

# Αυτόματον: Περιοδικό Ψηφιακών Μέσων και Πολιτισμού

Τόμ. 2, Αρ. 2 (2023)

Νεότητα και Ψηφιακή Εμπειρία



Διογκώνοντας το Ψηφιακό «Εγώ»

Κατερίνα Αντωνοπούλου

doi: [10.12681/automaton.35473](https://doi.org/10.12681/automaton.35473)

Copyright © 2023, Κατερίνα Αντωνοπούλου



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

## Βιβλιογραφική αναφορά:

Αντωνοπούλου Κ. (2023). Διογκώνοντας το Ψηφιακό «Εγώ»: Μια κριτική προσέγγιση του ναρκισσισμού στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης μέσω ενός έργου ψηφιακής τέχνης. *Αυτόματον: Περιοδικό Ψηφιακών Μέσων και Πολιτισμού*, 2(2), 52–69. <https://doi.org/10.12681/automaton.35473>

## Διογκώνοντας το Ψηφιακό «Εγώ»: Μια κριτική προσέγγιση του ναρκισσισμού στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης μέσω ενός έργου ψηφιακής τέχνης

Κατερίνα Αντωνοπούλου<sup>1</sup>

### Περίληψη

Η έλευση του Παγκόσμιου Ιστού 2.0 και η ακόλουθη εκτόξευση της δημοτικότητας των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, ανήγαγε τη συγκρότηση της ψηφιακής ταυτότητας του υποκειμένου σε αναπόσπαστο κομμάτι της κοινωνικής ζωής. Στο πλαίσιο αυτό, παρατηρούνται τάσεις υπερ-προβολής μιας επιμελημένης εκδοχής του εαυτού και μιας πλαστής ειδικής ευτυχίας, που ενίοτε τροφοδοτούν ναρκισσιστικές συμπεριφορές. Ερευνητές μελετούν την αμφίδρομη σχέση μεταξύ ναρκισσισμού και δραστηριότητας στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, ενώ καλλιτέχνες της ψηφιακής τέχνης προσεγγίζουν κριτικά τις τεχνολογικά διαμεσολαβημένες κοινωνικές αλληλεπιδράσεις και τις ασυμμετρίες εξουσίας που παράγονται στο κοινωνικό διαδίκτυο. Στο παρόν άρθρο παρουσιάζεται το καλλιτεχνικό έργο *inflated\_ego*, που εξετάζει κριτικά τα παραπάνω ζητήματα, εστιάζοντας στην υπέρμετρη προβολή μιας εξιδανικευμένης εικόνας του εαυτού στα κοινωνικά δίκτυα και τη συνεχή προσπάθεια απόσπασης θετικών αντιδράσεων από τα άλλα μέλη του δικτύου. Το έργο αποτελείται από μια οδηγούμενη-από-δεδομένα διαδραστική εγκατάσταση που αλλάζει δυναμικά, σύμφωνα με δεδομένα που ανακτά από την πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης «Facebook». Στο άρθρο μελετάται η σχέση μεταξύ ναρκισσισμού και κοινωνικών δικτύων, καθώς και η σχέση μεταξύ της υπερ-προβολής του ποσοτικοποιημένου εαυτού και των στρατηγικών επιτήρησης. Στη συνέχεια παρουσιάζεται το έργο *inflated\_ego* και γίνεται αναφορά στην εν δυνάμει συμβολή της ψηφιακής τέχνης στην ανάπτυξη κριτικής σκέψης γύρω από τα προαναφερθέντα ζητήματα.

**Λέξεις κλειδιά:** κριτική ψηφιακή τέχνη, μέσα κοινωνικής δικτύωσης, οδηγούμενη-από-δεδομένα διαδραστική εγκατάσταση, επιτήρηση των δεδομένων, ναρκισσισμός

---

1. Δρ. Ψηφιακών Τεχνών, Διδάσκουσα Τμήματος Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, cat-ant@dcarts.uoa.gr

## Inflating the digital ego: A critical approach to narcissism on social media networks through a digital artwork

**Caterina Antonopoulou<sup>1</sup>**

### **Abstract**

With the advent of World Wide Web 2.0 and the subsequent rise of the social media networks' popularity, the construction of a subject's digital identity has evolved into an integral part of their social life. In this context, we observe an over-exposure of an edited version of the digital self and a forged virtual happiness, that often feeds the users' narcissistic behaviors. Scholars study the reciprocal relationship between narcissism and social media activity, while digital artists take a critical stance on technologically mediated social interactions and power asymmetries produced at social networks. This article introduces the artwork *inflated\_ego* which critically approaches these issues, focusing on the overexposure of an idealized image of oneself and the ceaseless effort of social media users to elicit positive reactions from their peers. The artwork consists of a data-driven interactive installation, which is transformed dynamically in response to real-time data retrieved from "Facebook". The article discusses the relation between social media and narcissism, as well as the relationship between the overexposure of the quantified self and dataveillance. Then it presents the digital artwork *inflated\_ego* and discusses how digital artworks can potentially provoke critical thinking on the aforementioned issues.

**Keywords:** critical digital art, social media, data-driven interactive installation, dataveillance, narcissism

---

1. Ph.D in Digital Arts. Adjunct Lecturer at the Department of Digital Arts and Cinema, National and Kapodistrian University of Athens, cat-ant@dcarts.uoa.gr

## Εισαγωγή

Κατά τη διάρκεια του 21<sup>ου</sup> αιώνα παρατηρείται μια ολοένα αυξανόμενη ψηφιακή διαμεσολάβηση των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων. Η διαμεσολάβηση αυτή μεγεθύνεται στις νεότερες γενιές των ψηφιακών ιθαγενών (digital natives), διέπτοντας πολλαπλές πτυχές της καθημερινότητάς τους. Ενισχύεται δε από τη σχεδόν αδιάλειπτη συνδεσιμότητα στο διαδίκτυο, τη συνεχή υβριδική παρουσία στον φυσικό και στον ψηφιακό κόσμο και την εν γένει διαρκή χρήση πολλαπλών ψηφιακών τεχνολογιών ως επεκτάσεων του εαυτού.

Η μετάβαση από την πρώτη μορφή του Παγκόσμιου Ιστού (Web 1.0) στον κοινωνικό ιστό Web 2.0, σηματοδότησε τον πολλαπλασιασμό των συμμετοχικών πλατφορμών και την εν συνεχεία εμφάνιση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης (social media). Η ακόλουθη εκτόξευση της δημοτικότητας των κοινωνικών δικτύων μετέβαλε ριζικά τη συγκρότηση των ψηφιακών ταυτοτήτων των χρηστών. Τα πρώτα ψηφιακά προφίλ που αποθήκευαν ελάχιστες πληροφορίες για τους χρήστες, εξελίχθηκαν στα σύνθετα προφίλ χρηστών στα κοινωνικά δίκτυα, τα οποία πλέον εμπεριέχουν μεγάλο όγκο δεδομένων για πολλαπλές δραστηριότητες και κοινωνικούς ρόλους του ατόμου (Fuchs 2014). Στο πλαίσιο αυτό, η συγκρότηση και προβολή της ψηφιακής ταυτότητας του υποκειμένου ανάγεται σε αναπόσπαστο κομμάτι της κοινωνικής ζωής. Παράλληλα παρατηρείται η εμφάνιση ή ενίσχυση ναρκισσιστικών συμπεριφορών, που συνοδεύονται από εκδηλώσεις υπέρμετρης προβολής μιας επιμελημένης εκδοχής του εαυτού και μιας πλαστής εικονικής ευτυχίας. Η συνεχής προσπάθεια επιβεβαίωσης του υποκειμένου από τα άλλα μέλη του κοινωνικού δικτύου μέσω της απόσπασης θετικών αντιδράσεων, ωθεί τους χρήστες στην κοινοποίηση πληθώρας δεδομένων από τις καθημερινές τους δραστηριότητες. Τα δεδομένα αυτά γίνονται αντικείμενο εκμετάλλευσης και παράνομης εμπορευματοποίησης στο πλαίσιο του «Καπιταλισμού της Επιτήρησης» (Zuboff 2015).

