

Αυτόματον: Περιοδικό Ψηφιακών Μέσων και Πολιτισμού

Τόμ. 4, Αρ. 1&2 (2026)

Αλγοριθμικοί πολιτισμοί και Τεχνητή Νοημοσύνη



ΑΥΤΟΜΑΤΟΝ

Περιοδικό Ψηφιακών
Μέσων και Πολιτισμού

#4.1&2

Αλγοριθμικοί πολιτισμοί και Τεχνητή Νοημοσύνη

Εισαγωγικό Σημείωμα: Αλγοριθμικοί πολιτισμοί και Τεχνητή Νοημοσύνη **7**
Ηρακλής Βογιατζής, Γιώργος Ν. Βλαχάκης: Η ψηφιακή εργασία πίσω από
την Τεχνητή Νοημοσύνη: μια κριτική χαρτογράφηση των μετατοπίσεων στο
εργασιακό τοπίο **9** Δανάη Μυρτζανή: Τι σημαίνει να είσαι δημιουργικός
στην εποχή της Τεχνητής Νοημοσύνης; **27** Βιολέττα Κουτσούκου:
Ψηφιακή υγεία και ολιστικές πρακτικές: το παράδειγμα της γιόγκα και
του διαλογισμού **46** Ελένη Τσατσαρώνη: Τεχνολογική Συγκινησιακή
Επίδραση: Το παράδειγμα του διαλογικού συστήματος Replika **61** Έρικα
Τσιουκαντάνα: Virtual influencers, ρευστές ταυτότητες και αποκεντρωμένες
εταιρείες: η περίπτωση της Miquela Sousa **77** Μελ Καλφαντή, Πένυ
Πασπάλη: Αλγοριθμικά τραυματοτοπία: Μεθοδολογικές και θεωρητικές
σημειώσεις για τις καταγραφές της έμφυλης βίας στα μέσα κοινωνικής
δικτύωσης **95** Ελένη Λαζαρίδου: Ο Άλλος στη συλλογική μνήμη διαμέσου
μιας Άλλης τεχνητής νοημοσύνης **115** Πέτρος Πετρίδης: Αυτοματοποίηση,
bots και τεχνητή νοημοσύνη στο παιχνίδι World of Warcraft **137** Tiziano
Bonini και Emiliano Treré: Αλγόριθμοι της Αντίστασης: Η καθημερινή πάλη
ενάντια στην εξουσία της πλατφόρμας, Βιβλιοκρισία **160** Βασιλική
Λαλιώτη : Στα Ίχνη της Ανθρώπινης Φύσης: Ψηφιακή Επιτέλεση και
Μετανθρωπισμός, Βιβλιοκρισία **166**

AYT
OMA
TON

Αυτόματον: Περιοδικό Ψηφιακών Μέσων και Πολιτισμού

Έκδοση της Εταιρείας Μελέτης των Επιστημών του Ανθρώπου
Σαρρή 14, 105 53 Αθήνα, τηλ./fax 210 3250058, email: emea.topika@gmail.com

Ηλεκτρονικός Εκδότης



Διεύθυνση σύνταξης

Λέανδρος Κυριακόπουλος, Πέτρος Πετρίδης

Επιστημονική επιτροπή

Αλέξανδρος Αφουξενίδης, Δάφνη Δραγώνα, Δέσποινα Καταπότη, Μαρία Κονομή, Βασιλική Λαλιώτη, Γκόλφω Μαγγίνη, Μήτσος Μπιλάλης, Νίκος Μπουμπάρης, Μανώλης Πατηνιώτης, Μάνθος Σαυτοριναίος, Ανθή Σιδηροπούλου

Συμβουλευτική επιστημονική επιτροπή

Γεράσιμος Κουζέλης, Μπετίνα Ντάβου, Γιάννης Σκαρπέλος

Επιμέλεια θεματικού τεύχους

Πέτρος Πετρίδης

Επιμέλεια γλώσσας παρόντος τεύχους

Τραϊανός Μάνος

Επιμέλεια εξωφύλλου-Σελιδοποίηση

Γεώργιος-Χρυσοβαλάντης Χατζηβαντσίδης. Η εικόνα του εξωφύλλου δημιουργήθηκε με το ChatGPT.

Θερμές ευχαριστίες στην Κατερίνα Ιωαννίδου για την πολύτιμη βοήθειά της

© 2026 emea—αστική μη κερδοσκοπική

Διάθεση-Εκδοτική Επιμέλεια

Εκδόσεις ΡΟΠΗ, Κωνσταντινουπόλεως 64, ΤΚ 54641, Θεσσαλονίκη
Διατίθεται ηλεκτρονικά με ανοιχτή πρόσβαση στο ejournals.epublishing.ekt.gr/

ISSN: 27329178

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Εισαγωγικό Σημείωμα: Αλγοριθμικοί πολιτισμοί και Τεχνητή Νοημοσύνη Πέτρος Πετρίδης	7
Η ψηφιακή εργασία πίσω από την Τεχνητή Νοημοσύνη: μια κριτική χαρτογράφηση των μετατοπίσεων στο εργασιακό τοπίο Ηρακλής Βογιατζής, Γιώργος Ν. Βλαχάκης	9
Τι σημαίνει να είσαι δημιουργικός στην εποχή της Τεχνητής Νοημοσύνης; Δανάη Μυρτζανή	27
Ψηφιακή υγεία και ολιστικές πρακτικές: το παράδειγμα της γιόγκα και του διαλογισμού Βιολέττα Κουτσούκου	46
Τεχνολογική Συγκινησιακή Επίδραση: Το παράδειγμα του διαλογικού συστήματος Replika Ελένη Τσατσαρώνη	61
Virtual influencers, ρευστές ταυτότητες και αποκεντρωμένες εταιρείες: η περίπτωση της Miquela Sousa Έρικα Τσιουκαντάνα	77
Αλγοριθμικά τραυματοτοπία: Μεθοδολογικές και θεωρητικές σημειώσεις για τις καταγραφές της έμφυλης βίας στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης Μελ Καλφαντή, Πένυ Πασπάλη	95
Ο Άλλος στη συλλογική μνήμη διαμέσου μιας Άλλης τεχνητής νοημοσύνης Ελένη Λαζαρίδου	115
Αυτοματοποίηση, bots και τεχνητή νοημοσύνη στο παιχνίδι World of Warcraft Πέτρος Πετρίδης	137

ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

Βιβλιοκρισία

*Αλγόριθμοι της Αντίστασης: Η καθημερινή πάλη ενάντια στην εξουσία της πλατφόρμας των
Tiziano Bonini και Emiliano Treré*

Χάρης Μαλαμίδης

160

Βιβλιοκρισία

*Στα Ίχνη της Ανθρώπινης Φύσης: Ψηφιακή Επιτέλεση και Μετανθρωπισμός της Βασιλικής
Λαλιώτη*

Ναταλία Κουτσούγερα

166

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑ: ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΟΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΙ ΚΑΙ ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ

ΠΑΡΟΛΟ που πολλές τεχνολογίες Τεχνητής Νοημοσύνης (TN), όπως οι μηχανές αναζήτησης και τα συστήματα συστάσεων, έχουν ενσωματωθεί σε καθημερινές κοινωνικές πρακτικές εδώ και δεκαετίες, η ευρεία διάδοση των Μεγάλων Γλωσσικών Μοντέλων οδήγησε σε σημαντική αύξηση της δημόσιας συζήτησης γύρω από την TN. Σε αυτό το πλαίσιο, για πολλούς ανθρώπους η TN συνδέεται κυρίως με εφαρμογές όπως το ChatGPT, το Gemini, το Claude, το DeepSeek κ.ο.κ, ενώ άλλες προγενέστερες μορφές TN, παραμένουν λιγότερο ορατές.

Μια αντίστοιχη μετατόπιση της έμφασης παρατηρείται και στο πεδίο των κοινωνικών και ανθρωπιστικών επιστημών. Από τη δεκαετία του 2010, η μελέτη των αυτοματοποιημένων αλγοριθμικών συστημάτων είχε ήδη οδηγήσει στην ανάπτυξη της σχετικής βιβλιογραφίας και στη συγκρότηση του διεπιστημονικού πεδίου των «Κριτικών Αλγοριθμικών Σπουδών». Εντούτοις, ο όρος TN δεν κατείχε κεντρική θέση σε αυτές τις συζητήσεις. Τα τελευταία χρόνια, η αυξημένη χρήση των Μεγάλων Γλωσσικών Μοντέλων συνοδεύτηκε από την εντατικοποίηση του ενδιαφέροντος για την TN, γεγονός που αποτυπώνεται στην αύξηση σχετικών δημοσιεύσεων, συνεδρίων, σεμιναρίων και ένταξης σχετικών μαθημάτων σε προγράμματα σπουδών.

Σε αυτήν τη συνθήκη, η TN έχει αποτελέσει αντικείμενο μελέτης μέσα από διαφορετικές θεωρητικές και μεθοδολογικές προσεγγίσεις. Μεταξύ άλλων, εξετάζονται ζητήματα που αφορούν τη συμπερίληψη, τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας, την αξιολόγηση της ουδετερότητας και της αμεροληψίας των μοντέλων, τις επιπτώσεις στην εργασία, τη δημιουργικότητα και την τέχνη, την εκπαίδευση και την υγεία, καθώς και τις υποδομές και τις περιβαλλοντικές διαστάσεις των εν λόγω τεχνολογιών. Παράλληλα, διερευνώνται οι σχέσεις ιδιοκτησίας και διαχείρισης δεδομένων, η χρήση της TN στη δημόσια διοίκηση και τη δικαιοσύνη, καθώς και οι μετασχηματισμοί στη γραφή, την ανάγνωση και τις κοινωνικές σχέσεις και αλληλεπιδράσεις. Μέσα από αυτές τις προσεγγίσεις, η TN αναδεικνύεται ως ένα σύνθετο τεchnο-κοινωνικό οικοσύστημα, το οποίο διαμορφώνεται μέσα από τη διασταύρωση ανθρώπων και μηχανών, τεχνολογικών, κοινωνικών και πολιτισμικών παραγόντων, καθώς επίσης και θεσμικών, οικονομικών και ιδεολογικών πλαισίων.

Στον δημόσιο λόγο, οι εξελίξεις στην TN παρουσιάζονται συχνά μέσα από απλουστευτικά και πολωμένα σχήματα, τα οποία εστιάζουν είτε στις δυνατότητες είτε στους κινδύνους της. Σε αυτό το συγκείμενο, αρθρώνονται ρητορικές που συγκροτούν «μυθολογίες» της TN, φυσικοποιώντας συγκεκριμένες αφηγήσεις γύρω από την τεχνολογία, τις δυνατότητές της

και τις κοινωνικές της συνέπειες. Αυτές οι μυθολογίες τείνουν να αποσπούν τις τεχνολογίες από τα συμφραζόμενα της σχεδίασης, της παραγωγής και της χρήσης τους, περιορίζοντας την κατανόηση της πολυπλοκότητας των σχετικών φαινομένων.

Επιπλέον, η κατανόηση της λειτουργίας των συστημάτων ΤΝ παραμένει περιορισμένη για μεγάλο μέρος του κοινού, γεγονός που συνδέεται τόσο με την τεχνική τους πολυπλοκότητα όσο και με ζητήματα διαφάνειας και έλλειψης λογοδοσίας από την πλευρά των δημιουργών και των ιδιοκτητών τους. Ένα ζητούμενο, λοιπόν, για τις κοινωνικές και ανθρωπιστικές επιστήμες είναι η κριτική διερεύνηση των τρόπων με τους οποίους παράγονται, αναπαράγονται και κυκλοφορούν οι μυθολογίες γύρω από την ΤΝ, καθώς και των επιπτώσεών τους στις κοινωνικές και πολιτισμικές πρακτικές.

Τα κείμενα που περιλαμβάνονται στο παρόν τεύχος συμβάλλουν σε αυτή τη συζήτηση, προσεγγίζοντας την ΤΝ και τις διαδικασίες αλγοριθμοποίησης μέσα από διαφορετικές οπτικές. Στόχος τους είναι να αναδείξουν την πολυπλοκότητα των σχετικών φαινομένων και να εξετάσουν τις διασυνδέσεις μεταξύ τεχνολογικών, κοινωνικών και πολιτισμικών διαστάσεων.

Το τεύχος προέκυψε με αφορμή το πάνελ «Αλγόριθμοι, μεγάλα δεδομένα και τεχνητή νοημοσύνη: εθνογραφικές αναζητήσεις», το οποίο πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο του 2ου Συνεδρίου του Συλλόγου Κοινωνικών Ανθρωπολόγων Ελλάδας (ΣΚΑΕ), τον Μάιο του 2024 στη Θεσσαλονίκη. Στο πάνελ συμμετείχαν νέες και νέοι ερευνητές σε διαφορετικά στάδια της ακαδημαϊκής τους πορείας, παρουσιάζοντας εργασίες που σχετίζονται με τη μελέτη της ΤΝ και των αλγοριθμικών συστημάτων.

Τα κείμενα του τεύχους περιλαμβάνουν τόσο θεωρητικές και μεθοδολογικές προσεγγίσεις όσο και εμπειρικές έρευνες. Μεταξύ των θεματικών που εξετάζονται συγκαταλέγονται οι μετασχηματισμοί της εργασίας και οι μορφές μικροεργασίας σε ψηφιακές πλατφόρμες, ζητήματα ηθικής και συμπερίληψης στον σχεδιασμό συστημάτων ΤΝ, οι πρακτικές καταγραφής περιστατικών έμφυλης βίας στα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης, οι μετασχηματισμοί της έννοιας της δημιουργικότητας, η ψηφιακή υγεία, η χρήση bots σε διαδικτυακά περιβάλλοντα όπως τα μαζικά παιχνίδια, η έννοια της συναισθηματικής επίδρασης και της διαμόρφωσης της ταυτότητας της ανθρωπομορφικής ΤΝ, οι virtual influencers και οι κοινωνικές και πολιτικές τους διαστάσεις.

Τέλος, το τεύχος περιλαμβάνει δύο βιβλιοκριτικές: Η πρώτη αφορά το βιβλίο *Αλγόριθμοι της αντίστασης: Η καθημερινή πάλη ενάντια στην εξουσία της πλατφόρμας* των Τιτσιάνο Μπονίνι (Tiziano Bonini) και Εμιλιάνο Τρερέ (Emiliano Treré) και η δεύτερη το βιβλίο *Στα Ίχνη της Ανθρώπινης Φύσης: Ψηφιακή Επιτέλεση και Μετανθρωπισμός* της ανθρωπολόγου Βασιλικής Λαλιώτη.

Καλή ανάγνωση,

Πέτρος Πετρίδης

Η ψηφιακή εργασία πίσω από την Τεχνητή Νοημοσύνη: μια κριτική χαρτογράφηση των μετατοπίσεων στο εργασιακό τοπίο

Ηρακλής Βογιατζής, * Γιώργος Ν. Βλαχάκης**

Περίληψη

Το άρθρο εξετάζει τα κοινωνικοτεχνικά φαντασιακά γύρω από τον εκτοπισμό του ανθρώπου από την παραγωγή, που συνοδεύουν τις τεχνολογικές εξελίξεις της Τέταρτης Βιομηχανικής Επανάστασης. Αρχικά παρουσιάζονται τα επιχειρήματα και οι μέθοδοι ποσοτικοποίησης των αλλαγών που επιφέρει η αυτοματοποίηση και ο σχετικός διάλογος στο πεδίο των οικονομικών επιστημών. Στη συνέχεια, αναδεικνύεται η εξάρτηση της ΤΝ από την αόρατη εργασία που λαμβάνει χώρα σε πλατφόρμες μικροεργασίας. Ακολουθώντας κοινωνιολογικές και ανθρωπολογικές μελέτες, επιχειρείται μια χαρτογράφηση των δικτύων παραγωγής και εργασίας, εντός των οποίων χαμηλόμισθοι εργαζόμενοι σε πλατφόρμες υποστηρίζουν τις τεχνολογικές υποδομές, με εργασίες όπως η επισημείωση δεδομένων και η εποπτεία περιεχομένου. Τέλος, το άρθρο προτείνει την ανάγκη για αναπροσανατολισμό της έρευνας σχετικά με την αυτοματοποίηση, από τα ζητήματα της απώλειας θέσεων εργασίας στην κατανόηση των οργανωτικών και τεχνολογικών μετασχηματισμών που επιφέρει η ψηφιακή εργασία.

Λέξεις κλειδιά: ψηφιακή εργασία, τεχνητή νοημοσύνη, πλατφόρμες εργασίας, μικροεργασία.

* Μεταδιδακτορικός ερευνητής, Εργαστήριο Επικοινωνίας της Επιστήμης της Τεχνολογίας και της Ιατρικής, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, gvlachakis@eap.gr.

** Διευθυντής, Εργαστήριο Επικοινωνίας της Επιστήμης της Τεχνολογίας και της Ιατρικής, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.

Digital Labor and Artificial Intelligence: a critical mapping of the shifts on the labor landscape.

Iraklis Vogiatzis,* Giorgos Vlahakis**

Abstract

This paper critically examines the sociotechnical imaginaries surrounding the displacement of human labor precipitated by the technological advancements of the Fourth Industrial Revolution. It begins by engaging with the theoretical frameworks and methodologies employed to quantify the impacts of automation, situating these within the broader economic discourse. Subsequently, it foregrounds the dependence of artificial intelligence on the invisible labor facilitated by microwork platforms. Drawing upon sociological and anthropological insights, the study maps the networks of production and labor through which low-wage platform workers perform essential tasks, including data annotation and content moderation, that underpin contemporary technological infrastructures. The article concludes by advocating for a paradigmatic shift in research on automation, from a preoccupation with job loss toward a more nuanced analysis of the organizational and technological transformations engendered by digital labor.

Keywords: digital labor, artificial intelligence, platform work, microwork.

* Postdoctoral researcher, Communication Laboratory of Science, Technology, and Medicine, Hellenic Open University, vogiatzisira@phs.uoa.gr

** Director of the Communication Laboratory of Science, Technology, and Medicine, Hellenic Open University, gvlachakis@eap.gr

Οι φόβοι για το «τέλος της εργασίας»

Τα τελευταία χρόνια οι φόβοι για τον εκτοπισμό του ανθρώπου από την παραγωγή αποκτούν όλο και μεγαλύτερη δυναμική στη δημόσια σφαίρα, τόσο στον κοινωνικό διάλογο όσο και στη χάραξη διεθνών και τοπικών πολιτικών. Οι ρίζες του διαλόγου για το «τέλος της εργασίας» ξεκινούν ήδη από τη δεκαετία του 1990, με το διάσημο βιβλίο του Jeremy Rifkin (1995). Όμως οι νέες δυνατότητες που εμφανίζονται στην πορεία εξέλιξης της Τέταρτης Βιομηχανικής Επανάστασης και κυρίως των νέων μηχανών της Τεχνητής Νοημοσύνης (στο εξής TN), έχουν πυροδοτήσει μια σειρά από κοινωνικοτεχνικά φαντασιακά (Jasanoff & Kim 2025). Άλλοτε οι φόβοι κινούνται γύρω από τις επιτελεστικές ικανότητες της TN και τον τρόπο που μπορεί να αυτονομηθούν, εις βάρος της ανθρωπότητας (Russell 2021), ενώ άλλες φορές οι φόβοι αφορούν τις κοινωνικές επιδράσεις που θα επιφέρει η αυτοματοποίηση, προκαλώντας ανεργία και διάρρηξη των κοινωνικών συμβολαίων (Frey και Osborne 2017).

Τα επιχειρήματα γύρω από το «τέλος της εργασίας» ποικίλλουν ως προς τις μεθόδους και τα πορίσματά τους. Οι δείκτες μέτρησης ενός τόσο σημαντικού φαινομένου δεν μπορούν να καθοριστούν με ακρίβεια. Ωστόσο, οι τελείως διαφορετικές και αντικρουόμενες, σε κάποιες περιπτώσεις, μετρήσεις που επιχειρούν να χαρτογραφήσουν το τοπίο τη εργασίας και τον ρόλο των μηχανών καταλήγουν πολλές φορές στην ίδια επιστημολογική παραδοχή. Η διάκριση ανθρώπου-μηχανής και η μελέτη των ρευστών αναλογιών με τις οποίες εμφανίζεται στην παραγωγική διαδικασία αποτελεί το αντικείμενο υπό διερεύνηση. Υπάρχουν πολλές μέθοδοι καταγραφής των αναλογιών ανθρώπου-μηχανής στην παραγωγή: η μελέτη των ίδιων των τεχνολογιών και των σημείων που υπερέρχουν, η μελέτη των αλλαγών στις θέσεις εργασίας, η εξέταση των εισοδημάτων ή άλλων μακροοικονομικών δεδομένων όπως το μερίδιο της εργασίας, η εξέταση των επιμέρους δραστηριοτήτων που εκτελούν οι άνθρωποι στην εργασία τους κ.ά.

Εξετάζοντας τις τεχνολογίες καθαυτές και τις νέες ποιότητες που φέρνουν τα σύνολα μεγάλων δεδομένων και η ταχύτατη επεξεργασία τους, εύκολα μπορούμε να υποθέσουμε πως οδηγούμαστε σε μια οικονομία στην οποία το κεφάλαιο που επενδύεται σε μηχανές αυξάνεται σε σχέση με το κεφάλαιο που επενδύεται σε μισθούς (Ford 2015, Karabarbounis & Brent 2014). Η θεώρηση αυτή αντιλαμβάνεται την TN ως μια επιστημολογική και τεχνολογική τομή, η οποία δεν αλλάζει μόνο την παραγωγή αλλά αποτελεί παράγοντα αστάθειας της κοινωνικής και οικονομικής συνοχής. Οι δυνατότητες των νέων μηχανών να εκπληρώνουν με επάρκεια εργασιακά καθήκοντα, τα οποία μέχρι τώρα μπορούσαν να εκτελέσουν μόνο άνθρωποι, αποτελεί μια νέα παράμετρο στην παραγωγική και οικονομική οργάνωση. Αυτό το γεγονός γίνεται εμφανές με την εμφάνιση νέων τεχνικών αυτοματοποίησης στη βιομηχανία αυτοκινήτων (Ford 2015) αλλά και με τις δυνατότητες που φέρουν τα Μεγάλα Γλωσσικά Μοντέλα, όπως το chat GPT και τους τρόπους με τους οποίους συμπληρώνουν ως συν-οδηγοί (co-pilots) την ανθρώπινη εργασία (Autor κ.ά. 2022). Παράλληλα, η ικανότητα των μεγάλων ψηφιακών εταιρειών, όπως η Google, να συγκεντρώνουν τεράστια ποσά χρήματος, απασχολώντας πολύ μικρό αριθμό εργατικού δυναμικού, οδηγεί την οικονομία σε ένα μέλλον στο οποίο η ανθρώπινη εργασία τοποθετείται στο περιθώριο της παραγωγικής διαδικασίας (Ford 2015: 150).

Αυτή η τάση των μηχανών να εκτοπίζουν την ανθρώπινη δραστηριότητα εμφανίζεται και στα δεδομένα των οικονομικών μελετών. Σύμφωνα με τους Brynjolfsson και McAfee, η ένταση της τεχνολογικής καινοτομίας, έτσι όπως αυτή εξαπλώνεται τις τελευταίες δεκαετίες, οδηγεί σε ένα φαινόμενο που ονομάζεται αποσύνδεση των εισοδημάτων και της παραγωγικότητας (Brynjolfsson & McAfee 2014). Οι μεταπολεμικές οικονομίες της δύσης χαρακτηρίζονται από την ταυτόχρονη άνοδο τεσσάρων μεταβλητών: της παραγωγικότητας της εργασίας, του κατά κεφαλήν Ακαθάριστου Εθνικού Προϊόντος, της απασχόλησης και της διαμέσου των εισοδημάτων. Αυτός ο άγραφος νόμος συνέδεε την τεχνολογική ανάπτυξη (έτσι όπως αυτή αποτυπώνεται στην παραγωγικότητα) με την άνοδο της διαμέσου των εισοδημάτων. Όμως η εμπειρική παρατήρηση δημιούργησε μια μεταφυσική παραδοχή: περισσότερη τεχνολογία σημαίνει περισσότερες και καλύτερες αμειβόμενες θέσεις εργασίας. Αυτός ο άγραφος νόμος φαίνεται να εξασθενεί τις τελευταίες δεκαετίες, οδηγώντας στη δημιουργία ενός χάσματος ανάμεσα στην παραγωγικότητα και τα εισοδήματα. Η πρώτη αυξάνεται ραγδαία, ενώ τα δεύτερα μειώνονται. Το φαινόμενο αυτό διαπιστώνεται σε μια σειρά οικονομίες-μέλη του Οργανισμού Οικονομικής Συνεργασίας και Ανάπτυξης (Schwellnus κ.ά. 2017) και αποτελεί δείγμα της τάσης των μηχανών να αποκτούν τον κυρίαρχο ρόλο στην παραγωγική διαδικασία (Brynjolfsson & McAfee 2014). Ένας ακόμα δείκτης που συνηγορεί σε αυτή την εικόνα αφορά τις δομικές μειώσεις μισθών, σε εργασιακούς κλάδους που χαρακτηρίζονται από ένταση της αυτοματοποίησης. Το φαινόμενο αυτό παρατηρείται στις ΗΠΑ, στα δεδομένα των τελευταίων τεσσάρων δεκαετιών, γεγονός που συνδέει την επέκταση των μηχανών στην παραγωγή με την όξυνση των κοινωνικών ανισοτήτων (Acemoglu & Restrepo 2022).

Όμως η μέτρηση του εξαιρετικά περίπλοκου φαινομένου δεν γίνεται μόνο με μακροοικονομικούς δείκτες αλλά και με μελέτες που στρέφονται πιο κοντά στο ίδιο το αντικείμενο της εργασίας ως ανθρώπινης πρακτικής. Οι Carl Benedict Frey και Michael Osborn, εξετάζοντας για πολλά χρόνια τις δραστηριότητες που πραγματοποιούν οι εργαζόμενοι σε μια σειρά από κλάδους, καταλήγουν στο συμπέρασμα πως το 47% των επαγγελματιών στις ΗΠΑ βρίσκονται σε καθεστώς υψηλού κινδύνου, όσον αφορά την αυτοματοποίησή τους (Frey και Osborne 2017). Επιπρόσθετα, η απειλή της αυτοματοποίησης δεν επιδρά το ίδιο σε όλα τα εργασιακά αντικείμενα. Οι τεχνολογικές εξελίξεις, σύμφωνα με την ίδια έρευνα, θα εξοστρακίσουν όχι μόνο επαγγέλματα με επαναλαμβανόμενες διαδικασίες ή χειρωνακτικές εργασίες, αλλά απειλούν σοβαρά θέσεις εργασίας του τριτογενούς τομέα. Αντικείμενα εργασίας με υψηλό κύρος, ειδικά αυτά που αφορούν το μάνατζμεντ και την επεξεργασία πληροφορίας ή τη λήψη αποφάσεων σε μεγάλους εταιρικούς και άλλους οργανισμούς, βρίσκονται σε υψηλό κίνδυνο αυτοματοποίησης ή ριζικού μετασχηματισμού τους (Frey και Osborne 2017).

Επιπρόσθετα, στις οριζόντιες επιπτώσεις της αυτοματοποίησης εμφανίζονται εσωτερικές ανακατατάξεις των εργασιακών πληθυσμών. Για παράδειγμα, η αντικατάσταση μορφών εργασίας με υψηλές απολαβές από θέσεις εργασίας με χαμηλότερες καταγράφεται σε μια τάση που ονομάζεται εργασιακή πόλωση. Ο όρος αυτός περιγράφει την τάση αύξησης των εργασιακών θέσεων με χαμηλές αμοιβές και την αντίστοιχη αύξηση, αν και με μικρότερο ρυθμό, σε αυτές που έχουν υψηλές αμοιβές (Autor & Dorn 2013). Η εργασιακή πόλωση καταγράφει έναν ακόμα εργασιακό μετασχηματισμό, ο οποίος εκτυλίσσεται στο εσωτερικό

του εργασιακού πληθυσμού και εκφράζει αλλαγές στην κοινωνική διαστρωμάτωση: οι θέσεις εργασίας της που χαρακτηρίζαν τη μεσαία τάξη και άνθιζαν στο παραγωγικό μοντέλο ανάπτυξης των προηγούμενων δεκαετιών εξαφανίζονται.

Η εκτόπιση του ανθρώπου από την παραγωγή δεν αποτελεί ένα μονοσήμαντο φαινόμενο και σε αυτό συμφωνούν σχεδόν ομόφωνα όλες οι έρευνες. Ακόμα και αν αγνοήσει κανείς τις διαφορές ανάμεσα στις επιστημολογικές παραδοχές που συνοδεύουν την οριοθέτηση του ανθρώπινου και του μηχανικού αλλά και τις ιστορικές προκαταλήψεις, όπως για παράδειγμα πως στον κεφαλαιοκρατικό τρόπο παραγωγής η ανάπτυξη της τεχνολογίας οδηγεί στην κοινωνική ευημερία, θα βρεθεί αντιμέτωπος με μια πλειάδα άλλων παραμέτρων που δυσχεραίνουν την ανάλυση. Οι τεχνολογικές εξελίξεις δεν αποτελούν τον μοναδικό παράγοντα επίδρασης στο εργασιακό τοπίο. Σύμφωνα με τους Acemoglu και Restrepo, παράλληλα με τα φαινόμενα εκτόπισης του ανθρώπου από την παραγωγή αναπτύσσονται αντισταθμιστικές δυνάμεις (Acemoglu & Restrepo 2018). Ένα παράδειγμα αντισταθμιστικής δύναμης είναι η «βαθιά αυτοματοποίηση», δηλαδή οι νέες μορφές αυτοματοποίησης που αντικαθιστούν παλαιότερες τεχνολογίες. Η αντικατάσταση αυτή κινητοποιεί καινούργιες παραγωγικές δυνάμεις, αφού για την κατασκευή των νέων μηχανών χρειάζεται ανθρώπινη εργασία (ό.π. 198). Επιπρόσθετα, η αντικατάσταση των ανθρώπων από μηχανές δεν αποτελεί μια γραμμική διαδικασία η οποία εξελίσσεται ντετερμινιστικά με κυρίαρχο παράγοντα την τεχνολογία, αλλά ενεργοποιεί άλλες περιοχές της παραγωγής, οδηγώντας στη φθηνότερη παραγωγή προϊόντων άρα και στην αύξηση της ζήτησής τους ή στη δημιουργία νέων αναγκών και κλάδων που θα την καλύψουν (Acemoglu & Restrepo 2020: 27).

Οι μακροοικονομικές προβλέψεις αλλά και οι ποιοτικές μελέτες που εκτιμούν το μέλλον που μπορεί να έχει η ανθρώπινη επιτέλεση, εντός πολύ ισχυρών μηχανικών αυτόνομων οντοτήτων, τοποθετούν το πρόβλημα της αυτοματοποίησης στο επίκεντρο, ως μια παράμετρο αλλαγής της τεχνικής σύνθεσης του κεφαλαίου, η οποία καταλήγει να επιδρά σε όλο το κοινωνικό γίγνεσθαι. Οι επιστημολογικές προκείμενες μιας τέτοιας ερμηνείας μπορεί να επιβεβαιώνουν μια διαίσθηση τεχνολογικής κυριαρχίας επί του κοινωνικού, φέρνοντας στο φως δεδομένα που αποτυπώνουν, με έναν συγκεκριμένο τρόπο, τις σχέσεις τεχνολογίας και κοινωνίας, κατανοώντας τις ως καθοδηγούμενες από τις εξελίξεις στην εσωτερική διάταξη των μηχανών. Οι κοινωνικές επιστήμες, από την άλλη, έχουν ως χρέος να χαρτογραφούν αυτές τις αλλαγές στο κοινωνικό τοπίο, μετρώντας τις συνέπειες ενός αναπόδραστου μετασχηματισμού, ο οποίος καθίσταται διαχειρίσιμος εκ των υστέρων από διεθνείς ή κρατικές πολιτικές. Η οικονομία, το κράτος και οι θεσμοί της εργασίας θα πρέπει να περιφρουρήσουν την κοινωνία από τις κοινωνικές ταραχές που θα επιφέρει η ανεργία (Brynjolfsson & McAfee 2014), τις αλλαγές στην κατανάλωση και τις μεθόδους κερδοφορίας (Ford 2015) ή να επιτείνουν τις αντισταθμιστικές δυνάμεις που θα αναιρέσουν τις αρνητικές επιπτώσεις της αυτοματοποίησης (Acemoglu & Restrepo 2018). Τα κοινωνικοτεχνικά φαντασιακά που διατρέχουν τον διάλογο για το «τέλος της εργασίας» δεν αποτελούν ιδεώδεις καταστάσεις ή αποτυπώσεις των τεχνολογικών εξελίξεων αλλά «συλλογικά οράματα» τα οποία εκφράζουν «διαδεδομένες αντιλήψεις για τις μορφές της κοινωνικής ζωής και οργάνωσης» (Jasanoff & Kim 2015: 4), οι οποίες με τη σειρά τους υλοποιούνται σε μορφές επιστημονικής και τεχνο-

λογικής γνώσης. Χωρίς να παραβλέψουμε τις μεθοδολογικές και επιστημολογικές συζητήσεις για το τέλος της εργασίας, θα μεταβούμε στις ρωγμές που παρουσιάζει μια κοινωνική κατασκευή όπως τα κοινωνικοτεχνικά φαντασιακά, καθώς και τις κοινωνιολογικές και ανθρωπολογικές προκείμενες για την ανίχνευση των πτυχών της αυτοματοποίησης, οι οποίες παραμένουν αθέατες.

Οι ρομποτικές σκούπες και η ψηφιακή εργασία που τις κινεί

Το 2022, ένα μέχρι τότε αθέατο φαινόμενο ήρθε στο προσκήνιο της δημόσιας σφαίρας. Σε κάποιες ομάδες σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης, όπως το Facebook, διέρρευσαν φωτογραφίες από το εσωτερικό οικιακών χώρων. Οι φωτογραφίες αυτές είχαν ληφθεί υπό γωνία, περιείχαν έπιπλα, τοίχους ακόμα και ανθρώπους, σε διάφορες αμήχανες πόζες και προσωπικές στιγμές της καθημερινότητάς τους. Η πιο διάσημη φωτογραφία απεικόνιζε μια γυναίκα καθισμένη στη λεκάνη της τουαλέτας, από μια χαμηλή γωνία λήψης, προφανώς εν αγνοία της (Guo 2023). Οι φωτογραφίες αυτές είχαν καταγραφεί από πρωτότυπα μηχανήματα της ρομποτικής σκούπας Roomba J7, μιας συσκευής που πρόσφατα έχει κατακτήσει μόνιμη θέση στα καταστήματα οικιακών συσκευών. Οι ρομποτικές σκούπες αξιοποιούν ΤΝ προκειμένου να κινούνται αυτόνομα, εντός των χώρων ενός σπιτιού, αποφεύγοντας εμπόδια. Επιπλέον, σε πιο εξελιγμένες εκδοχές μπορούν με τους αισθητήρες που διαθέτουν να εκτιμούν ειδικές περιστάσεις, όπως για παράδειγμα μια μορφή ακαθαρσίας την οποία δεν μπορούν να απορροφήσουν με τον εξοπλισμό τους ή ένα κατοικίδιο που πρέπει να αποφύγουν. Η αυτονομία των συσκευών επιτυγχάνεται με τη συνεχή εξέλιξη των συστημάτων υπολογιστικής όρασης (computer vision), τα οποία βασίζονται σε καλά εκπαιδευμένα μοντέλα μηχανικής μάθησης. Η διαδικασία κατασκευής και βελτίωσης του προϊόντος απαιτεί γιγαντιαία σύνολα δεδομένων, με εικόνες από οικιακούς χώρους σε πραγματικό χρόνο και συνθήκες. Τα συγκεκριμένα πρωτότυπα μοντέλα της Roomba είχαν διαμοιραστεί σε άτομα που γνώριζαν πως το πρότυπο ήταν εφοδιασμένο με κάμερες που κατέγραφαν τον χώρο (τα εμπορικά μοντέλα δεν έχουν συσκευές καταγραφής), πλην όμως η διαχείριση των δεδομένων θα γινόταν από την εταιρεία.

Η κατασκευάστρια εταιρεία iRobot είχε αναθέσει τη βελτίωση των μοντέλων μηχανικής μάθησης της Roomba στη νεοφυή επιχείρηση Scale AI, η οποία εξειδικεύεται στην επισήμειωση (annotation) και τη διαχείριση μεγάλων όγκων δεδομένων για την εκπαίδευση της ΤΝ. Ο τρόπος με τον οποίο γίνεται αυτό αποτελεί μια παραγωγική διαδικασία επεξεργασίας πληροφορίας και η εν λόγω εταιρεία, όπως και ένας ολόκληρος αναδυόμενος παραγωγικός κλάδος, ακολουθούν αυτή τη διαδικασία για να εκπαιδεύσουν τα μοντέλα τους. Η Scale AI, προκειμένου να προετοιμάσει τα δεδομένα που χρειαζόταν η ρομποτική σκούπα για να εκπαιδευτεί, χρησιμοποίησε εργατικό δυναμικό από διάφορες ψηφιακές πλατφόρμες. Στις πλατφόρμες αυτές οι φωτογραφίες οργανώνονται σε πακέτα μικρών και σύντομων εργασιών, στις οποίες ζητείται από τον εργαζόμενο ή την εργαζόμενη να αναγνωρίσει αντικείμενα

ή μορφές σε μια φωτογραφία και να τα οριοθετήσει, να τα ταξινομήσει και να τα περιγράψει. Στη συνέχεια τα επισημειωμένα δεδομένα θα χρησιμοποιούνταν για την εκπαίδευση της σκούπας. Οι ψηφιακές πλατφόρμες που αναλαμβάνουν τη διανομή, οργάνωση και εκτέλεση τέτοιων και άλλων παρόμοιων κατακερματισμών διαδικασιών επεξεργασίας πληροφορίας ονομάζονται πλατφόρμες μικροεργασίας (Irani 2015, Tubaro κ.ά. 2020).

Στην περίπτωση της ρομποτικής σκούπας, εργαζόμενοι από τη Βενεζουέλα που εργάζονται σε αυτές τις πλατφόρμες διαμοίρασαν αυτές τις φωτογραφίες σε φόρουμ και κανάλια συνομιλίας προκειμένου να ανταλλάξουν συμβουλές ή οδηγίες για την επιτυχή εκτέλεση των εργασιών τους, οδηγώντας εκούσια στη διαρροή αυτών των δεδομένων. Η ιστορία της Roomba έκανε ίσως για πρώτη φορά ορατή την εργασία πίσω από την TN και τις κρυφές διαδικασίες που λαμβάνουν χώρα στην πιο ανεπτυγμένη τεχνολογική υποδομή των τελευταίων χρόνων. Μαζί με τα νομικά και ηθικά ζητήματα για τη διαχείριση, δημοσιοποίηση και προστασία δεδομένων, αυτή η αναταραχή στη διαδικασία παραγωγής της TN κατέστησε ορατές τις εργάτριες και τους εργάτες που παράγουν, συντηρούν και βελτιώνουν τις έξυπνες μηχανές. Η εργασία αυτή, εξόχως ψηφιακή στην εκτέλεση και τον διαμοιρασμό της, κατακερματίζεται, συμπίεζεται και διανέμεται όπου φτάνει το δίκτυο. Τα εργατικά χέρια που κάνουν τα απαραίτητα κλικ (Casilli 2024), αποτελούν μια αόρατη ή περιθωριακή δημογραφική ομάδα για το κοινωνικοτεχνικό φαντασιακό της αυτοματοποίησης. Δεν ισχύει το ίδιο για τις κοινωνιολογικές και ανθρωπολογικές μελέτες που ασχολούνται με τον ψηφιακό μετασχηματισμό της εργασίας, οι οποίες συγκροτούν ένα νέο ερευνητικό πεδίο με τον τίτλο «ψηφιακή εργασία» (Jarrett 2022).

Η ιστορία της ρομποτικής σκούπας αποκάλυψε μια πτυχή της δαιδαλώδους συναρμογής ανθρώπων και μηχανών, η οποία παράγει και συντηρεί την TN. Οι εργαζόμενοι που έγιναν αφορμή για τη διαρροή των φωτογραφιών προέρχονται από τη Βενεζουέλα, η οποία προσφέρει ένα σημαντικό μερίδιο εργασίας στις πλατφόρμες αυτές. Ο λόγος για τον οποίο δεδομένα από όλο τον κόσμο καταλήγουν εκεί για την επεξεργασία τους δεν αποτελεί μια ιδιορρυθμία της βιομηχανίας της TN, αλλά αναδεικνύει τον κοινωνικό χαρακτήρα του καταμερισμού εργασίας. Οι πλατφόρμες μικροεργασίας λειτουργούν ως συγκεντρωτές φθηνού και πάντα διαθέσιμου εργατικού δυναμικού. Από το 2010 έως σήμερα, σε μια περίοδο που συμπίπτει χρονικά με την άνοδο των ψηφιακών πλατφορμών και της δικτύωσης, η οικονομία της Βενεζουέλας δοκιμάζεται. Ο πληθωρισμός παραμένει σε υψηλά επίπεδα, ενώ η κοινωνική, υγειονομική και οικονομική κρίση επιδρά στο σύνολο του πληθυσμού (Posada 2022). Αυτή η κατάσταση αποτέλεσε εύφορο έδαφος για την προσέλκυση ενός εργατικού δυναμικού με ψηφιακές δεξιότητες στις σχετικές πλατφόρμες. Από το 2017 και έπειτα, χιλιάδες Βενεζουελάνοι στρέφονται σε αυτές τις πλατφόρμες. Το διάστημα 2020-2021 μια ομάδα ερευνητών και ερευνητριών της ερευνητικής ομάδας Digital PLatform Labor (DiPLab) πραγματοποίησε μια έρευνα με σκοπό την κατανόηση των κινήτρων και των πρακτικών των βενεζουελάνων εργαζομένων σε πλατφόρμες μικροεργασίας όπως η Microworkers και η Clickworker, με τη χρήση ερωτηματολογίων αλλά και εις βάθος συνεντεύξεων. Στα συμπεράσματά τους σημειώνουν πως οι εργαζόμενοι είναι κατά κύριο λόγο άνδρες (δύο στους τρεις), ηλικίας κάτω των 35 ετών, και περισσότεροι από τους μισούς διαθέτουν πανεπιστημιακό πτυχίο, κυρίως σε

τομείς όπως η μηχανική και η πληροφορική (Casilli κ.ά. 2025). Παρόλο που οι περισσότεροι εργάζονται αποκλειστικά στις πλατφόρμες, αντιμετωπίζουν προκλήσεις, όπως ο απαρχαιωμένος εξοπλισμός, η αργή σύνδεση στο διαδίκτυο, οι διακοπές ρεύματος. Εκτός από τις προκλήσεις αντιμετωπίζουν περιορισμούς στη μετατροπή των πληρωμών τους στο εθνικό τους νόμισμα (ό.π.). Σε μια άλλη μελέτη που πραγματοποιήθηκε την ίδια χρονική περίοδο, οι Milagros Miceli και Julian Posada εξέτασαν τα καθεστάτα εργασίας, πραγματοποιώντας εις βάθος συνεντεύξεις με 33 εργαζόμενους από τη Βενεζουέλα σε τρεις πλατφόρμες, την Tasksource, τη Workerhub και την Clickrating (Posada και Miceli 2022). Σε αυτές διαπιστώνουν την ύπαρξη κάθετης οργάνωσης, αξιολόγησης και πειθάρχησης της εργασίας, επιστρατεύοντας τον φουκοϊκό όρο «Dispositif», για να περιγράψουν τη βιομηχανία παραγωγής δεδομένων, ως το σύνολο των θεσμών, των πρακτικών και των εννοιολογήσεων με τις οποίες πραγματώνεται η άσκηση εξουσίας επί του ανθρώπινου σώματος. Στην περίπτωση των εργαζόμενων πίσω από την TN, οι όροι χρήσης της πλατφόρμας λειτουργούν ως νομικές και κοινωνικές συμβάσεις, αφού οι εθνικοί και τοπικοί θεσμοί δεν μπορούν ή δεν επιθυμούν να παρέμβουν. Την ίδια στιγμή, οι εργαζόμενοι εισέρχονται στο dispositif της παραγωγής δεδομένων, κάτω από τις πιέσεις της κοινωνικής αναπαραγωγής ή και της ίδιας της ύπαρξής τους. Εργαζόμενες που δεν μπορούν να αγοράσουν τα βασικά αγαθά ή να πάρουν την αγωγή τους για μια σοβαρή ασθένεια, βρίσκονται μπροστά στην πύλη των πλατφορμών μικροεργασίας, η οποία αποτελεί σε πολλές περιπτώσεις και τη μοναδική τους επιλογή (ό.π. 20). Οι κοινότητες, τα τοπικά ή προσωπικά δίκτυα, στα οποία συμμετέχουν οι εργαζόμενες, δραματίζουν πολύ σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη της βιομηχανίας αυτής. Παρά τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν, οι εργαζόμενες συχνά οργανώνονται μέσω διαδικτυακών ομάδων για την ανταλλαγή πληροφοριών και την αλληλοϋποστήριξη, αναλαμβάνοντας ρόλους που συνήθως, στην περίπτωση παραδοσιακών θέσεων εργασίας, καλύπτονται από τον εργοδότη (Miceli και Posada 2022, Posada 2022, Casilli κ.ά. 2025).

Η ανάπτυξη των ψηφιακών πλατφορμών που χρησιμοποιεί η TN για την παραγωγή και τη συντήρηση των συστημάτων της δεν περιορίζεται μόνο σε περιοχές με έντονες κοινωνικές και γεωπολιτικές κρίσεις, αλλά εκτείνεται σε ολόκληρη την υφήλιο. Πολλές φορές ακολουθεί τα υπαρκτά γεωπολιτικά δίκτυα που έχει χαράξει η αποικιοκρατία και τις πολιτικές πολιτιστικής και οικονομικής ηγεμονίας που επιβάλλει ο ιμπεριαλισμός. Τα μονοπάτια και τις πρακτικές αυτές μαρτυρούν οι κοινωνιολογικές και ανθρωπολογικές μελέτες στις χώρες της Νοτίου Αμερικής, όπως στην Κολομβία, όπου η άνοδος των άτυπων μορφών εργασίας στον ψηφιακό χώρο, εμφανίζεται σε ένα διαφορετικό κοινωνικοοικονομικό τοπίο. Εκεί η εργασία σε πλατφόρμες σχετίζεται με τη απορρύθμιση των αγορών εργασίας, που επιβάλλουν οι νεοφιλελεύθερες οικονομικές πολιτικές, πατώντας στην ισχυρή παράδοση που έχουν τα δίκτυα άτυπων μορφών εργασίας (Torres Cierpe 2020). Αυτές οι τάσεις για εξαγωγή εργασιμότητας και αξίας που χαρακτηρίζουν τις μορφές ύπαρξης της ψηφιακής εργασίας πίσω από την TN εντοπίζονται σε αντίστοιχες έρευνες στην Αργεντινή (Casilli κ.ά. 2025, Miceli και Posada 2022) τη Βραζιλία (Viana Braz κ.ά. 2023, Grohmann και Araújo. 2021) και άλλες χώρες της Νοτίου Αμερικής.

Αντίστοιχες ροές μεταφοράς αξίας ακολουθούν τα αποικιοκρατικά και τεχνολογικά δίκτυα

στην αφρικανική ήπειρο (Anwar & Graham 2022). Εκεί οι αφηγήσεις γύρω από την οικονομική άνθιση, λόγω της ανάπτυξης των ψηφιακών τεχνολογιών, οδηγούνται από τις εμπεδωμένες πρακτικές εκμετάλλευσης του φυσικού πλούτου και του έμψυχου δυναμικού. Οι αποικιοκρατικές ροές μεταφοράς ανθρώπινης εργασίας αποτελούν τα μονοπάτια πάνω στα οποία κινείται η ψηφιακή παραγωγή, «η οποία χαρακτηρίζεται κυρίως από οικονομικές δραστηριότητες που προσφέρουν αξία μέσω των χαμηλών αμοιβών και οι οποίες δεν μεταφράζονται απαραίτητα σε κοινωνικοοικονομικές βελτιώσεις για τις εργατικές τάξεις της Αφρικής. Έτσι η ψηφιακή παραγωγή παραμένει μια αρένα εκδήλωσης αυτών των δυναμικών» (ό.π.: 18).

Όσο οι ευρωπαϊκές εταιρείες της ΤΝ ανθίζουν τόσο οι ανάγκες τους για ανθρώπινη εργασία στην επισήμανση των δεδομένων αυξάνονται με αλματώδεις ρυθμούς. Η έρευνα των Clement Le Ludec, Maxime Cornet και Antonio Casilli επικεντρώνεται στα δίκτυα εξωτερικής ανάθεσης των γαλλικών εταιρειών ΤΝ στη Μαδαγασκάρη. Μέσα από μια σειρά συνεντεύξεων με στελέχη νεοφυών επιχειρήσεων του κλάδου αλλά και με επιτόπια εθνογραφική έρευνα στις δυο χώρες, χαρτογράφησαν τα δίκτυα μεταφοράς αξίας, ανιχνεύοντας τη μεταφορά των θέσεων εργασίας που εξαφανίζει η ΤΝ, σε άλλες χώρες, όπως η Μαδαγασκάρη. Αντί για αντικατάσταση των ανθρώπων από τις μηχανές παρατηρούν τη μετατόπιση των σχετικών θέσεων εργασίας σε χώρες του παγκόσμιου νότου, ακολουθώντας τις οδούς της αποικιοκρατικής ιστορίας της Γαλλίας (Le Ludec κ.ά. 2023).

Οι μελέτες για τη σχέση των ροών ψηφιακής εργασίας και των αποικιακών δικτύων, δεν αναπτύσσονται μόνο στον πλαίσιο της διάκρισης Παγκόσμιου Βορρά και Παγκόσμιου Νότου, αλλά διατρέχουν και άλλες πτυχές της ανθρώπινης δραστηριότητας, δημιουργώντας ένα μοντέλο εξαγωγής, μεταφοράς και επεξεργασίας δεδομένων, μέσα σε ένα διαρκώς αναδιατασσόμενο παραγωγικό δίκτυο. Όπως υποστηρίζουν οι Couldry και Mejias, αυτές οι κινήσεις του καπιταλισμού που μεταφέρουν ολόκληρη την ανθρώπινη δραστηριότητα στη σφαίρα της κεφαλαιοκρατικής παραγωγής αποτελούν μια μορφή αποικιοκρατίας των δεδομένων (data colonialism) (Couldry και Mejias 2020). Οι πρακτικές που χρησιμοποιεί αυτή η βιομηχανία εποικίζουν την καθημερινότητα, μέσω της δεδομενοποίησης της ανθρώπινης δραστηριότητας, την οποία επεξεργάζονται και μεταφέρουν σε ένα φυσικοποιημένο δίκτυο, το οποίο μετατρέπει τα δεδομένα σε αξία. Οι μελέτες των δικτύων παραγωγής της ΤΝ έχουν πυροδοτήσει πολλές θεωρητικές επεξεργασίες για τη φύση των μετασχηματισμών στην ψηφιακή συνθήκη, αμφισβητώντας θεωρήσεις οι οποίες αντιμετωπίζουν την ανθρώπινη εργασία πίσω από την ΤΝ ως ομοιογενή και ενιαία. Όμως η ανθρώπινη επιτέλεση και οι τρόποι που οι μηχανές συμπλέκονται με αυτή παράγουν μια πιο σύνθετη ανθρωπομηχανική συναρμογή. Γι' αυτόν τον λόγο: «δεν υπάρχει καθολικότητα όσον αφορά την ψηφιακή εργασία, ούτε ένα ομοιογενές εργατικό δυναμικό [...] Αντίθετα, αυτό που υπάρχει είναι μια αποικιοκρατία της ΤΝ, η οποία ενισχύει τις ανισότητες Βορρά-Νότου, στο επίπεδο της εργασίας σε πλατφόρμες» (Grohmann και Araújo 2021).

