

Αυτόματον: Περιοδικό Ψηφιακών Μέσων και Πολιτισμού

Τόμ. 2, Αρ. 1 (2022)

Ορίζοντες Μέλλοντος



Ψηφιακοί «Σάϊλοκ» και ομοκανονικότητα στους
πολιτισμούς των διαδικτυακών παιχνιδιών

Ελένη Λαζαρίδου

doi: [10.12681/automaton.31712](https://doi.org/10.12681/automaton.31712)

Copyright © 2022, Ελένη Λαζαρίδου



Άδεια χρήσης [Creative Commons Αναφορά 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Βιβλιογραφική αναφορά:

Λαζαρίδου Ε. (2022). Ψηφιακοί «Σάϊλοκ» και ομοκανονικότητα στους πολιτισμούς των διαδικτυακών παιχνιδιών: (Απο)μυθοποίηση και (απο)ταύτιση. *Αυτόματον: Περιοδικό Ψηφιακών Μέσων και Πολιτισμού*, 2(1), 91–108.
<https://doi.org/10.12681/automaton.31712>

Ψηφιακοί «Σάϊλοκ» και ομοκανονικότητα στους πολιτισμούς των διαδικτυακών παιχνιδιών. (Απο)μυθοποίηση και (απο)ταύτιση

Ελένη Λαζαρίδουⁱ

Περίληψη

Κατά πόσο οι διαδικτυακοί τόποι αποτελούν χώρους αντιπροσώπευσης και ισότιμης έκφρασης της σεξουαλικής διαφοράς κατασκευασμένους από «εμάς» για «εμάς»; Παρά την πεποίθηση ότι η συμμετοχικότητα των τεχνοπολιτισμών διαμορφώνει συνθήκες συλλογικών και ατομικών διεκδικήσεων, η αλγοριθμική επιμέλεια οριοθετεί την κουήρ ταυτότητα και επιβάλλει μια διαμεσολαβημένη αναπαράσταση που φέρει εγγράφουσες ετεροκανονικές αξίες. Τα ιδεολογικά κατασκευασμένα ψηφιακά περιβάλλοντα επιτρέπουν τη διείδυση κανονιστικών κοινωνικών προσταγών, διαμορφώνοντας συμπεριφοριστικούς κανόνες επιτέλεσης της κουήρ ταυτότητας. Τα «πολύχρωμα» δρώμενα και σύμβολα της ΛΟΑΤΚΙ+ κοινότητας γίνονται αντικείμενα εμπορευματοποίησης από τις εταιρείες παραγωγής παιχνιδιών, οι οποίες καιροσκοπικά, με συμπεριφορές «Σάϊλοκ»¹, εγκωμιάζουν το κουήρ αλλά δεν το ενσωματώνουν ουσιαστικά. Η κριτική διερεύνηση των καπιταλιστικών πρακτικών στα ψηφιακά παιχνίδια συμβάλλει στην αποδόμηση της συστημικά θεσμοθετημένης έμφυλης και σεξουαλικής έκφρασης και προάγει τη διαφορετικότητα άνευ όρων, αποκομμένη από τις οριοθετήσεις που επιτάσσει η *πειθαρχημένη* κοινωνία.

Λέξεις κλειδιά: διαδικτυακά παιχνίδια, συμμετοχικότητα, εμπορευματοποίηση, λουδο-καπιταλισμός, κουήρ.

i. Υποψήφια διδακτόρισα, τμήμα Κοινωνικής Ανθρωπολογίας του Παντείου Πανεπιστημίου Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών, elen_lazar@yahoo.gr.

Digital “Shylock” and Homonormativity in Online Video Game Cultures. (De)mystifying and (Dis)identification

Eleni Lazaridouⁱⁱ

Abstract

To what extent do digital cultures constitute spaces of equal representation and expression of sexual difference constructed by “us” for “us”? Despite the belief that the active participation in techno-cultures can create conditions of assertion of individual and collective rights, the algorithmic tutelage delineates queer identity and imposes a mediated representation that carries inscribed heteronormative values. Ideologically constructed digital environments permit the infiltration of normative social injunctions, shaping behavioral norms of queer identity performativity. The “rainbow” events and symbols of the LGBTQ+ community are commoditized by the game industry that opportunistically, following “Shylock’s”² policies, extol queer-ness, but do not actually incorporate it into all aspects of the games. Critical cogitation of capitalist practices in digital games contributes to the deconstruction of systemically institutionalized gender and sexual expression and promotes unconditional diversity, outlying from the demarcations imposed by the *disciplinary* society.

Keywords: online games, participatory cultures, commodification, ludocapitalism, queer.

ii. PhD candidate, Department of Social Anthropology at Panteion University of Social and Political Sciences, elen_lazar@yahoo.gr.

Εισαγωγή

Η τεχνολογική εξέλιξη και ανάπτυξη των ψηφιακών πολιτισμών έχει θέσει στο επίκεντρο της οικονομικής και κοινωνικής δραστηριότητας την ανταλλαγή ψηφιακών πληροφοριών. Τα άυλα ψηφιακά αγαθά άπτονται εμπορευματοποίησης, δεδομένου ότι παράγονται, κυκλοφορούν καλύπτοντας ανάγκες, και αποκτώνται ενορμητικά από τους καταναλωτές, οι οποίοι παρέχουν ένα αντίτιμο για την απόκτηση τους, όχι απαραίτητα μέσω χρηματικών συναλλαγών, αλλά με ανταλλαγή χρόνου, εργασίας ή άλλων προϊόντων, ψηφιακών και μη. Η υπαγωγή των ηθικών αξιών, των προτύπων ζωής και των υποκειμένων στην εμπορευματική σφαίρα έχει σημαντικές κοινωνικές επιπτώσεις, αν αναλογιστούμε ότι οι κοινωνικοί δεσμοί που «χτίζονται» μεταξύ των χρηστών στους «συνθετικούς κόσμους» επιδρούν στις κοινωνικές συναναστροφές τους γενικά. Η συναισθηματική τους εμπλοκή δεν οριοθετείται στα πλαίσια των πρώτων μόνο, και δεν αφήνει άθικτες τις συναισθηματικές πτυχές της καθημερινής ζωής (Castronova 2005: 121).

Οι σύγχρονες καταναλωτικές συμπεριφορές στηρίζονται στη διαμόρφωση μυθολογιών, οι οποίες αποδίδουν πρόσθετη αξία στα εμπορεύσιμα αγαθά. Οι ανάγκες των καταναλωτών δεν κατευθύνονται προς τα αντικείμενα καθαυτά, αλλά προς συγκεκριμένες αξίες ζωής, και η ικανοποίησή τους αφορά την εκπλήρωση αυτών (Bourdillard 1998: 70). Οι καταναλωτές τις αποδέχονται, τις υιοθετούν και τις αναπαράγουν, υφαίνοντας μια φα(ντα)σματική μυθολογία γύρω από προϊόντα (Lallas 2019: 142), κοινωνικές αξίες και ταυτότητες. Ο Κλόντ Λεβί Στρός (Lévi-Strauss 1983: 144) αναφέρει πως η θεμελιακή λειτουργία του μύθου είναι να μετουσιώνει και να θεσμοποιεί την πολιτισμική ταυτότητα της κάθε φυλής μέσω της αντιπαράθεσής της με μία άλλη. Στην εποχή μετά την νεωτερικότητα, όμως, οι διαφορές που εξασφαλίζουν μια μορφή εξατομίκευσης δεν θέτουν πλέον τα άτομα το ένα ενάντια στο άλλο, αλλά τα *διαφοροποιούν*· δηλαδή τα κατατάσσουν διακριτικά σε αφηρημένα μοντέλα και συνδυαστικά μοτίβα τάσεων, με αποτέλεσμα την εξάλειψη της εξατομίκευσης (Baudrillard 1998: 88). Παρά την θεωρούμενα μηδενιστική αυτή τοποθέτηση περί εξάλειψης της ατομικότητας, σε έναν βαθμό επαληθεύεται, αφού η ίδια αυτή προσπάθεια να εκφραστεί η «διαφορετικότητα» πλαισιώνεται από το τι ορίζεται ως διαφορετικό από τα μέσα και την πολιτιστική βιομηχανία. Εν τέλει, οι υποκειμενικότητες μετουσιώνονται σε συγκλίνουσες συμπεριφορές και αντιλήψεις συγκροτώντας στερεοτυπικά διαμορφωμένες κοινωνικές ομάδες που υποστυλώνουν μια *πειθαρχημένη* κοινωνία. Η πειθαρχηση, εδώ, αναφέρεται σε διαχεόμενες στον κοινωνικό ιστό ενσταλάξεις έξεων, ενσωματώσεις αξιών και παραγωγές υποκειμένων που καθορίζουν επί του

πρακτέου τη διαμόρφωση του ατόμου ως υποκειμένου και της κοινωνίας ως αντικειμένου (Αθανασίου 2004: 12). Οι καταναλωτικές μυθολογίες συνεπάγονται την αλλοίωση των κοινωνικών διαδικασιών και σχέσεων και συνιστούν, εν τέλει, μια διαδικασία ιδεολογικής αναπαραγωγής (Barthes 2007: 227-228).