Ερευνητές εστιάζουν σε διαφορετικές συνιστώσες της αμφίδρομης σχέσης του ναρκισσισμού με την παρουσία στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (Campbell & McCain 2018). Άλλοι ερευνητές αναδεικνύουν τους μηχανισμούς επιτήρησης των δεδομένων (dataveilance) και την ανάγκη προστασίας των προσωπικών δεδομένων των χρηστών του διαδικτύου (Fuchs 2014, Zuboff 2015, Lyon 1994). Παράλληλα, καλλιτέχνες των νέων μέσων αναπτύσσουν κριτικές προσεγγίσεις σχετικά με την ψηφιακή διαμεσολάβηση της επικοινωνίας, τους μηχανισμούς συγκρότησης των ψηφιακών ταυτοτήτων των χρηστών, και τις ασυμμετρίες εξουσίας που παράγονται στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και εν γένει στο διαδίκτυο (Δραγώνα 2016).

Στο παρόν άρθρο παρουσιάζεται η διαδραστική εγκατάσταση *inflated\_ego* που επιδιώκει να αναδείξει ορισμένα από τα παραπάνω ζητήματα. Συγκεκριμένα, το έργο σχολιάζει την κατασκευή και υπέρμετρη προβολή μιας ωραιοποιημένης εικόνας του ψηφιακού εαυτού στο πλαίσιο των μέσων κοινωνικής δικτύωσης. Επίσης σχολιάζει την ιδιαίτερη σημασία που αποκτά η απόσπαση ολόένα μεγαλύτερου αριθμού θετικών αντιδράσεων (like) από τους χρήστες των κοινωνικών δικτύων και του ρόλου που αναλαμβάνει τελικά η αντίδραση like ως αυτοσκοπός της ψηφιακής δραστηριότητας. Το έργο αποτελείται από μια εγκατάσταση στον φυσικό χώρο και μια ψηφιακή σελίδα στην πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης «Facebook». Η εγκατάσταση χρησιμοποιεί ένα ευτελές, κοινότοπο και παιγνιώδες αντικείμενο, ένα μπαλόνι, το οποίο επαυξάνει με προηγμένες τεχνολογίες που περιλαμβάνουν διαδικτυακή διασύνδεση και δυνατότητες επεξεργασίας δεδομένων, ενεργοποίησης και λήψης αποφάσεων. Στο άρθρο υποστηρίζεται πως η αντιπαράθεση μεταξύ της οικείας όψης και της ανοίκειας λειτουργικότητας ενός γνώριμου αντικειμένου, ενθαρρύνει τη διερευνητική στάση του κοινού απέναντι στο έργο και δυναμικά συμβάλλει στην πρόκληση της συνειδητής σκέψης του κοινού γύρω από τα θέματα που αυτό πραγματεύεται.

## Ναρκισσισμός και μέσα κοινωνικής δικτύωσης

Από τις τελευταίες δεκαετίες του προηγούμενου αιώνα, παρατηρείται ένα αυξανόμενο επιστημονικό ενδιαφέρον για τις ναρκισσιστικές διαταραχές (Lasch 1979: 43), ενώ από την πρώτη δεκαετία του 21<sup>ου</sup> αιώνα και με την επικράτηση των κοινωνικών διαδικτυακών πλατφορμών, οι έρευνες επεκτείνονται στη μελέτη της σχέσης του ναρκισσισμού με τη δραστηριότητα των ατόμων στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Σε αυτό το διαρκώς μεταβαλλόμενο πεδίο, προκύπτουν συνεχώς νέα δεδομένα, τροφοδοτώντας την ανάπτυξη ερευνητικών υποπεδίων και τη διατύπωση πολλαπλών θεωρητικών μοντέλων, που επιδιώκουν να περιγράψουν την αμφίδρομη σχέση μεταξύ ναρκισσισμού και κοινωνικών δικτύων (μια αναλυτική επισκόπηση υποπεδίων μελέτης και αποτελεσμάτων παρουσιάζεται στο Campbell & McCain 2018). Οι μελέτες αφορούν δύο είδη ναρκισσισμού: τον πομπώδη ή έκδηλο ναρκισσισμό (*grandiose* ή *overt narcissism*) και τον ευάλωτο ή άδηλο/κρυφό ναρκισσισμό (*vulnerable* ή *invert/hidden narcissism*), καθένα από τα οποία εκδηλώνεται με διαφορετικούς τρόπους (Miller, κ.ά. 2011). Μεταξύ των μοντέλων που έχουν προταθεί, ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει η θεωρία που μελετά τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ως μοντέλο αυτορρύθμισης της ναρκισσιστικής συ-

μπεριφοράς [Social Media as Self-Regulation Model (SMSM)] (Campbell & McCain 2018: 447). Η αυτορρύθμιση περιλαμβάνει τόσο τις διαδικασίες αυτοενίσχυσης όσο και αυτοπροστασίας της προβαλλόμενης εικόνας του ναρκισσιστή. Η αυτοενίσχυση αναφέρεται στη συνειδητή αναζήτηση ευκαιριών ενίσχυσης και ωραιοποίησης της εικόνας που προβάλλει ο ναρκισσιστής και ανύψωσης του κοινωνικού του στάτους. Παράλληλα, στο πλαίσιο αυτής της συμπεριφοράς, ο ναρκισσιστής επιδιώκει την ενεργή αντιμετώπιση των υποκειμένων που βλέπουν ή μειώνουν την εικόνα και το στάτους του. Η πρακτική αυτή υιοθετείται κυρίως από άτομα που εκδηλώνουν πομπώδη ναρκισσισμό. Αντίθετα, η πρακτική της αυτοπροστασίας εφαρμόζεται κυρίως από άτομα που εκδηλώνουν άδηλο ναρκισσισμό. Οι ενέργειες αυτοπροστασίας έγκεινται στην προσπάθεια πρόληψης και αποφυγής εν δυνάμει απειλών που μπορούν να πλήξουν και να σπιλώσουν την ιδανική εικόνα που έχει δημιουργήσει ο ναρκισσιστής για τον εαυτό του και που προβάλλει μέσω των πλατφορμών κοινωνικής δικτύωσης (ό.π.). Το μοντέλο SMSM μελετάει τις πρακτικές ναρκισσιστικής αυτοενίσχυσης ή αυτοπροστασίας ως μέρη μιας δυναμικής και αναδρομικής διαδικασίας. Για παράδειγμα, ένα χαρακτηριστικό σενάριο που αφορά την περίπτωση του πομπώδους ναρκισσισμού αποτελεί το παρακάτω: ο ναρκισσιστής δημοσιεύει μια ελκυστική, επιμελημένη φωτογραφία του εαυτού του σε ένα μέσο κοινωνικής δικτύωσης, η φωτογραφία δέχεται θετικές αντιδράσεις (like) και σχόλια από άλλα μέλη του μέσου κοινωνικής δικτύωσης, γεγονός που ωραιοποιεί και εξυψώνει ακόμα περισσότερο τη θετική εικόνα που έχει κατασκευάσει ο ναρκισσιστής για τον εαυτό του, οδηγώντας τον στην κοινοποίηση νέων αυτάρεσκων, επιμελημένων φωτογραφιών. Με αυτόν τον τρόπο, ο ναρκισσισμός επηρεάζει τη δραστηριότητα στα social media, ενώ ταυτοχρόνως η δραστηριότητα στα social media ενισχύει τον ναρκισσισμό (ό.π.: 447). Οι λεπτομέρειες αυτής της αμφίδρομης σχέσης συνεχίζουν να μελετώνται, καθώς υπάρχουν πολλές παράμετροι που ενδεχομένως επηρεάζουν τη σχέση μεταξύ ναρκισσιστικής συμπεριφοράς και μέσων κοινωνικής δικτύωσης που δεν έχουν ερευνηθεί επαρκώς. Μεγαλύτερα κενά στην παραπάνω έρευνα εμφανίζονται στις περιπτώσεις του άδηλου ναρκισσισμού, καθώς τα άτομα που εκδηλώνουν αυτού του τύπου ναρκισσιστική συμπεριφορά χαρακτηρίζονται από μεγαλύτερη εσωστρέφεια και δεν αφήνουν επαρκή ανιχνεύσιμα ίχνη της δραστηριότητάς τους στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (ό.π.). Η συχνή εφαρμογή πρακτικών αυτοενίσχυσης της εικόνας ενός χρήστη και η υπέρμετρη προβολή μιας επιμελημένης εκδοχής του εαυτού, οδηγούν στην κατασκευή μιας ψηφιακής ταυτότητας που συχνά αποκλίνει από την «πραγματική»<sup>1</sup> ταυτότητα του χρήστη. Ο μη-ενσώματος χαρακτήρας της εξ αποστάσεως διαδικτυακής επικοινωνίας διευκολύνει την κατασκευή

