χώρου που καταλαμβάνει η ύπαρξή μας.» (Zizek, 2006)

7. Επίλογος

Σε κάθε ανάδυση μιας νέας τεχνολογίας αναδύονται ταυτόχρονα επιθυμίες και φόβοι για τον τρόπο με τον οποίο αυτή θα επηρεάσει την ζωή. Η μαζική τυπογραφία πήρε τις μορφές του σωτήρα και του διαβόλου ταυτόχρονα: μια νέα τεχνολογία που θα κάνει την γνώση προσβάσιμη στις μάζες και θα φέρει μια νέα εποχή γνώσης και ορθολογισμού, αλλά και μια τεχνολογία που δύναται να παράξει άπειρα αντίτυπα υποβιβάζοντας το πρωτότυπο και την αξία του. Το ίδιο συνέβη και στην περίπτωση του ραδιοφώνου, του τηλεφώνου και της τηλεόρασης, που εξυμνήθηκαν για την δυνατότητα εξάπλωσης της γνώσης και της πληροφορίας, αλλά και δαιμονοποιήθηκαν για τη δημιουργία κοινωνικά αποκομμένων και αλλοτριωμένων ανθρώπων, χωρίς την άμεση κοινωνική επαφή. Ακόμα και στην περίπτωση των όπλων μαζικής καταστροφής, όπως η ατομική βόμβα, η προσέγγιση δεν ήταν ποτέ αυτονόητη: αποτελεί το μέσο για τη λήξη ενός αιματηρού πολέμου και τη διατήρηση της ειρήνης υπο το φόβο της απόλυτης καταστροφής ή το μέσο για την πλήρη εξαφάνιση της ανθρωπότητας;

Είναι η ίδια η έννοια της τεχνολογίας λοιπόν που δύναται να αναγνωστεί ως φέρουσα μια νέα καλύτερη εποχή, όπου οι ανθρώπινες ταυτότητες θα συναντηθούν στο ιδεατό του ανθρώπου του διαφωτισμού, με βάση τις αξίες της γνώσης, της δημοκρατίας, της διαφορετικότητας αλλά και της ομογενοποίησης στην βάση ενός κοινού ιδεώδους ή να απορριφθεί ως υπεύθυνη για την αλλοτρίωση, την αποξένωση και την έκπτωση από τις αξίες αυτές. Ή μήπως αυτή η νέα εποχή θα φέρει νέες αξίες, νέους τρόπους ύπαρξης, νέες ταυτότητες, νέα υποκείμενα, ακόμα και με την μορφή της άρνησης της ταυτότητας, του υποκειμένου και της ενότητας των αξιών; Οι φαντασιώσεις που συνοδεύουν τις τεχνολογίες της πληροφορικής μπορούν να συνοψιστούν στην ιδέα ότι αυτές μας προσφέρουν τα μέσα για την υπέρβαση των ορίων που μας επιβάλλει η πραγματικότητα. Η φαντασίωση των νέων κόσμων που ανοίγει η τεχνολογία των υπολογιστών τους θεωρεί ως νέους «τόπους» όπου τα παλαιότερα όρια μπορούν πλέον να ξεπεραστούν, ένα είδος υπερβατικού πλαισίου που μας προσφέρει την δυνατότητα να απαλλαγούμε από τα βάρη και τα όρια της πραγματικότητας. Όπως αναφέρει και ο Nusselder (2009), από μια φρουδική οπτική, αυτή το μέρος της τεχνολογίας λειτουργεί όπως οι πραγματοποιημένες φαντασιώσεις μιας ψευδαίσθησης, που μας προσφέρει μέσω της οθόνης εκείνο που δεν μπορούμε να έχουμε

στην πραγματικότητα. Λειτουργεί ως μια «συναινετική ψευδαίσθηση», ένας ουτοπικός, ιδεατός κόσμος. Στον αντίποδα, ο κυβερνοχώρος δεν είναι τίποτε άλλο από μια αυταπάτη, ένα μέσο αλλοτρίωσής μας από τον «πραγματικό» κόσμο.

