Όταν τα σώματα μιλούν: Συναίσθημα και παραγωγικότητα στην ψηφιακή συνθήκη

Το κείμενο αυτό αποτελεί μια προσπάθεια διαπραγμάτευσης ενός συνόλου ερωτημάτων που παραθέτει ο θεωρητικός των νέων μέσων Alexander Galloway στο έργο του *The Interface Effect* (Galloway 2012). Ένα κεντρικό ερώτημα είναι το αν «η απελευθέρωση της επιθυμίας» και των ποικίλων «συναισθηματικών ταυτοτήτων» (affective identities) που υπήρξαν αντικείμενα διεκδίκησης στο πλαίσιο της πολιτικής των ταυτοτήτων (κινήματα μαύρων, γυναικών, γκέι) κατά τις δεκαετίες του 1960, 1970 και 1980 μπορούν να αποτελέσουν, πλέον, ένα προοδευτικό πολιτικό πρόταγμα. Προσπαθώντας να χαρτογραφήσει τον ρόλο του θυμικού στο πλαίσιο του μεταφορντισμού, ο Galloway ισχυρίζεται ότι τόσο η απελευθέρωση της επιθυμίας όσο και το συναίσθημα έχουν συνυφανθεί με την παραγωγή αξίας σε έναν άνευ προηγουμένου βαθμό, και ως εκ τούτου έχουν «κανονικοποιηθεί» εντός του τρόπου παραγωγής (ό.π.: 120). Τα ψηφιακά δίκτυα και μέσα αποτελούν τα κατεξοχήν πεδία στο πλαίσιο των οποίων λαμβάνει χώρα η παραπάνω διαδικασία.

Προκύπτει έτσι μια αλληλουχία ερωτημάτων. Αν οι μειονοτικές ομάδες και ταυτότητες έχουν «κανονικοποιηθεί» εντός του τρόπου παραγωγής, αν δηλαδή η επιθυμία, το συναίσθημα και η αίσθηση του ανήκειν αποτελούν αναπόσπαστο τμήμα του πυρήνα της οικονομικής βάσης του μεταφορντικού Παραδείγματος (εξατομικευμένη παραγωγή για εξατομικευμένη κατανάλωση, ευελιξία προσαρμογής στις ατομικές ανάγκες και επιθυμίες των χρηστών), μπορούν, τότε, αυτές οι έννοιες να αποτελούν κριτικές κατηγορίες; Κατά πόσο τελικά υπάρχουν υποτελείς όταν τα ψηφιακά δίκτυα έχουν κυκλώσει τον πλανήτη και όλοι/ες μας έχουμε συνδεθεί στους σύγχρονους επικοινωνιακούς μηχανισμούς, μέσω

* Ο Πέτρος Πετρίδης είναι Διδάκτορας του Τμήματος Κοινωνικής Ανθρωπολογίας του Παντείου Πανεπιστημίου.

των οποίων αποσπάται συνεχώς αξία; Είναι έγκυρο το ερώτημα του αν οι υποτελείς μπορούν να ομιλούν ή πρέπει να το αναδιατυπώσουμε με νέους όρους (ό.π.);

Για τη διαπραγμάτευση των παραπάνω ερωτημάτων θα χρησιμοποιώ το παράδειγμα των βιντεοπαιχνιδιών, το οποίο διόλου παράδοξα έχει αποτελέσει, στις θεωρίες των νέων μέσων, τη νέα αλληγορία του κοινωνικού. Δεν είναι μόνο ότι τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν τον κατεξοχήν χώρο για τον εικονικό και αλγοριθμικό σχεδιασμό των άβαταρ (του προσομοιωτικού ίχνους του υποκειμένου-χρήστη), αλλά επίσης ότι τροφοδοτούν άλλες πλατφόρμες, όπως τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, με εκείνα τα στοιχεία μηχανικής και αισθητικής που απαιτούνται για τη δημιουργία της κοινωνικής αλληλεπίδρασης (τα likes, το χτίσιμο του προφίλ, την περιήγηση στο timeline), εξακτινώνοντας έτσι την τεχνολογική της ψηφιακής κοινωνικότητας και ορατότητας σε όλο το σώμα του κοινωνικού. Ίσως πιο σημαντικά ακόμα, στα βιντεοπαιχνίδια προσομοιώνονται (όλο και πιο πολύπλοκα) συστήματα αγοράς, καθιστώντας τα έτσι ζωντανά εργαστήρια για την παραγωγή νέων μορφών επιχειρηματικότητας, οικονομικής διαχείρισης και προσοδοφόρων τρόπων ανταλλαγής.

Αλληγορίες ελέγχου

Το *The Interface Effect* αποτελεί το τρίτο μέρος μιας τριλογίας που καλείται «Αλληγορίες ελέγχου», και εκκινεί το 2004 με το βιβλίο *Protocol: How Control Exists After Decentralization*. Το *Protocol* συνιστά κριτική στις τεχνολατρικές ερμηνείες και αναπαραστάσεις του διαδικτύου που είχαν αναπτυχθεί κυρίως κατά τη δεκαετία του 1990 και τις αρχές της δεκαετίας του 2000, οι οποίες το προσλαμβάνουν ως το κατεξοχήν δημοκρατικό, εξισωτικό και απελευθερωτικό μέσο λόγω των οριζόντιων και αποκεντρωμένων μορφών κοινωνικής οργάνωσης που επιτρέπει. Ο συγγραφέας, σε αντίθεση με αυτές τις θέσεις, υποστηρίζει ότι το διαδίκτυο συνιστά την πλέον «τυποποιητική» τεχνολογία, καθώς τα πρωτόκολλα που είναι απαραίτητα για τη διαδικτυακή επικοινωνία (π.χ. το TCP-IP) συνιστούν τον βασικό τρόπο άρθρωσης του ελέγχου στη δικτυακή κοινωνία. Ο έλεγχος εδώ δεν οργανώνεται με κάθετους τρόπους, από συγκεκριμένες κεντρικές αρχές και σε πειθαρχικούς χώρους, αλλά ριζωματικά, κατανεμημένα και σε συνθήκες ανοικτότητας. Τα πρωτόκολλα, έτσι, επιτρέπουν την ανοικτότητα όσον αφορά το περιεχόμενο της επικοινωνίας (η καθεμία και ο καθένας μπορεί να λέει ό,τι θέλει), αλλά ταυτόχρονα υπαγορεύουν και, ουσιαστικά, τυποποιούν τους τρόπους άρθρωσης και συγκρότησής του. Για τον Galloway, αυτή η τυποποίηση που ταυτόχρονα παρέχει δυνατότητες «ριζοσπαστικής ανοικτότητας» συνιστά μια κατεξοχήν πολιτικά αντιδραστική τακτική (Galloway 2004: 143).

Δεν είναι διόλου παράδοξο που ο Galloway στο δεύτερο μέρος της τριλογίας του (*Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, 2006) θα ισχυριστεί ότι το μεγάλο αλληγορικό μέσο της τρίτης χιλιετίας δεν είναι ο κινηματογράφος, αλλά τα βιντεοπαιχνίδια. Μέσω των βιντεοπαιχνιδιών μπορούμε να προσεγγίσουμε αλληγορικά τη μετατόπιση από τις πειθαρχικές κοινωνίες στις κοινωνίες του ελέγχου, το πέρασμα από τον φορντισμό στον μεταφορντισμό και την πληροφορικοποίηση της εργασίας, τη μετατόπιση της έμφασης από τις κεντρικοποιημένες γραφειοκρατίες και τις κάθετες ιεραρχίες προς την ανάδυση αποκεντρωμένων δικτύων αυτόνομων δρώντων. Με άλλα λόγια, τα βιντεοπαιχνίδια μάς επιτρέπουν να διαγνώσουμε αλληγορικά το «νέο κοινωνικο-οικονομικό τοπίο, στο πλαίσιο του οποίου η ευελιξία, το παιχνίδι, η δημιουργικότητα και η άυλη εργασία» [αυτό που ο συγγραφέας αποκαλεί λουδικό καπιταλισμό] έχουν εκτοπίσει «τις έννοιες της πειθαρχίας, της ιεραρχίας, της γραφειοκρατίας και των μυών» (Galloway 2012: 27).

Εισάγοντας τον όρο «αλγοριθμική αλληγορία» (allegorithm) υποστηρίζει ότι σε αντίθεση με τον θεατή –το κατεξοχήν υποκείμενο του κινηματογράφου– ο παίκτης πρέπει να δρα και να αλληλεπιδρά με τον αλγόριθμο του παιχνιδιού. Παίζοντας ένα παιχνίδι παίζεις ουσιαστικά τον κώδικα του παιχνιδιού· και για να κερδίσεις πρέπει να ξέρεις το σύστημα, πρέπει να μπορείς να διαγνώσεις και να κατανοήσεις τους κανόνες του σύμπαντος που κατασκευάζεται στο πλαίσιό του και να εκτελέσεις τις γραμμές εντολών του (Galloway 2006: 90-91, Manovich 2001: 222). Υπό αυτήν την έννοια, τα βιντεοπαιχνίδια παρέχουν στον παίκτη τις σχέσεις εξουσίας των πληροφοριακών μέσων, χορογραφημένες σε μια πολυδύναμη δέσμη παιγνιωδών δραστηριοτήτων (Galloway 2006: 92). Με άλλα λόγια, καθώς το υποκείμενο παίζει το παιχνίδι, ανακαλύπτει, μαθαίνει και εσωτερικεύει τον αλγόριθμό του ως κοινωνική δεξιότητα· καθιστώντας τελικά τον αλγόριθμο μια αλληγορία για ευρύτερες οικονομικές και πολιτικές διαδικασίες, όπως είναι η συνεχής εργασία, το επανερχόμενο καθήκον, η αίσθηση της επίτευξης, η εντατικοποίηση της δυσκολίας, η προσμονή της ανταμοιβής κ.ά.

Έτσι, ενώ μπορούμε να προσεγγίσουμε τον λογοκεντρικό χαρακτήρα των παιχνιδιών μέσω μιας «τυπικής» ιδεολογικής κριτικής (να εντοπίσουμε στο παιχνίδι «Civilization» τις ιμπεριαλιστικές, επεκτατικές και ρατσιστικές του συνδηλώσεις), απαιτείται και ένα νέο είδος πληροφοριακής ή πρωτοκολλογικής κριτικής για να κατανοήσουμε τις τεχνο-λογικές προεκτάσεις στο σώμα και το κοινωνικό (ό.π.: 95-104). Στο πλαίσιο βιντεοπαιχνιδιών όπως το «Civilization», οι ταυτότητες (φυλετικές και εθνικές) είναι κωδικοποιημένες εντός του λογισμικού και συνεπώς συνιστούν έναν «τύπο δεδομένων, μια μαθηματική μεταβλητή» (ό.π.: 102). Ακόμα και αν σχετίζονται με διαδικασίες και λογικές κατηγοριοποίησης και τυποποίησης της φυλής και του έθνους που προέρχονται από «offline» πλαί-

σια, ο κατεξοχήν τρόπος τυποποίησής τους είναι «κυβερνητικός» (cybernetic) και αναδύεται μέσα από διαδικασίες όπως η αρθρωτότητα, η τροποποιησιμότητα, η κωδικοποίηση, η στατιστική ανάλυση, η δημιουργία συμπεριφορικών προφίλ και οι τεχνικές ποσοτικοποίησης.