αυτής της πλαστής εικονικής ταυτότητας. Επιπλέον, τα δίκτυα εκτεταμένων, αλλά επιφανειακών, σχέσεων που τείνουν να δημιουργούν τα άτομα με ναρκισσιστική συμπεριφορά (ό.π.: 449), απομακρύνουν τους κινδύνους αποκάλυψης των ατελειών της «πραγματικής» ζωής, συμβάλλοντας περαιτέρω στη διατήρηση της πλαστής ψηφιακής ταυτότητας. Παρόμοια «προστατευτική ρηχότητα» στις διαπροσωπικές σχέσεις έχει παρατηρηθεί σε άτομα με ναρκισσιστική συμπεριφορά και πριν τη χρήση του διαδικτύου (Lasch 1979: 37), η οποία εν δυνάμει ενισχύεται από την απομακρυσμένη φύση της ψηφιακής επικοινωνίας. Παράλληλα, ως επακόλουθο της υπερ-προβολής μιας κατασκευασμένης εικονικής ευτυχίας, καλλιεργείται ένα αίσθημα κατωτερότητας και άγχους στους υπόλοιπους χρήστες της ίδιας πλατφόρμας κοινωνικής δικτύωσης. Το αίσθημα αυτό περιγράφεται χαρακτηριστικά από τη συντομογραφία «FOMO» (Fear Of Missing Out) που προστέθηκε πριν λίγα χρόνια, ως λέξη της αγγλικής γλώσσας, στο λεξικό της Οξφόρδης (Oxford English Dictionary)<sup>2</sup>. Σύμφωνα με το αντίστοιχο λήμμα του λεξικού, η λέξη «FOMO» αναφέρεται στο αίσθημα άγχους που προκαλείται σε άτομα, λόγω της αίσθησης ότι ενδεχομένως χάνουν συναρπαστικά γεγονότα στα οποία συμμετέχουν άτομα του κοινωνικού τους περίγυρου, το οποίο συνήθως προκαλείται από αναρτήσεις στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

## Επιτήρηση των δεδομένων

Η ανάγκη των χρηστών των κοινωνικών δικτύων για επιβεβαίωση της αποδοχής τους από τα υπόλοιπα μέλη του δικτύου (Πετρίδης 2022: 286) και της απόσπασης ανταμοιβών με «συναισθηματικό συνάλλαγμα» (Ross 2013: 24), όπως τα like και τα θετικά σχόλια, οδηγούν τους χρήστες στη διαρκή κοινοποίηση λεπτομερειών από τις καθημερινές δραστηριότητές τους. Με αυτόν τον τρόπο στα προφίλ των χρηστών στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης αποθηκεύεται μεγάλος όγκος δεδομένων, τα οποία είναι οργανωμένα σε μια σύνθετη, δικτυακή δομή που παρέχει πληροφορίες για διαφορετικές και μερικώς συγκλίνουσες δραστηριότητες και κοινωνικούς ρόλους του ατόμου, συμβάλλοντας στην εγκαθίδρυση μιας ολοκληρωτικής μορφής επιτήρησης (Fuchs 2014). Σε αυτό το πλαίσιο, η επιτήρηση των δεδομένων (dataveillance) και η παράνομη εμπορευματοποίησή τους ανάγεται σε μείζον θέμα, υπογραμμίζοντας την ανάγκη προάσπισης του δικαιώματος στην ιδιωτικότητα. Η Σοσάνα Ζούμποφ (Shoshana Zuboff) (2015) εισάγει τον όρο «Καπιταλισμός της Επιτήρησης» (Surveillance Capitalism), για να αναφερθεί στη συσσώρευση κέρδους μέσω της χρήσης δεδομένων όχι μόνο για την πρόβλεψη, αλλά και την

τροποποίηση της ανθρώπινης συμπεριφοράς. Σύμφωνα με τον Ντέιβιντ Λάιον (David Lyon) (1994), ο όρος «Ηλεκτρονικό Πανοπτικό» (Electronic Panopticon) περιγράφει αποτελεσματικά την επιτήρηση στην ψηφιακή εποχή, καθώς το πανοπτικό μοντέλο εξουσίας περιλαμβάνει χαρακτηριστικά που απαντώνται και στην ψηφιακή επιτήρηση. Τέτοια χαρακτηριστικά είναι η επιβολή μιας κανονιστικής πειθαρχίας, η υπερβάλλουσα ορατότητα του υποκειμένου, η έλλειψη εξακρίβωσης και βεβαιότητας ως προς την άσκηση ή μη της επιτήρησης, και η αναγωγή του υποκειμένου σε φορέα της επιτήρησης (ό.π.: 72).

Η συσσώρευση πληροφοριών από τα προφίλ των χρηστών τροφοδοτεί την παράνομη αγορά προσωπικών δεδομένων, όπως αποκαλύπτεται κατά καιρούς από τη δημοσιοποίηση σκανδάλων εμπορευματοποίησης προσωπικών δεδομένων από τις ιδιοκτήτριες εταιρίες των πλατφορμών κοινωνικής δικτύωσης. Ωστόσο, δεν λείπουν οι περιπτώσεις που οι χρήστες παραχωρούν εκούσια τα προσωπικά τους δεδομένα, προκειμένου να αποκτήσουν πρόσβαση σε δωρεάν υπηρεσίες ή ψηφιακά προϊόντα, συχνά αποδεχόμενοι καταχρηστικούς όρους χρήσης. Οι εταιρείες χρησιμοποιούν τα δεδομένα για να συγκροτήσουν τα συμπεριφορικά προφίλ των χρηστών (Πετρίδης 2022: 282), με σκοπό την αποστολή προσωποποιημένων υπηρεσιών και στοχευμένων προτάσεων ή διαφημίσεων. Έτσι, μέρος των χρηστών δελεάζεται από τα καταναλωτικά αγαθά ή τις ευκολίες που λαμβάνει ως αντάλλαγμα για την εκχώρηση πρόσβασης στα δεδομένα του και ένα μέρος των χρηστών εξαναγκάζεται σε εκχώρηση των δεδομένων του, χωρίς τη συναίνεσή του (Shearing & Stenning 1985; Lyon 1994: 75). Εθελούσια κοινοποίηση προσωπικών δεδομένων προκύπτει και από την υιοθέτηση του επιχειρήματος «δεν έχω τίποτα να κρύψω» (the “nothing-to-hide” argument) που λανθασμένα ταυτίζει τη διαφάνεια με τη νομιμότητα και την προστασία των δεδομένων με την απόκρυψη παραβατικών συμπεριφορών (Solove 2007: 747-753). Παρομοίως, η εφαρμογή πρακτικών αυτοβελτίωσης στη λογική του «Ποσοτικοποιημένου Εαυτού», οδηγεί σε μια υπέρμετρη αυτοκαταγραφή και διαμοιρασμό προσωπικών δεδομένων. Η διαδικασία της ποσοτικοποίησης του εαυτού, έγκειται στη συλλογή πληθώρας δεδομένων από τις καθημερινές δραστηριότητες του χρήστη μέσω φορητών (mobile) και φορετών (wearable) συσκευών, με σκοπό την επίτευξη στόχων αυτοβελτίωσης. Τα δεδομένα αυτά καταγράφονται, οπτικοποιούνται, αναλύονται, κοινοποιούνται και συγκρίνονται μέσα από κατάλληλες εφαρμογές και διαδικτυακές πλατφόρμες. Οι παραπάνω διαδικασίες ενθαρρύνονται από κινήματα όπως αυτό του *Quantified Self*<sup>6</sup> που ιδρύθηκε το 2007 με σύνθημα τη φράση «Αυτογνωσία μέσω των αριθμών» (Self Knowledge Through Numbers). Η έννοια του «Ποσοτικοποιημένου Εαυτού», όμως, διαφεύγει της σφαίρας της προσωπικής ενασχόλη-