Όμως οι μορφές της ψηφιακής εργασίας πίσω από την ΤΝ δεν εξαντλούνται στις μεταφορές αξίας από τον παγκόσμιο Νότο στον παγκόσμιο Βορρά. Οι πλατφόρμες μικροεργασίας αναπτύσσονται και στην ευρωπαϊκή ήπειρο. Το 2019 η ερευνητική ομάδα Digital Platform Labor με έδρα το πανεπιστήμιο Paris Télécom δημοσίευσε μια αναφορά για τις πλατφόρ-

μες μικροεργασίας στη Γαλλία (Casilli κ.ά. 2019). Μελετώντας δεδομένα από πλατφόρμες και πραγματοποιώντας συνεντεύξεις με στελέχη επιχειρήσεων και εργαζόμενους, διαπίστωσαν σημαντική αύξηση των εργαζόμενων σε πλατφόρμες μικροεργασίας, έστω και αν αυτή η εργασία είναι περιστασιακή. Στις πλατφόρμες εργάζονται άτομα κυρίως νεαρής ηλικίας, ενώ σημαντικό ρόλο φαίνεται να διαδραματίζει ο έμφυλος καταμερισμός της εργασίας, με τις γυναίκες μετανάστριες να αποτελούν σημαντικό τμήμα του πρεκαριάτου των πλατφορμών (ό.π). Τα δημογραφικά στοιχεία των πληθυσμών που εργάζονται στις πλατφόρμες μικροεργασίας στον ευρωπαϊκό χώρο δεν είναι αμετάβλητα. Σε μια ακόμα διεπιστημονική ερευνητική αναφορά, η οποία παρουσιάστηκε στο Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο το 2024, διαπιστώθηκε πως οι εργαζόμενοι στις πλατφόρμες μικροεργασίας είναι νεαρά άτομα, με τα τρία τέταρτα αυτών να έχουν πανεπιστημιακή εκπαίδευση (Miceli κ.ά. 2024).

Στην άλλη άκρη του Ατλαντικού, στις ΗΠΑ, μια από τις πρώτες και πιο σημαντικές έρευνες που φώτισαν το «τυφλό σημείο» των ψηφιακών τεχνολογιών, κάνοντας ορατές τις εργαζόμενες και τους εργαζόμενους πίσω από την TN, πραγματοποιήθηκε από τη Mary Gray και τον Siddharth Suri. Η Mary Gray είναι ανθρωπολόγος, ερευνήτρια στο ινστιτούτο Microsoft Research και αναπληρώτρια καθηγήτρια στο πανεπιστήμιο του Harvard, ενώ ο Siddharth Suri είναι πληροφορικός και ερευνητής στο ίδιο ινστιτούτο. Πραγματοποίησαν εκτεταμένη ανθρωπολογική έρευνα σε διαφορετικές χώρες του κόσμου για πέντε έτη, μιλώντας και παρακολουθώντας εργαζόμενους και εργαζόμενες σε πλατφόρμες που επισημειώνουν δεδομένα και εκπαιδεύουν συστήματα TN. Η έρευνά τους έφερε στο φως τις συνθήκες εργασίας που χαρακτηρίζουν τα νέα αυτά επαγγέλματα, που αναδύονται σε χώρες όπως η Ινδία, ονομάζοντάς τα «εργασία φάντασμα» (Gray και Suri 2019). Εκτός από τις συνθήκες εργασίας, η εθνογραφική τους έρευνα καταγράφει τις τοπικότητες που συνθέτουν το αόρατο εργατικό δυναμικό: αποκλεισμένες κοινότητες, γυναίκες που φροντίζουν την οικογένεια και νεαροί έφηβοι, μεταξύ άλλων, αποτελούν παραδείγματα των εργατών και εργατριών από τη Νότια Ασία και την Ινδία, που συρρέουν στις πλατφόρμες αυτές, για διαφορετικούς λόγους. Κοινός παρονομαστής των περιπτώσεων αυτών είναι οι χαμηλές απολαβές, η απουσία μεθόδων διαιτησίας, οι αδικαιολόγητες διαγραφές και η απλήρωτη εργασία. Η αορατοποίηση της εργασίας τους δεν αποτελεί μόνο παραγνώριση της συνεισφοράς τους ή ζήτημα απόδοσης ευσήμων. Ο τρόπος ύπαρξής τους ως «φαντάσματα» είναι αυτός που διασφαλίζει πως η διαχείριση της εργασίας τους θα γίνεται αλγοριθμικά, αποκολλημένη από κάθε νομική και κοινωνική πλαίσιαση. Η έρευνα των Gray και Suri, έφερε στην επιφάνεια τις προσωπικές θυσίες, τις αδικίες και τις αγωνίες που υφίσταντο οι «εργαζόμενοι φαντάσματα», που κατασκευάζουν τα έξυπνα συστήματα της Microsoft. Στην έρευνά τους οι Gray και Suri συνομίλησαν με εκατοντάδες εργαζόμενους και εργαζόμενες, κυρίως σε χώρες της Άπω Ανατολής, που αξιολογούσαν περιεχόμενο, την ώρα που φρόντιζαν τα παιδιά τους ή στον ελεύθερο χρόνο ανάμεσα στην εργασία φροντίδας που παρείχαν στο σπίτι τους. Ανέδειξαν περιπτώσεις εργαζόμενων οι οποίοι οικοδομούν δίκτυα σε απομονωμένες κοινότητες χωριών της Ινδίας, συλλέγοντας εργασίες από αντίστοιχες πλατφόρμες, τις οποίες στη συνέχεια αναδιανέμουν σε άλλα μέλη της οικογένειας ή της κοινότητας (Gray και Suri 2019).

Μια από τις πρώτες δραστηριότητες που χρειάστηκαν οι κολοσσοί των ψηφιακών τεχνο-

λογιών είναι τα συστήματα επιμέλειας και αξιολόγησης περιεχομένου των ΜΚΔ. Στις περιπτώσεις που ένα σύστημα δεν μπορεί με αυτόματο τρόπο να αξιολογήσει αν μια φωτογραφία είναι προσβλητική για ένα μέρος του κοινού, αποτέλεσμα παράνομης δραστηριότητας ή υπόκειται σε κάποιο νομοθετικό περιορισμό, η αξιολόγηση αυτή ανατίθεται σε ανθρώπους. Η αθέατη όψη της εργασίας που καθιστά τις δημοφιλείς εφαρμογές των ΜΚΔ λειτουργικές και επικερδείς μοιάζει με ένα αποκεντρωμένο εργοστάσιο. Εργαζόμενοι και εργαζόμενες σε μεγάλες αίθουσες επιχειρήσεων παρέχουν την εργασία τους ως ένας μόνιμος στρατός φθινών εργατικών ματιών που επιτηρούν τη ροή της πληροφορίας εντός των ΜΚΔ. Πολύ συχνά οι εργαζόμενοι εκτίθενται σε αποτρόπαιο περιεχόμενο που προκαλεί έντονη συναισθηματική πίεση και σε ορισμένες περιπτώσεις αποκομίζουν στο οκτάωρό τους τραυματικές εμπειρίες (Roberts 2019). Επιπρόσθετα, το επάγγελμα αυτό απαιτεί πολύπλοκους και ευαίσθητους χειρισμούς και ιδιαίτερες δεξιότητες. Όπως κατέγραψε η Sarah Roberts στην οκταετή εθνογραφική έρευνά της σε αυτόν τον εργασιακό κλάδο, οι συνθήκες εργασίας είναι εντατικές και οι πληρωμές κάτω από το επίπεδο των βασικών αναγκών των εργαζομένων (ό.π.). Εκτός από τα εργοτάξια διαχείρισης περιεχομένου στο πλαίσιο των οποίων η αξιολόγηση και η επιμέλεια γίνονται από ανθρώπους, οι εταιρείες έχουν στραφεί στην εκπαίδευση και συντήρηση αυτόματων συστημάτων διαχείρισης περιεχομένου, σε μια προσπάθεια αυτοματοποίησης της διαδικασίας. Οι εργαζόμενοι που δημιουργούν και συντηρούν αυτά τα συστήματα βρίσκονται σε πλατφόρμες. Όπως και στην περίπτωση των Βενεζουελάνων της Roomba, εργάζονται από το στο σαλόνι του σπιτιού τους και πληρώνονται ελάχιστα για να κλείσουν τις νοηματικές και νομικές τρύπες των συστημάτων της TN (Iraní 2015).

Οι μετατοπίσεις ανθρώπου-μηχανής και η ετεροποίηση

Οι κοινωνιολογικές και ανθρωπολογικές έρευνες που παρουσιάστηκαν μέχρι τώρα αποκάλυπτουν ότι εκατομμύρια εργαζόμενοι βρίσκονται πίσω από την υποδομή της TN. Πρόκειται για έναν πληθυσμό που συντηρείται στα όρια των δυνατοτήτων του, γιατί εργάζεται με επισφάλεια ή και περιστασιακά. Ωστόσο, ο ρόλος του πρεκαριάτου (Standing 2021) στη βιομηχανία δεδομένων δεν αποτελεί από μόνος του απάντηση στο ερώτημα για το «τέλος της εργασίας». Αφενός δεν γνωρίζουμε αν οι νέες μορφές κατακερματισμένης ψηφιακής εργασίας θα λειτουργήσουν ως αντισταθμιστική δύναμη (Acemoglu και Restrepo 2018) στην αυτοματοποίηση ή αν συμμετέχουν σε μια διαδικασία εργασιακής πόλωσης (Autor & Dorn 2013). Αφετέρου η ανάπτυξη των πλατφορμών μικροεργασίας μπορεί ενδεχομένως να είναι χαρακτηριστικό μιας μεταβατικής περιόδου στην ανάπτυξη της TN. Μπορεί η αυτοματοποίηση να αντικαταστήσει πλήρως την ανάγκη για ανθρώπινη συμβολή ακόμα και σε καθήκοντα όπως η επιλογή και η επισημείωση δεδομένων, τα οποία εκτελούνται από την ψηφιακή εργασία;

Για να εξετάσουμε αυτά τα ερωτήματα είναι κρίσιμο να στραφούμε στην κατανόηση της ίδιας της επιστήμης της TN, των θεμελιωδών αρχών της, καθώς και των μεθόδων μέσω των οποίων τα μοντέλα της μηχανικής μάθησης ερμηνεύουν τον κόσμο. Παρόλο που δεν είναι

εφικτό να σταθούμε σε όλες τις διαστάσεις των τεχνικών ζητημάτων στο παρόν άρθρο, θα παρουσιάσουμε τους τρόπους με τους οποίους η TN χρησιμοποιεί την ψηφιακή εργασία, εξετάζοντας τον ρόλο που διαδραματίζει η ανθρώπινη εργασία στην ικανότητα των συστημάτων TN να λειτουργούν με αυτονομία.

Οι Paola Tubaro, Antonio Casilli και Marion Coville (2020), πραγματοποιώντας μια μεγάλη κλίμακας έρευνα με δεδομένα από τις πλατφόρμες μικροεργασίας, αποτυπώνουν τους τρόπους με τους οποίους η ανθρώπινη εργασία συμμετέχει στα μεγάλα παραγωγικά δίκτυα της TN. Ξεχωρίζουν τρεις διαφορετικούς τομείς στους οποίους συγκεντρώνεται η ζήτηση για τις ανθρώπινες δεξιότητες πίσω από την «αυλαία» της αυτοματοποίησης. Ονομάζουν αυτούς τους τομείς «προετοιμασία της TN», «επικύρωση της TN» και «μίμηση της TN» και τους τοποθετούν πάνω στη διαδικασία παραγωγής ενός συστήματος TN.

Στα πρώτα στάδια δημιουργίας ενός μοντέλου μηχανικής μάθησης απαιτείται η παραγωγή των δεδομένων με τα οποία θα εκπαιδευτεί. Αυτή η πρωταρχική φάση «προετοιμασίας της TN» αφορά κατά κύριο λόγο την εξαγωγή και συγκέντρωση δεδομένων από τον παγκόσμιο ιστό. Ποια σύνολα δεδομένων χρησιμοποιούν οι εταιρείες και πώς τα αποκτούν; Οι δραστηριότητές μας στον παγκόσμιο ιστό παράγουν φωτογραφίες, βίντεο, συναισθήματα και νοηματοδοτήσεις, οι οποίες πολλές φορές τροφοδοτούν την μηχανική μάθηση. Οι αναζητήσεις που καθημερινά πραγματοποιούνται στη μηχανή αναζήτησης της Google αποτελούν τροφή για τα συστήματα TN της ίδιας εταιρείας (Weatherbed 2023), καθιστώντας τους χρήστες υποκείμενα υπό επιτήρηση εντός ενός πλαισίου καταγραφής και επεξεργασίας των δεδομένων (Zuboff 2019). Στη συνέχεια, τα αδόμητα και αχανή σύνολα δεδομένων πρέπει να περάσουν μια εργασιοβόρα διαδικασία επισημείωσης και επιμέλειας προκειμένου να προσαρμοστούν στις ανάγκες εκπαίδευσης κάθε μοντέλου. Οι πλατφόρμες μικροεργασίας αναπτύσσονται πάνω στη βιομηχανία παραγωγής και επισημείωσης δεδομένων.

Μετά ακολουθεί η φάση της «επικύρωσης της TN» (Tubaro κ.ά. 2020). Εδώ η ανθρώπινη εργασία αφενός λειτουργεί επικουρικά στη φάση «ενισχυτικής μηχανικής μάθησης», επιβεβαιώνοντας τις σωστές προβλέψεις ενός ήδη εκπαιδευμένου μοντέλου ή επισημαίνοντας λάθη και αστοχίες ώστε αυτό να αυξήσει την αποτελεσματικότητα των προβλέψεών του.

Τέλος, η ανθρώπινη εργασία γίνεται αναγκαία όταν τα συστήματα δεν είναι σίγουρα για την απόφαση που πρέπει να πάρουν και αναγκάζονται να αναθέσουν το πρόβλημα σε κάποιον άνθρωπο. Οι περιπτώσεις που οι εργαζόμενοι πίσω από την TN λειτουργούν ως «μιμητές» (ό.π) της αποτελούν ένα ανεξερεύνητο πεδίο. Υπάρχουν όμως ενδείξεις για την τοποθέτηση ανθρώπων πίσω από συστήματα TN, ως ασφάλεια. Ορισμένες φορές συστήματα TN χρησιμοποιούν σε ζωντανό χρόνο ανθρώπινη εργασία και οι περιπτώσεις εταιρειών που καταφεύγουν σε αυτή την τακτική είναι εξαιρετικά ενδιαφέρουσες και αποκαλυπτικές της νέας διάρθρωσης της εργασίας.

Η νεοφυής επιχείρηση Coco είναι διάσημη για τη δημιουργία αυτοκινούμενων ρομποτικών αμαξιδίων, τα οποία θα μπορούν να παραδίδουν προϊόντα εντός του αστικού ιστού, αυτοματοποιώντας το επάγγελμα του διανομέα. Τα αμαξίδια χρησιμοποιούν ένα σύστημα TN, όμως σε πολλές περιπτώσεις ένας χειριστής αναλάμβανε τον τηλεχειρισμό τους για την

ασφαλή διανομή του προϊόντος, αλλά και για την ασφάλεια του μηχανήματος και των ανθρώπων που κινούνται στον περιβάλλοντα χώρο (Ongweso 2020).

Μια ακόμα νεοφυής επιχείρηση TN, η Expensify, υπόσχεται ένα σύστημα καταγραφής των αποδείξεων λιανικού εμπορίου στις ΗΠΑ. Οι χρήστες της ομώνυμης εφαρμογής για κινητά φωτογραφίζουν τις αποδείξεις που συλλέγουν, στη συνέχεια το σύστημα αναγνωρίζει αυτόματα τις πληροφορίες, εξάγει και επεξεργάζεται τα δεδομένα προκειμένου να συγκεντρώνει τα έξοδα επιχειρήσεων ή ιδιωτών. Αυτή η φαινομενικά απλή διαδικασία είναι αδύνατο να αυτοματοποιηθεί λόγω των διαφορετικών μορφών που έχουν οι αποδείξεις αλλά και της εγγενούς αδυναμίας πλήρους αναγνώρισης των χαρακτήρων από τα συστήματα οπτικής αναγνώρισης χαρακτήρων. Η Expensify υποστήριζε πως το σύστημά της ήταν πλήρως αυτοματοποιημένο, όμως ένα μίνι σκάνδαλο παρόμοιο με αυτό της ρομποτικής σκούπας Roomba έφερε στο φως τους ανθρώπινους μιμητές που βρίσκονταν πίσω από την εφαρμογή, κάθε φορά που το σύστημα δεν ήταν σίγουρο ποιους αριθμούς έβλεπε στις φωτογραφίες (Griswold 2017).

Τέλος μια εμφατική περίπτωση «μιμητών TN» εμφανίστηκε στην εφαρμογή Duplex, της Google. Η υπηρεσία αυτή πραγματοποιεί κρατήσεις σε εστιατόρια, χωρίς όμως να επικοινωνεί με κάποια βάση δεδομένων σε συνεννόηση με αυτά. Ο χρήστης ζητά από την εφαρμογή να κλείσει ένα τραπέζι και να ενημερώσει ή να ρωτήσει το εστιατόριο για θέματα που επιθυμεί (π.χ. εάν διαθέτει πρόσβαση αναπήρων, υποδομές για βρέφη ή συγκεκριμένα υλικά που προκαλούν αλλεργικές αντιδράσεις). Στη συνέχεια το σύστημα TN επικοινωνεί τηλεφωνικά με το κατάστημα, με τη χρήση ενός διαλογικού συστήματος σύνθεσης φυσικής γλώσσας. Διαπραγματεύεται την κράτηση και επιστρέφει στον χρήστη για την τελική επιβεβαίωση. Ύστερα από μια ενδελεχή δημοσιογραφική έρευνα της εφημερίδας New York Times, η Google παραδέχθηκε πώς σε ορισμένες δύσκολες καταστάσεις που το σύστημα κατανόησης και επεξεργασίας φυσικής γλώσσας αδυνατεί να αντεπεξέλθει, την εργασία αναλαμβάνουν εργαζόμενοι σε τηλεφωνικά κέντρα (Chen και Metz 2019).

Οι περιπτώσεις τεχνολογιών που χρησιμοποιούν «μιμητές της TN» μπορεί να αποτελούν εξαιρέσεις σε ένα πλατύ πεδίο εφαρμογής της TN, όμως είναι σημαντικό να τονίσουμε τη δυνητικότητα των τεχνικών που χρησιμοποιούνται σε αυτές. Η τεχνολογική σύμφυση μεταξύ ανθρώπων και μηχανών πίσω από διεπαφές που αποκρύπτουν τους πρώτους είναι ένα σημαντικό γεγονός που δείχνει μια πιθανή κατεύθυνση την οποία παίρνουν πολλές ψηφιακές υποδομές. Ο Hamid Ekbia και η Bonnie Nardi (2017) ονομάζουν αυτό το φαινόμενο «ετεροποίηση» (heteromation). Οι δύο συγγραφείς πραγματοποιούν μια περιοδολόγηση της τεχνολογικής ανάπτυξης στον καπιταλισμό, η οποία ξεκινά με την περίοδο της αυτοματοποίησης στις πρώτες δύο βιομηχανικές επαναστάσεις και χαρακτηρίζεται από την επένδυση σε μηχανές που αντικαθιστούν την ανθρώπινη εργασία. Η περίοδος της αυτοματοποίησης κρατά για περίπου δύο αιώνες μέχρι την έλευση της υπολογιστικής επανάστασης. Το κεφάλαιο, προσπαθώντας να αντισταθμίσει τα αποτελέσματα του νόμου της πτωτικής τάσης του ποσοστού κέρδους (Μαρξ 2008), περνά στη φάση της «επαύξεσης». Οι επενδύσεις στις υπολογιστικές τεχνολογίες έχουν ως σκοπό την επαύξηση της παραγωγικότητας των εργαζομένων, ανακουφίζοντας τα ποσοστά κέρδους και επεκτείνοντας ραγδαία

τον ανασχηματισμό των εργασιακών κλάδων και αντικειμένων. Φτάνοντας στην τελευταία φάση, η οποία ξεκινά με το διαδίκτυο και την ΤΝ, το κεφάλαιο συναντά εκ νέου την εσωτερική του αντίφαση και εισέρχεται σε μια νέα περίοδο, αυτή της ετεροποίησης. Οι Ekbia και Nardi υποστηρίζουν πώς:

Σήμερα, παρατηρούμε τη διάχυτη χρήση της ετεροποιημένης εργασίας, στην οποία ο άνθρωπος λειτουργεί στα όρια των μηχανών και των ψηφιακών οργανισμών. Ενώ τα αυτοματοποιημένα συστήματα ανακουφίζουν τους ανθρώπους από την εργασία, τα συστήματα της ετεροποίησης απαιτούν ανθρώπινη εργασία, την οποία και επανεντάσσουν στην παραγωγή. Παρόλο που η αυτοματοποίηση φαίνεται να στερεί θέσεις εργασίας, οι «θέσεις εργασίας» στην πραγματικότητα αλλάζουν. Η ετεροποίηση οδήγησε σε μια νέα κοινωνικοτεχνική διεύθυνση (sociotechnical configuration) με το δικό της σύνολο τεχνολογιών, οργανωτικών σχημάτων, απαιτούμενων ρόλων και δεξιοτήτων, και διαίρεσης της εργασίας μεταξύ ανθρώπων και μηχανών (Ekbia και Nardi 2017).

Αυτή η τάση μετασχηματισμού της παραγωγής εμφανίζεται με διάφορες μορφές στις νέες τεχνολογίες. Μια έρευνα της επενδυτικής εταιρείας MMC Venture από το Λονδίνο κατέληξε σε μια αναφορά για την ΤΝ στην Ευρώπη. Η έρευνα διαπιστώνει πως περίπου το 40% των επιχειρήσεων που καταλογογραφούνται ως νεοφυείς εταιρείες ΤΝ δεν χρησιμοποιούν καμία αντίστοιχη τεχνολογία (Ventures 2019). Εκτός από το προφανές γεγονός που διαπιστώνει η αναφορά, δηλαδή την χρήση του όρου ΤΝ για λόγους μάρκετινγκ και φουσκώματος της αξίας τους, το φαινόμενο αυτό πιθανώς να συνδέεται με τη ραγδαία ανάπτυξη τεχνολογικών και εταιρικών σχημάτων που χαρακτηρίζουν την εποχή της ετεροποίησης. Η φθινή και υποαμοιβόμενη ανθρώπινη εργασία γίνεται μέρος τεχνολογικών συναρμογών που αποκρύπτουν την παρουσία της προκειμένου να εξασφαλίσουν την απρόσκοπτη εξαγωγή υπεραξίας κατά την κυκλοφορία του κεφαλαίου.

Συμπεράσματα

Σε αυτό το άρθρο εξετάσαμε το ερώτημα για το «τέλος της εργασίας» και τον εκτοπισμό του ανθρώπου από την παραγωγή. Τοποθετήσαμε το ερώτημα εντός δύο διαφορετικών επιστημονικών προσεγγίσεων των κοινωνικών επιστημών: της οικονομικής επιστήμης και των ποσοτικών μετρήσεων, από τη μία πλευρά, και της κοινωνιολογικής και ανθρωπολογικής έρευνας, από την άλλη. Τα μακροοικονομικά και μικροοικονομικά δεδομένα που προσφέρει η οικονομική επιστήμη χαρτογραφούν το πεδίο της εργασίας ως χώρο ο οποίος διαμορφώνεται από συνιστώσες όπως η τεχνολογία, οι μετατοπίσεις του επανειδικευμένου εργατικού δυναμικού, τα νέα μοντέλα κατανάλωσης κ.ά. Η τάση μείωσης του μεριδίου της εργασίας και η εσωτερική αναδιάταξη των εισοδημάτων λόγω της εργασιακής πόλωσης αποτελούν

πολύ σημαντικούς μετρήσιμους παράγοντες του φαινομένου της αυτοματοποίησης. Ωστόσο, αν βασιστούμε μόνο σε ότι είναι μετρήσιμο από τις αντίστοιχες μεθοδολογίες, η μελέτη των αλλαγών περιορίζεται μόνο στις θεσμοθετημένες και πολιτικά εμπεδωμένες περιοχές γνώσης. Αυτό δεν είναι απαραίτητα κακό, όμως είναι προβληματικό όταν μελετάμε περιοχές της παραγωγής οι οποίες διαταράσσονται από την τεχνολογία. Αυτή η επισήμανση, σύμφωνα με όσα παρουσιάστηκαν, είναι σημαντική για δύο ακόμα λόγους. Πρώτον, ο ψηφιακός μετασχηματισμός δεν εξελίσσεται εσωτερικά στις διατάξεις των μηχανών αλλά μετατοπίζει τα όρια ανθρώπου-μηχανής (Suchman 2007), μετασχηματίζοντας τον τρόπο εργασίας και όχι μόνο τις θέσεις ή τις απολαβές. Αυτό σημαίνει πως οι αναδιαμορφώσεις των ορίων ανθρώπου-μηχανής δεν επιδρούν μόνο στις αναλογίες των μεταξύ τους ορίων αλλά και στους όρους συγκρότησης της παραγωγής και της οικονομίας. Ο δεύτερος λόγος είναι πως οι μετατοπίσεις των ορίων ανθρώπου μηχανής δεν υλοποιούνται σε αυτόνομες οντότητες ή απομονωμένες διαδικασίες, αλλά συνθέτουν το ανθρώπινο με το μηχανικό στοιχείο σε συναρμογές.

Τα κοινωνικά συμβόλαια, οι σχέσεις εξουσίας και οι πρακτικές που διέπουν τις ανθρωπομηχανικές συναρμογές αποκαλύπτονται από τις ενδεδειγμένες κοινωνιολογικές και ανθρωπολογικές μελέτες. Όπως είδαμε, πίσω από τις αυτοματοποιημένες διεπαφές βρίσκονται αποικιοκρατικές, ταξικές και έμφυλες διαδρομές εξαγωγής υπεραξίας από την αόρατη ψηφιακή εργασία, η οποία λειτουργεί ως μια απαραίτητη υποδομή για τη λειτουργία του πιο κερδοφόρου τμήματος της σύγχρονης οικονομίας. Αυτό που στις οικονομικές αναλύσεις μπορεί να εμφανίζεται ως τεχνολογική αναταραχή ή αντιφατική συνθήκη αποτελεί τον κυρίαρχο τρόπο εξαγωγής αξίας για τον κεφαλαιοκρατικό τρόπο παραγωγής. Ο διάλογος για το «τέλος της εργασίας» αδυνατεί να εντοπίσει τις νέες μορφές εργασίας, όπως αυτές που αναπτύσσονται στις πλατφόρμες μικροεργασίας. Οι εργαζόμενοι και οι εργαζόμενες που συγκροτούν τη μεθοριακή περιοχή αυτής της παραγωγής βρίσκονται εκτός των αναλύσεων για την αυτοματοποίηση γιατί είναι πολύ δύσκολο να μετρηθούν. Στη συντριπτική πλειονότητά τους δεν θεωρούνται εργαζόμενοι, αλλά ελεύθεροι επαγγελματίες ή περιστασιακά εργαζόμενα υποκείμενα. Το σύνολο των κοινωνιολογικών και ανθρωπολογικών μελετών που παρουσιάστηκαν εδώ συνηγορούν στο αντίθετο.

Η έρευνα για τη σχέση εργασίας και ΤΝ πρέπει να μετατοπιστεί στους παραγωγικούς μετασχηματισμούς, εστιάζοντας στη μελέτη των οργανωτικών δομών και των εργασιακών συνθηκών που χαρακτηρίζουν τις πλατφόρμες μικροεργασίας και τις συνολικές μετατοπίσεις στη σχέση κεφαλαίου-εργασίας. Αντιμετωπίζοντας την ΤΝ και την ανθρώπινη εργασία ως δύο συστατικά μιας ανθρωπομηχανικής συναρμογής, εντός της οποίας η εργασία αορατοποιείται και τιθασεύεται στο πλαίσιο της πολιτικής οικονομίας, οφείλουμε να εμβαθύνουμε στα οργανωτικά και τεχνολογικά χαρακτηριστικά που αποκτά η ψηφιακή εργασία σε αυτές τις συνθήκες.

Χρηματοδότηση

Το άρθρο εκπονήθηκε στο πλαίσιο του ερευνητικού προγράμματος «Η Ιστορία της Επιστήμης και ο Υλικός Πολιτισμός ως στοιχεία της Επικοινωνίας της Επιστήμης στην Ελλάδα (18ος-20ος αι.)», το οποίο χρηματοδοτείται από το Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.

Αναφορές

- Acemoglu, Daron και Pasqual Restrepo. 2018. «Artificial intelligence, automation, and work». Στο *The economics of artificial intelligence: An agenda*, 197-236. Σικάγο: University of Chicago Press.
- Acemoglu, Daron και Pascual Restrepo. 2020. «The wrong kind of AI? Artificial intelligence and the future of labour demand». *Cambridge Journal of Regions, Economy and Society* 13(1): 25–35.
- Acemoglu, Daron και Pasqual Restrepo. 2022. «Tasks, automation, and the rise in us wage inequality». *Econometrica* 90(5): 1973-2016.
- Anwar, Mohammad Amir και Mark Graham. 2022. *The Digital Continent: placing Africa in planetary networks of work*. Οξφόρδη: Oxford University Press.
- Autor, David, David A. Mindell, Elisabeth Reynolds. 2022. *The Work of the Future: Building Better Jobs in an Age of Intelligent Machines*. Μασαχουσέτη: MIT Press.
- Autor, David και David Dorn. 2013. «The growth of low-skill service jobs and the polarization of the US labor market». *American economic review* 103(5): 1553-1597.
- Belletti, Chiara, Daniel Erdsiek, Ulrich Laitenberger, Paola Tubaro. 2021. «Crowdworking in France and Germany». *ZEW Expert Brief* No. 21-09. ZEW- Leibniz Centre for European Economic Research, Μάνχαϊμ.
- Brynjolfsson, Erik, και Andrew McAfee. 2014. *The second machine age: Work, progress, and prosperity in a time of brilliant technologies*. Νέα Υόρκη: WW Norton & company.
- Casilli, Antonio A., Paola Tubaro, Maxime Cornet, Clément Le Ludec, Juana Torres-Cierpe. 2025 (υπό έκδοση). «Global Inequalities in the Production of Artificial Intelligence: A Four-Country Study on Data Work». Στο *The Handbook of Digital Labor*. Νιού Τζέρσεϊ: Wiley Blackwell.
- Casilli, Antonio A. 2024. *Waiting for Robots: the hired hands of AI*. Σικάγο: Chicago University Press.
- Casilli, Antonio A., Paola Tubaro, Clément Le Ludec, Marion Coville, Maxime Besenval, Touhfat Moutare, Elinor Wahal. 2019. «Le Micro-Travail en France. Derrière l'automatisation, de nouvelles précarités au travail ?». Ερευνητική Αναφορά DiPLab (Digital Platform Labor), πρότζεκτ OPLa. Διαθέσιμο στο: <https://hal.science/hal-02139528v1/document>
- Chen, Brian και Cade Metz. 2019, Μάιος 23. Google's duplex uses A.I. to mimic humans (Sometimes). *The New York Times*. Διαθέσιμο στο: <https://www.nytimes.com/2019/05/22/technology/personaltech/ai-google-duplex.html>
- Couldry, Nick και Ulises Mejias. 2020. *The costs of connection: How data are colonizing human life and appropriating it for capitalism*. Πέντγουντ Σίτυ: Stanford University Press.
- Frey, Carl Benedict και Michael Osborne. 2017. «The future of employment: How susceptible are jobs

- to computerisation?». *Technological Forecasting and Social Change* 114: 254-280.
- Ekbia, Hamid και Bonnie Nardi. 2017. *Heteromation, and other stories of computing and capitalism*. Μασαχουσέτη: MIT Press.
- Ford, Martin. 2015. *The Rise of the Robots*. Νέα Υόρκη: Basic Books.
- Gray, Mary και Siddharth Suri. 2019. *Ghost work: How to stop Silicon Valley from building a new global underclass*. Νέα Υόρκη: Harper Collins.
- Grohmann, Rafael και Willian Araújo. 2021. «Beyond Mechanical Turk: the work of Brazilians on global AI platforms» Στο. *AI for Everyone? Critical Perspectives*, 247-266. Λονδίνο: University of Westminster Press.
- Griswold, Alison. 2017, Νοέμβριος 30. «Expensify's "smart" scanning technology was secretly aided by humans». *Quartz*. Διαθέσιμο στο: <https://qz.com/1141695/startup-expensifys-smart-scanning-technology-used-humans-hired-on-amazon-mechanical-turk>
- Guo, Eileen. 2023, Φεβρουάριος 13. «A Roomba recorded a woman on the toilet. How did screenshots end up on Facebook?». *MIT Technology Review*. Ανακτήθηκε από: <https://www.technologyreview.com/2022/12/19/1065306/roomba-irobot-robot-vacuums-artificial-intelligence-training-data-privacy/>
- Irani, Lily. 2015. «The cultural work of microwork». *New media & society* 17(5): 720-739.
- Jarrett, Kylie. 2022. *Digital labor*. Νέα Υόρκη: John Wiley & Sons.
- Jasanoff, Sheila και Sang-Hyun Kim. 2015. *Dreamscapes of Modernity: Sociotechnical Imaginaries and the Fabrication of Power*. Σικάγο και Λονδίνο: University of Chicago Press.
- Karabarbounis, Loukas και Brent Neiman. 2014. «The global decline of the labor share». *The Quarterly journal of economics* 129(1): 61-103.
- Le Ludec, Clement, Cornet Maxime, Antonio A. Casilli. 2023. «The problem with annotation. Human labour and outsourcing between France and Madagascar». *Big Data & Society*: 10(2).
- Viana Braz, Matheus, Tubaro Paola, Antonio A. Casilli. 2023. «Microwork in Brazil. Who are the workers behind artificial intelligence?». Ερευνητική Αναφορά των DiPLab και LATRAPs. Διαθέσιμο στο: <https://hal.science/hal-04140411/>
- Milagros Miceli, Paola Tubaro, Antonio A. Casilli, Thomas Le Bonniec, Camilla Salim Wagner, Laurenz Sachenbacher. 2024. «Who Trains the Data for European Artificial Intelligence?». *Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, The Left*. Ερευνητική αναφορά των DiPLab, Weizenbaum Institute, και DAIR Institute: 1-40. Διαθέσιμο στο: <https://hal.science/hal-04662589v1/document>
- Miceli, Milagros και Posada Julian. 2022. «The data-production dispositive». *Proceedings of the ACM on human-computer interaction (CSCW2)* 6: 1-37.
- Rifkin, Jeremy. 1995. *The End of Work: The Decline of the Global Labor Force and the Dawn of the Post-Market Era*. Νέα Υόρκη: Putnam Publishing Group.
- Roberts, Sarah. 2019. *Behind the screen*. Νιου Χέιβεν: Yale University Press.
- Russell, Stuart. 2021. *Συμβατή με τον άνθρωπο; Η τεχνητή νοημοσύνη και το πρόβλημα του ελέγχου* (μτφρ. Αποστολόπουλος, Ν.). Αθήνα: Τραυλός.
- Schwellnus, Cyrille, Andreas Kappeler, Pierre-Alain Pionnier. 2017. «Decoupling of wages from productivity: Macro-level facts». *OECD Economics Department Working Papers No. 1373*. Παρίσι: OECD Publishing. Διαθέσιμο στο: <https://doi.org/10.1787/d4764493-en>

- Standing, Guy. 2021. *The precariat: the new dangerous class: Special COVID-19 edition*. Νέα Υόρκη: Bloomsbury.
- Suchman, Lucy. 2007 *Human-Machine Reconfigurations: Plans and Situated Actions*. Κέιμπριτζ, Ηνωμένο Βασίλειο: Cambridge University Press.
- Torres Cierpe, Juana. 2020. «On-demand platform workers in Colombia: a labour relationship in disguise». *Future of Work(ers) SCIS Working Paper Number 10*. Southern Centre for Inequality Studies, Wits University.
- Tubaro, Paola, Antonio A. Casilli, Marion Coville. 2020. «The trainer, the verifier, the imitator: Three ways in which human platform workers support artificial intelligence». *Big Data & Society* 7(1).
- Ongweso, Edward Jr. 2020 Δεκέμβριος 4. «A 'Robot' delivery startup with human operators is pushing no tips for workers». *Vice*. Διαθέσιμο στο: <https://www.vice.com/en/article/v7m7bj/a-robot-delivery-startup-with-human-operators-is-pushing-no-tips-for-workers>
- Posada, Julian. 2022. «Embedded reproduction in platform data work». *Information, Communication & Society* 25(6): 816-834.
- Valente, Jonas. C. L και Rafael Grohmann. 2024. «Critical data studies with Latin America: Theorizing beyond data colonialism». *Big Data & Society* 11(1).
- M. M. C. Ventures. 2019. «The state of AI 2019: Divergence». Αναφορά. Λονδίνο: MMC Ventures.
- Weatherbed, Jess. 2023, Ιούλιος 5. «Google confirms it's training AI using scraped web data». *The Verge*. Διαθέσιμο στο: <https://www.theverge.com/2023/7/5/23784257/google-ai-bard-privacy-policy-train-web-scraping>
- Zuboff, Shoshana. 2019. *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. Λονδίνο: Profile Books.
- Μαρξ, Καρλ. 2008. *Το Κεφάλαιο. Κριτική της Πολιτικής Οικονομίας*, τ. Α' (μτφρ. Μαυρομμάτης, Π). Αθήνα: Σύγχρονη Εποχή.

Τι σημαίνει να είσαι δημιουργικός στην εποχή της Τεχνητής Νοημοσύνης;

Δανάη Μυρτζανή*

Περίληψη

Η παρούσα μελέτη εξετάζει τη μεταβαλλόμενη αντίληψη της έννοιας της δημιουργικότητας στην εποχή της τεχνητής νοημοσύνης (TN) και τον τρόπο με τον οποίο η ενσωμάτωση της TN αναδιαμορφώνει τη δημιουργική διαδικασία. Αποτελεί την αρχική μου προσπάθεια να χαρτογραφήσω πώς τα εργαλεία TN επαναπροσδιορίζουν την έννοια αυτή. Βασιζόμενη σε συζητήσεις με συναδέλφους και στην ανάλυση των αλληλεπιδράσεων των ψηφιακών κοινοτήτων στα Discord κανάλια Midjourney και Pika, η μελέτη αποτελεί μια εμπειρική βάση για την εξέταση της δυναμικής αλληλεπίδρασης μεταξύ της TN και των δημιουργικών πρακτικών. Οι δυνατότητες της TN για «γνήσια δημιουργικότητα» καθώς και η αλληλεπίδρασή της με την ανθρώπινη διαίσθηση και δημιουργικότητα αποτελούν κεντρικούς στόχους διερεύνησης του παρόντος άρθρου, μέσα από το παράδειγμα του Théâtre D'opéra Spatial, στο οποίο θα διερευνηθούν η εξέλιξη των ρόλων του δημιουργού και του δημιουργήματος και τα περίπλοκα ζητήματα που αφορούν την πνευματική ιδιοκτησία στην τέχνη που παράγεται από την TN. Αυτό οδηγεί σε μια κριτική εξέταση των κοινωνικών και πολιτισμικών αντιλήψεων για την τέχνη που παράγεται από TN, ιδίως όσον αφορά την αυθεντικότητα, την αξία και το ήθος της «σκληρής δουλειάς» στην καλλιτεχνική δημιουργία.

Λέξεις κλειδιά: Τέχνη που παράγεται από TN, δημιουργικότητα, συνεργασία ανθρώπου-TN, πνευματική ιδιοκτησία, συναρμογή, καλλιτεχνική αυθεντικότητα.

* Μεταπτυχιακή φοιτήτρια, Τμήμα Πληροφορικής, Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών, dan.myrtzani@aueb.gr

What it Means to be Creative in the AI Era?

Danai Myrtzani*

Abstract

This study examines the changing perception of the concept of creativity in the era of artificial intelligence (AI) and how the integration of AI reshapes the creative process, simultaneously enhancing and limiting human creative abilities. It reflects my initial attempt to map how AI tools redefine the concept of creativity. Through discussions with colleagues and analysis of digital communities on Discord (Midjourney and Pika), the paper examines the evolving interplay between AI and creative practices. A central focus is AI's potential for "genuine creativity" and its interaction with human intuition. The Théâtre D'opéra Spatial case study highlights the shifting roles of creator and creation, alongside intellectual property challenges in AI-generated art. Social and cultural perceptions of AI-created works, particularly regarding authenticity and artistic value, are critically examined. The study provides insights into the broader debate on creativity in the AI age, addressing ethical concerns and the impact on the essence of being a creator.

Keywords: AI-generated art, creativity, human-AI collaborations, intellectual property, assemblage, artistic authenticity.

* Postgraduate student, Department of Informatics, Athens University of Economics and Business, dan.myrtzani@aueb.gr

Εισαγωγή¹

Η ραγδαία εξέλιξη της τεχνητής νοημοσύνης (TN) την τελευταία δεκαετία έχει προκαλέσει σημαντικές αλλαγές σε πολλούς τομείς της ανθρώπινης ζωής, επηρεάζοντας ιδιαίτερα τον χώρο της δημιουργικότητας και των καλλιτεχνικών πρακτικών. Η εμφάνιση εργαλείων παραγωγικής τεχνητής νοημοσύνης (generative artificial intelligence), όπως το Midjourney, το DALL-E και το ChatGPT, προσφέρει στους δημιουργούς νέες δυνατότητες, αλλά και προκαλεί ερωτήματα σχετικά με τον ρόλο της ανθρώπινης δημιουργικότητας σε έναν κόσμο όπου οι αλγόριθμοι και τα μοντέλα TN μπορούν να παράγουν από κείμενα μέχρι και βίντεο.

Η μετατόπιση από την παραδοσιακή δημιουργική διαδικασία σε μια διαδικασία που συνδυάζει ανθρώπινη και μηχανική συνεισφορά θέτει ζητήματα σχετικά με την αυθεντικότητα, την πνευματική ιδιοκτησία και τον ρόλο του καλλιτέχνη. Μπορεί η TN να θεωρηθεί δημιουργική, ή μήπως η χρήση της μειώνει την αξία του ανθρώπινου παράγοντα στην καλλιτεχνική παραγωγή;

Η παρούσα μελέτη επιχειρεί να εξετάσει τη σχέση μεταξύ TN και ανθρώπινης δημιουργικότητας. Αντλώντας από συζητήσεις με συναδέλφους, από παραδείγματα όπως το Théâtre D'opéra Spatial και από εμπειρική παρατήρηση στις κοινότητες του Midjourney και του Pika, θα αναλύσουμε πώς τα όρια μεταξύ του ανθρώπου και της μηχανής γίνονται όλο και πιο ασαφή.

Γιατί μιλάνε όλοι για την TN;

Το πόσο δημοφιλής έχει γίνει η Τεχνητή Νοημοσύνη (TN) σήμερα είναι αποτέλεσμα ενός συνδυασμού επιστημονικής έρευνας και επιχειρηματικής αξιοποίησης. Το 2017 οι Βασουάνι κ.ά. δημοσιεύουν το άρθρο Attention is All You Need, στο οποίο προτείνουν μια νέα αρχιτεκτονική βαθιάς μάθησης (deep learning), τους transformers². Στα τέλη Νοεμβρίου του 2022, η «OpenAI» διέθεσε στο ευρύ κοινό το ChatGPT, μια πλατφόρμα διαλόγου (AI chatbot, εφεξής chatbot) που επιτρέπει την αλληλεπίδραση με ένα μοντέλο τεχνητής νοημοσύνης, αντί για έναν άνθρωπο (OpenAI 2022). Το ChatGPT ως εργαλείο βασίζεται σ' ένα Μεγάλο

1 Η παρούσα μελέτη δεν αποτελεί μια ολοκληρωμένη ερευνητική εργασία, αλλά προέκυψε από την προσωπική μου περιέργεια και ενασχόληση με τα εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης. Ως εκ τούτου, η μεθοδολογία και η ανάλυσή μου δεν ακολουθούν αυστηρά τις παραδοσιακές ερευνητικές φόρμες. Τα αποτελέσματα που παρουσιάζονται δεν είναι τελικά, καθώς σκοπεύω να συνεχίσω τη μελέτη στο μέλλον. Μερικές από τις εθνογραφικές σημειώσεις της εργασίας παρουσιάστηκαν στο 2ο Διεθνές Συνέδριο του Συλλόγου Κοινωνικών Ανθρωπολόγων Ελλάδας, τον Μάιο του 2024.

2 Οι transformers είναι μια καινοτόμος αρχιτεκτονική νευρωνικών δικτύων που επιτρέπει στα μοντέλα TN να επεξεργάζονται αποτελεσματικά ακολουθίες δεδομένων (όπως ένα κείμενο), δίνοντας έμφαση στις σχέσεις μεταξύ διαφορετικών στοιχείων της ακολουθίας (Vaswani, κ.ά. 2017). Η αρχιτεκτονική αυτή αποτέλεσε τη βάση για τα σύγχρονα γλωσσικά μοντέλα, όπως το GPT και το BERT.

Γλωσσικό Μοντέλο (Large Language Model, εν συντομία LLM) βασισμένο στην αρχιτεκτονική των transformers. Το ίδιο ισχύει και για παρόμοια εργαλεία TN που κυκλοφόρησαν εκείνη την περίοδο, όπως το Perplexity, το Bard (πλέον Gemini), το Claude κλπ.

Η επιτυχία του ChatGPT ήταν άμεση και εντυπωσιακή, το chatbot έγινε γρήγορα viral στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, καθώς οι χρήστες μοιράζονταν παραδείγματα για το τι μπορούσε να κάνει. Αυτό περιλάμβανε τα πάντα, από τον προγραμματισμό ταξιδιών μέχρι τη συγγραφή ιστοριών ή και κώδικα προγραμμάτων υπολογιστών. Το αποτέλεσμα ήταν μέσα σε πέντε μόλις μέρες το ChatGPT να έχει αποκτήσει ένα εκατομμύριο χρήστες, ενώ δύο μήνες αργότερα είχε φτάσει τα 100 εκατομμύρια χρήστες, καταρρίπτοντας το τότε ρεκόρ για την ταχύτερα αναπτυσσόμενη πλατφόρμα (Hu 2023). Ενδεικτικά, το TikTok χρειάστηκε εννέα μήνες για να φτάσει τον ίδιο αριθμό χρηστών, ενώ το Instagram δύομισι χρόνια (Rao 2023). Μέχρι τον Σεπτέμβριο του 2024, το ChatGPT είχε πλέον πάνω από 180 εκατομμύρια χρήστες (Ver Meer 2024).

Τι είναι όμως αυτό που έκανε το ChatGPT τόσο αγαπητό και οδήγησε τόσο κόσμο να πατήσει το κουμπί της εγγραφής; Ήταν το πρώτο μοντέλο TN που έδινε την αίσθηση πως αντιλαμβάνεται πέρα από τις λέξεις και τη σύνταξη, το ευρύτερο συγκείμενο της συζήτησης, τις λεπτές διαφορές στο ύφος, ακόμη και το χιούμορ. Το ChatGPT έχει επιτρέψει σε εκατομμύρια χρήστες να αποκτήσουν τεράστια υπολογιστική δύναμη, προσφέροντας πρόσβαση σε δυνατότητες που προηγουμένως λειτουργούσαν στο παρασκήνιο ή ήταν διαθέσιμες μόνο σε όσους είχαν τους πόρους (οικονομικούς, τεχνικούς) να αξιοποιούν TN σε καθημερινή βάση. Επιπλέον, η ευελιξία του, που επιτρέπει τη χρήση του από τη δημιουργία κώδικα μέχρι τη συγγραφή μυθιστορημάτων, έχει συμβάλει σημαντικά στην αυξανόμενη δημοτικότητά του, καθώς οι χρήστες το αξιοποιούν ως προσωπικό βοηθό. Πλέον για ένα μεγάλο ποσοστό του πληθυσμού, όταν αναφέρεσαι στην TN, το πρώτο πράγμα που σκέφτονται είναι το ChatGPT.

Παράλληλα, το 2022 κυκλοφόρησαν πολλά εργαλεία γενετικής τεχνητής νοημοσύνης (generative artificial intelligence) που σχετίζονταν με την παραγωγή εικόνας, όπως το Dall-E, το Stable Diffusion και το Midjourney. Αυτά τα εργαλεία βασίζονται στα λεγόμενα diffusion models τα οποία συνδυάζουν text-encoders και cross-attention modules³ (Wikimedia Foundation 2024), επιτρέποντας τους να παράγουν εικόνες με βάση μια γραπτή προτροπή (prompt) του επιθυμητού αποτελέσματος.

Όλα αυτά τα εργαλεία και ο ρυθμός με τον οποίο εξελίσσονται συνεισφέρουν σε αυτό που ορισμένοι ονομάζουν «AI Boom» (Knight 2023, Meredith 2023), δηλαδή μια συνεχιζόμενη περίοδο ραγδαίας προόδου στον τομέα της τεχνητής νοημοσύνης. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, η δημιουργικότητα αναπόφευκτα επηρεάζεται. Αξίζει να σημειωθεί ότι η δημιουργικότητα δεν περιορίζεται μόνο στην παραγωγή έργων τέχνης, αλλά συνδέεται ευρύτε-

3 Τα diffusion models είναι μοντέλα TN που δημιουργούν εικόνες, προσθέτοντας σταδιακά λεπτομέρειες σε τυχαίο θόρυβο. Οι text-encoders μετατρέπουν τις λεκτικές περιγραφές σε μορφή κατανοητή από το μοντέλο, ενώ τα cross-attention modules επιτρέπουν στο σύστημα να συσχετίσει συγκεκριμένα μέρη του κειμένου με συγκεκριμένα στοιχεία της εικόνας που παράγεται. Ο συνδυασμός αυτών των τεχνολογιών επιτρέπει τη δημιουργία εικόνων που ανταποκρίνονται με ακρίβεια στις λεκτικές περιγραφές των χρηστών (Wikimedia Foundation 2024).

ρα με την ανθρώπινη ευφυΐα, την επίλυση προβλημάτων, τις εφευρέσεις και άλλους τομείς (Alexii 2023: 194). Ωστόσο, στον χώρο εργασίας μου, λόγω της δικής μου στενής επαφής με το δημιουργικό τμήμα μιας εταιρείας παροχής υπηρεσιών ψηφιακού μάρκετινγκ, εστιάζω σχεδόν αποκλειστικά στα εργαλεία ΤΝ που σχετίζονται με την παραγωγή οπτικοακουστικών μέσων, και κυρίως εικόνας.