Συναίσθημα και αξία

Ο λουδικός καπιταλισμός –αυτή η νέα παιγνιώδης οικονομία– ερμηνεύεται ως τέτοιος σε μια θεωρητική παράδοση που αντλεί σε μεγάλο βαθμό από τον χώρο του αυτόνομου μαρξισμού. Στο πλαίσιο αυτό, σημαντική έννοια είναι αυτή της «άυλης εργασίας» (immaterial labour, Lazzarato 1996). Πρόκειται για τη μορφή εργασίας που απαιτείται για την παραγωγή του πληροφοριακού και πολιτισμικού περιεχομένου του εμπορεύματος, η οποία γίνεται κυρίαρχη από τη δεκαετία του 1970 και έπειτα. Η πληροφοριακή πτυχή του εμπορεύματος συνεπάγεται την απαίτηση για αυξημένες γνώσεις των εργατών στο πεδίο της κυβερνητικής και των Η/Υ· ενώ η πολιτισμική πτυχή αναφέρεται στην ενεργοποίηση πρακτικών που συχνά δεν γίνονται αντιληπτές ως εργασίες. Αυτές οι πρακτικές περιλαμβάνουν τον προσδιορισμό και τη συγκρότηση πολιτισμικών και καλλιτεχνικών τάσεων, μοδών, γούστων, καταναλωτικών προτύπων, συμπεριφορών και, πάνω απ' όλα, τον προσδιορισμό της κοινής γνώμης (ό.π.: 133-134). Η άυλη εργασία είναι η κυρίαρχη μορφή εργασίας στο πλαίσιο του γνωσιακού καπιταλισμού[1] όπου η παραγωγή και η συσσώρευση κεφαλαίου αφορούν σε άυλα προϊόντα, όπως «η γνώση, η πληροφορία, η επικοινωνία, οι σχέσεις, οι συναισθηματικές αποκρίσεις» (Hardt & Negri 2004: 108).

Άρρηκτα συνδεδεμένη με την άυλη είναι η «συναισθηματική εργασία» (affective labour), η οποία αποτελεί υποκατηγορία της πρώτης (Hardt 1999). Τομείς όπως το θέαμα και η διαφήμιση αποσκοπούν στην παραγωγή και διαχείριση συναισθημάτων, προσβλέποντας στο να κερδίσουν την προσοχή του κοινού, να δημιουργήσουν μια αίσθηση ενθουσιασμού, εξοικείωσης, ενδιαφέροντος, άνεσης, αναστάτωσης, συγκίνησης κ.λπ. Παράλληλα, η συναισθηματική εργασία συνιστά συγκροτητική συνθήκη κοινοτήτων και συλλογικών υποκειμενικοτήτων, δεδομένου ότι η ίδια η παραγωγή έχει ταυτιστεί με την επικοινωνία και το συναίσθημα (ό.π.: 89). Η άυλη και η συναισθηματική εργασία παράγουν «κοινωνικά δίκτυα, μορφές κοινότητας, βιοεξουσία» εφόσον «η τελεσιουργός δράση της οικονομικής παραγωγής έχει ενωθεί με την επικοινωνιακή δράση των ανθρωπίνων σχέσεων» (Hardt & Negri 2002: 394). Τόσο στα βιντεοπαιχνίδια όσο και σε άλλα ψηφιακά περιβάλλοντα, οι πολιτιστικές και δημιουργικές βιομηχανίες προσανατολίζονται πρωτίστως στο να παραγάγουν απόλαυση, διασκέδαση και

πλαίσια αλληλεπίδρασης, επικοινωνίας, εγγύτητας, ταύτισης και συγκρότησης της αίσθησης του ανήκειν και συνανήκειν – εν τέλει την ίδια την κοινωνικότητα.

Στο πλαίσιο αυτό, τα συναισθήματα γίνονται αντιληπτά ως η βασική «πρώτη ύλη» των «κοινωνικών εργατών […] η οποία συνιστά ήδη τη σημαντικότερη μηχανή βιοπολιτικής παραγωγής» (Prada 2010). Ίσως έτσι να εξηγείται γιατί τα πλέον επιτυχημένα προϊόντα των σύγχρονων βιομηχανιών χαρακτηρίζονται από την ευελιξία και την ικανότητα εξατομίκευσης και προσαρμογής στις ανάγκες του/της εκάστοτε χρήστη ή καταναλωτή/ώτριας, άρα στην εκάστοτε ταυτότητα και επιθυμία. Τα συναισθήματα, δηλαδή, γίνονται αντιληπτά ως σύνολα ικανοτήτων, τα οποία μαζί με τις φυσικές και διανοητικές ικανότητες μπορούν να παραγάγουν αξία. Πράγματι, το συναίσθημα δεν ήταν ποτέ απλώς ιδιωτικό (βλ. Ahmed 2004), όμως στο πλαίσιο των ψηφιακών πλατφορμών όπου οι χρήστες διαμοιράζονται εμπειρίες, απόψεις, ροπές, προτιμήσεις και αισθήματα, η διαδικασία δημοσιοποίησης, αλληλεπίδρασης και διασύνδεσης αυτών ριζοσπαστικοποιείται και εντατικοποιείται σε όρους ευκολίας, εύρους και ταχύτητας. Ταυτόχρονα, όλα τα παραπάνω και κυρίως τα μετα-δεδομένα που παράγουν για τους/τις χρήστες μπορούν να χρησιμοποιηθούν για οικονομικούς σκοπούς από τις εταιρείες κατόχους των πλατφορμών, μέσω της καταγραφής, ταξινόμησης, μέτρησης και ποσοτικοποίησής τους από αλγοριθμικά συστήματα και της μετέπειτα πώλησής τους σε διαφημιστές με σκοπό την επιστροφή προσωποποιημένης διαφήμισης και περιεχομένου. Στον «συναισθηματικό καπιταλισμό» (affective capitalism), τα συστήματα οργάνωσης παραγωγής και διανομής βασίζονται στις ικανότητες των διαφορετικών σωμάτων –ανθρώπινων και μη (αλγόριθμοι, διεπαφές, συσκευές)– να συναντιούνται το ένα με το άλλο. Αυτές οι συναντήσεις και οι σχέσεις περιβάλλονται από μια τεράστια ποικιλία τεχνολογιών που τις παράγει, τις συλλαμβάνει, τις εμπορευματοποιεί και, εν τέλει, προσπαθεί να τις μετατρέψει σε κεφάλαιο (Karppi et al. 2016: 10).

Περί της άυλης εργασίας στους κόσμους των βιντεοπαιχνιδιών

Το γεγονός ότι οι χρήστες των ψηφιακών πλατφορμών συμβάλλουν στην παραγωγή αξίας αλλά δεν αμείβονται οδήγησε στην έλευση εννοιών όπως «δωρεάν εργασία» (free labour, Terranova 2000) και «άυλη εργασία 2.0» (immaterial labour 2.0, Coté & Pybus 2007, 2011).

Με τον όρο δωρεάν εργασία εννοείται εκείνη η μορφή εργασίας που είναι ταυτόχρονα εθελοντική και μη αμειβόμενη, προσφέρει απόλαυση σε αυτούς που την επιτελούν, αλλά ταυτόχρονα καθίσταται αντικείμενο εκμετάλλευσης (εφόσον ενώ παράγει οικονομική αξία δεν παρέχει αμοιβή). Αφορά πρωτίστως σε

ψηφιακή δημιουργία (τροποποίηση παιχνιδιών [modification ή modding[2]], δημιουργία ιστοσελίδων, κατασκευή δυνητικών κοινωνικών χώρων και παιχνιδιών) και είναι κεντρικής σημασίας στο πλαίσιο των δημιουργικών βιομηχανιών (Terranova 2000: 33). Αντλώντας από την έννοια του *κοινωνικού εργοστασίου*, η θεωρητικός των νέων μέσων Tiziana Terranova υποστηρίζει ότι η άρση των ορίων μεταξύ παραγωγού και καταναλωτή, εργασίας και δημιουργίας, ελεύθερου και εργασιακού χρόνου, έχει ως αποτέλεσμα τη διάχυση των ρυθμίσεων και των λογικών διαχείρισης της εργασίας σε ολόκληρο το κοινωνικό σώμα (ό.π.) Η δωρεάν εργασία αναπτύσσεται κυρίως σε τομείς της πολιτισμικής παραγωγής (τέχνες, ΜΜΕ, ακαδημία), οι οποίοι συναρθρώνονται με τη βιομηχανία πληροφοριών όπου η γνώση και η πληροφορία παίζουν τον κυρίαρχο ρόλο.

Τον όρο «άυλη εργασία 2.0» χρησιμοποιούν οι Mark Coté και Jennifer Pybus (2007, 2011), έχοντας ως πεδίο διερεύνησης αρχικά το MySpace και αργότερα το Facebook για να χαρακτηρίσουν την εντατικοποιημένη και μη αμειβόμενη μορφή εργασίας που επιτελείται στα ψηφιακά δίκτυα. Μορφές εργασίας που βασίζονται στην παραγωγή ιδεών, εικόνων, γνώσεων, επικοινωνίας, συνεργασίας και συναισθηματικών σχέσεων γίνονται πλέον το κυρίαρχο παράδειγμα οικονομικής οργάνωσης (Pybus 2011: 403-404). Ταυτόχρονα, η ψηφιακή κατασκευή της υποκειμενικότητας στο πλαίσιο των κοινωνικών δικτύων αποτελεί συγκροτητική πρακτική αυτής της μορφής εργασίας και η εκμάθησή της αποτελεί κεντρική διαδικασία για την (ανα)παραγωγή του γνωσιακού καπιταλισμού (Coté & Pybus 2011). Ουσιαστικά, ο όρος «άυλη εργασία 2.0» αναφέρεται σε όλες εκείνες τις πρακτικές όπως η συγκρότηση φιλικών δικτύων, τα «tags», τα «likes», η ανάρτηση εικόνων, μουσικών κομματιών, βίντεο και η δημιουργία «links» προς προϊόντα και υπηρεσίες, τα οποία δημιουργούν οικονομική αξία για τους παρόχους των δικτύων χωρίς αμοιβή στους/στις δημιουργούς.

Όλες οι πρακτικές που αποσκοπούν στη δημιουργία περιεχομένου και την τήρηση ενός προφίλ στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης αποτελούν μορφή εκμετάλλευσης εργασίας, δεδομένου ότι χωρίς τους χρήστες οι εν λόγω εταιρείες θα έπρεπε να προσλάβουν εργαζόμενους για αυτή τη δουλειά (βλ. Fuchs 2009). Στις κριτικές θεωρίες των κοινωνικών μέσων, το ενδιαφέρον έγκειται στο πώς οι διαδικτυακές πρακτικές, οι γνώμες, οι ροπές, οι έξεις, τα συναισθήματα και οι προτιμήσεις των χρηστών εποπτεύονται, καταγράφονται και μετατρέπονται σε οικονομική αξία (Andrejevic 2002, 2007, Cohen 2008, Fuchs 2011). Η συναισθηματική σχέση των χρηστών με αυτά τα νέα καθεστώτα επιτήρησης και ελέγχου (αυτό που η Shoshana Zuboff ονομάζει «καπιταλισμό της επιτήρησης» [Surveillance Capitalism]) είναι επίσης σημαντική. Ενώ οι χρήστες μπορεί να νιώθουν άβολα ή/και θιγμένοι/ες από τη συνείδηση της καταγραφής τους, αυτές οι μορφές επιτήρησης καθίστανται επιθυμητές και προσλαμβάνονται ως ενδυναμωτικές, εφό-

σον προσφέρουν πρόσβαση σε γνώση και πληροφορία, διευκολύνουν τη διαχείριση του όγκου της πληροφορίας, και ενώνουν χρήστες με κοινά ενδιαφέροντα.

Δεν είναι παράδοξο τελικά που πολλές σχετικές αναλύσεις εκκινούν από και έχουν ως βασικό πεδίο έρευνας τα βιντεοπαιχνίδια. Δεδομένης της συνεχούς αύξησης της άυλης και συναισθηματικής εργασίας και της συνακόλουθης καλλιέργειας και εκμετάλλευσης του παίζειν ως παραγωγικής δύναμης, η καλλιέργεια της αντίληψης και της ηθικής ότι η δουλειά είναι παιχνίδι (the work as play ethos) αποτελεί βασική στρατηγική της βιομηχανίας του «gaming» (de Peuter & Dyer-Witheford 2005). Μάλιστα, ο όρος παιγνιοεργασία (playbour) έχει επιστρατευθεί για την ανάλυση της πρακτικής του modding, αφού, αφενός οδηγεί στην έλευση καινοτομιών που χρησιμοποιούνται από τη βιομηχανία ψηφιακών παιχνιδιών, αφετέρου η εν λόγω πρακτική γίνεται συνειδητή από τους ίδιους τους modders, ως δραστηριότητα του ελεύθερου χρόνου και ως προέκταση του παίζειν (Kücklich 2005). Η «παιγνιοεργασία» (Kücklich 2005, Goggin 2011), ο «λουδοκαπιταλισμός» (ludocapitalism) (Dibell 2007, de Peuter & Dyer-Witheford 2009) και ο «δημιουργικός καπιταλισμός» (creationist capitalism, Boellstroff 2008) είναι έννοιες που ενώ εκκινούν με σημείο αναφοράς τα βιντεοπαιχνίδια και τους εικονικούς κόσμους, επιστρατεύονται για να φέρουν στην επιφάνεια την οικειοποίηση της δημιουργικότητας ως παραγωγικής αξίας στον σύγχρονο (συναισθηματικό) καπιταλισμό.