Οι παγκοσμιοποιημένοι ψηφιακοί πολιτισμοί, έχουν διαμορφώσει ένα εν εξελίξει κοινωνικό και πολιτικό συγκείμενο μέσα στο οποίο επιτελούνται, ανάμεσα σε άλλα, οι σεξουαλικές και οι έμφυλες ταυτότητες. Πριν τη γενικευμένη διάχυσή τους, όμως, η προβολή της έμφυλης και σεξουαλικής διαφοράς συνοδευόταν από στιγματισμό και περιθωριοποίηση. Ο χαρακτηρισμός «κουήρ» (queer) αποτελούσε προσβολή και λεκτική επίθεση προς όλα εκείνα τα άτομα που δεν εναρμονίζονταν με τα κοινωνικά καθορισμένα σεξουαλικά πρότυπα, στα οποία και αυτόματα αποδίδονταν η ευθύνη της έκπτωσης των ηθικών αρχών. Οι δυνατότητες της διαδικτυωμένης επικοινωνίας επέτρεψαν την επανασημειωδότηση του όρου ως στοιχείο υπερηφάνειας αλλά και οργής, καθιστώντας τον ασπίδα υπεράσπισης των κοινωνικά και πολιτικά απαξιωμένων. Η έννοια του κουήρ συνδέεται, πλέον, με νέους τρόπους ενασχόλησης με το κοινωνικό και το πολιτικό, και συγχρόνως καθίσταται πολιτικό σημαίνον αλλά και νέα ταυτότητα (Kornak 2015: 18). Το κουήρ που σημαίνει *αλλόκοτο*, προσυπογράφει το δικαίωμα για σεξουαλική ποικιλομορφία και την ανάγκη για απεγκλωβισμό από τα δεσμά των κανονιστικών κοινωνικών προσταγών.

Παρά την «εγγενή» ποικιλομορφία και ρευστότητα που ενέχει ο όρος, όμως, η «αποκλίνουσα σεξουαλική ταυτότητα» αντιπαραβάλλεται με τα υφιστάμενα ετεροσεξουαλικά πρότυπα. Μέσα από το δίπολο κουήρ/ετεροφυλόφιλος αναδύονται οριοθετημένες υποκειμενικότητες. Η προάσπιση των πολιτικών και ανθρωπίνων δικαιωμάτων των μη ετεροκανονικών, δηλαδή, έχει βασιστεί σε ένα συγκεντρωτικό μοντέλο που συνυφαίνει την πολιτιστική αγορά, μαζί με την κουήρ επιτέλεση και τον καταναλωτισμό, οριοθετώντας με υλικούς όρους την αποκλίνουσα σεξουαλική ταυτότητα.

Υπό το πρίσμα των παραπάνω προβληματισμών, το άρθρο εξετάζει την καταναλωτική μυθολογία που υφάινεται γύρω από την επιτέλεση της κουήρ ταυτότητας στους ψηφιακούς κόσμους, και της εμπορευματοποίησής της από τα ψηφιακά δίκτυα. Βασικό πεδίο μελέτης είναι τα διαδικτυακά παιχνίδια, στα οποία συγκεντρώνεται εμφατικά το νεοφιλελεύθερο παράδειγμα της σύγχρονης κατανάλωσης στο διαδίκτυο. Παρότι τα «δρώμενα υπερηφάνειας» (pride events) και η χρήση του ουράνιου τόξου στις δημοφιλείς κουλτούρες αποτελούν ενίοτε αμφιλεγόμενες πρακτικές υποστήριξης της ΛΟΑΤΚΙ+ κοινότητας, το άρθρο δεν εστιάζει στις «υποκειμενικές προθέσεις» των όποιων φορέων, αλλά στους τρόπους που

αντικείμενα της δημοφιλούς κουλτούρας γίνονται αντικείμενα εμπορευματοποίησης στα ψηφιακά δίκτυα και δη στα ψηφιακά παιχνίδια.

«Πολύχρωμες» ψηφιακές συναθροίσεις

Με εφελτήριο τους φετινούς εορτασμούς υπερηφάνειας που έλαβαν χώρα παγκοσμίως, αρκετά διαδικτυακά παιχνίδια πολλαπλών παικτών – τουλάχιστον αυτά που υποστηρίζουν τη δημιουργία κοινοτήτων χωρίς αποκλεισμούς – φιλοξένησαν παρελάσεις και άλλες εκδηλώσεις υπερηφάνειας που χαρακτηρίστηκαν από αθρόα συμμετοχή άβαταρ, τα οποία συγκεντρώθηκαν και συμβάδισαν, κυριολεκτικά και ιδεολογικά, σε διάφορα σημεία του παιχνιδιού, κρατώντας σημαίες με ουράνια τόξα και διακηρύσσοντας την αλληλεγγύη τους για ασφαλή έκφραση εντός του παιχνιδιού κόσμου. Οι αναρτήσεις και τα εικονικά στιγμιότυπα με ουράνια τόξα κατέκλυσαν τους ψηφιακούς πολιτισμούς των διαδικτυακών παιχνιδιών, φέρνοντας έναν αέρα αναγέννησης και μια υποψία μετάβασης προς ένα, μέχρι πρότινος, ουτοπικό μέλλον ισότητας συμπερίληψης και αποδοχής.

Οι μυθολογίες που συνοδεύουν τις κυρίαρχες συνδηλώσεις του ουράνιου τόξου το συνδέουν με μεθοριακές καταστάσεις· όπως της μετάβασης από την καταιγίδα στην ηλιοφάνεια, από τη ζωή στο θάνατο, από τον άνδρα στη γυναίκα (και το αντίστροφο), γεγονός που κάνει διακριτή μια διακειμενικότητα μεταξύ της μυθολογίας και της υιοθέτησής του ως σύμβολο της ΛΟΑΤΚΙ+ κοινότητας: τα κουήρ σώματα χαρακτηρίζονται μεθοριακά. Η μεθοριακότητα, όπως ορίζεται από τον Βίκτορ Τέρνερ (Turner 1969: 95), αναφέρεται στην ενδιάμεση φάση μιας μετάβασης, σε μια περίοδο και μια περιοχή ασάφειας. Περιγράφει μια κατάσταση αποκοπής από την ευρύτερη κοινωνία ή παραμονής στην περιφέρειά της. Ως εκ τούτου, τα άτομα που δεν συμμορφώνονται με το φύλο βιώνουν τη μεθοριακότητα είτε καθώς περνούν από τη μια ταυτότητα φύλου στην άλλη (Dentice & Dietert 2015: 71) είτε γιατί βιώνουν την κοινωνική περιθωριοποίηση.

Η ψηφιακή αναπαράσταση του ουράνιου τόξου στους σύγχρονους τεχνοπολιτισμούς ακολουθεί τις ατομικές και συλλογικές εκδηλώσεις αποδοχής και συμπερίληψης των ατόμων που η σεξουαλική τους ταυτότητα δεν συνάδει με την ετεροκανονικότητα· και συγχρόνως συμβολίζει μια ελπίδα για μετάβαση προς κοινωνίες στις οποίες ο έμφυλος και σεξουαλικός προσανατολισμός δεν θα αποτελεί κριτήριο για την κοινωνική και πολιτική υπόσταση του υποκειμένου. Πράγματι, οι συλλογικές δράσεις στον δημόσιο χώρο αποτελούν διεκδίκηση του δικαιώματος

για ελεύθερη έκφραση της σεξουαλικής ταυτότητας ως μορφή αντίστασης στα «στεγανά» της σύγχρονης πολιτικής ηγεμονίας. Οι παρελάσεις υπερηφάνειας, όπως και τα σύμβολα που συγκροτούν την κουήρ «ισοτοπία», δραματοποιούνται με σκοπό τη διεκδίκηση ενός δημόσιου χώρου αποδοχής και ισονομίας.