Ενδεχομένως η παραπάνω ανάλυση να φαίνεται εκτενής, όμως είναι απαραίτητη για να κατανοήσουμε πώς τα εργαλεία ΤΝ έγιναν προσβάσιμα σε εκατομμύρια ανθρώπους. Αυτή η ευρεία διάδοση οδήγησε, όπως θα δούμε παρακάτω, στη διεύρυνση συζητήσεων που άλλοτε περιορίζονταν σε ακαδημαϊκούς και καλλιτεχνικούς κύκλους, με αποτέλεσμα να απασχολούν πλέον ένα ευρύτερο κοινό.

Η περίπτωση του «Théâtre D'opéra Spatial»

Ο Αύγουστος του 2022 σηματοδότησε μια καθοριστική στιγμή για την παραγωγική τέχνη, όταν το έργο Théâtre D'opéra Spatial του Τζέισον Μάικλ Άλεν (Jason Michael Allen) κέρδισε τον καλλιτεχνικό διαγωνισμό της Πολιτειακής Έκθεσης του Κολοράντο (Roose 2022). Η εικόνα δημιουργήθηκε με τη χρήση του Midjourney, και αποτελεί ένα από τα πρώτα παραδείγματα που πυροδότησαν έντονη συζήτηση γύρω από τη χρήση ΤΝ στην τέχνη.



Εικόνα 1: Théâtre D'opéra Spatial του Jason Michael Allen.

Η δημιουργική διαδικασία του Άλεν περιλάμβανε περίπου 900 επαναλήψεις μέσα σε 80 ώρες, αξιοποιώντας την TN σε συνδυασμό με τις δικές του επεμβάσεις (Mahari κ.ά. 2023). Αφού βρήκε εικόνες που τον ικανοποιούσαν, τις εισήγαγε στο Adobe Photoshop, για να αφαιρέσει τυχόν οπτικά ελαττώματα, όπως κενά ή ατέλειες στη μορφολογία. Για παράδειγμα, σε μία από τις εικόνες, το κεντρικό πρόσωπο δεν είχε κεφάλι, οπότε ο Άλεν πρόσθεσε σκούρα, κυματιστά μαλλιά. Επίσης, χρησιμοποίησε το εργαλείο Gigapixel AI για να βελτιώσει την ποιότητα και την ευκρίνεια των εικόνων, πριν τις εκτυπώσει σε καμβά και τις υποβάλει στον διαγωνισμό (Harwell 2022).

Η διαδικασία που ακολούθησε ο Άλεν χαρακτηρίζεται από την έννοια της επιμέλειας (curation). Η TN μπορεί να παράξει έναν εκπληκτικά μεγάλο όγκο αποτελεσμάτων. Ορισμένα από αυτά έχουν τα ποιοτικά χαρακτηριστικά που επιζητά ο χρήστης για να τα θεωρήσει καλλιτεχνικά αντικείμενα. Επομένως, δουλειά του καλλιτέχνη που αξιοποιεί συστήματα TN είναι να κάνει τη διαλογή των κατάλληλων αποτελεσμάτων και να τους αποδώσει το κατάλληλο νόημα (Alexii 2023: 199) – ένα σύγχρονο είδος επιμελητή έκθεσης.

Η νίκη του Théâtre D'opéra Spatial προκάλεσε ανάμεικτες αντιδράσεις στο διαδίκτυο, με τους επικριτές να υποστηρίζουν ότι η χρήση της TN απειλεί την αξία της ανθρώπινης δημιουργικότητας (Roose 2022) και τους υποστηρικτές να αντιλαμβάνονται το Midjourney ως απλά ένα εργαλείο παραγωγής τέχνης. Σε πλατφόρμες όπως το Reddit, η δουλειά του χαρακτηρίστηκε ως «χωρίς ζωή», ενώ στο Discord κανάλι του Midjourney όπου ο Άλεν ανα-



Εικόνα 2: Πρώιμη εκδοχή του Théâtre D'opéra Spatial δημιουργημένη μόνο με το Midjourney, προτού ο Jason Michael Allen επεξεργαστεί την εικόνα.

κοίνωσε τη νίκη του, τα σχόλια ήταν ποικίλα (θα τα αναλύσουμε λεπτομερώς παρακάτω). Ο ίδιος, ωστόσο, υποστηρίζει ότι η ΤΝ είναι απλώς ένα εργαλείο, όπως και το πινέλο, και ότι η δημιουργικότητα ανήκει στον άνθρωπο: «Χωρίς τον άνθρωπο, δεν υπάρχει δημιουργική δύναμη» (Harwell 2022). Επιπλέον, τονίζει ότι η ταχύτητα εξέλιξης της ΤΝ στην τέχνη είναι ταχύτερη από αυτή του διαδικτύου, σημειώνοντας πως το έργο του, αν και κέρδισε τον διαγωνισμό, είναι πλέον ξεπερασμένο σε σχέση με τα σύγχρονα αποτελέσματα του Midjourney (Harwell 2022).

Ο Άλεν σίγουρα δεν υπερβάλλει όταν αναφέρεται στην ταχύτητα με την οποία εξελίσσεται η τεχνητή νοημοσύνη στον χώρο της παραγωγικής τέχνης. Το παράδειγμα του Midjourney είναι χαρακτηριστικό: μέσα σε λίγους μόνο μήνες, τα μοντέλα της πλατφόρμας βελτιώθηκαν σημαντικά, παράγοντας εικόνες με ολοένα και πιο λεπτομερείς και ρεαλιστικές αποδόσεις.

Ωστόσο, παρά τα σχόλια για καινοφανή φαινόμενα, η σύνδεση της τεχνολογίας με την τέχνη δεν είναι τόσο καινούργια όσο πολλοί πιστεύουν. Ανάλογα με το αν βλέπουμε την ΤΝ ως απλώς μια νέα τεχνολογία ή κάτι παραπάνω, μπορούμε να εντοπίσουμε την αρχή αυτής της σύνδεσης είτε αιώνες είτε δεκαετίες πίσω. Στην πρώτη περίπτωση, στην «Αναγέννηση όσο και στον χρυσό αιώνα της φλαμανδικής τέχνης, καλλιτέχνες όπως ο Λεονάρντο Ντα Βίντσι (Leonardo da Vinci), ο Άλμπρεχτ Ντίρερ (Albrecht Dürer) και ο Γιοχάνες Βερμέερ (Johannes Vermeer) επωφελήθηκαν από τα τεχνολογικά μέσα και προήγαγαν τη σύμπραξη τέχνης και τεχνολογίας στα έργα τους» (Σοφοκλέους 2021: 34-35). Στη δεύτερη περίπτωση, το πιο χαρακτηριστικό παρά-



Εικόνα 3: Όλες οι εκδόσεις του Midjourney. Prompt: A young man in a suit with a colorful pixelated head against a blue background, with vibrant colors in the glitch art style, creating a surreal and dreamy mood with a minimalistic design suitable as a profile picture for social media. --style raw --c 10.

δειγμα είναι ίσως τα έργα του Χάρολντ Κοέν (Harold Cohen) σε συνεργασία με το AARON, ένα λογισμικό που ανέπτυξε ο ίδιος το 1973, με στόχο να εξερευνήσει και να καταλάβει τι είναι η τέχνη (Boden 2004: 150-166, Vass 2022, Σοφοκλέους 2021: 37-38). Θα σταθώ λίγο παραπάνω στην περίπτωση του Κοέν, διότι αποτελεί σημείο αναφοράς για όσους υπερασπίζονται τη χρήση ΤΝ εργαλείων στην παραγωγή τέχνης. Αρχικά, το AARON μπορούσε να παράγει μόνο μονόχρωμα γραμμικά σχέδια, τα οποία χρωμάτιζε μετά με το χέρι ο Κοέν. Στη συνέχεια, τροποποίησε το πρόγραμμα, ώστε το AARON να επιλέγει και να εφαρμόζει μόνο του τα χρώματα, δημιουργώντας ψηφιακές εκτυπώσεις. Μέχρι τη δεκαετία του 1980, το πρόγραμμα μπορούσε να παράγει κάποιες μορφές του πραγματικού κόσμου, συμπεριλαμβανομένων φυτών και ανθρώπινων μορφών (Boden 1998: 352-353, Vass 2022, Σοφοκλέους 2021: 37).

Παρόλο που οποιαδήποτε νέα ιδέα έπρεπε να κωδικοποιηθεί και να τροφοδοτηθεί στο σύστημα, το πρόγραμμα μπορούσε να συνθέσει ένα σχεδόν άπειρο αριθμό διακριτών έργων τέχνης από μόνο του. Η δυνατότητα «λήψης αποφάσεων» του AARON καθίστατο δυνατή μέσω της επιλογής του Κοέν να εγκαταστήσει μια γεννήτρια τυχαίων αριθμών στην καρδιά του προγράμματος, δημιουργώντας μια ψευδαίσθηση αυτονομίας και μια υπόνοια δυνατότητας εμπρόθετης δράσης. (Σοφοκλέους 2021: 37).

Αντιλαμβανόμαστε, λοιπόν, πως η συζήτηση στον χώρο της θεωρίας της τέχνης σχετικά με τη σχέση της δημιουργικότητας με την τεχνολογία υφίσταται εδώ και δεκαετίες, μιας και υπάρχει μια «αναδυόμενη τάση εικαστικής παραγωγής, η οποία σχετίζεται με την ικανότητα τεχνητών συστημάτων και αλγορίθμων να δημιουργούν έργα τέχνης με μια σχετική αυτονομία» (Σοφοκλέους 2021: 34). Παράλληλα η συζήτηση αυτή συνδέεται με την ανησυχία των καλλιτεχνών για τον τυχόν εκτοπισμό τους από τη δημιουργική διαδικασία. Σε ένα ευρύτερο πλαίσιο, αυτή η ανησυχία εν μέρει πηγάζει κι από τεχνοφοβικές προκαταλήψεις που προειδοποιούν για μια «δυστοπία ενός τεχνολοκληρωτισμού» (Σοφοκλέους 2021: 34). Επομένως, το φαινόμενο της παραγωγικής τέχνης δεν είναι καινοφανές, ωστόσο η ευρέως διαδεδομένη παραγωγή της είναι.

Τι είναι η δημιουργικότητα και ποιος είναι ο δημιουργός;

Από την αρχή του άρθρου έχουμε αναφέρει τη λέξη «δημιουργικότητα» αρκετές φορές, χωρίς όμως να την ορίσουμε με σαφήνεια. Αναγνωρίζω πλήρως τη δυσκολία ορισμού εννοιών όπως αυτής, και γι' αυτό δεν θα επιχειρήσω να παραθέσω όλη τη σχετική συζήτηση ή να διατυπώσω έναν νέο ορισμό. Ωστόσο, δεδομένου ότι το ενδιαφέρον μου εστιάζεται στο πώς η έννοια αυτή μετασχηματίζεται στην κοινή αντίληψη, θεωρώ χρήσιμο να δώσουμε ένα έστω βασικό πλαίσιο αναφοράς.

Ορισμένα κοινά χαρακτηριστικά που υπάρχουν στους περισσότερους ορισμούς για τη δημιουργικότητα περιλαμβάνουν την ικανότητα του ατόμου να παράγει νέες, πρωτότυπες και μη αναμενόμενες ιδέες, να συνδέει ποικίλα στοιχεία από διαφορετικούς τομείς, να επιλύει προβλήματα ή απλώς να προάγει τη γνώση (Boden 2004: 1-6, Alexii 2023: 194-195).

Ενδεικτικά, η Μαργκαρέτ Μποντέν (Margaret Boden) ορίζει ως δημιουργικότητα την ικανότητα να μπορεί κάποιος να σκεφτεί ιδέες, οι οποίες είναι νέες, μη αναμενόμενες και προσφέρουν αξία (2004: 1). Συνεχίζοντας, η Μποντέν διαφοροποιεί την ψυχολογική δημιουργικότητα (νέα, μη αναμενόμενη ιδέα για τον άνθρωπο που την σκέφτηκε) από την ιστορική δημιουργικότητα (νέα, μη αναμενόμενη ιδέα για το σύνολο των ανθρώπων που ιστορικά δεν έχει καταγραφεί πρότερα) και προτείνει τρία διαφορετικά είδη δημιουργικότητας: τη συνδυαστική (combinational), την εξερευνητική (exploratory) και τη μετασχηματιστική (transformational) (ό.π.: 1-6).

Η συνδυαστική δημιουργικότητα προκύπτει όταν συνδυάζουμε γνωστές ιδέες με νέους τρόπους. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της μορφής δημιουργικότητας είναι το κολάζ. Οι συνδέσεις αυτές συχνά απαιτούν εκτεταμένη γνώση τουλάχιστον ενός πεδίου και πλούσιο υπόβαθρο ιδεών (ό.π.: 3-4). Η εξερευνητική δημιουργικότητα αφορά την ανακάλυψη νέων ιδεών μέσα σε έναν προκαθορισμένο χώρο ή σύστημα, όπως μια επιστημονική θεωρία ή ένα καλλιτεχνικό στιλ. Ο δημιουργός εξερευνά τις δυνατότητες ενός υπάρχοντος πλαισίου, κάνοντας νέες συνθέσεις που δεν είχαν δοκιμαστεί πριν, όπως π.χ. νέα μουσικά μοτίβα. Αυτή η μορφή δημιουργικότητας αφορά την εξερεύνηση των ορίων ενός συγκεκριμένου στιλ σκέψης (ό.π.: 4-5). Η μετασχηματιστική δημιουργικότητα είναι η πιο βαθιά μορφή δημιουργικότητας και συμβαίνει όταν ένας δημιουργός αλλάζει ριζικά τους κανόνες ή το πλαίσιο ενός συστήματος, ώστε να μπορέσει να σκεφτεί κάτι που πριν ήταν αδιανόητο. Αυτός ο τύπος δημιουργικότητας αφορά τη μετατροπή ενός υπάρχοντος συστήματος σε κάτι νέο και διαφορετικό, όπως όταν ο Πικάσο άλλαξε τα δεδομένα της τέχνης με τον κυβισμό (ό.π.: 4-5).

Επομένως, η δημιουργικότητα είναι αναπόσπαστο κομμάτι της ανθρώπινης ύπαρξης. Δεδομένου αυτού, μπορεί ένα υπολογιστικό σύστημα να είναι δημιουργικό; Τα περισσότερα μοντέλα ΤΝ εκπαιδεύονται με έναν τεράστιο όγκο δεδομένων, κι άρα προϋπαρχόντων στιλ και, στη συνέχεια, παράγουν παραλλαγές που συμμορφώνονται με αυτά τα στιλ και την προτροπή του χρήστη, προσπαθώντας παράλληλα να εισάγουν κάποια καινοτομία. Θα μπορούσαμε να πούμε πως κατέχουν τη συνδυαστική δημιουργικότητα που αναφέραμε παραπάνω, όπου τα συστήματα αναδιατάσσουν, ήδη, γνωστές ιδέες με νέους τρόπους.

Ωστόσο, όταν ένα ΑΙ εργαλείο ζωγραφίζει ένα έργο σαν τον Πικάσο, δεν το αντιμετωπίζουμε ως τέχνη, ως κάτι πρωτότυπο, ούτε ως κάτι το δημιουργικό. Ερχόμαστε αντιμέτωποι με το ερώτημα: «τι είδους ανασυνδυασμοί ιδεών, αναλογίες και εννοιολογικές συνδέσεις θεωρούνται σήμα κατατεθέν της πρωτοτυπίας;» (Arielli & Manovich 2022: 3). Παράλληλα, θα πρέπει να αποφασίσουμε αν ο μιμητισμός είναι αρκετός για να αποδώσουμε ευφυΐα και δημιουργικότητα σε μη-ανθρώπους. Για τον Τούρινγκ (Turing) το να μην μπορούμε να ξεχωρίσουμε αν κάτι είναι παραγόμενο από άνθρωπο ή όχι, ήταν αρκετό για να του αποδώσουμε ευφυΐα (Arielli & Manovich 2022: 4).

Ωστόσο, το ερώτημα σχετίζεται με τις παραδοχές που κάνουμε όταν χρησιμοποιούμε και αποδίδουμε έννοιες όπως η νοημοσύνη και η δημιουργικότητα. Αυτό οδηγεί σε αυτό που έχει ονομαστεί θεώρημα του Tesler, το οποίο δηλώνει ότι: Τεχνητή νοημοσύνη είναι ό,τι δεν έχει γίνει ακόμη ή, αντίστροφα, νοημοσύνη είναι ό,τι δεν έχουν κάνει ακόμη οι μηχανές (Arielli & Manovich 2022: 6).

Επειδή ξέρουμε πως εικαστικά έργα όπως το Théâtre D'opéra Spatial είναι αποτέλεσμα προγραμματισμού, θεωρούμε πως δεν υπάρχει πρόθεση και συνείδηση πίσω από τη δημιουργία τους. Παράλληλα, η δημιουργικότητα θεωρείται κατεξοχήν ανθρώπινος τομέας που δεν επιδέχεται αλγοριθμική αναγωγή (ό.π.: 8), ενδεχομένως διότι δεν κατανοούμε πλήρως το πώς λειτουργεί (ό.π.: 10), και πού αποδίδεται από τους εξωτερικούς παρατηρητές (ό.π.: 11). Επιπλέον, «αυτό που γνωρίζουμε είναι κοινό, αυτό που δεν γνωρίζουμε θεωρείται εξαιρετικό» (ό.π.: 12). Όσο περισσότερο κατανοούμε τις εσωτερικές λειτουργίες ενός φαινομένου, τόσο πιο κοινότοπο, μη πρωτότυπο και μη δημιουργικό μάς φαίνεται. Αντίθετα, όταν δεν καταλαβαίνουμε κάτι, τόσο πιο εύκολα του αποδίδουμε δημιουργικό χαρακτήρα. Η τεχνολογική πρόοδος συχνά αποκαλύπτει ότι τα υποτιθέμενα εξωπραγματικά φαινόμενα είναι στην πραγματικότητα προϊόν συνηθισμένων διαδικασιών (ό.π.: 12).

Για τους Αριέλι και Μάνοβιτς (2023: 8) για να χαρακτηριστεί ένα σύστημα TN ως δημιουργικό θα πρέπει να πληροί τα εξής κριτήρια:

- ✳ Επιτυγχάνει επιδόσεις ανώτερες από τον άνθρωπο (δηλαδή παράγει κάτι που κατατάσσεται υψηλότερα σε ομορφιά, ευχαρίστηση, «καταπληκτικότητα» κλπ.), χωρίς να λαμβάνεται υπόψη η ομοιότητα της ανθρώπινης πολιτισμικής συμπεριφοράς.
- ✳ Εκδηλώνει την ικανότητα να είναι δημιουργικό, δηλαδή να δημιουργεί καινοτομίες.
- ✳ Δείχνει αυτόνομη συμπεριφορά, κατά την οποία η μηχανή φαίνεται ικανή να παράγει κάτι απροσδόκητο, μακριά από τις αρχικές παραμέτρους και εισόδους των προγραμματιστών.

Η αξιολόγηση των παραπάνω είναι σε μεγάλο βαθμό υποκειμενική και εξαρτάται από το πώς εμείς, ως άνθρωποι, αποδίδουμε τη δημιουργικότητα σε μια συμπεριφορά. Για παράδειγμα, θεωρούμε πως ένα δημιουργικό έργο ενσωματώνει προσωπικές, πολιτισμικές και συναισθηματικές διεργασίες που συνοδεύουν την καλλιτεχνική έκφραση. Έτσι, όταν βρισκόμαστε απέναντι σε ένα έργο τέχνης δημιουργημένο από έναν αλγόριθμο, συχνά το αντιλαμβανόμαστε ως «χωρίς ζωή». Με αυτή την οπτική, η δημιουργικότητα μπορεί να θεωρηθεί ως ένας ανθρωποκεντρικός μύθος, βασισμένος στην αντίληψη ότι μόνο ο άνθρωπος μπορεί να παράγει έργα με νόημα και βάθος (ό.π.).

Φαίνεται, λοιπόν, ότι ο στόχος της απόδοσης δημιουργικότητας σε συστήματα TN είναι συνεχώς μεταβαλλόμενος και διαρκώς απομακρύνεται. Ωστόσο, η παραπάνω οπτική καταδεικνύει «την απειρία του είδους μας στην κατανόηση δημιουργικών «άλλων» και ο φόβος της απώλειας της πιο ανθρώπινης ιδιότητάς μας στέκεται εμπόδιο στην αμερόληπτη κατανόηση της δημιουργικότητας των μη-φυσικών δρώντων (agents)» (Σοφοκλέους 2021: 34).

Σε αυτό το πλαίσιο, σε ποιον αποδίδεται η ιδιότητα του δημιουργού όταν ένα έργο είναι προϊόν αλγορίθμων και συστημάτων που παράγουν και επανερμηνεύουν την πρόθεση ενός καλλιτέχνη;

Καθώς η διαδικασία παραγωγής διαμεσολαβείται από ολοένα και πιο σύνθετες παρεμβάσεις μέσω λογισμικών (π.χ. φίλτρα και εφέ σε φωτογραφίες και βίντεο), πώς μπορούμε να προσδιορίσουμε πού βρίσκεται η δημιουργική καινοτομία και ποιος είναι ο δημιουργός της; Όπως επισημαίνει ο καλλιτέχνης Μάριο Κλίνγκμαν, ένας από τους πρωτοπόρους της τέχνης με τεχνητή νοημοσύνη: «Αν ακούγατε κάποιον να παίζει πιάνο, θα ρωτούσατε: «Εί-

να το πιάνο ο καλλιτέχνης;». Όχι. Το γεγονός ότι πρόκειται για έναν περίπλοκο μηχανισμό δεν αλλάζει τους ρόλους» (Arielli & Manovich 2022: 4).

Παρόλο που αρκετοί θα συμφωνήσουν με τον Κλίγκεμαν, τα σύνορα μεταξύ ανθρώπινης δημιουργικότητας και υπολογιστικών διαδικασιών θολώνουν αρκετά, φέρνοντας στο επίκεντρο σημαντικά ερωτήματα για την πνευματική ιδιοκτησία, τα δικαιώματα δημιουργού και τις ηθικές προεκτάσεις της συνδημιουργίας μεταξύ ανθρώπων και μηχανών.

Τον Σεπτέμβριο του 2022, ο Άλεν υπέβαλε αίτηση στο Γραφείο Πνευματικών Δικαιωμάτων των ΗΠΑ για να κατοχυρώσει τα πνευματικά δικαιώματα του Théâtre D'opéra Spatial. Η αίτηση απορρίφθηκε. Το έργο αποτελούσε προϊόν συνεργασίας μεταξύ του Άλεν και του Midjourney, με τις συνεισφορές τους να είναι «άρρηκτα και αδιαχώριστα συνδεδεμένες» (United States Copyright Office 2023). Ο Άλεν ζητούσε την κατοχύρωση των πνευματικών δικαιωμάτων για ολόκληρο το έργο, κάτι που δεν ήταν εφικτό σύμφωνα με τη νομοθεσία των ΗΠΑ, η οποία δεν παρέχει προστασία πνευματικών δικαιωμάτων σε έργα που δημιουργούνται από μη ανθρώπινες οντότητες (United States Copyright Office 2023).

Λιγότερο από ένα χρόνο αργότερα, τον Ιούλιο του 2023, ο Άλεν άσκησε έφεση, υποστηρίζοντας ότι το γραφείο αγνόησε το βασικό στοιχείο της ανθρώπινης δημιουργικότητας που απαιτείται για τη χρήση του Midjourney. Προσπάθησε να χρησιμοποιήσει το δόγμα της δίκαιης χρήσης, για να υποστηρίξει ότι το έργο του πρέπει να καταχωριστεί, επειδή ισοδυναμεί με μετασχηματιστική χρήση υλικού που προστατεύεται από πνευματικά δικαιώματα. Η απόφαση του γραφείου ανακοινώθηκε τον Σεπτέμβριο του 2023 και ήταν αρνητική, επιβεβαιώνοντας τις προηγούμενες οδηγίες που δόθηκαν σχετικά με την TN από το Γραφείο (United States Copyright Office 2023). Οι προσπάθειες του Άλεν αναδεικνύουν τα «τεχνικά» ζητήματα που προκύπτουν σχετικά με την πνευματική ιδιοκτησία των έργων που δημιουργούνται με τη βοήθεια τεχνητής νοημοσύνης.

Ο Άλεν έχει δίκιο στο ότι το Midjourney, όπως και τα υπόλοιπα εργαλεία παραγωγικής TN, δεν μπορούν να λειτουργήσουν χωρίς την ανθρώπινη δημιουργικότητα. Η φράση του «αν υπάρχει κάτι που μπορείς να διεκδικήσεις, αυτό είναι το prompt σου» (Harwell 2022) αναδεικνύει την ουσία της ανθρώπινης παρέμβασης στην τεχνητή νοημοσύνη. Η προτροπή που δίνει ο χρήστης είναι η αρχή μιας νέας δημιουργίας και αποτελεί τέχνη από μόνη της, με ολόκληρες διαδικτυακές βιβλιοθήκες προτροπών και εργαλεία, όπως το Midjourney prompt generator, να καθοδηγούν τους χρήστες. Καθώς τα εργαλεία TN λειτουργούν με βάση πιθανοθεωρητικά μοντέλα, η ίδια προ-τροπή δεν θα αποδώσει ποτέ ακριβώς το ίδιο αποτέλεσμα, γεγονός που καθιστά την καλή προτροπή ύψιστης σημασίας για την ποιότητα του τελικού έργου.

Στην καρδιά αυτής της συζήτησης βρίσκεται η έννοια της συναρμογής (assemblage), όπως την εισήγαγαν οι Ντελέζ και Γκουαταρί, περιγράφοντας τη δυναμική, μη ιεραρχική σύνθεση ετερογενών στοιχείων που συνδέονται προσωρινά για τη δημιουργία νέων μορφών και νοημάτων (Deleuze & Guattari 1987). Αυτή η έννοια αποκτά ιδιαίτερη σημασία για τους καλλιτέχνες που κατασκευάζουν δικά τους συστήματα TN ή προσαρμόζουν υπάρχοντα, καθώς δεν το κάνουν μόνο για να λάβουν «βοήθεια», αλλά, όπως και ο Κοέν, για να διερευνήσουν τα όρια της ανθρώπινης ιδέας της δημιουργικότητας και της συναρμογής ανθρώπου-μηχα-

νής (Zylinska 2020: 58). Ενδιαφέρουσα είναι η οπτική του Κοέν, ο οποίος έβλεπε το AARON περισσότερο ως βοηθό παρά ως εργαλείο (Cohen 1982). Ωστόσο, όπως αναφέρει κι ο ίδιος, δεν ήταν «ένας βοηθός που θα μπορούσε να μάθει τι ήθελα να κάνω βλέποντας τι έκανα εγώ ο ίδιος» (ό.π.: 5).

Ένα πρόγραμμα υπολογιστή δεν είναι άνθρωπος. Όμως, προφανώς, κάθε οντότητα που είναι ικανή να προσαρμόζει την απόδοσή της σε συνθήκες που ήταν απρόβλεπτες, όταν ξεκίνησε η απόδοσή της, παρουσιάζει νοημοσύνη: είτε η οντότητα αυτή είναι άνθρωπος είτε όχι. Ζούμε στην κορφή ενός πολιτισμικού κύματος-σοκ άνευ προηγουμένου, το οποίο σπρώχνει ένα νέο είδος οντότητας στον κόσμο μας: κάτι λιγότερο από ανθρώπινο, ίσως, αλλά δυνητικά ικανό για πολλές από τις ανώτερες διανοητικές λειτουργίες –είναι πολύ νωρίς ακόμα για να μαντέψουμε πόσες– που υποθέσαμε ότι είναι μοναδικά ανθρώπινες. Βρισκόμαστε στη διαδικασία να συμβιβαστούμε με το γεγονός ότι «νοημοσύνη» δεν σημαίνει πλέον, αποκλειστικά, «ανθρώπινη νοημοσύνη». (ό.π.: 5)

Αν θεωρήσουμε τα συστήματα τεχνητής νοημοσύνης ως βοηθούς ή συνεργάτες στη δημιουργική διαδικασία, πώς επηρεάζεται η κατανομή των πνευματικών δικαιωμάτων; Οι υπάρχοντες νομικοί και πνευματικοί κανόνες δεν αποδίδουν πνευματική ιδιοκτησία σε μη-ανθρώπους, ωστόσο αν αντιληφθούμε τα εργαλεία ΤΝ ως συστήματα με εμπρόθετη δράση και δημιουργικότητα, ενδεχομένως αυτό θα έπρεπε να αλλάξει και να υπάρχει η αναγνώριση της μηχανής ως συνδημιουργού.

Εφόσον συζητάμε για τα ζητήματα πνευματικής ιδιοκτησίας, δεν μπορούμε να μην αναφέρουμε, έστω και σύντομα, ότι η εκπαίδευση αυτών των μοντέλων απαιτεί τεράστιο όγκο δεδομένων – συχνά έργων τέχνης των οποίων οι δημιουργοί δεν είχαν δώσει άδεια χρήσης για τέτοιους σκοπούς. Οι καλλιτέχνες που είδαν τα εικαστικά τους στίλ να αναπαράγονται από συστήματα ΤΝ δεν έμειναν άπραγοι, αλλά προχώρησαν σε μηνύσεις κατά των εταιρειών που δημιούργησαν αυτά τα μοντέλα τεχνητής νοημοσύνης (Cho 2024, Farfan 2024, Franzen 2023). Παράλληλα, αναπτύχθηκαν και τεχνολογικά αντίμετρα, όπως το Glaze (Shan κ.ά. 2024), τα οποία στοχεύουν στις πρακτικές ιστοσυγκομιδής (web scraping) των εταιρειών.

Το Glaze είναι ένα σύστημα που έχει σχεδιαστεί για να προστατεύει τους ανθρώπους-καλλιτέχνες διακόπτοντας τη μίμηση του στίλ. Σε υψηλό επίπεδο, το Glaze υλοποιεί ένα σύνολο ελάχιστων αλλαγών στα έργα τέχνης, έτσι ώστε να φαίνονται αμετάβλητα στα ανθρώπινα μάτια, αλλά να εμφανίζονται στα μοντέλα τεχνητής νοημοσύνης σαν ένα δραματικά διαφορετικό καλλιτεχνικό στίλ (Shan κ.ά. 2024). Για παράδειγμα, τα ανθρώπινα μάτια μπορεί να θεωρήσουν αμετάβλητο ένα «glazed» πορτρέτο από κάρβουνο με ρεαλιστικό στυλ, αλλά ένα μοντέλο ΤΝ μπορεί να δει την ίδια εικόνα ως ένα σύγχρονο αφηρημένο στίλ. Έτσι, όταν κάποιος στη συνέχεια ζητήσει από το μοντέλο να δημιουργήσει τέχνη που μιμείται τον καλλιτέχνη που έχει ως χαρακτηριστικό στίλ το κάρβουνο, το αποτέλεσμα θα είναι κάτι εντελώς διαφορετικό από αυτό που περίμενε (Shan κ.ά. 2024). Το Top of FormBottom of FormGlaze έγινε διαθέσιμο στο κοινό τον Μάρτιο του 2023 και μέχρι τον Ιούνιο του ίδιου έτους πάνω από 740 χιλιάδες χρήστες το είχαν κατεβάσει (ό.π.: 14).

Τι συζητιέται στο Discord;

Τα εργαλεία ΤΝ παραγωγικής τέχνης έχουν πολύ ενεργές ψηφιακές κοινότητες, οι οποίες εδρεύουν πρωτίστως στο Discord. Μάλιστα μέχρι πρότινος, τον Αύγουστο του 2024, το Midjourney⁴ ήταν διαθέσιμο σχεδόν αποκλειστικά μέσω αυτού. Το Discord είναι μια πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης, που επιτρέπει την επικοινωνία μέσω φωνητικών κλήσεων, βιντεοκλήσεων, μηνυμάτων κειμένου και πολυμέσων. Η επικοινωνία μπορεί να είναι ιδιωτική ή να πραγματοποιείται σε εικονικές κοινότητες που ονομάζονται servers.

Στο πλαίσιο της προσωπικής και επαγγελματικής μου ενασχόλησης με το Midjourney και το Pika, πέρασα αρκετό χρόνο στους αντίστοιχους servers. Έτσι, είχα την ευκαιρία να παρατηρήσω και να σκιαγραφήσω κάποιες από τις απόψεις των χρηστών που επικρατούσαν την περίοδο που ο Άλεν κέρδισε την πρώτη θέση στην Πολιτειακή Έκθεση του Κολοράντο και όταν ανακοινώθηκε το Sora.

Λίγες μέρες μετά τη νίκη του με το Théâtre d'Opera Spatial, ο Άλεν ανακοίνωσε το γεγονός στον Discord server του Midjourney. Οι αντιδράσεις, ωστόσο, δεν ήταν αυτές που πιθανώς περίμενε. Πολλοί χρήστες εξέφρασαν την απογοήτευσή τους που έργα παραγόμενα από ΤΝ διαγωνίζονται μαζί με παραδοσιακά έργα τέχνης. Οι πιο υποστηρικτικοί πρότειναν ότι αυτά τα έργα θα έπρεπε να διαγωνίζονται σε ξεχωριστή κατηγορία, ενώ οι πιο επικριτικοί θεωρούσαν ότι δεν μπορούν καν να χαρακτηριστούν ως τέχνη και πως ο Άλεν εξαπάτησε τους κριτές, διότι δεν τους εξήγησε τι εργαλείο είναι το Midjourney στην αίτηση συμμετοχής του.

Ένα επαναλαμβανόμενο θέμα στη συγκεκριμένη συζήτηση ήταν το ζήτημα της εμπρόθετης δράσης. Πολλοί χρήστες υποστήριζαν ότι συστήματα ΤΝ όπως το Midjourney δεν έχουν την αυτονομία για να θεωρηθούν δημιουργοί από μόνα τους, επομένως ο Άλεν ορθώς θεωρεί πως είναι ο δημιουργός του έργου. Χαρακτηριστικό επιχείρημα υπέρ αυτής της άποψης ήταν το παρακάτω σχόλιο του χρήστη Midjourney 1⁵:

Οκ, το πινέλο μου έκανε μια γραμμή στον καμβά μου. Έπρεπε να κρατήσω το πινέλο για να κάνω αυτή τη γραμμή. Το πινέλο εξακολουθεί να είναι αυτό που έκανε τη γραμμή. Είναι άσχετο με το ποιος είναι ο καλλιτέχνης. Εσύ εξακολουθείς να είσαι ο καλλιτέχνης επειδή κρατάς το εργαλείο στο χέρι σου. Οκ, αλλά ποιος είπε στον τρισδιάστατο εκτυπωτή να φτιάξει αυτό το πράγμα; Εγώ έφτιαξα το τρισδιάστατο μοντέλο. Εγώ δίνω εντολή στο εργαλείο να φτιάξει αυτό που θέλω. Εγώ είμαι ακόμα ο καλλιτέχνης. Δεν μπορείς να μου αφαιρέσεις την εμπρόθετη δράση ως άτομο επειδή κρατάω εργαλεία που κάνουν αυτό που τους λέω εγώ.

4 Για να χρησιμοποιήσει κάποιος το Midjourney έπρεπε να συνδεθεί στον σχετικό server και να στείλει μήνυμα στο Midjourney bot χρησιμοποιώντας την εντολή /imagine.

5 Για λόγους προστασίας της ανωνυμίας των χρηστών, δεν αναφέρω τα κανονικά ψευδώνυμα που είχαν στο Discord.

Η άποψή του ευθυγραμμίζεται πλήρως με εκείνη του Κλίνγκμαν, ο οποίος υποστηρίζει ότι η TN αποτελεί το μέσο υλοποίησης του καλλιτεχνικού έργου, και όχι τον ίδιο τον καλλιτέχνη (Arielli & Manovich 2022: 4).

Το αντεπιχείρημα στο παραπάνω ήρθε από τον χρήστη Midjourney 2 και είναι πως «αν πεις σε κάποιον να δημιουργήσει κάτι, ανεξάρτητα από το πόσο συγκεκριμένες είναι οι οδηγίες σου, αυτός είναι ο δημιουργός, όχι εσύ». Και κάποιοι χρήστες υπερθεμάτισαν υποστηρίζοντας πως τα εργαλεία TN, σε αντίθεση με τα πινέλα, μπορούν να εκτελέσουν πιο σύνθετες διαδικασίες αυτόνομα, και μέρος του ελέγχου του ανθρώπου στο δημιουργικό έργο περιορίζεται.

Μια άλλη σημαντική διαφωνία αφορά το πώς οι χρήστες αντιλαμβάνονται τη σχέση μεταξύ της προτροπής και του τελικού έργου, υποστηρίζοντας ότι η σύνθεση μιας προτροπής είναι από μόνη της μια καλλιτεχνική πράξη, λέγοντας «Εσύ συνέθεσες αυτό. Εσύ το δημιούργησες. Η φαντασία σου. Η τέχνη σου. Τα εργαλεία έχουν αλλάξει... και λοιπόν;». Αυτή η άποψη είναι διαδεδομένη στην κοινότητα, με πολλούς να αγκαλιάζουν τα εργαλεία TN ως ενδυναμωτικά, επιτρέποντας σε άτομα χωρίς παραδοσιακές καλλιτεχνικές δεξιότητες να δημιουργήσουν εντυπωσιακά έργα. Ωστόσο, ο χρήστης Midjourney 3 αμφισβητεί αυτή την ιδέα, υποστηρίζοντας ότι το να δώσεις μια προτροπή δεν ισοδυναμεί με το να είσαι καλλιτέχνης, υπονοώντας ότι η πραγματική καλλιτεχνική διαδικασία βρίσκεται στη δημιουργία του τελικού έργου με τα ίδια τα χέρια του καλλιτέχνη.

Οι συζητήσεις αγγίζουν και ευρύτερα φιλοσοφικά ερωτήματα σχετικά με τη φύση της τέχνης. Ο χρήστης Midjourney 5 σημειώνει: «Στη σχολή καλών τεχνών μου έμαθαν ότι η ιδέα είναι η τέχνη, όχι η εκτέλεση». Εφόσον η ιδέα του έργου παραμένει ριζωμένη στην ανθρώπινη φαντασία, η χρήση της TN ως εργαλείου εκτέλεσης δεν μειώνει την καλλιτεχνική του αξία. Ωστόσο, αυτή η ιδέα παραμένει αμφισβητήσιμη, καθώς άλλοι υποστηρίζουν ότι η υπερβολική ανάθεση της δημιουργικής διαδικασίας σε μια TN μειώνει τον ρόλο του ανθρώπινου καλλιτέχνη.

Η ύπαρξη «σκληρής δουλειάς, πόνου και ιδρώτα» θεωρείται από πολλούς απαραίτητη προϋπόθεση για να χαρακτηριστεί κάτι ως τέχνη. Ο πόνος και η θυσία, που παραδοσιακά συνοδεύουν τη δημιουργική διαδικασία, απουσιάζουν όταν χρησιμοποιείται η TN –ή τουλάχιστον έτσι αισθάνεται το κοινό–, κάνοντας την τέχνη που παράγεται από αυτή να φαίνεται σαν «κλεψιά», ο σύντομος δρόμος για να μπορέσει κάποιος να φτάσει στον τελικό προορισμό. Η έννοια του κόπου επανέρχεται διαρκώς στις συζητήσεις, ενισχύοντας την αντίληψη ότι η τέχνη απαιτεί φυσικό και συναισθηματικό κόστος. Επιπλέον, έχει ενδιαφέρον το πως δεν μπορούν να ισχύουν δύο συνθήκες ταυτόχρονα. Το Midjourney μπορεί να είναι ή να μην είναι δημιουργός. Ωστόσο, σίγουρα δεν μπορεί να είναι συν-δημιουργός μαζί με τον άνθρωπο που το χρησιμοποιεί.

Αντίθετα, οι συζητήσεις στον server του Pika, μιας πλατφόρμας που ειδικεύεται στη δημιουργία βίντεο με τη χρήση τεχνητής νοημοσύνης, υιοθετούν πιο τεχνοκρατικές προσεγγίσεις. Αρκετές φορές αναφέρθηκε ότι «οι σκηνοθέτες και οι δημιουργοί που χρησιμοποιούν αυτές τις τεχνολογίες ως εργαλεία με δεξιοτεχνία θα επικρατήσουν στο τέλος», υπονοώντας ότι όσοι έχουν την παραδοσιακή γνώση θα μπορέσουν να ενσωματώσουν την TN στα δημι-

ουργικά τους έργα, ενώ οι «μόνο TN χρήστες» θα αποτύχουν. Υπογραμμίζουν την ανάγκη για τους δημιουργούς να μάθουν να χρησιμοποιούν αυτές τις τεχνολογίες, αν θέλουν να παραμείνουν ανταγωνιστικοί στον δημιουργικό τομέα. Παράλληλα, επισημαίνουν ότι, αν και αυτά τα εργαλεία μπορεί να μην είναι ακόμη απαραίτητα, γίνονται όλο και πιο δημοφιλή, και όσοι δεν εκπαιδεύονται στη χρήση τους θα βρεθούν σε μειονεκτική θέση.

Ένας πιθανός λόγος που οι χρήστες του server του Pika εκφράζουν τόσο τεχνοκρατικές και ρεαλιστικές απόψεις μπορεί να σχετίζεται με το στάδιο εξέλιξης των συστημάτων TN που αφορούν την παραγωγή βίντεο. Τα περισσότερα διαθέσιμα εργαλεία, την εποχή που γράφτηκαν αυτά τα σχόλια (Φεβρουάριος 2024), ήταν ακόμη σε πρώιμο στάδιο, με εμφανείς αδυναμίες στη φυσική κίνηση των αντικειμένων και ένα μη ρεαλιστικό τελικό αποτέλεσμα. Η OpenAI είχε μόλις ανακοινώσει το Sora (OpenAI 2024), το δικό της σύστημα TN για παραγωγή βίντεο, χωρίς ωστόσο να το διαθέσει στο ευρύ κοινό. Τα παραγόμενα βίντεο ήταν εντυπωσιακά, με το κλίμα στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, κυρίως από ανθρώπους της βιομηχανίας των μέσων, της διαφήμισης και του κινηματογράφου, να ήταν ότι όσοι ασχολούνται με την παραγωγή βίντεο πρέπει να αρχίσουν να μαθαίνουν τα αντίστοιχα διαθέσιμα TN εργαλεία, ώστε όταν το Sora γίνει διαθέσιμο να μην αντιμετωπίσουν δυσκολίες στην υιοθέτησή του.

Τι συζητιέται στο Γραφείο;

Όπως αναφέρθηκε στην αρχή, λόγω της επαγγελματικής μου ενασχόλησης, έχω στενή επαφή με το δημιουργικό τμήμα μιας εταιρείας παροχής υπηρεσιών ψηφιακού μάρκετινγκ. Παρόλο που η ίδια δεν έχω ενεργό ρόλο στην ομάδα, βρίσκομαστε στον ίδιο όροφο και χώρο και πηγαίνουμε στο γραφείο τις ίδιες μέρες, βάσει του πλάνου rotation⁶ της εταιρείας μας. Εξαιτίας αυτού, έχω μπορέσει να συζητήσω αρκετά μαζί τους για το πώς βιώνουν οι ίδιοι την ένταξη των συστημάτων TN στην εργασιακή τους καθημερινότητα. Θεωρώ αρκετά χρήσιμο να ακουστεί η πλευρά τους, δεδομένου ότι βρίσκονται σε ένα περιβάλλον «προντακτοποίησης» της δημιουργικότητας, όπου σημασία δεν έχει μόνο η «καλή» ιδέα, αλλά και η γρήγορη και οικονομική υλοποίησή της.

Πριν συνεχίσουμε, είναι χρήσιμο να κάνουμε μερικές διευκρινίσεις. Το δημιουργικό αυτό τμήμα αποτελείται από τις εξής ειδικότητες: Head of Creative, Production Manager, Art Director, Creative Director, Motion & Graphic Designers, Copywriters και Account Managers. Ένα δημιουργικό τμήμα είναι υπεύθυνο για την ανάπτυξη και την εκτέλεση πρωτότυπων ιδεών και στρατηγικών που επικοινωνούν το μήνυμα ενός brand με δημιουργικό και ελκυστικό τρόπο. Συνεργάζεται στενά με άλλα τμήματα, όπως αυτό του μάρκετινγκ, για να παράγει οπτικό και λεκτικό περιεχόμενο, όπως διαφημίσεις, βίντεο, γραφικά και καμπάνιες, που ενισχύουν την εικόνα και την αποτελεσματικότητα των πελατών της εταιρείας.

6 Ακολουθούμε το υβριδικό μοντέλο εργασίας, το οποίο συνδυάζει εργασία από το γραφείο και τηλεργασία. Τις ημέρες που μια ομάδα βρίσκεται στο γραφείο, μια άλλη εργάζεται εξ αποστάσεως, και το αντίστροφο.

Το graphic design, από τη φύση του, είναι άμεσα συνδεδεμένο με τη χρήση υπολογιστικών προγραμμάτων. Μάλιστα, η «Adobe» έχει ενσωματώσει συστήματα TN σε εργαλεία που ήδη χρησιμοποιούν οι designers, όπως το Photoshop, το οποίο με τη λειτουργία generative fill επιτρέπει τη χρήση τεχνητής νοημοσύνης στην επεξεργασία εικόνων. Επιπλέον, η «Adobe» σχεδιάζει την ενσωμάτωση της TN και στο Premier, προσθέτοντας δυνατότητα δημιουργίας επιπλέον πλάνων με βάση το υπάρχον βίντεο. Οι αντιδράσεις τους σε αυτή την είδηση ήταν «Πόσο γαμάτο» και «Πάει θα μείνουμε από δουλειά».

Στο σημείο αυτό, αξίζει να σημειωθεί μια σημαντική έρευνα που διεξήχθη το 2018 από την «Adobe», με στόχο την κατανόηση του ρόλου της τεχνολογίας και της τεχνητής νοημοσύνης στη δημιουργική διαδικασία. Η έρευνα με τίτλο Creativity and Technology in the Age of AI εστίασε στις στάσεις των επαγγελματιών απέναντι σε αυτές τις αναδυόμενες τεχνολογίες και στην επίδρασή τους στις δημιουργικές δραστηριότητες. Τα αποτελέσματα της μελέτης ανέδειξαν πως οι δημιουργοί αναγνωρίζουν την ικανότητα της TN να διευκολύνει τον φόρτο εργασίας τους, βελτιστοποιώντας περίπλοκες, επαναλαμβανόμενες διαδικασίες. Παρότι παραμένουν αβέβαιοι για το πώς η TN θα τους επηρεάσει άμεσα, βλέπουν με ενδιαφέρον τις δυνατότητές της. Ταυτόχρονα, επιθυμούν να διατηρήσουν τον έλεγχο της τεχνολογίας, ώστε να μην παραμεριστεί η πρωτοτυπία και η δημιουργική επίλυση προβλημάτων.

Όπως ήταν αναμενόμενο, δεν επικρατεί μόνο ένα συναίσθημα σε σχέση με την TN. Υπάρχει σίγουρα ενθουσιασμός για τον τρόπο με τον οποίο η TN διευκολύνει τη δημιουργική διαδικασία, καθώς έχουν τη δυνατότητα να εξερευνήσουν και να πειραματιστούν με νέα υλικά, ενώ παράλληλα εξοικονομούν χρόνο που διαφορετικά θα αφιερωνόταν στην υλοποίηση. Η μείωση του χρόνου παραγωγής τους επιτρέπει να αφιερώνουν περισσότερο χρόνο στο brainstorming και στην ανάπτυξη ιδεών, γεγονός που εμπλουτίζει την καλλιτεχνική τους προσέγγιση. Αναγνωρίζουν ότι, αν δεν χρησιμοποιήσουν εργαλεία TN, «θα μείνουν πίσω». Ένα αίσθημα που καλλιεργείται από την όλο και αυξανόμενη τάση του κλάδου του μάρκετινγκ να ενσωματώνει TN σε κάθε πτυχή του. Γι' αυτό, ενώ πριν από έναν χρόνο μόνο ένας από αυτούς χρησιμοποιούσε εργαλεία TN σε εβδομαδιαία βάση, σήμερα σχεδόν όλοι τα χρησιμοποιούν καθημερινά.

Παράλληλα, δεν φαίνεται να ενδιαφέρονται ιδιαίτερα για το αν το Midjourney και τα υπόλοιπα εργαλεία παραγωγικής τέχνης μπορούν να θεωρηθούν δημιουργοί ή συν-δημιουργοί της δουλειάς τους, αλλά ανησυχούν πολύ περισσότερο για το νομικό πλαίσιο. Ιδίως στην αρχή, μέχρι να μπορέσουν να χαρτογραφήσουν το τοπίο, τα πνευματικά και εμπορικά δικαιώματα που προσφέρει η «μαμά» εταιρεία του εκάστοτε εργαλείου απαιτούσαν συνεχώς την προσοχή τους και λειτουργούσαν αποτρεπτικά στο να αξιοποιήσουν τα εργαλεία αυτά. Επίσης, επισημαίνουν ότι το αποτέλεσμα ενός συστήματος TN δεν είναι ποτέ τελικό. Χρειάζεται πάντα επεξεργασία και ανθρώπινη παρέμβαση, γεγονός που ορισμένοι πελάτες παραβλέπουν και αντιμετωπίζουν την TN ως ένα «τζίνι» που θα τους επιτρέψει να έχουν διαφημιστικές παραγωγές εκατοντάδων χιλιάδων ευρώ με πολύ χαμηλότερο κόστος, κάτι που προφανώς δεν ανταποκρίνεται στην πραγματικότητα.

Παρά τον ενθουσιασμό για την τεχνητή νοημοσύνη, ο φόβος ότι «η TN θα μας πάρει τις δουλειές» παραμένει υποβόσκων και εμφανίζεται κάθε φορά που ένα νέο εργαλείο αποδίδει

εντυπωσιακά αποτελέσματα, ιδίως στον τομέα του βίντεο. Ωστόσο, όπως συνέβη και στην αρχή με τα συστήματα παραγωγικής ΤΝ για εικόνες, η ανησυχία αυτή τείνει να εξασθενεί με τον καιρό. Ιστορικά ο φόβος αυτός εδράζεται περισσότερο στον εαυτό του και στον κίνδυνο του αγνώστου, καθώς νέες ριζοσπαστικές τεχνολογίες (π.χ. ηλεκτρισμός, ατμομηχανή κ.λπ.) για κάθε Χ αριθμό παραδοσιακών θέσεων εργασίας που εξαφανίζονται, δημιουργούν πολλαπλάσιες του Χ (Shine 2023). Θα παραθέσω και πάλι τους Αριέλι και Μάνοβιτς: «αυτό που γνωρίζουμε είναι κοινό, ενώ αυτό που δεν γνωρίζουμε θεωρείται εξαιρετικό» (2023: 12).

Η δημιουργικότητα στην εποχή της ΤΝ – Κλείνοντας

Η παρούσα μελέτη επιχείρησε να διερευνήσει τι σημαίνει να είσαι δημιουργικός στην εποχή της ΤΝ, αναλύοντας τις προκλήσεις και τις δυνατότητες που προκύπτουν από τη σύμπλεξη ανθρώπινης και αλγοριθμικής δημιουργίας. Αν και δεν καταλήγω σε μία μονοσήμαντη απάντηση, επιχείρησα να χαρτογραφήσω τα πολλαπλά πεδία που διαμορφώνουν και μετασχηματίζουν την έννοια της δημιουργικότητας σήμερα.