Η διάκριση, λοιπόν, μεταξύ ελεύθερου και εργασιακού χρόνου, παιχνιδιού και εργασίας διασαλεύεται. Πόσο μάλλον όταν πρόκειται για περιπτώσεις όπως το Second Life, όπου τα κτίρια, το ντύσιμο, τα οχήματα και ολόκληρος ο εικονικός κόσμος δημιουργείται από τους παίχτες και τις παίχτριες – μια σχεδιαστική λογική που τροφοδότησε την ανάπτυξη πολλών κοινωνικών μηχανικών στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Οι χρήστες ως δημιουργοί του κόσμου τους, δηλαδή, δεν έχουν συνείδηση ότι πουλάνε την εργατική τους δύναμη. Με έναν ακόμα πιο ειρωνικό τρόπο, οι χρήστες παράγουν περιεχόμενο για ένα εμπόρευμα που καταναλώνουν. Πρόκειται για μία τροπή του καπιταλισμού, κυρίαρχη στο πλαίσιο του νεοφιλελευθερισμού σε παγκόσμιο επίπεδο, που ακμάζει περισσότερο από οπουδήποτε στο πλαίσιο των δημιουργικών βιομηχανιών και πρακτικών όπως ο πληθοπορισμός (crowdsourcing): Η εργασία γίνεται αντιληπτή ως δημιουργικότητα και η παραγωγή προσλαμβάνεται ως δημιουργία (Boellstorf 2008: 206-209). Αυτή η επένδυση στη «δημιουργικότητα» του υποκειμένου έχει διαποτίσει κάθε πτυχή της «νέας επιχειρηματικότητας»: Στο επίπεδο της διοίκησης επιχειρήσεων, παιγνιώδεις και διασκεδαστικές δραστηριότητες έχουν εισαχθεί σε πλήθος εργασιακών χώρων με σκοπό την αύξηση της παραγωγικότητας, την αφοσίωση του εργαζόμενου και την εξασφάλιση ικανοποίησης από τη δουλειά που επιτελεί. Στοιχεία της μηχανικής και των κανόνων των παιχνιδιών (όπως η άνοδος σε επί-

πεδα, η συσσώρευση πόντων, οι επιβραβεύσεις) διαχέονται στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης μέσω τεχνικών παιχνιδοποίησης[3] (gamification) με στόχο τη ρύθμιση της συμπεριφοράς του καταναλωτή και τη συναισθηματική του αφοσίωση και προσκόλληση/ταύτιση σε συγκεκριμένα προϊόντα και υπηρεσίες (Πετρίδης 2019).

Το φάντασμα του Κινέζου Gold Farmer

Η πραγμάτευση των ερωτημάτων που παρουσίασα στην εισαγωγή γίνεται στο «υστερόγραφο» του *The Interface Effect* με τίτλο «Postscript: We Are the Gold Farmers». Η επιχειρηματολογία του Galloway ξεκινάει με την παράφραση της εισαγωγικής φράσης των Μαρξ και Ένγκελς στο *Κομμουνιστικό Μανιφέστο*: «Ένα φάντασμα πλανιέται πάνω από τους κόσμους των ψηφιακών παιχνιδιών, το φάντασμα του "Κινέζου Gold Farmer"» (Galloway 2006: 121). Θα εξηγήσω αναλυτικά τι ακριβώς είναι η πρακτική του gold farming (ή real money trading) και ποια η σχέση των Κινέζων παικτών στη συνέχεια. Προς το παρόν αρκεί να επισημάνω ότι το «gold farming» είναι η πρακτική της συγκομιδής in-game συναλλάγματος (π.χ. ψηφιακού χρυσού) ή άλλων ψηφιακών αντικειμένων (in-game εξοπλισμού όπως όπλα ή γιατρικά, και πρώτες ύλες όπως ξυλεία, ορυκτά, φυτά), με σκοπό τη μετέπειτα ανταλλαγή τους με πραγματικό χρήμα. Το gold farming, δηλαδή, συνιστά έναν παραβατικό τρόπο παραγωγής αξίας στο πλαίσιο των βιντεοπαιχνιδιών, αφού κανένας παίκτης δεν επιτρέπεται να έχει οικονομικές απολαβές από το παιχνίδι εφόσον αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία κάποιας εταιρείας. Συνιστά, επίσης, έναν από τους βασικούς τρόπους «συνομιλίας» της αποκλειστικής οικονομίας του παιχνιδιού με την ευρύτερη «πραγματική» οικονομία. Είναι η πρακτική στη βάση της οποίας ο Dibell εισηγείται τον όρο «λουδοκαπιταλισμός» για να περιγράψει μια νέα παράξενη βιομηχανική επανάσταση που έχει ως κινητήρια δύναμη το gaming και όχι τον ατμό (Dibell 2007: 297). Πραγματικά, είναι μια νέα μορφή «παραγωγικού παιχνιδιού» που ούτε οι πιο συντηρητικοί εμπνευστές του καπιταλισμού αλλά ούτε και οι πιο δριμείς Καταστασιακοί κριτικοί τους θα μπορούσαν ποτέ να διαβλέψουν (ό.π.: 64).

Πριν στραφεί στη φιγούρα του Κινέζου gold farmer –του κατεξοχήν πλέον μη δυτικού Άλλου–, ο Galloway επικεντρώνεται στην έννοια της *φυλής* και στο πώς αυτή αναπαρίσταται στο σύγχρονο κοινωνικο-ιστορικό πλαίσιο. Η επιλογή είναι αναμενόμενη αν αναλογιστούμε ότι το κείμενο δημοσιεύθηκε το 2012, τη χρονιά δηλαδή που η πολιτική του Barack Obama είχε την πρωτοκαθεδρία, και ο ίδιος θα κέρδιζε για δεύτερη συνεχόμενη φορά τις εκλογές στις ΗΠΑ. Σε αυτό το πλαίσιο οι ρητορικές περί μιας μετα-φυλετικής κοινωνίας, θεμελιωμένες στη λογική ότι «η φυλή δεν έχει σημασία» (race does not matter), είχαν κερδίσει

σημαντικό έδαφος. Εντούτοις, για τον Galloway, στις κοινωνίες του παγκοσμιοποιημένου νεοφιλελευθερισμού η απόφανση σύμφωνα με την οποία η φυλή δεν έχει σημασία καθιστά τη φυλή ως κάτι απόλυτα σημαντικό. Όπως υποστηρίζει, με τον Obama η φυλετική τυπολογική, εν τέλει, απελευθερώνεται αλλά με τέτοιο τρόπο ώστε να υπάρχει σε απόλυτα ιδεολογική μορφή και ως εκ τούτου να βρίσκει την τελειοποίησή της στο πλαίσιο των προσομοιώσεων (Galloway 2012: 124).

Αναφερόμενος στην πρόβα ορκωμοσίας του προέδρου των ΗΠΑ, ο συγγραφέας αναρωτιέται γιατί εφόσον η φυλή δεν έχει σημασία αυτοί/ές που παριστάνουν τον Barack Obama, τη Michelle Obama και τον δικαστή John Roberts (που επρόκειτο να ορκίσει τον πρόεδρο) είναι ένας μαύρος άνδρας, μια μαύρη γυναίκα και ένας λευκός άνδρας. Γιατί σε μια κοινωνία που η φυλή δεν έχει σημασία υπάρχει μια οργανωτική λογική που αναζητά την τέλεια αντιστοιχία ανάμεσα στους ηθοποιούς της πρόβας και την τριάδα της ορκωμοσίας; Γιατί η προσομοίωση προσπαθεί να εξισώσει απόλυτα και τέλεια το πραγματικό; Δεν συνιστά κάτι τέτοιο την απόλυτη κωδικοποίηση και τυπολόγηση της φυλής σε μία εποχή που η φυλή δεν έχει καμία σημασία; Ουσιαστικά, η φυλή ποτέ δεν έπαψε να έχει σημασία, και συγχρόνως μετανάστευσε στο πεδίο του ιδεώδους, στο σκηνικό της πρόβας, στην επικράτεια της καθαρής προσομοίωσης. Το δυνητικό κατέστη υπεύθυνο για τη μετατόπιση της φυλής προς την επικράτεια της μεσολαβημένης προσομοίωσης ή με άλλα λόγια για την εισχώρηση της «φυλής» στη διαδικασία δημιουργίας αξίας στον συναισθηματικό καπιταλισμό, η οποία και βρίσκει την επιτομή της στο ψηφιακό. Όπως διατείνεται ο Galloway: «Με τα μέσα προσομοίωσης έχουμε εισέλθει στη φάση της απόλυτα εξιδανικευμένης φυλετικής κωδικοποίησης», υπό την πολιτική της απομάκρυνσης από τον «βρώμικο ρατσισμό της πραγματικής πάλης» (ό.π.).

Παράλληλα με αυτή τη διαδικασία προσομοιωτικής τυπολογίας της φυλής, μια άλλη κρίσιμη διάσταση για τον συγγραφέα είναι η δυσπιστία απέναντι στην πολιτική των ταυτοτήτων και την πολιτισμική θεωρία και κριτική. Αυτή η καχυποψία απέναντι στις κειμενικές αναλύσεις, τις γλωσσικές δομές, την άρνηση της διαλεκτικής (και ειδικά της αρνητικής) και την απόρριψη των μεγάλων (πολιτικών) αφηγήσεων έρχεται ακριβώς σε μία περίοδο που «η ταυτότητα και το συναίσθημα έχουν ενσωματωθεί στις ψηφιακές αγορές του μεταφορντισμού» (ό.π.: 126)· έχουν τελικά μετατραπεί σε κατηγορίες που έχουν χάσει τις όποιες κριτικές τους συνδηλώσεις. Στο πλαίσιο των νέων αυτών καπιταλισμών, η απελευθέρωση της επιθυμίας και των συναισθημάτων ως πολιτικό πρόταγμα και η ανάδυση των πολλαπλών ταυτοτήτων δέχονται κριτική από προσεγγίσεις, που, αφενός, θεωρούν ότι τα παραπάνω έχουν καταστεί μέσα άσκησης της εξουσίας της μεταμοντέρνας κυριαρχίας, αφετέρου, καλούν εκ νέου προς περισσότερο οικουμενικές προσεγγίσεις.[4]

Η ορκωμοσία του Obama είναι μια προσομοίωση (μια πρόβα του ίδιου πραγματικού γεγονότος)· αλλά δεν συνιστά ένα τυπικό πληροφοριακό πεδίο για την κωδικοποίηση της φυλής. Το προνόμιο αυτό το κατέχουν τα πεδία πολιτισμικής παραγωγής με εξέχουσας σημασίας το gaming. Ο σχεδιασμός των φυσιογνωμιών και λειτουργιών των άβαταρ αποτελεί μια ουσιαστική επένδυση στην τυπολογία των σωμάτων. Και η γκάμα των διαθέσιμων φιγούρων αγκαλιάζει όλα τα υποκείμενα των πολιτικών ορατότητας: το τέρας, τη μάγισσα, τον νάνο, την πολεμίστρια, τον σημαδεμένο, τον μεταλλαγμένο, τον εξωγήινο, την εξορισμένη. Αν η φυλή δεν έχει σημασία, αναρωτιέται ο συγγραφέας, γιατί τα παιχνίδια δομούνται γύρω από τη λογική της φυλής και της τάξης και πώς αρθρώνονται αυτά τα δύο; Πράγματι, στα περισσότερα μαζικά πολυχρηστικά διαδικτυακά παιχνίδια (παιχνίδια που παίζονται από χιλιάδες ή και εκατομμύρια παίκτες ταυτόχρονα), οι παίκτες δημιουργούν τον χαρακτήρα τους (το άβαταρ) επιλέγοντας τη φυλή και την τάξη του. Οι δύο αυτοί ταυτοτικοί προσδιορισμοί αποτελούν βασικές οργανωτικές αρχές των κόσμων των παιχνιδιών.