Το κοινό των σύγχρονων τεχνοπολιτισμών είναι εξοικειωμένο στα εργαλεία εγγραφής του ψηφιακού εαυτού, τα οποία ευνοούν την κατασκευή μιας ενεργητικής, ευέλικτης και συνεχώς μεταβαλλόμενης ταυτότητας, όπως θα την χαρακτήριζε η Μαίρη Μπούκολτζ (Bucholtz 2002: 532). Αυτό συνεπάγεται ότι τα δίκτυα είναι ένας συγκεκριμένος τύπος μέσων που μπορεί να οδηγήσει στην εμφάνιση ενός «συλλογικού ορθολογισμού» μέσα στις κοινωνικές ομάδες. Τα δίκτυα δηλαδή αποτελούν τα νέα κανάλια μέσω των οποίων τα υποκείμενα νοηματοδοτούν τον εαυτό τους και τους άλλους (Lampel & Meyer 2008: 1027). Η δικτύωση μεταξύ ατόμων που μοιράζονται κοινές πεποιθήσεις ή ενδιαφέροντα καλλιεργεί αισθήματα εμπιστοσύνης και αμοιβαιότητας, δυνατότητες για μη θεσμοθετημένες (ακόμα) ανταλλακτικές και συνεργατικές σχέσεις, και αμοιβαίες δεσμεύσεις. Τα μέλη αναπτύσσουν ένα πλέγμα συμπεριφορικών κανόνων εξαιτίας της συμμετοχής τους σε κοινές κοινωνικές ομάδες, το οποίο διαπλάθει συγχρόνως την κοινωνική τους θέση ως μέλη των δικτύων, και την ατομική τους θέση, ως μετέχοντα σε έναν κόσμο που προσδίδει σημασίες σε μια οικονομία συμβόλων.

Συμμετοχικότητα και (α)ορατότητα

Η σεξουαλική ταυτότητα έχει χρησιμεύσει συχνά ως βάση για αλληλεγγύη και μια κοινή αίσθηση ταύτισης, παρόλο που η ομοερωτική επιθυμία και ο σεξουαλικός προσανατολισμός δεν κατανοούνται πάντα με τον ίδιο τρόπο (Howe 2015: 3). Με αυτοσκοπό την αναζήτηση της κοινότητας και την ενδυνάμωσή τους τόσο στο διαδικτυο όσο και στα επιτελεστικά πλαίσια της καθημερινής ζωής, τα άτομα που βρίσκονται στο περιθώριο αγωνίζονται για να σφυρηλατήσουν χώρους αντίστασης και εκπροσώπησης στην παράδοσή μας «εποχή της πληροφορίας» (Hester-Williams 2001). Ο Χέρμαν Γκρέυ (Herman Gray) παρατηρεί ότι οι περιθωριοποιημένες κοινότητες χρησιμοποιούν συχνά παραδόσεις της δημοφιλούς κουλτούρας – μουσική, ενδυμασία και δρώμενα – για να εκφραστούν και να επινοήσουν τρόπους ζωής (Gray 1995: 151). Για τους παίκτες των «μαζικών διαδικτυακών παιχνιδιών ρόλων πολλαπλών παικτών» (massively multiplayer online role-playing game ή MMORPG), η δυνατότητα προσδιορισμού του εαυτού τους με διαφορετικό

τρόπο σε σχέση με την καθημερινή τους προσωπικότητα αντιπροσωπεύει μια επιθυμία να διαρρήξουν τη «δουλεία» των περιστάσεών τους (Rettberg 2008: 23). Ιδιαίτερα τα άτομα που ανήκουν στη ΛΟΑΤΚΙ+ κοινότητα και αντιμετωπίζουν συχνά την περιθωριοποίηση και τον αποκλεισμό, δύναται να σχεδιάσουν εναλλακτικές αφηγήσεις και εικόνες των εαυτών τους μέσα από προτροπές για τη μιντιακή τους «αυτο-δημιουργία» (Παπαηλία & Πετρίδης 2015).

Ο Στούαρτ Χολ (Stuart Hall) θα πει πως οι δημοφιλείς κουλτούρες δεν είναι παρά «μια μυθική αρένα», «ένα θέατρο δημοφιλών επιθυμιών, ένα θέατρο δημοφιλών φαντασιώσεων [...] όπου ανακαλύπτουμε και παίζουμε με τις ταυτίσεις του εαυτού μας, όπου μας φαντάζονται [και] όπου αντιπροσωπευόμαστε όχι μόνο σε κάποιο κοινό, αλλά πρωτίστως στον εαυτό μας» (Hall 1992: 477). Όπως αναφέρει η Λίζα Νακαμούρα (Lisa Nakamura) για τις αναπαραστάσεις των φυλών και των εθνοτικών μειονοτήτων στο διαδίκτυο, οι δημοφιλείς κουλτούρες αποτελούν ένα επικοινωνιακό πεδίο, όπου περιθωριοποιημένες κοινωνικές ομάδες συναντούν δημιουργικούς φορείς που τους ομοιάζουν. Οι διαδικτυακοί τόποι προσκαλούν τη συμμετοχή των χρηστών, παρέχοντας τους μια διαδικτυακή «όαση» ή «καταφύγιο» (Nakamura 2008: 182-183) που καθιστά δυνατό τον διαμοιρασμό τεχνογνωσίας για όσα τους αφορούν και τη συμμετοχή σε έναν κοινό χώρο. Η συμμετοχική κουλτούρα επιτρέπει την ελεύθερη έκφραση και κυκλοφορία της δημιουργικής εργασίας (Jenkins 2006: 3): καταρρίπτει την αποκλειστικότητα του καλλιτεχνικού έργου· και καθιστά τους χρήστες συμμετόχους στον σχεδιασμό και τη διαμόρφωση του ψηφιακού κόσμου μέσα από μια διαδικτυακή διαδικασία ανάδρασης. Σίγουρα, η ισότητα είναι διακύβευμα εδώ, αφού οι εταιρείες εξακολουθούν να έχουν μεγάλη ισχύ και, αντίστοιχα, οι καταναλωτές/ώτριες έχουν διαφορετικές δυνατότητες συμμετοχής (Jenkins 2006: 3). Το μείζον ζήτημα είναι ότι ενθαρρύνεται μια σύνθετη ψηφιακή κουλτούρα ανατροφοδότησης όπου από τη μία πλευρά οι παραγωγοί αναθέτουν σκόπιμα δημιουργική εργασία σε άλλους, οι οποίοι οικειοποιούνται και ενσωματώνουν τις όποιες εμπορικές ιδέες (Thrift 2005), ενώ από την άλλη, οι σχεδιαστές ωθούνται να παρ-ακολουθήσουν τις τάσεις των καταναλωτών (Miller & Horst 2013: 23-24).

Στις διαδικτυακές κουλτούρες, οι χρήστες αποκτούν διαφορετικά είδη ταυτότητων· και συχνά επιδίδονται σε διαφυλετικές, διαγενεακές και διασεξουαλικές μορφές ταυτότητας (Nakamura 2002). Δεδομένου ότι η σεξουαλικότητα και η ομοφυλοφιλική ταυτότητα διαμορφώνονται σημαντικά από τη δυναμική της εξουσίας, τα κοινωνικά κινήματα που αμφισβητούν τέτοιες δυναμικές συμμετέχουν στην αναπαραγωγή τους (Valocchi 2017: 327). Πράγματι, όπως αναφέρει η Στέφανι Ντούγκκι (Stefanie Duguay), οι selfies από την ΛΟΑΤΚΙ+ κοινότητα επιτρέπουν

έναν τύπο ορατότητας για τη δημιουργία κούηρ «αντι-κοινών». Η κωδικοποίηση ετεροκανονικών αξιών όμως, δεν απουσιάζει, αλλά αντίθετα αναδύεται μέσα από τις ρυθμίσεις των φίλτρων, και τους τρόπους επεξεργασίας και λειτουργίας των αλγορίθμων (Duguay 2016).