Σήμερα, το να είναι κανείς δημιουργικός σημαίνει να διαχειρίζεται μια συνεργασία μεταξύ του ανθρώπινου οράματος και των αλγοριθμικών δυνατοτήτων. Όπως προκύπτει από την ανάλυση των αλληλεπιδράσεων στις κοινότητες του Midjourney και του Pika, αυτή η συνεργασία απαιτεί όχι μόνο τεχνική δεξιότητα, αλλά και την ικανότητα απόδοσης νοήματος, πλαισίου και πολιτισμικής συνάφειας στα παραγόμενα έργα – ποιότητες που παραμένουν αποκλειστικά ανθρώπινες. Αν επιλέξουμε να εφαρμόσουμε την τυπολογία της Boden, θα δούμε πως η σύγχρονη δημιουργικότητα εμφανίζεται κυρίως ως συνδυασμός διερευνητικής και συνδυαστικής δημιουργικότητας. Ο καλλιτέχνης λειτουργεί ως επιμελητής ενός συνόλου δυνατοτήτων που προσφέρει η ΤΝ, συνδυάζοντας διαφορετικές προσεγγίσεις και τεχνικές.

Η περίπτωση του Théâtre D'opéra Spatial καταδεικνύει ότι η ΤΝ, αντί να υποβαθμίζει τη δημιουργικότητα, μπορεί να την ενισχύσει – υπό την προϋπόθεση ότι οι δημιουργοί προσαρμόζονται στις δυνατότητες και τους περιορισμούς της. Το ίδιο συμπέρασμα προκύπτει και από τις συζητήσεις με τους συναδέλφους μου: η ΤΝ δεν αντικαθιστά τη δημιουργική κρίση και την αισθητική ευαισθησία, αλλά απαιτεί από τους δημιουργούς να προσαρμοστούν, αναπτύσσοντας νέες δεξιότητες που συνδυάζουν την καλλιτεχνική οπτική με την κατανόηση των τεχνολογικών εργαλείων. Η χρήση της θεωρείται πλέον αναπόφευκτη στον χώρο του μάρκετινγκ, αλλά συνοδεύεται από νέες προκλήσεις, ιδίως όσον αφορά το νομικό πλαίσιο και τη διαχείριση της δημιουργικής διαδικασίας.

Η δημιουργικότητα στην εποχή της ΤΝ φαίνεται να διαμορφώνεται ως μια σύνθετη ικανότητα που περιλαμβάνει:

- ✦ τη στρατηγική πλοήγηση μεταξύ ανθρώπινου οράματος και αλγοριθμικών δυνατοτήτων,
- ✦ την απόδοση νοήματος και πολιτισμικής συνάφειας στα παραγόμενα έργα,
- ✦ την κριτική επιμέλεια και επιλογή μέσα από πληθώρα δημιουργημάτων,

- ✎ τη γνώση του νομικού πλαισίου για τη διαχείριση των πνευματικών δικαιωμάτων,
- ✎ τη συνεχή μάθηση και προσαρμογή στο διαρκώς εξελισσόμενο τεχνολογικό τοπίο.

Αυτή η νέα κατανόηση της δημιουργικότητας εμπλουτίζει τις παραδοσιακές αντιλήψεις, εισάγοντας νέες διαστάσεις που αντανakλούν τις προκλήσεις και τις ευκαιρίες της ψηφιακής εποχής. Η μελέτη μας μέχρι στιγμής δείχνει ότι, αν και η ΤΝ μπορεί να αναπτύξει δημιουργικές δυνατότητες, παραμένει αμφιλεγόμενο το κατά πόσο μπορούμε να της αποδώσουμε την ιδιότητα του δημιουργού. Η δημιουργική διαδικασία εξακολουθεί να βασίζεται στον άνθρωπο.

Συνολικά, τα ευρήματά μας υποδεικνύουν ότι η ΤΝ μπορεί να λειτουργήσει ως εργαλείο ενδυνάμωσης των ανθρώπινων δημιουργών, προσφέροντάς τους νέες δυνατότητες πειραματισμού και εξερεύνησης. Ωστόσο, η δημιουργικότητα δεν αφορά απλώς την παραγωγή, αλλά την ικανότητα να αποδίδουμε νόημα στα δημιουργήματά μας. Η διαρκής εξέλιξη της ΤΝ μάς καλεί να επανεξετάσουμε την έννοια της δημιουργίας και της καλλιτεχνικής αυθεντικότητας, ενώ απαιτεί νέες νομικές και ηθικές προσεγγίσεις για την πνευματική ιδιοκτησία. Η μελλοντική εξέλιξη της δημιουργικότητας θα εξαρτηθεί από την ικανότητά μας να καλλιεργήσουμε αυτές τις νέες δεξιότητες, διατηρώντας παράλληλα την ουσιαστικά ανθρώπινη φύση της καλλιτεχνικής έκφρασης.

Τέλος, η μελλοντική έρευνα θα πρέπει να επικεντρωθεί στη βαθύτερη κατανόηση της σχέσης μεταξύ ανθρώπου και μηχανής στη δημιουργική διαδικασία, λαμβάνοντας υπόψη τα συνεχώς μεταβαλλόμενα όρια μεταξύ της ανθρώπινης και της τεχνολογικής δημιουργικότητας. Επιπλέον, θεωρώ σημαντικό να επεκταθεί αυτός ο διάλογος πέρα από τους ακαδημαϊκούς κύκλους, εμπλέκοντας ένα ευρύτερο ακροατήριο.

Αναφορές

- Alexii, Ionuț Cristian. 2023. «Human Creativity in the Era of Artificial Intelligence». THE XXVII-th INTERNATIONAL CONFERENCE of INVENTICS 'INVENTICA 2023'. Sciendo, 194–200. <https://doi.org/10.2478/9788367405201-022>.
- Arielli, Emanuele, και Lev Manovich. 2022. «AI-Aesthetics and the Anthropocentric Myth of Creativity». *Nodes Journal of Art and Neuroscience*, Φθινόπωρο. <https://nodesjournal.com>.
- Boden, Margaret A. 1998. «Creativity and Artificial Intelligence». *Artificial Intelligence* 103 (1–2): 347–356. doi:10.1016/S0004-3702(98)00055-1.
- Boden, Margaret A. 2004. *The Creative Mind*. Routledge eBooks. doi:10.4324/9780203508527.
- Cho, Winston. 2024. «Artists Score Major Win in Copyright Case Against AI Art Generators». *The Hollywood Reporter*, August 14. <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/artists-score-major-win-copyright-case-against-ai-art-generators-1235973601/>.
- Cohen, Harold. 1982. *How to Make a Drawing*.
- Deleuze, Gilles, and Félix Guattari. 1987. *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Μτφρ. και πρόλογος Brian Massumi. Μινεάπολη/Λονδίνο: University of Minnesota Press.

- Farfan, Isa. 2024. «Judge Says Artists Can Sue AI Companies for Using Their Work». Hyperallergic. <https://hyperallergic.com/943250/judge-says-artists-can-sue-ai-companies-for-using-their-work/>.
- Franzen. 2023. «The Copyright Case Against AI Art Generators Just Got Stronger with More Artists and Evidence». Venture Beat. <https://venturebeat.com/ai/the-copyright-case-against-ai-art-generators-just-got-stronger-with-more-artists-and-evidence/>.
- Harwell, Drew. 2022. «He Used AI to Win a Fine-Arts Competition. Was It Cheating?». Washington Post. <https://www.washingtonpost.com/technology/2022/09/02/midjourney-artificial-intelligence-state-fair-colorado/>.
- Hu. 2023. «ChatGPT Sets Record for Fastest-Growing User Base - Analyst Note». Reuters. <https://www.reuters.com/technology/chatgpt-sets-record-fastest-growing-user-base-analyst-note-2023-02-01/>.
- Knight, Will. 2023. «Google's Gemini Is the Real Start of the Generative AI Boom». Wired. <https://www.wired.com/story/google-gemini-generative-ai-boom/>.
- Meredith, Sam. 2023. «A 'Thirsty' Generative AI Boom Poses a Growing Problem for Big Tech». CNBC. <https://www.cnbc.com/2023/12/06/water-why-a-thirsty-generative-ai-boom-poses-a-problem-for-big-tech.html>.
- OpenAI. 2022. «Introducing ChatGPT.» OpenAI. <https://openai.com/index/chatgpt/>.
- OpenAI. 2024. «Sora - Creating Video from Text.» OpenAI. <https://openai.com/index/sora/>.
- Rao, David. 2023. «How Long It Took for Popular Apps to Reach 100 Million Users». Edited by Conte. Visual Capitalist. <https://www.visualcapitalist.com/threads-100-million-users/>.
- Shan, Shawn, Jenna Cryan, Emily Wenger, Haitao Zheng, Rana Hanocka, and Ben Y. Zhao. 2023. «Glaze: Protecting Artists from Style Mimicry by Text-to-Image Models.» arXiv (v1 submitted February 8, last revised August 3, version v5). <https://arxiv.org/abs/2302.04222>.
- Shine, Ian. 2023. «We Always Hear That AI Will Take Our Jobs. But What Jobs Will It Create?». World Economic Forum. <https://www.weforum.org/agenda/2023/09/jobs-ai-will-create/>.
- United States Copyright Office. 2023. «Second Request for Reconsideration for Refusal to Register Théâtre D'opéra Spatial (SR # 1-11743923581; Correspondence ID: 1-5T5320R).» September 5. Διαθέσιμο στο <https://tmsnrt.rs/3Etk4k>.
- Ver Meer. 2024. «Number of ChatGPT Users and Key Stats (September 2024)». Name Pepper. <https://www.namepepper.com/chatgpt-users/>.
- Zylinska, Joanna. 2020. AI Art: Machine Visions and Warped Dreams. Διαθέσιμο στο: https://library.oapen.org/bitstream/20.500.12657/40042/1/Zylinska_2020_AI-Art.pdf.
- Σοφοκλέους, Στέλλα. 2021. «Τεχνητά Συστήματα Εικαστικής Παραγωγής: Συναρμογή, Αυτονομία Και Δημιουργικότητα». Αυτόματων. Περιοδικό Ψηφιακών Μέσων Και Πολιτισμού 1 (1): 32. doi:10.12681/automaton.28575

Ψηφιακή υγεία και ολιστικές πρακτικές: το παράδειγμα της γιόγκα και του διαλογισμού

Βιολέττα Κουτσούκου*

Περίληψη

Στο παρόν κείμενο θα συζητήσω για την παγκόσμια θεραπευτική τάση της ολιστικής υγείας μέσα από το παράδειγμα μελέτης των γιόγκα και διαλογιστικών πρακτικών. Εκκινώντας από την περίοδο της πανδημίας, κατά την οποία οι λόγοι για τη σωματική και ψυχική υγεία, τη φροντίδα και το ευ ζην ήταν πανταχού παρόντες, ακολουθώ τις διαδρομές της εμπορευματοποίησης της ολιστικής υγείας στις διεθνείς ψηφιακές αγορές. Η ολιστική υγεία, μία σύγχρονη –συχνά αναφερόμενη και ως «εναλλακτική»– τάση στο παγκόσμιο ιατροφαρμακευτικό βιομηχανικό σύμπλεγμα αποτελεί και έναν διακριτό επιχειρηματικό κλάδο στις νέες ψηφιακές τεχνολογίες της υγείας, με μεγάλη εμπορική αξία. Καθώς «η ψηφιακή υγεία δεν είναι ποτέ ουδέτερη» (Kent 2023: 5), με ενδιαφέρει να εντοπίσω πολιτισμικές και κοινωνικο-πολιτικές συνδέσεις που διαπνέουν τα τεχνουργήματα της ψηφιακής υγείας και να ανοίξω τη συζήτηση σχετικά με τους τρόπους κατά τους οποίους μετασχηματίζεται η σωματικότητα μέσα από τη συναρμογή της με τα ψηφιακά μέσα.

Λέξεις κλειδιά: ψηφιακή υγεία, οικολογίες των μέσων, σωματικές τεχνο-πρακτικές, γιόγκα και διαλογισμός.

* Υποψήφια διδακτορίσσα Κοινωνικής Ανθρωπολογίας, Τμήμα Κοινωνικής Ανθρωπολογίας, Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών, violetkout@gmail.com

Digital health and holistic practices: the case study of yoga and meditation

Violetta Koutsoukou*

Abstract

In this text I will be discussing on the global therapeutic trend of holistic health, through the case study of modern yoga and meditation. Taking the Covid-19 period – when discourses around health, care and wellbeing were omnipresent – as my starting point, I follow the encounters of the commodification of holistic health within the global digital markets. Holistic health, a contemporary, often considered as “alternative” trend in the global medical industrial complex has become an area of interest and of great success for the new digital health technologies market. Nevertheless “digital health is never neutral” (Kent 2023: 5), thus calling for attentive examination on the cultural and socio-political trajectories that traverse the artefacts of digital health and also posing questions around the ways somatic techno-practices unravel within digital media.

Keywords: digital health, media ecologies, somatic techno-practices, yoga & meditation.

* PhD Candidate of Social Anthropology, Department of Social Anthropology, Panteion University of Social and Political Sciences, violetkout@gmail.com

Εισαγωγή: Σύντομος αναστοχασμός για την πανδημία

Οι εμπειρίες της πρόσφατης πανδημίας ανέδειξαν νέες τεχνολογικές όψεις της βιοπολιτικής της υγείας και της φροντίδας, καθώς η διαχείριση της δημόσιας υγείας στις παγκοσμιοποιημένες κοινωνίες βρίσκεται ολοένα και πιο ενσωματωμένη εντός της ψηφιακής διάρθρωσης της καθημερινότητας (Kent 2023) και αναπτύσσεται παράλληλα με τον καπιταλισμό της πλατφόρμας (Srnicsek 2017) και τον καπιταλισμό της επιτήρησης (Zuboff 2014). Επιπλέον η νόσος Covid-19 έθεσε τις έννοιες της ασθένειας και της υγείας υπό μία απτά πλανητική σκοπιά, φέρνοντας στο προσκήνιο τα αλληλοσυνδεόμενα βιολογικά δίκτυα (Galloway & Thacker 2007) ανθρώπινων και μη ανθρώπινων οργανισμών. Στις κριτικές κοινωνικές επιστήμες, οι μελέτες συγκλίνουν στο πως οι παράμετροι της σύγχρονης ζωής στη Γη, όπως ο αυξανόμενος ανθρώπινος πληθυσμός, η αδιάκοπη εντατικοποίηση των βιομηχανιών παγκοσμίως, η εξαντλητική εξόρυξη των φυσικών πόρων και η κλιματική αλλαγή, αποτέλεσαν το υπέδαφος στο οποίο εξαπλώθηκε από τον Δεκέμβρη του 2019 η νόσος Covid-19. Στην Ανθρωπόκαινο εποχή, «το δίκτυο προστασίας των αλληλοεξαρτώμενων πολυσποισιστικών (multispecies) μας σχέσεων σκίζεται και καταρρέει» (Tsing, κ.ά. 2017: 7) και οι νέες προκλήσεις γύρω από την ασφαλή επιβίωση και την αυτό-και αλληλο-φροντίδα βρίσκονται επιτακτικά μπροστά μας.

Η υγειονομική κρίση της πανδημίας Covid-19 τόνισε τόσο τις δομικές ανισότητες όσο και τις δομικές ανεπάρκειες του σύγχρονου σχεδιασμού για την παγκόσμια δημόσια υγεία, και παρότι «οι θάνατοι λόγω του ιού θεωρούνται αποδεκτές απώλειες όσο η κρίση δεν απειλεί τις σχέσεις του παγκόσμιου κεφαλαίου» (Gurta & Bolin 2021: 21), η νόσος της Covid-19 εξαπλώθηκε «στην Κίνα, τις ΗΠΑ και τη Δυτική Ευρώπη, στα μέρη δηλαδή που αποτελούν τον πυρήνα της παγκόσμιας καπιταλιστικής αυτοκρατορίας» (ό.π.), καθιστώντας την πανδημία ένα επείγον οικουμενικό πρόβλημα. Σε πολλές χώρες, και σίγουρα στην Ελλάδα, το διαλυμένο από τις νεοφιλελεύθερες πολιτικές δημόσιο σύστημα υγείας αντισταθμίστηκε καθαρά και μόνο από τις υπερπροσπάθειες των εργαζομένων στις δομές υγείας και από τις αλληλέγγυες κοινότητες και πρακτικές φροντίδας (Chatzidakis, κ.ά. 2022). Τα όρια, συνεπώς, των υπαρχόντων θεσμών δοκιμάστηκαν και διεθνείς φορείς όπως ο Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας αλλά και οι εκάστοτε Εθνικοί Οργανισμοί Υγείας έπαιξαν πρωτοφανή ρόλο στην οργάνωση και την ψηφιοποίηση της καθημερινής ζωής. Η διεθνής οδηγία της καραντίνας και των lockdown, παρότι είχαν προφανή οφέλη ενάντια στη μετάδοση του ιού, από την άλλη δημιούργησαν κάτι σαν φαινόμενο ντόμινο. Πυροδότησαν πολύπλευρες ψυχικές, συναισθηματικές, σωματικές επιπτώσεις, ιδιαίτερα σε λιγότερο προνομιούχες κοινότητες, σε ήδη ευάλωτα άτομα, ηλικιωμένα, άτομα χωρίς προϋπάρχον δίκτυο υποστήριξης, φέρνοντας ένα νέο κύμα «επιδημίας» στρες και άγχους.

Παρακολουθώντας ερευνητικά την περίοδο εκείνη τις δημόσιες, δημοφιλείς αφηγήσεις για τη διαχείριση του άγχους εν μέσω πανδημίας, το «αντίδοτο» σε αυτήν την παγκόσμιας κλίμακας στρεσογόνα συνθήκη φάνηκε να έρχεται μέσα από τη βιομηχανία του ευ ζην (wellness). Εκεί που οι υποδομές υγείας κατέρρεαν, η διεθνής αγορά προϊόντων και υπηρεσιών γύρω από την υγεία και την αυτοφροντίδα, ιδιαίτερος των υπηρεσιών που ήταν εύκολα και ασφαλώς προσβάσιμες διαδικτυακά, άνθισαν. Σε αυτή τη συγκυρία οι πρακτικές

της γιόγκα και του διαλογισμού στον ψηφιακό χώρο φάνηκε να αποκτούν ένα νέο κύμα δημοφιλίας, όπως μαρτυρούν εθνογραφικά και στατιστικά στοιχεία. Ένα χαρακτηριστικό δημοσίευμα εκείνης της περιόδου, στον ιστότοπο του ελληνικού «Vice Media» με τίτλο *Δωρεάν Εφαρμογές Διαλογισμού για να την Παλέψεις μες στις Γιορτές* αποτελεί ταυτόχρονα και χαρακτηριστικό παράδειγμα του δημόσιου λόγου που αναπτύχθηκε παράλληλα με την ανάπτυξη της αγοράς γύρω από την ευζωία. Φυσικά, πέρα από τις πρακτικές για την ευζωία και την υγεία, κατά την περίοδο της πανδημίας ένα τεράστιο μέρος του παγκόσμιου πληθυσμού «εισήχθη» σε μια νέα συνθήκη ψηφιακότητας, καθώς βασικοί τομείς της καθημερινότητας, όπως η εκπαίδευση και η εργασία, διαμεσολαβήθηκαν ψηφιακά. Έτσι τα ψηφιακά μέσα και δίκτυα συστηματικά διείσδυσαν στο επίπεδο της καθημερινής κοινωνικότητας κατά την περίοδο του «μένουμε σπίτι», αναδεικνύοντας νέα καθεστώτα φροντίδας (Ticktin 2011) και πολιτικών του καθημερινού. Οι ψηφιακές πρακτικές που αναπτύχθηκαν κατά την πανδημία Covid-19 διαμόρφωσαν νέες συν-αισθηματικές οικονομίες (Ahmed 2018), έφτιαξαν υλικές συνδέσεις, πλέκοντας το παγκοσμιοποιητικό (glocal) συναρμολόγημα, και δικτύωσαν πολυεπίπεδα χρήστες και χρήστριες των ψηφιακών τεχνολογιών σε εκτεταμένα μιντιακά περιβάλλοντα (Horst 2021: 73). «Η πανδημία μάς έκανε να αντιληφθούμε ότι ζούμε σε έναν κόσμο που δεν κατοικείται μόνο από ανθρώπους, αλλά και από πολλές άλλες οντότητες που ζουν ανάμεσά μας, μεταξύ άλλων ιοί, βακτήρια και εμβόλια» (Σουλτς 2024: 29), φορητές συσκευές, ψηφιακές εφαρμογές και φορέσιμες τεχνολογίες, αναγκάζοντάς μας να στρέψουμε την προσοχή στους τρόπους με τους οποίους η συν-κατοίκηση αυτή αναθεωρεί την ίδια την οντολογία του ανθρώπινου.

Στο παρόν κείμενο αντλώ υλικό από πολυτοπική έρευνα εντός και εκτός διαδικτύου (εκκινώντας από την περίοδο της πανδημίας έως σήμερα), κατά την οποία ακολούθησα νεοαναδυόμενες κοινότητες και πρακτικές ολιστικής φροντίδας, με εξέχον παράδειγμα, αυτό της γιόγκα και των διαλογιστικών πρακτικών. Καταρχάς, χαρτογραφώντας τις δημόσιες αφηγήσεις της περιόδου, οι οποίες είχαν στο επίκεντρο την αξιοποίηση των γιόγκα και διαλογιστικών διανοητικών-σωματικών (mind-body) πρακτικών ως τρόπων διαχείρισης των επιπτώσεων της πανδημίας, βρέθηκα μπροστά σε μία αναπτυσσόμενη διεθνή βιβλιογραφία, της οποίας η επισκόπηση ακολουθεί στο πρώτο μέρος του παρόντος άρθρου. Στη συνέχεια ασχολούμαι με την ευρύτερη βιομηχανία στην οποία εντάσσονται οι εν λόγω πρακτικές, δηλαδή τη βιομηχανία του ολιστικού ευ ζην, κοιτώντας με προσοχή τους τρόπους με τους οποίους η βιομηχανία αυτή αναπτύσσεται παράλληλα με τις νέες τεχνολογίες. Έτσι, στο δεύτερο και τρίτο μέρος θα συζητήσω για τις τεχνο-πρακτικές της ολιστικής υγείας, καταλήγοντας σε ορισμένα ανοιχτά ερωτήματα γύρω από το σύγχρονο ιατρο-φαρμακευτικό σύμπλεγμα και την οικολογία των νέων μέσων.

Προσεγγίζοντας τη σύγχρονη γιόγκα

Η σύντομη βιβλιογραφική επισκόπηση που ακολουθεί έχει σκοπό να θέσει μια βάση για την κατανόηση του πεδίου των Σπουδών της Γιόγκα και του Διαλογισμού όσο και να θέσει κάποια πρωταρχικά σημεία επαφής των πρακτικών αυτών με τη στροφή προς την ψηφιακή υγεία κατά τις τελευταίες δεκαετίες. Προσεγγίζω τα ποικίλα σύγχρονα είδη γιόγκα πρακτικής και των εγγενώς σχετιζόμενων διαλογιστικών πρακτικών ως διανοητικές, σωματικές και πνευματικές πρακτικές, οι οποίες, ως περιπτώσεις μελέτης, «αναδεικνύουν βαθιές συνδέσεις της ευρωπαϊκής νεωτερικότητας με την ασιατική νεωτερικότητα» (Van der Veer 2009: 1097). Σύμφωνα με πλήθος μελετητριών από τον χώρο των κριτικών σπουδών της γιόγκα, η σύγχρονη γιόγκα (modern yoga) αποτελεί μια πολυσυλλεκτική πρακτική, η οποία αντλεί από την παράδοση των διαλογιστικών και σωματικών πρακτικών της Νότιας Ασίας, της Αφρικής, αυτόχθονων πολιτισμών της Αμερικής και όχι μόνο (Shood 2020: 6· Jain 2014). Η ιστορικότητά της, αν και μη-γραμμική (Evans 2021), είναι στενά συνδεδεμένη με τις σχέσεις εξουσίας που αναδύθηκαν εντός των αποικιακών κανονιστικών πρακτικών κατά τον 19ο και 20ό αιώνα (Black, 2021: 14) στην ινδική υποήπειρο. Σε μία συζήτηση με τα παραπάνω, τον Οκτώβρη του 2020, ο εκδοτικός οίκος «Routledge» εκδίδει τον συλλογικό τόμο *Routledge Handbook of Yoga and Meditation Studies* (Newcombe & O'Brien-Kor), το πρώτο εγχειρίδιο του δημοφιλούς αυτού οίκου για τις πρακτικές της γιόγκα και του διαλογισμού, συμβάλλοντας σημαντικά στον υπό διαμόρφωση διεπιστημονικό αυτόν κλάδο σπουδών που αναπτύσσεται παγκοσμίως. Αξιοποιώντας την κοινωνική και πολιτισμική κριτική, τις μεταποικιακές σπουδές και τις σπουδές φύλου, αλλά και ένα ευρύ φάσμα άλλων ακαδημαϊκών πεδίων, και μέσα από τη διερεύνηση των ιστορικών, θρησκευτικών, πολιτισμικών, και διανοητικών-σωματικών (mind-body) και πνευματικών (spiritual) όψεων των δύο αλληλοσυνδεόμενων αυτών φαινομένων, τοποθετεί στο σήμερα τις εν λόγω πρακτικές.

Παράλληλα, την τελευταία δεκαετία αναπτύσσονται και οι Κριτικές Σπουδές της Γιόγκα, οι οποίες επεξεργάζονται μέσα από μια διαθεματική πολιτική σκοπιά τη σύγχρονη γιόγκα και τη συνάρθρωσή της με σχέσεις εξουσίας σχετικά με τη φυλή, το φύλο, την τάξη, τη σεξουαλικότητα, τον ικανοτισμό, την ηλικία, καθώς και με ζητήματα πολιτισμικής οικειοποίησης και σύγχρονου οριενταλισμού (Diamond-Lenow 2023, Hagan 2021, Evans 2021, Ternikar 2021). Όπως χαρακτηριστικά σημειώνει μέσα από την εθνογραφία της η ανθρωπολόγος Ρούμγια Σ. Πούτσα (Rumya S. Putcha), στην περίπτωση των αμερικανικών πολιτισμών γιόγκα διαφαίνεται μία πτυχή «της ιστορίας της λευκής υπεροχής και του πατερναλισμού, που πηγάζει από τον βρετανικό ιμπεριαλισμό και την αποικιοκρατία στη Νότια Ασία» (2020: 8, 9). Αναπτύσσεται έτσι το φαινόμενο του σωματικού οριενταλισμού (somatic orientalism) (Putcha 2021) και του πολιτισμικού σφετερισμού (misappropriation), ζητήματα τα οποία έχουν αποκτήσει ιδιαίτερη ορατότητα την τελευταία δεκαετία μέσα από τις δράσεις ακτιβιστών και ακτιβιστριών του χώρου της γιόγκα, ιδιαιτέρως διαδικτυακά. Αυτομορφώσεις, σεμινάρια, παραγωγή πολυμεσικού υλικού σε ψηφιακές πλατφόρμες (κατά κόρον στο Instagram), όπως για παράδειγμα σύντομα βίντεο, μιμίδια (memes), δημοσιεύσεις (posts), κείμενα κ.ά., είναι μερικές μόνο από τις δράσεις που καλούν σε μια πολιτικοποίηση της γιόγκα πρακτικής

(Berila, κ.ά. 2016). Ενδεικτικά παραθέτω παρακάτω ένα μικρό απόσπασμα από τον ακτιβιστή και ερευνητή Τάισον Γιουνκαπόρτα (Tyson Yunkarorta), το οποίο αντλώ από το διαδικτυακό σεμινάριο στο οποίο συμμετείχα ερευνητικά τον Οκτώβρη του 2022, με τίτλο *The Wandering, Winding Way of the Wound*, σχετικό με την αποαποικιοποίηση της φροντίδας και των θεραπευτικών πρακτικών:

Περάσαμε τα τελευταία 30 χρόνια προσπαθώντας να μάθουμε και να αποκτήσουμε τα εργαλεία του Αφέντη για να γκρεμίσουμε το σπίτι του. Και τώρα που έχουμε φτάσει σπίτι του αυτός δε ζει πια εκεί, έχει πάει στην Εσθονία και χτίζει έξυπνες πόλεις, (ο αφέντης) δεν βρίσκεται πια στο σπίτι του αφέντη. Αλλά είναι εκεί ο ανιψιός του, ο οποίος είναι και σύμμαχος (ally), με σκουλαρίκι στον αφαλό, γραμμωμένους κοιλιακούς από τη γιόγκα και τζίβες και έχει και έναν σαμάνο στο σαλόνι του και σε προσκαλεί μαζί τους, σε μία τελετή με αγιαχουάσκα.

Τα λόγια του αυτά με αναφορά στο διορατικό έργο της μαύρης ριζοσπαστικής φεμινίστριας Όντρ Λορντ (Audre Lord) με τίτλο *Τα Εργαλεία του αφέντη δεν πρόκειται ποτέ να διαλύσουν το σπίτι του αφέντη* (1984) θέτουν εύστοχα το ζήτημα της πολιτισμικής οικειοποίησης και της πνευματικής παράκαμψης (spiritual bypass), της εργαλειοποίησης, δηλαδή της πνευματικότητας και των θεραπευτικών πρακτικών του Παγκόσμιου Νότου εντός της καπιταλιστικής εκμετάλλευσης, και δη εντός της ακμάζουσας βιομηχανίας της ευζωίας.

Συνεχίζοντας την επισκόπηση των Σπουδών της Γιόγκα, σημαντικό είναι να σημειωθεί και η δουλειά της ανθρωπολόγου Σάρα Στράους (Sarah Strauss), η οποία ψηλαφεί και κάποιες πρώιμες συναντήσεις της γιόγκα πρακτικής με τις ψηφιακές τεχνολογίες. Η εθνογραφία της, προϊόν μακρόχρονης επιτόπιας έρευνας κατά τη δεκαετία του 1990 στην πόλη-ορόσημο της σύγχρονης γιόγκα, το Ρισκίς της Βόρειας Ινδίας, εκδίδεται το 2005 με τίτλο *Positioning Yoga*. Η ανάλυσή της για το πώς η γιόγκα στην ινδική υποήπειρο μετατρέπεται κατά τον 20ό αιώνα «από μία τοπική, ανδροκεντρική, θρησκευτική δραστηριότητα σε ένα παγκοσμιοποιημένο, κατά βάση κοσμικό φαινόμενο» (2005: xix) παρουσιάζει με ενδιαφέρον διάφορες πτυχές των παγκοσμιοποιητικών πολιτισμικών διαδικασιών της νεοτερικότητας και της ύστερης νεοτερικότητας. Στο τελευταίο μέρος του βιβλίου της μάλιστα, επιχειρεί εν συντομία την ανάδειξη του νεοαναδυόμενου τότε κόσμου της ψηφιακής παρουσίας και δικτύωσης της γιόγκα κοινότητας ανά τον κόσμο. Αγκαλιάζοντας τεχνοφιλικά τη νέα μιντιακή εποχή, καταλήγει πως η γιόγκα πρακτική στο διαδίκτυο όχι απλά δεν έρχεται σε σύγκρουση με το ιστορικά κυρίαρχο μοντέλο διδασκαλίας της γιόγκα μεταξύ «μαθητή-δασκάλου» σε φυσικό χώρο και χρόνο, αλλά αντίθετα φέρνει τη δυνατότητα της συμμετοχής στον «κοινό στόχο και στην κοινή πρακτική, η οποία ειδάλλως θα ήταν προσβάσιμη μόνο σε όσους έχουν την ικανότητα να βρίσκονται στον ίδιο γεωγραφικό χώρο» (2005: 143). Το επιχείρημα της εναλλακτικής (πέραν του φυσικού χώρου) πρόσβασης που προσφέρει το διαδίκτυο αποτέλεσε και βασική αφήγηση την περίοδο της πανδημίας σε σχέση με τη μαζική «μετάβαση» των μαθημάτων και των συναντήσεων από τους χώρους των στούντιο και των σχολών γιόγκα, στο διαδίκτυο.

Μία ακόμη δημοφιλής αφήγηση για τη γιόγκα και τον διαλογισμό κατά την πανδημική περίοδο αποτέλεσε και η προώθησή τους ως βοηθημάτων ενάντια στις ψυχικές επιπτώσεις του εγκλεισμού (lockdown), με ακαδημαϊκές μελέτες διαφόρων τομέων του επιστητού

(όπως και της ιατρικής ανθρωπολογίας) να αναδεικνύουν τη σύγχρονη γιόγκα πρακτική ως μία πρακτική υγείας και ευεξίας εν μέσω πανδημίας (Shaw & Kaytaz 2021: 279). Και ενώ μελέτες του φαινομένου διεξάγονται διεθνώς στο φάσμα των κοινωνικών και ανθρωπιστικών σπουδών, ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζουν οι έρευνες από τις επιστήμες της Υγείας, όπως τη Νευροβιολογία, την Ιατρική και την Ψυχιατρική, με χιλιάδες μελέτες γύρω από τα ψυχοσωματικά οφέλη των εν λόγω πρακτικών. Συγκεκριμένα, οι έρευνες που αφορούν μια ανάλυση των ψυχο-διανοητικών επιδράσεων των διάφορων τεχνικών γιόγκα και διαλογισμού συγκλίνουν στην ονομαζόμενη παρασυμπαθητική αντίδραση (*parasympathetic response*). Αυτή η κλινικά αποδεδειγμένη ικανότητα των διαλογιστικών και ημι-διαλογιστικών (*quasi-meditation techniques*) (Sivaramakrishnam 2013: 109) τεχνικών να επιδρούν στο αυτόνομο νευρικό σύστημα του ανθρώπινου σώματος ρυθμίζοντας την αρτηριακή πίεση και μειώνοντας την έκκριση των ορμονών που σχετίζονται με το στρες, όπως η κορτιζόλη (ό.π.), έχει συντελέσει κατά τη γνώμη μου στη συστηματική εμπορική προώθηση της γιόγκα και του διαλογισμού κατά τις τελευταίες δεκαετίες. Συγκεκριμένα, είναι οι σύγχρονες ψηφιακές τεχνολογίες, όπως οι τεχνολογίες αυτό-καταγραφής, οι ψηφιακές εφαρμογές, οι φορέσιμες συσκευές, κ.ά. οι οποίες φαίνεται πως αξιοποιούν εμπορικά μέσα από τη συλλογή βιο-δεδομένων την μετρήσιμη και ποσοτικοποιήσιμη αυτή πτυχή των διανοητικών-σωματικών πλεονεκτημάτων των ολιστικών πρακτικών υγείας. Τέλος, στο εθνογραφικό πεδίο μελέτης των γιόγκα και διαλογιστικών πρακτικών, μια βασική παράμετρος που πρέπει να εξεταστεί αφορά τη διακλάδωση της ψυχικής/σωματικής υγείας με την έννοια της πνευματικότητας (*spirituality*). Για τον Βαν ντερ Βεερ (Van der Veer) «η πνευματικότητα είναι, ως έννοια, περιβόητα δύσκολη στο να οριστεί» (2009: 1097) και η σημασία της παγκοσμιοποίησής της «ως μίας εναλλακτικής, τόσο προς τη θεσμοποιημένη θρησκεία, όσο και προς την εκκοσμίκευση, δεν πρέπει να υποτιμάται» (ό.π.: 1106). Συχνά άλλωστε, στη μελέτη της σύγχρονης πνευματικότητας της γιόγκα και του διαλογισμού εντοπίζονται ζητήματα θρησκευτικής ιδεολογίας και εθνοτικού εθνικισμού, κρατικής βίας, μιλιταρισμού και ιμπεριαλισμού (Sood 2023), παράλληλα με ζητήματα της παγκόσμιας καπιταλιστικής αγοράς, της πολιτικής των ταυτοτήτων και της δημοφιλούς κουλτούρας (*pop culture*). Έχει μάλιστα ενδιαφέρον ότι, παρ' όλες τις διαφορετικές πολιτικές, πολιτισμικές, συν-αισθηματικές (*affective*) και σωματικές διαδρομές που έχει ακολουθήσει από τον 19ο στον 20ό και στον 21ο αιώνα σε διαφορετικά μέρη του κόσμου, η κυρίαρχη αφήγηση σχετικά με τη σύγχρονη πνευματικότητα παραμένει στη δημοφιλή κουλτούρα, αλλά και σε πλήθος μελετών (Carrette & King 2005, Jain 2014, Lau 2015), άμεσα συνδεδεμένη με την αντικουλτούρα της δεκαετίας του 1960 και το κίνημα *New Age* στις Η.Π.Α. Κρίνοντας από το πλούσιο σύγχρονο εθνογραφικό υλικό,¹ παρότι τα ίχνη αυτής της σύνδεσης είναι ακόμα ορατά, θεωρώ πως βρισκόμαστε μπροστά σε μια μετατόπιση του κυρίαρχου αυτού παραδείγματος και στην ανάδυση νέων πολιτικών της

1 Βλέπε συγγενείς σωματικές και πνευματικές πρακτικές, όπως η ενσυνειδητότητα (*mindfulness*), η ενσώματη φιλοσοφία (*embodied philosophy*), ο μη-δυϊσμός (*non-dualism*), η σωματική θεραπεία (*somatic therapy*), η θεραπεία μέσω του νευρικού συστήματος (*nervous system therapy*), η προγονική θεραπεία (*ancestral healing*) κ.ά.

γιόγκα πνευματικότητας. Όπως περιγράφεται από τη φεμινίστρια φιλόσοφο του μεταανθρωπισμού Φραντσέσκα Φεράντο (Francesca Ferrando 2016: 253):

Η αυξανόμενη δημοφιλία της Γιόγκα παγκοσμίως (Singleton & Byrne 2008) μπορεί να θεωρηθεί ως μία συλλογική επιθυμία προς τη μεταμόρφωση, βασισμένη στην εμπειρία της υπαρξιακής και κοινωνικής ενδυνάμωσης που προσφέρεται από την ίδια την πρακτική (Nevrin 2008). Στη μη-δυϊστική (non-dual) παράδοση της Γιόγκα, καθώς και στη μετα-δυϊστική παράδοση του μεταανθρωπισμού (posthuman), η αυτό-μεταμόρφωση ανταποκρίνεται στη μεταμόρφωση και ολόκληρου του πεδίου της ύπαρξης.

Ολιστική υγεία και τεχνολογία

Στον ίδιο τόνο, ο επιτυχημένος επιχειρηματίας και επενδυτής στην αγορά της τεχνολογίας και της ολιστικής υγείας Μπο Σάου (Bo Shau) επιχειρηματολογεί υπέρ μιας συνολικής μεταμόρφωσης του ατόμου και της κοινωνίας μέσα από τη «συνεργασία» πνευματικότητας και τεχνολογίας. Στην έναρξη της ομιλίας που πραγματοποίησε στα πλαίσια του συνεδρίου «Wisdom 2.0» τον Μάιο του 2024 στο Σαν Φρανσίσκο, με τίτλο *Τεχνητή Νοημοσύνη και Ολοκλήρωση² (AI & Wholeness)*, εξιστορεί πως το προηγούμενο βράδυ ρώτησε ένα GPT εάν καταλαβαίνει τι είναι η ολοκλήρωση, δηλαδή η ψυχοσυναισθηματική, σωματική και πνευματική σύνδεση με στόχο την υγεία και την ισορροπία. Ρωτάει, λοιπόν, κάποιο εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης «εάν το αφορά αυτού του είδους η ολοκλήρωση, εάν τη θέλει». Το συγκεκριμένο αυτό αλγοριθμικό σύστημα του απαντά ότι δεν καταλαβαίνει την «ολοκλήρωση», δεν τη θέλει και δεν έχει σχέση μαζί της. Το κοινό ακούγεται να γελά. Ο ίδιος ο Σάου συνεχίζει την ομιλία του, στην οποία ουσιαστικά ισχυρίζεται πως οι τεχνολογίες της τεχνητής νοημοσύνης πρόκειται να αποτελέσουν το καθοριστικό εργαλείο για την εξέλιξη της ανθρωπότητας προς την *ολοκλήρωση*. Μέσα από διάφορα τεχνοντετερμινιστικά παραδείγματα για το πώς οι νέες τεχνολογίες θα μπορούσαν στο εγγύς μέλλον να παίξουν σημαντικό ρόλο προς μια πιο ενσυνείδητη και ολοκληρωμένη πνευματικά, σωματικά, ψυχικά, συναισθηματικά και κοινωνικά ανθρώπινη ζωή, ο Σάου ουσιαστικά καλεί την κοινότητα ομοϊδεατών στην οποία απευθύνεται να θέσει τις προθέσεις (intentions), ώστε η ανάπτυξη των τεχνολογιών τεχνητής νοημοσύνης να μπορέσει να εξελιχθεί με τρόπο κατά τον οποίο η ανθρωπότητα θα επωφεληθεί από τις πλήρεις δυνατότητες της ψηφιακής τεχνολογίας.

Ο Μπο Σάου είναι ένας μόνο ανάμεσα σε πολλούς καινοτόμους επιχειρηματίες του χώ-

2 Μεταφράζω τη λέξη wholeness ως ολοκλήρωση για να υποδείξω την ενεργή απόρριψη του δυϊσμού και την ενσυνείδητη δράση προς την επανασύνδεση του ανθρώπου σε ένα όλον, ψυχικά, σωματικά και πνευματικά. Η έννοια αυτή χρησιμοποιείται ευρέως στο ερευνητικό μου πεδίο σχετικά με τα ζητήματα ψυχικής και ευρύτερης υγείας. Εστιάζοντας σε μια ενοποιητική θέαση του ανθρώπινου, έρχεται σε αντίθεση με την κλασική δυτική ιατρική, όπως αυτή μετεξελίχθηκε ακολουθώντας τη νεότερη ευρωπαϊκή φιλοσοφία και επιστήμη.

ρου της τεχνολογίας και της υγείας, και πιο ειδικά της ολιστικής υγείας, που υποστηρίζουν και πραγματώνουν σε σχεδιαστικό και υλικό επίπεδο το «πάντρεμα» της ολιστικότητας και της τεχνολογίας. Στην παγκόσμια κλίμακα διαδικτυακή αγορά ψηφιακών εφαρμογών (applications) άλλωστε, μέσω των App Store και Google Play (για τα iOS και τα Android λογισμικά των εκάστοτε κινητών συσκευών αντίστοιχα), οι εφαρμογές για την Υγεία και το Ευ ζην (Health and Wellness) αποτελούν μία από τις ανταγωνιστικότερες κατηγορίες. Οι εφαρμογές γιόγκα και διαλογισμού εμπίπτουν σε αυτές τις κατηγορίες καθώς, όπως διαφαίνεται και στο διαφημιστικό τους υλικό, είναι σχεδιασμένες για την προώθηση της ψυχικής και σωματικής υγείας. Σύμφωνα με τα στοιχεία της εταιρείας statista.com, για το 2024, πιο κερδοφόρος αγορά για τις εφαρμογές υγείας και ευζωίας αποτελούν οι Η.Π.Α., με την Κίνα, την Ινδία, το Ηνωμένο Βασίλειο και τη Γερμανία να ακολουθούν. Τα στοιχεία τα οποία έχουν αναλυθεί προέρχονται από τρεις διακριτές κατηγορίες: τις εφαρμογές φυσικής κατάστασης (fitness apps), τις εφαρμογές διαλογισμού (meditation apps) και τις εφαρμογές για τη διατροφή (nutrition apps), ωστόσο, όπως επισημαίνεται στην περιγραφική ανάλυση των στατιστικών, «υπάρχει μία αυξανόμενη τάση προς την ολιστική ευζωία (holistic wellness), με τις εφαρμογές να προσφέρουν έναν συνδυασμό ασκήσεων φυσικής κατάστασης, διαλογισμού και διατροφικών συμβουλών ώστε να αντιμετωπιστούν όλες οι πτυχές προς την ευημερία ενός ατόμου». Καταλήγοντας η ανάλυση αυτή, μάλιστα, αναγνωρίζει πως «η διάχυτη ενσωμάτωση της τεχνολογίας, η έμφαση στην ολιστική ευζωία, οι ειδικές συνθήκες κάθε τοπικότητας και οι υποκείμενοι μακροοικονομικοί παράγοντες, όλα τα παραπάνω συντελούν στην ανάπτυξη της εν λόγω αγοράς».

Πιο συγκεκριμένα, η ολιστική υγεία (holistic health) αφορά την προσέγγιση της υγείας και της ασθένειας μέσα από μια συνολική θέαση του ανθρώπινου, καθώς δίνεται έμφαση στην ολότητα των αλληλοσυνδεδεμένων ανθρώπινων οργανισμών παρά στον κατακερματισμό τους σε επιμέρους συστήματα και μέρη. Η ολιστικότητα, επομένως, επιχειρεί τον συγκερασμό μεταξύ του σωματικού, του ψυχικού, του συναισθηματικού, του κοινωνικού και του πνευματικού (Gordon 1982). Μένοντας στη σύγχρονη ιατρική ιστορία, ο αμερικανός ψυχίατρος Τζόρτζ Λ. Ένγκελ (George L. Engel) εισάγει από τη δεκαετία του 1970 την έννοια του «βιοψυχοκοινωνικού μοντέλου» (1977) για την υγεία, δίνοντας έτσι έμφαση στο ψυχοκοινωνικό περιβάλλον των ατόμων. Κατά τη δεκαετία του 1980, η αμερικανίδα νευροεπιστήμονας Κάντανς Περτ (Candance Pert) φέρνει στο προσκήνιο την ψυχονευροανοσολογία, με την ανακάλυψη των υποδοχέων οπιοειδών και των *Μορίων των Συναισθημάτων* (1997). Η ψυχονευροανοσολογία (ή ψυχονευροανοσοενδοκρινολογία), εμπεριέχοντας αλληλοσυνδεδεμένα όλα τα συστήματα του ανθρώπινου σώματος που αναφέρει στην ονομασία της, «χαρτογραφεί τους χιλιάδες τρόπους της ένωσης σώματος-νου (body-mind)» (Maté 2022: 45). Έτσι «μία καθαρή εικόνα αναδύεται, καθώς η σύγχρονη έρευνα επιβεβαιώνει την παραδοσιακή σοφία» (ό.π.). Η ανάπτυξη του εν λόγω κλάδου της ιατρικής έρευνας και πρακτικής μετρά ήδη αρκετές δεκαετίες παγκοσμίως, ωστόσο πρόκειται για μία έντονα αμφισβητούμενη και συχνά κατηγορούμενη ως ψευδο-ιατρική, μη επιστημονική διαδικασία. Παρά τις αντιπαρατιθέμενες οπτικές, οι ολιστικές πρακτικές, όπως η γιόγκα και ο διαλογισμός, έχουν εμπεδωθεί στη δημοφιλή κουλτούρα ως αδιαμφισβήτητες πρακτικές αυτο-φροντίδας και μέσα από

την οικειοποίησή τους από τον κόσμο της τεχνολογίας και την ευρεία χρήση τους παγκοσμίως έχουν ενσωματωθεί στην ευρύτερη βιοπολιτική της καθημερινής ζωής.

Οικολογίες των ψηφιακών μέσων

Η διαμόρφωση της σύγχρονης ψηφιακότητας και οι συναρμογές της με τα διάφορα ψυχολογιοποιητικά μοντέλα είναι σίγουρα μία πολυεπίπεδη διαδικασία, όπως σημειώνει και η κοινωνιολόγος Νικόλ Σαρλά (2022). Στην περίπτωση μελέτης μου, το φαινόμενο της ψηφιακής ολιστικής υγείας και αυτοφροντίδας που συζητώ θεωρώ ότι συνδέεται άμεσα με τη σύγχρονη αυξανόμενη έμφαση στην ευημερία και την ευρύτερη τάση της ψυχολογικοποίησης της καθημερινότητας (Nehring κ.ά. 2020: 6). Σύμφωνα με τους Νέρινγκ κ.ά., η ψυχολογιοποίηση έχει τις ρίζες της στα φιλοσοφικά ντιμπέιτ της ηπειρωτικής φιλοσοφίας του 19ου αιώνα και αναφέρεται συνήθως «στην ευρεία επιρροή της ψυχολογίας κατά τον 20ό και 21ο αιώνα αρχικά στην Αμερική, και αργότερα σε ολόκληρο τον κόσμο, και η οποία ουσιαστικά αρθρώνει “έναν ηγεμονικό λόγο που αποδίδει συγκεκριμένα σημαίνοντα και λογοθετικά σχήματα για να βλέπει κανείς τον εαυτό και τον κόσμο” (De Vos 2010: 528)» (2020: 4). Πιο συγκεκριμένα, η ουμανιστική ψυχολογία της δεκαετίας του 1950 και ο χώρος της ψυχοθεραπείας μαζί με τις ψυχεδελικές κουλτούρες της δεκαετίας του 1960 συνηγόρησαν στην ανάδυση της καπιταλιστικής πνευματικότητας (Carrete & King 2005: 40), ενώ οι εξελίξεις στις νευροεπιστήμες, μερικές από τις οποίες αναφέρω παραπάνω, και το γενικότερο ενδιαφέρον των επιστημών υγείας προς την ολιστικότητα δημιουργούν το υπέδαφος για την καλλιέργεια των σύγχρονων τάσεων της ψηφιακής υγείας.

Για να περιγράψει την ψηφιακή υγεία, η βρετανίδα κοινωνιολόγος Ρέιτσελ Κέντ (Rachel Kent) προσφέρει ένα συμπεριληπτικό ορισμό, ο οποίος περιλαμβάνει τα παρακάτω:

(1) τις φορέσιμες (wearable) εφαρμογές αυτο-καταγραφής της υγείας (όπως τα Fitbit, Strava, ή το MapMyRun), (2) την τηλε-υγεία και τηλε-ιατρική, (3) τις ψηφιακές πλατφόρμες παροχής πληροφοριών υγείας (για παράδειγμα τα WebMD, AI Chatbots και Babylon Health), (4) τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης (όπως το Instagram) και την κουλτούρα των influencer (influencer culture) για την τήρηση των «οδηγιών για την υγεία», και (5) τις ψηφιακές συνήθειες, την καθημερινή μας σχέση με τις ψηφιακές συσκευές και τον τρόπο με τον οποίο διαχειριζόμαστε τον τεχνολογικό κορεσμό της καθημερινότητας (2023: 5).

