BLACK MIRROR

Ο ΜΑΥΡΟΣ ΚΑΘΡΕΦΤΗΣ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΟΤΗΤΑΣ

επιμέλεια: Δέσποινα Καταπότη

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΚΑΣΤΑΝΙΩΤΗ

BLACK MIRROR
Ο μαύρος καθρέφτης της ψηφιακότητας

ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΚΑΤΑΠΟΤΗ
(Επιμέλεια)

BLACK MIRROR

Ο μαύρος καθρέφτης της ψηφιακότητας



ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΚΑΣΤΑΝΙΩΤΗ

© Copyright Δέσποινα Καταπότη – Εκδόσεις Καστανιώτη Α.Ε., Αθήνα 2022

1η έκδοση: Οκτώβριος 2022

Απαγορεύεται η αναδημοσίευση ή αναπαραγωγή του παρόντος έργου στο σύνολό του ή τμημάτων του με οποιονδήποτε τρόπο, καθώς και η μετάφραση ή διασκευή του ή εκμετάλλευσή του με οποιονδήποτε τρόπο αναπαραγωγής έργου λόγου ή τέχνης, σύμφωνα με τις διατάξεις του ν. 2121/1993 και της Διεθνούς Σύμβασης Βέρνης-Παρισιού, που κυρώθηκε με το ν. 100/1975. Επίσης απαγορεύεται η αναπαραγωγή της στοιχειοθεσίας, σελιδοποίησης, εξωφύλλου και γενικότερα της όλης αισθητικής εμφάνισης του βιβλίου, με φωτοτυπικές, ηλεκτρονικές ή οποιεσδήποτε άλλες μεθόδους, σύμφωνα με το άρθρο 51 του ν. 2121/1993.

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΚΑΣΤΑΝΙΩΤΗ Α.Ε.
ΓΡΑΦΕΙΑ: Θεμιστοκλέους 104, 106 81 Αθήνα
ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ: Ζαλόγγου 11, 106 78 Αθήνα
☎ 210-330.12.08 – 210-381.63.10 FAX: 210-382.25.30
e-mail: info@kastaniotis.com

www.kastaniotis.com

ISBN 978-960-03-7052-2

ΑΥΤΟ ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ
ΤΥΠΩΘΗΚΕ
ΣΕ ΟΙΚΟΛΟΓΙΚΟ
ΧΑΡΤΙ

[15]

ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΑΙΓΝΙΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΑΙ ΝΕΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΕΠΙΤΗΡΗΣΗΣ

ΠΕΤΡΟΣ ΠΕΤΡΙΔΗΣ

Η σειρά *Black Mirror* αποτελεί ένα ιδιαίτερο pop φαινόμενο των τελευταίων ετών με ποικιλόμορφη πρόσληψη από τους θεατές. Για κάποιους/κάποιες πρόκειται για μια εξαιρετικά τεχνοφοβική, φαταλιστική ή, στην καλύτερη των περιπτώσεων, δυστοπική προσέγγιση της ψηφιακότητας, για άλλους/άλλες αποτελεί μία από τις καλύτερες σειρές που έχουν παρακολουθήσει, ενώ για πολλούς/πολλές είναι απλώς αδιάφορη και βαρετή. Η εκτίμησή μου είναι ότι, παρά τη δυστοπική αναπαράσταση και την απουσία οποιασδήποτε κάθαρσης στην κατάληξη των περισσότερων επεισοδίων, οι προβληματισμοί που θέτει η σειρά σε γενικές γραμμές είναι εξαιρετικά γόνιμοι για να στοχαστούμε πάνω σε κρίσιμα ζητήματα που άπτονται της ψηφιακής συνθήκης. Σε αντίθεση με άλλες δημοφιλείς σειρές επιστημονικής φαντασίας που το φαντασιακό τους σύμπαν κυβερνάται από διαφορετικούς κανόνες από τον δικό μας κόσμο, το *Black Mirror* αποτελεί μια υπερβολή και αλληγορία διαστάσεων της καθημερινής ζωής, όπως αυτή ήδη βιώνεται τουλάχιστον στις υψηλά εκτεχνολογισμένες κοινωνίες.

Σε αυτό το κείμενο πραγματεύομαι το επεισόδιο της σειράς με τίτλο «Nosedive» («Κάθετη πτώση»), το οποίο συνιστά μια