Βλέπουμε, λοιπόν, ότι για μια ακόμα φορά αναδύονται ισχυρές επιθυμίες και φόβοι σε σχέση με την επέκταση του διαδικτύου στις ζωές μας. Οι φιλελεύθερες προσεγγίσεις βλέπουν σε αυτό το μέσο για την βελτίωση και –ενδεχομένως– την δυνατότητα της παγίωσης της δημοκρατίας: μιας αμεσότερης και πιο ελεύθερης δημοκρατίας που δεν θα χρειάζεται να βασίζεται πλέον στην αντιπροσώπευση, αλλά στην συμμετοχή, υπερβαίνοντας τα όρια του παρελθόντος για να συγκροτήσει μια πραγματικά «ανοιχτή κοινωνία» κατά τις επιταγές του Popper. Βασικές αξίες του διαφωτισμού και της κλασσικής σκέψης κυριαρχούν και επιδιώκουν να βρουν την ολοκλήρωσή τους μέσα από την υπερβατική φύση του κυβερνοχώρου. Αξίες που εμφανίζονται και σε φαινομενικά νέες προσεγγίσεις, όπως εκείνες της cyborg οντολογίας της Haraway, στην οποία συνυπάρχουν με αντιφατικό τρόπο το μετα-νεωτερικό αίτημα της κατάργησης των δυϊσμών και –συνεπώς– της βάσης της εξουσιαστικής δομής και το καρτεσιανό αίτημα της απελευθέρωσης από τους περιορισμούς του σώματος, προς μια απόλυτη ιδεαλιστική επικράτηση.

Αναδύονται, φυσικά, και ριζικά νέες προσεγγίσεις, όπως εκείνες που συνδέουν τον κυβερνοχώρο με την ντελεζιανή οντολογία, το ριζώμα και την νομαδικότητα και βλέπουν στο διαδίκτυο το πλαίσιο για την συγκρότηση ενός διαρκώς μεταλασσόμενου, άκεντρου και αντι-ιεραρχικού matrix επιθυμιών.

Όμως, τόσο για τις θεωρίες του κυβερνοχώρου ως «απελευθέρωσης», όσο και για εκείνες που βλέπουν σ' αυτό μια συλλογική αυταπάτη, υπάρχουν σοβαρές αντιρρήσεις. Γιατί είναι δύσκολο να αρνηθεί κανείς ότι ο κυβερνοχώρος συγκροτεί νέες κοινωνικότητες και παρέχει μια ελευθερία κινήσεων στην αναδιαπραγμάτευση και το «παιχνίδι» με νέες ταυτότητες. Όπως και είναι δύσκολο να αρνηθεί κανείς ότι ο κυβερνοχώρος ενέχει τον κίνδυνο της απόλυτης «εμβύθισης» σε αυτόν. Ήδη από την δεκαετία του 1980, προτού το World Wide Web πάρει την σημερινή του μορφή, η ανθρώπινη σκέψη είδε στον κυβερνοχώρο ένα τέτοιο «απροσδιόριστο» δυναμικό. Πρόσφατα, το διαδίκτυο θεωρήθηκε «υπεύθυνο» ακόμα και για συμβάντα όπως οι

εξεγέρσεις της «Αραβικής Άνοιξης», που άλλαξαν ριζικά τη γεωπολιτική πραγματικότητα (Remington, 2012a , 2012b, Larsen, 2011). Το αίτημα για ένα νέο υποκείμενο, συγκροτημένο με μια κοινή ταυτότητα μέσω του κυβερνοχώρου και των social media και φορέα νέων ριζοσπαστικών ιδεών δεν εκπληρώθηκε. Η εξέγερση που «ξεκίνησε από το facebook και το twitter» τελικά τα υποβίβασε σε μια εργαλειακή χρήση, όταν τον λόγο πήραν οι αιματηρές off-line συγκρούσεις. Τα αποτελέσματα δεν είναι η ανάδυση μιας νέας πολιτικής ταυτότητας, αλλά η επαναφορά της «κανονικότητας» με κάποιες βασικές μετατοπίσεις στο πολιτικό σκηνικό, χωρίς όμως ριζική αλλαγή του, όπως στην περίπτωση της Αιγύπτου. Θα αντιτείνει κάποιος –και θα έχει, πιθανώς, δίκιο- ότι δεν μπορούμε να προαποφασίσουμε αν τα social media τελικά μπορούν ή όχι να «στήσουν» μια εξέγερση.