Οι φυλές, λοιπόν, διακρίνονται από οπτικοακουστικά χαρακτηριστικά όπως η εμφάνιση και η προφορά, τα οποία είναι δεδομένα από τον κώδικα και την αφήγηση του παιχνιδιού και μη τροποποιήσιμα από τους παίκτες. Σε αντίθεση όμως με τη φυλή, η τάξη είναι τροποποιήσιμη. Ο παίκτης που θα κοπιάσει θα ανταμειφθεί σε χρυσό, εξοπλισμό, θα ανελιχθεί σε επίπεδα, αποκτώντας έτσι πρόσβαση σε περιοχές και δοκιμασίες μεγαλύτερου βαθμού δυσκολίας αλλά και ανταμοιβών, καθιστώντας το άβατάρ του πιο ελκυστικό για πιθανές συνεργασίες με άλλους παίκτες. Και αν ο όρος «κοπιάσει» φαντάζει παράδοξος για να περιγράψουμε τη συμμετοχή σε ένα παιχνίδι, θα πρέπει να έχουμε κατά νου ότι μια βασική διαδικασία που λαμβάνει χώρα σε αυτούς τους κόσμους είναι το grinding (άλεσμα). Πρόκειται για επαναληπτικές, τυποποιημένες, πραγματικά μίζερες και βαρετές πρακτικές όπως η συγκομιδή πρώτων υλών, να σκοτώνεις τα ίδια και τα ίδια τέρατα κάθε μέρα για βδομάδες ή και για μήνες, με μόνο σκοπό την πρόοδο του παίκτη στον κόσμο του παιχνιδιού. Σημαντικό στοιχείο εδώ είναι ότι «η φυλή είναι στατική και οικουμενική ενώ η τάξη είναι μεταβλητή και μαθαίνεται» (ό.π.: 131). Δεν μπορούμε να παίξουμε με τη φυλή αλλά πρέπει να τη δεχθούμε ως έχει. Η φυλετική ταυτότητα στα βιντεοπαιχνίδια είναι ουσιοκρατική (ό.π.: 132).

Στην επικράτεια της (παιγνιώδους) αγοράς

Ποια είναι η σχέση όμως των παραπάνω με τις διαδικασίες παραγωγής αξίας; Συγχρόνως με το να αποτελούν προνομιακά πεδία κωδικοποίησης της φυλής,

τα βιντεοπαιχνίδια για τον Galloway συνιστούν προσομοιώσεις αγορών (ό.π. 133-135). Εντός των παιχνιδιών, οι παίκτες μπορούν να παράγουν αντικείμενα (όπλα, τρόφιμα, ρούχα κ.ά.), να αγοράζουν και να καταναλώνουν, να συναλλάσσονται με το εκάστοτε συνάλλαγμα. Εντούτοις, τα παραπάνω δεν είναι ο κυριότερος λόγος εξαιτίας του οποίου τα παιχνίδια συνιστούν αγορές. Αυτό που καθιστά τα παιχνίδια αγορές είναι ότι οι αλγόριθμοι στους οποίους βασίζεται το gameplay –δηλαδή ο ορίζοντας δράσης των παικτών μέσα στο πλαίσιο που θέτουν οι κανόνες του παιχνιδιού– είναι δομημένοι γύρω από μία οικονομία πόρων, διαχείρισης πηγών και ανάπτυξης παραγωγικών ικανοτήτων. Οι παίκτες, παίζοντας το παιχνίδι, διδάσκονται πώς να διαχειρίζονται πόρους και, κυρίως, συγκροτούνται ως παραγωγικά υποκείμενα.[5] Το κρίσιμο στοιχείο, με άλλα λόγια, δεν είναι οι τυπικές οικονομικές συναλλαγές και ανταλλαγές αλλά οι διαδικασίες υποκειμενοποίησης των παικτών και η σταδιακή αντίληψη που συγκροτούν σχετικά με το ότι τα πάντα στον κόσμο του παιχνιδιού μπορούν να ερμηνευθούν σε οικονομικούς όρους.

Αν εξετάσουμε τα παιχνίδια ως αλληγορίες των κυρίαρχων πολιτικών και οικονομικών διαδικασιών, τότε οι διαδικασίες συγκρότησης παραγωγικών υποκειμένων και κυρίως η αντίληψη ότι τα πάντα είναι οικονομικά συνιστούν πράγματι μια μετωνυμική διάσταση του μεταφορντισμού· ενός τρόπου παραγωγής, δηλαδή, στο πλαίσιο του οποίου η ίδια η ζωή μετατρέπεται σε πεδίο παραγωγής αξίας και οι «φαινομενικά κανονικές ανθρώπινες συμπεριφορές μπορούν να μετατρέπονται σε εργασία» που παρέχει οικονομικά οφέλη στους ιδιοκτήτες των μέσων (ό.π.: 136). Ας θυμηθούμε εδώ την ανάλυση που επιχειρεί ο Michel Foucault στη «Γέννηση της βιοπολιτικής» για τον αμερικανικό νεοφιλελευθερισμό. Όροι όπως «ανθρώπινο κεφάλαιο» και «εκπαιδευτική επένδυση» έρχονται να καταδείξουν «τη δυνατότητα επανερμηνείας με οικονομικούς όρους, και μάλιστα με αυστηρούς οικονομικούς όρους, μιας ολόκληρης επικράτειας που μέχρι τώρα μπορούσε να θεωρηθεί, και πράγματι θεωρείτο, μη οικονομική», έτσι ώστε «ο αριθμός των ωρών που περνά μια μητέρα με το παιδί της, όταν είναι ακόμη στην κούνια […], ο απλός χρόνος διατροφής, ο απλός χρόνος στοργής που δίνουν οι γονείς στα παιδιά τους πρέπει να μπορεί να αναλυθεί σε επένδυση ικανή να συστήσει ένα ανθρώπινο κεφάλαιο» (Foucault 2012: 203, 214). Ο νέος οικονομικός άνθρωπος που αναδύεται από τις ορθολογικότητες του νεοφιλελευθερισμού δεν είναι το υποκείμενο της ανταλλαγής του Adam Smith αλλά το υποκείμενο που οφείλει να είναι επιχειρηματίας, παραγωγός και επενδυτής του εαυτού του, ατομικά υπεύθυνο και σε συνεχή επαγρύπνηση (ό.π.: 210). Το βασικό χαρακτηριστικό αυτών των ορθολογικοτήτων είναι ότι δεν περιορίζονται στον χώρο της αγοράς αλλά γενικεύουν τη λογική της σε βαθμό που να διαποτίζει ολόκληρο το κοινωνικό σώμα, έτσι ώστε όλα τα φαινόμενα και όλες οι εκφάνσεις της

ζωής (όπως τα συναισθήματα, η φροντίδα, η αγάπη, η στοργή) να δύνανται να αναλυθούν και να γίνουν κατανοητά σε όρους κόστους, επένδυσης και κέρδους.

Τα παραπάνω δεν είναι συμπτωματικά αλλά χαρακτηρίζουν πολλά εμπορικά και δημοφιλή παιχνίδια. Στο World of Warcraft (WoW), πολλοί παίκτες αντιλαμβάνονται σε οικονομικούς όρους, όχι μόνο τις κλασικές οικονομικές πρακτικές, αλλά το παιχνίδι εν γένει. Ακόμη και η αντίληψη για τον εαυτό και τη ζωή τους όπως αυτά αναπαρίστανται μέσα από τον χαρακτήρα τους γίνεται σε όρους επιλογών που έχουν πάντοτε ένα κόστος. Ο εκάστοτε χαρακτήρας κτίζεται μέσα από διαφορετικά στατιστικά όπως η ευφυΐα, η δύναμη, η ευκινησία, το πνεύμα κ.ά. Κάθε τέτοιο στατιστικό μπορεί να πάρει μία αριθμητική τιμή. Αν ένας παίκτης επενδύσει στην αύξηση της ευφυΐας το κόστος είναι ότι θα πρέπει να μειώσει το σθένος, την ταχύτητα, την ευκινησία ή το πνεύμα του και αντίστροφα. Ακόμη, η ίδια η ζωή γίνεται αντιληπτή σε οικονομικούς όρους, ως πόρος που μπορεί να μετρηθεί, ποσοτικοποιηθεί και ανταλλαχθεί. Σε διάφορες αναρτήσεις που λειτουργούν ως «tutorial» για το παιχνίδι «Magic The Gathering», για παράδειγμα, βλέπουμε με σαφήνεια αυτή τη λογική. Διαβάζουμε σε μία σχετική ανάρτηση: «Νομίζατε ότι το Magic ήταν ένα παιχνίδι μονομαχίας μάγων; Δράκων, δαιμόνων και αγγέλων που μάχονται; Όχι, για την ακρίβεια πρόκειται για ένα στεγνό μάθημα οικονομικών. Εξαπατηθήκατε όλοι/ες».[6] Σε μία άλλη ανάρτηση ο συγγραφέας εξηγεί πώς οι πόντοι ζωής που έχει ένας παίκτης πρέπει να γίνονται αντιληπτοί ως πόρος που μπορεί να χρησιμοποιηθεί μέσα από τις σωστές επιλογές (να θυσιάσεις πόντους ζωής αντί να θυσιάσεις μια κάρτα). Ο παίκτης, αν θέλει να γίνει αποτελεσματικός, πρέπει να μάθει να διαχειρίζεται τη ζωή του σε όρους κόστους, ρίσκου, επιλογών και επιτυχημένων προβλέψεων. Ακόμη μεγαλύτερο ενδιαφέρον έχει το γεγονός ότι ο συγγραφέας κλείνει την ανάρτησή του επιλέγοντας την αναλογία του εργασιακού χώρου. Ισχυρίζεται ότι ο πραγματικά ικανός εργαζόμενος είναι εκείνος που μπορεί να λειτουργήσει χωρίς οδηγίες. Ενώ οι περισσότεροι εργαζόμενοι μπορούν να λειτουργήσουν αποτελεσματικά έχοντας κατευθυντήριες γραμμές από τη διοίκηση και τους επόπτες τους, οι εργαζόμενοι που πραγματικά αφήνουν το αποτύπωμά τους και έχουν αντίκτυπο στον περίγυρό τους είναι εκείνοι που μπορούν να λάβουν σημαντικές αποφάσεις σε ασταθή περιβάλλοντα χωρίς βοήθεια και καθοδήγηση. Το Magic δεν διαφέρει.[7] Το Magic είναι μια αλγοριθμική αλληγορία, όχι του πειθαρχημένου εργαζόμενου (η κεντρική φιγούρα του φορντισμού), αλλά του ευέλικτου και σε συνεχή επαγρύπνηση εργαζόμενου του μεταφορντισμού που μπορεί και, ουσιαστικά, οφείλει να παίρνει πρωτοβουλίες και να δρα αυτόνομα.