ενδιαφέρουσα αλληγορία για τις τεχνικές παιγνιοποίησης (ή παιχνιδοποίησης) και τις νέες μορφές εξουσίας, επιτήρησης και διάκρισης που αναδύονται με σημείο αναφοράς τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και άλλες ψηφιακές τεχνολογίες και περιβάλλοντα. Στο συγκεκριμένο επεισόδιο οι κυρίαρχες τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται από τους πολίτες είναι τα κινητά τηλέφωνα, και συνεπώς τα ψηφιακά δίκτυα. Μέσω των κινητών ο/η κάθε πολίτης έχει τη δυνατότητα να αξιολογεί άλλους πολίτες, επιβραβεύοντας ή αποδοκιμάζοντας και τιμωρώντας τους με βαθμούς/αστέρια από το 0 έως το 5. Όπως και στην περίπτωση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, μπορεί να αξιολογεί φωτογραφίες, βίντεο και εν γένει περιεχόμενο που διαμοιράζονται οι άλλοι χρήστες/πολίτες. Ωστόσο αυτό που πρωτίστως αξιολογείται είναι οι συμπεριφορές. Συμπεριφορές που γίνονται αντιληπτές ως θετικές λαμβάνουν υψηλή βαθμολογία, και αντιστρόφως. Κατ' επέκταση οι πολίτες, μέσα από τον μηχανισμό αξιολόγησης, προτρέπονται σε ή αποτρέπονται από συγκεκριμένες συμπεριφορές. Το σύστημα αξιολόγησης λειτουργεί και ανταλλακτικά, εφόσον ένας πολίτης μπορεί να δώσει υψηλή βαθμολογία σε κάποιον/κάποιαν με σκοπό να λάβει και ο ίδιος μεγάλο βαθμό.

Οι συνολικοί πόντοι που συγκεντρώνει ο κάθε πολίτης παίζουν καταλυτικό ρόλο στην πρόσβασή του ή στην απόρριψη αυτής σε διάφορα πεδία (συγκεκριμένα κτίρια, κοινωνικές εκδηλώσεις και σχέσεις, καλύτερες τιμές για ενοικίαση σπιτιού). Οι υψηλές αξιολογήσεις συνεπάγονται πρόσβαση σε υψηλού προφίλ κοινωνικούς κύκλους, αλλά και το αντίστροφο. Η πρωταγωνίστρια προσπαθεί να ανεβάσει τη βαθμολογία της έτσι ώστε να κερδίσει έκπτωση για ένα σπίτι που πρόκειται να νοικιάσει. Επισκέπτεται έναν σύμβουλο διαχείρισης προφίλ, ο οποίος της προτείνει να προσπαθήσει να κερδίσει θετικές αξιολογήσεις από άτομα που έχουν υψηλή βαθμολογία. Χαρακτηριστικά, της λέει ότι μέχρι εκείνη τη στιγμή αλληλεπιδρά και λαμβάνει αστέρια κυρίως από άτομα που είναι εργάτες της

βιομηχανίας υπηρεσιών, και συνεπώς η αξιολόγηση που της προσφέρουν δεν έχει σημαντική επιρροή στο ευρύτερο δίκτυό της. Έτσι η πρωταγωνίστρια προσπαθεί να προσεγγίσει μέσω της κοινωνικής δικτύωσης μια παιδική της φίλη η οποία έχει υψηλή αξιολόγηση και ταυτόχρονα περιτριγυρίζεται από άτομα με επίσης μεγάλη βαθμολογία. Η παιδική της φίλη θα την προσκαλέσει να γίνει παράνυφος στον γάμο της, γεγονός που σηματοδοτεί μια τεράστια ευκαιρία για την πρωταγωνίστρια στην προσπάθεια βαθμολογικής και κατ' επέκταση κοινωνικής αναρρίχησης.

Η βαθμολογία, εν ολίγοις, του κάθε πολίτη λειτουργεί ως κοινωνικό password που επιτρέπει ή απορρίπτει την πρόσβαση σε συγκεκριμένα γεωγραφικά και κοινωνικο-πολιτισμικά πεδία, θέση που έχει αναπτυχθεί από τον Gilles Deleuze ως βασικό στοιχείο της «κοινωνίας του ελέγχου» (Deleuze 2001). Κατ' επέκταση η αξιολόγηση λειτουργεί και ως όργανο ταξικότητας, ενσωμάτωσης ή αποκλεισμού. Δικαίωμα στην αξιολόγηση έχει ο/η κάθε πολίτης. Συνεπώς πρόκειται για μια «δημοκρατική» και συμμετοχική διαδικασία στην οποία ακόμη και ο απλός (μέσος) πολίτης, χωρίς να είναι ειδικός, μπορεί να συμμετάσχει. Τα αποτελέσματα της αξιολόγησης είναι δημοσίως προσβάσιμα από τον καθένα, εφόσον ο καθένας μπορεί να δει το σκορ του άλλου και οι άλλοι το δικό του. Αυτή η μορφή ορατότητας, αυτή η συνθήκη οριζόντιας επιτήρησης είναι μια διαδικασία που απαντά (εδώ και περισσότερο από μία δεκαετία πλέον) σε πολλά μέσα κοινωνικής δικτύωσης, με τις αξιολογήσεις να προέρχονται μέσα από τα «likes», τα reactions, τις κοινοποιήσεις κ.ο.κ.