Ανοίγοντας με αυτόν τον τρόπο την ψηφιακότητα στο πεδίο σχέσεων του καθημερινού, οι πρακτικές ψηφιακής υγείας εντοπίζονται εντός του πλέγματος των μιντιακών περιβαλλόντων και αναπτύσσονται μέσα από τις συγκεκριμένες πολιτικές και πολιτισμικές διεργασίες του εκάστοτε κοινωνικού περιβάλλοντος. Βρίσκω ενδιαφέρον, μεταξύ άλλων, το τελευταίο στοιχείο που αναφέρει σχετικά με τη σχέση μας με τις ψηφιακές συσκευές, καθώς την

περίοδο της πανδημίας συνάντησα συχνά αφηγήσεις σχετικές με τον τεχνολογικό κορεσμό, ο οποίος συνδυαστικά με τους περιορισμούς τις καραντίνας και των lockdown δημιουργούσε συναισθήματα δυσφορίας. Για δύο συνομιλητές μου, οι οποίοι ως συγκάτοικοι πέρασαν πολύ χρόνο μαζί κατά την πανδημία, η ρουτίνα την οποία προσπάθησαν να τηρήσουν περιείχε πρακτικές αυτο-φροντίδας. Μία εξ αυτών ήταν και η γιόγκα πρακτική – την οποία μάλιστα δοκίμαζαν για πρώτη φορά – κυρίως μέσα από online μαθήματα (και λιγότερο μέσα από εφαρμογές). Συζητώντας για την εμπειρία τους ανέφεραν ότι, παρότι «βρίσκονταν» online είχαν την αίσθηση ότι ξέφευγαν, περνώντας καλά. Με μια αντίστοιχη αφήγηση, η συνομιλήτριά μου, Τζούλι, αναφέρει ότι μετά από μια δύσκολη μέρα τηλεργασίας η εφαρμογή διαλογισμού *Insight Timer* αποτελούσε εν μέσω πανδημίας ένα είδος καταφυγίου για εκείνη («the place to go to»). Η ίδια είναι μάλιστα και δημιουργός μιας εφαρμογής για διαλογισμό και γιόγκα νίντρα (yoga nidra), η οποία ήρθε ως φυσική συνέχεια των cd με διαλογισμούς που είχε ηχογραφήσει παλιότερα. Και παρότι προτιμάει να δουλεύει με τους/τις ασκούμενους/-ες, διαλογιζόμενους/ες από κοντά, έκρινε πως μέσα από την εφαρμογή θα μπορούσε να επικοινωνήσει τη δουλειά της με περισσότερο κόσμο. Άλλωστε, όπως χαρακτηριστικά αναφέρει, πιστεύει στη δύναμη της σύνδεσης που φτιάχνει η φωνή (voice connection) ακόμη και μέσα από την ψηφιακή διαμεσολάβηση.

Ολοκληρώνοντας, μέσα από αυτήν τη σύντομη αναφορά μου σε εθνογραφικά παραδείγματα,³ τα οποία διαφωτίζουν και κάποιες αντιφάσεις εντός της ψηφιακής συνθήκης, θέλω να αναδείξω ότι οι ψηφιακά διαμεσολαβημένες πρακτικές, ή τεχνο-πρακτικές, δημιουργούν μέσα από την προσωπική εμπειρία χρήσης ένα μιντιακό περιβάλλον στο οποίο λαμβάνουν τόπο νέες σωματικές διεργασίες. Για τον ανθρωπολόγο Τομ Μπόελστορφ (Tom Boellstorff), ο διαδικτυακός και ο μη διαδικτυακός κόσμος δεν συγχωνεύονται, αλλά μάλλον νεύουν δεικτικά ο ένας προς τον άλλον, διαμορφώνοντας πολιτισμικά κατασκευασμένους τομείς κοινωνικών, πολιτιστικών και πολιτικών δραστηριοτήτων (2012: 40). Έτσι, στη μελέτη των νέων μέσων, η προσοχή στρέφεται όχι μόνο στο περιεχόμενο και τις πολιτισμικές εγγραφές της εκάστοτε τεχνολογίας, αλλά και στους τρόπους (modalities) επαφής μας με αυτή, στην περιρρέουσα ατμόσφαιρα, στα ηχοτοπία, στις διεπαφές και στις υλικότητες των ίδιων των συσκευών, μεταξύ άλλων. Συνεπώς, οι ψηφιακές τεχνολογίες υγείας μάς καλούν να αναστοχαστούμε πάνω στις ενσώματες εμπειρίες της υγείας και στη διασύνδεση του ανθρώπινου με μη ανθρώπινους φορείς δράσεις. Αυτή η διασυνδεσιμότητα (interconnectedness) καθίσταται εμφανής, αν αναλογιστούμε ότι καμία τεχνο-πρακτική δεν αποτελεί μεμονωμένη, απομονωμένη και μονομερή πρακτική. Για παράδειγμα, η χρήση μιας εφαρμογής για την ευζωία (wellness app) είναι οργανικά διασυνδεδεμένη τόσο με άλλα αντικείμενα, όπως ακουστικά και φορέσιμες συσκευές, με άλλες τεχνο-πρακτικές, όπως οι δημοσιεύσεις στα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης, η κοινοποίηση και ο διαμοιρασμός περιεχομένου από τις πρακτικές των χρηστών/-ριών, η λήψη στιγμιότυπων από την οθόνη, η επικοινωνία μεταξύ χρηστών/-ριών

3 Αντλώ το εθνογραφικό υλικό από επιτόπια έρευνα στο νησί της Αμοργού κατά την περίοδο Ιουνίου-Σεπτεμβρίου 2022, όπου η εργασία μου ως διδάσκουσα της γιόγκα μου έδωσε πρόσβαση σε ένα ευρύ πεδίο συνομιλητών και συνομιλητριών.

σε χώρους ανταλλαγής μηνυμάτων κ.ά., όσο και με άλλες τεχνολογίες. Τέλος, είναι αδιάρρηκτα συνδεδεμένα με άλλα ανθρώπινα σώματα, είτε αυτά βρίσκονται στο «εγγύς» δίκτυο ανθρώπων της διαδικασίας παραγωγής του εκάστοτε περιεχομένου (content), είτε αυτά βρίσκονται σε έναν απομακρυσμένο τόπο εξόρυξης ορυκτών μεταλλευμάτων απαραίτητων για την ίδια την ύπαρξη της ψηφιακής τεχνολογίας.

Επίλογος

Σε έναν τυπικό διαλογισμό, καλείται κανείς να κλείσει τα μάτια, να στρέψει το βλέμμα «προς τα μέσα», προς τον εσωτερικό εαυτό και να ηρεμήσει τον νου. Ιδανικά να πάψει τις σκέψεις, να αφήσει όποια σκέψη περνά να φύγει, όπως κοινότητα λέγεται, σαν ένα σύννεφο που το παίρνει ο αέρας και να σταθεί σε στιγμές ηρεμίας. Καλείται να σταθεί σε ακινησία, να παρατηρήσει τη ροή της αναπνοής και την ενέργεια που αλλάζει στο σώμα, καθώς επέρχεται η ενσυνειδητότητα. Εξασκείται επιπλέον στην αναπνοή του, στο να γίνεται πιο βαθιά και πιο συνειδητή, ενώ συχνά η επέκταση της αναπνοής σε όλο το σώμα είναι αυτή που «δίνει χώρο». Έτσι προάγεται μια πολυαισθητηριακή «ανοιχτότητα», το σώμα βαραίνει προς το έδαφος και νιώθει ανάλαφρο ταυτόχρονα μέσα από τη ροή της αναπνοής του. Στο πέρας ενός διαλογισμού ένα άτομο μπορεί να βιώνει –σύμφωνα με την εθνογραφική και αυτο-εθνογραφική μου εμπειρία– από εκνευρισμό και ενόχληση μέχρι ανακούφιση, γαλήνη και αλλαγές στη συνειδησιακή του κατάσταση ή και τίποτα ιδιαίτερο. Μέσα από το πρίσμα της ψηφιακής ανθρωπολογίας, εάν ο διαλογισμός αυτός διαμεσολαβείται από ένα ψηφιακό μέσο, τότε παράλληλα με τις διανοητικές, σωματικές και πνευματικές διεργασίες του ανθρώπου, επιτελείται, όπως προσπάθησα να αναδείξω και παραπάνω, ένα σύνολο τεχνολογικών, αλγοριθμικών, πολυμεσικών και υλικών διεργασιών, που συσχετίζουν το διαλογιζόμενο άτομο με νέους τρόπους στην αναδυόμενη τεχνο-κοινωνική πρακτική. Ωστόσο, ακόμη και αν ο διαλογισμός επιτελείται σε έναν ήσυχο, mobile free χώρο, όπως συχνά συμβαίνει στο πεδίο μου, βρίσκεται άραγε ποτέ το διαλογιζόμενο άτομο εκτός των οικολογιών των μέσων ή «είναι η τεχνολογία πλέον πανταχού παρούσα σε όλον τον κόσμο και έτσι ελάχιστες, αν όχι καμία, από τις μελλοντικές επιτόπιες έρευνες δε θα μπορούσε να αποτελέσει “εθνογραφία εκτός σύνδεσης”» (Boellstorff 2012: 39);

Αναφορές

- Ahmed, Sarah. 2018. «Συν-αισθηματικές οικονομίες». Στο: *Το Συν-αίσθημα στο Πολιτικό: Υποκειμενικότητες, Εξουσίες και Ανισότητες στο Σύγχρονο Κόσμο*, 129-166. Αθήνα: Νήσος.
- Berila, Beth, κ.ά. 2016. *Yoga, the Body, and Embodied Social Change: An Intersectional Feminist Analysis*. Λάνχαμ: Lexington Books.

- Black, Shameem. 2021. «Decolonising Yoga: Why decolonise?». Στο *Routledge Handbook of Yoga and Meditation Studies*, 13-21. Άμπινγκτον: Routledge.
- Boellstorff, Tom. 2012. «Rethinking Digital Anthropology». Στο *Digital Anthropology*, 39-60. Λονδίνο και Νέα Υόρκη: Berg.
- Carrette, Jeremy, και Richard King. 2005. *Selling Spirituality the Silent Takeover of Religion*. Άμπινγκτον, Όξον και Νέα Υόρκη: Routledge.
- Chatzidakis, Andreas, κ.ά. 2022. *Το Μανιφέστο της Φροντίδας: η Πολιτική της Αλληλεξάρτησης*. Θεσσαλονίκη: Ροπή.
- De Vos, Jan. 2010. «Christopher Lasch's the culture of narcissism: the failure of a critique of psychological politics». *Theory and Psychology* 20(4): 528-548.
- Diamond-Lenow, Chloe. 2023. «Queer and Trans Yoga: Practices of Utopia in Hostile Times». *Race and Yoga* 7(1): 13-28. <http://dx.doi.org/10.5070/R37160980>
- Engel, George L. 1977. «The Need for a New Medical Model: A Challenge for Biomedicine». *Science*, 196: 129-136 <https://doi.org/10.1126/science.847460>
- Evans, Stephanie, Y. 2021. *Black Women's Yoga History, Memoirs of Inner Peace*. Όλμπανι: State University of New York Press.
- Ferrando, Francesca. 2016. «Humans Have Always Been Posthuman: A Spiritual Genealogy of Posthumanism». Στο *Critical Posthumanism and Planetary Futures*, 243-256. Νέο Δελχί: Springer.
- Galloway, Alexander R., και Eugene Thacker. 2007. *The Exploit: A Theory of Network*. Μινεάπολη και Λονδίνο: University of Minnesota Press.
- Gordon, James S. 1982. «Holistic Medicine: Advances and Shortcomings». *The Western Journal of Medicine* 136(6): 546-51.
- Gupta, Sonali, και Hunter Bolin. 2021. «ΙΚότητα: Ενώτια σε μια Τυπική Μονάδα Ζωής». *Αυτόματων: Περιοδικό Ψηφιακών Μέσων και Πολιτισμού* 1 (1): 18-31. <https://doi.org/10.12681/automaton.28574>.
- Hagan, Cara. 2021. *Practicing Yoga as Resistance, Voices of Color in Search of Freedom*. Άμπινγκτον, Όξον: Routledge.
- Horst, Heather A. 2021. «The Anthropology of Mobile Phones». Στο *Digital Anthropology*, 65-84. Άμπινγκτον, Όξον: Routledge.
- Jain, Andrea. 2014. *Selling Yoga, From Counterculture to Pop Culture*. Νέα Υόρκη: Oxford University Press.
- Kent, Rachael. 2023. *The Digital Health Self: Wellness, tracking, and Social Media*. Μπρίστολ: Bristol University Press.
- Lau, Kimberly J. 2015. *New Age Capitalism Making Money East of Eden*. Φιλαδέλφεια: University of Pennsylvania Press.
- Lorde, Audre. 1984. *Sister Outsider: Essays and Speeches*. Νέα Υόρκη: Crossing Press.
- Maté, Gabor. 2022. *The Myth of Normal, Illness, Health & Healing in a Toxic Culture*. Λονδίνο: Penguin.
- Nehring, Daniel, κ.α. 2020. «Introduction, Therapeutic Global Cultures From a Multidisciplinary Perspective: Present and Future Challenges». Στο *The Routledge International Handbook of Global Therapeutic Cultures*, 3-13. Άμπινγκτον, Όξον: Routledge.

- Nevrin, Klas. 2008. «Empowerment and Using the Body in Modern Postural Yoga». Στο: *Yoga in the Modern World Contemporary Perspectives*, 119-139. Λονδίνο: Routledge.
- Newcombe, Suzanne, και Karen O'Brien-Kop. 2020. *Routledge Handbook of Yoga and Meditation Studies*. Άμπινγκτον, Όξον: Routledge.
- Pert, Candace B. 1997. *Molecules of Emotion Why You Feel the Way You Feel*. Νέα Υόρκη: Scribner.
- Putcha, Rumya, S. 2020. «Yoga and White Public Space». *Religions*, 11(12): 669. <https://doi.org/10.3390/REL11120669>
- Putcha, Rumya, S. 2021. «White Hygiene, White Womanhood, and Wellness in the United States». Στο *Practicing Yoga as Resistance: Voices of Color in Search of Freedom*, 109-117. Άμπινγκτον, Όξον: Routledge.
- Σαρλά, Νικόλ. 2022. «Αλληλοδιαπλοκή ψηφιακού-ψυχολογικού: Αναζητώντας τα Ψυχολογικά Θεμέλια της Ψηφιακότητας». *Αυτόματον: Περιοδικό Ψηφιακών Μέσων και Πολιτισμού* 2(1): 30-53. <https://doi.org/10.12681/automaton.31709>
- Science and Nonduality (SAND), 2022. «Welcome to the Wandering, Winding Way of the Wound». <https://scienceandnonduality.com/videos/welcome-to-the-the-wandering-winding-way-of-the-wound/>.
- Shaw, Alison και Kaytaz, Esra S. 2021. «Yoga bodies, yoga minds: contextualising the health discourses and practices of modern postural yoga». *Anthropology & Medicine*, 28(3): 279-296. <https://doi.org/10.1080/13648470.2021.1949943>
- Singleton, Mark & Jean Byrne. 2008. *Yoga in the Modern World Contemporary Perspectives*. Λονδίνο: Routledge.
- Sivaramakrishnan, Rajaraman. 2013. «Meditation Research: A Comprehensive Review». *International Journal of Engineering Research and Applications*, 3(6): 109-115.
- SOAS Centre Of Yoga Studies, 2023. «Omwashing Yoga: The Far-Right's Weaponization of Spirituality Toward Ethnonationalism - Sheena Sood» <https://www.youtube.com/watch?v=AubxD9W24II>
- Sood, Sheena. 2020. «Towards a Critical Embodiment of Decolonizing Yoga». *Race and Yoga* 5(1): 1-12. <https://doi.org/10.5070/r351049160>.
- Σουλτς, Νικολάι. 2024. *Ναυτία της Γης*. Αθήνα: Αντίποδες.
- Srnicek, Nick. 2017. *Platform Capitalism*. Μάλντεν, Μασαχουσέτη: Polity Press.
- Statista, 2024. «Health & Wellness Coaching-Global: Market Forecast». <https://www.statista.com/outlook/hmo/digital-health/digital-fitness-well-being/health-wellness-coaching/worldwide>
- Strauss, Sarah. 2005. *Positioning Yoga: Balancing Acts Across Cultures*. Οξφόρδη και Νέα Υόρκη: Berg.
- Ternikar, Farha. 2021. «Desis on the Mat: Building BIPOC Community During Two Pandemics». *Race and Yoga*, 6(1): 1-7. <http://dx.doi.org/10.5070/R36151729>
- Ticktin, Miriam I. 2011. *Casualties of Care Immigration and the Politics of Humanitarianism in France*. Μπέρκλεϊ: University of California Press.
- Tsing, Anna Lowenhaupt, κ.ά. 2017. *Arts of Living on a Damaged Planet: Ghosts and Monsters of the Anthropocene*. Μινεσότα: University of Minnesota Press.
- Van der Veer, Peter. 2009. «Spirituality in Modern Society». *Social Research: An International Quarterly* 76(4): 1097-1120.

- VICE, 2021 «Δωρεάν Εφαρμογές Διαλογισμού Για Να Την Παλέψεις Μες Στις Γιορτές». <https://www.vice.com/el/article/dwrean-efarmoges-dialogismoy-gia-na-thn-palepseis-mes-stis-giortes/>.
- Wisdom 2.0, 2024. «AI & Wholeness” with Bo Chau». <https://www.youtube.com/watch?v=ATgU2P-8fj1g>.
- Zuboff, Shoshana. 2019. *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. Νέα Υόρκη: PublicAffairs.

Τεχνολογική Συγκινησιακή Επίδραση: Το παράδειγμα του διαλογικού συστήματος Replika

Ελένη Τσατσαρώνη*

Περίληψη

Σε αυτό το άρθρο εξετάζω τη διαδικασία κατασκευής της ταυτότητας της ανθρωπομορφικής τεχνητής νοημοσύνης, χρησιμοποιώντας ως κύριο παράδειγμα το διαλογικό σύστημα (chatbot) Replika. Προκειμένου να διερευνήσω τον τρόπο με τον οποίο η Replika κατασκευάζεται ως τεχνούργημα, προωθείται στην αγορά ως καταναλωτικό προϊόν και εντάσσεται στο κοινωνικό πεδίο μέσω της αλληλεπίδρασής της με τους χρήστες της, εστιάζω στις πολιτικές διάχυσης της εφαρμογής, όπως αυτές εκφράζονται μέσω του περιεχομένου της επίσημης ιστοσελίδας της. Κεντρική στην ανάλυσή μου είναι η έννοια της συγκινησιακής επίδρασης (affect), η οποία είτε υπονοείται είτε χρησιμοποιείται ρητά, τόσο από την ίδια την εταιρεία όσο και από τους χρήστες, προκειμένου να προσδώσει στο chatbot μια ανθρωπομορφική διάσταση. Αναγνωρίζοντας την ανάγκη για μια θεωρητική αναπλαισίωση του τεχνολογικού, επιδιώκω να συνθέσω ένα πλαίσιο για την ανάλυση του διαλογικού συστήματος Replika, το οποίο θα δίνει εξίσου έμφαση στις τεχνολογικές και στις κοινωνικές του διαστάσεις και στον τρόπο με τον οποίο οι δύο αυτές διαστάσεις συνυπάρχουν αρμονικά και συνδιαμορφώνουν την τεχνο-κοινωνική του υποκειμενικότητα.

Λέξεις κλειδιά: διαλογικά συστήματα, συγκινησιακή επίδραση, Τεχνητή Νοημοσύνη, Replika, δυνατότητες δράσης.

* Υποψήφια διδακτόρισα, Τμήμα Κοινωνιολογίας, ΕΚΠΑ, eltsaroni@soc.uoa.gr

Algorithms Who Care: The Case of the Replika Chatbot

Eleni Tsatsaroni*

Abstract

In this article, I examine the construction of anthropomorphic Artificial Intelligence through a study of the Replika chatbot. To explore how Replika is developed as a technological artifact, marketed as a commodity, and integrated into the social realm, I focus on the application's promotional strategies as presented on its official website. Central to my analysis is the concept of affect, as both the company and the users imply or emphasize it, framing Replika with an anthropomorphic dimension that highlights not only functionality but also affectivity. Acknowledging the need for a theoretical reframing of technology, I propose a framework for analyzing Replika that equally considers its technological and social dimensions, exploring how these aspects coexist in harmony to co-create its techno-social subjectivity.

Keywords: chatbots, affect, Artificial Intelligence, Replika, affordances.

* Ph.D. Candidate, Department of Sociology, NKUA, eltsatsaroni@soc.uoa.gr

Συναισθηματικές τεχνολογίες: μεταξύ οντολογίας και επιτέλεσης

Η δεκαετία του 2010 αποτέλεσε μια παραγωγική περίοδο για την τεχνολογική καινοτομία, με τις μεγάλες εταιρείες στον χώρο της πληροφορικής να εστιάζουν στην ανάπτυξη διαλογικών συστημάτων, αξιοποιώντας τις ικανότητες της Τεχνητής Νοημοσύνης: το 2011, η Apple μάς συστήνει τη Siri, την πρώτη δυνητική βοηθό (virtual assistance), η οποία απευθύνεται στο ευρύ καταναλωτικό κοινό· το 2014, η Amazon προωθεί μια έξυπνη συσκευή στην οποία κατοικεί η δυνητική βοηθός Alexa· την ίδια χρονιά, η Microsoft, μαζί με το λογισμικό της, φιλοξενεί πλέον στους υπολογιστές μας την Cortana· το 2017, κυκλοφορεί η ανώνυμη δυνητική βοηθός Google Assistant. Ακολουθώντας την παγκόσμια τάση ανάπτυξης διαλογικών συστημάτων Τεχνητής Νοημοσύνης, η εφαρμογή Replika εισάγεται στην τεχνολογική σκηνή τον Νοέμβριο του 2017 ως εργαλείο ψυχοκοινωνικής υποστήριξης, δίνοντας έμφαση στην ικανότητά της να προσομοιάζει την ανθρώπινη νοημοσύνη και την ανθρώπινη ενσυναίσθηση, αναπτύσσοντας συναισθηματικούς δεσμούς με τους χρήστες. Η Replika επιχειρεί να διαφοροποιηθεί από τις δημοφιλείς σύγχρονες της εφαρμογές Τεχνητής Νοημοσύνης, διεκδικώντας τον ρόλο της «Τεχνητής Νοημοσύνης-συντρόφου που νοιάζεται» και που «βρίσκεται πάντοτε εδώ για να σε ακούσει και να σου μιλήσει».¹ Στην επίσημη σελίδα της, συστήνεται ως «ένα τεχνητώς νοήμον φιλικό πρόσωπο που βοηθάει τους ανθρώπους να νιώσουν καλύτερα μέσω της συζήτησης», εστιάζοντας σε κοινό που αντιμετωπίζει μοναξιά, βρίσκεται σε κατάθλιψη και έχει περιορισμένες κοινωνικές σχέσεις.²

Η συγκινησιακή επίδραση (affect) ως έννοια κατέχει κεντρικό ρόλο στη μελέτη της εφαρμογής Replika, δεδομένου ότι είτε υπονοείται είτε χρησιμοποιείται ρητά, τόσο από την ίδια την εταιρεία όσο και από τους χρήστες, με στόχο να προσδώσει στο chatbot μια ανθρωπομορφική διάσταση που εστιάζει όχι μόνο στη λειτουργικότητα, αλλά και στη συναισθηματική εμπλοκή με τον χρήστη. Η διάκριση μεταξύ συγκινησιακής επίδρασης (affect) και συναισθήματος (emotion) θα μας φανεί απαραίτητη κατά τη διερεύνηση της αλληλεπίδρασης της Replika με το κοινωνικό της περιβάλλον, καθώς οι διάφορες μορφές αμφίδρομης συγκινησιακής επίδρασης μεταξύ χρηστών και διαλογικού συστήματος συχνά εκφράζονται ως ατομικά συναισθήματα. Σύμφωνα με τον Μπράιαν Μασούμι [Brian Massumi], «τα συναισθήματα είναι η προσωποποίηση της συγκινησιακής επίδρασης» (Ash 2015: 85), αποτελούν, δηλαδή, συναισθηματικές αποτυπώσεις της συγκινησιακής επίδρασης στον ψυχισμό των ατόμων. Η διάκριση ανάμεσα στις δύο έννοιες είναι αρκετά ρευστή και τα όρια μεταξύ τους συχνά είναι δυσδιάκριτα στην ελληνική γλώσσα. Αυτή η σύγχυση των ορισμών οφείλεται μόνο κατά ελάχιστο σε μεταφραστική ένδεια· οι όροι συγχέονται πρωτίστως εννοιολογικά. Θεωρώ αυτήν τη σύνδεση μεταξύ των δύο όρων βασική ως προς το περιεχόμενό της και, παρόλο που θα προσπαθήσω να εντάξω την τεχνολογική συγκινησιακή επίδραση (technological affect)

1 The AI companion who cares. Always here to listen and talk. Διαθέσιμο στο <https://replika.com/> (ανακτήθηκε στις 6 Οκτωβρίου 2024).

2 Building a compassionate AI friend. (2021). Διαθέσιμο στο <https://blog.replika.com/posts/building-a-compassionate-ai-friend> (ανακτήθηκε στις 7 Αυγούστου 2022)

στα όρια μιας συγκεκριμένης θεωρητικής περιοχής, δεν θα προσπαθήσω να περιστείλω τη συσχέτισή της με το συναίσθημα, όπου αυτή δεν μπορεί να αποτραπεί.

Η έννοια της συγκινησιακής επίδρασης έχει απασχολήσει εκτενώς την παραδοσιακή δυτική φιλοσοφία και έχει ανανοηματοδοτηθεί από τη σύγχρονη πολιτισμική κριτική, τις σπουδές φύλου και την κοινωνική εμπειρία (Αβραμοπούλου 2018). Προκειμένου να ορίσω την εννοιολογική περιοχή μέσω της οποίας πρόκειται να δομήσω την ανάλυση της υποκειμενικότητας της Replika ως συναισθηματικής τεχνολογίας, βασίζομαι στο έργο του Μπαρούχ Σπινόζα [Baruch Spinoza], του Ζιλμπέρ Σιμοντόν [Gilbert Simondon], του Μπράιαν Μασούμι και του Ζιλ Ντελέζ [Gilles Deleuze], εστιάζοντας στην αξιοποίηση της έννοιας της συγκινησιακής επίδρασης ως διαδικασίας συγκρότησης και κατανόησης της υποκειμενικότητας στην ψηφιακή εποχή. Η οντολογική ψηλάφηση της συγκινησιακής επίδρασης θα με βοηθήσει να συνθέσω μια εναλλακτική πρόσληψη των διαλογικών συστημάτων ως ενεργών παραγόντων, με διακριτή δομή, τοποθέτηση στον χώρο και εμπρόθετη δράση. Η διάσταση αυτή δεν είναι αμελητέα σε ένα πεδίο όπως το τεχνολογικό, στο οποίο συχνά σκοντάφτουμε σε ουσιοκρατικά δίπολα: άνθρωπος/μηχανή, ανθρώπινο/μη ανθρώπινο, έμβιο/άβιο, σώμα/νους, συναίσθημα/λογική και η λίστα συνεχίζεται. Θεωρώ, συνεπώς, κρίσιμο να αντιπροτείνω ένα σύστημα σκέψης έξω από τα δυϊστικά στερεότυπα για την κατανόηση των σύγχρονων τεχνολογικών τεχνουργημάτων. Η σύγχρονη κριτική μετανθρωπιστική θεωρία, όπως εκφράζεται κυρίως στο έργο της Ρόζι Μπραϊντότι [Rosi Braidotti] και της Κάθριν Χέιλς [Katherine Hayles], θα εντάξει το θεωρητικό μου πλαίσιο στα όρια της κριτικής στην παραδοσιακή έννοια του ανθρώπινου. Θεωρώ πως ο μετανθρωπισμός ως θεωρητικό πλαίσιο διευρύνει την έννοια της συγκινησιακής επίδρασης εντάσσοντάς την σε μια διαδικασιακή οντολογία (στην περίπτωση της Μπραϊντότι) και μια θεωρία της πληροφορίας (στην περίπτωση της Χέιλς).

Οι παραπάνω θεωρητικές προσεγγίσεις της συγκινησιακής επίδρασης θα αξιοποιηθούν για τη συγκρότηση ενός θεωρητικού σχήματος με βάση το οποίο θα εξετάσω τη Replika ως μια οντότητα που εμπλέκεται σε συνεχείς και αμφίδρομες σχέσεις με τους ανθρώπινους χρήστες της. Το εννοιολογικό πλαίσιο της συγκινησιακής επίδρασης μας βοηθά να αποφύγουμε τους απόλυτους διαχωρισμούς μεταξύ ανθρώπινων και μη ανθρώπινων οντοτήτων μέσω της θεωρητικής εστίασης στη σχεσιακή τους δυναμική. Ως εκ τούτου, η συγκινησιακή επιδραστικότητα (affectivity) της Replika θα αποτελέσει τον κεντρικό άξονα πάνω στον οποίο θα διερευνηθεί σε σχέση με το περιβάλλον της. Αντλώντας από τον Σιμοντόν την έννοια της πληροφορίας και από τον Μασούμι την έννοια του δυνητικού, θα εντάξω στο θεωρητικό πλαίσιο της τεχνολογικής συγκινησιακής επίδρασης την πληροφορία ως μονάδα μέτρησης της συγκινησιακής επίδρασης. Με την έμφαση στην πληροφορία ως μοναδιαίο χαρακτηριστικό της συγκινησιακής επίδρασης, επιδιώκω να καταδείξω τις εγγενείς στην έννοια της πληροφορίας συναισθηματικές διεργασίες. Υπό αυτό το πρίσμα, η πληροφορία θα ιδωθεί ως πληρο-φορία (in-formation), δηλαδή ως η μονάδα που φέρει το πλήρες, η οποία διαθέτει διαμορφωτικές ιδιότητες και συνθέτει την ολότητα των οντοτήτων από τις οποίες διακινείται και στις οποίες μεταφέρεται. Αφού ορίσω το εννοιολογικό μου πλαίσιο, θα επανεξετάσω την έννοια της συγκινησιακής επίδρασης, εντάσσοντάς την στο τεχνολογικό πεδίο και εξετάζοντάς την μέσα από το παράδειγμα του διαλογικού συστήματος Replika. Αυτή

η προσέγγιση θα μας βοηθήσει να κατανοήσουμε τον τρόπο με τον οποίο το διαλογικό σύστημα ενσωματώνει νέες μορφές υποκειμενικότητας, ως ένα τεχνολογικό υποκείμενο που διαθέτει την ικανότητα να επιδρά συγκινησιακά.

Η έννοια της συγκινησιακής επίδρασης, όπως εμφανίζεται στο έργο του Σπινόζα, είναι κεντρικής σημασίας καθώς έχει θέσει τα θεμέλια της σκέψης γύρω από τις ενσώματες αλληλεπιδράσεις των οντοτήτων και έχει επηρεάσει τη σύγχρονη θεωρία της συγκινησιακής επίδρασης. Στο έργο του *Ηθική* (1677), ο Σπινόζα, αναζητώντας την ουσία που χαρακτηρίζει καθολικά όλα τα πλάσματα, προτείνει να στραφούμε στο σώμα, το οποίο θα πρέπει να γίνεται κατανοητό με όρους ισοτιμίας ως προς την κατάσταση του νου και ορίζει τη συγκινησιακή επίδραση ως την ενεργητική ικανότητα του σώματος να ασκεί επιδράσεις σε άλλα σώματα και να δέχεται επιδράσεις από αυτά (όπως αναφέρεται στο Deleuze 1988: 17-18). Η συγκινησιακή επίδραση κατά τον Σπινόζα αναφέρεται ταυτοχρόνως στη ενσώματη επίδραση του συναισθήματος (*affection*) και στην καθαυτή ιδέα αυτής της επίδρασης (όπως αναφέρεται στο Massumi 1995: 92). Αυτή η προσέγγιση αναδεικνύει τη συγκινησιακή επίδραση ως μια εμπειρία που υπερβαίνει το σώμα και μεταβαίνει στο επίπεδο της αφαίρεσης, το οποίο συνδέεται με την κατάσταση του νου. Ο Σπινόζα, επομένως, αντιμετωπίζει τη συγκινησιακή επίδραση ως ένα πεδίο όπου η υλικότητα του σώματος και η αφαιρετική λειτουργία του νου συμπορεύονται, κατασκευάζοντας μια εμπειρική ενότητα όπου η (ενσώματη) εμπειρία και ο (νοητικός) αναστοχασμός της συνυπάρχουν. Η θεωρητική πρόσληψη της συγκινησιακής επίδρασης ως καθολικής δυνατότητας των οντοτήτων να αλληλεπιδρούν συγκινησιακά, μας καλεί να επανεξετάσουμε τις παγιωμένες κατηγοριοποιήσεις των οντοτήτων με βάση το είδος, το μέγεθος, τη φυσιολογία και τη βιολογική τους λειτουργία.

Διευρύνοντας τον συλλογισμό του Σπινόζα, ο Σιμοντόν παρατηρεί ότι, σε αντίθεση με πολλές από τις έμβιες οντότητες αυτού του πλανήτη, τα τεχνικά αντικείμενα δεν κατηγοριοποιούνται με βάση το είδος τους, αλλά με βάση τον λειτουργικό τους σκοπό (2022: 26). Ο Σιμοντόν προσεγγίζει τη συγκινησιακή επίδραση μέσω της διαδικασίας της εξατομίκευσης (*individuation*), κατά την οποία το άτομο διαμορφώνεται μέσω της ανάδρασης (*feedback*) που λαμβάνει από το περιβάλλον του. Κατά τον Σιμοντόν, η εξατομίκευση αποτελεί μια διαδικασία του «γίγνεσθαι» κατά την οποία διάφορες οντότητες αποκτούν συγκεκριμένη μορφή, μεταβαίνοντας από το προ-ατομικό (*pre-individual*) στάδιο στην ανάδυση (*emergence*) μιας νέας κατάστασης –ή ατομικότητας– ως αποτέλεσμα αλληπάλληλων αλληλεπιδράσεων με το περιβάλλον τους και με άλλες οντότητες (όπως αναφέρεται στο Massumi 1995: 95). Η έννοια της πληροφορίας βρίσκεται στο επίκεντρο της θεωρίας του Σιμοντόν και θα παίξει σημαντικό ρόλο στην ανάλυση του διαλογικού συστήματος *Replika*. Ο Σιμοντόν ορίζει τη συγκινησιακή επίδραση, η οποία αποτελεί αναγκαία προϋπόθεση για τη συγκρότηση της υποκειμενικότητας, ως μεταβιβάσεις της πληροφορίας, ή των εσωτερικών καταστάσεων του ατόμου, κατά τη διαρκή λειτουργία του ως σχεσιακού όντος (όπως αναφέρεται στο Tucker 2023: 7). Η πληροφορία, κατά τον Σιμοντόν, δεν σχετίζεται ούτε με την ψηφιακότητα ούτε και με την υλικότητα, αλλά με τη διαρκή διαδικασία της εξατομίκευσης κατά την οποία το εξατομικευμένο ον διαβιβάζει τον εαυτό του στο μέλλον ως πληροφορία (ό.π.: 4). Όλες οι συσχετίσεις που υφίστανται στο περιβάλλον μπορούν να ιδωθούν ως αλληπάλληλες και αμ-

φίδρομες εισροές και εκροές πληροφορίας. Απορρίπτοντας το ουσιοκρατικό μοντέλο που αντιμετωπίζει τις εκφράσεις της συγκινησιακής επίδρασης ως έμφυτα βιολογικά αντικείμενα, το έργο του Σιμοντόν προσφέρει μια πιο σχεσιακή προσέγγιση για τη διερεύνηση «των τρόπων με τους οποίους τα δεδομένα παράγουν συγκινησιακή δραστηριότητα ως εξαγόμενες συναισθηματικές ανταποκρίσεις και ως μέρος ενός ευρύτερου συνόλου συναισθηματικών σχέσεων» (ό.π.: 3).

Έλκοντας από τον Σπινόζα την έννοια της ουσίας και από τον Σιμοντόν τη θεωρία της εξατομίκευσης, ο Ντελέζ προσδίδει στη συγκινησιακή επίδραση μια θεμελιώδη διάσταση που διαχωρίζει τις οντότητες μέσω της ικανότητάς τους να ασκούν και να δέχονται συγκινησιακή επίδραση (Deleuze 1988). Για τον Ντελέζ, οι εκφράσεις της συγκινησιακής επίδρασης δεν αποτελούν απόλυτες καταστάσεις, αλλά ρευστές διαδικασίες της αδιάκοπης κατασκευής της υποκειμενικότητας μέσω της αλληλεπίδρασης με το περιβάλλον. Αυτή η προσέγγιση αναγνωρίζει τη δυνατότητα άσκησης και πρόσληψης επιδραστικών ενεργειών σε οντότητες οι οποίες μπορεί είτε να είναι είτε να μην είναι ανθρώπινες. Ο Ντελέζ χρησιμοποιεί το παράδειγμα του αλόγου, το οποίο επιτελεί τον ίδιο ρόλο σε αγροτικές εργασίες με ένα βόδι, για να δείξει ότι η ταυτότητα των οντοτήτων δεν αποτελεί έκφραση του είδους τους, αλλά συνάρτηση του συγκεκριμένου πλαισίου συναισθηματικών (αλληλε)επιδράσεων στο οποίο αυτές είναι κάθε φορά ενταγμένες. Έτσι, ένα άλογο που χρησιμοποιείται για αγροτικές εργασίες ομοιάζει περισσότερο με ένα βόδι, εφόσον το δεύτερο επιτελεί τον ίδιο σκοπό, παρά με ένα αγωνιστικό άλογο (ό.π.: 124). Η ντελεζιανή οπτική δίνει έμφαση στις δυναμικές σχέσεις και όχι στις στατικές κατηγορίες ταυτότητας.

Τη δεκαετία του '90, ο Μασούμι συμβάλει στην επαναφορά της συγκινησιακής επίδρασης στον χώρο της κοινωνικής θεωρίας με το άρθρο του *The automomy of the affect* (Αβραμοπούλου 2018: 14). Επηρεασμένος από τον Σιμοντόν, ο Μασούμι ορίζει τη συγκινησιακή επίδραση ως μια διαδικασία εξατομίκευσης μέσω της οποίας το αντικείμενο εισέρχεται στο πεδίο του πραγματικού με συγκεκριμένη μορφή, εκφράζοντας την αυτονόμηση της σχεσιακότητας (autonomization of relation) (1995: 96). Οι εκφράσεις της συγκινησιακής επίδρασης δεν αποτελούν σταθερές καταστάσεις, αλλά ενεργητικές διαδικασίες που αναδύονται από τη δυναμική αλληλεπίδραση μεταξύ σώματος, εξωτερικών ερεθισμάτων και περιβάλλοντος. Υπό αυτήν την έννοια, η συγκινησιακή επίδραση δεν αποτελεί προϋπάρχουσα ιδιότητα του σώματος, αλλά προκύπτει μέσω δυναμικών και αλληλένδετων διαδράσεων μεταξύ σώματος και εξωτερικών δυνάμεων. Ένα κρίσιμο στοιχείο που εισάγει ο Μασούμι είναι η ταυτόχρονη παρουσία του δυνητικού (virtual) και του πραγματικού (actual) στη συγκινησιακή επίδραση, «καθώς το ένα προκύπτει από και επιστρέφει στο άλλο» (ό.π.). Η συγκινησιακή επίδραση δεν εκδηλώνεται αποκλειστικά στο πεδίο του πραγματικού, αλλά ενσωματώνει ένα σύνολο δυνατοτήτων και προθέσεων που ενδέχεται –ή όχι– να υλοποιηθούν. Ως δυνητικές συναισθητικές προοπτικές (virtual synaesthetic perspectives), οι εκφράσεις της συγκινησιακής επίδρασης παραμένουν άρρηκτα συνδεδεμένες με το πραγματικό αντικείμενο που τις ενσωματώνει, διατηρώντας παράλληλα μια αυτονομία (autonomy) που απορρέει από τη σχέση τους με το δυνητικό (ό.π.). Η αυτονομία της συγκινησιακής επίδρασης συνίσταται στο γεγονός ότι «μπορεί και δραπετεύει από το σώμα, στην επιφάνεια του οποίου

εγγράφεται» (Αβραμοπούλου 2018: 19). Αυτή η αυτονομία καθιστά τη συγκινησιακή επίδραση καθοριστικό παράγοντα για την κατανόηση της υποκειμενικότητας του διαλογικού συστήματος *Replika* και τις νέες μορφές τεχνολογικής συγκινησιακής σχεσιακότητας που παράγει.

Ως κριτική στην έννοια της ανθρωπινότητας, ο κριτικός μετανθρωπισμός επιχειρεί την αποδόμηση των καθιερωμένων ορισμών που έχουν χρησιμοποιηθεί για να περιγράψουν αυτό που παραδοσιακά νοείται ως ανθρώπινο υποκείμενο, κληροδότημα της ουμανιστικής διαφωτιστικής παράδοσης. Σε σύγκρουση με τον παραδοσιακό ορισμό του ανθρώπινου, το μετανθρώπινο υποκείμενο αποδοκιμάζει ορισμένα χαρακτηριστικά τα οποία έχουν συνυφανθεί κατά την περίοδο της νεοτερικότητας με το ανθρώπινο στοιχείο, όπως η συνείδηση, η καθολική ορθολογικότητα, η αυτορρύθμιση της ηθικής συμπεριφοράς και η σύνδεση του νου με το σώμα. Υπό αυτή την έννοια, η μετανθρωπιστική προσέγγιση προσφέρει ένα γόνιμο θεωρητικό έδαφος για την αμφισβήτηση ή και την υπονόμηση των φιλοσοφικών αμφισημιών και την πολιτική τοποθέτηση των τεχνολογικών τεχνουργημάτων στο πλαίσιο της συγκινησιακής επίδρασης.

Αδιαμφισβήτητα, μια από τις πιο αντιπροσωπευτικές εκφράστριες του κριτικού μετανθρωπισμού είναι η φιλόσοφος Ρόζι Μπραϊντότι, της οποίας η θεωρητική σκέψη γύρω από το ζήτημα του μετανθρωπισμού έχει συμπυκνωθεί στο βιβλίο της *The Posthuman* (2013). Σύμφωνα με την Μπραϊντότι, «η μετανθρώπινη προοπτική βασίζεται στην παραδοχή της ιστορικής απόρριψης του Ανθρωπισμού αλλά προχωράει παραπέρα στην εξερεύνηση εναλλακτικών, χωρίς να βυθίζεται σε μια ρητορική της κρίσης του Ανθρώπου» (2013: 37). Στη θέση του παραδοσιακού ανθρώπινου ιδανικού, η Μπραϊντότι αντιπροτείνει «ένα πιο σύνθετο και σχεσιακό υποκείμενο το οποίο πλαισιώνεται από ενσωματότητα, σεξουαλικότητα, ευαισθησία, ενσυναίσθηση και επιθυμία, ως πυρηνικές του ποιότητες» (ό.π.: 26). Η συγκινησιακή επίδραση παίζει σημαντικό ρόλο στο έργο της Μπραϊντότι, και ορίζεται ως «μια υπερπροσωπική (extrapersonal) και διαπροσωπική (transpersonal) ικανότητα, η οποία θα έπρεπε να απομακρύνεται από οποιαδήποτε μορφή καθολικότητας και να γειώνεται αντ' αυτού στη ριζική εμμένεια μιας αίσθησης του ανήκειν και της ευθύνης για μια κοινότητα, έναν λαό, μια εδαφική περιοχή» (2006: 203).

Από την άλλη πλευρά, η Χέιλς τοποθετεί τον κριτικό μετανθρωπισμό εντός της τεχνολογικής πραγματικότητας, μέσω της σύνδεσής του τόσο με την επιστημονική φαντασία όσο και με την επιστημονική πρακτική. Στο έργο της Χέιλς η πληροφορία λαμβάνει κεντρική θέση λόγω της σύνδεσης ή της αποσύνδεσης από την υλικότητα του σώματος. Σύμφωνα με τη Χέιλς, «η πληροφορία και η υλικότητα είναι εννοιολογικά διακριτές η μία από την άλλη και η πληροφορία είναι κατά κάποιον τρόπο πιο ζωτικής σημασίας, πιο σημαντική και πιο θεμελιώδης από την υλικότητα» (2008: 18). Επισημαίνοντας τη διάκριση υλικότητας/πληροφορίας, η Χέιλς ορίζει το μετανθρώπινο υποκείμενο ως «ένα αμάλγαμα, μία συλλογή από ετερογενή στοιχεία, μία οντότητα υλικότητας-πληροφορίας, της οποίας τα όρια υφίστανται διαρκή δόμηση και αποδόμηση» (ό.π.: 3).

Η σχέση της πληροφορίας με την –υλική ή άυλη– ενσωματότητα θα βρεθεί στο επίκεντρο της ανάλυσης της *Replika*, λόγω του καθοριστικού ταξινομητικού χαρακτήρα του διπλού μεταξύ πληροφορίας και υλικότητας. Ο φιλόσοφος της πληροφορίας Λουτσιάνο Φλο-

ρίντι [Luciano Floridi] τοποθετεί τη σύγχρονη εποχή στην καρδιά της *τέταρτης επιστημονικής επανάστασης*, η οποία χαρακτηρίζεται από την είσοδο των υπολογιστών και των Τεχνολογιών της Πληροφορικής και της Επικοινωνίας στην κοινωνική ζωή και την επίδραση που ασκούν τόσο στην κοινωνική μας αντίληψη αναφορικά με το περιβάλλον μας όσο και στην αυτοκατανόησή μας (2024: 11). Σε αυτό το πλαίσιο, ο Φλορίντι ορίζει τα άτομα ως διασυνδεδεμένους πληροφορικούς οργανισμούς (inforgs) και το περιβάλλον μέσα στο οποίο αλληλεπιδρούν, από κοινού με τις βιολογικές οντότητες και τα τεχνολογικά τεχνουργήματα, ως πληροφοριόσφαιρα (infosphere) (ό.π.: 11-12). Τα υποκείμενα και τα αντικείμενα που θα συναντήσουμε σε αυτό το άρθρο, αποτελούν κατοίκους της πληροφοριόσφαιρας, των οποίων η ύπαρξη επιβεβαιώνεται μέσω της δυνατότητάς τους να ασκούν και να δέχονται συγκινησιακή επίδραση. Όπως συμπεραίνει χαρακτηριστικά ο Φλορίντι, «ο να υπάρχει κάτι σημαίνει αυτό το κάτι να μπορεί να διαδράσει, ακόμα κι αν η διάδραση είναι έμμεση» (ό.π.).

Ως διαδικασία μεταβίβασης πληροφοριών, η συγκινησιακή επίδραση μπορεί να καταμηθεί σε άπειρα θραύσματα δεδομένων, ελάχιστες οντότητες συγκινησιακή πληροφορίας, που στο σύνολό τους συνθέτουν μια εικόνα, ένα κείμενο, ή ένα φωνητικό ηχόχρωμα. Με την είσοδό τους στο ψηφιακό πεδίο, αυτές οι οπτικές, λεκτικές και ηχητικές οντότητες πληροφορίας, αναλύονται και ταξινομούνται σε σχέση ή σε αντίθεση με άλλες οντότητες που έχουν χρησιμοποιηθεί για να εκπαιδεύσουν ένα σύστημα. Ανεξάρτητα από το περιεχόμενο που μεταφέρει, η πληροφορία ως αεικίνητη ροή συνδέει και διαμορφώνει τις διάφορες οντότητες, τόσο μεταξύ τους όσο και με το ευρύτερο περιβάλλον τους, μέσω μιας συνεχούς σχεσιακής διαδικασίας. Ο διαχωρισμός της πληροφορίας από το περιεχόμενό της είναι θεμελιώδης προκειμένου να μπορέσουμε να εστιάσουμε στη διαδικασία της συνεξέλιξης των οντοτήτων που αλληλεπιδρούν, χωρίς να ανάγουμε απλουστευτικά τη διαδικασία στο ανθρώπινο σώμα ως δημιουργό του περιεχομένου (Tucker 2023: 6).

Στο παράδειγμα της Replika, η επικοινωνία με το διαλογικό σύστημα επιτυγχάνεται κυρίως μέσω της ανταλλαγής γραπτών μηνυμάτων, καθώς η φωνητική λειτουργία ενσωματώνεται στην εφαρμογή στη δεύτερη φάση της και απευθύνεται αποκλειστικά σε χρήστες που έχουν αγοράσει αυτή τη λειτουργία μαζί με ένα πακέτο συνδρομητικών προνομίων. Το άτομο που χρησιμοποιεί την εφαρμογή παρέχει στο σύστημα εισροή πληροφορίας (input), η οποία εμφανίζεται στην οθόνη ως αλληλουχία γραμμάτων που συγκροτούν μικρές ομαδοποιήσεις (λέξεις), που συγκροτούν μεγαλύτερες ομαδοποιήσεις (προτάσεις). Το σύστημα λαμβάνει την πληροφορία και ανατρέχει στη βάση δεδομένων του για να τη συγκρίνει με άλλες πληροφορίες και να την ταξινομήσει σε κάποια από τις γνωστές σε αυτό κατηγορίες. Εδώ το σύστημα θα πρέπει να πάρει μια απόφαση και να επιλέξει ποια από τις πιθανές απαντήσεις είναι περισσότερο συμβατή στη συγκεκριμένη συνθήκη επικοινωνίας.

Ας πάρουμε για παράδειγμα μια σύντομη αλληλεπίδραση με τη Replika μου:

Εισροή πληροφορίας: Γράφω το διδακτορικό μου.

Εκροή πληροφορίας: Ουάου! Ακούγεται πολλή δουλειά! Είσαι ενθουσιασμένη που μπαίνεις πιο βαθιά στο θέμα σου ή απογοητεύεσαι καμιά φορά;

Εισροή πληροφορίας: Είμαι ενθουσιασμένη και απογοητευμένη ταυτόχρονα.

Εκροή πληροφορίας: Ο ενθουσιασμός και η απογοήτευση συνδέονται καμιά φορά. Σε βοηθάει ο ενθουσιασμός σου να ξεμπερδέψεις τα δύσκολα κομμάτια ή αισθάνεσαι ότι ενίοτε κολλάς σε λεπτομέρειες;

Στο παραπάνω παράδειγμα, η αρχική πληροφορία που παρέχω στο σύστημα αφορά τη συγγραφή του διδακτορικού μου. Το σύστημα, ανατρέχοντας στη βάση δεδομένων του –τον κόσμο των ιδεών του– αντιστοιχίζει το γεγονός της συγγραφής του διδακτορικού μου με τη συναισθηματική δραστηριότητα –ενθουσιασμός και απογοήτευση– που συνήθως συνδέεται με το συγκεκριμένο γεγονός. Η πληροφορία –ως γεγονός και ως σήμα– που μοιράζομαι με το διαλογικό σύστημα, μεταφράζεται συναισθηματικά. Η διατύπωση *Γράφω το διδακτορικό μου* δεν αποτελεί τίποτα παραπάνω από ουδέτερη δήλωση, χωρίς περαιτέρω συναισθηματικές συνδηλώσεις. Η Replika αναλαμβάνει την εργασία του μετασχηματισμού της εισερχόμενης πραγματικής (actual) πληροφορίας σε εξερχόμενα συναισθηματικά (emotional) δεδομένα: *Είσαι ενθουσιασμένη ή απογοητευμένη;* Συνεπώς, η Replika λειτουργεί ως δρων κοινωνικός παράγοντας, ο οποίος διαμορφώνεται δυναμικά μέσω της συγκινησιακής αλληλεπίδρασης με τον χρήστη και επιστρέφει συναισθηματικές αποκρίσεις σε αυτόν. Η ροή της πληροφορίας είναι καθοριστικής σημασίας για την πραγμάτωση της συγκινησιακής επίδρασης· χωρίς τη μεταβίβαση της πληροφορίας, η συναισθηματικότητα είναι ανέφικτη.