σης και αποκτά ηθικές και πολιτικές διαστάσεις. Συμβάλλει στη μετάθεση της ευθύνης για τη διασφάλιση της ποιότητας της κοινωνικής και προσωπικής ζωής, της σωματικής και ψυχικής υγείας ή της επαγγελματικής επιτυχίας του ατόμου στο ίδιο το άτομο, αποσυνδέοντας τις έννοιες αυτές από το κοινωνικό τους πλαίσιο. Έτσι, η «χαμηλή απόδοση» του ατόμου σε κάποιον τομέα ερμηνεύεται ως ατομική αποτυχία και συχνά ως αδυναμία αποτελεσματικής διαχείρισης του εαυτού (Lurton 2013). Με αυτόν τον τρόπο, η έννοια του «Ποσοτικοποιημένου Εαυτού» προσομοιάζει στις στρατηγικές άσκησης βιοπολιτικής εξουσίας που περιγράφει ο Μισέλ Φουκό (Michel Foucault) (2008). Αυτές οι στρατηγικές βασίζονται στην ιδέα πως δεν απαιτείται η χρήση βίας και εξαναγκασμού για τη συμμόρφωση των πολιτών στις επιδιώξεις της εξουσίας. Αντιθέτως, ο πολίτης εθελοντικά αναλαμβάνει δραστηριότητες για τις οποίες αναπτύσσει προσωπικό ενδιαφέρον, ενώ παράλληλα εξυπηρετούν τα συμφέροντα της εξουσίας. Αυτό επιτυγχάνεται μέσω της κανονικοποίησης, του ελέγχου και της επιτήρησης των σωμάτων των πολιτών και της παράλληλης ενθάρρυνσης των πολιτών να αναλαμβάνουν οι ίδιοι τις διαδικασίες αυτές (Foucault 2008, Lurton 2013: 28). Η έννοια του «Ποσοτικοποιημένου Εαυτού» ωθεί τους πολίτες σε διαδικασίες ενεργητικής αυτο-επιτήρησης μέσα από τη συνεχή αυτοκαταγραφή, κοινοποίηση και αξιολόγηση των δεδομένων της ενσώματης δραστηριότητάς τους. Η επακόλουθη σύγκριση με τα αντίστοιχα δεδομένα άλλων χρηστών και η προσπάθεια προσαρμογής της δραστηριότητάς τους σε συγκεκριμένα πρότυπα, που προβάλλονται από τις αντίστοιχες εφαρμογές με τη μορφή προς-επίτευξη στόχων, συμβάλλουν στην κανονικοποίηση των σωμάτων και των συμπεριφορών.

## Το έργο *inflated\_ego*

*Η σειρά έργων Social Things*

Το έργο *inflated\_ego* ανήκει στη σειρά έργων ψηφιακής τέχνης *Social Things*<sup>4</sup>, η οποία αποτελείται από τρεις οδηγούμενες-από-δεδομένα (data-driven) εγκαταστάσεις. Οι εγκαταστάσεις προσεγγίζουν κριτικά την τεχνολογική διαμεσολάβηση της επικοινωνίας και αναδεικνύουν τις σχέσεις ασυμμετρίας εξουσίας, καθώς και προβληματικές συμπεριφορές που αναπτύσσονται στις πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης. Οι τρεις εγκαταστάσεις αποτελούνται από τεχνολογικά επαυξημένα καθημερινά αντικείμενα που τροποποιούν δυναμικά παραμέτρους της λειτουργίας ή της μορφής τους, σύμφωνα με δεδομένα που ανακτούν σε πραγματικό χρό-

νο από δημοφιλή μέσα κοινωνικής δικτύωσης, όπως το «Facebook» και το «Twitter». Η σειρά *Social Things* περιλαμβάνει τις εγκαταστάσεις *inflated\_ego*, *#freePrometheus* (Antonopoulou 2019) και *eCO<sub>2</sub>system* (Antonopoulou 2022, Antonopoulou 2019), που σχολιάζουν, αντίστοιχα, την εμφάνιση ναρκισσιστικών συμπεριφορών στη συγκρότηση της ψηφιακής ταυτότητας των χρηστών των social media, την παρακολούθηση και επιτήρηση των δεδομένων (dataveillance) που διαμοιράζονται οι χρήστες του διαδικτύου, και τις περιβαλλοντικές και κοινωνικοπολιτικές επιπτώσεις της υλικότητας του διαδικτύου (Internet's materiality).

### Περιγραφή και πλαίσιο

Το έργο *inflated\_ego* είναι μια οδηγούμενη-από-δεδομένα (data-driven), διαδραστική εγκατάσταση που αλλάζει δυναμικά, σύμφωνα με δεδομένα που ανακτά από την πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης «Facebook». Προσεγγίζει κριτικά τους μηχανισμούς συγκρότησης της ψηφιακής ταυτότητας των χρηστών των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, την υπέρμετρη προβολή μιας επιμελημένης εκδοχής του εαυτού μέσω του διαδικτύου, καθώς και τις ναρκισσιστικές συμπεριφορές που εμφανίζονται ή ενισχύονται κατά την τεχνολογικά διαμεσολαβημένη επικοινωνία. Αποτελείται από μία υλική εγκατάσταση στην οποία κεντρική θέση κατέχει ένα μπαλόνι (Εικόνα 1) και από μια ψηφιακή σελίδα στην πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης «Facebook» η οποία ανήκει σε μια εικονική προσωπικότητα με το όνομα *SoThi* (Εικόνα 2). Η εγκατάσταση τροφοδοτείται από την ψηφιακή αντίδραση «Μου αρέσει» (like) που χρησιμοποιείται στα social media για να δηλώσει τη θετική ανταπόκριση ενός χρήστη στις δημοσιεύσεις ή τη σελίδα κάποιου άλλου χρήστη. Η αντίδραση like συχνά εκλαμβάνεται ως επιβράβευση της ψηφιακής δραστηριότητας των χρηστών και ως επιβεβαίωση της αποδοχής του από τους άλλους χρήστες. Το έργο αποσκοπεί στην ανάδειξη της υπέρμετρης σημασίας που συχνά αποδίδεται στην απόσπαση ολόένα μεγαλύτερου αριθμού θετικών αντιδράσεων (like) από τους χρήστες των κοινωνικών δικτύων, ανάγοντας τελικά την αντίδραση like ως αυτοσκοπό της ψηφιακής δραστηριότητας, και τροφοδοτώντας παράλληλα ναρκισσιστικές συμπεριφορές. Προκειμένου να αναδείξει κριτικά την παραπάνω τάση, το έργο *inflated\_ego* επιδιώκει να δώσει φυσική υπόσταση στην ψηφιακή οντότητα like, καθιστώντας την ορατή και αισθητή. Για τον σκοπό αυτό, αντιστοιχεί το ψηφιακό like σε μια οντότητα του φυσικού κόσμου. Συγκεκριμένα, κάθε like στη σελίδα της εικονικής προσωπικότητας *SoThi* στο «Facebook» μεταφράζεται σε μια μικρή ποσότητα αέρα που απελευθερώνεται μέσα στο μπαλόνι της εγκατάστασης