Ένα πολύ ενδιαφέρον στοιχείο είναι ότι, στο σύμπαν του «Nosedive» και στο πλαίσιο αξιολόγησης των συμπεριφορών, το να παίζει κανείς βιντεοπαιχνίδια, όπως συνηθίζει ο αδερφός (και συγκάτοικος) της πρωταγωνίστριας, δεν αξιολογείται θετικά. Εντούτοις, ενώ το gaming θεωρείται κοινωνικά προβληματική συνθήκη στη βάση της αντιπαραγωγικότητας και της

αντικοινωνικότητας της εν λόγω δραστηριότητας (ο αδερφός της πρωταγωνίστριας είναι συνεχώς στο σπίτι, φορώντας ενίοτε τη μάσκα εικονικής πραγματικότητας και παίζοντας παιχνίδια, έτσι το κοινωνικό του σκορ είναι χαμηλό), οι τρόποι αξιολόγησης και ιεράρχησης που κυριαρχούν σε αυτό το σύμπαν είναι παιγνιώδεις. Η αντίφαση αυτή μπορεί να εντοπιστεί και στο δικό μας σύμπαν, όπου ρητορικές οι οποίες ταυτίζουν το gaming με την αντιπαραγωγικότητα και την αντικοινωνικότητα συνυπάρχουν με *παιγνιώδεις* διαδικασίες αξιολόγησης που λειτουργούν ως τεχνικές προτροπής στην παραγωγικότητα και στην κοινωνικότητα.

Παιγνιοποίηση

Με τον όρο «παιγνιοποίηση» (gamification) εννοείται η χρήση στοιχείων, αισθητικής και μηχανικής των παιχνιδιών σε μη παιγνιώδη πλαίσια (Deterding κ.ά. 2011: 1· Kapp 2012: 10· μια επισκόπηση βασικών προσεγγίσεων και κριτικών αναφορικά με τον όρο αυτό βλ. στο Πετρίδης 2019), όπως αυτά της εκπαίδευσης, της υγείας και του ευ ζην, των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, της εργασίας, του μάρκετινγκ. Αντλώντας από τον χώρο της συμπεριφορικής οικονομικής και της ψυχολογίας, οι τεχνικές παιγνιοποίησης αποσκοπούν στο να κερδίσουν την προσοχή του χρήστη και να του δημιουργήσουν την επιθυμία εμπλοκής και αφοσίωσης σε συγκεκριμένους οργανισμούς, πρακτικές, υπηρεσίες και προϊόντα. Εν ολίγοις, αποσκοπούν στη διαχείριση και επίτευξη συγκεκριμένων συμπεριφορών.

Όπως σε ένα παιχνίδι οι παίκτες συγκεντρώνουν ψηφιακά χρήματα, πόντους και εμβλήματα που εν συνεχεία μπορούν να ανταλλάξουν με κάτι άλλο, έτσι, μέσω τεχνικών παιγνιοποίησης, ένας καταναλωτής μπορεί να αποσκοπεί στη συσσώρευση πόντων ή εμβλημάτων που αργότερα μπορούν να χρησιμοποιηθούν για εκπτωτικούς λόγους ή προς εξαργύρωση (π.χ.

για έναν δωρεάν καφέ). Προγράμματα επιβράβευσης όπως το «yellow» και το «go4more» που χρησιμοποιούν διάφορες τράπεζες προσανατολίζονται επίσης στην ίδια κατεύθυνση. Επιπλέον σε πολλά παιχνίδια οι παίκτες επιτελούν διάφορες αποστολές (quests), κατά τη διάρκεια των οποίων συσσωρεύουν πόντους εμπειρίας και μέσω αυτών μπορούν να ανελιχθούν σε επίπεδα. Τα υψηλότερα επίπεδα συνεπάγονται πρόσβαση σε νέες προκλήσεις, υψηλότερου βαθμού δυσκολίας, αλλά και υψηλότερων ανταμοιβών. Παρομοίως, σε διάφορες πλατφόρμες οι χρήστες συγκεντρώνουν πόντους ανάλογα με τις συμβουλές που δίνουν και τις προτάσεις που κάνουν, τις αξιολογήσεις που λαμβάνουν, τον αριθμό θεάσεων – εν γένει στη βάση της *χρησιμότητάς* τους και της αποδοχής που αυτή έχει από τα υπόλοιπα μέλη της πλατφόρμας. Με γνώμονα τις αξιολογήσεις, ανεβαίνουν επίπεδα κερδίζοντας νέα προνόμια. Η *μηχανική της ανταμοιβής* (reward mechanics) είναι τεράστιας σημασίας στα παιχνίδια, εφόσον συνιστά βασικό παράγοντα προσκόλλησης των παικτών. Το σημαντικό ωστόσο είναι ότι, με παρόμοιο τρόπο, μπορεί να λειτουργήσει ως παράγοντας προσκόλλησης σε ένα προϊόν, μια υπηρεσία, μια εταιρεία – ή και ευρύτερα σε μια κοινωνική ομάδα. Ενδεικτικό παράδειγμα είναι το Κίνημα του Ποσοτικοποιημένου Εαυτού (Quantified Self Movement). Πρόκειται για ένα διεθνές κίνημα (αυτοπροσδιορίζεται ως τέτοιο) τα μέλη του οποίου χρησιμοποιούν wearable τεχνολογίες, smartphones, smartwatches και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης με σκοπό την καταγραφή βιολογικών δεδομένων (αριθμός βημάτων, θερμίδες, πόσες φορές έκλαψαν μέσα σε έναν μήνα) και άλλων (χρονο)μετρήσεων (χρόνος παρακολούθησης βίντεο στο YouTube, χρόνος εμπλοκής τους στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης). Το βασικό μότο του κινήματος είναι «αυτογνωσία μέσω των αριθμών», δεδομένου ότι όλα τα παραπάνω δύνανται να ποσοτικοποιηθούν και να λάβουν αριθμητικές τιμές. Σε διάφορες πλατφόρμες δημιουργούνται leader boards που κατατάσσουν ιεραρχικά τα μέλη της κοινότητας ανάλογα με