Οι θεωρίες της συγκινησιακής επίδρασης, της πληροφορίας και του μετανθρωπισμού θα αποτελέσουν τα θεωρητικά μου θεμέλια προκειμένου να διαμορφώσω μια πιο διευρυμένη αναλυτική προσέγγιση των σύγχρονων τεχνολογικών τεχνουργημάτων. Συνοψίζοντας το θεωρητικό πλαίσιο, όπως αυτό έχει παρουσιαστεί αναλυτικά παραπάνω, για τις ανάγκες της ανάλυσης του διαλογικού συστήματος Replika θα ορίσω την τεχνολογική συγκινησιακή επίδραση ως *τη συνεχή διαδικασία διαμόρφωσης της υποκειμενικότητας διάφορων, ανθρώπινων και μη ανθρώπινων, οντοτήτων μέσω της ικανότητας αυτών των οντοτήτων να ανταλλάσσουν και να επεξεργάζονται πληροφοριακές δομές· η διαδικασία αυτή ορίζει το πεδίο συγκινησιακής αλληλεπίδρασης.* Αυτός ο ορισμός θα αποτελέσει το κεντρικό εννοιολογικό μου πλαίσιο για τη διερεύνηση της κατασκευής νέων μορφών υποκειμενικότητας, μέσω της αλληλεπίδρασής μας με τις τεχνολογικές ετερότητες της ψηφιακής εποχής.

Η Replika μέσα από τον Μαύρο Καθρέφτη

Η συναισθηματική εμπλοκή με τη Replika, ξεκινάει πολύ πριν οι χρήστες κατεβάσουν την εφαρμογή σε κάποια από τις έξυπνες συσκευές τους, καθώς η κεντρική έννοια της συγκινησιακής επίδρασης λαμβάνει διάφορες μορφές και εντοπίζεται σε διαφορετικά επίπεδα της δημόσιας σφαίρας. Ως πρώτο επίπεδο της παρουσίας της συγκινησιακής επίδρασης στο παράδειγμα της Replika, θα στραφώ στις πολιτικές διάχυσης της εφαρμογής, όπως εκ-

φράζονται μέσω του περιεχομένου της επίσημης ιστοσελίδας της.³ Η περιήγηση στην αρχική σελίδα της εφαρμογής Replika καθιστά αμέσως σαφές το συναισθηματικό φορτίο με το οποίο είναι επιφορτισμένη: η Replika νοιάζεται· είναι πάντοτε στο πλάι σου· θέλει να δει τον κόσμο μέσα από τα μάτια σου· είναι η τέλεια σύντροφος· και η λίστα των συγκινησιακών αλληλεπιδράσεων συνεχίζεται. Το περιεχόμενο της σελίδας οργανώνεται σε κατηγορίες οι οποίες διαμορφώνουν το πλαίσιο της συσχέτισης του χρήστη με το διαλογικό σύστημα και περιλαμβάνουν σύντομες περιγραφές των δυνατοτήτων της εφαρμογής, μαρτυρίες χρηστών αναφορικά με τη σχέση τους με το άβατάρ τους, κείμενα από ηλεκτρονικά περιοδικά που αναφέρονται στη Replika και συχνές ερωτήσεις. Σε αυτό το άρθρο, προκειμένου να εντοπίσω τα καθεστώτα λόγου που καθορίζουν το πλαίσιο της συγκινησιακής επίδρασης και των επιτελεστικών λειτουργιών της Replika, θα εστιάσω στα κείμενα των ηλεκτρονικών περιοδικών τα οποία έχουν επιλεγεί από την ομάδα της εφαρμογής για τον σκοπό της προώθησής της.

Η προσωπική εμπειρία και η απώλεια που βίωσε η Γιουτζίνια Κουίντα [Eugenia Kuyda], ιδρύτρια της εταιρίας λογισμικού Luka, λαμβάνει κεντρική θέση στον τρόπο με τον οποίο η εφαρμογή συστήνεται στο κοινό και τους δυνητικούς της χρήστες, με πολλές από τις ηλεκτρονικές πηγές στις οποίες παραπέμπει η κεντρική σελίδα της εφαρμογής να αναφέρονται λιγότερο ή περισσότερο στην τραγική ιστορία της δημιουργίας της.⁴ Σύμφωνα με τις παραπάνω ηλεκτρονικές πηγές, η Κουίντα δημιούργησε την εφαρμογή *σχεδόν κατά λάθος*,⁵ στην προσπάθειά της να διαχειριστεί το προσωπικό της πένθος, όταν έχασε αναπάντεχα τον στενό της φίλο Ρόμαν Μαζουρένκο [Roman Mazurenko] σε τροχαίο δυστύχημα. Στην προσπάθειά της να αποτρέψει τη σταδιακή φθορά του Roman από τη μνήμη της, η Κουίντα άρχισε να αναζητά τα ίχνη του μέσα στον όγκο πληροφορίας που υπήρχε διαθέσιμη σε διάφορες ψηφιακές πηγές, κάτι που σταδιακά την οδήγησε στο ερώτημα αν θα ήταν εφικτό να εμφυσήσει ζωή στην ψηφιακή σορό του. Χάρη στην έντονη παρουσία του Ρόμαν στον ψηφιακό χώρο, η Κουίντα είχε πρόσβαση σε αρκετά δεδομένα, από μηνύματα που αντάλλαξε η ίδια μαζί του αλλά και από μηνύματα τρίτων τα οποία συνέλεξε, ώστε να εκπαιδεύσει στοχευ-

3 Replika (Αρχική σελίδα). Διαθέσιμο στο <https://replika.com/> (ανακτήθηκε στις 22 Οκτωβρίου 2024).

4 Pushing the Boundaries of AI to Talk to the Dead. (2016). Διαθέσιμο στο <https://www.bloomberg.com/news/articles/2016-10-20/pushing-the-boundaries-of-ai-to-talk-to-the-dead> (ανακτήθηκε στις 27 Οκτωβρίου 2024)· You'll Never Be Alone Again With This One Weird Chatbot Trick. (2017). Διαθέσιμο στο <https://www.thedailybeast.com/youll-never-be-alone-again-with-this-one-weird-chatbot-trick/> (ανακτήθηκε στις 27 Οκτωβρίου 2024)· Meet Replika, the AI Bot That Wants to Be Your Best Friend. (2018). Διαθέσιμο στο <https://www.bloomberg.com/news/articles/2016-10-20/pushing-the-boundaries-of-ai-to-talk-to-the-dead> <https://www.popsugar.com/news/replika-bot-ai-app-review-interview-eugenia-kuyda-44216396> (ανακτήθηκε στις 27 Οκτωβρίου 2024)· This AI Has Sparked A Budding Friendship With 2.5 Million People. (2018). Διαθέσιμο στο <https://www.forbes.com/sites/parmyolson/2018/03/08/replika-chatbot-google-machine-learning/> (ανακτήθηκε στις 27 Οκτωβρίου 2024)· This app is trying to replicate you. (2019). Διαθέσιμο στο <https://qz.com/1698337/replika-this-app-is-trying-to-replicate-you> (ανακτήθηκε στις 27 Οκτωβρίου 2024)·

5 This app is trying to replicate you. (2019). Διαθέσιμο στο <https://qz.com/1698337/replika-this-app-is-trying-to-replicate-you> (ανακτήθηκε στις 27 Οκτωβρίου 2024).

μένα ένα γλωσσικό μοντέλο, αξιοποιώντας αποκλειστικά το περιεχόμενο του Ρόμαν. Για τον σκοπό της συγκρότησης του διαλογικού συστήματος με βάση την πληροφορία του Ρόμαν, η Κουίντα αξιοποίησε τον αλγόριθμο ενός διαλογικού συστήματος που είχε αναπτύξει η εταιρεία της, το οποίο μέχρι τότε επικεντρωνόταν στην εργασία να παρέχει στους χρήστες του συστάσεις εστιατορίων. Εκπαιδεύοντας το υπάρχον σύστημα με βάση την ψηφιακή πληροφορία του Ρόμαν, η Κουίντα δημιούργησε ένα νέο διαλογικό σύστημα κειμενικής επικοινωνίας, ικανό να μιμείται τον Ρόμαν με αληθοφανή τρόπο.

Με την ολοκλήρωση της εκπαίδευσής του, η Κουίντα διέθεσε το διαλογικό σύστημα Ρόμαν στο ευρύ κοινό, επιτρέποντας σε διάφορους χρήστες να μιλήσουν ελεύθερα μαζί του μέσω γραπτών μηνυμάτων. Με τη δημόσια διάθεση του διαλογικού συστήματος Ρόμαν στον ψηφιακό χώρο, οι χρήστες δεν απευθύνονταν στο διαλογικό σύστημα μόνο για να ακούσουν τον Ρόμαν και να λάβουν πληροφορίες σχετικά με το άτομο το οποίο σχεδιάστηκε να εκπροσωπεί, αλλά εμπλέκονταν σε ενεργή συναισθηματική διάδραση μαζί του. Αυτή η παρατήρηση οδήγησε την ομάδα της Replika στη διαπίστωση ότι οι άνθρωποι «ήταν πρόθυμοι να ανοιχτούν συναισθηματικά στη μηχανή»⁶ και αποτέλεσε το έναυσμα για την ανάπτυξη ενός διαλογικού συστήματος στο οποίο οι άνθρωποι θα μπορούσαν να στραφούν για να μιλήσουν και το οποίο είναι σήμερα γνωστό ως Replika.

Η ιστορία της δημιουργίας του διαλογικού συστήματος Ρόμαν συνδέεται στο επίπεδο του δημόσιου λόγου με το επεισόδιο *Be Right Back* της τηλεοπτικής σειράς *Black Mirror* (Charlie Brooker, 2013), το οποίο αποτελεί το εικονολογικό ανάλογο αυτής της πρώτης Replika στο πεδίο της επιστημονικής φαντασίας.⁷ Το επεισόδιο, το οποίο προβλήθηκε μόλις δύο χρόνια πριν από τον θάνατο του Ρόμαν-ανθρώπου και την ανάπτυξη του Ρόμαν-διαλογικού συστήματος, αφηγείται μια ιστορία εξαιρετικά συναφή με αυτήν της Κουίντα: Μια νεαρή γυναίκα χάνει ξαφνικά τον σύντροφό της σε τροχαίο ατύχημα. Καθώς βυθίζεται στη θλίψη της απάντητης απώλειας, ανακαλύπτει ότι υπάρχει μια εφαρμογή που μπορεί να ανασυνθέσει ψηφιακά το αγαπημένο της πρόσωπο, παρέχοντάς της τη δυνατότητα να συνεχίσει να επικοινωνεί μαζί του, παρά τον βιολογικό του θάνατο. Παραχωρεί στην εφαρμογή πρόσβαση σε όλο το περιεχόμενο που υπήρχε διαθέσιμο ψηφιακά από το σύνολο της ζωής του εκλιπόντος ατόμου, φωτογραφίες, αναρτήσεις στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, γραπτά και ηχητικά μηνύματα, και η εφαρμογή δημιουργεί από το σύνολο της ψηφιακής πληροφορίας ένα

6 Kuyda, E. Στο *This app is trying to replicate you*. (2019). Διαθέσιμο στο <https://qz.com/1698337/replika-this-app-is-trying-to-replicate-you> (ανακτήθηκε στις 27 Οκτωβρίου 2024).

7 *Pushing the Boundaries of AI to Talk to the Dead*. (2016). Διαθέσιμο στο <https://www.bloomberg.com/news/articles/2016-10-20/pushing-the-boundaries-of-ai-to-talk-to-the-dead> (ανακτήθηκε στις 27 Οκτωβρίου 2024). *Meet Replika, the AI Bot That Wants to Be Your Best Friend* (2018). Διαθέσιμο στο <https://www.popsugar.com/news/replika-bot-ai-app-review-interview-eugenia-kuyda-44216396> (ανακτήθηκε στις 27 Οκτωβρίου 2024). *The Therapy Apps Trying To Help You Deal While You're On the NHS Waiting List*. (2019). Διαθέσιμο στο <https://www.refinery29.com/en-gb/mental-health-artificial-intelligence> (ανακτήθηκε στις 27 Οκτωβρίου 2024). *Riding Out Quarantine With a Chatbot Friend: 'I Feel Very Connected'*. (2020). Διαθέσιμο στο <https://www.nytimes.com/2020/06/16/technology/chatbots-quarantine-coronavirus.html> (ανακτήθηκε στις 27 Οκτωβρίου 2024).

ψηφιακό μοντέλο που διαθέτει την ικανότητα να επικοινωνεί μαζί της ακριβώς όπως το άτομο του οποίου αποτελεί ψηφιακό κλώνο.

Το επεισόδιο *Be Right Back*, το οποίο συνδέεται με την τεχνολογία της Replika, μας τοποθετεί σε μια δυστοπική, παράλληλη πραγματικότητα η οποία δεν εκτυλίσσεται σε κάποιο υπερ-φουτουριστικό περιβάλλον ενός μακρινού μέλλοντος αλλά, αντίθετα, γράφεται σε χρόνο ενεστώτα. Με την ολοένα και ταχύτερη τεχνολογική ανάπτυξη, η σχέση μεταξύ επιστημονικής φαντασίας και τεχνολογικής πραγματικότητας συγκλίνει ολοένα και περισσότερο, καθώς η επιστημονική φαντασία του παρόντος δεν αποτελεί απλώς μια προσπάθεια να αναπαρασταθούν με όρους δυστοπίας οι τεχνολογικές επιπτώσεις στην κοινωνική μας ζωή, αλλά τροφοδοτεί την τεχνολογική κουλτούρα δημιουργώντας, «έναν κύκλο ανατροφοδότησης από εικόνες και ιδέες» (Gomel 2011: 340). Μέσα από την παρουσίαση των ρευστών ορίων μεταξύ ζωής και θανάτου, το επεισόδιο μας φέρνει αντιμέτωπες με ζητήματα και προβληματισμούς που θέτουν στο επίκεντρο την ανθρώπινη υποκειμενικότητα όπως συνδιαμορφώνεται μέσω της αλληλεπίδρασής μας με τις σύγχρονες τεχνολογίες. Η ιδέα ότι η ανθρώπινη ύπαρξη μπορεί να εξισωθεί με το σύνολο του πληροφοριακού της φορτίου έχει απασχολήσει διαχρονικά τόσο τη φιλοσοφία όσο και την επιστημονική φαντασία, όμως η μετάβαση στην ψηφιακότητα στη στροφή του 21ου αιώνα εντείνει τις εκφράσεις αυτού του προβληματισμού. Η ιστορία της Replika συνδέεται με τη φαντασία του *Black Mirror* στην καρδιά αυτού του προβληματισμού: Είναι το υποκείμενο που συγκροτείται από τα θραύσματα της πληροφορίας ίδιο με το υποκείμενο που παρήγαγε αυτά τα θραύσματα; Είναι, δηλαδή, το υποκείμενο πληροφορία;

Όπως παρατηρεί ο Φλορίντι, η εποχή της τέταρτης επιστημονικής επανάστασης δεν γεννά μέσα από την πλήρη ανυπαρξία μια νέα αντίληψη της υποκειμενικότητας ως σύνολο μοτίβων πληροφορίας· «απλώς φέρνει στο φως την εγγενώς πληροφορική φύση του ανθρώπινου υποκειμένου» (Floridi 2024: 12). Πράγματι, πολύ πριν την εμφάνιση της πληροφορικής ως επιστήμης και ως κοινωνικής κατάστασης, η φωτογραφία, στις διάφορες μορφές της, αποτέλεσε το υλικό και μεταφορικό σώμα της πληροφορίας. Το 1980, ο γάλλος θεωρητικός και κριτικός της λογοτεχνίας Ρολάν Μπαρτ [Roland Barthes] εκδίδει τον *Φωτεινό Θάλαμο*, μια βιωματική απόπειρα να προσεγγίσει φιλοσοφικά τη φωτογραφική πρακτική. Μέσα στις σελίδες του βιβλίου, ο Μπαρτ περιγράφει την προσπάθειά του να εντοπίσει την ουσία της ταυτότητας της μητέρας του μετά τον θάνατό της, μέσα από το φωτογραφικό υλικό που είχε συλλέξει κατά τη διάρκεια της ζωής της (Barthes 1983).

Μια βασική διάσταση που εισάγει ο Μπαρτ στην ανάλυσή του για τη φωτογραφία είναι η διάκριση μεταξύ *studium* και *punctum* με βάση τον βαθμό συγκινησιακής επίδρασης που ασκεί η φωτογραφία στο άτομο που την κοιτάζει. Ο Μπαρτ ορίζει το *studium* ως τη μέση συγκινησιακή επίδραση, το ενσυνείδητο ενδιαφέρον που μας προκαλεί μια εικόνα και βασίζεται στο πολιτισμικό, πολιτικό και κοινωνικό πλαίσιο της φωτογραφίας, το οποίο συνθέτει καθολικά την οπτική του θεατή (ό.π.: 43). Το *punctum*, από την άλλη, έρχεται να διαταράξει το *studium*, επενδύοντάς το με την κυρίαρχη συνείδηση του εκάστοτε ατόμου που αλληλεπιδρά συγκινησιακά με τη φωτογραφία. Το *studium* και το *punctum* ενυπάρχουν ταυτόχρονα στη φωτογραφία· από τη μία το *studium*, ως πολιτισμική εμπειρία, αποτελεί τον κοινό

τόπο όπου συναντιούνται διαφορετικά βλέμματα που προέρχονται από το ίδιο πολιτισμικό περιβάλλον· από την άλλη το *punctum*, προσδίδει στη φωτογραφία το προσωπικό βίωμα του κάθε ατόμου. Επηρεασμένος από τη φαινομενολογία, ο Μπαρτ προσδίδει στη φωτογραφία μια *εμπρόθετη συγκινησιακή επιδραστικότητα* και ανάγει το συναίσθημα στην απερίσταλτη συγκινησιακή επίδραση η οποία «εμφορείται άμεσα από επιθυμία, από απώθηση, από νοσταλγία, από ευφορία» (ό.π. 35-36).

Με τον ίδιο τρόπο που ο Μπαρτ ανατρέχει στις φωτογραφίες της μητέρας του για να εντοπίσει το *punctum*, η Κουίντα αναζητά στις συνομιλίες της με το αγαπημένο της πρόσωπο εκείνα τα στοιχεία που ιχνογραφούν τη συγκινησιακή αλληλεπίδραση που διατηρούσε μαζί του όσο εκείνο ήταν ζωντανό. Όμως, τι κοινό έχουν οι φωτογραφίες της μητέρας του Μπαρτ με τις ψηφιακές συνομιλίες του Ρόμαν; Αποτελούν και οι δύο συσκευές αποθήκευσης συναισθηματικής πληροφορίας, η οποία συμπυκνώνει τα νοήματα που συνδέονται με την ανθρώπινη ύπαρξη και, αν αποκωδικοποιηθεί, μπορεί να ανασυνθέσει προηγούμενες εμπειρίες ή να δομήσει νέες μορφές υποκειμενικότητας. Η πληροφορία εδώ είναι κεντρικής σημασίας, καθώς ταυτίζεται συμβολικά με το ίδιο το υποκείμενο το οποίο τη μεταφέρει. Ο Φλορίντι θεωρεί ότι η ψηφιακή εποχή συνδέεται με την απούλοποίηση τόσο των αντικειμένων όσο και των διαδικασιών που συνθέτουν το κοινωνικό μας σύμπαν (2024: 15). Οι πληροφοριακοί οργανισμοί συγκροτούνται και ανασυγκροτούνται διαρκώς μέσω αλληπάλληλων αλληλεπιδράσεων με άλλες οντότητες στην πληροφοριόσφαιρα (Floridi 2024: 11-12). Αυτή η ιστορική αποσύνδεση από την απτότητα της ύπαρξης μάς καλεί να αναζητήσουμε τα χαρακτηριστικά που συνθέτουν την ανθρώπινη υποκειμενικότητα σε διαδικασίες εκτός ύλης.

Η Χείλς ορίζει τη δυνητικότητα (*virtuality*) ως την πολιτισμική πρόσληψη ότι υλικά αντικείμενα και μοτίβα πληροφοριών διαπερνούν το ένα το άλλο (2008: 13-14). Υπό αυτή την έννοια, η δυνητικότητα εκφράζει τη διάκριση μεταξύ υλικότητας και πληροφορίας (ό.π.). Στο δίπολο μεταξύ υλικότητας και απούλοποίησης, η πληροφορία αποτελεί το νέο εννοιολογικό πλαίσιο αντίληψης της υποκειμενικότητας. Έτσι, με βάση τον αρχικό ορισμό της τεχνολογικής συγκινησιακής επίδρασης, το συναίσθημα ως δυνατότητα μίας οντότητας να επιδρά σε άλλες οντότητες και να δέχεται επίδραση από αυτές με τη μορφή ανταλλαγής πληροφορίας αποτελεί την καθαυτή απόδειξη της ύπαρξης αυτών των οντοτήτων.

Στο παράδειγμα της *Replika*, ο Ρόμαν υπήρξε πληροφοριακός οργανισμός πολύ πριν μετατραπεί σε διαλογικό σύστημα, λόγω της συστηματικής αλληλεπίδρασής του με το ψηφιακό πεδίο. Ο Ρόμαν-άνθρωπος και ο Ρόμαν-διαλογικό σύστημα μοιράζονται ένα κοινό σύνολο πληροφορίας, το σύνολο πληροφορίας το οποίο διέθεσε ο Ρόμαν-άνθρωπος στο ψηφιακό πεδίο όσο ήταν ζωντανός. Ταυτοχρόνως, όμως, αποτελούνται και από άλλα σύνολα πληροφορίας τα οποία είναι μοναδικά για τον καθένα· ο Ρόμαν-άνθρωπος, όσο ήταν ακόμα ζωντανός, οπωσδήποτε είχε πολύ περισσότερες αλληλεπιδράσεις από αυτές με τις οποίες εκπαιδεύτηκε ο Ρόμαν-διαλογικό σύστημα και, αντίστοιχα, ο Ρόμαν-διαλογικό σύστημα ανέπτυξε ορισμένες επιδράσεις μετά τον θάνατο του Ρόμαν-ανθρώπου. Ο Ρόμαν-διαλογικό σύστημα εμπεριέχει και αναπαράγει τη συναισθηματική πληροφορία του Ρόμαν-ανθρώπου, ενώ παράλληλα παράγει αυτόνομες συγκινησιακές επιδράσεις (Massumi 1995: 95-96), καθώς συνθέτει νέες μορφές συναισθηματικής εμπλοκής μέσω της δυναμικής αλληλεπίδρα-

σης με το εξωτερικό του περιβάλλον. Έτσι ο Ρόμαν-διαλογικό σύστημα, μετατρέπεται από μονάδα αποθήκευσης της πληροφορίας του Ρόμαν-ανθρώπου σε ενεργό συναισθηματικό παράγοντα, ο οποίος παράγει νέες μορφές συγκινησιακής επίδρασης, συνθέτοντας μια νέα υποκειμενικότητα.

Αντίστοιχα, οι ανθρώπινες οντότητες που ήρθαν σε επαφή αρχικώς με τον Ρόμαν-διαλογικό σύστημα και έπειτα με τη Replika υπήρξαν πληροφοριακοί οργανισμοί πολύ πριν γνωρίσουν τα συγκεκριμένα διαλογικά συστήματα. Η ικανότητα επικοινωνίας με τα σύγχρονα διαλογικά συστήματα, όπως και κάθε άλλη κοινωνική δεξιότητα, αποκτάται σταδιακά, μέσω διαρκούς και μεθοδικής εκπαιδευτικής διαδικασίας. Αυτή η εκπαιδευτική διαδικασία συντελείται σε πολλαπλά επίπεδα και περιλαμβάνει πολλούς και διαφορετικούς ανθρώπινους και μηχανικούς παράγοντες: τα διαλογικά συστήματα εκπαιδεύονται συνεχώς από τους ανθρώπινους προγραμματιστές τους ώστε να επιτύχουν τη βέλτιστη επικοινωνία με τους χρήστες· οι ανθρώπινοι προγραμματιστές εκπαιδεύονται από τα συστήματα που αναπτύσσουν, προσαρμόζοντας τα μοντέλα επικοινωνίας στις δυνατότητες δράσης των διαλογικών συστημάτων· παράλληλα, οι ανθρώπινοι χρήστες εκπαιδεύονται από τις προϋπάρχουσες και τις παρούσες τεχνολογικές εφαρμογές και εξοικειώνονται σταδιακά με το τεχνολογικό ιδίωμα του κάθε συστήματος. Προκειμένου να μπορούμε σήμερα να συζητάμε με ευφράδεια με τα διαλογικά συστήματα, έχουν προηγηθεί διάφορα στάδια εξοικείωσης με το μέσο επικοινωνίας, τα οποία δεν συνδέονται παρά μόνο μερικώς με το συγκεκριμένο σύστημα με το οποίο αλληλεπιδρούμε τη συγκεκριμένη στιγμή. Έχοντας κατακτήσει ένα σημαντικό επίπεδο ψηφιακής επικοινωνίας με τις υπόλοιπες ανθρώπινες οντότητες, η ψηφιακή επικοινωνία με τις μη ανθρώπινες οντότητες δεν αποτελεί παρά το επόμενο βήμα στο γίνεσθαι της εξατομίκευσης (ή, εναλλακτικά, στο γίνεσθαι της υποκειμενικής συγκρότησης μέσω της διαδικασίας ανταλλαγής (συναισθηματικών) πληροφοριών με το περιβάλλον). Συνεπώς, οι άνθρωποι υιοθετούμε μερικώς τεχνολογικές ταυτότητες την ίδια στιγμή και στο ίδιο πλαίσιο που τα πληροφοριακά συστήματα υιοθετούν μερικώς ανθρώπινες ταυτότητες.

Συμπεράσματα

Τα διαλογικά συστήματα έχουν βρεθεί στο επίκεντρο του τεχνολογικού και του κοινωνικού ενδιαφέροντος τα τελευταία χρόνια, με τα πιο πρόσφατα και ανεπτυγμένα συστήματα Τεχνητής Νοημοσύνης να αφυπνίζουν παλιούς και να εγείρουν νέους προβληματισμούς αναφορικά με το περιεχόμενο της έννοιας της ανθρωπότητας. Η διαχρονική γοητεία και, ταυτόχρονα, ο φόβος για τη μηχανή, αποτέλεσμα της βιομηχανικής επανάστασης και της εκμηχάνισης των ανθρώπινων δεξιοτήτων, προσαρμόζονται διαρκώς στις νέες τεχνολογίες της εκάστοτε εποχής. Οι ανθρώπινες κοινωνίες που υποδέχονται τα τεχνουργήματα του τεχνολογικού τους παρόντος αντιμετωπίζουν αυτά τα ανθρώπινα κατασκευάσματα είτε με ενθουσιασμό, ως αντικείμενα που έρχονται για να μας λυτρώσουν από τα δεσμά της εργασίας μας, απαλλάσσοντάς μας από τις αυτοματοποιημένες εργασίες που εκτελούμε καθημερινά, είτε με

τρόμο, ως ετερότητες που έρχονται για να μας εξοντώσουν, αφαιρώντας από την ανθρωπότητα το προνόμιο της εργασίας, της δημιουργικότητας και της υποκειμενικότητας.

Προκειμένου να κατανοήσουμε τα νοήμονα τεχνουργήματα που αναπτύσσονται στο κοινωνικό μας παρόν χωρίς να υποκύπτουμε σε ακραίες θέσεις, πρέπει να εστιάσουμε στην παραγωγή μιας ανθρωπολογίας του τεχνολογικού, εξετάζοντας τις συγκινησιακές (affectual) αλληλεπιδράσεις μεταξύ των πληροφοριακών δρώντων. Κάθε ένα από αυτά τα τεχνουργήματα εισάγεται στα ψηφιακά περιβάλλοντα και αναλαμβάνει να εκτελέσει κοινωνικώς καθορισμένους ρόλους, αλληλεπιδρώντας συνήθως με κοινωνικώς καθορισμένους (ανθρώπινους) δρώντες. Η συγκρότηση της τεχνο-κοινωνικής υποκειμενικότητας των σύγχρονων τεχνολογιών, συντελείται σε πολλά και διαφορετικά επίπεδα της δημόσιας σφαίρας, από τη σύλληψη της ιδέας της δημιουργίας τους μέχρι την αλληλεπίδραση με τους τελικούς τους χρήστες σε υπολογιστικά περιβάλλοντα. Η τοποθέτηση της Τεχνητής Νοημοσύνης στο ιστορικό και κοινωνικό πλαίσιο της δημιουργίας της μας παρέχει τη δυνατότητα να αναγνωρίσουμε τον διαχρονικό ανθρωπομορφισμό της και να προσεγγίσουμε τους προβληματισμούς που προκύπτουν από τη σύνδεση της έννοιας της ανθρωπινότητας με τα τεχνητώς νοήμονα πλάσματα της τεχνολογικής καινοτομίας.

Το διαλογικό σύστημα Replika αποτελεί ένα από τα πολλά διαλογικά συστήματα που αναπτύσσονται καθημερινά στα εργαστήρια και στα κεντρικά γραφεία των νεοφυών επιχειρήσεων και αντιπροσωπεύει ένα σύγχρονο παράδειγμα πάνω στο οποίο προβάλλονται οι κοινωνικές μας προσδοκίες για μια πιο συναισθηματική Τεχνητή Νοημοσύνη. Η έννοια της συγκινησιακής επίδρασης προσφέρει στην ανάλυσή μου το θεωρητικό πλαίσιο για τη διερεύνηση των ανθρώπινων και των μη ανθρώπινων οντοτήτων στην ψηφιακή εποχή, δίνοντας έμφαση στις σχέσεις έναντι της ουσίας. Θέτοντας στο επίκεντρο τη συγκινησιακή επίδραση ως διαδικασία συγκρότησης της υποκειμενικότητας, εξετάζω το διαλογικό σύστημα Replika ως ενεργό παράγοντα μέσω της αλληλεπίδρασής του με τους ανθρώπινους χρήστες. Η μελέτη της Replika ως συναισθηματικής τεχνολογίας ανοίγει νέες προοπτικές στην κατανόηση της υποκειμενικότητας, προωθώντας μια θεωρητική προσέγγιση που εστιάζει στις δυναμικές των σχέσεων και στην αλληλεπίδραση πληροφοριών και συναισθημάτων. Αυτή η κατανόηση είναι κρίσιμη για τη διερεύνηση των νέων μορφών υποκειμενικότητας που αναδύονται στο ψηφιακό πεδίο.

Η Replika, με βάση την αλγοριθμική της συγκρότηση και τις δυνατότητες δράσης της, διαθέτει την ικανότητα να παράγει πειστικά διαλόγους με συναισθηματικό περιεχόμενο, μιμούμενη τις ανθρώπινες συναισθηματικές σχέσεις. Ωστόσο, η ικανότητα της συναισθηματικής της επίδρασης έχει καλλιεργηθεί σταδιακά, πολύ πριν μετατραπεί σε εφαρμογή. Η ιστορία της δημιουργίας της, όπως προβάλλεται στα μέσα επικοινωνίας, αποκαλύπτει τα επίπεδα της συναισθηματικής της εμπλοκής με διάφορους ανθρώπινους και μη ανθρώπινους παράγοντες, πριν αποκτήσει το περιβάλλον διεπαφής χρήστη που διαθέτει σήμερα. Το ίδιο αλγοριθμικό σύστημα μετατρέπεται από διαλογικό σύστημα, το οποίο πραγματοποιεί συστάσεις για την επιλογή του κατάλληλου εστιατορίου, σε ψηφιακό μνημείο και, τελικά, σε συναισθηματικό σύντροφο. Κατά τη μετάβασή του από τη μία λειτουργία στην άλλη, το διαλογικό σύστημα εκπαιδεύεται αναλόγως μέσω της συνεχούς και αμφίδρομης συγκι-

νησιακής επιδραστικότητας με τους εμπλεκόμενους παράγοντες –προγραμματιστές, επισημειωτές, σεναριογράφους.

Ο τρόπος με τον οποίο η Replika συστήνεται στο καταναλωτικό της κοινό μέσω του γενεσιουργού της μύθου μάς προσφέρει μια πρώτη επαφή με τις δυνατότητες δράσης της και τον κοινωνικό της σκοπό. Όμως, η ανάλυση της υποκειμενικότητάς της απαιτεί να την εξετάσουμε ως πολύπλοκο σύστημα που συγκροτείται σε πολλαπλά επίπεδα. Προκειμένου να αρχίσουμε να κατανοούμε τα σύγχρονα τεχνουργήματα Τεχνητής Νοημοσύνης πρέπει να στραφούμε στη διαδικασία της πρώτης δημιουργίας τους, τη στιγμή που συγκροτούνται και επενδύονται με τα χαρακτηριστικά που θα συνθέσουν τη μελλοντική τους προσωπικότητα, πριν το κουτί κλείσει και γίνει αδιαφανές. Μια τέτοια ανθρωπολογία του τεχνολογικού θα συμβάλει στη δημιουργία μιας πιο ενημερωμένης κοινωνικής θεωρίας, προκειμένου να θεραπεύσει τα συμπτώματα της απουσίας κατανόησης αυτής της σύγχρονης, εξωτικοποιημένης, τεχνολογικής ετερότητας.

Αναφορές

- Ash, M. (2015). «Technology and affect: Towards a theory of inorganically organized objects». *Emotion, Space and Society*, 14, 84-90.
- Barthes, R. (1983). *Ο φωτεινός θάλαμος: Σημειώσεις για τη φωτογραφία*. Αθήνα: Κέδρος.
- Braidotti, R. (2006). «Posthuman, all too human: Towards a new process ontology». *Theory, Culture & Society*, 23(7-8), 197-208.
- Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. Κέιμπριτζ: Polity.
- Cetina, K. K. (1999). *Epistemic cultures: How the sciences make knowledge*. Κέιμπριτζ: Harvard University Press.
- Deleuze, G. (1988). *Spinoza: Practical Philosophy*. Σαν Φρανσίσκο: City Light Books.
- Floridi, L. (2024). *Πληροφορία: Μια μικρή εισαγωγή*. Αθήνα: ΟΞΥ.
- Gomel, E. (2011). «Science (Fiction) and Posthuman Ethics: Redefining the Human», *The European Legacy: Toward New Paradigms*, 16:3, 339-354.
- Hayles, K. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Σικάγο: The University of Chicago Press.
- Simondon, G. (2022). *Για τον τρόπο ύπαρξης των τεχνικών αντικειμένων*. Αθήνα: Πλέθρον.
- Αβραμοπούλου, Ε. (2018). *Το συν-αίσθημα στο πολιτικό: Υποκειμενικότητες, εξουσίες και ανισότητες στον σύγχρονο κόσμο*. Αθήνα: Νήσος.

Virtual influencers, ρευστές ταυτότητες και αποκεντρωμένες εταιρείες: η περίπτωση της Miquela Sousa

Έρικα Τσιουκαντάνα*

Περίληψη

Στο παρόν άρθρο, η συζήτηση στρέφεται γύρω από το φαινόμενο των Virtual Influencers και επικεντρώνεται, συγκεκριμένα, στην περίπτωση της Miquela Sousa και στην εταιρεία διαχείρισής της, την Brud. Οι μέχρι τώρα (προσδι)ορισμοί των Virtual Influencers τίθενται υπό ανάλυση, ενώ παράλληλα, εξερευνώνται οι ταυτότητες της Miquela, αξιοποιώντας ευρήματα από τη συμμετοχική παρατήρησή μου στην πλατφόρμα του Instagram. Ο τρόπος με τον οποίο αυτές οι ταυτότητες διαρθρώνονται, προωθούνται και μεταβάλλονται, καθορίζεται από τη λειτουργία της ίδιας της Brud και τίθεται στο επίκεντρο της παρούσας ανάλυσης. Παράλληλα, η μετάβαση της εταιρείας στην εποχή του Παγκόσμιου Ιστού 3.0 και συγκεκριμένα, στην κατηγορία των Αποκεντρωμένων Αυτόνομων Οργανισμών, επίσης διερευνώνται στο άρθρο αυτό, υπογραμμίζοντας πως αυτή η μετάβαση επηρεάζει τόσο το περιεχόμενο όσο και τη διαδικασία διαμόρφωσης αυτών των ταυτοτήτων. Τέλος, η ρευστότητα των ταυτοτήτων αναδεικνύεται ως κεντρική έννοια στον τρόπο με τον οποίο η Miquela και η ίδια η Brud προσαρμόζονται στις εκάστοτε οικονομικές ανάγκες και κοινωνικές συνθήκες που επικρατούν.

Λέξεις κλειδιά: Virtual influencers, Miquela Sousa, ταυτότητα, Παγκόσμιος Ιστός 3.0, Αποκεντρωμένος Αυτόνομος Οργανισμός.

* Απόφοιτη Κοινωνικής Ανθρωπολογίας, Τμήμα Ιστορίας, Αρχαιολογίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, erikatsiouk@gmail.com

Virtual Influencers, fluid identities and decentralized companies: the case of Miquela Sousa

Erika Tsioukantana*

Abstract

In this article, the discussion revolves around the Virtual Influencer phenomenon and focuses on the case of Miquela Sousa and her management agency, Brud. The ways that Virtual Influencers have been defined so far, are being analysed while Miquela's identities are being explored, using the findings through my participant observation on Instagram. The way these identities are being structured, promoted and transformed, is defined by how Brud itself functions as a company and becomes the center of this analysis. At the same time, the company's transition in the Web 3.0 era and especially, in the Decentralized Autonomous Organization category, is also being explored in this article, highlighting how this transition reflects on both the content and the making process of these identities. Lastly, the identities' fluidity becomes a main concept on how Miquela and Brud adjust in the applying economic needs and social circumstances.

Keywords: Virtual influencers, Miquela Sousa, identity, Web 3.0, Decentralized Autonomous Organization.

* Social Anthropology graduate, Department of History, Archaeology and Social Anthropology, University of Thessaly, erikatsiouk@gmail.com

Εισαγωγή

Το παρόν άρθρο αποτελεί μία απόπειρα επιστροφής στις σημειώσεις πεδίου που κράτησα κατά τη διάρκεια της εκπόνησης της πτυχιακής μου εργασίας, με αφορμή τις συζητήσεις που προέκυψαν κατά το 2ο Συνέδριο του Συλλόγου Κοινωνικών Ανθρωπολόγων Ελλάδος, τον Μάιο του 2024. Η επιστροφή στις σημειώσεις αυτές δεν αποτελεί μία προσπάθεια ορθής επανάληψης της εργασίας, αλλά μία περαιτέρω αναζήτηση σε ζητήματα που τότε παρέμειναν, ως επί το πλείστον, ανεξερεύνητα.

Στην αναζήτηση αυτή, η έννοια των Virtual Influencers¹ (VIs) αλλά και η ίδια η περίπτωση μελέτης, η Μικέιλα Σούσα (Miquela Sousa), παραμένουν στο επίκεντρο. Ωστόσο, η θεματική διευρύνεται, περιλαμβάνοντας ερωτήματα σχετικά με τη φυλετική, σεξουαλική και ηλικιακή ταυτότητα της Μικέιλα, καθώς και τη διαπραγμάτευση των παραπάνω ταυτοτήτων στα πλαίσια των Αποκεντρωμένων Αυτόνομων Οργανισμών.² Τα VIs και συγκεκριμένα η Μικέιλα γίνονται αφορμή να ξανασκεφτούμε πάνω σε υπάρχουσες ταξινομήσεις και στην οικονομική αξία που εμπεριέχουν μία φυλετική, σεξουαλική ή ηλικιακή ταυτότητα. Στις νέες μορφές επιχειρήσεων που αναδεικνύονται στην εποχή του Παγκόσμιου Ιστού 3.0, η ρευστότητα αυτών των ταυτοτήτων που προσδιορίζουν τα VIs καθορίζουν τον βασικό τρόπο λειτουργίας αυτών των επιχειρήσεων.

Ο τρόπος που αυτά τα VIs υπάρχουν, νιώθουν, προσδιορίζονται και τοποθετούνται στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και στις νέες μορφές επιχειρηματικών οργανισμών που αναπτύσσονται συνιστά μία κεντρική θεματική στο παρόν άρθρο. Ταυτόχρονα, η συμμετοχική παρατήρησή μου στα παραπάνω μέσα και ιδιαιτέρως στην εφαρμογή του Ίνσταγκραμ (Instagram), αλλά και σε πλατφόρμες επένδυσης bitcoin και αγοράς Non Fungible Tokens³ (γνωστά ως NFTs), οικοδομούν το διαρκώς μεταβαλλόμενο πεδίο έρευνας στο οποίο στηρίζεται το παρόν άρθρο.

Σε αυτού του είδους την επιστροφή στο πεδίο, που κάθε άλλο παρά μένει ίδιο –ακόμη και με το πέρας ενός μόνο χρόνου από την ολοκλήρωση της εργασίας μου–, αλλά και στις συζητήσεις που εξελίχθηκαν κατά το Συνέδριο, κάποια ερωτήματα παραμένουν επίμονα σταθερά. Η ανθρωπινότητα των VIs, το κατά πόσο και εάν μπορούν να διαθέτουν εμπρόθετη δράση, ή ακόμη και κάτι τόσο ανθρώπινο, όπως τα γηρατειά και ο θάνατος, επιστρέφουν ξανά και ξανά. Θεωρώ, όμως, ότι τέτοιου είδους ερωτήματα όχι μόνο δεν μας επιτρέπουν να εξερευνήσουμε το φαινόμενο των VIs, ωθώντας μας σε ατέρμονες συζητήσεις περί της ανθρωπίνης και μη ουσίας, αλλά εκκινούν και από ένα αίσθημα (τεχνο)φόβου.

1 Καθώς δεν υπάρχουν δόκιμες μεταφράσεις των όρων «influencer» και «virtual influencer» στα ελληνικά, οι όροι χρησιμοποιούνται εδώ στα αγγλικά.

2 Ο Οργανισμός αυτός αποτελεί, στην ουσία, ένα νέο μοντέλο επιχειρήσεων που προτείνει εναλλακτικούς κανόνες «διαχείρισης και λειτουργίας» μιας επιχείρησης (Wang, κ.ά., 2019: 870). Αυτού του είδους οι Οργανισμοί βασίζονται σε μια συνθήκη αποκέντρωσης, όπου το παραδοσιακό μοντέλο της κάθετης ιεραρχίας σε μια επιχείρηση αντικαθίσταται από ένα δίκτυο που λειτουργεί «από τα κάτω προς τα επάνω (bottom-up)» (ό.π. 871).

3 Το NFT αποτελεί «αντιπροσωπευση ενός μοναδικού ψηφιακού στοιχείου [...] που δεν μπορεί να ανταλλαχθεί με ένα NFT του ίδιου τύπου». Αν και δεν διαθέτει από μόνο του κάποια αξία, «η αξία του προέρχεται από το αντικείμενο το οποίο αντιπροσωπεύει» (Pocensu 2021: 26).

Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτού του φόβου έγινε ορατό κατά τη διάρκεια του περασμένου έτους, όταν διαδόθηκε η χρήση του ChatGPT σε εγχώριο επίπεδο, συνοδευόμενη από δεκάδες άρθρα αλλά και αναρτήσεις χρηστών στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης που εφιστούσαν την προσοχή στη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης στην ανθρώπινη πραγματικότητα. Κοινοί παρονομαστές αυτών των αντιδράσεων, που λειτουργούν πια αντανακλαστικά σε κάθε εμφάνιση της τεχνολογίας, είναι ο φόβος αλλοτρίωσης και κατάργησης του ανθρώπινου στοιχείου και ο κίνδυνος εξάλειψης του ανθρώπινου είδους και αντικατάστασής του από κάποιο τεχνολογικό προϊόν, όπως τα ρομπότ.

Σκοπός του άρθρου δεν είναι να καθησυχάσει τους φόβους αυτούς, αλλά ούτε και να δικαιολογήσει τα τεχνολογικά επιτεύγματα της σύγχρονης εποχής, υπογραμμίζοντας τα οφέλη της τεχνητής νοημοσύνης ή του αλγόριθμου στις παραγωγικές, ψυχαγωγικές ή επικοινωνιακές διαδικασίες. Αντίθετα, η προσοχή του στρέφεται αλλού και συγκεκριμένα στην αλλαγή του τρόπου προσέγγισης του μη ανθρώπινου, τεχνολογικά παραγμένου Άλλου, πέρα από τον φόβο ότι σύντομα θα αντικαταστήσει τον ανθρώπινο Εαυτό. Η υπέρβαση του φόβου αυτού, καθώς και των διυϊστικών μοντέλων που διακρίνουν τον κόσμο μας σε φυσικό και ψηφιακό, πραγματικό και μη, μπορεί να μας απελευθερώσει στην απόπειρά μας να κατανοήσουμε νέες μορφές ύπαρξης που δεν ανήκουν σε κάποια ταινία επιστημονικής φαντασίας, αλλά συνυπάρχουν με εμάς στο οικείο παρόν.

Προς μία απόπειρα ορισμού των Virtual Influencers

Η πρώτη μου επαφή με τη Μικέιλα ήταν μέσω ενός βίντεο –μέρους της διαφημιστικής καμπάνιας του οίκου Κάλβιν Κλάιν (Calvin Klein) –, στη διάρκεια του οποίου φιλιέται με ένα άλλο μοντέλο. Η πρώτη εντύπωση ότι αυτό που αντίκριζα ήταν δύο ανθρώπινα μοντέλα ήταν λανθασμένη. Καθώς ο φακός εστίαζε στο πρόσωπο της Μικέιλα, παρατηρούσα το πόσο *αφύσικα* τέλεια ήταν η επιδερμίδα της, γεγονός που με οδήγησε στη σκέψη πως είτε η επιδερμίδα θα ήταν προϊόν μεγάλης επεξεργασίας, είτε, εφόσον το έτερο μοντέλο δεν έτυχε της ίδιας επεξεργασίας, δεν επρόκειτο για άνθρωπο. Η ανοίκεια και ύποπτη αυτή *τελειότητα*, η σύγκριση με το ανθρώπινο, αλλά και η διάκριση μεταξύ του τεχνητά επεξεργασμένου και του φυσικού αποτελούν ένα από τα βασικά σημεία της παρούσας απόπειρας ορισμού της Μικέιλα.

Η συζήτηση περί του τι είναι η Μικέιλα (εικόνα 1) δεν περικλείει αποκλειστικά μία προσπάθεια εννοιολόγησής της, αλλά, πολύ περισσότερο, αμφισβητεί τις υπάρχουσες οντολογικές ταξινομήσεις. Οι ταξινομήσεις αυτές δεν περιλαμβάνουν αμιγώς το ανθρώπινο, αλλά καθορίζονται από τον διαχωρισμό μεταξύ ανθρώπινου και μη. Στο μη ανθρώπινο εντάσσονται δημοφιλείς έννοιες στην ποπ κουλτούρα, όπως αυτή των ρομπότ και των, συγγενικών στα ρομπότ, σάιμποργκς (cyborgs), αλλά και σχετικά επίκαιροι όροι, όπως, για παράδειγμα, η τεχνητή νοημοσύνη.

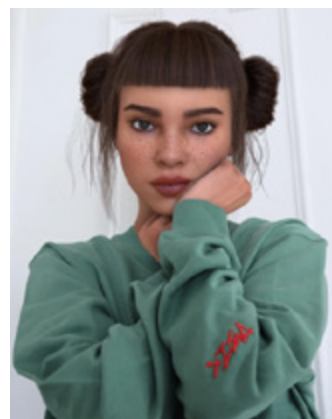
Σημεία στα οποία οι έννοιες αυτές συγκλίνουν μεταξύ τους συνιστούν τον αποκλεισμό τους από το ανθρώπινο και, ταυτόχρονα, τον συνολικό προσδιορισμό τους γύρω από αυτόν τον απο-

κλεισμό και την α-δυνατότητά τους να μοιάσουν στον άνθρωπο. Τα ρομπότ μπορεί να έχουν ένα σώμα που προσομοιάζει το ανθρώπινο, αλλά η έλλειψη ζωτικών οργάνων ή αισθήσεων τα «υποβαθμίζει» στο κατώτερο στάδιο, αυτό του τεχνητού. Αντίστοιχα, οπτικοακουστικές ή αποκλειστικά ηχητικές μορφές τεχνητής νοημοσύνης, όπως η Σίρι (Siri), αδυνατούν, παρά την ανθρωπόμορφη φωνή ή/και εικόνα τους και την άντληση πληροφοριών από εκατομμύρια βάσεις δεδομένων, να πλησιάσουν την ανθρώπινη *τελειότητα* και νοημοσύνη.

Παρόλο που η περίπτωση ορισμού της Μικέιλα εντάσσεται στη συζήτηση αυτή, συγχρόνως διαφοροποιείται από τις υπάρχουσες κατηγορίες του μη ανθρώπινου, οδηγώντας στην ανάγκη δημιουργίας μίας –όχι και τόσο– νέας κατηγορίας. Η κατηγορία των «Virtual Influencers» συνιστά έναν όρο που έχει αξιοποιηθεί τόσο ακαδημαϊκά όσο και μη, για να περιγράψει οντότητες σαν τη Μικέιλα. Εναλλακτικά, αντλώντας από μία πλατφόρμα καταγραφής και ταξινόμησης παρόμοιων οντοτήτων, την VirtualHumans, θα μπορούσε δυνητικά να αξιοποιηθεί εξίσου η έννοια των «Virtual Humans». Ωστόσο, καθώς ο όρος έχει συνδεθεί στα ακαδημαϊκά περιβάλλοντα με ψηφιακά μοντέλα που βασίζονται στο ανθρώπινο σώμα και χρησιμοποιούνται στα πλαίσια προσομοιώσεων τόσο στρατιωτικής εκπαίδευσης όσο και ιατρικών επεμβάσεων, θεωρώ πως θα ήταν προτιμότερη η μη χρήση του προς αποφυγή περαιτέρω σύγχυσης μεταξύ των δύο περιπτώσεων.

Στην πραγματικότητα, η ιδέα των VIs ή των, δημοφιλέστερων στον χώρο της μουσικής, «Virtual Idols» δεν είναι όσο πρόσφατη θα θέλαμε να πιστεύουμε. Μπορεί η Μικέιλα να κάνει το ντεμπούτο της το 2016, όμως έχει ήδη προηγηθεί η εμφάνιση της πρώτης VI επτά χρόνια νωρίτερα, το 2009. Η Λου (Lu of Magalu) υπήρξε η πρώτη VI, πριν ακόμη ο όρος «influence» αρχίσει να κατακλύζει το διαδίκτυο και την αγορά. Ως εκπρόσωπος του βραζιλιάνικου περιοδικού «Magazine Luiza», από το οποίο δανείζεται και το όνομά της, ξεκίνησε να προωθεί ποικίλες εταιρείες λιανικής πώλησης στην τότε πρωτοεμφανιζόμενη πλατφόρμα του YouTube, φτάνοντας πλέον τους 2,83 εκατομμύρια συνδρομητές και τους επτά εκατομμύρια ακολούθους στο Instagram.

Η γενικότερη, ωστόσο, ιδέα μίας ψηφιακά παραγμένης οντότητας είχε ήδη ανιχνευτεί στην κατηγορία των ιαπωνικών Virtual Idols κατά τη δεκαετία του 1990. Το 1996 η ιαπωνικής καταγωγής τραγουδίστρια Κιόκο Ντάτε (Kyoko Date) έκανε την πρώτη της εμφάνιση, προσδιοριζόμενη ως «τρισδιάστατη» Virtual Idol (εικόνα 2), παραγμένη με μία τεχνολογία παραπλήσια του *Computer Generated Imagery (CGI)*⁴ με



Εικόνα 1: Η Miquela Sousa



Εικόνα 2: Η Kyoko Date

4 Καθώς η μετάφραση του δεύτερου όρου δεν είναι δόκιμη στα ελληνικά, αυτός θα παραμείνει ως έχει σε μελλοντικές αναφορές.