Πέρα, όμως, από τα βαρυσήμαντα και βίαια γεγονότα, φαίνεται ότι συντελείται μια περισσότερο διακριτική αλλά σημαντικότερη εξέλιξη στα δεδομένα που ορίζουν την όλη συζήτηση για την ταυτότητα και τον κυβερνοχώρο. Οι πρώτες θεωρίες για τον κυβερνοχώρο διατυπώθηκαν στην δεκαετία του '90, κάποιες ακόμα και από την δεκαετία του 1980, σε μια εποχή όπου η τεχνολογία του διαδικτύου ήταν εξαιρετικά διαφορετική από την σημερινή, ειδικά σε όρους αναπαράστασης και γραφικού περιβάλλοντος. Οι χρήστες της δεκαετίας του '90 δεν μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν για avatar την ίδια τους την φωτογραφία (καθ' ότι κάτι τέτοιο θα χρειαζόταν πολύ μεγάλη για την εποχή υπολογιστική ισχύ), καταφεύγοντας έτσι στην χρήση του κειμένου και κάποιων πολύ «βασικών» γραφικών. Αυτή η τεχνολογική «αδυναμία» τελικά προωθούσε το role-playing και τον πειραματισμό με ταυτότητες και σενάρια, καθώς οι χρήστες μιας διαδικτυακής κοινότητας δεν μπορούσαν να έχουν κάποια διαβεβαίωση ότι ο άλλος χρήστης είναι αυτός που υποστήριζε ότι είναι. Με την ανάδυση των νέων μέσων κοινωνικής δικτύωσης, όπως το Facebook, το MySpace και το Twitter, ο χρήστης του διαδικτύου μπορεί να «επιβεβαιώσει» την ταυτότητά του, ανεβάζοντας φωτογραφίες, video και προσωπικά στοιχεία. Ακόμα περισσότερο, οι χρήστες που σχετίζονται μαζί του μπορούν και οι ίδιοι να επιβεβαιώσουν την «αυθεντικότητα» της «πραγματικής» του ταυτότητας, αναρτώντας αντίστοιχα στοιχεία, όπως φωτογραφίες στις οποίες απεικονίζεται ο χρήστης, ενώ οι «ανακοινώσεις» και τα γραπτά που δημοσιεύει ο χρήστης παραμένουν ως βάση δεδομένων, άμεσα προσπελάσιμα. Επιπλέον, με την έλευση της τεχνολογίας του Web 2.0 (Anderson, 2007) εγκαθιδρύεται η χρήση των «μετα-πληροφοριών» (metadata), των «ταμπελών» που δίνουν οι χρήστες στις πληροφορίες, δίνοντας