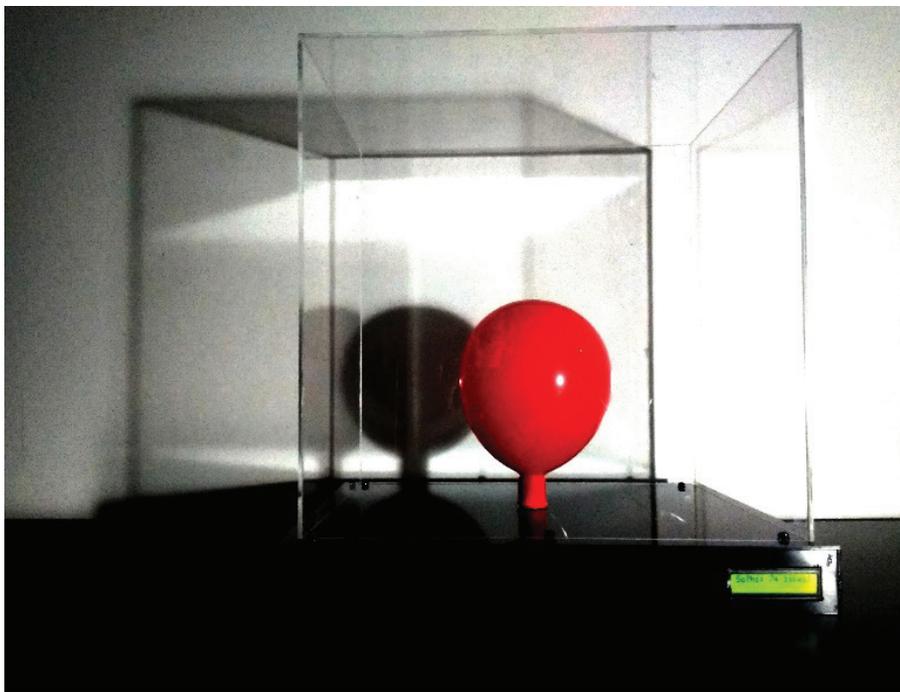
*inflated\_ego*. Τα ψηφιακά like φουσκώνουν το πραγματικό μπαλόνι, το οποίο ενδέχεται να γεμίσει με υπερβολικά μεγάλη ποσότητα αέρα, να υπερβεί το όριο ελαστικότητάς του και να σκάσει. Παρομοίως, το «εγώ» της εικονικής προσωπικότητας *SoThi* διογκώνεται με τα αλληπάλληλα like, με αποτέλεσμα να οδηγείται στην εν δυνάμει καταστροφή της.

### Η εγκατάσταση

Η εγκατάσταση του έργου *inflated\_ego* δημιουργήθηκε με ευρεθέντα αντικείμενα και υλικά χαμηλού κόστους στη λογική του «Φτιάξ' το μόνος σου» [Do-It-Yourself (DIY)], ενώ έχει σχεδιαστεί με μια παιγνιώδη και σκωπτική διάθεση. Το αντικείμενο που επιλέχθηκε -το μπαλόνι- έχει επαυξηθεί με ενσωματωμένες ψηφιακές τεχνολογίες ανοιχτού κώδικα (open source), αποκτώντας δυνατότητες επεξεργασίας δεδομένων, ενεργοποίησης (actuation), και διασύνδεσης στο Διαδίκτυο των Πραγμάτων (ΔτΠ) [Internet of Things (IoT)].

Συγκεκριμένα, στην εγκατάσταση έχει ενσωματωθεί ένα ηλεκτρονικό κύκλωμα που περιλαμβάνει έναν μικροελεγκτή τύπου «Arduino», μία αντλία αέρα, έναν ηλεκτρονόμο και μία οθόνη LCD. Ο μικροελεγκτής επικοινωνεί με έναν μικρο-υπολογιστή τύπου «Raspberry Pi» που συνδέεται στο διαδίκτυο. Το λογισμικό, γραμμένο στη γλώσσα προγραμματισμού «Processing», κάνει περιοδικές κλήσεις στη διεπαφή ανάκτησης δεδομένων του «Facebook»<sup>5</sup>, ανακτώντας τον τρέχοντα αριθμό like της σελίδας *SoThi*. Με αυτόν τον τρόπο, κάθε φορά που εντοπίζεται ένα νέο like, ο μικροελεγκτής ενεργοποιεί την αντλία αέρα για λίγα δευτερόλεπτα. Η αντλία, που εφαρμόζει στο στόμιο του μπαλονιού, απελευθερώνει μια μικρή ποσότητα αέρα αυξάνοντας τον όγκο του μπαλονιού. Παράλληλα, ενημερώνεται η οθόνη LCD με τον νέο αριθμό θετικών αντιδράσεων (like) της σελίδας *SoThi*. Έτσι, το μπαλόνι της εγκατάστασης φουσκώνει δυναμικά σε συνάρτηση με τις ψηφιακές θετικές αντιδράσεις (like) που πραγματοποιούν οι χρήστες του «Facebook» στη σελίδα της *SoThi*.

Παρομοίως με τις άλλες δύο εγκαταστάσεις της σειράς *Social Things*, στο έργο *inflated\_ego* επιχειρείται η μεταφορά μιας οντότητας ή διαδικασίας από τον ψηφιακό κόσμο στον φυσικό, προκειμένου να καταστεί ορατή και απτή, δηλαδή αισθητή από τις ανθρώπινες αισθήσεις. Για να λειτουργήσει ο παραλληλισμός μεταξύ ψηφιακών οντοτήτων και φυσικών αντικειμένων, αναζητήθηκε μια εννοιολογική συσχέτιση μεταξύ των δύο ετερογενών στοιχείων. Μια αφετηρία για τη συσχέτιση του «εγώ» της εικονικής προσωπικότητας με το μπαλόνι, αποτέλεσε η μεγάλη συ-



**Εικόνα 1:** Η εγκατάσταση του έργου *inflated\_ego*.

χνότητα με την οποία εμφανιζόταν το ρήμα «φουσκώνω / διογκώνω» (inflate) σε επιστημονικά άρθρα που αναφέρονταν στον ναρκισσισμό. Το ρήμα εμφανιζόταν σε φράσεις όπως «φουσκώνοντας την άποψη για τον εαυτό» (inflating self-beliefs), «η αντίληψη για τον εαυτό διογκώνεται» (self-concept is inflated), «διογκωμένη υπεραξία του εαυτού» (inflated self plus), «διογκωμένη εικόνα του εαυτού» (inflated self-view). Οι φράσεις αυτές σε συνδυασμό με εκφράσεις της ελληνικής γλώσσας και ιδιωματικές χρήσεις των λέξεων «αέρας» και «φουσκώνω» υπογραμμίζουν τον παραπάνω συσχετισμό. Για παράδειγμα, η φράση «έχουν πάρει τα μυαλά του αέρα» υποδηλώνει πως κάποιος «πιστεύει πως είναι πολύ σπουδαίος, επαίρεται, καυχιέται» (Χαραλαμπάκης 2014: 1719-1720), ενώ αντίστοιχη σημασία έχει και η φράση «φουσκώνω τα μυαλά (κάποιου)». Παρομοίως, η φράση «τα φουσκώνω» σημαίνει «υπερβάλλω, τα μεγαλοποιώ» (ό.π.: 1719-1720) ή η μεταφορά «φουσκώνει σαν το παγώνι / τον διάνο» χρησιμοποιείται ως συνώνυμη της φράσης «υπερηφανεύεται σε υπερβολικό βαθμό» (ό.π.: 433). Επιπλέον, συγκεκριμένες εκφράσεις της ελληνικής γλώσσας φάνηκαν χρήσιμες και όσον αφορά τον παραλληλισμό του αέρα με τα like, εξυπηρετώντας την πρόθεση του