Ποια είναι ωστόσο η σχέση της φιγούρας του Κινέζου gold farmer με τη μετατροπή των φαινομενικά μη οικονομικών ανθρώπινων συμπεριφορών σε πεδία απόσπασης αξίας; Το gold farming είναι η πρακτική της συγκομιδής χρυσού και

άλλων ψηφιακών τέχνεργων με σκοπό τη μετέπειτα πώληση και ανταλλαγή τους με πραγματικό χρήμα. Αυτοί οι άνθρωποι που βγάζουν τα προς το ζην κατ' αυτόν τον τρόπο έχουν κεντρίσει το ενδιαφέρον ερευνητών και δημοσιογράφων. Οι συνθήκες εργασίας τους έχουν, συχνά, χαρακτηριστεί ως κάτεργα, θέση που ενδυναμώθηκε όταν «το 2011 έγινε γνωστή η περίπτωση Κινέζων φυλακισμένων, οι οποίοι αναγκάζονταν να κάνουν gold farming στο WoW [και] εν συνεχεία, τα χρήματα ανταλλάσσονταν με πραγματικά χρήματα, τα οποία κατέληγαν στις τσέπες των δεσμοφυλάκων» (Παπαηλία & Πετρίδης 2015), ενώ ο Dibell, στη σχετική μελέτη του στην Κίνα, εντόπισε εργοστάσια με εργάτες που έπαιζαν World of Warcraft σε δωδεκάωρες βάρδιες, επτά ημέρες την εβδομάδα, με σκοπό την παραγωγή (ψηφιακού) χρυσού.

Ο Galloway δεν αμφισβητεί την ύπαρξη αυτών των συνθηκών σε εμπειρική βάση αλλά προσεγγίζει τη φιγούρα του Κινέζου gold farmer αλληγορικά. Υποστηρίζει ότι η αναπαράσταση και οι αφηγήσεις που παράχθηκαν από τα δυτικά μίντια δεν θα έπρεπε να θεωρούνται δεδομένες εκ των προτέρων, γιατί έτσι, αφενός, αποδεχόμαστε τα στερεότυπα που ενυπάρχουν σε αυτές και, αφετέρου, δεν εντοπίζουμε τις βαθύτερες ιδεολογικές διαστάσεις τους και τον ρόλο που επιτελούν. Ο Κινέζος gold farmer είναι ένα αλληγορικό οριενταλιστικό πορτρέτο μέσω του οποίου μπορούμε να κατανοήσουμε τους τρόπους ύπαρξης της ταυτότητας σε online επίπεδο στην παρούσα ιστορικο-πολιτισμική συνθήκη. Αυτό το πορτρέτο όμως δεν αφορά τόσο τον εξωτικοποιημένο Άλλο, αλλά τους εαυτούς μας (Galloway 2012: 121). Ουσιαστικά, μας δείχνει ότι «εμείς είμαστε οι gold farmers» και με το εμείς, ο συγγραφέας εννοεί όλους/ες τους/τις «gamers και χρήστες των αναπτυγμένων και αναπτυσσόμενων κόσμων, την ενιαία μάζα λευκών και μη λευκών» (ό.π.: 135).

Τι μπορεί όμως να σημαίνει αυτό; Σημαίνει ότι οι online ταυτότητες είναι άρρηκτα συνδεδεμένες με την παραγωγή αξίας στην ψηφιακή συνθήκη. Για τον Galloway, στο πλαίσιο του μεταφορντισμού, η σαφής διάκριση ανάμεσα στο παιχνίδι και την εργασία, στον ελεύθερο και τον εργασιακό χρόνο, είναι αδύνατη. Πρακτικές που λάμβαναν χώρα στον εργασιακό χώρο έχουν διαχυθεί πέρα από τα όριά του (μιλάμε για δουλειά στο τηλέφωνο αφού έχουμε σχολάσει, απαντάμε σε mail που αφορούν την εργασία μας ενώ έχουμε βγάλει βόλτα τα παιδιά μας), και παράλληλα οι εργασιακοί χώροι παιχνιδοποιούνται. Έτσι, όταν σερφάρουμε και κλικάρουμε συνδέσμους σε ένα site ηλεκτρονικού εμπορίου, ή σε ένα μέσο κοινωνικής δικτύωσης, δεν είμαστε απλοί καταναλωτές. Δηλώνουμε τις επιθυμίες μας και τις τάσεις μας, τι μας αρέσει και τι όχι, τι αγαπάμε και τι μισούμε σε μια βάση δεδομένων και κατάλληλοι αλγόριθμοι θα τις σταχυολογήσουν για να μας ταξινομήσουν σε κατηγορίες στη βάση των επιθυμιών και των συναισθημάτων μας και εν συνεχεία να μας στείλουν αντίστοιχη προσωποποιη-

μένη διαφήμιση και περιεχόμενο, να μας προτείνουν συγκεκριμένους φίλους και συνεργάτες, να μας οργανώσουν σε έναν τρόπο ζωής που (δήθεν) εμείς έχουμε διεκδικήσει. Καθημερινά όποιος/α είναι συνδεδεμένος/η σε ένα δίκτυο επιτελεί ένα είδος απλήρωτης μικροεργασίας. Υπό αυτή την έννοια, γιατί δεν είμαστε και εμείς gold farmers; Γιατί οι δικές μας ώρες πίσω από την οθόνη είναι κάτι διαφορετικό (και μάλιστα χωρίς εμείς να πληρωνόμαστε) (ό.π.: 136);

Δεν είναι ο χρυσός που καλλιεργείται

Δεν είναι ο χρυσός, λοιπόν, που «καλλιεργείται» με το gold farming· είναι ο «Κινέζος» (ό.π.: 136-137). Ο κυνηγός γίνεται θήραμα και από χρήστης που καλλιεργεί χρυσό γίνεται χρήστης που καλλιεργείται για να παραχθεί χρυσός, εφόσον κάθε μας εμπλοκή στα ψηφιακά δίκτυα θα αφήσει τα απαραίτητα ίχνη που θα καταγραφούν, θα ποσοτικοποιηθούν, θα κατηγοριοποιηθούν και θα αναλυθούν από τις ψηφιακές υποδομές. Έτσι, «με τον αποικισμό του συναισθήματος από τον μεταφορντισμό και την ακόλουθη αξιοποίηση της συναισθηματικής διαφοράς» όπως αυτή επιτελείται από τα ψηφιακά δίκτυα, τα σώματά μας (προνομιούχα και μη) ομιλούν είτε το θέλουν είτε όχι (ό.π.: 137). «Μιλώντας στο τηλέφωνο από τις φτωχογειτονιές του Καΐρου, της Βομβάης ή του Παρισιού, ο/η υποτελής «ομιλεί» σε κάποια βάση δεδομένων και κάπου ένας αλγόριθμος ακούει» (ό.π.). Η διαφορά μπορεί να μην είναι πλέον «πραγματική» αλλά «τεχνική», όπως υποστηρίζει ο συγγραφέας[8], όμως δεν παύει παρά να μας φέρνει αντιμέτωπους/ες με το ερώτημα της φιλοσόφου Gayatri Chakravorty Spivak σχετικά με το ποια υποκείμενα μπορούν να ομιλούν. Αν οι υποτελείς ήταν εκείνοι/ες που «δεν είχαν θέση στο τραπέζι», εκείνοι και εκείνες που δεν μπορούσαν να γίνουν ούτε καν «μισθωτοί σκλάβοι του κεφαλαίου», η ένταξή τους στην αλυσίδα παραγωγής αξίας μετασχηματίζει τους όρους της εν λόγω ερωτηματοθεσίας τουλάχιστον. Αν για κάθε συναισθηματική προτίμηση υπάρχει και μια αντίστοιχη αγορά για την ικανοποίησή της («κάθε γυναίκα μια γυναίκα καταναλώτρια, κάθε μαύρος ένας μαύρος καταναλωτής, κάθε γκέι ένας γκέι καταναλωτής, κάθε chicano μια chicano καταναλώτρια»), αν η διαφορά και το συναίσθημα είναι βασικά καύσιμα του λουδικού καπιταλισμού, το ερώτημα δεν είναι πλέον το αν οι υποτελείς μπορούν να ομιλούν (αυτό το έλυσαν με τρομακτική ακρίβεια τα ψηφιακά δίκτυα, υποστηρίζει ο Galloway). «Αναγκάζονται» να μιλήσουν είτε το θέλουν είτε όχι. Δεν έχουν άλλη επιλογή (ό.π.: 128-129, 140, 143).

Αυτή ακριβώς είναι και η ευφυΐα των αλγόριθμων, η δυνατότητα να εντοπίζουν τον «λόγο» μας μέσα από κάθε μας κλικ, μέσα από κάθε αναζήτηση, μέσα από κάθε like και κάθε share. Πρόκειται για ένα νέο είδος λόγου που επιτελείται

online, για έναν νέο λόγο του σώματος και της κωδικοποιημένης αξίας που παράγει όταν αιχμαλωτίζεται, μαζικοποιείται, και σκανάρεται από εταιρικά αλγοριθμικά συστήματα. Το νέο ερώτημα, λοιπόν, είναι το από πού, και πώς ομιλούν οι υποτελείς (ή πιο σωστά αναγκάζονται να μιλήσουν). Όταν ένα σώμα μιλά, μιλά ως κωδικοποιημένο σώμα από συγκεκριμένα σύνολα δεικτών συναισθηματικών ταυτοτήτων (έμφυλων, εθνοτικών, ιδεολογικών κ.ο.κ.), τα οποία και προσδιορίζονται μέσα από τις ψηφιακές υποδομές. Το ζήτημα λοιπόν δεν είναι μόνο ότι τα σώματα μιλούν, αλλά ότι πάντοτε μιλούν *ως* (ό.π.: 137). Και οι διαδικασίες αυτής της τυποποιητικής είναι σημαντικές. Ο τεχνικός προσδιορισμός των κινήσεων του σώματος που συντελείται από τα αλγοριθμικά συστήματα –το μαρκάρισμά του– δεν αφορά μόνο στην άμεσα αντιληπτή και οπτικά παρατηρήσιμη ταυτότητά μας. Δεν επιτελείται, δηλαδή, μόνο με γνώμονα τις φωτογραφίες μας, τα βίντεο και τα σχόλιά μας, και εν πολλοίς με γνώμονα αυτό που ονομάζουμε online περσόνα. Οι διαδικασίες αυτές τελούνται με τρόπους που οι χρήστες και οι παίκτριες συχνά δεν αντιλαμβάνονται και δεν γνωρίζουν. Ένα τελευταίο παράδειγμα θα το καταδείξει αυτό με σαφήνεια.

Στο παιχνίδι World of Warcraft, οι εφαρμογές εξόρυξης δεδομένων (data mining) και μηχανικής μάθησης (machine learning), που χρησιμοποιεί η εταιρεία, επιτελούνται από ομάδες αρχιτεκτονικής βάσεων δεδομένων (τα μέλη των οποίων ασχολούνται με τη μετακίνηση, τον καθαρισμό δεδομένων και την εκλογίκευση της πληροφορίας), από ομάδες διαχείρισης ρίσκου (που εστιάζουν σε ζητήματα ασφαλείας όπως οι κλοπές κωδικών με σκοπό την παραβίαση του λογαριασμού ενός παίκτη) και από ομάδες που εστιάζουν στην ανάλυση μοτίβων με σκοπό την πρόβλεψη συμπεριφορών (αποτελούμενες από «σκληροπυρηνικούς διδάκτορες data miners»). Ακόμα και αν ο τεράστιος όγκος πληροφορίας απαιτεί μεγάλο ξεκαθάρισμα, οι μηχανικοί δεδομένων μπορούν να ανιχνεύσουν μια μεγάλη γκάμα των δραστηριοτήτων των παικτών: Τι σκοτώνουν, πώς ξοδεύουν τον χρόνο τους, ποια μέρη επισκέπτονται, πώς οργανώνονται οι κοινωνικές τους σχέσεις κ.ά. Τα δεδομένα αντλούνται από πολλούς χώρους και υπηρεσίες, εντός και εκτός του κόσμου του παιχνιδιού (καταγραφές στη βάση δεδομένων του παιχνιδιού, στην υπηρεσία εξυπηρέτησης πελατών, στα φόρουμ της εταιρείας και, πάνω από όλα, στη δεξαμενή γραπτών κειμένων και οπτικοακουστικών έργων που παράγει η κοινότητα των φαν σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης, βιντεοπλατφόρμες κ.λπ.). Οι πληροφορίες που συλλέγονται με τις παραπάνω τεχνικές συμβάλλουν στον μελλοντικό σχεδιασμό του παιχνιδιού· ο οποίος σχεδιασμός βασίζεται στη μελέτη συμπεριφοράς των παικτών και στη «συναισθηματική ανάλυση» (sentiment analysis) της επικοινωνιακής τους επιτέλεσης.[9]