την δυνατότητα σε διάφορες εφαρμογές να απομνημονεύουν τις προτιμήσεις τους και να κατασκευάζουν ένα «προφίλ» με το οποίο να μπορούν να «προτείνουν» στον χρήστη (βιβλία, ταινίες, παιχνίδια κτλ.) βάσει των ίδιων των προτιμήσεών του, ισχυροποιώντας ακόμα περισσότερο την δυνατότητα κατασκευής μιας σταθερής και συνεκτικής ταυτότητας. Υπάρχει δηλαδή μια αλλαγή από το παράδειγμα της ρευστοποιημένης διαδικτυακής ταυτότητας που διαρκώς μεταλλάσσεται με βάση τις επιθυμίες και τις φαντασιώσεις του χρήστη, σε μια σταθερή, ολοένα «χτιζόμενη» και παγιωμένη ταυτότητα, αναγνωρίσιμη για την «αυθεντικότητά» της από τους άλλους χρήστες. Το φαινόμενο κατά το οποίο οι χρήστες δεν διστάζουν να δημοσιεύσουν οι ίδιοι φωτογραφίες, video και άλλα δεδομένα αυστηρά προσωπικού χαρακτήρα είναι κοινό σε όλες τις υπηρεσίες κοινωνικής δικτύωσης. Η πλειοψηφία των χρηστών, κυρίως του Facebook, χρησιμοποιούν το πραγματικό τους όνομα, ώστε να διευκολύνεται η εύρεση των προφίλ από φίλους και γνωστούς, καθώς και την πραγματική τους διεύθυνση, το σχολείο και το πανεπιστήμιο από τα οποία αποφοίτησαν κ.ο.κ. Το προφίλ των χρηστών συμπληρώνεται από μια σειρά προσωπικών προτιμήσεων, που αφορούν την μουσική, τον κινηματογράφο ή την λογοτεχνία και πολύ συχνά οι χρήστες δηλώνουν ανοιχτά ακόμα και τις πολιτικές τους προτιμήσεις και ιδέες, την παρούσα προσωπική τους κατάσταση, τις σεξουαλικές τους προτιμήσεις και –με την χρήση smartphones που παρέχουν πρόσβαση στο διαδίκτυο- την ακριβή γεωγραφική τους θέση. Η χρήση αληθινής φωτογραφίας προφίλ και ονόματος βοηθάει τους χρήστες στην κοινωνική τους δικτύωση, καθώς, όσοι τους αναζητούν τους βρίσκουν, με αυτό τον τρόπο, άμεσα (Παναγοπούλου – Κουτνατζή, 2011). Επιπλέον, δεν είναι σπάνιο το να απαιτήσει το ίδιο το μέσο κοινωνικής δικτύωσης την επιβεβαίωση της ταυτότητας, με την χρήση διασταύρωσης με κινητό τηλέφωνο.

Βεβαίως, τα πλαίσια εντός του κυβερνοχώρου στα οποία η εναλλαγή και το «παιχνίδι» με νέες ταυτότητες μπορούν να συντελεστούν, υπάρχουν ακόμα σε αφθονία – τα MMORPGs είναι ένα τέτοιο παράδειγμα. Όμως η τάση της χρήσης «πραγματικών» στοιχείων ταυτότητας σε μια από τις μεγαλύτερες εφαρμογές του διαδικτύου, όπως το Facebook, είναι κάτι που θα πρέπει σίγουρα να απασχολήσει την έρευνα για την σχέση κυβερνοχώρου και ταυτότητας.

Το στοίχημα για την σύγχρονη κοινωνική επιστήμη δεν μπορεί παρά να είναι το να ξεφύγει από υπεραπλουστεύσεις που βλέπουν τα τεχνολογικά εργαλεία ως σωτήρες ή δαίμονες.