Τα εργαλεία δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου παρέχουν συγκεκριμένους τρόπους παρουσίασης του εαυτού. Σκοπός είναι η μεγαλύτερη απήχηση και αναγνωσιμότητα από τα διαδικτυακά κοινά, και η προσέλκυση ατόμων με κοινά ενδιαφέροντα. Η αισθητική του περιβάλλοντος, το φόντο, τα εικονικά αντικείμενα, όλα παράγουν αφηγήσεις στον ορίζοντα που υπαγορεύουν οι πλατφόρμες επηρεάζοντας την παρουσία και παρουσίαση των χρηστών. Παρόμοια, η αυτοπαρουσίαση των υποκειμένων σε εφαρμογές αναζήτησης συντροφικότητας, όπως το «Grindr» και το «Scruff», στοιχειοθετείται από χαρακτηριστικά που συνάδουν με την προπαρασκευασμένη και αναμενόμενη εικόνα της κούηρ επιτέλεσης. Ένας γκέι άντρας, για παράδειγμα, θα κατασκευάσει το προφίλ του δίνοντας έμφαση σε χαρακτηριστικά και φωτογραφίες που θα τον καταστήσουν αρεστό. Σε άτυπη συζήτηση με χρήστες της εφαρμογής «Grindr», συμμετείχα σε ανταλλαγή «έξυπνων» πληροφοριών που καθοδηγούσαν άλλα λιγότερο δημοφιλή μέλη, να γίνουν πιο ελκυστικά. Τέτοιες διαμοιραζόμενες κατευθυντήριες οδηγίες καταδηλώνουν την ενσωμάτωση ετεροκανονικών αξιών στη «μη ετεροκανονική» σεξουαλική επιτέλεση. Πραγματικά, η στερεοτυπική εικόνα ενός ελκυστικού γκέι άντρα συγκροτείται από ένα γυμνασμένο σώμα, λευκό δέρμα, αρρενωπό πρόσωπο, μοντέρνο και προσεγγμένο ντύσιμο και, ταυτόχρονα, με την αυτοπεποίθηση που θα πρέπει να εικονίζεται στις φωτογραφίες που κοινοποιεί, και την απερίφραστη και απελευθερωμένη εκδήλωση του ενδιαφέροντος του για σεξ. Μια εξίσου ενδιαφέρουσα παρατήρηση αφορά το «status». Οι χρήστες που δηλώνουν τη διάθεσή τους για δημιουργία σχέσης φαίνεται να είναι περισσότερο δημοφιλείς, παρά το γεγονός ότι ο ρομαντισμός δεν είναι ο πραγματικός σκοπός. Εδώ, η επιθυμία για «δημιουργία σχέσης» χρησιμοποιείται επικουρικά και καταχρηστικά, ανακαλώντας τη σεξουαλική πράξη ως συμφυή της «σταθερής σχέσης», και όχι ως μια εφήμερη, κοινωνικά κατακριτέα εκδήλωση της ερωτικής επιθυμίας.

Μολονότι η αναμετάδοση και η κοινοποίηση εικονικών στιγμιότυπων της in-game παρέλασης υπερηφάνειας επικροτεί και εξυμνεί την ενεργή και δυναμική αντίσταση της κούηρ κοινότητας στην αορατότητα και την περιθωριοποίηση, η νεοφιλελεύθερη ψηφιακή οικονομία ισχυροποιεί τις δομές εξουσίας που επιβάλλουν τα μοντέλα κατηγοριοποίησης στα άτομα με «μη-δυναμική» σεξουαλική ταυτότητα. Άλλωστε, ο καπιταλισμός ανέκαθεν εκμεταλλεύεται τις κοινωνικές διαφορές βραχυπρόθεσμα, και τις οξύνει μακροπρόθεσμα (Brown 2005: 9). Κατά τη

διάρκεια του ψυχρού πολέμου, για παράδειγμα, η αύξηση της κατανάλωσης στηρίχθηκε στη δημιουργία νέων αναγκών μέσω της επιδεικτικής αναπαραγωγής της αντίθεσης Δύσης και Σοβιετικής Ένωσης. Ακριβώς η ίδια καπιταλιστική πρακτική ενθαρρύνει την παραγωγή μιας (εμπορεύσιμης) μη ετεροκανονικής ταυτότητας, η οποία τελικά αναπλάθεται σύμφωνα με τα ηγεμονικά πρότυπα. Μέσω της κατανάλωσης εμπορευμάτων που πραγματοποιούν την αξία της διαφοράς, τα άτομα αντιμάχονται τα αισθήματα της αποξένωσής τους· στον βαθμό τουλάχιστον που η απόκτησή τους θα διευκολύνει τις κοινωνικές σχέσεις (Miller 2008: 286).

Η ανταλλακτική συσχέτιση του κουήρνες (queerness) με τρόπους επιτέλεσής του, υποθάλλπει την εμπορευματοποίηση και αναπαραγωγή μιας νόρμας που αφορά το «πώς να γίνεσαι κουήρ». Οι «κοινωνικές μηχανικές» (Κυριακόπουλος 2020: 74-75) της ψηφιακής παρουσίας είναι εγγενώς συντηρητικές και χρησιμεύουν στην επιβολή κανονιστικών τρόπων έκφρασης φύλου στα κουήρ άτομα (Conrad 2009). Παρότι οι διαδικτυακοί χώροι της ΛΟΑΤΚΙ+ κοινότητας επιτρέπουν τον πειραματισμό με την ταυτότητα, ταυτόχρονα καθίστανται «ένα πολιτισμικό πλαίσιο εντός του οποίου μαθαίνουμε πώς να είμαστε κουήρ μέσω της εμβάπτισης και της συμμετοχής σε μια σεξουαλικά-συγκεκριμένη υποκοουλτούρα» (Bryson 2004 : 249).

Αλγοριθμικό κανονιστικό μανιφέστο

Το καθεστώς της σύγχρονης ψηφιακής επιτήρησης επιτρέπει την αλγοριθμική καταγραφή των δεδομένων κάνοντας διαθέσιμη τη μαζική αποτύπωση πεποιθήσεων και συμπεριφορών και τη δημιουργία ενός καθεστώτος συνεχούς και ριζωματικής κατηγοριοποίησης. Τα ατομικά δεδομένα συγκεντρώνονται και δημιουργούν ενοποιημένες «προσωπογραφίες», οι οποίες συγκροτούνται από τη σύνδεση χωριστών στοιχείων μέσω μιας αυθαίρετης σύμβασης που έχει οριστεί στο πρόγραμμα καταγραφής (Cheney-Lippold 2011: 169). Η στατιστική συσχέτιση των συμπεριφορών ως προς το φύλο, τη φυλή και τη σεξουαλική προτίμηση, έτσι, αναπαράγει τις κυρίαρχες στερεοτυπικές αντιλήψεις, οι οποίες αποτυπώνονται σύμφωνα με την ψηφιακή συμπεριφορά των χρηστών. Κατόπιν, τα πρότυπα κατάταξης που διαμορφώνονται στις βάσεις δεδομένων αναπαράγονται και διαχέονται μέσω των ποικίλων διαδικτυακών καναλιών – όπως οι μηχανές αναζήτησης και οι στοχευμένες διαφημίσεις – ανατροφοδοτώντας καταναλωτικά μοτίβα που συνδέονται με ήδη προσδιορισμένες κατηγορικές συμπεριφορές (ό.π.: 170). Με την

ψηφιακή ονομαστικοποίηση (nominalization), η δυνατότητα του υποκειμένου να κινείται στο περιθώριο μεταξύ σταθερών κατηγοριών εξαλείφεται, και η δημιουργία ενδιάμεσων χώρων έκφρασης του «κουήρ», το οποίο εξ' ορισμού χαρακτηρίζεται από ένα ανοιχτό πλέγμα δυνατοτήτων, κενών και επικαλύψεων ακυρώνεται (Sedgwick 1993: 8). Οι ψηφιακοί χώροι λειτουργούν ως ένας ακόμη μηχανισμός καταπίεσης, και δεν θα αποτελέσουν χώρους χειραφέτησης όσο «[δεν] απέχουμε από την απόδοση χαρακτηριστικών, [δεν] απέχουμε από το σύστημα βιοπολιτικής πρόβλεψης, [δεν] απέχουμε από το στοίβαγμα και την επισήμανση των σωμάτων» (Galloway 2012: 140).