τις επιδόσεις τους. Άλλα στοιχεία της μηχανικής των παιχνιδιών που χρησιμοποιούνται σε αυτό το πλαίσιο είναι τα δώρα που λαμβάνουν τα μέλη όταν υλοποιούν τους στόχους τους (π.χ. όταν διανύουν έναν συγκεκριμένο αριθμό χιλιομέτρων καταναλώνοντας συγκεκριμένο αριθμό θερμίδων), υπενθυμίσεις για την υλοποίηση αυτών των στόχων κ.ά. Παρόμοιες διαδικασίες συναντάμε και σε εργασιακούς χώρους μέσα από την τεχνική των στόχων και των μπόνους. Οι εργαζόμενοι πρέπει να πιάνουν τους στόχους σε μηνιαία βάση. Με την υλοποίηση του αρχικού στόχου (π.χ. να πουληθούν 20 συμβόλαια σε έναν μήνα) η υπάλληλος μπορεί να διεκδικήσει την επίτευξη ενός υψηλότερου στόχου, κερδίζοντας ως μπόνους χρήματα ή ενίοτε και κουπόνια που μπορεί να ανταλλάξει με προϊόντα συμβεβλημένων με την εταιρεία στην οποία εργάζεται εταιρειών.

Επιτήρηση

Αυτές οι πρακτικές είναι άμεσα συνδεδεμένες με τεχνικές καταγραφής και επιτήρησης. Η κάθε εταιρεία μπορεί να συγκεντρώνει δεδομένα για τον εκάστοτε χρήστη μέσω της αλγοριθμικής καταγραφής των πρακτικών του κατά την αλληλεπίδρασή του με την πλατφόρμα και τους άλλους χρήστες. Στον εργασιακό χώρο οι δυνατότητες προτροπής των εργαζομένων σε αύξηση της παραγωγικότητας και ο ψηφιακός τους έλεγχος αποτελούν ισχυρό όπλο (και εκβιασμό) για την εκάστοτε εταιρεία. Στις περιπτώσεις των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, η επιτήρηση και καταγραφή των χρηστών συμβάλλει στη δυνατότητα δημιουργίας συμπεριφορικών προφίλ (τι επιθυμεί ο χρήστης και τι όχι) με σκοπό την αποστολή προσωποποιημένου περιεχομένου και διαφήμισης, την πρόβλεψη συμπεριφοράς, την επανασχεδίαση υπηρεσιών και προϊόντων. Για τους χρήστες των μέσων κοινωνικής δικτύωσης η παραγωγικότητα αφορά περιεχόμενο (εικόνες, βίντεο, γραπτά κείμενα, συνδέ-

σμους), αλλά και μεταδεδομένα που προκύπτουν ακόμη και από τις αναζητήσεις, τα κλικ συγκεκριμένων συνδέσμων, την επίσκεψη συγκεκριμένων ιστοσελίδων. Όπως πληροφορούμαστε από άρθρο στο σάιτ Business 2 Community, που δραστηριοποιείται στον χώρο των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, του ψηφιακού μάρκετινγκ και της παιγνιοποίησης, «με κάθε ενέργεια που επιτελούν οι πελάτες ενημερώνουν ενεργά και πρόθυμα την εταιρεία για τον εαυτό τους» (Stella 2015). Αυτά τα δεδομένα είναι εξαιρετικά πολύτιμα, εφόσον μια επιχείρηση μπορεί να χρησιμοποιήσει κάθε κλικ και κάθε έμβλημα ή επίτευγμα που έχει κερδίσει ένας ανώνυμος χρήστης με απώτερο σκοπό να συγκροτήσει το προφίλ του (άρα μία ταυτότητά του) και να τον μετατρέψει σε αφοσιωμένο πελάτη.

Ποιες είναι ωστόσο αυτές οι νέες μορφές επιτήρησης για τις οποίες μας μιλάει αλληγορικά το «Nosedive» και πώς αρθρώνονται; Η καταγραφή και επιτήρηση που παράγει αξία για μια εταιρεία μετατρέποντας την πληροφορία σε εμπόρευμα (πελατολόγια, προβλέψεις, σχεδιασμός προϊόντων, στοχευμένη διαφήμιση) διαφέρει σημαντικά από άλλες «παραδοσιακές» μορφές επιτήρησης. Συνήθως η επιτήρηση και η καταγραφή συνδέονται με ρητορικές που αφορούν το έγκλημα, την τρομοκρατία, την ασφάλεια, τον σωφρονισμό. Στην προσέγγιση της πειθαρχικής εξουσίας στο έργο του Michel Foucault, η επιτήρηση ασκείται σε κλειστούς φυσικούς χώρους, όπως η φυλακή, αλλά και το σχολείο, ο στρατός, το νοσοκομείο (Foucault 1989). Τα υποκείμενα δεν μετέχουν σε αυτούς τους χώρους εγκλεισμού εθελοντικά και καθίστανται αντικείμενα επιτήρησης από μια κεντρική αρχή, ενώ τα σώματά τους κατανέμονται στον χώρο με τέτοιον τρόπο ώστε να μην υπάρχει δυνατότητα για τη μεταξύ τους επικοινωνία. Η εξουσία είναι παρούσα και γίνεται αντιληπτή από τους έγκλειστους, παρόλο που δεν γνωρίζουν ποιες χρονικές στιγμές επιτηρούνται και ποιες όχι. Απώτερος σκοπός αυτής της μορφής εξουσίας και επιτήρησης είναι η διάπλαση πειθήνιων υποκειμένων (Foucault 1989).