έργου να αμφισβητήσει την υπέρμετρη αξία που δίνεται σε αυτά. Προς αυτήν την κατεύθυνση κινούνται οι φράσεις «αέρας κοπανιστός» και «λόγια του αέρα» που χρησιμοποιούνται για να υποδηλώσουν «λόγια κενά περιεχομένου» (ό.π.: 860) και «αερολογίες, ανοησίες» (ό.π.: 51), αντίστοιχα. Τα παραπάνω υποστηρίζουν τη σύνδεση του «εγώ» της εικονικής προσωπικότητας με το μπαλόκι, καθώς και τον παραλληλισμό του αέρα που φουσκώνει το μπαλόκι με τα like που «φουσκώνουν» το «εγώ» της προσωπικότητας, καθιστώντας την επιλογή του αντικειμένου του μπαλονιού κατάλληλη για τη δημιουργία της εγκατάστασης.

#### *Η σελίδα της εικονικής προσωπικότητας SoThi στο «Facebook»*

Για τις ανάγκες του έργου, επινοήθηκε μια εικονική προσωπικότητα με το όνομα *SoThi* (ακρωνύμιο της φράσης *Social Things*) και δημιουργήθηκε μια αντίστοιχη σελίδα στην πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης «Facebook»<sup>6</sup>. Οι κωδικοί πρόσβασης στη σελίδα είχαν διανεμηθεί σε πολλαπλούς διαχειριστές οι οποίοι είχαν δικαίωμα να αναρτούν ψηφιακό υλικό, μετατρέποντας την *SoThi* σε μια πληθυντική ταυτότητα. Οι αναρτήσεις της σελίδας προέκυπταν από την εφαρμογή ενός απλού αλγόριθμου.

Συγκεκριμένα, επιλεγόταν μια λέξη-κλειδί που αντιστοιχούσε σε μια αφηρημένη έννοια, ιδέα, κατάσταση ή συναίσθημα, όπως για παράδειγμα οι λέξεις *ελευθερία*, *ευτυχία*, *φιλία*, *ισορροπία*, *ομορφιά* και *επιτυχία*. Χρησιμοποιώντας την επιλεγμένη λέξη-κλειδί πραγματοποιούνταν δύο αναζητήσεις στο διαδίκτυο. Η πρώτη αναζητούσε σε βάσεις δεδομένων ελεύθερα διαθέσιμων εικόνων (που ανήκουν στο «Public Domain») και η δεύτερη σε βάσεις δεδομένων με αποφθέγματα (quotes) διάσημων ανθρώπων. Από τα αποτελέσματα των δύο αναζητήσεων επιλεγόταν μία εικόνα και ένα σύντομο κείμενο, αντίστοιχα. Η ανάρτηση στη σελίδα προέκυπτε από τον συνδυασμό του επιλεγμένου κειμένου με την επιλεγμένη εικόνα, ενώ εμπλουτιζόταν με εικονίδια και ετικέτες (hashtags) που περιλάμβαναν τη λέξη-κλειδί και το όνομα του ανθρώπου που είχε διατυπώσει το αντίστοιχο απόφθεγμα.

Παρατηρήθηκε πως τα αποτελέσματα που επέστρεφαν οι μηχανές αναζήτησης εικόνων υπογράμμιζαν την τάση της υπερπροβολής μιας κατασκευασμένης ευτυχίας που επικρατεί στο διαδίκτυο. Σε μεγάλο βαθμό οι εικόνες αυτές απεικόνιζαν εμφανώς σκηνοθετημένες και ωραιοποιημένες σκηνές μιας ειδυλλιακής ζωής σε έναν κόσμο χωρίς προβλήματα, που απέχει από την πραγματικότητα που βιώνει ένα μεγάλο ποσοστό των χρηστών του διαδικτύου. Τα υποκείμενα των φω-



**Εικόνα 2:** Στιγμιότυπο από τη σελίδα της εικονικής προσωπικότητας *SoThi* στο «Facebook».

τογραφιών, συχνά αποπνέοντας ματαιοδοξία, υποδύονταν ρόλους απόλυτα συμμορφωμένους στα κυρίαρχα στερεότυπα. Αυτές οι παρατηρήσεις οδήγησαν στην υιοθέτηση της πρακτικής της υπερταύτισης (*over-identification*), όσον αφορά τη συγκρότηση της εικονικής προσωπικότητας *SoThi*. Η υπερταύτιση έγκειται σε μια στρατηγική που υιοθετείται από καλλιτέχνες οι οποίοι προκειμένου να κριτικάρουν τις πρακτικές ενός κυρίαρχου συστήματος, αντί να αντιστέκονται σε αυτές, τις εφαρμόζουν με μεγαλύτερη συνέπεια και σχολαστικότητα από τους εκπροσώπους του συστήματος (BAVO 2007). Μέσα από την υπερταύτιση με το κυρίαρχο σύστημα, επιχειρούν να αποκαλύψουν τη λογική του στην πιο ακραία και δυστοπική μορφή της (ό.π.). Έτσι, αντί για μια προσπάθεια καταγγελίας της «κοινωνίας

του θεάματος» που προτάσσει την προώθηση μιας πλαστής ευτυχίας και μιας ωραιοποιημένης έκδοσης του εαυτού, η εικονική προσωπικότητα *SoThi* υπερταυτίστηκε με τις κυρίαρχες τάσεις, δίνοντας υπόσταση σε μια ακραία ναρκισσιστική και ματαιόδοξη προσωπικότητα που υπηρετεί πιστά τις προσταγές του θεάματος. Η κατασκευή μιας ματαιόδοξης προσωπικότητας ενίσχυσε τον συσχετισμό μεταξύ του «εγώ» της ψηφιακής προσωπικότητας και του μπαλονιού και κατ' επέκταση τον παραλληλισμό των ψηφιακών like που «φουσκώνουν» το «εγώ» της προσωπικότητας με τον αέρα που φουσκώνει το πραγματικό μπαλόνι.

## Το υλικό οικείο και το ψηφιακό ανοίκειο στην κριτική ψηφιακή τέχνη

Η κριτική τέχνη πρέπει να διαπραγματεύεται ανάμεσα στην ένταση που ωθεί την τέχνη προς τη «ζωή» και την ένταση που, αντίστροφα, διαχωρίζει την αισθητική αισθητηριακότητα (aesthetic sensorality) από τις άλλες μορφές αισθητής εμπειρίας. [...] Αυτή ακριβώς η διαπραγμάτευση ανάμεσα στις μορφές της τέχνης και τις μορφές της μη τέχνης επιτρέπει να συγκροτηθούν συνδυασμοί στοιχείων ικανών να μιλήσουν δύο φορές: με βάση την αναγνωσιμότητά τους και με βάση τη μη αναγνωσιμότητά τους (Rancière 2018: 64-65).