Η οπτική του κυβερνοχώρου ως εργαλείου «απελευθέρωσης» συναντά σημαντικά προβλήματα, το ίδιο σημαντικά με την οπτική που τον απορρίπτει ως αυταπάτη. Οι οπτικές που βλέπουν το κυβερνοχώρο μόνο ως ελεύθερο πλαίσιο ανάπτυξης ταυτοτήτων και κοινωνικοτήτων, παραβλέπουν την ισχυρή Συμβολική Τάξη που έχουν εγγεγραμμένη εντός τους οι εφαρμογές, με την μορφή κανόνων λειτουργίας, περιορισμών και ελέγχου, καθώς και την σχέση πολλών εφαρμογών με οργανισμούς που αποτελούν βασικό μέρος της εξουσιαστικής κοινωνικής δομής και της καταναλωτικής κοινωνίας. Οι προσεγγίσεις που θεωρούν αυτονόητη την «προοδευτική» φύση του κυβερνοχώρου, την «Ελεύθερη Αγορά των Ιδεών» όπου οι πανανθρώπινες αξίες του Διαφωτισμού ντετερμινιστικά θα επικρατήσουν, παραβλέπουν τις περιπτώσεις αναπαραγωγής αντιδραστικών και οπισθοδρομικών αντιλήψεων, όπως εκείνες που συγκροτούνται με βάση τις αφηγήσεις πολλών MMORPGs και την ύπαρξη ιδεολογικών στοιχείων της «επιστροφής στο ένδοξο παρελθόν», αντί της «εφόδου» προς το μέλλον, που φαντασιώνονται πολλοί θιασώτες της «απελευθερωτικής» προσέγγισης.

Όπως αναφέρει ο Nusselder (2009):

«Θεωρώ την οθόνη του υπολογιστή ως το «βασίλειο» της «σκηνής», μια “σκηνοθέτηση”. Αναγνωρίζω τις δυνατότητες της οθόνης να μας παρασύρουν και να μας παραδώσουν σε έναν “πλήρως πραγματοποιημένο κόσμο”. Αλλά όταν αποφεύγουμε την καθήλωση σε αυτήν ως “αληθινή πραγματικότητα”, τότε η οθόνη μας επιτρέπει να παίζουμε, να ικανοποιήσουμε ή να απολαύσουμε τις φαντασιώσεις μας και να δημιουργήσουμε μια δεδομένη απόσταση και μια επίγνωση απέναντί τους.»

8. Βιβλιογραφία

Anderson, P. (2007) *What is the Web 2.0?* JISC Technology and Standards Watch, Feb 2007

Atlee, T. (2008) *Co-Intelligence, collective intelligence, and conscious evolution* In: Tovey, M. (Ed.) (2008) *Collective Intelligence: Creating a Prosperous World at Peace*, Oakton: Earth Intelligence Network

Barlow, J.P. (1996) *A Declaration of the Independence of Cyberspace*, (URL: <https://projects.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>, ημερομηνία προσπέλασης: 15/5/2012)

Bell, D. (2001). *An Introduction to Cybercultures*, New York, Routledge

Bell, D. (2007). *Cyberculture Theorists: Manuel Castells and Donna Haraway*, New York, Routledge

Best, K. (2010) *Living in the control society: Surveillance, users and digital screen technologies*, International Journal of Cultural Studies, Vol. 13 (5)

Benkler, Y. (2006) *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*, New Haven: Yale University Press

Berry, M.D. (2008) *The Poverty of Networks*, Theory, Culture & Society, Vol. 25 (7-8):346-372

Bohan, S.J. (1993). “*Essentialism, constructionism and feminist psychology*”, Psychology of

Women Quarterly 17: 5-21.

Boler, M. (2007) *Hypes, hopes and actualities: new digital cartesianism and bodies in cyberspace*, New Media & Society, Vol. 9(1):139-168

Bratlinger, P. (1999) *Άρτος και Θεάματα: Θεωρίες για την μαζική κουλτούρα ως κοινωνική παρακμή*, Αθήνα, Νησίδες

Brenick et al. (2007). “*Social Evaluations of Stereotypic Images in Video Games: Unfair, Legitimate, or «Just Entertainment»?*” Youth Society 38: 395 - 418

Butler, J. (1990). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, New York, Routledge

Cetiner-Oktem, Z. (2009) *Dreaming the Middle Ages: American Neomedievalism in A Knight's Tale and Timeline*, Interactions 18 (1)

Chuang, Y.C. (2006) *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game-Induced Seizures: A Neglected Health Problem in Internet Addiction*, *Cyberpsychology & Behaviour*, Volume: 9 Issue 4: August 10, 2006