Η φυλετική ταυτότητα στα παιχνίδια είναι συνήθως ουσιοκρατική. Οι διαδικασίες ελέγχου και υποκειμενοποίησης που λαμβάνουν χώρα μέσα από την

αλληλεπίδραση χρηστών και αλγορίθμων με σκοπό τη συγκρότηση συμπεριφορικών προφίλ, όμως, δεν είναι πάντοτε ουσιοκρατικές και συχνά εντάσσονται στο πεδίο της «ήπιας βιοπολιτικής» (Soft Biopolitics). Όπως έχω ήδη σημειώσει, για τον Galloway, οι ταυτότητες στα παιχνίδια συνιστούν «έναν νέο τύπο δεδομένων, μια μαθηματική μεταβλητή». Παρόμοια, ο θεωρητικός των μέσων John Cheney-Lippold, επιχειρώντας μια σύνθεση της φουκωικής βιοπολιτικής και της ντελεζιανής τεχνο-λογικής του ελέγχου, εξετάζει τις διαδικασίες αλγοριθμικής ταυτοποίησης και κατηγοριοποίησης των χρηστών από τους αλγορίθμους της εταιρείας Quantcast.[10] Οι αλγόριθμοί της συλλέγουν δεδομένα από την πλοήγηση των χρηστών και σταδιακά τους/τις ταυτοποιούν και ταξινομούν ως άνδρες ή γυναίκες (π.χ. οι περισσότερες επισκέψεις σε ένα site όπως το CNN μετακινούν τον χρήστη προς την κατηγορία του άνδρα). Οι βασικές μέθοδοι της βιοπολιτικής, όπως η ανάλυση, η στατιστική και η κατηγοριοποίηση, παίζουν σημαντικό ρόλο σε αυτή τη διαδικασία. Και αν το σύστημα παραμένει δυαδικό και έμφυλα στερεοτυπικό (άνδρας/γυναίκα), η ταυτότητα φύλου αναδύεται ως μη ουσιοκρατική, εφόσον η απόδοσή της δεν γίνεται στη βάση σωματικών και βιολογικών χαρακτηριστικών. Δεν υπάρχει κάποια οπτικοακουστική επαφή όχι μόνο με το ανθρώπινο σώμα, αλλά ούτε καν με ένα ανθρωπόμορφο άβαταρ. Η τεχνική απόδοση του φύλου συντελείται στη βάση προτιμήσεων, πολιτισμικών γούστων και μέτρησης των συναισθημάτων. Και το πιο σημαντικό είναι ότι οι αλγόριθμοι μαθαίνουν το φύλο καθώς συλλέγουν πληροφορία. Έτσι, μπορούν να μετασχηματίζουν τόσο τις θέσεις ταυτότητας φύλου που καταλαμβάνει το κάθε ψηφιακό ίχνος όσο και τα μοτίβα αναγνώρισης και ταυτοποίησής του. Οι κατηγορίες ταυτότητας δεν είναι επ' ουδενί στατικές και άκαμπτες. Είναι μεταβλητές και μεταβαλλόμενες και δύνανται να μετασχηματίζονται συνεχώς – ανάλογα με τα πιο πρόσφατα δεδομένα των χρηστών, τους κανόνες στη βάση των οποίων λειτουργεί ο αλγόριθμος και την εκάστοτε χρονική στιγμή· δηλαδή την εκάστοτε οδηγία (directive).

Συνεπώς, αν τα προνομούχα και μη σώματα μιλούν (είτε το θέλουν είτε όχι)· αν η αντι-ουσιοκρατία στην πολιτική της ορατότητας δεν είναι πάντοτε η απάντηση – ειδικά όταν τροφοδοτεί επιστημικά την τεχνολογική διαμεσολάβηση του σώματος· αν οι ταυτότητες και το συναίσθημα έχουν κανονικοποιηθεί εντός του τρόπου παραγωγής· τότε το κρίσιμο ζητούμενο δεν είναι η απελευθέρωση της επιθυμίας και του συναισθήματος, όπως διατείνεται στην ιδεολογική διακυβέρνηση των κινημάτων των μαύρων, των γκέι, των γυναικών, αλλά υπό μία έννοια η αντιστροφή του. Όχι προφανώς η καταστολή του αλλά κάτι που είναι κοντά σε αυτό: η εμπρόθετη «περιστολή» του. Αν πλέον η κυρίαρχη πολιτική δεν είναι αυτή του αποκλεισμού αλλά της τεχνο-διαμεσολαβημένης συμπερίληψης, τότε η απάντηση, τουλάχιστον για τον Galloway, είναι η «έξοδος», μια πο-

λιτική της απόσυρσης, της «αφαίρεσης» και της «εξαφάνισης» από αυτά τα βιοπολιτικά καθεστώτα που σημαδεύουν τα σώματα και τις κινήσεις τους με συγκεκριμένους δείκτες (ό.π.: 138-140). Και η απάντηση αυτή εναποτίθεται στην έλευση της αγκαμπενικής «οποιασδήποτε μοναδικότητας» (whatever singularity)· εκείνων των όντων, δηλαδή, που μπορούν «να συστήσουν μια κοινότητα χωρίς να επικυρώνουν μία ταυτότητα» (Agamben 2007: 125).

Ψηφιακός αναστοχασμός

Οι προσεγγίσεις των διαφορετικών εκφάνσεων του καπιταλισμού και της εργασίας που προαναφέρθηκαν έχουν δεχθεί κριτική από πολλές σκοπιές. Για κάποιους η αξία χρήσης συγχέεται με την ανταλλακτική αξία εφόσον οι χρήστες των μέσων κοινωνικής δικτύωσης «δεν δημιουργούν άμεσα ανταλλακτική αξία, αλλά επικοινωνιακή αξία χρήσης» (βλ. Bauwens 2012). Για τον Andrejevic, αυτό που παράγει αξία δεν είναι τα δημιουργήματα των χρηστών (εφόσον αυτά ανήκουν στους ίδιους), αλλά η πληροφορία που αποσπάται από αυτούς/ές (Andrejevic 2009: 418). Για άλλους, η θεωρία της αξίας –και κατ' επέκταση η έννοια της εκμετάλλευσης της υπεραξίας της εργασίας– δεν μπορεί να εφαρμοστεί σε πρακτικές εργασίας που δεν έχουν αμοιβή (βλ. Arvidsson 2011). Αν αυτό που παράγει ή δημιουργεί οποιαδήποτε μορφή εργασίας δεν μετατρέπεται σε εμπόρευμα που πωλείται και αγοράζεται, η υπόθεση της ψηφιακής (απλήρωτης ή άυλης) εργασίας, όπως αναπτύχθηκε παραπάνω, καθίσταται προβληματική. Ακόμα πιο αβέβαιη και αστάθμιστη γίνεται η έννοια της «άυλης εργασίας», όταν λάβουμε υπόψη ότι ακόμη και αν τα προϊόντα της είναι γνωσιακά και συναισθηματικά παραμένουν άρρηκτα συνδεδεμένα με την ύλη, τα σώματα και τις υποδομές. Μια άλλη θέση συνίσταται στο ότι οι χρήστες παίρνουν ως αντάλλαγμα τη «δωρεάν» πρόσβαση στις πλατφόρμες, τη δικτύωση, την επικοινωνία (αν και κάτι τέτοιο για τον Galloway συνιστά δωροδοκία). Ο Andrew Ross, για παράδειγμα, παρατηρεί ότι οι χρήστες δεν αντιλαμβάνονται τις πρακτικές τους ως εργασία και ενώ δεν πληρώνονται σε χρήμα αμείβονται σε συναισθηματικό συνάλλαγμα (likes, retweets, κοινοποιήσεις, reactions κ.ο.κ.) (Ross 2013: 19).

Ίσως η πλέον προβληματική διάσταση στη συζήτηση περί άυλης και συναισθηματικής εργασίας είναι η υπερβολική «θετικότητα» που επενδύουν στο ανατρεπτικό τους περιεχόμενο οι Hardt και Negri. Σύμφωνα με τους ίδιους, το ότι τέτοιες μορφές εργασίας είναι άρρηκτα συνδεδεμένες με την κοινωνικότητα, τη συνεργατικότητα, την αυτονομία και τη δημιουργία κοινών (commons) σημαίνει πως μπορεί να οδηγήσουν σε ένα είδος αυθόρμητου κομμουνισμού (Hardt & Negri 2002). Ίσως για αυτό να έχει νόημα στις μέρες μας να συζητήσουμε τις θέσεις

του Galloway. Εκεί, παρατηρούμε μία σχεδόν αντιστροφή (για να χρησιμοποιήσω τα λόγια του) όπου η υπερβολική θετικότητα αντικαθίσταται από την αφαίρεση και την εξαφάνιση. Ακολουθώ αυτή τη λογική και συμφωνώ ότι η ταυτότητα, η επιθυμία, το συναίσθημα έχουν σε μεγάλο βαθμό εργαλειοποιηθεί και απωλέσει το ανατρεπτικό δυναμικό που είχαν τις δεκαετίες του 1960, 1970 και 1980. Επίσης, το συναίσθημα αποτελεί στις μέρες μας βασικό καύσιμο των ψηφιακών πλατφορμών και δικτύων. Ακόμη περισσότερο, η ανάδυση μη ουσιοκρατικών τεχνικών υποκειμενοποίησης καθιστά τις πολιτικές της ταυτότητας ακριβώς αυτό: μια πολιτική τεχνολογία· και ως εκ τούτου βασικό τρόπο αυτοπροσδιορισμού κάθε πολιτικής δύναμης, ακόμα και της πιο συντηρητικής ή αντιδραστικής (βλ. γενιά της ταυτότητας, ταυτοτισμός, Alt Right – εναλλακτική δεξιά).

Τι ακριβώς όμως είναι η απόσυρση, η αποφυγή σήμανσης και κωδικοποίησης του σώματος με συναισθηματικούς δείκτες, η αντίσταση σε αυτά τα βιοπολιτικά καθεστώτα; Μήπως είναι η αποχώρηση από τα ψηφιακά μέσα εν γένει; Μήπως τελικά όλες οι τεχνοκοινωνικότητες που αναδύονται από τις ψηφιακές τεχνολογίες είναι ίδιες και απαράλλακτες επειδή χρησιμοποιούν τα ίδια πρωτόκολλα και παρόμοιες υποδομές; Κατά πόσο δηλαδή το Facebook, το twitter, το diaspora, το 4chan, τα mainstream και τα indie παιχνίδια, η Wikipedia, το Rational Wiki, η Conservapedia, τα δίκτυα BitTorrent, οι κοινότητες open source, τα darknets και το YouTube είναι το ίδιο καθαυτό πράγμα; Δεν ισχυρίζομαι εδώ ότι η επανάσταση θα ξεκινήσει από τα darknets ή από τη χρήση linux. Κάθε άλλο. Ισχυρίζομαι, ωστόσο, ότι η μεθοδολογική επιλογή του Galloway για την προσέγγιση των βιντεοπαιχνιδιών είναι εν μέρει προβληματική, γεγονός που έχει σημαντικό αντίκτυπο στην άρθρωση του επιχειρήματός του. Αν και δεν αγνοεί το υποκείμενο/παίκτη, η ανάλυσή του επικεντρώνεται στην αλληλεπίδραση του παίκτη με το σύστημα. Εντούτοις, η φυλή στα βιντεοπαιχνίδια δεν τυπολογείται μόνο σε αλγοριθμικό επίπεδο, αλλά διαπλάθεται και από τις ρητορικές, την επικοινωνία και την αλληλεπίδραση μεταξύ των παικτών. Κατ' επέκταση στην προσέγγισή του αγνοούνται η πολυφωνία και η διαλογικότητα στους ψηφιακούς κόσμους. Εξ ου και οι μεγάλες γενικεύσεις – όλοι/ες εμείς στον αναπτυγμένο και αναπτυσσόμενο κόσμο, όλοι/ες συνδεδεμένοι στα ψηφιακά δίκτυα, ο μεταφορντισμός ως ενιαία και ομοιογενής συνθήκη που διαδέχεται τον φορντισμό,[11] η κοινωνία του ελέγχου ως στάδιο που διαδέχεται την πειθαρχία, δεν υπάρχουν πια υποτελείς κ.λπ. Οι θέσεις αυτές, βεβαίως, προκύπτουν από την προσπάθεια απομάκρυνσης από τον ακραίο μερικισμό και τις κατακερματισμένες ταυτότητες και τον τονισμό της σημασίας μιας ερμηνευτικής της οικουμενικότητας. Ως προς το τι αυτή η οικουμενικότητα μπορεί να αφαιρέσει και να εξαφανίσει, όμως, θα πρέπει να είμαστε πραγματικά προσεκτικοί.