Η ριζοσπαστική εκδοχή του κουήρ χειραγωγείται μέσω της ψηφιακής επιμέλειας και του διαμοιρασμού δεδομένων. Η ψηφιακή κοινωνικότητα χαρακτηρίζεται από ασυνέχεια μεταξύ της αυτοαντίληψης του υποκειμένου και της αποτύπωσης της ψηφιακής του συμπεριφοράς (Schram 2019: 609). Η κυκλοφορία παραστάσεων που αφορούν την αίσθηση του εαυτού, κάνει δυνατό τον συντονισμό των μαζών σε κανονιστικές ηθικές αρχές και κοινά συναισθήματα (Κυριακόπουλος 2020: 84). Για παράδειγμα, τα «like» σε δημοσιεύσεις στα κοινωνικά δίκτυα και τα «follow» σε συγκεκριμένα προφίλ, *εντοπίζουν* τη σεξουαλική υποκειμενική θέση του χρήστη, ετεροκανονικού και μη. Η ευφυΐα των αλγόριθμων έγκειται στη δυνατότητά τους να χαρτογραφούν τις «κινήσεις» μας μέσα από κάθε μας κλικ, μέσα από κάθε αναζήτηση, κάθε like και κάθε share (Πετρίδης 2020: 128). Η καταγραφή του σεξουαλικού προσανατολισμού διαμορφώνει ένα εξατομικευμένο προφίλ που ανακατευθύνει την πρόσβαση του χρήστη σε συγκεκριμένες πληροφορίες, καταστρατηγώντας την ελευθερία της ευέλικτης σεξουαλικής επιθυμίας και αυτοπροσδιορισμού.

Η εμπορευματοποίηση και η εμπορική βιωσιμότητα των ιστότοπων περιορίζει την κατασκευή της κουήρ ταυτότητας στο διαδίκτυο (O'Riordan 2005: 31). όμως διασφαλίζει την κυριαρχία των νεοφιλελεύθερων μυθευμάτων να διαπλάθουν τη σύγχρονη σεξουαλική ταυτότητα. Αναλυτικότερα, τα διαδικτυακά παιχνίδια απευθύνονται σε ένα υπερεθνικό κοινό προερχόμενο από διάφορα πολιτισμικά και κοινωνικά περιβάλλοντα. Το μάρκετινγκ των εταιρειών παραγωγής παιχνιδιών στηρίζεται σε αρχές που αφορούν την προώθηση και την απήχυσή τους σε μαζικά κοινά, μεταξύ των οποίων υπάρχουν πληθυσμοί που νοηματοδοτούν τη μη ετεροκανονική επιτέλεση με βάση διαφορετικές πολιτικές και ιδεολογικές ορίζουσες. Δεν θεωρείται διόλου τυχαία η μέχρι πρότινος απουσία «ανοιχτών» κουήρ εκδηλώσεων στα διαδικτυακά παιχνίδια αν ληφθεί υπόψη ότι οι ομοφυλοφιλικές σχέσεις και οι τρανς ταυτότητες αποτελούν ποινικό αδίκημα σε ορισμένες χώρες. Υπό την σκέπη της δημοτικότητας και της εμπορικής επιτυχίας των βιντεοπαιχνιδιών,

οι εταιρείες παραγωγής προβάλλουν στρατηγικές αποδοχής της μη ετεροκανονικής σεξουαλικής έκφρασης με τη δημιουργία κουήρ χαρακτήρων, με την προϋπόθεση ότι η υποκειμενική θέση των παικτών περιορίζεται στα στεγανά μιας κοινότητας ομοϊδεατών και δεν χαρακτηρίζει το σύνολο του παιχνιδιού περιβάλλοντος.

Ενώ το παιχνιδικό περιβάλλον φαντασίας έχει τη δυνατότητα να είναι κουήρ ή ακόμα και να αποφύγει οποιαδήποτε ταυτοτική κατάτμηση, οι δημιουργοί των παιχνιδιών επιτρέπουν τη δημιουργία πλασματικών ψηφιακών σωμάτων χρησιμοποιώντας πλαίσιο ετεροκανονικότητας και ομοφοβικές ρυθμίσεις (Pulos 2013: 79). Συγκεκριμένα, η εξατομίκευση των άβαταρ στηρίζεται στην επιλογή χαρακτηριστικών που είναι αλγοριθμικά προκαθορισμένα και στηρίζονται σε έμφυλα στερεότυπα. Παρατηρείται, έτσι, ότι τα αρσενικά άβαταρ αναπαράγουν το πρότυπο της υπεραρρενωπότητας ενώ τα θηλυκά άβαταρ φέρουν υπερσεξουαλικά χαρακτηριστικά. Οι κουήρ παίκτες παρασύρονται από την ιδεολογικά φορτισμένη κατασκευή του παιχνιδιού και τις περιορισμένες επιλογές που προσφέρονται, ενσωματώνοντας τις επιβεβλημένες πρακτικές αναπαράστασης ακόμη και σε άβαταρ που φέρουν χαρακτηριστικά της δικής τους θέσης.

Αυτό δεν συνεπάγεται την άρνηση της κουήρ αναπαράστασης, αλλά την εναρμόνισή της με τις επιταγές της δυικής κατηγοριοποίησης. Ορισμένα διαδικτυακά παιχνίδια, όπως το «Temtem», απορρίπτουν τη δημιουργία άβαταρ σύμφωνα με δυικά στοιχεία· δηλαδή δεν διατίθεται η επιλογή αρσενικού ή θηλυκού άβαταρ παρά μόνο ο καθορισμός ενός αρσενικού ή θηλυκού σωματότυπου, ενώ η ενδυμασία, τα μαλλιά, και άλλα αναπαραστατικά χαρακτηριστικά είναι διαθέσιμα ανεξάρτητα από την επιλογή του σωματότυπου. Οι προτεινόμενοι σωματότυποι προβάλλουν έμφυλα χαρακτηριστικά. Ο θηλυκός σωματότυπος φοράει στηθόδεσμο ανακαλώντας κυρίαρχα πατριαρχικά πρότυπα θηλυκότητας. Οι κουήρ χαρακτήρες των παιχνιδιών, είτε καθοδηγούνται από τους παίκτες (playable characters ή PCs) είτε όχι (non-player characters ή NPCs), ακολουθούν τις κανονιστικές συμβάσεις και υποτάσσονται σε μια τάση ομοκανονικότητας. Δηλαδή, εμπερικλείουν την αναγνώριση της διαφορετικότητας, όμως στιγματισμένης από συστημικές υπαγορεύσεις. Υπάρχει μια δυσαναλογία στην αναπαράσταση τρανς ή ιντερσέξ χαρακτήρων, με τους ομοφυλόφιλους και τους αμφιφυλόφιλους χαρακτήρες να εμφανίζονται συχνότερα στα παιχνίδια, και με τις κουήρ αφηγήσεις να αναδεικνύουν πτυχές της κουήρ επιτέλεσης – όπως είναι οι ομοφυλοφιλικές μονογαμικές σχέσεις που αναπαράγουν το ρομαντικό πρότυπο της ετεροκανονικότητας, κανονικοποιώντας έτσι το «μη κανονιστικό».

Το παράδοξο είναι ότι υπάρχει βαθιά η πεποίθηση μιας δημοκρατικής αντιπροσώπευσης χάρη στη χρήση των τεχνολογικών μέσων, τα οποία επιτρέπουν και προτρέπουν τη μαζική πολιτική συμμετοχικότητα, διαρρηγνύοντας δήθεν το μονοπώλιο της μονομερούς άσκησης πολιτικής από τους έχοντες την ιδιοκτησία και τη διαχείριση των μέσων. Κατά μία έννοια, δηλαδή, εσωτερικεύεται μια από τις θετικές εκφάνσεις της συμμετοχικότητας χωρίς, όμως, η επιτέλεσή της να υπερφαλαγγίζει τη δυνητική εμπορευματοποίηση των αξιών και των ταυτοτήτων. Ο νεοφιλελεύθερος καπιταλισμός του 21ου αιώνα έχει δημιουργήσει ένα ταξικό κλάσμα χρηματοοικονομικού και ψηφιακού κεφαλαίου που επενδύει τεράστιους οικονομικούς πόρους στην οικοδόμηση πολιτιστικών φορέων (Valocchi 2017: 316), οι οποίοι με έμφαση στην πολιτισμική ομοιότητα και τα ίσα δικαιώματα διαμορφώνουν μια εξευγενισμένη «μετα-γκέι» ταυτότητα (Chaziani 2011: 99-100). Η φαντασίωση ότι ο καπιταλισμός δεν εμπλέκεται στη διαιώνιση των συστημικών ανισοτήτων ενθαρρύνει την «ορατή» κατανάλωση ως απόδειξη της ομοφυλικής ταυτότητας. Η διαμόρφωση οικονομικών ανισοτήτων εντός της ομοφυλοφιλικής κοινότητας (Valocchi 2017: 316), καθίσταται φυσική απόρροια της λειτουργίας του καπιταλιστικού τρόπου παραγωγής ταυτοτήτων, υποδαυλίζοντας, κατά επέκταση, την προσπάθεια για ισσοπολιτεία. Ο Τζον Ντ'Εμίλιο (John D'Emilio) αναφέρει πως:

Από τη μία πλευρά, ο καπιταλισμός εξασθενεί συνεχώς τα υλικά θεμέλια της οικογενειακής ζωής, καθιστώντας δυνατή τη ζωή των ατόμων εκτός οικογένειας και την ανάπτυξη μιας λεσβιακής και γκέι ταυτότητας. Από την άλλη, πρέπει να ωθεί άντρες και γυναίκες σε οικογένειες, τουλάχιστον τόσο ώστε να αναπαράγει την επόμενη γενιά εργαζομένων. Η ανάδειξη της οικογένειας σε ιδεολογική υπεροχή εγγυάται ότι η καπιταλιστική κοινωνία θα αναπαράγει όχι μόνο παιδιά, αλλά και τον ετεροσεξισμό και την ομοφοβία (D'Emilio 1983: 474).

Παρότι αναγνωρίζονται τα δικαιώματα της ΛΟΑΤΚΙ+ κοινότητας, οι πρακτικές των μελών της που θεωρούνται κοινωνικά αποδεκτές είναι προκαθορισμένες. Αναγνωρίζεται η σεξουαλική τους επιθυμία, ναι, αλλά όχι το δικαίωμά τους στην εξωσωματική γονιμοποίηση· επιτρέπεται ο γάμος, αλλά όχι η υιοθεσία παιδιών. Η αναπαραγωγή, λοιπόν, παρουσιάζεται συνυφασμένη με την ετεροσεξουαλική οικογενειακή δομή. Πραγματικά, στα πλαίσια του καπιταλισμού, η αποδοχή της «μη-ετεροκανονικότητας» έχει ως τίμημα το «προνόμιο» της τεκνοποίησης.

Κουήρ λουδο-καπιταλισμός και «ροζ ξέπλυμα»

Η διαδραστικότητα, όπως υποστηρίζεται από την τεχνολογία του Web 2.0, δημιούργησε νέες ευκαιρίες στις εταιρείες να αρχειοθετούν, να παρακολουθούν και να ενθαρρύνουν τις ενέργειες των χρηστών για σκοπούς μάρκετινγκ και πωλήσεων (Hong 2013: 985). Η συσχέτιση της παγκοσμιοποίησης με την εμπορευματοποίηση του κυβερνοχώρου, έχει επιτρέψει την ανάπτυξη μιας ευρείας βάσης λιγότερο καταρτισμένων χρηστών, οι οποίοι συγκροτούν ένα εργατικό δυναμικό, προσανατολισμένο προς μια ολοένα και πιο φρενήρη κατανάλωση (εμπορευματοποιημένου) ελεύθερου χρόνου (Hester-Williams 2001). Οι χρήστες ενθαρρύνονται να παράγουν το δικό τους ψηφιακό κεφάλαιο που παραχωρούν δωρεάν σε μια μικρή τεχνολογική ελίτ, η οποία καθορίζει την κινητικότητα και τη διανομή του (ό.π.). Η στρατευμένη πληροφόρηση σε συνδυασμό με την άνιση πρόσβαση στο διαδίκτυο, δημιουργούν έναν πολύ συγκεκριμένο ορίζοντα για την επιτέλεση των ταυτοτήτων, ο οποίος διευρύνει και επιταχύνει τον νεοφιλελευθερισμό.

Στα ψηφιακά παιχνίδια, η προτροπή για μια κουήρ έκφραση συμβαδίζει με την απόκτηση ψηφιακών αντικειμένων από τα ηλεκτρονικά τους καταστήματα, μέσω ψηφιακού χρήματος ή μη. Στα διαδικτυακά παιχνίδια, οι πρακτικές της κουήρ επιτέλεσης συμπεριλαμβάνουν την απόκτηση ή αγορά κουήρ τεχνουργημάτων (π.χ. ψηφιακές σημαίες με ουράνιο τόξο), την χρήση προσωπικών κωδικών εισόδου σε πλατφόρμες που εξασφαλίζουν την πρόσβαση σε ειδικά αντικείμενα, την αποτύπωση και δημοσιοποίηση στιγμιότυπων ως προϋπόθεση για συμμετοχή σε διαγωνισμούς με έπαθλα, την εξαγορασμένη με ψηφιακά χρήματα δυνατότητα αλλαγής φύλου. Η οικονομία αυτή ενθαρρύνει την αμισθί διάθεση χρόνου και εργασίας των παικτών προς όφελος της «επιτυχημένης» κουήρ επιτέλεσης, δημιουργώντας μέσα στην ίδια την κοινότητα ταξικές και αισθητικές διαφοροποιήσεις. Στους παιχνιδικούς κόσμους, «η αντίληψη για τον εαυτό και τη ζωή [...] όπως αυτά αναπαρίστανται μέσα από το [άβαταρ], γίνεται σε όρους επιλογών που έχουν πάντοτε ένα κόστος [...] η ίδια η ζωή γίνεται αντιληπτή σε οικονομικούς όρους, ως πόρος που μπορεί να μετρηθεί, ποσοτικοποιηθεί και ανταλλαχθεί» (Πετρίδης 2020: 126). Αυτή είναι η τακτική του «ροζ ξέπλυματος» (pinkwashing). Δηλαδή, μια σχεδόν υποκριτική υποστήριξη της κουήρ κοινότητας από εταιρείες παραγωγής διαδικτυακών παιχνιδιών, με σκοπό το κέρδος και την αναγνωρισιμότητα.

Έχοντας υπόψη την εθνογραφική έρευνα του Κλίφορντ Γκέρτζ (Clifford Geertz) για τις κοκορομαχίες στο Μπαλί, διαπιστώσουμε μια σύνδεση μεταξύ στοιχηματισμού και της «επένδυσης» σε αντικείμενα που καθιστούν τα υποκείμενα «κουήρ». Όπως ο ίδιος αναφέρει:

Επί της ουσίας, κανενός το στάτους δεν αλλάζει από το αποτέλεσμα μιας κορομαχίας· παρά μόνο επιβεβαιώνεται ή θίγεται, και αυτό προσωρινά. [...] Αυτό συμβαίνει επειδή στα υψηλότερα επίπεδα στοιχηματισμού, η οριακή αντιχρησιμότητα (marginal disutility) της απώλειας είναι τόσο μεγάλη ώστε το να εμπλέκεσαι σε ένα τέτοιο στοίχημα σημαίνει να θέτεις, υπαινικτικά και μεταφορικά μέσα από το μέσο του πετεινού, τον δημόσιο εαυτό σου σε κίνδυνο (Geertz 1973: 433-434).

Για τον Γκέρτζ, αυτό που διακυβεύεται δεν είναι το υλικό κέρδος, αλλά η εκτίμηση, η τιμή, η αξιοπρέπεια, ο σεβασμός – ή αλλιώς, το στάτους. Παρόλο που η αποφυγή της κατηγορικής ταύτισης – απαραίτητο μέρος της διαθεματικής κουήρ ταυτότητας που δείχνει ότι αναγνωρίζει τους εγγενείς κινδύνους της κατηγοριοποίησης – απαιτεί την αποφυγή απόδοσης τίτλων και τη «μετατροπή» των υποκειμένων σε αντικείμενα επιστημονικού, νομικού ή πολιτικού ελέγχου (Schram 2019: 607), η απαξίωση των ταυτοτικών πρακτικών και της πολιτικής χειραγώγησης της κουήρ ατομικής και συλλογικής ταυτότητας φαντάζει παράτολμη, μα αναμφίβολα εφικτή.