Για τον φιλόσοφο Gilles Deleuze ωστόσο, από το δεύτερο μισό του προηγούμενου αιώνα, οι παραπάνω μορφές εξουσίας και επιτήρησης (οι λεγόμενες «πειθαρχικές κοινωνίες») αρχίζουν να εκτοπίζονται από την «κοινωνία του ελέγχου». Ενώ στις πειθαρχικές κοινωνίες τα σώματα επιτηρούνται σε κλειστούς χώρους, εδώ ο έλεγχος ασκείται σε ανοικτά περιβάλλοντα. «Οι πειθαρχικές κοινωνίες έχουν δύο πόλους: την υπογραφή που δηλώνει το άτομο και τον αριθμό μητρώου που υποδηλώνει τη θέση σε μια μάζα» (Deleuze 2001: 12). Για τον Deleuze, στο πλαίσιο των πειθαρχικών κοινωνιών, η υπογραφή υποδηλώνει μια σταθερή, αδιάσπαστη και ενιαία ταυτότητα του ατόμου. Στην «κοινωνία του ελέγχου» ωστόσο ο καταλύτης είναι το password που επιτρέπει ή απορρίπτει την πρόσβαση σε διαφορετικά και ετερόκλητα πεδία. Στο «Nosedive» π.χ. η αξιολόγηση των πολιτών είναι αυτή που λειτουργεί ως password, επιτρέποντας ή απορρίπτοντας την *πρόσβαση* σε φυσικούς και κοινωνικούς χώρους, συγκροτώντας κατ' αυτόν τον τρόπο έναν νέο τύπο κοινωνικής διαστρωμάτωσης και ταξικότητας. Έτσι, ενώ η πειθαρχία παράγει καλούπια ατομικότητας, ο έλεγχος παράγει διαιρέσεις. Το ά-τομο (in-dividual) τέμνεται περαιτέρω (dividual) και διαφορετικές ποιότητες και πρακτικές του ταξινομούνται από αλγορίθμους σε διαφορετικές βάσεις δεδομένων. Όπως αναφέρει ο Deleuze, «τα άτομα δημιουργούνται από τις διαιρέσεις και οι μάζες από τα στατιστικά δείγματα, τα δεδομένα, τις αγορές ή τις "τράπεζες πληροφοριών"» (Deleuze 2001: 12).

Με τα παραπάνω συνδέεται και η έννοια της βιοπολιτικής. Στο όψιμο έργο του ο Foucault θα υποστηρίξει ότι μια νέα τέχνη διακυβέρνησης, μια νέα μορφή κυβερνητικότητας έρχεται να παίξει καταλυτικό ρόλο στο επίπεδο του ελέγχου και της διαχείρισης των πληθυσμών (Foucault 2012). Αυτή η νέα ορθολογικότητα της εξουσίας, η οποία εν πολλοίς βασίζεται στη χρήση ερευνών και στατιστικής, επιδιώκει να λειτουργήσει προληπτικά, να περιορίσει το αβέβαιο, να πετύχει την ασφά-

λεια των πληθυσμών και να βελτιστοποιήσει τις πιθανότητες και τις προοπτικές της ζωής. Επικεντρώνεται στις συμπεριφορές και στις βιολογικές διαστάσεις των πληθυσμών αποσκοπώντας να τις διαχειριστεί και να τις κατευθύνει (Foucault 2012). Δεδομένου ότι το πρόταγμα εδράζεται σε έναν ευρύτερο θετικό αξιακό κώδικα (π.χ. απαγόρευση καπνίσματος, ευζωία, καλή υγεία), η επιτήρηση σε αυτήν την περίπτωση διαφέρει σημαντικά από την αντίστοιχη στο πλαίσιο της πειθαρχικής εξουσίας, καθώς δεν βασίζεται στον «εξαναγκασμό και την υποτέλεια», αλλά πρέπει «να γίνει κατανοητή και επιθυμητή» προκειμένου τα μέλη του κοινωνικού σώματος να συναινέσουν σε αυτή (Αθανασίου 2007: 19). Σε αντίθεση με την πειθαρχική εξουσία, τα «υποκείμενα της βιοπολιτικής» δεν αποτελούν απλώς πειθήνια σώματα που υπόκεινται σε έναν «νόμο καθολικής επιτήρησης και ελέγχου», αλλά ασκούν ενεργητικά την αυτοεπιτήρησή τους. Με τον τρόπο αυτό συγκροτούνται ως «κυρίαρχοι φορείς ηθικής ευθύνης, πολιτικών δικαιωμάτων και εμπρόθετης δράσης – ικανοί για αυτοθέσμιση και αυτοπεριορισμό [...] είναι δηλαδή πολίτες» (Αθανασίου 2007: 19).