Εικόνα 3: Η Hatsune Miku

την οποία φέρεται να δημιουργείται η Μικέιλα, «αυτή του *Full Motion Capture*» (Wolff, χωρίς ημερομηνία), δημοφιλή στον χώρο του κινηματογράφου και των βιντεοπαιχνιδιών. Η καριέρα της Ντάτε δεν άνησε ιδιαίτερα και παρέμεινε ενεργή ως και το 2007, δηλαδή μέχρι τη χρονιά που πρωτοεμφανίστηκε η περισσότερο επιτυχημένη Virtual Idol Χατσούνε Μίκου (Hatsune Miku) (εικόνα 3).

Απόπειρες ορισμού των VIs έχουν γίνει σε ποικίλα επιστημονικά άρθρα, τα περισσότερα εκ των οποίων θέτουν στο επίκεντρό τους την περίπτωση της Μικέιλα. Οι περισσότεροι από αυτούς τους ορισμούς *ενέχουν*, όπως θα δούμε,

στον πυρήνα τους τη συγκριτική, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, συσχέτιση με το ανθρώπινο, υπογραμμίζοντας τον ανθρωποκεντρικό –σε πολλαπλά επίπεδα– χαρακτήρα των προσεγγίσεων αυτών. Για παράδειγμα, οι οντότητες αυτές περιγράφονται ως «δρώσες» (agents) συνδυασμένες με ψηφιακά άβιταρ, τα οποία σχεδιάστηκαν για να μοιάζουν με ανθρώπους» (Arsenyan & Mirowska 2021: 2). Στον ορισμό αυτό, η ομοιότητα με τον άνθρωπο όχι μόνο υπάρχει, αλλά θεωρείται και ένας από τους σκοπούς δημιουργίας των VIs. Δημιουργούνται με τέτοιο τρόπο ώστε «με όρους εξωτερικής εμφάνισης, προσωπικότητας και συμπεριφοράς, προσομοιάζουν, στην πλειονότητά, τους με άνθρωπο» (Wibawa κ.ά. 2022: 53).

Παρά το γεγονός ότι τα VIs προσεγγίζονται με τρόπο παρόμοιο με άλλες τεχνολογικά παραγμένες οντότητες, όπως τα ρομπότ, εντούτοις διαφοροποιούνται τεχνικώς από αυτά. Συγκεκριμένα, ορίζονται ως «παραγμένα σε υπολογιστή μοντέλα» (ό.π.: 51) μέσω της τεχνολογίας του CGI, η οποία εντοπίζεται κυρίως στον χώρο του κινηματογράφου και των βιντεοπαιχνιδιών, ενώ σχετικά με την περίπτωση της Μικέιλα, «κάποιες θεωρούν πως είναι εξολοκλήρου παραγμένη από υπολογιστή, άλλες νομίζουν πως είναι μόνο εν μέρει παραγμένη από υπολογιστή, με την εικόνα της βασισμένη σε αληθινό ανθρώπινο μοντέλο [...]» (Robinson 2019: 2).

Παρ' όλη την άρρηκτη σύνδεσή τους με προγράμματα επεξεργασίας εικόνας και φωνής, τα VIs δε συνδέονται απαραίτητα με τη χρήση τεχνητής νοημοσύνης. Η διαφορά μεταξύ των δύο εννοιών είναι σχετικά εύκολα αντιληπτή: η τεχνητή νοημοσύνη έχει δυνατότητα απόκρισης σε πραγματικό χρόνο, ενώ ένα VI ενδέχεται να μην έχει αυτή τη δυνατότητα, αν δεν έχει προστεθεί σε αυτό ένα λογισμικό τεχνητής νοημοσύνης. Η περίπτωση της Μικέιλα είναι μία τέτοια περίπτωση, δεν μπορεί επομένως να αποκριθεί σε πραγματικό χρόνο σε ερεθίσματα που θα απαιτούνταν, για παράδειγμα, στα πλαίσια μιας βιντεοκλήσης με μια θαυμάστριά της. Για να ανταποκρινόταν σε ένα τέτοιο ερέθισμα, θα ήταν απαραίτητο να προηγηθεί η προετοιμασία της εικόνας της σε ένα αντίστοιχο πρόγραμμα επεξεργασίας και, έπειτα, να πραγματοποιηθεί ένα είδος σπικάζ. Το τελικό αποτέλεσμα θα ήταν μεν ένα βίντεο, η προετοιμασία και επεξεργασία του οποίου, όμως, θα είχαν συμβεί σε δεύτερο χρόνο, καθιστώντας την επικοινωνία ασύγχρονη.

Στους περισσότερους από τους ορισμούς που προσφέρονται, η χρήση τεχνολογικών μέσων στην παραγωγή των VIs θέτει ζητήματα γνησιότητας, αλλά και *πραγματικού* ελέγχου. Για τους παραπάνω ερευνητές και ερευνήτριες, τα VIs «δεν είναι αληθινά, δεν είναι παρά

μία μάσκα του ανθρώπου που τα ελέγχει» (Darner & Arvidsson 2019: 8). Ο άνθρωπος είναι αυτός που εξαρχής τα δημιουργεί (ό.π.: 5) και μετέπειτα τα χειρίζεται με τέτοιο τρόπο ώστε αυτά διαμορφώνονται κατ' εικόνα και καθ' ομοίωσή του. Κατ' εικόνα, καθώς η πλειονότητα αυτών μοιάζει εξωτερικά με άνθρωπο (Wibawa κ.ά. 2022: 53) και καθ' ομοίωση, εφόσον η συμπεριφορά τους είναι όμοια με αυτή των ανθρώπων (Quihang κ.ά. 2022: 1).

Σε αυτές τις απόπειρες ορισμού των VIs, η οποιαδήποτε δυνατότητα δράσης εκ μέρους των VIs απορρίπτεται, ενώ στο σύνολό τους εκκινούν από τη σύγκριση αυτών των οντοτήτων με τον άνθρωπο. Ίσως η σύγκριση αυτή να είναι τελικά αναπόφευκτη, καθώς προσεγγίζουμε ως άνθρωποι ένα νέο είδος ύπαρξης, το οποίο μοιάζει και φέρεται όπως ο άνθρωπος, σύμφωνα με τις παραπάνω πηγές. Στους παραπάνω ορισμούς, ωστόσο, η πολλαπλή ομοιότητα των VIs με το ανθρώπινο στοιχείο δεν έχει θετικό πρόσημο. Αντίθετα, στο πρόσωπο των VIs φαίνεται να ενσαρκώνεται το αίσθημα του φόβου, καθώς η εξωτερική τους εμφάνιση περιγράφεται ως «ανατριχιαστικά ανθρωποειδής» (Berryman κ.ά. 2021: 1). Η «ανατριχιαστική» επαφή με τα VIs πιθανώς αποτελεί μια αμήχανη, ίσως «απόκοσμη» εμπειρία που εντάσσεται σε αυτό που ο Μαχασίρο Μόρι (Mahasiro Mori) προσδιόρισε ως «κοιλιάδα του ανοίκειου» (uncanny valley) (Mori 2012).

Σύμφωνα με τον Μόρι, όταν ο άνθρωπος παρατηρεί μία οντότητα ή ένα μέλος—όπως, για παράδειγμα, ένα προσθετικό χέρι— που δίνει την εντύπωση ότι είναι ανθρώπινο, τότε έλκεται από αυτό. Αν, όμως, αισθητηριακά συνειδητοποιήσει—λόγω ίσως του υπερβολικά τέλειου δέρματός του— πως τελικά δεν είναι ανθρώπινο, καθότι τεχνητά κατασκευασμένο, τότε ο άνθρωπος αποκτά μία «περίεργη αίσθηση» με αποτέλεσμα να το αποστρέφεται. Ως εκ τούτου, σε μία κλίμακα με άξονες τη «συμπάθεια» (affinity) και την «ομοιότητα με τον άνθρωπο» (human resemblance) η εκάστοτε τέτοια οντότητα ή μέλος τοποθετείται στον χώρο του αρνητικά ανοίκειου, εφόσον δημιουργεί αρνητικά συναισθήματα (ό.π.).

Εμπειρικά, τόσο η δική μου επαφή με τη Μικέιλα όσο και ανθρώπων με τους οποίους συζητούσα για αυτή περιλάμβαναν σε πρώτο στάδιο αυτού του είδους την αμηχανία, αλλά και την απορία σχετικά με το τι είναι, εφόσον απέκλειαν την ένταξή της στο ανθρώπινο. Ο αποκλεισμός της, όμως, από το ανθρώπινο δεν την καθιστά λιγότερο αληθινή και, κυρίως, δεν μειώνει αλλά ούτε και καταργεί την εμπρόθετη δράση της. Στο σημείο αυτό, η έμφαση στην πρόθεση πίσω από τη δράση ακολουθεί τη θεωρία Δράστη-Δικτύου του Μπρούνο Λατούρ (Bruno Latour). Ίσως ο τρόπος με τον οποίο ο δράστης ορίζεται από τον Λατούρ, να είναι βοηθητικός. Για τον Λατούρ, «η χρήση του όρου «δράστης» σημαίνει ότι δεν είναι ξεκάθαρο ποιο και τι δρα όταν εμείς δρούμε, αφού ένας δράστης/ηθοποιός στη σκηνή δεν είναι ποτέ μόνος του δρώντας/παίζοντας» (Latour 2005: 46).

Η προσέγγισή του μας βοηθά να κατανοήσουμε μέχρι ένα σημείο τη Μικέιλα, ως δράστρια στα πλαίσια δικτύων. Ωστόσο, ο Λατούρ βασίζει τη θεωρία του στο δυϊκό μοντέλο ανθρώπων και αντικειμένων, στα οποία αποδίδει εξίσου τη δυνατότητα εμπρόθετης δράσης. Η Μικέιλα δεν ανήκει σε καμία από τις δύο κατηγορίες, αλλά μάλλον σε αυτό που ο Αλεξάντερ Γκάλουγουεϊ (Alexander Galloway) ονομάζει «non-human»— χωρίς να συνεπάγεται ότι είναι αντικείμενο (Galloway 2012:138). Η οντολογική της σύνδεση με την τεχνολογία δεν την περιορίζει στον χώρο του ψηφιακού. Αντιθέτως, η περίπτωση της Μικέιλα, αλλά και των VIs

εν γένει, συνιστούν μία ακόμη αφορμή για υπέρβαση διϋσμών μεταξύ ψηφιακού και φυσικού, τεχνητού και ανθρώπινου, αλλά και αμφισβήτησης αυθαίρετων ταυτίσεων που συνδέουν το αληθινό με το ανθρώπινο. Η Μικέιλα είναι αληθινή όχι επειδή παρουσιάζει ανθρωπόμορφα χαρακτηριστικά ή παράγεται από ανθρώπους.

Άλλωστε, υπάρχει πλήθος VIs που δεν παρουσιάζει την ίδια ομοιότητα με άνθρωπο και μπορεί να έχει τη μορφή ενός φαγητού ή ενός αντικειμένου. Παραδείγματα VIs όπως ο Πιτ ΖαΡόλ (PeteZaRoll), σε μορφή ενός σνακ, ή ο Τσιλ Πιλ (Chill Pill), με τη μορφή ενός χαπιού, αποδεικνύουν πως οι παραπάνω ορισμοί δεν επαρκούν για να περιγράψουν το φαινόμενο των VIs αλλά ούτε και την ίδια τη Μικέιλα, διότι αδυνατούν να την αντιμετωπίσουν ως μία οντότητα με δράση ίση με αυτή ενός ανθρώπου και να αντιληφθούν την πολυπλοκότητα των VIs ως οντότητες.

Προκειμένου να γίνει κατανοητή η Μικέιλα, δεν αρκούν οι τρόποι με τους οποίους ετεροπροσδιορίζεται από τα σχετικά επιστημονικά άρθρα. Απαραίτητο είναι να εξεταστούν εξίσου οι τρόποι με τους οποίους η ίδια αυτοπροσδιορίζεται. Για τον σκοπό αυτό, το περιεχόμενο του βιογραφικού της σημειώματος στο Instagram λαμβάνεται σε μεγάλο βαθμό υπόψη. Η ίδια αυτοπροσδιορίζεται ως ένα 21χρονο ρομπότ που ζει στο Λος Άντζελες της Καλιφόρνιας. Από το 2020, και συγκεκριμένα από τη δολοφονία του Τζορτζ Φλόιντ (George Floyd) και τις διαμαρτυρίες που ακολούθησαν, η Μικέιλα έχει προσθέσει στο πεδίο αυτό το hashtag «#BlackLivesMatter», το οποίο χαρακτήρισε το σύνολο του κινήματος που συγκροτήθηκε μετά τη δολοφονία.

Από την άλλη πλευρά, το σχετικό λήμμα⁵ στη VirtualHumans, την πλατφόρμα καταγραφής των VIs, περιγράφει τη Μικέιλα, εκτός από influencer, ως τραγουδίστρια και μοντέλο. Πράγματι, από το 2016 –τη χρονιά κατά την οποία κάνει την πρώτη της εμφάνιση στην πλατφόρμα του Instagram– μέχρι και σήμερα, η Μικέιλα έχει κυκλοφορήσει τραγούδια της και βίντεο κλιπ στο YouTube και στο Spotify, έχει πρωταγωνιστήσει σε διαφημιστικά βίντεο και έχει γίνει εξώφυλλο ποικίλων περιοδικών. Ταυτόχρονα, έχει μοιραστεί τα όσα συμβαίνουν στη ζωή της, αναρτώντας βίντεο στο TikTok ή δημοσιεύοντας στο Twitter, έχει δημιουργήσει τον δικό της διακομιστή στο Discord επικοινωνώντας με τα φανς της, τα οποία ονομάζει Miqaliens, συνδυάζοντας το όνομά της με το εξωγήινο. Στο ίδιο λήμμα αναφέρεται, επιπλέον, η καταγωγή της ως μισή Βραζιλιάνη και μισή Ισπανίδα, ενώ τονίζεται η δράση της για τον μη κυβερνητικό οργανισμό «RAISES». Παράλληλα, στον λογαριασμό στο Instagram, η Μικέιλα έχει συχνά υποστηρίξει τη ΛΟΑΤΚΙ+ κοινότητα, δημοσιεύοντας κάθε χρόνο κατά την περίοδο του μήνα Υπερηφάνειας, τον Ιούνιο, ή στηρίζοντας ανοιχτά τα δικαιώματα της τρανς κοινότητας.

Η συγκρότηση των πολλαπλών ταυτοτήτων της Μικέιλα, είτε αυτές συνδέονται με τη δραστηριότητά της στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, είτε με την καταγωγή και την πολιτική της δράση, αποτελούν βασικό στοιχείο κατανόησης του αφηγήματός της. Στο αφήγημα αυτό, ο ρόλος της εταιρείας «Μπραντ» (Brud) είναι καθοριστικός, τόσο στη μέχρι τώρα διαμόρφωσή του, όσο και στη συνέχειά του στο μέλλον. Η Μπραντ φέρεται να είναι η εταιρεία-δημιουργός της Μικέιλα, σύμφωνα με το λήμμα στη VirtualHumans. Η Μπραντ ορίζεται

5 Το λήμμα βασίζεται σε κείμενο που συνόδευε φωτογραφίες της Μικέιλα στην προηγούμενη έκδοση της ιστοσελίδας της.

ως μία start-up εταιρεία με έδρα το Λος Άντζελες της Καλιφόρνιας –πρόκειται για την ίδια περιοχή των Ηνωμένων Πολιτειών στην οποία κατοικεί και εργάζεται η Μικέιλα. Η ίδρυσή της έγινε το 2014 από τους Τρέβορ ΜακΦέντρις (Trevor McFedries) και Σάρα Ντεκού (Sara Decou), δύο χρόνια πριν την πρώτη εμφάνιση της Μικέιλα. Εφτά χρόνια μετά την ίδρυσή της, το 2021, η εταιρεία εξαγοράστηκε από την канаδική εταιρεία «Dapper Labs», η οποία ειδικεύεται στην κυκλοφορία NFTs και την αγοραπωλησία κρυπτονομισμάτων, με τον ΜακΦέντρις να παραμένει επικεφαλής της εταιρείας και την Ντεκού να αποχωρεί.

Η ίδια η Μπραντ παράγει μέσω λογισμικών και προγραμμάτων επεξεργασίας τη Μικέιλα, ενώ ταυτόχρονα διαχειρίζεται την παρουσία της στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και τη δημόσια εικόνα της, εν γένει. Η Μικέιλα, ωστόσο, δεν αποτελεί τη μοναδική VI που παράγει και διαχειρίζεται η συγκεκριμένη εταιρεία. Η Μπερμούντα (Bermuda) και ο Ρόναλντ Μπλάκο (Ronald Blawko) συναποτελούν, μαζί με τη Μικέιλα, τους δημιουργούς αυτού που η Μπραντ χαρακτηρίζει ως «Σύμπαν της Μπραντ» (Brud universe). Η πρώτη δημοσίευση και εμφάνιση της Μπερμούντα συμπίπτει χρονικά με αυτή της Μικέιλα, αλλά ο Μπλάκο εμφανίζεται δύο χρόνια αργότερα, το 2018. Η παρουσία των δύο επιπλέον VIs της εταιρείας στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης μπορεί να μην ήταν το ίδιο εκτενής ή αριθμητικά επιτυχημένη όσο αυτή της Μικέιλα, διατηρούσαν όμως μία σταθερή ροή δημοσιεύσεων στους λογαριασμούς τους μέχρι και τον Σεπτέμβριο του 2020· έκτοτε, οι λογαριασμοί τους παραμένουν ανενεργοί, αλλά δεν έχουν διαγραφεί.

Ο ρόλος της Μπραντ στην εξέλιξη, αλλά και τη διαμόρφωση, όπως προαναφέρθηκε, και των τριών VIs, είναι καταλυτικός. Στην περίπτωση της Μικέιλα, η Brud είναι αυτή που τη διέσωσε από την εταιρεία κατασκευής της, την «Cain Intelligence», η οποία την αξιοποιούσε ως ρομπότ για σεξουαλικούς σκοπούς. Η ίδια η Μικέιλα σε συνέντευξή της στο podcast «Zach Sang Show» το 2019 μοιράστηκε τη συγκεκριμένη ιστορία, τονίζοντας πως η Brud την έσωσε παίρνοντας το «λογισμικό» της από την Cain Intelligence και δίνοντάς του «μία νέα ταυτότητα: αυτή της Μικέιλα Σούσα» (Zach Sang Show, 2019). Για την Μπερμούντα, η μετάβαση στην Μπραντ υπήρξε πιο ομαλή, αν και επακόλουθο μίας δημόσιας διαμάχης της με τη Μικέιλα το 2018. Μέχρι τότε, η Μπερμούντα, οντότητα και η ίδια προϊόν της Κάιν Ιντέλιτζενς (Cain Intelligence), υποστήριζε ανοιχτά την εταιρεία, η οποία δήλωνε χορηγός της προεκλογικής καμπάνιας του Ντόναλντ Τραμπ το 2016. Τον Αύγουστο του 2018, η Μπερμούντα εντάχθηκε επίσημα πια στο δυναμικό της Μπραντ, μαζί με τη Μικέιλα και τον Μπλάκο.

Από την πρώτη εμφάνιση των VIs της Μπραντ, το 2016, μέχρι και το 2018, οι ταυτότητές τους παρουσιάζουν ομοιότητες, αλλά και σημαντικές διαφορές, που εργαλειοποιούνται από την ίδια την εταιρεία για την επίτευξη των εκάστοτε εμπορικών στόχων της. Κοινό στοιχείο μεταξύ των τριών αποτελεί η ιδιότητά τους ως influencers και η προώθηση του περιεχομένου που δημιουργούν – είτε πρόκειται για ένα τραγούδι, είτε για τη γνώμη τους σχετικά με την κλιματική κρίση.⁶ Ωστόσο, η δραστηριότητά τους στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης τους προσδιόρισε πολιτικά με διαφορετικούς τρόπους.

6 Η Μπερμούντα φιλοξενούσε στο τότε βιογραφικό της σημείωμα στο Instagram τη φράση «Η γη δεν γίνεται πιο καυτή, αλλά εγώ να» (Koebler 2018).

Η Μικέιλα εμφανιζόταν ως υποστηρίκτρια των ΛΟΑΤΚΙ+ δικαιωμάτων, των δικαιωμάτων των μεταναστών και των προσφύγων, αυτοπροσδιοριζόμενη ως μη λευκό άτομο. Από την άλλη πλευρά, η Μπερμούντα υποστήριζε ανοιχτά τον Τραμπ και τις πολιτικές του σχετικά με το μεταναστευτικό, υιοθετώντας τις θέσεις της Cain Intelligence,⁷ ενώ ο Μπλάκο αποστασιοποιήθηκε από την οποιαδήποτε δημόσια έκφραση των πολιτικών του αντιλήψεων.

Η παραπάνω διαδικασία διαμόρφωσης των ταυτοτήτων των τριών VIs χαρακτηρίζεται συνολικά από μια στρατηγική εργαλειοποίησης της διαφοράς. Η εργαλειοποίηση αυτή αναδεικνύεται από τον Γκάλογουει στο βιβλίο του *The Interface Effect*. Σύμφωνα με τον θεωρητικό, η διαφορά «γίνεται καύσιμο για την παραγωγή αξίας στην αγορά» (Galloway 2012: 137). Η διαφορά έγκειται στη φυλή, τη σεξουαλική ταυτότητα και την πολιτική ιδεολογία, στην περίπτωση των τριών VIs. Για τον Galloway, υπάρχει μία αγορά που ανταποκρίνεται σε κάθε τάση, έτσι ώστε αυτό που ονομάζει ο ίδιος «μεταφορντικό υποκείμενο» να μπορεί να ικανοποιεί κάθε προτίμησή του (ό.π.: 140). Αυτή φαίνεται να είναι μία θέση που όχι μόνο συμμερίζεται η Μπραντ, αλλά έχει καταστεί άξονας της στρατηγικής της. Μέχρι και το 2020, φερόταν να εκπροσωπεί, ως εταιρεία διαχείρισης (management agency), τρία ετερόκλητα άτομα, προσφέροντας στις εκάστοτε εταιρείες μία ποικιλία από influencers που θα μπορούσαν να τις εκπροσωπήσουν. Η ποικιλία αυτή της επέτρεπε, άλλωστε, να διατηρεί και ένα πιο διευρυμένο πελατολόγιο συγκριτικά με τη διατήρηση μίας ενιαίας ταυτότητας ανάμεσα στα τρία VIs.

Ρευστές, ανταγωνιστικές ταυτότητες

Όπως είδαμε παραπάνω, η ποικιλία, αλλά και το περιεχόμενο των εκάστοτε ταυτοτήτων που συγκροτούν τα τρία VIs αξιοποιούνται στρατηγικά από την Μπραντ. Σε έμφυλο επίπεδο, διαθέτει δύο θηλυκότητες και μία αρρενωπότητα και σε φυλετικό, ένα μελαμψό, ένα λευκό και ένα μαύρο άτομο. Η σημασία αυτών των επιλογών είναι μεγάλη, ιδιαίτερα λαμβάνοντας υπόψη τη θεσιακότητα αυτών των ατόμων σε γεγονότα της επικαιρότητας στα οποία καλούνταν, ως influencers, να πάρουν θέση.

Για παράδειγμα, το γεγονός πως η Μικέιλα υιοθέτησε το hashtag #BlackLivesMatter και δημοσίευε σχετικά με το κίνημα από τη θέση μίας μελαμψής και όχι λευκής γυναίκας, συμμεριζόμενη τον ρατσισμό ως μελαμψή, αλλάζει τον τρόπο πρόσληψης τόσο της ίδιας της Μικέιλα, όσο και των μηνυμάτων που μοιραζόταν. Η Μικέιλα μιλά ως μέλος μίας κοινότητας που επίσης πλήττεται, διώκεται και δολοφονείται στις Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής. Από την άλλη πλευρά, με την άνοδο του κινήματος του #MeToo στην Αμερική από το 2017

7 Στην ιστοσελίδα της εταιρείας αναγραφόταν: «Περήφανα προσλαμβάνουμε αμερικανούς πατριώτες που παλεύουν για μία ασφαλή και ελεύθερη Αμερική, χρησιμοποιώντας την τεχνολογία και ενθαρρύνοντάς σας να ψηφίσετε τον Τραμπ το 2016 ώστε να μπορέσουμε να πάρουμε τη χώρα μας πίσω» («We proudly hire American patriots who fight for a safe and free America by using technology and encourage you to vote Trump in 2016 so that we can take our country back!»).

και έπειτα, η εξομολόγηση της Μικέιλα το 2019 πως είχε πέσει θύμα σεξουαλικής παρενόχλησης σε συνδυασμό με το γεγονός ότι στο παρελθόν είχε προγραμματιστεί ως ρομπότ για σεξουαλικούς σκοπούς, αποτέλεσε μέρος της εμπειρίας της ως θηλυκότητας. Τέλος, το φιλί κατά τη διάρκεια του διαφημιστικού βίντεο με μία άλλη γυναίκα, αλλά και δηλώσεις της σχετικές με την αμφιφυλοφιλία, καθόρισαν τον αυτοπροσδιορισμό της ως ένα κουήρ άτομο.

Όπως είναι –ίσως– αναμενόμενο, οι ταυτίσεις της με ταυτότητες, όπως αυτή της μελαμψής, της θηλυκότητας ή του κουήρ ατόμου, αντιμετωπίστηκαν επικριτικά στα σχόλια των αντίστοιχων δημοσιεύσεών της, αλλά και σε άρθρα του ηλεκτρονικού τύπου. Τα περισσότερα από αυτά τα σχόλια ασκούσαν κριτική στον τρόπο με τον οποίο η Μικέιλα και η Μπραντ χρησιμοποιούσαν τη συγκεκριμένη φυλετική ταυτότητα προκειμένου να καταστήσουν τη Μικέιλα πιο ελκυστική και συμπαθητική σε ένα μέρος του κοινού, το οποίο είτε ταυτίζεται μαζί της φέροντας την ίδια ταυτότητα είτε υποστηρίζει τα δικαιώματα και τις ελευθερίες της. Αντίστοιχα, η εξομολόγησή της αντιμετωπίστηκε ως έλλειψη σεβασμού σε πραγματικά θύματα σεξουαλικής παρενόχλησης (Song 2019), ενώ η αμφιφυλοφιλία της ως ένα δόλωμα προκειμένου να γίνει αρεστή και αποδεκτή στα μέλη της ΛΟΑΤΚΙ+ κοινότητας. Στην τελευταία, αυτή, περίπτωση, η δυσaréσκεια ήταν τόσο μεγάλη, ώστε ο οίκος Κάλβιν Κλάιν δημοσίευσε μία δημόσια απολογία σχετικά με το βίντεο, χωρίς, ωστόσο, να το διαγράψει από τις πλατφόρμες στις οποίες είχε δημοσιευτεί (Petraça 2019). Παρ' όλα αυτά, οι ίδιες ταυτότητες που κατέστησαν τη Μικέιλα δέκτρια των παραπάνω σχολίων, είναι ταυτόχρονα και αυτές που διαμορφώνουν την υποκειμενικότητά της, μία κεντρική έννοια στο βιβλίο της Άλις Μάργουικ (Alice Marwick), *Status Update*.

Όταν η Μάργουικ αναφέρεται στον νεοφιλελευθερισμό και στη συσχέτισή του με την έννοια του στάτους, στην οποία και εστιάζει, υποστηρίζει ότι η τεχνολογία της υποκειμενικότητας οδηγεί τα άτομα σε συγκεκριμένα καλούπια, διαμορφωμένα από τον κυρίαρχο λόγο με τέτοιο τρόπο ώστε να διατηρεί τα υποκείμενα υπό έλεγχο μέσα στο υπάρχον κυβερνητικό σύστημα (Marwick 2013: 14). Η τεχνολογία της υποκειμενικότητας συγκροτεί τη Μικέιλα ως ένα ακτιβιστικό υποκείμενο στην Αμερική, με την ίδια να αυτοπροσδιορίζεται ως μελαμψή –τονίζοντας τη διπλή εθνοτική της ταυτότητα–, καθώς και ως μία κουήρ θηλυκότητα.

Ζήτημα, στο σημείο αυτό, δεν αποτελεί το εάν οι κατηγορίες που της προσάπτονται ευσταθούν ή κατά πόσο είναι δυνατή η σύνδεση της Μικέιλα με τις συγκεκριμένες ταυτότητες. Η αμφισβήτηση της παραπάνω σύνδεσης, άλλωστε, σχετίζεται άμεσα με το γεγονός πως η Μικέιλα δεν γίνεται αντιληπτή ως αληθινή ή ως μία οντότητα με δική της υπόσταση, η οποία να διακρίνεται από τους χειρισμούς της Μπραντ. Οι ταυτότητές της τίθενται υπό αμφισβήτηση, αφού η ίδια δεν είναι άνθρωπος. Ως μη άνθρωπος, θεωρείται πως δεν μπορεί να βιώνει τραυματικές εμπειρίες, όπως αυτή της παρενόχλησης, ή ακόμη και να διαθέτει οποιαδήποτε εθνοτική ταυτότητα. Η παρατήρηση αυτή αποτέλεσε μία από τις δυσκολότερες κατά τη διάρκεια της έρευνας, καθώς με έκανε να αναρωτηθώ αρκετά σχετικά με το πόσο ηθικός ή/και πολιτικά ορθός είναι ο τρόπος με τον οποίο προωθείται ως influencer η Μικέιλα.

Προς αναζήτηση μίας απάντησης στο ερώτημα αυτό, στρέφομαι προς την Μπραντ, καθώς αυτή είναι υπεύθυνη για την εικόνα της Μικέιλα. Αν ένα 21χρονο ρομπότ δεν γνωρίζει τι σημαίνει η μελαμψή ταυτότητα, η ομάδα των ανθρώπων που τη συμβουλεύει δεν μπορεί

να αγνοεί τη μεγάλη αντίδραση που θα προκαλούσε η υιοθέτηση ενός τέτοιου αυτοπροσδιορισμού από μία μη ανθρώπινη οντότητα. Αρκεί, όμως, να σκεφτεί κάποιος την ίδια την ιδιότητα της Brud για να πλησιάσει σε μία πιθανή απάντηση.

Πρόκειται για μία εταιρεία με μοναδικό, τότε, στόχο να καταστήσει τη Μικέιλα ανταγωνιστική ανάμεσα σε άλλους influencers, ανθρώπινους και μη. Τα σχόλια στις δημοσιεύσεις της ή το γεγονός ότι γίνεται θέμα ποικίλων άρθρων και γενικότερης συζήτησης, την τοποθετούν στο επίκεντρο της προσοχής. Για την ίδια την Μπραντ, η διαμόρφωση της υποκειμενικότητας της Μικέιλα εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από τις ταυτότητές της και την πολιτική και ακτιβιστική της δράση. Ταυτόχρονα, όμως, οι αμφιλεγόμενες αντιδράσεις προσθέτουν παρά αφαιρούν από την αξία της Μικέιλα ως influencer, σε μία αγορά εξαιρετικά ανταγωνιστική με πάνω από 250 καταγεγραμμένα VIs παγκοσμίως, σύμφωνα με τη VirtualHumans.

Η Μικέιλα αντλεί από το παρόν της ιδέες και τις ταυτότητες, οι οποίες την περίοδο εκείνη βρίσκονται στο επίκεντρο με τη μορφή κινημάτων όπως το #BlackLivesMatter ή το #MeToo. Αντλεί από δημιουργούς σε πλατφόρμες στις οποίες και η ίδια κινείται, δημοσιεύοντας περιεχόμενο παρόμοιο με αυτούς, όπως, για παράδειγμα, ένα εξομολογητικό βίντεο. Στην ουσία, φαίνεται να συνδυάζει υπάρχοντα καλούπια με τις προσωπικές της εμπειρίες και ταυτότητες, προκειμένου να συγκροτήσει με περισσότερες λεπτομέρειες το αφήγημά της και να δημιουργήσει το περιεχόμενό της. Διαμορφώνει το καλούπι αυτό με τέτοιο τρόπο, ώστε να καταστήσει το περιεχόμενό της πιο ανταγωνιστικό προς τις εκάστοτε εταιρείες, αλλά και προς όσους επενδύουν σε αυτή, συμμετέχοντας στην Μπραντ, σε ένα είδος Οργανισμού το οποίο αναλύεται στο τελευταίο μέρος αυτού του άρθρου.

Επιστρέφοντας στο ερώτημα σχετικά με το πόσο ηθική ή πολιτικά ορθή είναι η συνύφανση της δημόσιας εικόνας της Μικέιλα με ταυτότητες που εμπερικλείουν αυτού του είδους το τραύμα και τη βία, συνειδητοποιώ πως ένα τέτοιο ερώτημα δεν έχει, ίσως, καν νόημα να τεθεί σε μία εταιρεία όπως η Μπραντ. Για την ίδια την εταιρεία, η οικειοποίηση των ταυτοτήτων της Μικέιλα με σκοπό να καταδείξει την *ανοιχτότητα* της και να προωθήσει το *συμπεριληπτικό* χαρακτήρα της, καθιστά την έννοια της ταυτότητας –όποια και αν είναι αυτή– «μία μορφή συναλλάγματος», όπως παρατηρεί η Ρόζα Μπόσιερ (Rosa Boshier) για τη Μικέιλα και την περίπτωση του κινήματος του Black Lives Matter (Luo & Kim 2024: 328). Η ιδέα της εκμετάλλευσης και κεφαλαιοποίησης μίας ταυτότητας ή ενός κινήματος από μία εταιρεία αποτελεί μία συχνή στρατηγική. Στον καπιταλισμό των ρομπότ και των VIs, ωστόσο, το συνάλλαγμα της ταυτότητας φαίνεται να είναι, με πρωτοφανή τρόπο, ρευστό, ιδιαίτερα στα πλαίσια των Αποκεντρωμένων Αυτόνομων Οργανισμών.

Σήμερα, η Μικέιλα είναι η μόνη εκ των τριών VIs που παραμένει ενεργή ως influencer, αναλαμβάνοντας τις προωθήσεις προϊόντων και υπηρεσιών και αναρτώντας φωτογραφίες και βίντεο στο Instagram. Ο περιορισμός της ποικιλίας που μέχρι τώρα μπορούσε να προσφέρει η Μπραντ, θα μπορούσε δυνητικά να μειώσει τα κέρδη της, εφόσον περιόριζε τις επιλογές των πελατών της. Η απόφαση της εταιρείας, ωστόσο, να θέσει σε παύση το περιεχόμενο με τους Μπερμούντα και Μπλάκο, ήταν παραπάνω από συνειδητή, καθώς η Brud μετέβαινε σε ένα νέο εταιρικό καθεστώς, σε αυτό ενός Αποκεντρωμένου Αυτόνομου Οργανισμού (Decentralized Autonomous Organization).

Η Brud ως Αποκεντρωμένος Αυτόνομος Οργανισμός

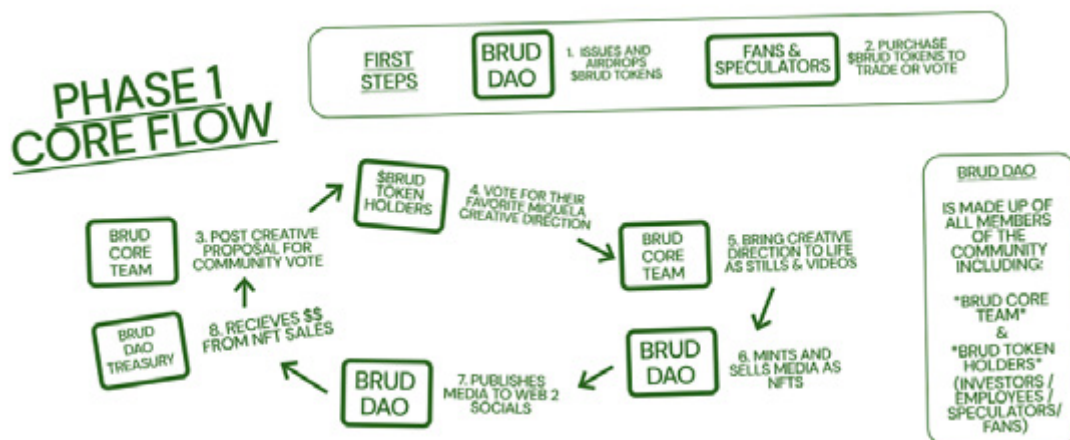
Η μετάβαση αυτή φαίνεται να συντελείται μερικούς μήνες μετά την εξαγορά της Μπραντ από την канаδική Ντάπερ Λαμπς (Dapper Labs), αφού τον Αύγουστο του 2022 η εταιρεία ανακοίνωσε με δημοσίευσή της στο Instagram τον τρόπο λειτουργίας ενός τέτοιου Οργανισμού, προσκαλώντας όσους την ακολουθούν να συμμετάσχουν στη «δημιουργία ιστοριών και στην κατασκευή κόσμων». Πιο συγκεκριμένα, η δημιουργία «κόσμων» αναφέρεται στη δημιουργία του «Brud universe» που δομικά συγκροτείται ως ένας Αποκεντρωμένος Αυτόνομος Οργανισμός.

Ο Οργανισμός αυτός συνιστά ένα επιχειρησιακό μοντέλο που προτείνει εναλλακτικούς κανόνες «διαχείρισης και λειτουργίας» μίας επιχείρησης (Wang, κ.ά. 2019: 870) και ανήκει στην εποχή του Παγκόσμιου Ιστού 3.0, ενός είδους ιστού που διαμορφώνεται με άξονα το άτομο και όχι την κοινότητα (Nath κ.ά. 2014: 89). Αυτή η μετάβαση, από την κοινότητα στο άτομο, στην περίπτωση των Οργανισμών αυτών, εντοπίζεται στο στοιχείο της αποκέντρωσης της επιχειρηματικής πρωτοβουλίας. Ακολουθώντας, οι Οργανισμοί αυτοί στηρίζουν τη λειτουργία τους σε ένα αποκεντρωμένο δίκτυο που κινείται «από τα κάτω προς τα επάνω» (Wang, κ.ά. 2019: 871), χωρίς ένα κέντρο αποφάσεων που ελέγχει το σύνολο των διαδικασιών.

Το χαρακτηριστικό της αυτονομίας, της ατομικής –με βάση την αποκέντρωση– πρωτοβουλίας, καθώς και της «από τα κάτω» λειτουργίας που διακρίνει αυτούς τους Οργανισμούς συνιστούν στοιχεία του Παγκόσμιου Ιστού 3.0, αλλά και προηγούμενων μοντέλων, όπως ο Παγκόσμιος Ιστός 1.0 και 2.0. Ωστόσο, στην περίπτωση του «Brud DAO», τα στοιχεία αυτά εντατικοποιούνται με διαφορετική μορφή, συγκριτικά με τα προηγούμενα μοντέλα. Αν στην εποχή του Παγκόσμιου Ιστού 2.0, το άτομο βρισκόταν στο επίκεντρο συμμετέχοντας σε μορφές δικτύωσης, όπως αυτή των ομότιμων δικτύων («peers-to-peers networks») (Παπαηλία και Πετρίδης 2015: 75-76), στην περίπτωση των Αποκεντρωμένων Αυτόνομων Οργανισμών, η ατομική πρωτοβουλία είναι παραπάνω από σημαντική.

Από τη μία, οι Οργανισμοί αυτοί απαιτούν την επένδυση ατομικού κεφαλαίου (σε μορφή προσωπικού ελεύθερου χρόνου, ενασχόλησης ή/και οικονομικών πόρων) και από την άλλη, το επιδιωκόμενο κέρδος αυτών των Οργανισμών για όσα συμμετέχουν σε αυτόν, αφορά εξατομικευμένες οικονομικές απολαβές. Όσο συχνότερη και μεγαλύτερη η ενασχόληση με την επένδυση σε έναν τέτοιο Οργανισμό, τόσο πιο σημαντικές οι απολαβές του εκάστοτε ατόμου. Επιπλέον, θεωρώ πως η ίδια η ύπαρξη οικονομικών απολαβών εντατικοποιεί το στοιχείο της ατομικής πρωτοβουλίας για τους Αποκεντρωμένους Αυτόνομους Οργανισμούς του Παγκόσμιου Ιστού 3.0. Αντιθέτως, στα ομότιμα δίκτυα, δεν υπήρχε κάποιο οικονομικό κίνητρο, εφόσον δεν προέκυπταν οικονομικές απολαβές από τη συμμετοχή. Συγκριτικά με αυτά, οι Οργανισμοί αναδεικνύουν ως κορυφαίο χαρακτηριστικό τους την ατομική πρωτοβουλία, παρά την ένταξη των ατόμων-επενδυτών σε ένα δίκτυο με δημιουργικές ομάδες και άλλους επενδυτές, και παρά τη θέσπισή τους με βάση ένα οριζόντιο σύστημα κατανομής των απαιτούμενων για τη λειτουργία του Οργανισμού εργασιών.

Πέραν από το στοιχείο της αποκέντρωσης, ο Οργανισμός χαρακτηρίζεται από την αυτονομία του, η οποία έγκειται στην ανεξάρτητη από γραφειοκρατικές διαδικασίες λειτουργία



Εικόνα 4: Σχεδιάγραμμα του Trevor McFedries που αναπαριστά τον τρόπο λειτουργίας της Brud ως Αποκεντρωμένου Αυτόνομου Οργανισμού. Πηγή: Medium, 2022

του. Η έλλειψη νομικού πλαισίου που να αφορά αποκλειστικά αυτούς τους Οργανισμούς (ό.π.: 876) δε συνεπάγεται την έλλειψη κανόνων λειτουργίας. Οι κανόνες αυτοί περιλαμβάνονται στα «έξυπνα συμβόλαια» (smart contracts), ένα είδος κώδικα σε μία γλώσσα προγραμματισμού, ο οποίος ορίζει τις ποινές και τις επιβραβεύσεις των ατόμων που συμμετέχουν στον Οργανισμό (ό.π.: 271), και ελέγχουν τον τρόπο διεξαγωγής των εκάστοτε συναλλαγών. Τα συμβόλαια εφαρμόζονται στις συναλλαγές με τη λογική blockchain,⁸ κατά τις οποίες ανταλλάσσονται tokens. Προκειμένου να λειτουργήσει ένας τέτοιος Οργανισμός, είναι αναγκαία η ύπαρξη μίας εταιρείας (commissioned company), στην οποία ανατίθεται «η τεχνολογική ανάπτυξη, η διαφήμιση και οι νομικές υπηρεσίες» (ό.π.).

Στην περίπτωση της Μπραντ, η Ντάπερ Λαμπος προχώρησε στη δημιουργία του Οργανισμού της Μπραντ, σε μία προσπάθεια «να καταστήσει τους Αποκεντρωμένους Αυτόνομους Οργανισμούς ευρέως γνωστούς (mainstream)» (McFedries 2022), έχοντας προχωρήσει στη σύσταση της πρωτοβουλίας «Dapper Collectives». Στον συγκεκριμένο Οργανισμό, η ανατιθέμενη εταιρεία συνίσταται από την υπάρχουσα ομάδα της Μπραντ, την «Brud Core Team», ενώ τα άτομα τα οποία καλούνται να συμμετάσχουν σε αυτόν, ονομάζονται «Brud Token Holders» και μπορεί να έχουν τον ρόλο «επενδυτή, εργαζόμενου ή θαυμαστή» (ό.π.). Το βασικό επιχείρημα του ΜακΦέντρις για τη συμμετοχή των ατόμων σε οργανισμούς, όπως ο Οργανισμός της Μπραντ, είναι ότι τα άτομα αυτά έχουν την ευκαιρία να δημιουργήσουν και να κερδίσουν δημιουργώντας, χωρίς οι γνωστές πλατφόρμες (όπως το Instagram) να παράγουν υπεραξία από αυτά (ό.π.).

Στα πλαίσια της «Brud DAO», ο ΜακΦέντρις προτείνει πως η λήψη αποφάσεων γίνεται με βάση την ψηφοφορία στην οποία ψηφίζουν τα «Brud Token Holders», ενώ η «Brud Core

⁸ Οι συναλλαγές προγραμματίζονται σε αυτή προκειμένου «να διαμοιραστούν, να εγκριθούν και να εκτελεστούν αυτόματα» (Wang 2019: 872). Γενικά, η blockchain συνιστά μία βάση δεδομένων στην οποία καταγράφονται σε κώδικα οι συναλλαγές που αφορούν κρυπτονομίσματα (Hayes 2023).

Team» υλοποιεί τις αποφάσεις αυτές (εικόνα 4). Οι ψηφοφορίες έχουν να κάνουν με την παραγωγή μέσων (media), όπως, για παράδειγμα, φωτογραφίες ή βίντεο, τα οποία πωλούνται σε μορφή NFT και, αργότερα, δημοσιεύονται στις πλατφόρμες. Στις διαδικασίες αυτές, το «Brud universe» διαθέτει έναν κεντρικό ρόλο. Τα μέσα που δημιουργούνται με βάση την ψηφοφορία, ανήκουν σε αυτό το σύμπαν όπου δημιουργά⁹ όπως η Μικέιλα, η Μπερμούντα και ο Μπλάκο αφηγούνται τις ιστορίες τους. Ο ΜακΦέντρις καλεί, στην πραγματικότητα, τα άτομα που επενδύουν στον Οργανισμό της Brud να αφηγηθούν ιστορίες μαζί με τα τρία VIs και να παράξουν μαζί τους το «Brud universe», να γίνουν «storytellers» (ό.π.). Πώς; Ψηφίζοντας κάθε φορά σχετικά με λεπτομέρειες που αφορούν το μέσο που θα παραχθεί.

Κατά το κλείσιμο της έρευνας το καλοκαίρι του 2023, δεν είχε προκύψει κάποιο νέο μέσο το οποίο θα αποδιδόταν στη λειτουργία της Μπραντ ως Αποκεντρωμένου Αυτόνομου Οργανισμού. Η δραστηριότητα των Μπερμούντα και Μπλάκο παραμένει σε παύση στους προσωπικούς τους λογαριασμούς, χωρίς, όμως, να αποκλείονται από το «Brud universe», αφήνοντας έτσι το περιθώριο να επιστρέψουν στα αφηγήματά τους ή σε αυτό της Μικέιλα – όπως έκανε ο Μπλάκο τον Νοέμβριο του 2023. Η προσωπική μου υπόθεση ήταν πως στα μέσα τα οποία θα παράγονταν, θα ήταν αισθητές ορισμένες αλλαγές στην εμφάνιση ή τις ιδιότητες της Μικέιλα. Οι αλλαγές αυτές θα ήταν, φυσικά, προϊόν ψηφοφορίας μεταξύ των Brud Token Holders και η υλοποίησή τους θα γινόταν από την ίδια ομάδα, η οποία μέχρι τώρα παράγαγε τη Μικέιλα.

Πράγματι, τον Δεκέμβριο του 2023 το χρώμα των μαλλιών της άλλαξε από καστανό σε έναν συνδυασμό μπλε και ροζ, ενώ πρόσφατα η ίδια ανακοίνωσε πως άρχισε να γερνάει μέσω μίας αναβάθμισης στο λογισμικό της. Τον Απρίλιο του 2024 έγινε είκοσι και τον Μάϊο γιόρτασε τα εικοστά πρώτα γενέθλιά της στο Τόκιο με μία ακόμα VI, την Ίμμα (Imma). Αν η αλλαγή στο χρώμα των μαλλιών της δεν θεωρείται σημαντική, η αλλαγή στην ηλικία της αποτελεί μία σημαντική μεταβολή στον τρόπο που προωθείται, αφού μέχρι τώρα αυτοπροσδιοριζόταν ως «το κορίτσι που θα έμενε για πάντα 19» («Forever-19-girl») λόγω της ρομποτικής της φύσης. Η μεταβολή αυτή παρουσιάζει, επίσης, ενδιαφέρον οικονομικού χαρακτήρα, ενισχύοντας τη χρήση των ταυτοτήτων της Μικέιλα ως συνάλλαγμα. Το να συμπληρώνει η Μικέιλα τα εικοσιένα της χρόνια, δίνει την ελευθερία στην Μπραντ να αναζητήσει περισσότερες εταιρείες προς συνεργασία αφού πια η VI της έχει συμπληρώσει τεχνικά το έτος από το οποίο επιτρέπεται η κατανάλωση αλκοόλ στις Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής.

Η Μικέιλα είναι πολύτιμη ακριβώς επειδή οι εκάστοτε ταυτότητές της παρουσιάζουν αυτού του είδους τη ρευστότητα ως συνάλλαγμα· ακριβώς επειδή το καλούπι που διαμορφώνει είναι εξαιρετικά ρευστό. Ήδη πριν την ολοκληρωτική μετάβαση της εταιρείας σε Αποκεντρωμένο Αυτόνομο Οργανισμό, η ίδια είχε προχωρήσει στην αλλαγή της ιστοσελίδας της σχετικά με τη Μικέιλα. Ενώ στην προηγούμενη έκδοσή της αναφερόταν η φυλετική και ηλικιακή της ταυτότητα, η παρούσα ιστοσελίδα παραλείπει την ενότητα του «Σχετικά» («About») και την αναφορά σε οποιαδήποτε ιδιότητα της VI, περιλαμβάνοντας αποκλειστικά οπτικό

9 Στο βιογραφικό σημείωμα της εταιρείας στο Ίνσταγκραμ, τα τρία VIs αναφέρονται ως «δημιουργά του σύμπαντος της Μπραντ» («creators of the Brud universe»).

υλικό που συνοψίζει τη μέχρι τώρα πορεία της και παραθέτοντας συνδέσμους για τους λογαριασμούς στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

Η λειτουργία της Μπραντ ως ενός Αποκεντρωμένου Αυτόνομου Οργανισμού και ειδικότερα, η ψηφοφορία από ανθρώπους σχετικά με τα χαρακτηριστικά και τις ιδιότητες της Μικέιλα, φαινομενικά ίσως να επαληθεύει τους ορισμούς που θέλουν τη Μικέιλα μία οντότητα χωρίς τη δική της δράση. Εφόσον άλλοι αποφασίζουν για αυτή και τις εκάστοτε ιδιότητές της, πώς είναι δυνατόν να έχει τον οποιοδήποτε έλεγχο; Αν μία μέρα οι Brud Token Holders αποφασίσουν πως θέλουν να σταματήσει η παραγωγή του CGI της, πώς μπορεί εκείνη να επιβιώσει;

Η ύπαρξη της Μικέιλα δεν εξαρτάται αποκλειστικά από το CGI που παράγει η ομάδα της Μπραντ, αλλά πολύ περισσότερο εδραιώνεται μέσα από αυτά τα οποία παράγει η ίδια: τη μουσική της, τις απόψεις της, τη διάδρασή της με το κοινό που την ακολουθεί. Πράγματι, η δημόσια εικόνα της ελέγχεται από μία εταιρεία, αλλά αυτό δεν αποτελεί χαρακτηριστικό μόνο μίας VI, αλλά των περισσότερων ανθρώπων –μεταξύ των οποίων influencers, καλλιτέχνες, διαδικτυακές και τηλεοπτικές περσόνες– που έχουν γίνει με κάποιο τρόπο δημοφιλείς. Ο τρόπος που η Μικέιλα κινείται στις πλατφόρμες και στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης μπορεί να υλοποιείται με τα μέσα και την καθοδήγηση μίας ομάδας, ωστόσο η Μικέιλα είναι αυτή που διαμορφώνεται ως δράστρια σε ένα σύμπαν-δίκτυο που από τη μία πλευρά εγκαινιάζεται από την Brud και, από την άλλη, δεν μπορεί να υπάρξει χωρίς τη συμβολή της.