Clothier, I.M. (2005) *Created Identities: Hybrid Cultures and the Internet*, Convergence, Vol.11(44)

Copier, M. (2005) *Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle*, Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play, Digital Games Research Association DiGRA

Currier, D. (2003) *Feminist technological futures: Deleuze and body/technology assemblages*, Feminist Theory, Vol.4 (3): 321-338

Dalhberg, L. (2001) *The Internet and Democratic Discourse: Exploring The Prospects of Online*

- Deliberative Forums Extending the Public Sphere*, Information, Communication & Society, Vol. 4 (4)
- Dean, J. (2010) *The Real Internet*, International Journal of Zizek Studies, Vol 4 (1)
- Deleuze, G. (2004 {1968}) *Difference and Repetition*, London: Continuum
- Deleuze, G. & Guattari (1981) *Καπιταλισμός και Σχιζοφρένεια: ο αντι-Οιδίπους*, Αθήνα: Κέδρος-Ράππα
- Eco, U. (1990) *Travels in Hyperreality*, Philadelphia: Harvest Books
- Eco, U. (1995) *Eternal Fascism: Fourteen Ways of Looking at a Blackshirt*, New York Review of Books, 22 June 1995, pp.12-15.
- Elmer, G. (2003) *A diagram of panoptic surveillance*, New Media & Society, Vol. 5 (2):231-247
- Haraway, D. (1985). "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century" in Haraway, D. (1991) *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York, Routledge, pp. 149-181
- Hare-Mustin, T.R & Marecek, J. (1990). "Gender and the meaning of difference: Postmodernism and Psychology" in Hare-Mustin, T.R and Marecek, J. (eds) *Making a Difference: Psychology and the Construction of Gender*. New Haven and London: Yale University Press.
- Hayes, E. (2007). "Gendered Identities at Play: Case Studies of Two Women Playing *Morrowind*" *Games and Culture* 2: 23 – 48
- Hollande, E. W. (1999) *Deleuze and Guattari's Anti-Oedipus: Introduction to Schizoanalysis*, London-New York: Routledge

- Hsu et al. (2009) *Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction*, Computers & Education, Volume 53, Issue 3, November 2009, Pages 990–999
- Ito, J. (2003) *Emergent Democracy, Extreme Democracy* {URL: <http://extremedemocracy.com/chapters/Chapter%20One-Ito.pdf> – ημερομηνία προσπέλασης 28/12/2011
- Jameson, F. (1998) *The Cultural Turn: Selected Writings on the Postmodern, 1983-1998*, London: Verso
- Johnson, J.T. & Kaye, B.K. (2004) *Wag the Blog: How Reliance on Traditional Media and the Internet Influence Credibility Perceptions of Weblogs Among Blog Users*, Journalism & Mass Communication Quarterly September vol. 81 no. 3 622 – 642
- Jordan, T. (1999), *Cyberpower: The Culture and Politics of Cyberspace and the Internet*, New York and London: Routledge
- Kelly, R.V. (2004) *Massively Multiplayer Online Role Playing Games*, North Carolina: McFarland & Company Inc. Publishers
- Krzywisnka, T. (2006) *Blood Scythes, Festivals, Quests and Backstories: World Creation and Rhetorics of Myth in World of Warcraft*, Games and Culture, 1 (4): 383-396
- Labre, M. P. & Duke L. (2004). *"Nothing Like a Brisk Walk and a Spot of Demon Slaughter to Make a Girl's Night: The Construction of the Female Hero in the Buffy Video Game"* Journal of Communication Inquiry 28; 138 – 156
- Lafontaine, C. (2007) *The Cybernetic Matrix of "French Theory"*, Theory, Culture & Society, Vol. 24 (5):24-76