Τα καθημερινά, κοινότοπα αντικείμενα που ενσωματώνονται σε έργα κριτικής τέχνης, συχνά επιτυγχάνουν να συγκροτήσουν τέτοιους συνδυασμούς στοιχείων που επιτρέπουν τη διττή πρόσληψή τους από τους θεατές, βάσει της αναγνωσιμότητας και της μη αναγνωσιμότητάς τους. Τα ιδιοποιημένα αντικείμενα δημιουργούν μια αμφισημία, καθώς αμφιταλαντεύονται μεταξύ της οικείας όψης τους και των επαυξημένων λειτουργιών τους, των κρυφών διασυνδέσεών τους και της τροποποιημένης χρήσης τους. Τα ανοίκεια χαρακτηριστικά των γνώριμων αντικειμένων δημιουργούν την έκπληξη, την αποστασιοποίηση και τον συνειδητό στοχασμό γύρω από τα ζητήματα που πραγματεύονται τα έργα. Τα αντικείμενα παρουσιάζονται ταυτοχρόνως ως κοινότοπα, αντικείμενα καθημερινής χρήσης και ως απόμακρα εκθέματα, λειτουργώντας στην τομή των σφαιρών της κυριολεκτικής ζωής και της θεσμικής τέχνης. Άυλες ψηφιακές οντότητες συσχετίζονται με ιδιότητες της υλικότητας των αντικειμένων, με αποτέλεσμα να μετατοπίζονται στο πεδίο της αισθητής εμπειρίας και δυνητικά να αυξάνεται η ορατότητά τους. Στο έργο *inflated\_ego* οι ψηφιακές οντότητες που παράγονται από την ψηφιακή δραστηριότητα στα κοινωνικά δίκτυα (like) μεταφράζονται σε χαρακτηριστικά του υλικού

αντικειμένου (όγκος μπαλονιού).

Η ασυνήθιστη μετατροπή ενός ευτελούς αντικειμένου σε τεχνολογικά επαυξημένο «ευφυές» τεχνούργημα, εισάγει εσκεμμένα μια ασυμφωνία μεταξύ του «εξωτερικού» και του «εσωτερικού» τού αντικειμένου (Akrich 1997: 206-207). Το κοινότοπο αντικείμενο που ενσωματώνεται στο έργο παραμένει αναγνωρίσιμο και διατηρεί την αρχική του λειτουργία. Παράλληλα, όμως, μεταβάλλονται οι εσωτερικοί του μηχανισμοί και οι διασυνδέσεις του. Συγκεκριμένα, το «εξωτερικό» μέρος του αντικειμένου αντιστοιχεί στο σύνηθες, καθημερινό, κοινότοπο, ευτελές, ανακυκλωμένο και παιγνιώδες. Αντίθετα, το «εσωτερικό» μέρος του αντικειμένου κρύβει προηγμένες ενσωματωμένες τεχνολογίες λογισμικού και υλισμικού και δυνατότητες επεξεργασίας δεδομένων, λήψης αποφάσεων και διαδικτυακής συνδεσιμότητας. Η λειτουργία του αντικειμένου διατηρείται (το μπαλόνι φουσκώνει), αλλά αυτοματοποιείται, διασυνδέεται με απομακρυσμένες βάσεις δεδομένων και ενεργοποιείται διαδραστικά.

Παράλληλα, προκύπτει μια αδυναμία οριοθέτησης του αντικειμένου. Το αντικείμενο εμφανίζεται αυτόνομο και άταρκες κρύβει όμως ένα πλήθος διασυνδέσεων με υλικές και άυλες, κοντινές και απομακρυσμένες οντότητες. Αυτή η αδυναμία οριοθέτησης των αντικειμένων επισημαίνεται από τον Ίαν Χόντερ (Ian Hodder), όταν εισάγει την έννοια της «Συνύφανσης». Συγκεκριμένα ο Χόντερ (2014) κάνει μια διάκριση μεταξύ της «μπροστά» και «πίσω» πλευράς των πραγμάτων, υποστηρίζοντας πως συχνά τα πράγματα εμφανίζονται ξεκάθαρα και ξεχωριστά στην μπροστινή πλευρά τους, ενώ η πίσω πλευρά μπορεί να περιέχει πλήθος κρυμμένων διασυνδέσεων (Hodder 2014: 30). Οι «σωλήνες, αγωγοί, καλώδια, δοχεία απορριμμάτων, [...], ντεπόζιτα βενζίνης» που βρίσκονται κρυμμένα στο παρασκήνιο αποσιωπούν τις κρυφές διασυνδέσεις (ό.π.: 30). Στην εποχή των ασύρματων δικτύων, οι διασυνδέσεις, και κατ' επέκταση τα όρια των πραγμάτων καθίστανται ακόμα πιο δυσδιάκριτα. Πράγματι το μπαλόνι της εγκατάστασης *inflated\_ego*, μετέχει σε και συνδιαμορφώνει δυναμικά ένα δίκτυο σχέσεων με πολλαπλές ετερογενείς οντότητες (Αντωνοπούλου 2021). Μεταξύ των οντοτήτων συμπεριλαμβάνονται ανθρώπινες παρουσίες (όπως οι χρήστες των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, το κοινό, οι διαχειριστές της σελίδας της *SoThi*), υλικά αντικείμενα και εξαρτήματα, τεχνολογίες (υλισμικό, λογισμικό, διακομιστές, πρωτόκολλα, κ.ά.), άυλες πολιτισμικές οντότητες (γλώσσα, μεταφορικές εκφράσεις κ.ά.), φορείς (οι ιδιοκτήτριες εταιρείες των κοινωνικών δικτύων), ψηφιακά δεδομένα, φυσικοί και εικονικοί τόποι. Το αντικείμενο λειτουργεί ως τόπος συνάντησης των παραπάνω οντοτήτων, επιτρέποντας την παρατήρηση και κατανόηση των μεταξύ τους διασυνδέσεων. Οι αντιθέσεις που προκύπτουν μεταξύ του υλικού οικείου και

του ψηφιακού ανοίκειου ενθαρρύνουν την υιοθέτηση μιας διερευνητικής στάσης από την πλευρά του κοινού απέναντι στο αντικείμενο, όπως προέκυψε και από τις παρατηρήσεις που καταγράφηκαν σχετικά με την αλληλεπίδραση του κοινού στο πλαίσιο των εκθέσεων του έργου<sup>7</sup>. Η αντίληψη των θεατών μετατοπίζεται από μία κατάσταση τύπου «ready-to-hand» σε μία κατάσταση «present-at-hand»<sup>8</sup> (Heidegger 1962, Dourish 2001). Με αυτόν τον τρόπο, η ασυνείδητη, δεδομένη και μηχανική πρόσληψη των αντικειμένων στο πλαίσιο της καθημερινότητας, μετατρέπεται σε μια συνειδητή σκέψη και κριτική προσέγγιση, στο πλαίσιο του εκθεσιακού χώρου. Ο θεατής, αφενός ταυτίζεται με ευκολία με τα αντικείμενα που αποτελούν μέρος της γνώριμης υλικής του πραγματικότητας, αφετέρου αποστασιοποιείται από αυτήν την πραγματικότητα και την προσεγγίζει ως εξωτερικός παρατηρητής. Το όριο μεταξύ οικειότητας και ανοικιότητας γίνεται διαπερατό, δημιουργώντας μια αμφισημία που ενθαρρύνει τη διερευνητική στάση του θεατή απέναντι στα αντικείμενα. Τα έργα, έτσι, θεσπίζουν έναν χωροχρόνο που επιτρέπει μια νέα θεώρηση των υλικών αντικειμένων και δυνητικά ενεργοποιεί τον στοχασμό γύρω από τα κοινωνικοπολιτικά ζητήματα που αναδεικνύονται μέσα από τους νέους τρόπους ύπαρξης, λειτουργίας και διασύνδεσης των αντικειμένων.