Κομβικός παράγοντας για την κατανόηση του λουδο-καπιταλισμού είναι η διάκριση μεταξύ των «παικτών» και των εταιρειών· δηλαδή η διάκριση μεταξύ όσων δρουν σε ένα λουδικό περιβάλλον και σε αυτούς που το σχεδιάζουν (Malaby 2009: 216). Η «αποταύτιση», με όρους του Χοσέ Μουνιόθ (Jose Muñoz), δηλαδή «να εργάζεσαι επί και ενάντια στην κυρίαρχη ιδεολογία [...] να προσπαθείς να αλλάξεις μια πολιτισμική λογική εκ των έσω [...] ενώ ταυτόχρονα εκτιμάς τη σημασία των τοπικών και καθημερινών αγώνων αντίστασης», εξυπηρετεί στην αποδόμηση των παιχνιδικών κόσμων (Muñoz 1999: 11-12). Επιτρέπει την απογύμνωση τους από τις έμφυλες οριοθετήσεις που επιβάλλουν τα εξουσιαστικά δίκτυα, και την επανασύσταση τους ως τόπους συμπερίληψης και ελεύθερης κουήρ επιτέλεσης. Όπως προτείνει η Γουέντι Μπράουν (Wendy Brown), η ανάκαμψη μπορεί να επέλθει μόνο εφόσον «η δικαιοσύνη θα επικεντρωνόταν όχι στη μεγιστοποίηση του ατομικού πλούτου ή των δικαιωμάτων, αλλά στην ανάπτυξη και ενίσχυση της ικανότητας των πολιτών να μοιράζονται την εξουσία και, έτσι, να κυβερνούν τους εαυτούς τους συλλογικά» (Brown 2005: 59). Οπότε, «το να παραμένουμε κριτικά κουήρ μπορεί να μας βοηθήσει να παραμείνουμε συντονισμένοι/ες με τη διασταύρωση των ταυτοτήτων μας και την επισφάλεια μας, όσον αφορά την ιδιότητα του πολίτη, την κίνηση, την εργασία και τις βασικές ελευθερίες» (Papanikolaou 2018: 59).

Αντί επιλόγου

Η ανάπτυξη των τεχνοκοινωνικών δικτύων επέφερε μια «οβιδιακή μεταμόρφωση» στην επιτέλεση της σεξουαλικής ταυτότητας. Η αρχική φαντασίωση για τη διεκδίκηση δημόσιου χώρου μέσα στα διαδικτυακά παιχνίδια και τη δημιουργία προϋποθέσεων για τη σύσταση μιας κοινωνίας ίσων δικαιωμάτων, κηλιδώθηκε από τη διείσδυση πρακτικών του τεχνολογικά προσαρμοσμένου καπιταλισμού. Ιδιαίτερα η αλγοριθμική καταγραφή των προσωπικών δεδομένων και της ανθρώπινης εμπειρίας, θεσμοθετεί τη συγκέντρωση συμπεριφορικών δεδομένων και ενδυναμώνει την χειραγώγηση της πληροφορίας και τον κατακερματισμό της γνώσης, οδηγώντας σε έναν ολοένα και πιο λεπτό έλεγχο της ανθρώπινης συμπεριφοράς.

Ο συγκερασμός των στερεοτυπικών αντιλήψεων και η ανάγκη συμπερίληψης των κουήρ ατόμων λόγω επισφάλειας, επαναχαράσσουν τα όρια της σεξουαλικής και έμφυλης κατηγοριοποίησης. Η έκφραση της διαφορετικότητας αποκτά εμπορευματική αξία, όχι διαμέσου της υλικής της διάστασης αλλά μέσω των συνδηλώσεων που διαμορφώνουν συμβολικά έναν συγκεκριμένο τρόπο ζωής. Όσο πιο επιτακτική κρίνεται η ανάγκη της αποδοχής και του «ανήκειν» των κουήρ παικτών που «γεύονται» την κοινωνική απαξίωση, τόσο περισσότερο θα εμπορευματοποιείται η κουήρ έκφραση στους ψηφιακούς πολιτισμούς και όχι μόνο. Ο καπιταλισμός κινείται πλέον τόσο γρήγορα που δεν υπάρχει χρόνος για αναστοχασμό και αξιολόγηση και, το πιο σημαντικό, για έλεγχο των τρόπων της αναπαραγωγής του (Rose 1994). Η ραγδαία μετάβαση στην ψηφιοποίηση των δεδομένων και η συσσώρευσή τους σε βάσεις δεδομένων, επιτρέπουν την περαιτέρω συγκέντρωση εξουσίας. Η διαμεσολαβημένη αναπαράσταση όπως πραγματώνεται ψηφιακά, απομακρύνει την κριτική συμμετοχή ακριβώς επειδή διακυβερνάται από τις λειτουργίες των μηχανών αναζήτησης και των αλγοριθμικών συστημάτων (Becker & Stalder 2009).

Δεδομένου ότι οι ιδιότητες των ψηφιακών μέσων επιτρέπουν την ανάπτυξη νέων πτυχών του καθημερινού και των ανθρώπινων σχέσεων (Pink et al 2016: 10), η βαθύτερη κατανόηση του τρόπου με τον οποίο τα ηγεμονικά δίκτυα επισκιάζουν και ιδιοποιούνται τις κουήρ διεκδικήσεις συμβάλλει στην προστασία των δικαιωμάτων του έμφυλου αυτοπροσδιορισμού, της κοινωνικής και πολιτικής χειραφέτησης, και της ισότητας και αυτοδιάθεσης του σώματος. Η σύσταση «αντιδημοσίων» εκδηλώσεων στη δημόσια σφαίρα των διαδικτυακών παιχνιδιών μέσα από εναλλακτικές μορφές καλλιτεχνικής δημιουργίας και συλλογικών αποταυτίσεων,

μπορεί να προάγει μορφές έκφρασης απομακρυσμένες από την ομοκανονικότητα, και να συμβάλλει στην απο-αποικιοποίηση των ανθρώπινων αξιών.

Η σύμπραξη του κουήρ ακτιβισμού με τους/τις ερευνητές/ήτριες των Σπουδών Φύλου μπορεί να σταθεί απέναντι από τους μύθους που υφαίνουν οι πολιτιστικές βιομηχανίες και τα μέσα, και να προωθήσει μια κριτική ματιά των ψηφιακών μέσων μέσα από την αμεσότητα, τον διάλογο και την καλλιέργεια ενσυναίσθησης στις ψηφιακές, και όχι μόνο, κοινότητες. Και παρότι δεν υπάρχει άμεσος δρόμος από την «πνευματική επίγνωση στην πολιτική δράση» (Ranciere 2009: 75), η αποκαθήλωση του μύθου της αδιαμεσολάβητης επικοινωνίας, συμβάλλει στην αποκρυστάλλωση των «τοξικών» παρενεργειών που υποθάλπονται από την υποτιθέμενη «αρωγή» που προσφέρουν τα τεχνοκοινωνικά δίκτυα στα κουήρ άτομα.

Όπως προτείνει ο Έντμοντ Τσάνγκ (Edmond Chang), το κουήρ παιχνίδι δεν πρέπει να υποτάσσεται «σε κανονιστικές ιδεολογίες όπως ο ανταγωνισμός, η εκμετάλλευση, ο αποικισμός, η ταχύτητα, η βία, ο σκληρός ατομικισμός, η άνοδος του επιπέδου και οι πολιτείες νίκης» (Chang 2017: 19). Το κουήρ πρέπει να ενσωματωθεί σε όλες τις πτυχές των παιχνιδιών, και η αναπαράσταση του να προάγει την ουσιαστική συμπερίληψη και την αποδρομή από την ομοφοβική και τρανσφοβική αφηγηματική δομή.

Αποκομμένη από μύθους, η έννοια του κουήρ ενσαρκώνει την ανάγκη για ρητή ελευθερία στη σεξουαλική έκφραση και την έμφυλη διαφορετικότητα. Ως μια απελευθερωτική «αποτυχία του φύλου» (Halberstam 2011: 3), διαρρηγγύνει τα στεγανά της επιβαλλόμενης πειθαρχημένης συμπεριφοράς και μας βοηθά να δραπέτεύσουμε από τους ετεροτυπικούς δείκτες του καπιταλισμού και του καθιερωμένου ετερο-αναπαραγωγικού του ορίζοντα μέλλοντος.

Σημειώσεις

1. Ο Σάιλοκ (Shylock) είναι ο φανταστικός χαρακτήρας της τραγωδίας του Σαίξπηρ, *Ο έμπορος της Βενετίας*. Ο όρος χρησιμοποιείται μετωνυμικά για να χαρακτηρίσει τη φιλαργυρία και την τοκογλυφία.