Στο «Nosedive» παρατηρούμε μια υπερβολική εκδοχή αυτών των νέων μορφών επιτήρησης που αναδύονται στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, τα βιντεοπαιχνίδια και άλλα ψηφιακά περιβάλλοντα και λαμβάνουν διάφορες ονομασίες, όπως «συμμετοχική επιτήρηση» (participatory surveillance) (Albrechtslund 2008), «συνεπιτήρηση» (co/surveillance) (Taylor 2008: 191-192), «αυτοκαταγραφή» (self-tracking) (Lupton 2014). Ενεργοποιούνται σε ανοιχτούς χώρους και όχι σε κλειστά ιδρύματα. Δεν χαρακτηρίζονται πρωτίστως από κεντρικοποιημένες και κάθετες, αλλά από οριζόντιες, ριζωματικές και αμφίδρομες σχέσεις (όλοι μπορούν να δουν τους άλλους και να γίνουν αντικείμενο παρατήρησης/αξιολόγησης από τους άλλους). Τα σώματα δεν είναι αποκομμένα το ένα από το άλλο, όπως στο πλαίσιο της πειθαρχικής εξουσίας, αλλά αντιθέτως η επικοινωνία, η δικτύωση και η σύνδεσή τους είναι το βασικό ζητούμενο.

Τόσο στο σύμπαν του «Nosedive» όσο και σε τεχνοκοινωνικά συγκείμενα όπως οι ψηφιακές πλατφόρμες και το Κίνημα του Ποσοτικοποιημένου Εαυτού, τα άτομα δεν εισέρχονται στα πλέγματα αξιολόγησης και επιτήρησης μέσω εξαναγκασμού, αλλά εθελούσια. Η επιτήρηση και η αυτοκαταγραφή καθίστανται επιθυμητές επειδή γίνονται αντιληπτές ως διασκεδαστικές, παιγνιώδεις, κοινωνικοποιητικές και ενδυναμωτικές. Παρέχουν απόλαυση, διευκολύνσεις στη διαχείριση του τεράστιου όγκου πληροφορίας, πρόσβαση σε γνώση μέσω διαμοιρασμού, συμβάλλουν στη συνδεσιμότητα, την επικοινωνία, τη συμμετοχικότητα και τη συγκρότηση κοινοτήτων, στην αύξηση κοινωνικού και πολιτισμικού κεφαλαίου και εν τέλει στο χτίσιμο ταυτοτήτων και στην ενδυνάμωση (empowerment) της υποκειμενικότητας (Andrejevic 2002· Albrechtslund & Dubbeld 2005· Albrechtslund 2008· Taylor 2008· Zuboff 2019). Τέλος, η επιτήρηση καθίσταται επιθυμητή μέσα από τα παιγνιοποιημένα συστήματα ανταμοιβής των ψηφιακών τεχνολογιών. Οι χρήστες ανταμείβονται με «συναισθηματικό συνάλλαγμα» όπως τα «likes», τα retweets, οι κοινοποιήσεις (Ross 2013). Ένα «like» δεν είναι απλώς ένα σύμβολο, αλλά η επικύρωση αποδοχής και αναγνώρισης από τα υπόλοιπα μέλη ενός δικτύου. Αντίστοιχα, στο «Nosedive» η αξιολόγηση ως ανταμοιβή για τις αποδεκτές συμπεριφορές συνεπάγεται την ανέλιξη σε κοινωνικό επίπεδο και την πρόσβαση σε συγκεκριμένα κοινωνικο-οικονομικά πεδία. Συνεπώς το γεγονός της οριζόντιας δικτύωσης της επιτήρησης δεν αποκλείει την ανάπτυξη ιεραρχικών δομών. Αντιθέτως, φαίνεται να την ενισχύει, εφόσον οι διαδικασίες αξιολόγησης και ταξινόμησης των πολιτών, των ικανοτήτων τους και των συμπεριφορών τους τους ιεραρχούν κάθετα, αποδίδοντάς τους αριθμητικές τιμές, με αποτέλεσμα να αποκλείονται συχνά από συγκεκριμένες ομάδες και δραστηριότητες.

Το πιο χαρακτηριστικό στοιχείο αυτής της μεταβολής της επιτήρησης είναι το γεγονός ότι στο «Nosedive» δεν βλέπουμε, δεν ακούμε και δεν μαθαίνουμε τίποτα σχετικά με το ποιος α-