- Lajoie, M. (1996). “*Psychoanalysis and Cyberspace*” in Shields, R. (Ed.). *Culture of Internet: Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*, London, Sage Publications, pp. 153 – 169
- Li, C. (2006) *More than Just a Game: Communication and Community in MMORPGs*, {URL: <http://wps.ablongman.com/wps/media/objects/4116/4215151/Student%20Papers/ch%2013%20Li.pdf>, ημερομηνία προσπέλασης: 20-3-2011)
- Mannion, O. (2011) *Reading Facebook through Lacan, New Zealand Sociology. Hamilton: Volume 26*
- Marks, J. (2006) In Parr, A. (2006) *Deleuze and the Contemporary*, Edinburgh: Edinburgh University Press, *Information and Resistance: Deleuze, the Virtual and Cybernetics*
- McGregor, G.L.(2006). *Architecture, Space and Gameplay in World of Warcraft and Battle for Middle Earth 2*, Proceedings of the 2006 international conference on Game research and development, University of New South Wales, pp.69-76.
- Maloney, T.W. (2008) *What is collective intelligence and what will we do about it?* In: Tovey, M. (Ed.) (2008) *Collective Intelligence: Creating a Prosperous World at Peace*, Oakton: Earth Intelligence Network
- Mill, J.S. (1859 {2011}) *On Liberty and other Essays*, Digireads.com Publishing
- Mullany, L. (2004). “ ‘*Become the man that women desire*’: gender identities and dominant discourses in email advertising language” *Language and Literature* 13 (4); 291 – 305
- Plant, S. (1995). “*The Future Looms: Weaving Women and Cybernetics*” in Featherstone, M. & Burrows, R. (Eds.) *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk*, London, Sage Publications, pp. 45-64
- Plant, S. (1996). “*The Matrix: Cyberfeminist Simulations*” in Shields, R. (Ed.). *Culture of Internet: Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*, London, Sage Publications, pp.

170-183

- Propp, V. (1991 [1928]) *Η μορφολογία του Παραμυθιού*, Αθήνα: Ινστιτούτο βιβλίου Μ. Καρδαμίτσα
- Poper, K. R. (1971) *The Open Society and its Enemies*, New Jersey: Princeton University Press
- Rank, O. (2008 [1909]) *Ο μύθος για τη γέννηση του ήρωα*, Αθήνα: Έρασμος
- Rea, A. (2010) *The Virtual Social Continuum Expressed: Interaction and Community Formation in MMORPGs*, Michigan: Western Michigan University
- Remmington, A. (2012a) *Social Media and the Decision to Participate in Political Protest: Observations From Tahrir Square*, {URL: <http://journalistsresource.org/studies/society/internet/studies/government/international/social-media-protest-egypt-tahrir-square/> - ημερομηνία προσπέλλαςης: 15/4/2012}
- Remmington, A. (2012b) *New Media and Conflict After the Arab Spring*, {<http://journalistsresource.org/studies/international/human-rights/new-media-sms-conflict-after-the-arab-spring/> ημερομηνία προσπέλλαςης: 18/8/2012}
- Larsen, R. (2011) *Civil Movements: Facebook and Twitter in the Arab Spring*, {<http://journalistsresource.org/studies/society/internet/studies/government/international/studies/government/international/civil-movements-the-impact-of-facebook-and-twitter/> ημερομηνία προσπέλλαςης: 15/4/2012}
- Rellstab, D.H. (2007). “*Staging gender online: gender plays in Swiss internet relay chats*” Discourse Society 18: 765 – 787
- Sveningsson, M. (2007). “*Young people's presentations of relationships in a Swedish Internet community*” Young 15 (2); 145 – 167