2. Shylock is the fictional character of Shakespeare's tragedy, *The Merchant of Venice*. The term is used metonymically to describe avarice and usury.

Αναφορές

- Αθανασίου, Αθηνά. 2004. *Γυναίκες και Φύλα: Ανθρωπολογικές και Ιστορικές Προσεγγίσεις. Η Μελέτη του Φύλου ως Αναλυτικού Εργαλείου στο Χώρο της Υγείας*. <http://www1.aegean.gr/gender-postgraduate/Documents/%CE%9C%CE%B5%CE%BB%CE%AD%CF%84%CE%B7%20%CE%91%CE%B8%CE%B1%CE%BD%CE%B1%CF%83%CE%AF%CE%BF%CF%85.pdf>.
- Barthes, Roland. 2007. *Μυθολογίες*. Αθήνα: Κέδρος.
- Baudrillard, Jean. 1998. *The Consumer Society: Myths and Structures*. Λονδίνο: Sage Publications Ltd.
- Becker, Konrad, and Felix Stalder. 2009. «Introduction». Στο *Deep Search: The Politics of Search Beyond Google*. Μόναχο: Studienverlag & Transaction.
- Bryson, Mary. 2004. «When Jill Jacks In: Queer Women and the Net». *Feminist Media Studies* 4(3): 239-54.
- Brown, Wendy. 2005. *Edgework: Critical Essays on Knowledge and Politics*. Οξφόρδη: Princeton University Press.
- Bucholtz, Mary. 2002. «Youth and Cultural Practice». *Annual Review of Anthropology* 31: 525-552.
- Castronova, Edward. 2005. *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Σικάγο: University of Chicago Press.
- Chang, Edmond. 2017. «Queergaming». Στο *Queer Game Studies*, 15-23. Μινεάπολη: University of Minnesota Press.
- Cheney-Lippold, John. 2011. «A New Algorithmic Identity: Soft Biopolitics and the Modulation of Control». *Theory, Culture & Society* 28(6): 164-181.
- Conrad, Kathryn. 2009. «Nothing to Hide ... Nothing to Fear: Discriminatory Surveillance and Queer Visibility in Great Britain and Northern Ireland». Στο *Ashgate Research Companion to Queer Theory*, 329-346. Φάρναμ: Ashgate Publishing Ltd.
- Dentice, Dianne, and Michelle Dietert. 2015. «Liminal Spaces and the Transgender Experience». *Theory in Action* 8: 69-96.
- D'Emilio, John. 2002. «Capitalism and gay identity». Στο *Culture, Society and Sexuality: A Reader*, 239-247. Λονδίνο και Νέα Υόρκη: Routledge.
- Duguay, Stefanie. 2016. «Lesbian, Gay, Bisexual, Trans, and Queer Visibility Through Selfies: Comparing Platform Mediators Across Ruby Rose's Instagram and Vine presence». *Social Media and Society* 2(2): 1-10.
- Galloway, R. Alexander. 2012. *The Interface Effect*. Κείμεπτριτζ και Μάλντεν: Polity Press.
- Geertz, Clifford. 1973. *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*, 412-53. Νέα Υόρκη: Basic Books.
- Chaziani, Amin. 2011. «Post-Gay Collective Identity Construction». *Social Problems* 58(1): 99-125.
- Gray, Herman. 1995. *Watching Race: Television and the Struggle for "Blackness"*. Μινεάπολη: University of Minnesota Press.
- Hall, Stuart. 1992. «What is this "Black" in Black Popular Culture?». Στο *Stuart Hall: Critical Dialogues in Cultural Studies*, 468-478. Λονδίνο και Νέα Υόρκη: Routledge, 1996.
- Halberstam, Jack. 2011. *The Queer Art of Failure*. Ντέρχαμ: Duke University Press.
- Hester-Williams, Kay. 2001. «The Reification of Race in Cyberspace: African American Expressive Culture, FUBU and a Search for Beloved Community on the Net». *Mots Pluriels* 19. <http://motspluriels.arts.uwa.edu.au/MP1901khw.html>.
- Hong, Renyi. 2013. «Game Modding, Prosumerism and Neoliberal Labor Practices». *International Journal of Communication* 7: 984-1002.
- Howe, Cymene. 2015. «Queer Anthropology». Στο *The International Encyclopedia of the Social and Behavioral Sciences, 2nd Edition*, 1-7. Λονδίνο: Elsevier.

- Jenkins, Henry. 2006. *Fans, Bloggers and Gamers: Exploring Participatory Culture*. Νέα Υόρκη: New York University Press.
- Kornak, Jacek. 2015. *Queer as a Political Concept*. Academic Thesis. Ελσίνκι: Department of Philosophy, History, Culture and Art Studies.
- Κυριακόπουλος, Λέανδρος. 2020. «Για την απόσταση της εικόνας στις (ανα)παραστασιακές επιτελέσεις των κοινωνικών μέσων». *Ουτοπία* 133: 63-88.
- Lallas, Dimitris. 2019. «Κατανάλωση, καταναλωτικές πρακτικές και καταναλωτισμός: Ενοιολογήσεις και η αναγκαιότητα της σημασιολογικής οριοθέτησης». *Επιθεώρηση Κοινωνικών Ερευνών* 152: 117-157.
- Lampel, Joseph, and Alan D. Meyer. 2008. «Introduction: Field-configuring events as structuring mechanisms: How conferences, ceremonies, and trade shows constitute new technologies, industries, and markets». *Journal of Management Studies* 45(6): 1025-1035.
- Malaby, Thomas. M. 2009. «Anthropology and play: The contours of playful experience». *New Literary History* 40(1): 205-218.
- Miller, Daniel. 2008. *The Comfort of Things*. Κέιμπριτζ: Polity Press.
- Miller, Daniel, and Heather Horst. 2013. *Digital Anthropology*. Λονδίνο: Bloomsbury Publishing.
- Muñoz, José Esteban. 1999. *Disidentifications. Queers of Color and the Performance of Politics*. Μινεάπολη: Minnesota University Press.
- Nakamura, Lisa. 2002. *Cybertypes: Race, ethnicity, and identity on the Internet*. Νέα Υόρκη: Routledge.
- Nakamura, Lisa. 2008. *Digitizing race: Visual cultures of the Internet*. Μινεάπολη: University of Minnesota Press.
- O'Riordan, Kate. 2005. «From Usenet to Gaydar: A comment on queer online community». *ACM SIG-group Bulletin* 25(2): 28-31.
- Παπαηλία, Πηνελόπη, και Πέτρος Πετρίδης. 2015. *Ψηφιακή Εθνογραφία*. Αθήνα: Κάλλιπος. Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/6117>.
- Papanikolaou, Dimitris. 2018. «Critically queer and haunted: Greek identity, crisiscape and doing queer history in the present». *Journal of Greek Media & Culture* 4(2): 167-186.
- Πετρίδης, Πέτρος. 2020. «Όταν τα σώματα μιλούν: Συναίσθημα και παραγωγικότητα στην ψηφιακή συνθήκη». *Ουτοπία* 133: 115-138.
- Pink, Sarah, et al. 2016. *Digital Ethnography: Principles and Practice*. Λονδίνο: Sage Publications.
- Rancière, Jacques. 2009. *The Emancipated Spectator*. Λονδίνο: Verso.
- Rettberg, Scott. 2008. «Corporate ideology in *World of Warcraft*». Στο *Digital culture, play, and identity: A World of Warcraft reader*, 19-38. Κέιμπριτζ, Μασαχουσέτη: MIT Press.
- Rose, Tricia. 1994. *Black Noise: Rap Music and Black Culture in Contemporary America*. Κονέκτικατ: Wesleyan University Press.
- Schram, Brian. 2019. Accidental Orientations: Rethinking Queerness in Archival Times. *Surveillance & Society* 17(5): 602-617.
- Sedgwick, E. Kosofsky. 1993. *Tendencies*. Ντέρχαμ: Duke University Press.
- Thrift, Nigel. 2005. *Knowing Capitalism*. Λονδίνο: Sage
- Turner, Victor. 1969. *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. Μπρούνσβικ και Λονδίνο: Aldine Transaction.
- Valocchi, Stephen. 2017. «Capitalisms and Gay Identities». *Social Problems* 64(2): 315-331.