ποθηκεύει και διαχειρίζεται τα δεδομένα και μεταδεδομένα που παράγουν οι χρήστες/πολίτες. Εάν σε πρώτη ανάγνωση αυτό μπορεί να ερμηνευτεί ως αδυναμία του σεναρίου και σημαντική παράλειψη του δημιουργού του επεισοδίου, ενδεχομένως να συνιστά την κατεξοχήν αλληγορία αναφορικά με τις προαναφερθείσες μορφές επιτήρησης και ελέγχου. Μια βασική διαφορά μεταξύ πειθαρχίας και ελέγχου είναι ότι, ενώ στην πειθαρχία η παρουσία της εξουσίας είναι αντιληπτή από τα υποκείμενα, στην περίπτωση του ελέγχου δεν συμβαίνει απαραίτητα το ίδιο. Ενώ οι πειθαρχικές κοινωνίες ασκούν δύναμη πάνω στα σώματα κατανέμοντάς τα στον χώρο, ο έλεγχος λειτουργεί μέσω της αφαίρεσης των σωμάτων και εν συνεχεία της αναπαράστασής τους σε μορφή δεδομένων που μπορούν να πάρουν αριθμητικές τιμές (Deleuze 2001· για το σώμα ως πηγή παραγωγής δεδομένων στο πλαίσιο συστημάτων ψηφιακής επιτήρησης βλ. και Lyon 2001).

Θυμίζω εδώ ότι στο σάιτ Business 2 Community η καταγραφή και συσσώρευση δεδομένων συμβάλλει στη συγκρότηση ταυτότητας για τους μέχρι πρότινος ανώνυμους χρήστες. Αυτή η δημιουργία ταυτοτήτων από ανώνυμους χρήστες (την οποία μπορούμε να δούμε να εκφράζεται μέσα από τεχνολογίες όπως οι anonymous identifiers, που η Google εισήγαγε με σκοπό τη σταδιακή αντικατάσταση των cookies) είναι ιδιαίτερα σημαντική. Αυτό το οξύμωρο σχήμα «ταυτότητα-ανωνυμία» συνεπάγεται τη δυνατότητα δημιουργίας ενός προφίλ, μιας ταυτότητας, ακόμη και όταν η σωματικότητα των χρηστών δεν είναι ορατή, ακόμη και όταν οι χρήστες αγνοούν το ότι καταγράφονται, ελέγχονται και κατηγοριοποιούνται από αλγοριθμικά συστήματα.

Αντί επιλόγου: Συστήματα κοινωνικής αξιοπιστίας

Κλείνοντας, παραθέτω ένα παράδειγμα που συνθέτει, τουλάχιστον σε μεγάλο βαθμό, πολλές από τις παραπάνω προσεγγί-

σεις και παράλληλα αποτελεί το πλησιέστερο, κυριολεκτικό παράδειγμα στο «Nosedive». Το 2017 σε πολλά δυτικά και ελληνικά μίντια κυκλοφόρησαν δημοσιεύματα για ένα πρότζεκτ με την ονομασία The Human Project. Σύμφωνα με τα όσα αναφέρονται στο επίσημο σάιτ του (https://www.thehumanproject.org/), 10.000 Νεοϋορκέζοι πρόκειται να αλλάξουν την ιστορία. Με τη χρήση μεγάλων δεδομένων και ψηφιακών εργαλείων συλλογής πληροφορίας, επί είκοσι χρόνια οι συμμετέχοντες θα μπορέσουν να προσφέρουν γνώση για σημαντικά ζητήματα που άπτονται της υγείας των πληθυσμών. Θα συλλεχθούν δεδομένα που σχετίζονται με το ανθρώπινο γονιδίωμα και άλλες βιολογικές παραμέτρους, θα χρησιμοποιηθούν ιατρικά αρχεία και τεχνικές scanning της δραστηριότητας του εγκεφάλου, ανάλυση της ποιότητας του αέρα και των επιπέδων του θορύβου στο οικιακό περιβάλλον, εντοπισμός θέσεως χρήστη, πρότυπα και δίκτυα επικοινωνίας, έλεγχος πνευματικής υγείας, μετρήσεις IQ, μνήμης, προσοχής και θυμικού, καταγραφή οικονομικών συναλλαγών, εισόδημα, μορφωτικό και επαγγελματικό επίπεδο, ποινικό μητρώο, θρησκευτικές πεποιθήσεις, φιλανθρωπία, εθελοντισμός και καταναλωτικά πρότυπα, με σκοπό να συντεθεί το παζλ του ανθρώπου και να χαρτογραφηθεί η «ανθρώπινη συνθήκη».

Την ίδια περίοδο με την κυκλοφορία της παραπάνω είδησης, μια άλλη είδηση έκανε τον γύρο του διαδικτύου. Απέσπασε σίγουρα πολύ περισσότερη προσοχή και δεν θα ήταν ριψοκίνδυνο να ισχυριστώ ότι έκανε το The Human Project να περάσει σε δεύτερη μοίρα. Πρόκειται για την είδηση που αναφέρει ότι από το 2020 η κινεζική κυβέρνηση θα εφαρμόσει ένα πρόγραμμα κοινωνικής αξιοπιστίας των πολιτών της (Social Credit System). Σύμφωνα με άρθρο του περιοδικού *Wired* (κοιτίδας του Κινήματος του Ποσοτικοποιημένου Εαυτού),[1] το ε-

[1] Ιδρυτές του κινήματος είναι οι Gary Wolf και Kevin Kelly, συγγραφείς και συντάκτες του περιοδικού *Wired*.