Περί των ελευσόμενων ταυτοτήτων

Η εκλογή του Obama δεν συνοδεύθηκε μόνο από τους εξαιρετικά προβληματικούς λόγους περί μετα-φυλετικών κοινωνιών, αλλά και από την επάνοδο ακροδεξιών ομάδων και οπλισμένων πολιτοφυλακών. Η διαχείριση συναισθημάτων (μίσους και αγάπης, οργής και συμπόνιας) και η απόσπαση αξίας από αυτά δεν ήταν αντικείμενο εκμετάλλευσης μόνο από πολυεθνικές εταιρείες αλλά και από υπερσυντηρητικούς θεσμικούς και μη πολιτικούς φορείς. Από την περίπτωση της Cambridge Analytica μέχρι και τα δίκτυα που συγκρότησε η Alt Right σε Facebook, Twitter, YouTube, reddit, 4chan και βιντεοπαιχνίδια, παρατηρούμε ότι το συναίσθημα παραμένει αναπόφευκτα συνυφασμένο με την παραγωγή αξίας και, ταυτόχρονα, μετατρέπεται σε εξαιρετικά επιτυχημένο όργανο κινητοποίησης του όχλου (Mob) και όχι του πλήθους (Multitude). Ειδικότερα στις ΗΠΑ, τα παιχνίδια αποτέλεσαν ένα από τα σημαντικότερα μέσα ανάδυσης της Alt Right. Παρόμοια, το μαύρο κίνημα ένιωσε την ανάγκη να υποστηρίξει ότι οι μαύρες ζωές έχουν σημασία σε μία εποχή που η φυλή «δεν έχει σημασία», όμως η ανάγκη αυτή δεν προέκυψε ως διαμαρτυρία στην απόσπαση αξίας από τα σώματα στα ψηφιακά περιβάλλοντα.

Πέρα από την αλγοριθμική κωδικοποίηση της ταυτότητας, τον ρόλο της προσομοίωσης στην παραγωγή νέων σφαιρών κοινωνικοποίησης και την ψηφιακή τεχνοδιαμεσολάβηση που αναγκάζει τα σώματα να ομιλούν, είτε το θέλουν είτε όχι, με σκοπό την παραγωγή αξίας, οι ρητορικές μίσους και ο ωμός και βρώμικος ρατσισμός και σεξισμός «της πραγματικής πάλης» επέστρεψαν με εκκωφαντικό θόρυβο, online και offline. Πρόκειται για έναν ρατσισμό και σεξισμό που δηλώνει με «υπερηφάνεια» τις θέσεις του, και δεν ισχυρίζεται ότι κάνει πλάκα ή ότι πρόκειται απλώς για ένα παιχνίδι. Πρόκειται για έναν ρατσισμό και σεξισμό που μπορεί να κινητοποιήσει τον όχλο online (οι Alt Righters καυχιούνται συχνά για αυτή τους την ικανότητα) και, ενίοτε, να τον μετατρέψει σε όχλο λιντσαρίσματος offline, με ορατές συνέπειες τις δολοφονίες μεταναστών, οροθετικών queer ακτιβιστών/τριών, αντιφασιστριών/ών, σε Ευρώπη και Αμερική. Το gaming έπαιξε εδώ καταλυτικό ρόλο, και όχι μόνο ως αλληγορία. Η μετωνυμική διάσταση των (πολιτικών) διαδικασιών παιχνιδοποίησης συνεπάγεται την εμπρόθετη συγκρότηση καθεστώτων ελέγχου και τη βιοπολιτική διάπλαση υποκειμενικοτήτων (Πετρίδης 2019). Οι παίκτες δεν εσωτερικεύουν τον αλγόριθμο του παιχνιδιού καθώς παίζουν απλά και μόνο ως κοινωνική δεξιότητα. Κάνουν πολλά περισσότερα πράγματα· και το πιο σημαντικό από αυτά είναι ότι ως ψηφιακά ίχνη ομιλούν μεταξύ τους.

Στα πλαίσια του «βρώμικου ρατσισμού της πραγματικής πάλης», έχουν χρησιμοποιηθεί μια πληθώρα μέσων για τη διαχείριση και κυκλοφορία των συναισθημάτων. Ένα τέτοιο μέσο ήταν το Discord – ένα λογισμικό φωνητικής επικοινωνίας και διανομής ψηφιακού περιεχομένου που χρησιμοποιείται κατά κόρον στα παι-

χνίδια. Αποτέλεσε ένα από τα βασικά δίκτυα μίσους της Alt Right και βασική τεχνολογία οργάνωσης του «Unite the Right Rally» στη Βιρτζίνια των ΗΠΑ, που κατέληξε στη δολοφονία της Heather Heyer. Η χρήση του ήταν τόσο σημαντική ώστε ο ερευνητής της online ρατσιστικής προπαγάνδας, Keegan Hankes, ισχυρίστηκε ότι είναι αδύνατο για τους ηγέτες της Alt Right να μη συμμετέχουν στο Discord. Παρόμοια, το περίφημο «Gamergate» είναι ένα «σκάνδαλο» που ξέσπασε όταν ο πρώην σύντροφος της δημιουργού παιχνιδιών Zoë Quinn ισχυρίστηκε δημοσίως ότι η ίδια έκανε σεξ με δημοσιογράφο του περιοδικού Kotaku (online περιοδικό για gaming) για να αποσπάσει θετικές κριτικές για ένα νέο παιχνίδι της. Στο Twitter, το reddit και το 4chan ξέσπασε θύελλα κατηγοριών για διαφθορά στη βιομηχανία του gaming και της συναφούς δημοσιογραφίας, η οποία συνοδεύτηκε από doxin,[12] απειλές για βιασμό και θάνατο. Οι απειλές απέναντι στην Quinn και σε άλλες φεμινίστριες που δραστηριοποιούνται στον χώρο του Gaming βασίστηκαν στο ότι λογοκρίνουν τους σχεδιαστές, και ότι συγχρόνως χρησιμοποιούν βρώμικες μεθόδους προώθησης της δουλειάς τους. Σε αυτή την ανάγκη για «διαφάνεια» και για το «δικαίωμα στην έκφραση» πρωτοστάτησαν πολιτικές φιγούρες όπως ο Milo Yannopoulos και άλλοι μετέπειτα υποστηρικτές του Donald Trump και μέλη της Alt Right.

Υστερόγραφο

Όλες αυτές οι μάχες στα παραπάνω ψηφιακά περιβάλλοντα ήρθαν να προσθέσουν περισσότερα μετα-δεδομένα που αποσπάστηκαν από τα συναισθήματα αγάπης, μίσους, οργής και συνεπώς να παραγάγουν περισσότερη αξία. Παρ' όλα αυτά, το επιχείρημά μου εδώ είναι ότι η κωδικοποίηση της φυλής στο ψηφιακό δεν αντικατέστησε τον «βρώμικο ρατσισμό της πραγματικής πάλης». Μετά τον Jim Crow,[13] υποστηρίζει ο Galloway, η φυλή απελευθερώνεται, αλλά μόνο με τέτοιον τρόπο ώστε να υπάρχει ως καθαρή προσομοίωση, βρίσκοντας έτσι το φυσικό της βασίλειο στο ψηφιακό (Galloway 2012: 124). Αν και πράγματι αυτός ο ρατσισμός (είναι *απλώς* ένα παιχνίδι, είναι *απλώς* φανταστικά όντα, δεν το λέω σοβαρά, *απλώς* αστειεύομαι) είχε το χρονικό διάστημα κυριαρχίας του, η συνθήκη δεν είναι πλέον η ίδια. Ο ρατσισμός του Crow βρήκε κι αυτός το καταφύγιό του στο ψηφιακό, μαζί με την κωδικοποίηση των φυλών και τη μετατροπή των ταυτοτήτων σε μαθηματική μεταβλητή. Και ακριβώς επειδή φαίνεται ότι μπορούν και συνυπάρχουν αρμονικά, με τη ρητορική μίσους να κυριαρχεί, τα fake news και τον ιστορικό αναθεωρητισμό να κερδίζουν ολοένα και μεγαλύτερο έδαφος, η κατοχύρωση ενός *διαφορετικού* λόγου στο πολιτισμικό αρχείο που ονομάζεται διαδίκτυο παραμένει κατά τη γνώμη μου σημαντική, ακόμη και αν παράγει (ακόμα) μεγαλύτερη αξία για την εκάστοτε πλατφόρμα.

Τα παραπάνω αποκρυσταλλώνονται και στην πραγμάτευση της φιγούρας του Κινέζου gold farmer. Το ότι ο Galloway δεν λαμβάνει υπόψη του τον λόγο των παικτών, τον αναγκάζει να επικεντρώσει την ανάλυσή του στο πώς τα δυτικά μίντια προσλαμβάνουν και αναπαριστούν το πρόβλημα του Κινέζου gold farmer. Εντούτοις, το πρόβλημα του gold farming είναι κάτι που απασχολεί τους παίκτες περισσότερο απ' ό,τι απασχολεί τα δυτικά μίντια. Για πολλούς, τα συναισθήματα απέναντι στη συγκεκριμένη πρακτική δεν είναι συναισθήματα συμπόνοιας απέναντι σε απλήρωτους ή κακοπληρωμένους Κινέζους εργάτες. Ως εδώ, δικαίως ο Galloway εφιστά την προσοχή μας αναφορικά με τα δυτικά μίντια. Η εθνογραφική έρευνα έχει δείξει ότι η αναπαράσταση των δυτικών μέσων για το εν λόγω ζήτημα βρίθει στερεοτύπων (χαμηλό πολιτισμικό επίπεδο, άθλιες συνθήκες ζωής κ.ο.κ.), ότι οι gold farmers δεν είναι μόνο Κινέζοι και δεν κάνουν αυτή τη δουλειά μόνο από εργοστάσια ή φυλακές, ότι πολλοί από αυτούς είναι παίκτες που βγάζουν είτε τη συνδρομή του παιχνιδιού είτε και περισσότερα χρήματα με αυτόν τον τρόπο, ενώ για κάποιους η ανάπτυξη αυτοματοποιημένων μεθόδων για farming (bots που χρησιμοποιούνται από gold farmers για να συλλέγουν πηγές χωρίς να είναι απαραίτητο ο παίκτης να ασχολείται με τη διαδικασία) συνιστά δείγμα ευφυΐας (Nardi & Ming Kow 2010).