- Schwartz, L. (2006) *Fantasy, Realism and the Other in Recent Video Games*, *Space and Culture*, 9 (3): 313-325
- Selling, K. (2004) “*Fantastic Neomedievalism*”: *The image of the middle ages in popular fantasy* in Ketterer, D. (Ed.) (2004) *Flashes of the Fantastic*, Westport: Praeger, pp. 211-216
- Sheehan, B.W. (1969) *Paradise and the Noble Savage in Jeffersonian Thought*, *The William and Mary Quarterly*, 26 (3), pp. 327-379
- Shimazono, S. (1999) “*New Age Movement*” or “*New Spirituality Movements and Culture*”?, *Social Compass*, 46 (2), pp. 121-133
- Stern, E. (2002) *A Touch of Medieval: Narrative, Magic and Computer Technology in Massively Multiplayer Computer Role-Playing Games*, in Mayra, F. (ed.) (2002) *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere: Tampere University Press, pp. 257-276
- Smahel et al. (2008) *Playing MMORPGs: Connections between Addiction and Identifying with a Character*, *Cyberpsychology & Behaviour*, Volume: 11 Issue 6
- Smith, A. (1776 {1991}) *The Wealth of Nations*, London: Prometheus Books
- Taylor, T.L. (2003). “*Multiple Pleasures: Women and Online Gaming*” *Convergence* 9; 21 – 46
- Thorne et al. (2009) *Second Language Use, Socialization, and Learning in Internet Interest Communities and Online Gaming*, *The Modern Language Journal*, Volume 93, Issue Supplement s1, pages 802–821,
- Turkle, S. (1999). “*Cyberspace and Identity*” *Contemporary Sociology*, 28 (6): 643-648

- Tovey, M. (2008) *Mass Collaboration, open source and social entrepreneurship*. In Tovey, M. (Ed.) (2008) *Collective Intelligence: Creating a Prosperous World at Peace*, Oakton: Earth Intelligence Network
- Wellman, B. & Hampton, K. (1999). *Living Networked On and Offline*”, Contemporary Sociology, 28 (6): 648-654
- Westlake E.J. (2008) *Friend Me if You Facebook: Generation Y and Performative Surveillance*, TDR, Vol. 52, No. 4, Pages 21-40
- Willcocks, L.P. (2006). “*Michel Foucault in the Social Study of ICTs: Critique and Reappraisal*” Social Science Computer Review 24 (3); 274 – 295
- Wu et al. (2007). “*Beyond Virtual Carnival and Masquerade: In-Game Marriage on the Chinese Internet*” Games and Culture 2: 59 – 89
- Young, K.S. (2009) Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder, *Cyberpsychology & Behaviour, Volume: 1, Issue 3*
- Zizek, S. (1997) *The Plague of Fantasies*, London: Verso
- Zizek, S. (1999) *The Cyberspace Real: Cyberspace between perversion and trauma*, World Association of Psychoanalysis.
- Zizek, S. (2001). *On Belief*. London: Verso.
- Zizek, S. (2004) *Organs without bodies: Deleuze and Consequences*, New York – London: Routledge
- Zizek, S. (2006) *Is this digital democracy, or a new tyranny of cyberspace?*, The Guardian

Zizek, S. (2011) *Corporate Rule of Cyberspace*, The New Significance

Ακριβόπουλος, Η. (2008) *Διαφορά και Επιθυμία: Η Κοινωνικοπολιτική Οντολογία των Gilles Deleuze & Felix Guattari*, Μεταπτυχιακή Εργασία, ΑΠΘ-Τομέας Φιλοσοφίας, ΜΠΣ

Καϊτατζή – Γουίτλοκ Σ. (2003). *Η Επικράτεια των Πληροφοριών*, Αθήνα, Εκδόσεις Κριτική

Παναγοπούλου – Κουτνατζή, Φ. (2011) *Οι Ιστότοποι Κοινωνικής Δικτύωσης*, Αθήνα: Εκδόσεις Σακκουλα

Σκαρπέλος, Ι. (1999). *Terra Virtualis: Η Κατασκευή του Κυβερνοχώρου*, Αθήνα, Εκδόσεις Νεφέλη

Σωτήρης, Π. (2003) *Ο νομαδικός εμπειρισμός του Ζ. Ντελέζ*, Θέσεις: 82

Τεντοκάλη, Β. (1998). “*Η κοινωνική δόμηση της ταυτότητας των φύλων*”, Σύγχρονα Θέματα 66: 101-106.