πικείμενο πρόγραμμα επιτήρησης, καταγραφής και κοινωνικής αξιολόγησης μέσω βαθμολόγησης έχει ήδη δοκιμαστεί πιλοτικά με τη συμμετοχή οκτώ εταιρειών. Κάποιες από αυτές είναι η Tencent (δημιουργός της εφαρμογής WeChat), η Ant Financial Services Group (AFSG), που συνεργάζεται με την πανίσχυρη εταιρεία ηλεκτρονικού εμπορίου Alibaba και εξειδικεύεται στα ασφαλιστικά προϊόντα και την παροχή δανείων σε μικρομεσαίες επιχείρησες, η Didi Chuxing, που ήταν η μεγάλη ανταγωνίστρια της Uber (και εν τέλει την εξαγόρασε) στην Κίνα, η Baihe (υπηρεσία matchmaking) και άλλες εταιρείες με δυνατότητα άντλησης, αποθήκευσης και ανάλυσης τεράστιων ποσοτήτων δεδομένων (Botsman 2017).

Τα στοιχεία που θα καταγράφονται αφορούν το πιστωτικό ιστορικό του κάθε πολίτη, αν είναι συνεπής στις υποχρεώσεις που τον δεσμεύουν (πληρωμές, δάνεια, συμβόλαια), βασικά δημογραφικά στοιχεία, συμπεριφορά και προτιμήσεις, καταναλωτικά πρότυπα, αν είναι παραγωγικός ή όχι, με ποιους/ποιες συγκροτεί κοινωνικά δίκτυα, τι λένε οι φίλοι του για τον ίδιο κ.ά. Όπως και στην περίπτωση του «Nosedive», θα υπάρχουν ανταμοιβές και ποινές ανάλογα με το σκορ που θα πιάνει ο/η κάθε πολίτης (π.χ. απαγόρευση μετακίνησης, καλύτεροι ή χειρότεροι όροι δανειοδότησης).

Αυτό που έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον σε σχέση με τα παραπάνω είναι ο τρόπος αντιμετώπισης και αναπαράστασης από τα δυτικά ΜΜΕ. Τηρουμένων των αναλογιών, και χωρίς να θέλω να υποβαθμίσω τον αυταρχισμό και τις ρυθμιστικές και κανονιστικές διαστάσεις του συγκεκριμένου πολιτικού πλάνου (για το οποίο πρακτικά δεν γνωρίζουμε τίποτα πέρα από τις αναλύσεις των δυτικών μέσων που βασίζονται στην προαναφερθείσα είδηση), θα μπορούσαμε να διαβάσουμε τις αντιδράσεις των δυτικών ΜΜΕ ως αλληγορία αντίστοιχη με την αλληγορία του «Nosedive». Θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε ότι η αναπαράσταση του εν λόγω πλάνου στα δυτικά μίντια ως οργουελικού ολοκληρωτισμού και καφκικού εφιάλτη συνιστά τη

συγκρότηση ενός οριενταλιστικού πορτρέτου το οποίο δεν αποσκοπεί πρωτίστως στο να κατασκευάσει έναν μη Δυτικό, εξωτικό «Άλλο» (αν και αναπόφευκτα το κάνει), όσο στο να επιτελέσει μια ιδεολογική λειτουργία που αποκρύπτει πράγματα από τον ίδιο τον Δυτικό εαυτό. Τι από όλα αυτά που υπόσχεται το πρόγραμμα δεν συμβαίνει ήδη εδώ; Δεν καταγράφονται τα δάνειά μας και η συνέπειά μας στον Τειρεσία; Δεν συνιστά αυτή η διαδικασία μια αξιολόγηση του «καλού» και του «κακού» δανειολήπτη; Η ίδια η Ελλάδα δεν βρίσκεται σε ένα πρόγραμμα επιτήρησης προσπαθώντας να αναρριχηθεί στην κλίμακα των ΑΑΑ από τους οίκους αξιολόγησης; Οι συνήθειές μας (καταναλωτικές και άλλες), τα πάθη και οι επιθυμίες μας, τα κοινωνικά μας δίκτυα δεν καταγράφονται ήδη στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, πρωτίστως με σκοπό την παραγωγή αξίας μέσω της πληροφορίας και της στοχευμένης διαφήμισης (και φυσικά σε περιπτώσεις όπως το PRISM και η Cambridge Analytica για σαφείς πολιτικούς σκοπούς); Δεν καταγράφεται η γεωγραφική μας θέση μέσω GPS; Δεν έχουμε περιπτώσεις αυτοκαταγραφής και διαμοιρασμού ακόμη και των πιο μύχιων συναισθημάτων και βιολογικών δεδομένων, όπως αυτές που επισημάναμε στη συζήτηση περί του ποσοτικοποιημένου εαυτού; Η αναπαράσταση όλων των δεινών ως κάτι που προέρχεται από τα «βάθη της Ανατολής» δεν συνιστά καινοφανές στοιχείο. Φαίνεται ωστόσο να επιμένει παρά τη σημαντική κριτική που έχει δεχτεί, και κυρίως παρά το γεγονός ότι όλα τα παραπάνω συμβαίνουν όχι μόνο εκεί, αλλά και εδώ, όχι μόνο σε ένα μη προσδιορισμένο μέλλον (όπως στο «Nosedive»), αλλά και στο παρόν.