Το gold farming αποτελεί πεδίο σύγκρουσης και άρθρωσης ρατσιστικών και ξενοφοβικών ρητορικών μεταξύ των παικτών για πολύ διαφορετικούς λόγους από εκείνους για τους οποίους απασχολεί τα δυτικά μίντια. Για πολλούς παίκτες καταστρέφει την οικονομία του παιχνιδιού δημιουργώντας υπερπληθωρισμό, κατ' άλλους δημιουργεί lag στον σέρβερ, άλλοι ισχυρίζονται ότι είναι ένα ανήθικο είδος παιχνιδιού που ουσιαστικά συνιστά κλεψιά, ενώ ταυτόχρονα δημιουργεί πρόβλημα στην πρόσβαση πηγών για άλλους παίκτες.[14] Για πολλούς από αυτούς καταλήγει σε μίσος έναντι των Κινέζων, ένα μίσος που δεν λαμβάνει χώρα μόνο στη φανταστική αναπαράσταση ενός άβαταρ. Κατά τη διάρκεια της έρευνάς μου στο World of Warcraft, όποτε ένα άβαταρ φαινόταν να εκτελεί αυτοματοποιημένες κινήσεις, το πιθανότερο ήταν ότι οι παίκτες θα του έστελναν ένα whisper (προσωπικό μήνυμα) για να δουν αν θα λάβουν απάντηση. Αν δεν υπήρχε απάντηση είτε θα το σκότωναν (αν το επέτρεπε ο κώδικας του παιχνιδιού) είτε θα έκαναν αναφορά στη διοίκηση. Συχνές ήταν οι προτροπές σε διάφορες αναρτήσεις σε φόρουμ του παιχνιδιού με τις οποίες διάφοροι παίκτες αιτούνταν στον –υποψήφιο τότε– πρόεδρο Trump να χτίσει ένα τείχος στο Άζεροθ (ο κόσμος του World of Warcraft), έτσι ώστε να αφήσει έξω τους Κινέζους και να κάνει ξανά το Άζεροθ μεγάλο, χρησιμοποιώντας το γνωστό προεκλογικό σύνθημα MAGA (Make America Great Again/ Make Azeroth Great Again).

Αναφορές

Agamben, G., 2007, *Η κοινότητα που έρχεται*, Αθήνα, ΙΝΔΙΚΤΟΣ.

Ahmed, S., 2004, «Affective Economies», *Social Text*, 22/2, 117-139.

Andrejevic, M., 2002, «The Work of Being Watched: Interactive Media and the Exploitation of Self-Disclosure», *Critical Studies in Media Communication* 19/2: 230–248.

Andrejevic, M., 2007, «Surveillance in the Digital Enclosure», *The Communication Review* 10/4: 295–317.

Andrejevic, M., 2009, «Exploiting YouTube: Contradictions of user-generated labour», in P. Snickers and P. Vonderau (Επ.), *The YouTube Reader*, Stockholm: National Library of Sweden.

Arvidsson, A., 2011, «Ethics and Value in Customer Co-Production», *Marketing Theory* 11(3): 261-278.

Bauwens, M., 2012, The $100bn Facebook question: Will capitalism survive 'value abundance'? Online κείμενο στο Social Network Unionism. Ανακτήθηκε 20/12/2016 από https://snuproject.wordpress.com/2012/02/29/the-100bn-facebook-question-will-capitalism-survive-value-abundance/#more-2072.

Boellstorff, T., 2008, *Coming Of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton: Princeton University Press.

Boutang, Y.M., 2004, *Cognitive Capitalism*, Polity Press.

Cheney-Lippold, J., 2011, «A New Algorithmic Identity: Soft Biopolitics and the Modulation of Control», *Theory, Culture & Society*, 28(6): 164-181.

Cohen, Nicole, 2008, «The Valorization of Surveillance: Towards a Political Economy of Facebook», *Democratic Communique: Journal for the Union of Democratic Communications* 22/1: 5–22.

Coté, M. & Pybus, J., 2007, «Learning to Immaterial Labor 2.0: MySpace and Social Networks», *Ephemera: Theory and Politics in Organization* 7/1: 88–106.

Coté, M. & Pybus, J., 2011, «Learning to Immaterial Labour 2.0: Facebook and Social Networks». Στο *Cognitive Capitalism, Education and Digital Labor*, Michael A. & Ergin, Bulut Peters (Επ.), New York: Peter Lang.

Dibell, J., 2007, *Play Money: Or How I Quit My Job and Made Millions Trading Virtual Gold*, New York, Basic Books.

Dyer-Witheford, N. & de Peuter, G., 2005, «A Playful Multitude? Mobilising and Counter-Mobilising Immaterial Game Labour», *The Fibreculture Journal* 5. Ανακτήθηκε 20/12/2016 από http://five.fibreculturejournal.org/fcj-024-a-playful-multitude-mobilising-and-counter-mobilising-immaterial-game-labour/

Dyer-Witheford, N. & de Peuter, G., 2009, *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games,* Minneapolis & London, University of Minnesota Press.

Foucault, M., 2012, *Η Γέννηση της βιοπολιτικής: Παραδόσεις στο Κολλέγιο της Γαλλίας (1978-1979)*, Αθήνα, Πλέθρον.

Fuchs, C., 2009, *Social Networking Sites and the Surveillance Society*, ICT&S Center Research Report. Online έκδοση: http://fuchs.icts.sbg.ac.at/SNS_Surveillance_Fuchs.pdf.

Fuchs, C., 2011, «Web 2.0, Prosumption, and Surveillance», *Surveillance and Society* 8/3: 288–309.

Galloway, A.R., 2006, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis & London, University of Minnesota Press.

Galloway, A.R., 2012, *The Interface Effect*, Cambridge & Malden, Polity Press.

Galloway, A.R., 2004, *Protocol: How Control Exists After Decentralization*, Cambridge, Massachusetts, London, England, The MIT Press.

Goggin, J., 2011, «Playbour, farming and leisure», *Ephemera: Theory and Politics in Organization* 11/4: 357-368.

Hardt, M. & Negri, A., 2002, *Αυτοκρατορία*, Αθήνα, Εκδόσεις Scripta.

Hardt, M., 1999, «Affective labor», *Boundary*, 26(2): 89-100.

Hardt, M. & Negri, A., 2004, *Multitude: War and democracy in the age of empire*, New York: Penguin.

Karppi, T., Kähkönen, L., Mannevuo, M., Pajala, M. & Sihvonen, T., 2016, Affective Capitalism, *Ephemera* 16(4): 1-13.

Kücklich, J., 2005, «Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry», *The Fibreculture Journal* 5. Ανακτήθηκε 20/12/2016 από http://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/

Lazzarato, M., 1996, «Immaterial Labour». Στο Virno, P. & Hardt (Επ.), *Radical Thought in Italy Today*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 133-147.

Manovich, L., 2001, *The Language of New Media*, Cambridge & London, The MIT Press.

Nakamura, L., 2009, «Don't Hate the Player, Hate the Game: The Racialization of Labor in World of Warcraft», *Critical Studies in Media Communication*, 26(2): 128-144.

Nardi, B., & Kow, Y.M., 2010, Digital Imaginaries: How We Know What We (Think We) Know About Chinese Gold Farming, *First Monday*, 15(6). Ανακτήθηκε από http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/3035/2566.

Παπαηλία, Π. & Πετρίδης, Π., 2015, *Ψηφιακή εθνογραφία* [ηλεκτρ. βιβλ.], Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών – Αποθετήριο Κάλλιπος, Αθήνα, http://repfiles.kallipos.gr/html_books/15369/

Πετρίδης, Π., 2016, *Ψηφιακή Εργασία, Theorycraft και Βάσεις Δεδομένων στο πλαίσιο των Μαζικών Πολυχρηστικών Διαδικτυακών Παιχνιδιών Ρόλων*. Αποτελέσματα έρευνας, https://www.rchumanities.gr/petros-petridis/

Πετρίδης, Π., 2019, «Η παιχνιδοποίηση στα πλαίσια της εκπαίδευσης, της υγείας, των επιχειρήσεων και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης: ερμηνείες, παραδείγματα και κριτικές». Στο Σκαρπέλος, Ι., Ροϊνιώτη, Ε. & Πανδιά, Ε. (Επ.), *Ψηφιακά Παιχνίδια: Φιλοσοφικές, κοινωνικές και πολιτισμικές αναζητήσεις* (σελ. 125-140), Oasis Publications.

Prada, J.M., 2010, Economies of Affectivity. Online κείμενο στο «Caring Labor: An Archive», https://caringlabor.wordpress.com/2010/07/29/juan-martin-prada-economies-of-affectivity/

Rettberg, S., 2008, Corporate Ideology in World of Warcraft. In G. Corneliussen & J.W. Rettberg (Επ.), *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, Cambridge: The MIT Press.

Ross, A., 2013, «In Search of the Lost Paycheck». Στο Scholz, T. (Επ.), *Digital Labor: The Internet as Playground and Factory* (σελ. 13-32), New York, Routledge.

Terranova, T., 2000, Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy, *Social Text*, 63 (18): 33-58.

Yee, N., 2006, «The Labor of Fun: How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play», *Games and Culture* 1/1: 68-71.

Zuboff, S., 2019, *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, New York, PublicAffairs.

Σημειώσεις

1. Για μια ανάλυση της έννοιας του γνωσιακού καπιταλισμού, βλ. Boutang 2004.

2. Ο όρος προέρχεται από την αγγλική λέξη modify και στην περίπτωση αυτή αφορά στις πρακτικές τροποποίησης του περιεχομένου παιχνιδιών.

3. Η Jane McGonigal, σχεδιάστρια παιχνιδιών, θεωρεί ότι οι παίκτες είναι ένας πολύτιμος «ανθρώπινος πόρος» που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για δουλειά και επίλυση προβλημάτων στον «πραγματικό κόσμο». Χρησιμοποιεί τον όρο «ευδαιμονούσα παραγωγικότητα» (blissful productivity) για να περιγράψει μία βασική μηχανική του οράματός της. Βλ. τη σχετική της ομιλία στο: https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world?language=el#t-1151362.

4. Σε αυτό το σημείο ο Galloway αναφέρεται σε έργα των Michael Hardt και Toni Negri, του Allen Badiou, της Susan Buck-Morss, του Slavoj Žižek και του Quentin Meillassoux (βλ. Galloway 2012: 126-128).

5. Για κάποιες σχετικές μελέτες, βλ. Yee 2006, Rettberg 2008, Πετρίδης 2016.

6. http://magic.tcgplayer.com/db/article.asp?ID=10666.

7. https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/life-resource-generally-2014-05-19

8. Ο Galloway σημειώνει ότι σκοπός του δεν είναι, βεβαίως, η εξάλειψη της διαφοράς αλλά η αποσύνδεσή της τόσο από την αδικία όσο και από την παραγωγή αξίας (2012: 137).

9. Βλ. τη σχετική ομιλία του Greg Ashe, διευθυντή στον τομέα Business Intelligence της Blizzard Entertainment, εταιρείας παραγωγής του παιχνιδιού WoW.

10. https://www.quantcast.com/

11. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον σε αυτό το σημείο παρουσιάζει το ότι σε άλλες μελέτες των ψηφιακών παιχνιδιών τα συμπεράσματα διαφέρουν από αυτά του Galloway. Για παράδειγμα, στη μελέτη του για το WoW, ο Scott Rettberg υποστηρίζει ότι οι τυποποιημένες, μίζερες και επαναληπτικές πρακτικές των χρηστών (grinding) που έχω προαναφέρει παραπέμπουν περισσότερο σε Τεϊλορισμό και γραμμή συναρμολόγησης και, συνεπώς, σε κεντρικές διαδικασίες του φορντισμού (Rettberg 2008: 30).

12. Δημοσιοποίηση προσωπικών δεδομένων όπως διεύθυνση κατοικίας κ.λπ.

13. Πρόκειται για θεατρικό χαρακτήρα που ενσάρκωνε ο λευκός Αμερικανός ηθοποιός Thomas D. Rice στα μέσα του 19ου αιώνα, με τον οποίο διακωμωδούσε τους Αφροαμερικανούς σκλάβους. Η μαύρη καρικατούρα του Crow αποτέλεσε σημαντικό δίαυλο για την υπονόμευση των δικαιωμάτων των μαύρων στις ΗΠΑ, και οδήγησε στη θεσμοθέτηση των περίφημων νόμων φυλετικού διαχωρισμού –γνωστοί και ως Νόμοι του Jim Crow–, οι οποίοι καταργήθηκαν το 1965 υπό την πίεση των Κινημάτων για τα Δικαιώματα.

14. Ενδιαφέρον έχει το ότι ενώ η πώληση χρυσού θεωρείται κατακριτέα, δεν ισχύει το ίδιο για την αγορά. Οι δυτικοί εύποροι παίκτες μπορούν να αγοράζουν χωρίς να γίνονται αντικείμενα κριτικής. Για μια ανάλυση της φυλετικοποίησης της ψηφιακής εργασίας με σημείο αναφοράς το gold farming βλ. Lisa Nakamura 2009..