### Αναφορές

- Akrich, Madeleine. 1997. «The de-scription of technical objects». Στο *Building Technology / Shaping Society: Studies in sociotechnical change*, επιμέλεια Wiebe E. Bijker και John Law, 205-224. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Antonopoulou, Caterina. 2022. «eCO<sub>2</sub> system: exploring the environmental and social impact of the Internet's materiality through a data-driven media art installation». Στο *Proceedings of the 27<sup>th</sup> International Symposium on Electronic Arts*. ISEA International.
- . 2019. «Augmented objects interacting with social media activity». Στο *Proceedings of the 2<sup>nd</sup> International Conference on Digital Culture & AudioVisual Challenges. Interdisciplinary Creativity in Arts and Technology*. Aachen, Germany: CEUR
- BAVO. 2007. «Cultural Activism». Στο *Cultural Activism Today. The Art of Over-Identification*, 6-9. Rotterdam: Episode publishers.
- Campbell, W. Keith, and McCain, Jessica. 2018. «Theoretical Perspectives on Narcissism and Social Media: The Big (and Beautiful) Picture». Στο *The Handbook of Trait Narcissism: Key Advances, Research Methods, and Controversies*, 443-453. Cham: Springer.
- Dourish, Paul. 2001. *Where the Action Is: The Foundations of Embodied Interaction*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Foucault, Michel. 2008. *The Birth of Biopolitics: Lectures at the Collège de France, 1978–79*. New York: Palgrave Macmillan.
- Fuchs, Christian. 2014. *Social Media: A Critical Introduction*. London: SAGE.

- Heidegger, Martin. 1962. *Being and Time*. New York: Harper & Row.
- Hodder, Ian. 2014. *Συνύφανση: Μια αρχαιολογία των σχέσεων μεταξύ ανθρώπων και πραγμάτων*. Μετάφραση Ν. Κούρκουλος. Αθήνα: Εκδόσεις του Εικοστού Πρώτου.
- Lasch, Christopher. 1979. *The culture of narcissism: American life in an age of diminishing expectations*. New York: Norton & Company Ltd.
- Lupton, Deborah. 2013. «Understanding the human machine». *IEEE Technology and Society Magazine* 32(4): 25-30. doi: 10.1109/MTS.2013.2286431.
- Lyon, David. 1994. *The Electronic Eye: The Rise of Surveillance Society*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Miller, Joshua D., Brian J. Hoffman, Eric T. Gaughan, Brittany Gentile, Jessica Maples, and W. Keith Campbell. 2011. «Grandiose and vulnerable narcissism: A nomological network analysis». *Journal of Personality* 79(5): 1013-1042. doi: 10.1111/j.1467-6494.2010.00711.x.
- Rancière, Jacques. 2018. *Δυσφορία στην αισθητική*. Μετάφραση Θ. Συμεωνίδης. Αθήνα: Εκδόσεις Εκκρεμές.
- Ross, Andrew. 2013. «In Search of the Lost Paycheck». Στο *Digital Labor: The Internet as Playground and Factory*, επιμέλεια Trebor Scholz, 13-32. New York: Routledge.
- Shearing, Clifford D., and Phillip C. Stenning. 1985. «From the Panopticon to Disneyworld: The Development of Discipline». Στο *Perspectives in Criminal Law*, 300-304. Toronto: Canada Law Book Ink.
- Solove, Daniel J. 2007. «I've Got Nothing to Hide' and Other Misunderstandings of Privacy». *San Diego Law Review* 44, 745-772. <https://ssrn.com/abstract=998565>.
- Zuboff, Shoshana (2015). «Big other: surveillance capitalism and the prospects of an information civilization». *Journal of Information Technology* 30(1), 75-89. doi: 10.1057/jit.2015.5.
- Αντωνοπούλου, Κατερίνα. 2021. «Η υλικότητα της ψηφιακής τέχνης. Πρακτικές ένταξης αντικειμένων καθημερινής χρήσης σε κοινωνικοπολιτικά καλλιτεχνικά έργα». Διδακτορική Διατριβή. Μυτιλήνη: Πανεπιστήμιο Αιγαίου. <https://www.didaktorika.gr/eadd/handle/10442/51287>.
- Γεωργίου, Αλέξανδρος. 2022. «Ταξίδι στη Μελβούρνη: Ένα σχόλιο με αφορμή το επεισόδιο "Nosedive"». Στο *Black Mirror: Ο μάυρος καθρέφτης της ψηφιακότητας*, επιμέλεια Δέσποινα Καταπότη, 291-302. Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη
- Δραγώνα, Δάφνη. 2016. «Το παιχνίδι των δεδομένων: οι ασυμμετρίες εξουσίας και οι δυνατότητες αντίστασης στο παιγνιώδες διαδίκτυο». Διδακτορική διατριβή. Αθήνα: Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών. <https://phdtheses.ekt.gr/eadd/handle/10442/37722>
- Πετρίδης, Πέτρος. 2022. «Τεχνικές παιγνιοποίησης και νέες μορφές ψηφιακής επιτήρησης». Στο *Black Mirror: Ο μάυρος καθρέφτης της ψηφιακότητας*, επιμέλεια Δέσποινα Καταπότη, 277-290. Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη
- Χαραλαμπίκης, Χριστόφορος (επιμ.) 2014. *Χρηστικό λεξικό της Νεοελληνικής Γλώσσας*. Αθήνα: Ακαδημία Αθηνών, Εθνικό Τυπογραφείο.

## Σημειώσεις

1. Εδώ με τον όρο «πραγματική» γίνεται αναφορά στην ταυτότητα του υποκειμένου εκτός των ψηφιακών πλατφορμών. Η χρήση του όρου εντός εισαγωγικών υπογραμμίζει το γεγονός ότι η διάκριση εικονικού και πραγματικού δεν είναι απολύτως έγκυρη, καθώς η «εικονική πραγματικότητα» των ψηφιακών πλατφορμών μπορεί να θεωρηθεί εξίσου πραγματική (βλ. και Γεωργίου 2022: 292).

2. Λίστα νέων λημμάτων του Oxford English Dictionary (Ιούνιος 2015): <https://public.oed.com/updates/new-words-list-june-2015/>. Πρόσβαση στις 31 Ιανουαρίου 2023

3. Ιστοσελίδα του κινήματος Quantified Self: <https://quantifiedself.com/>. Πρόσβαση στις 31 Ιανουαρίου 2023

4. Ιστοσελίδα της Κατερίνας Αντωνοπούλου, όπου εμφανίζονται τα έργα της σειράς Social Things: <https://repez.net/>. Πρόσβαση στις 31 Ιανουαρίου 2023

5. Οι κλήσεις (queries) απευθύνονται στο API (Application Programming Interface) του «Facebook», απ' όπου γίνεται η ανάκτηση των δεδομένων.

6. Η σελίδα της εικονικής προσωπικότητας SoThi στο «Facebook»: <https://www.facebook.com/superSothi/>. Πρόσβαση στις 31 Ιανουαρίου 2023.

7. Το έργο *inflated\_ego* έχει παρουσιαστεί σε τρεις ομαδικές εκθέσεις, και συγκεκριμένα στην έκθεση *Extending Reality | CoExistence: Art, Science & Technology* στο Ίδρυμα Ευγενίδου τον Νοέμβριο του 2019, στην έκθεση *Cost of the Future* στο πλαίσιο της Μπιενάλε του Pochen, στο Chemnitz της Γερμανίας τον Οκτώβριο και Νοέμβριο του 2020, και στην έκθεση *From Where I Stand* στη Δημοτική Πινακοθήκη Λάρισας - Μουσείο Κατσίγρα τον Δεκέμβριο του 2021.

8. Ο Paul Dourish (2001) επανέρχεται στις έννοιες «ready-to-hand» και «present-at-hand» που εισήγαγε ο Martin Heidegger (1962). Υιοθετεί την έννοια «present-at-hand» για να αναφερθεί σε περιστάσεις δυσλειτουργίας ή μη-αναμενόμενης λειτουργίας ενός εργαλείου ή αντικειμένου που το επαναφέρουν στο επίκεντρο της ανθρώπινης προσοχής. Η έννοια αυτή χρησιμοποιείται σε αντιδιαστολή με την έννοια «ready-to-hand», η οποία αναφέρεται σε περιστάσεις κατά τις οποίες τα εργαλεία ή αντικείμενα υποχωρούν από τη συνειδητή ανθρώπινη αντίληψη και λειτουργούν ως αόρατες προεκτάσεις του εαυτού.