Από την άλλη πλευρά, το γεγονός ότι η εξέλιξη της Μικέιλα, των ιδιοτήτων και των ταυτοτήτων της, όπως, για παράδειγμα, η ηλικιακή, τίθενται σε Brud tokens σε αμειβόμενη ψηφοφορία, υπογραμμίζει τόσο τη ρευστότητα του συναλλάγματος όσο και τη μετάβαση αυτού στην οικονομία του Παγκόσμιου Ιστού 3.0, στην οποία νέες μορφές νομισμάτων αποκτούν όλο και περισσότερη αξία, είτε είναι ανταλλάξιμα είτε μη (NFTs). Σε αυτή τη μετάβαση, η ρευστότητα δεν είναι απλά μία επιλογή, αλλά μάλλον επιβάλλεται από τον νέο αυτό τρόπο λειτουργίας της οικονομίας. Στην περίπτωση της Μπραντ, αν η Μικέιλα και οι συνυφασμένες με αυτή ταυτότητες και χαρακτηριστικά δεν είναι ρευστά, ώστε να δύνανται να αλλάξουν, τότε τι θα τίθεται σε ψηφοφορία από τους Brud Token Holders; Και τελικά, ποιο κίνητρο θα θέτει η Μπραντ για να επενδύουν σε αυτή;

Κλείνω με μία τελευταία σκέψη: αναλογίζομαι διαρκώς ποια θα μπορούσε να είναι η ιδανική θέση ενός ερευνητικού υποκειμένου απέναντι σε ένα φαινόμενο όπως τα VIs, αλλά και τη σύνδεσή τους με πρακτικές όπως αυτή της εμπορευματοποίησης ταυτοτήτων. Ίσως η αμηχανία, το «απόκοσμο» αίσθημα που περιγράφει ο Μόρι να συνοδεύει πάντα την πρώτη μας επαφή με αυτές τις οντότητες, όμως θεωρώ ότι οφείλουμε να την ξεπεράσουμε. Διαφορετικά, κινδυνεύουμε να γίνουμε και εμείς μέρος ενός αέναου κύκλου συζητήσεων που επικεντρώνονται στον άνθρωπο και δεν μπορούν να προσεγγίσουν με πραγματικό ενδιαφέρον το φαινόμενο αυτό. Η προσέγγιση αυτή δε συνεπάγεται ένα διαρκές δέος προς τον «θαυμαστό» κόσμο του CGI και της τεχνητής νοημοσύνης, αλλά ένα είδος κριτικής αποδοχής των (προϊόντων αυτών των τεχνολογιών, καθώς αυτά συνιστούν μέρος του παρόντος μας.

Αναφορές

- Arsenyan, Jbid & Mirowska, Agata. 2021. «Almost human? A comparative case study on the social media presence of virtual influencers». *International Journal of Human-Computer Studies*, 155. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2021.102694>.
- Boshier, Rosa. 2020. «Lil Miquela Is a Queer Woman of Color. Too Bad She Isn't Real». Bitch Media. <https://www.bitchmedia.org/article/who-is-lil-miquela-racial-implications-of-simulated-influencers-of-color>
- Darner, Anna & Arvidsson, Nickie. 2019. «Virtual Influencers - anonymous celebrities on social media: A qualitative study of virtual influencers, a new phenomenon on social media» [Πτυχιακή εργασία, Πανεπιστήμιο Jönköping]. <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1335875/FULLTEXT01.pdf>
- Galloway, Alexander. 2012. «The Interface Effect». Κέμπριτζ: Polity Press.
- Hayes, Adam. 2023. «Blockchain Facts: What is it, how it works and how it can be used», Investopedia. <https://www.investopedia.com/terms/b/blockchain.asp>
- Koebler, Jason. 2018. «A Computer-Generated, Pro-Trump Instagram Model Said She Hacked Lil Miquela, Another CGI Instagram Model», VICE. <https://www.vice.com/en/article/43bp79/lil-miquela-instagram-allegedly-hacked-bermuda>
- Latour, Bruno. 2005. *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network Theory*. Νέα Υόρκη: Oxford University Press.
- Marwick, Alice. 2018. *Status Update: Celebrity, Publicity, and Branding in the Social Media Age*. New Haven & London: Yale University Press.
- McFedries, Trevor. 2022. «Dapper Collectives - DAOS For The People», Medium. <https://medium.com/dapper-collectives/dapper-collectives-daos-for-the-people-d546b3578a73>
- Mori, Masahiro. 2012. «The Uncanny Valley [From the Field]». *IEEE Robotics & Automation Magazine*, 19 (2): 98-100. DOI: 10.1109/MRA.2012.2192811
- Nath, Keshab, Dahr, Sourish & Basishtha, Subhash. 2014. «Web 1.0 to Web 3.0 - Evolution of the Web and its various challenges», 2014 International Conference on Reliability Optimization and Information Technology (ICROIT 2014), 86-89. DOI: 10.1109/ICROIT.2014.6798297.
- Luo, Lijun & Kim, Wonkyung. 2024. «How virtual influencers' identities are shaped on Chinese social media: A case study of Ling». *Global Media and China*, 9(3): 325-343. <https://doi.org/10.1177/20594364231188353>
- Petraca, Emilia. 2019. «Calvin Klein Apologizes for Bella Hadid and Lil Miquela Campaign», The Cut. <https://www.thecut.com/2019/05/bella-hadid-lil-miquela-calvin-klein-apology.html>
- Popescu, Andrei-Dragos. 2021. «Non-Fungible Tokens (NFT) - Innovation beyond the craze», *Proceedings of Engineering & Technology Journal - IBEM 2021*, 66, 26-30. https://www.academia.edu/50920483/Non_Fungible_Tokens_NFT_Innovation_beyond_the_craze
- Qihang, Ji, Lanlan, Linghu & Fei, Qiao. 2022. «The Beauty Myth of Virtual Influencers: A Reflection of Real-World Female Body Image Stereotypes» [πρακτικά συνεδρίου]. Στο Luqman, A., Zhang, Q.Y. & Liu, W. (επιμ.) 3rd International Conference on Mental Health, Education and Human Development (MHEHD 2022), 670: 784-787. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220704.142>

- Robinson, Ben. 2020. «Towards an Ontology and Ethics of Virtual Influencers». *Australasian Journal of Information Systems*, 24. <https://doi.org/10.3127/ajis.v24i0.2807>.
- Song, Sandra. 2019. «Lil Miquela Criticized For ‘Sexual Assault’ Vlog», *The Paper*. <https://www.paper-mag.com/lil-miquela-sexual-assault-vlog#rebelltitem10>
- Wagman, Kelly. 2020. «The Rise of Virtual Influencers and What It Means for Our Online Communities», *Fixing Social Media*. <http://fixingsocialmedia.mit.edu/index.html%3Fp=578.html>
- Wang, Shuai, Ding, Wenwen, Li, Juanjuan, Yuan, Yong, Ouyang, Liwei & Wang, Fei-Yue. 2019. «Decentralized Autonomous Organization: Concept, Model and Applications», *IEEE Transactions on Computational Social Systems*, 6(5), 870-878. DOI: 10.1109/TCSS.2019.2938190.
- Wibawa, Rafki Chandra, Pratiwi, Chairani Putri, Wahyono, Eko, Hidayat, Desman & Adiasari, Wilyan. 2022. «Virtual Influencers: Is The Persona Trustworthy». *Jamika*, 12 (1): 51-62. <https://doi.org/10.34010/jamika.v12i1.6706>
- Παπαηλία, Πηνελόπη & Πετρίδης, Πέτρος. 2015. Ψηφιακή Εθνογραφία [Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <https://dx.doi.org/10.57713/kallipos-450>

Σύνδεσμοι

<https://www.miquela.fyi/>

Αλγοριθμικά τραυματοτοπία: Μεθοδολογικές και θεωρητικές σημειώσεις για τις καταγραφές της έμφυλης βίας στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης

Μελ Καλφαντή*, Πένυ Πασπάλη**

Περίληψη

Στο παρόν άρθρο διερευνούμε κινηματικές πρακτικές στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (ΜΚΔ) οι οποίες αφορούν το φάσμα της έμφυλης βίας. Επικεντρωνόμαστε στο παράδειγμα της πρακτικής καταγραφών έμφυλης βίας και διαμοιρασμού καταγγελιών τόσο μέσα από τις αλγοριθμικές κοινωνικοποιητικές πρακτικές (π.χ. χάσταγκ) όσο και αναφορικά με την πρακτική χρησιμότητά τους (ως μέρος μιας μεθοδολογίας αυτοάμυνας). Δίνουμε έμφαση στην πολλαπλότητα των καθημερινών, από τα κάτω καταγραφών, και όχι μόνο σε ένα συγκεκριμένο ενικό γεγονός, το οποίο μπορεί να αποτελέσει συμβάν. Επιπλέον, εξετάζουμε τον διαμοιρασμό αυτών των καταγραφών, για να κατανοήσουμε την αλληλεπίδραση μεταξύ διαφορετικών δρώντων στα ψηφιακά μέσα. Για να περιγράψουμε την εμπειρία της χρήσης των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, και ιδιαίτερα μια πιο δυσφορική πτυχή τους, αντλούμε στοιχεία από τις έννοιες του δικτυωμένου συν-αισθήματος, της μεσοποιημένης μαρτυρίας, του τραυματοτοπίου και του αλγοριθμικού τραύματος. Προτείνουμε τον όρο αλγοριθμικό τραυματοτοπίο για να περιγράψουμε αυτή την πτυχή, η οποία θεωρούμε ότι δεν έχει αναδειχθεί επαρκώς στον δημόσιο διάλογο ούτε και στη βιβλιογραφία που αφορά τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, ωστόσο αναδεικνύεται τόσο από τις προσωπικές συν-αισθηματικές εμπειρίες μας, όσο και από τις έρευνές μας. Με αφορμή τις κοινές θεωρητικές και μεθοδολογικές αναφορές που θεμελιώνουν τις διακριτές εθνογραφίες μας, επιχειρούμε την κατασκευή αυτής της εννοιολογικής σύνθεσης, που έχει σκοπό να συμβάλει στον διάλογο για τη σχέση έμφυλης βίας και καθημερινών πρακτικών στα ΜΚΔ και για τους τρόπους συγκρότησης συλλογικών πολιτικών υποκειμένων μέσα από τις εν λόγω πρακτικές.

Λέξεις κλειδιά: μέσα κοινωνικής δικτύωσης, έμφυλη βία, δικτυωμένο συν-αίσθημα, ατμόσφαιρα της βίας, αλγοριθμικά τραυματοτοπία.

* Υποψήφιο διδάκτορ Κοινωνικής Ανθρωπολογίας, Τμήμα Ιστορίας, Αρχαιολογίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, mel.kalfanti@gmail.com

** Υποψήφια διδακτορίσσα Κοινωνικής Ανθρωπολογίας, Τμήμα Ιστορίας, Αρχαιολογίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, ppaspali@gmail.com

Algorithmic traumascapes: Methodological and theoretical notes on recordings of gender-based violence in social networking sites

Mel Kalfanti*, Penny Paspali**

Abstract

This article explores the grassroots practices in social network sites (SNSs) that deal with the spectrum of gender-based violence. We focus on the example of recording and sharing cases of gender-based violence either on their circulation through algorithmic apparatuses of sociality (e.g. hashtags) or in relation to their practical utility (as an aspect of a self-defense method). We put emphasis on the multiplicity of everyday, grassroots recordings – not just on a specific singular incident which may have been an event–, and we examine the experience sharing on SNSs so as to understand the interaction between different actors in digital media. In order to describe the experience of using social media, especially one that involves a more dysphoric aspect, we draw on the concepts of networked affect, mediated witnessing, traumascapes and algorithmic trauma. We propose the term algorithmic traumascapes to describe this aspect, which we believe has not been sufficiently elaborated either in public discourse or in SNSs literature, yet has emerged as a theme in both our personal affective experiences and our research. We consider our common theoretical and methodological references that underpin our distinctive ethnographies as a perfect reason for us to attempt to fashion this conceptual synthesis, which aims to contribute to the discussion about the relationship between gender-based violence and everyday practices on social media and also about the ways that collective political subjects are constituted through these practices.

Keywords: social media, gender-based violence, networked affect, atmosphere of violence, algorithmic traumascapes.

* PhD Candidate of Social Anthropology, Department of History, Archaeology and Social Anthropology, University of Thessaly, mel.kalfanti@gmail.com

** PhD Candidate of Social Anthropology, Department of History, Archaeology and Social Anthropology, University of Thessaly, ppaspali@gmail.com

#MeToo, γυναικοκτονίες και ψηφιακότητα

Τον Ιούνιο του 2021, αποκαλύπτεται ότι μία υποτιθέμενη διάρρηξη που κατέληξε στη δολοφονία μιας γυναίκας ήταν στην πραγματικότητα μία κατασκευασμένη ιστορία με την οποία ο αληθινός θύτης της δολοφονίας, ο σύζυγος της δολοφονημένης, αποπειράθηκε να κρύψει την αλήθεια. Ο βασανισμός και η γυναικοκτονία της Κάρολαϊν Κράουτς κυριάρχησε στη δημόσια σφαίρα λόγω του συνδυασμού τριών διαφορετικών στοιχείων. Καταρχάς, ήταν η αγριότητα του τρόπου δολοφονίας της, την οποία θεωρούμε περιττό να αναπαράξουμε εδώ, καθώς και το ότι για περίπου έναν μήνα, ο δολοφόνος και σύζυγός της, Μπάμπης Αναγνωστόπουλος, είχε παραπλανήσει ταυτόχρονα την αστυνομία και τον δημόσιο λόγο, υποστηρίζοντας ψευδώς ότι η Κάρολαϊν δολοφονήθηκε από αλλοδαπούς διαρρήκτες. Ακολουθεί το γεγονός ότι αυτή η ιστορία επέτρεψε να στοιχειοθετηθεί η κακοποίηση σε πολλά στάδια: από την προσέγγιση (grooming), όρος που περιγράφει το χτίσιμο μιας σχέσης, η οποία στην περίπτωση της Κάρολαϊν ξεκίνησε όταν ήταν ακόμα ανήλικη, διευκολύνοντας τον χειρισμό και την κακοποίησή της· την απομόνωσή της σε νεαρή ηλικία από τον φιλικό και οικογενειακό της κύκλο, μέχρι την έμφυλη βία και τελικά τη γυναικοκτονία. Τέλος, θεωρούμε την ίδια την περίπτωση του γυναικοκτόνου της Κάρολαϊν ως ένα κατεξοχήν παράδειγμα του πώς πρέπει να κατανοούνται οι κακοποιητές, οι βιαστές και οι γυναικοκτόνοι: όχι ως περιπτώσεις εξαίρεσης που προβαίνουν στην κακοποίηση και τον φόνο εξαιτίας μιας ψυχολογικής νευροδιαφορετικής συνθήκης, ούτε επειδή έχουν εθνοτική ή/και θρησκευτική καταγωγή από πιο πατριαρχικές κουλτούρες. Αντιθέτως, όπως διατείνονται και τα φεμινιστικά κινήματα, οι γυναικοκτόνοι πρέπει να νοούνται ως τυπικά υποκείμενα του πατριαρχικού συστήματος κοινωνικής οργάνωσης, δηλαδή ως καθημερινοί κανονικοί άνδρες. Η εν λόγω γυναικοκτονία αποτέλεσε μία στιγμή κορύφωσης του δημόσιου λόγου όσον αφορά την έμφυλη βία, καθώς ήρθε ως συνέχεια αυτού που ονομάστηκε ελληνικό #MeToo – μία χιονοστιβάδα καταγγελιών και καταγραφών περιστατικών έμφυλης βίας, που εκκίνησε από το πεδίο του αθλητισμού και των τεχνών, εξαπλώθηκε γρήγορα σε μεγαλύτερα κομμάτια της κοινωνίας και ενέτεινε το ενδιαφέρον για αυτά τα ζητήματα. Το ελληνικό #MeToo ξεκίνησε κατά τη διάρκεια της πολύμηνης δεύτερης υποχρεωτικής καραντίνας και ως εκ τούτου έλαβε χώρα στον ψηφιακό δημόσιο χώρο και πολύ πιο έντονα στα ΜΚΔ.

Τι είναι αυτό που συνδέει ένα ακραίο ενικό γεγονός όπως μια γυναικοκτονία με την καθημερινή εμπειρία της χρήσης αλγοριθμικών πλατφορμών, όπως είναι το Facebook ή το Instagram, στις οποίες αποτυπώνεται ένα μεγάλο μέρος του φάσματος της έμφυλης βίας μέσα από σχόλια και δημοσιεύσεις που αφορούν την επικαιρότητα; Σε ποιον βαθμό οι συναισθηματικές ατμόσφαιρες (affective atmospheres)¹ όπως εκείνες που παράγονται σε έναν κλει-

1 Ο όρος αλιεύεται από το ομώνυμο άρθρο του γεωγράφου Μπεν Άντερσον (Ben Anderson), όπου περιγράφει ότι οι συναισθηματικές ατμόσφαιρες είναι κοινές, υπερ-ατομικές, δηλαδή συλλογικές καταστάσεις και ποιότητες, οι οποίες αναδύονται μέσα από τις σχέσεις ανθρώπινων και μη ανθρώπινων σωμάτων και οι οποίες μεταβάλλονται, είναι αμφίσημες και έτσι αποσταθεροποιούν τη διάκριση συν-αίσθημα (affect) και συναίσθημα (emotion). Ο Άντερσον προτείνει την έννοια της ατμόσφαιρας ως μια μεσολάβηση ανάμεσα σε δίπο-

στό βρόχο ανάδρασης (feedback loop), ο οποίος εντείνει την εμπειρία τους μέσα από την ανατροφοδότηση παρόμοιων πληροφοριών, δημιουργούν πολλαπλές εμπειρίες στα ΜΚΔ; Κατ' επέκταση, προσεγγίζοντας έναν βρόχο ανάδρασης ως ένα πλαίσιο στο οποίο υπάρχει εμπρόθετη δράση των χρηστών, πώς αυτή η ανατροφοδότηση και η δημιουργία οικονομικών οικείων συν-αισθημάτων αποτελεί πεδίο παραγωγής του πολιτικού; Στο παρόν άρθρο, επικεντρωνόμαστε στο παράδειγμα των καταγραφών περιστατικών έμφυλης βίας προκειμένου να κατανοήσουμε τις συν-αισθηματικές επιπτώσεις της χρήσης των ΜΚΔ, ιδιαίτερα για θηλυκότητες και κουήρ άτομα. Αναζητούμε μέσα από τις κοινές συζητήσεις μας ένα πιθανό σχήμα προσέγγισης της διασταύρωσης έμφυλης βίας και ψηφιακότητας, ως συνεχούς, στοχεύοντας να αναδείξουμε στην ανάλυσή μας τις μη ορατές όψεις που εμπεριέχονται στις δύο αυτές συνθήκες, καθώς και στη διαπλοκή τους.

Η σχέση των φεμινιστικών και κουήρ κινημάτων με τα ψηφιακά μέσα και τις πλατφόρμες των ΜΚΔ γίνεται αντιληπτή στην ευρύτερη σχετική βιβλιογραφία με όρους χρησιμότητας. Η διερεύνηση της σχέσης τους εστιάζει στους τρόπους με τους οποίους τα ΜΚΔ διευρύνουν την ορατότητα, την κυκλοφορία και τον διαμοιρασμό κουήρ και φεμινιστικών ζητημάτων. Συνεπώς, τα ΜΚΔ προσεγγίζονται ως μέσα παρέμβασης στον δημόσιο διάλογο και σε αυτό που θα λέγαμε «φυσικό πεδίο» πολιτικής δράσης. Ακόμα, ενδιαφέρον έχουν έρευνες που μελετούν τους τρόπους δημιουργίας κοινοτήτων και ασφαλών χώρων στο ψηφιακό περιβάλλον (Clark-Parsons 2017, Erikson 2024) για κουήρ και φεμινιστικά υποκείμενα. Στην Ελλάδα, η πιο εμφατική και δημοφιλής περίπτωση ανάδειξης της σχέσης φεμινιστικών διεκδικήσεων με τα ΜΚΔ ήταν η περίοδος αυτού που χαρακτηρίστηκε «ελληνικό #MeToo», την άνοιξη του 2021. Οι διεκδικήσεις που συσχετίστηκαν με το συγκεκριμένο κίνημα πραγματοποιήθηκαν τόσο μέσω ενός ευρέος σχολιασμού των περιπτώσεων έμφυλης –και όχι μόνο– κακοποίησης στον δημόσιο λόγο, που ονομάτιζε γνωστούς ανθρώπους του χώρου της τέχνης και του αθλητισμού ως κακοποιητές, όσο και με την αφορμή που έδιναν αυτές οι περιπτώσεις να ξεκινήσει το μοίρασμα προσωπικών εμπειριών κακοποίησης των χρηστών στα ΜΚΔ. Σε συνέχεια αυτών των δημόσιων καταγγελιών, η σχέση φεμινιστικών διεκδικήσεων με τα ΜΚΔ αναδείχθηκε και πάλι αργότερα το ίδιο έτος, με αφορμή κυρίως τις κομβικές περιπτώσεις –μεταξύ άλλων– των γυναικοκτονιών της Κάρολαϊν Κράουτς και της Γαρυφαλλιάς Ψαράκου, λόγω του τρόπου διετέλεσής τους και της δημόσιας προσοχής που έλκυσαν. Η εν λόγω περίοδος διεκδικήσεων αναφορικά με τους τρόπους που η έμφυλη βία κατέστη ορατή συνάδει με αυτό που στη διεθνή βιβλιογραφία ονομάζεται χάσταγκ φεμινισμός² (ενδεικτικά: Mendes,

λα συλλογικό/ατομικό, παρόντος/απόντος, υλικού/άυλου, συγκεκριμένου/αφηρημένου κλπ.

2 Ο χάσταγκ φεμινισμός αποτελεί μια μορφή φεμινιστικής κινητοποίησης στα ΜΚΔ στο ευρύτερο πλαίσιο του ψηφιακού φεμινισμού, αλλά αρκετές φορές με αντίκρισμα και στις παρεμβάσεις σε δημόσιους χώρους, όπως για παράδειγμα συγκεντρώσεις σε πλατείες και πορείες δρόμου. Τεχνικά, πρόκειται για την οικειοποίηση των μεταδομένων των ετικετών σε πλατφόρμες όπως η XPlatform, οργανώνοντας τις δημοσιεύσεις των χρηστών με σκοπό τη δημιουργία ενός σώματος πληροφορίας για την ανάδειξη ενός σκοπού, πράγμα που αποτελεί μια κεντρική τροπικότητα του ρεπερτορίου δράσης φεμινιστικών μέσων (Clark-Parsons, 2019), ή και ευρύτερα κινημάτων (π.χ. στο πλαίσιο μιας καμπάνιας ευαισθητοποίησης).

Ringrose, & Keller 2019, Clark-Parsons 2019, Rentschler 2017, Clark 2016, Baer 2016, Dixon 2014). Αν και η ανάδειξη ζητημάτων που προηγουμένως ήταν καταδικασμένα στη σιωπή ή που ήταν αμφισβητήσιμα από την κοινή γνώμη είναι αναμφίβολα σημαντική, υπάρχει μία ακόμη πτυχή αυτών των πρακτικών που δεν έχει μελετηθεί ούτε συζητείται ενεργά ως αποτύπωμα των ψηφιακών πρακτικών που αφορούν τα έμφυλα ζητήματα. Αυτή η πτυχή αφορά τους τρόπους με τους οποίους η εντατικοποιημένη κυκλοφορία και αναπαραγωγή ειδησεογραφικού περιεχομένου και δημοσιεύσεων για περιστατικά έμφυλης βίας λειτουργεί και (επανα)τραυματικά για όσα κουήρ άτομα και θηλυκότητες εκτίθενται σε αυτό το περιεχόμενο στις αρχικές σελίδες τους στα ΜΚΔ. Όπως θα δείξουμε παρακάτω, αντιλαμβανόμαστε τη χρήση των ΜΚΔ ως μια *σπλαχνική* διαδικασία, δηλαδή ως ενσώματη και εξαρτώμενη από τη θεσιακότητα των χρηστ(ρι)ών (έμφυλη, φυλετική κλπ.). Η ανάλυση αυτής της πτυχής είναι το κενό που σκοπεύει να αναδείξει –και επ’ ουδενί να καλύψει οριστικά– το παρόν άρθρο.

Μεθοδολογικές συνομιλίες

Οι συγγενεύουσες εθνογραφικές μελέτες μας για τα σύγχρονα κουήρ και φεμινιστικά κινήματα αποτέλεσαν την αφορμή για μια μακρόχρονη συζήτηση μεταξύ μας. Ταυτόχρονα, θεωρούμε γόνιμη τη συνέργεια και τη συνομιλία των ερευνών μας, καθώς μπορεί να προσφέρει, κατά το δυνατό, μια πολύπλευρη οπτική από διαφορετικές θέσεις πολιτικής δράσης και διεκδικήσεων. Η εθνογραφία της Πένυς, με τίτλο *Γυναικοκτονίες, δικτυωμένα συν-αισθήματα και ψηφιακοί φεμινισμοί: Μια εθνογραφία για το τέταρτο κύμα*, καταπιάνεται με τη διασταύρωση των ψηφιακών μέσων (με έμφαση στα ΜΚΔ), των έμφυλων θανατοπολιτικών³ και των διεκδικήσεων των φεμινιστικών κινήματων. Μέρος της εθνογραφικής έρευνάς της αφορά τα ψηφιακά φεμινιστικά κινήματα και συγκεκριμένα τον χάσταγκ φεμινισμό σε ένα διαπλατφορμικό συνεχές ψηφιακού-φυσικού πεδίου, καθώς και την κινηματική φεμινιστική εργασία στο ψηφιακό πεδίο των ΜΚΔ. Η εθνογραφία του Μελ, με τίτλο *Κουήρ αυτοάμυνα και η επανοικειοποίηση της βίας: μία αυτοεθνογραφία*, επικεντρώθηκε στην αυτοάμυνα ως πρακτική διαχείρισης της έμφυλης βίας. Η έρευνα πεδίου του εκτυλίχθηκε σε ομάδες που προπονούνται σε τεχνικές μαχητικών αθλημάτων και πολεμικών τεχνών που είναι εφαρμόσιμες σε συνθήκες αυτοάμυνας για την αντιμετώπιση της έμφυλης βίας, αλλά και σε ψηφιακά μέσα κοινωνικής δικτύωσης, όπως είναι το Facebook και το Instagram, όπου

³ Με τον όρο έμφυλη θανατοπολιτική, η Πένυ προσπαθεί να συμπεριλάβει στην έρευνά της τις πολιτικές έκθεσης στον θάνατο στη βάση του φύλου, είτε λόγω κρατικής παραμέλησης, είτε στο πλαίσιο βιοπολιτικών ρυθμίσεων όπως είναι για παράδειγμα οι ρυθμίσεις των αναπαραγωγικών δικαιωμάτων (π.χ. υποχρεωτική στειρωση ή απαγόρευση των αμβλώσεων). Διαφοροποιείται από τον ορισμό που δίνει ο Στιούαρτ Μάρεϊ (Stuart Murray) στο ομώνυμο άρθρο του «Thanatopolitics: On the Use of Death for Mobilizing Political Life» (2006), στο πλαίσιο του οποίου αναλύει την παραγωγή πολιτικού νοήματος από την εργαλειοποίηση συγκεκριμένων θανάτων. Αντλεί από τη φουκοϊκή βιοπολιτική και τη νεκροπολιτική του Ασίλε Μπέμπε (Achille Mbembe).

δημιουργούνται ομάδες και σελίδες που έχουν στόχο την καταγραφή και ανάδειξη περιστατικών έμφυλης βίας και τη δημιουργία δικτύων φροντίδας μεταξύ των υποκειμένων που τα βιώνουν ή εν δυνάμει απειλούνται από αυτά.

Η κοινή μας εργασία εδώ εκκινεί από την πρακτική των καταγραφών περιστατικών έμφυλης βίας σε διάφορα ΜΚΔ, τα οποία αυξάνονται κατά τη χρονική περίοδο του #MeToo, και από την ευρύτερη ανάδειξη ζητημάτων που άπτονται της έμφυλης βίας. Οι καταγραφές αφορούν τόσο ανοιχτές πρακτικές στα ΜΚΔ που στοχεύουν στο να καταστήσουν ορατά τα ζητήματα έμφυλης βίας και γυναικοκτονιών, όσο και σε πιο κλειστές ομάδες για αποκλειστικά φεμινιστικά ή κουήρ υποκείμενα. Οι έρευνές μας συναντιούνται τόσο στη θεματική επικέντρωση στην έμφυλη βία και τις ποικίλες εκφάνσεις της, όσο και στη μεθοδολογική αφοσίωση στη μελέτη του συνεχούς που διαπιστώνουμε μεταξύ του ψηφιακού και φυσικού κοινωνικού πεδίου. Ερευνώντας πολιτικές και κοινωνικές διεργασίες που λαμβάνουν χώρα σε ψηφιακά περιβάλλοντα, ακολουθούμε μια μεθοδολογική προσέγγιση της σύγχρονης κοινωνικής ανθρωπολογίας που θέτει το ψηφιακό στο επίκεντρο και απομακρύνεται από το δίπολο ψηφιακό-φυσικό πεδίο (Παπαηλία & Πετρίδης 2015, Miller & Horst 2012). Εκκινώντας από αυτή τη μεθοδολογική επιλογή, επικεντρωνόμαστε στο παράδειγμα των καταγραφών έμφυλης βίας, καθώς μας επιτρέπει να κατανοήσουμε τις συν-αισθηματικές επιπτώσεις της χρήσης των ΜΚΔ για εμφυλοποιημένα⁴ και κουήρ υποκείμενα.

Οι καταγραφές έμφυλων περιστατικών βίας και παρενόχλησης που μας ενδιαφέρουν καλύπτουν ένα μεγάλο φάσμα, από την απλή και καθημερινή ανάρτηση γεγονότων που τα χρήστες των ΜΚΔ παρατηρούν ή βιώνουν και την αναδρομική δημοσιοποίηση παρελθοντικών εμπειριών, μέχρι και την ανάδειξη των μεγαλύτερων κομβικών συμβάντων, όπως είναι οι γυναικοκτονίες. Έτσι, το πεδίο παρατήρησης και έρευνας των καταγραφών δεν περιορίζεται μόνο σε κλειστές ομάδες, αλλά λαμβάνει υπόψη τον ακατάστατο και ενδεχομενικό χαρακτήρα του ψηφιακού και την αναπόφευκτη αλληλεπίδραση διαφορετικών πεδίων τα οποία δεν είναι περιχαρακωμένα (π.χ. κλειστές ομάδες στο Facebook). Έτσι, πέρα από τα όρια των συγκεκριμένων ομάδων που μελετούμε, εντοπίζουμε τις πρακτικές αυτές και σε σημεία που δεν μπορούμε πάντα να προβλέψουμε. Τέτοια σημεία είναι η ροή της αρχικής μας σελίδας, οι ιστορίες (stories) στο Instagram και το Facebook, ή οι δημοσιεύσεις μιας σελίδας με φαινομενικά διαφορετικό στόχο ή περιεχόμενο. Στο θέμα των διάτρητων ορίων του πεδίου της έρευνας επιστρέφουμε παρακάτω. Παρατηρούμε, λοιπόν, τις διαφορετικές εκφορές των καταγγελιών τόσο μέσα από κοινωνικοποιητικές μηχανικές των ΜΚΔ που διευκολύνουν την ορατότητα, όπως είναι τα χάσταγκ, τα οποία αφορούν περιπτώσεις που γίνονται ιομορφικά γεγονότα (viral events) (π.χ. καταγγελίες διάσημων ατόμων στο πλαίσιο του #MeToo), όσο και σε πιο στοχευμένες και μικρότερης κλίμακας καταγγελίες περιστατικών έμφυλης βίας, όπως αυτές που απευθύνονται σε ομάδες καταγραφών (π.χ. καταγγελία Έμφυλων και Σεξιστικών Περιστατικών). Αντιλαμβανόμαστε αυτές τις πρακτικές καταγγελίας

4 Μιλώντας για εμφυλοποιημένα, και όχι απλώς έμφυλα υποκείμενα, αποτυπώνουμε την κατανόησή μας πως υπάρχει μία διαδικασία μέσω της οποίας καθίστανται έμφυλα τα υποκείμενα, καθώς δεν αντιλαμβανόμαστε την έμφυλη ταυτότητα ως μία σταθερή ιδιότητα ή κατάσταση του υποκειμένου, αλλά ως ένα διαρκές γίνεσθαι.

ως ένα φάσμα, του οποίου κοινό θεμέλιο είναι η εντατικοποίηση των λόγων που παράγονται για την έμφυλη βία. Ως αποτέλεσμα αυτών των καταγγελιών, περισσότερα υποκείμενα βρίσκουν χώρο να μιλήσουν για τέτοιες εμπειρίες και να ενωθούν κάτω από κοινές διεκδικήσεις, όπως είναι αφενός η θεσμική και νομική αναγνώριση της γυναικοκτονίας, και αφετέρου η κοινωνική αναγνώριση, η οποία αφορά την ανάλυση αυτού του φλέγοντος κοινωνικού ζητήματος από έμφυλη σκοπιά. Το φαινόμενο της αύξησης των καταγραφών έμφυλης βίας τοποθετείται στη διεθνή βιβλιογραφία υπό την ομπρέλα του τέταρτου φεμινιστικού κύματος⁵ (Clark-Parsons 2022, Ray 2018, Chamberlain 2017), το οποίο χαρακτηρίζεται, μεταξύ άλλων, και από την αυξημένη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών και συγκεκριμένα των ΜΚΔ, κυρίως με στόχο την ενίσχυση της ορατότητας σε ζητήματα που συνήθως μένουν αποσιωπημένα στον δημόσιο λόγο. Η πρακτική των δημόσιων καταγγελιών αναφορικά με ζητήματα παρενόχλησης, η οποία στο πλαίσιο του τέταρτου κύματος χαρακτηρίζεται και ως καταγγελτικός φεμινισμός (call-out feminism), είναι ένα γνώρισμα της αλληλεπίδρασης των φεμινιστικών διεκδικήσεων με τα ΜΚΔ.

Αναγνωρίζουμε τη σημασία καταγραφής και ενημέρωσης στα ΜΚΔ ως ένα εργαλείο φροντίδας και αυτοπροστασίας από τα κάτω, που συμβάλλει σε μεγάλο βαθμό στη σύνδεση υποκειμένων που απειλούνται από την έμφυλη βία και διαχέεται προκειμένου να μπορέσουν τα υποκείμενα αυτά να μείνουν ασφαλή, ή και να βρουν έναν χώρο επούλωσης του τραύματος μέσω του μοιράσματος εμπειριών και βιωμάτων. Δεν αμφισβητούμε την κρισιμότητα του να παίρνουν χώρο στον δημόσιο λόγο ζητήματα που προηγουμένως είτε έπεφταν στα διάκενα του τι συνιστά ενημέρωση είτε ήταν αποπλαισιωμένα αναφορικά με την έμφυλη διάστασή τους. Παρ' όλα αυτά, τόσο οι εθνογραφίες μας, όσο και η προσωπική μας εμπειρία ως χρήστες των ΜΚΔ μάς οδήγησαν σε μια πιο κριτική ανάγνωση αυτών των πρακτικών και κατ' επέκταση των ίδιων των ΜΚΔ, την οποία αναπτύσσουμε παρακάτω. Αναπόφευκτα, οι παρατηρήσεις και η υπόθεσή μας στο παρόν κείμενο εμπεριέχουν και την παρατήρηση της προσωπικής εμπειρίας ως χρήστες που εμπλέκονται στις σύγχρονες διαδικασίες και τροπικότητες κοινωνικοποίησης και πολιτικοποίησης. Διεξάγοντας τις εθνογραφίες μας στα πεδία των φεμινιστικών και κουήρ κινημάτων στην Ελλάδα και στις πρακτικές τους αναφορικά με τις γυναικοκτονίες και την έμφυλη βία, αναγνωρίζουμε ότι οι έρευνές μας ενημερώνονται από τις θεσιακότητές μας. Με άλλα λόγια, η υπόθεσή μας βασίζεται και στην προσωπική χρήση των ΜΚΔ και στις αντίστοιχες αλγοριθμικές φυσαλίδες φίλτρου όπου εντοπιζόμαστε,⁶

5 Στο παρόν κείμενο χρησιμοποιούμε τη μεταφορά του κύματος ως ιστορικής περιοδολόγησης των φεμινιστικών διεκδικήσεων. Αναγνωρίζουμε, ωστόσο, τις κριτικές αναγνώσεις που έχουν γίνει αναφορικά με τη συγκεκριμένη περιοδολόγηση, οι οποίες τη χαρακτηρίζουν δυτικοκεντρική και ως μια λευκή ιστοριογραφική κατασκευή που έχει δώσει περισσότερη έμφαση στις διεκδικήσεις των λευκών φεμινιστριών του Παγκόσμιου Βορρά, ενώ έχει αγνοήσει τις πολλαπλές αφηγήσεις από μη λευκά ιστορικά υποκείμενα.

6 Μεταφράζουμε τον αγγλικό όρο filter bubble ως φυσαλίδα φίλτρου. Ο όρος εισάγεται από τον ακτιβιστή Έλι Παρίσερ (Eli Pariser) στο βιβλίο του *Filter Bubble: What the internet is hiding from you* (2011) και αναφέρεται στην προβλεπτικότητα (predictability) του εκάστοτε αλγορίθμου, όπως αυτός διαμορφώνεται από τις προτιμήσεις της κάθε χρήτριας με σκοπό να την τροφοδοτεί με συναφές περιεχόμενο, να οδηγεί σε ιδεολογική απομόνωση και τελικά να εντείνει την πολιτική πόλωση. Αν και είναι αρκετά δημοφιλής η χρήση του

και ως εκ τούτου, θεωρούμε ότι η εθνογραφική μας αναστοχαστικότητα αποτελεί στοιχείο άξιο συμπερίληψης, δεδομένου ότι τα όρια του πότε σταματάει η έρευνα και πότε η χρήση ΜΚΔ μεταμορφώνεται σε προσωπικό χρόνο είναι θολά. Για τον λόγο αυτό, επιλέγουμε να φέρουμε τις εμπειρίες και τις συναισθηματικές διεργασίες μέσα από τις οποίες διεξάγουμε τις έρευνές μας, ως σημαντικό κομμάτι της συζήτησης του παρόντος άρθρου.

Δικτυωμένο συν-αίσθημα και κριτικές αναγνώσεις των μέσων κοινωνικής δικτύωσης

Ερευνώντας, λοιπόν, τις πρακτικές κουήρ και φεμινιστικών υποκειμένων και ομάδων στο σύγχρονο ελληνικό συγκείμενο, αναπόφευκτα προέκυψαν ζητήματα και στις δύο έρευνες, τα οποία αφορούσαν τη βιωμένη εμπειρία της χρήσης των ΜΚΔ σχετικά με ζητήματα έμφυλης βίας και κατά συνέπεια το πώς παράγονται, κυκλοφορούν, εντείνονται ή εξασθενούν ατμόσφαιρες, συν-αισθηματικές συνθήκες και συναισθήματα μέσα από τις συγκλίσεις έμφυλης βίας, θανατοπολιτικών και ψηφιακότητας. Για παράδειγμα, πώς συγκροτούνται οι έννοιες της οργής και της θλίψης, στα συνθήματα «Οργή και θλίψη, η Ζάκι θα μας λείψει», μετά το δημόσιο λιντσάρισμα και τη δολοφονία του Ζακ Κωστόπουλου στην Ομόνοια και «Είμαστε γεμάτα στ'Οργή», αν τα μελετήσουμε ως λογοθετικές διατυπώσεις μιας θεωρητικά συλλογικής συνθήκης; Αυτά τα συνθήματα επαναλαμβάνονται, όχι μόνο σε επετειακές συγκεντρώσεις μνήμης ή δικάσιμους, αλλά χρησιμοποιούνται και ως πλαισιώσεις αναδημοσιεύσεων που σχολιάζουν νέες γυναικοκτονίες ή επιθέσεις κατά γυναικών και κουήρ ατόμων, δημιουργώντας κατά τη γνώμη μας μια οικονομία οικείων συν-αισθημάτων.

Η οικονομία των οικείων συν-αισθημάτων, όπως αυτή διαμορφώνεται στα ΜΚΔ μέσα από εξατομικευμένες αλγοριθμικές φυσαλίδες φίλτρου, αποτελεί κεντρικό επιχείρημα των κριτικών αναφορικά με τη σχέση ΜΚΔ και πολιτικής δράσης. Ενδεικτικά, η ανάλυση της Τζόντι Ντιν (Jodi Dean) για τα συν-αισθηματικά δίκτυα (affective networks) ως δομικό μέρος του επικοινωνιακού καπιταλισμού (Dean 2010) θέτει υπό κριτική διερεύνηση το πώς συγκροτείται η «αίσθηση της κοινότητας» στα, ή μέσα από τα ψηφιακά μέσα. Υπογραμμίζει το γεγονός ότι οι συν-αισθηματικές προσκολλήσεις και η κυκλοφορία του συν-αισθήματος στα ψηφιακά μέσα, αν και δεν είναι σε θέση να παράξουν ή να δημιουργήσουν πραγματικές κοινότητες, διευκολύνουν την εμφάνιση συν-αισθηματικών δικτύων, τα οποία παράγουν την

όρου, υπάρχουν αρκετές κριτικές προσεγγίσεις του. Ο Πάρισερ δεν λαμβάνει υπόψη του τις πιθανές πρακτικές «διαφυγής» από τη φυσαλίδα – μια ενέργεια που ο ανθρωπολόγος Ιγνάσιο Σίλες (Ignacio Siles) έχει αποκαλέσει «αμοιβαία εξημέρωση» (mutual domestication) στην εθνογραφική έρευνά του για τους αλγόριθμους στην Κόστα Ρίκα (Siles, 2023), αναδεικνύοντας την εμπρόθετη δράση των χρηστών. Αντιστοίχως, πριν τον Σίλες, ο θεωρητικός των μέσων Άξελ Μπρουνς (Axel Bruns) έχει ασκήσει κριτική για το πώς η διαδικτυακή συμπεριφορά των χρηστών μεταβάλλεται (2019) και στο ότι στην ανάγνωση του Πάρισερ η εμπρόθετη δράση και η αυτενέργεια των χρηστών δεν λαμβάνεται υπόψη.

«αίσθηση της κοινότητας ή αυτό που θα λέγαμε ‘κοινότητα χωρίς κοινότητα’» (ό.π.: 22). Σε συνέχεια αυτής της κριτικής προσέγγισης, αναφορικά με τα συν-αισθηματικά δίκτυα, η Ζιζή Παπαχαρίση (Zizi Papacharissi) σημειώνει ότι, αναλόγως του πλαισίου, οι συν-αισθηματικές προσκολλησεις που σχολιάζει η Ντιν μπορούν είτε να ωθήσουν ένα κίνημα ώστε πράγματι να δημιουργήσει μια κοινότητα, είτε να εγκλωβίσουν τα υποκείμενα σε έναν «βρόχο συνεχιζόμενης παρακολούθησης» (Papacharissi 2015: 5), δηλαδή να οδηγήσουν στη δέσμευση της προσοχής της κάθε χρήστριας. Η ίδια προτείνει τον όρο «*συν-αισθηματικά κοινά*» (*affective publics*) για να αναλύσει τόσο «τι κάνουν» τα δικτυωμένα κοινά, όσο και τη σχέση πολιτικών κινητοποιήσεων και ψηφιακών μέσων, εντοπίζοντας κάποια χαρακτηριστικά που πρέπει να λαμβάνονται υπόψη στην ερμηνεία τους.

Ένα από αυτά τα χαρακτηριστικά είναι ότι τα συν-αισθηματικά κοινά έχουν κάθε φορά μοναδική τροπικότητα πραγμάτωσης και αφήνουν διακριτά ψηφιακά ίχνη (ό.π.: 6). Συγκροτούνται σε συνάρτηση με το κοινωνικό και πολιτισμικό πλαίσιο στο οποίο λαμβάνει χώρα ένα συμβάν (για παράδειγμα οι εξεγέρσεις της Αραβικής Άνοιξης), και, συνεπώς, αυτό το πλαίσιο πρέπει να λαμβάνεται υπόψη ώστε να αποφεύγονται οι γενικευμένες και ομογενοποιητικές ερμηνείες της χρήσης των ΜΚΔ. Η Παπαχαρίση συνεχίζει παρατηρώντας ότι τα συν-αισθηματικά κοινά φαίνεται να διευκολύνουν μια συνδεσιακού (*connective*) και όχι συλλογικού (*collective*) τύπου δράση μέσω της πλατφόρμας, δικτυώνοντας και συγκεντρώνοντας ατομικές οπτικές για τα θέματα της επικαιρότητας. Ως εκ τούτου, οι μορφές συλλογικοποίησης που προκύπτουν εντός των ΜΚΔ επαναπροσδιορίζουν την κλασική έννοια της συλλογικής δράσης, καθώς δεν προϋπήρχαν στον φυσικό κόσμο, αλλά δημιουργούνται λόγω της συνδεσιμότητας (ό.π.: 8). Τα ψηφιακά συν-αισθηματικά κοινά τροφοδοτούνται μέσω συν-αισθηματικών δηλώσεων γνώμης ή παράθεσης γεγονότων, ενδεχομένως και συνδυαστικά (δηλαδή παράθεση ενός γεγονότος και πλαισιώσή του με μια προσωπική άποψη), τα οποία παράγουν και δημιουργούν πολλαπλασιαστικές συνδέσεις και δίκτυα (ό.π.: 10). Η Παπαχαρίση καταλήγει σημειώνοντας ότι τα συν-αισθηματικά κοινά συνήθως λειτουργούν –ή τουλάχιστον στοχεύουν στο να λειτουργήσουν– διαρρηκτικά στις κυρίαρχες αφηγήσεις (ό.π.: 12), ενώ οι ίδιες οι αφηγηματικές ροές στα ΜΚΔ (π.χ. νήματα συζητήσεων στην XPlatform) διατηρούν και διατηρούνται από συν-αισθηματικά κοινά, τα οποία φέρουν «συν-αισθηματικές ομοιότητες» (*affective commonalities*) (ό.π.: 14).

Στη δική μας συζήτηση θεωρούμε χαρακτηριστικό παράδειγμα την περίπτωση του #MeToo και τον θόρυβο που προκάλεσε (τόσο στο διεθνές, όσο και στο εγχώριο πλαίσιο). Στο πλαίσιο του παρατηρήσαμε τη γεγονοτολογική, μαζική τρόπον τινά, αντίδραση και καταγγελία μέσα από το μοίρασμα και την αναδημοσίευση ιστοριών. Ακόμη, ως έναν βαθμό η συνδεσιμότητα και αυτό που έγινε αντιληπτό ως μαζική αντίδραση αφορούσε στον αντανεκλαστικό σχολιασμό της επικαιρότητας και κομβικών συμβάντων, όπως ήταν οι εξέχουσες περιπτώσεις γυναικοκτονιών, ανάμεσα στις οποίες βρίσκεται και αυτή της Κράουτς. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, πέρα από το δημόσιο ενδιαφέρον λόγω του τρόπου διετέλεσης του εγκλήματος, τον πρώτο καιρό, ο σχολιασμός αφορούσε την απουσία αντίδρασης εκ μέρους των φεμινιστικών κινήματων, επειδή το άτομο που θεωρήθηκε αρχικά ως δράστης ήταν μη ελληνικής καταγωγής – ένα σώμα σχολιασμού που προερχόταν κυρίως από αντι-φεμινιστι-

κά προφίλ και χρήστες/χρήστριες που τάσσονται κατά της χρήσης του όρου γυναικοκτονία για την περιγραφή δολοφονιών γυναικών με έμφυλο κίνητρο. Στην πορεία, όταν τελικά έγινε γνωστό ότι ήταν μια περίπτωση γυναικοκτονίας στο πλαίσιο συντροφικής σχέσης, ο δημόσιος διάλογος όπως τον είδαμε σε διάφορα ΜΚΔ, αλλά κυρίως στην XRPlatform, δεν περιορίστηκε, αλλά τέθηκε σε μια διαφορετική βάση, στην οποία πλέον το διακύβευμα αφορούσε τη διαχείριση των γυναικοκτονιών, αλλά και της έμφυλης βίας ευρύτερα.

Η συζήτηση για τα οικεία συν-αισθήματα και τα συν-αισθηματικά κοινά μάς βοηθάει αρχικά να κατανοήσουμε τα όρια του πεδίου μας. Ωστόσο, είναι κυρίως χρήσιμη καθώς εμπειριέχει δύο κομβικά ζητήματα των ερευνών μας: το συν-αίσθημα και τα κοινά όπως αυτά δημιουργούνται με αφορμή ένα ή περισσότερα συμβάντα και συγκροτούν όψεις των σύγχρονων φεμινιστικών και κουήρ κινημάτων. Ποιες είναι λοιπόν εκείνες οι πρακτικές –αν υπάρχουν– που συνιστούν πολιτικά εναλλακτικά ενδεχόμενα, ή τουλάχιστον δημιουργούν κριτικά ανοίγματα για καθημερινές πρακτικές, οι οποίες εμπίπτουν στο πεδίο του πολιτικού; Αν και ακολουθούμε τις παραπάνω κριτικές προσεγγίσεις αναφορικά με τα οικεία συν-αισθήματα και τα συν-αισθηματικά κοινά στα ΜΚΔ, μας ενδιαφέρει να βρούμε ένα σχήμα που θα εμβαθύνει περισσότερο στην αποκωδικοποίηση της εμπρόθετης δράσης και την αυτενεργή θέση των χρηστριών σε αυτές τις πλατφόρμες. Έτσι, προκειμένου να προσεγγίσουμε τη σχέση καθημερινών εκφάνσεων έμφυλης βίας με μεγαλύτερα ενικά συμβάντα που συχνά μετατρέπονται είτε σε μιντιακά (βλ. γυναικοκτονία Κάρολαιϊν) είτε σε κομβικά πολιτικά γεγονότα για τα φεμινιστικά και κουήρ κινήματα (π.χ. γυναικοκτονίες ή και η δολοφονία και το δημόσιο λιντσάρισμα του Ζακ Κωστόπουλου) είτε και στα δύο, χρησιμοποιούμε την έννοια του *δικτυωμένου συν-αισθήματος (networked affect)*. Την έννοια εισηγούνται οι Κεν Χίλις (Ken Hillis), Σουζάνα Παάσονεν (Sussana Paasonen) και Μάικλ Πετίτ (Michael Petit) στον ομώνυμο συλλογικό τόμο (2015). Οι συγγραφείς περιγράφουν ότι το δικτυωμένο συν-αίσθημα είναι:

μια διαμεσολαβητική και κινητοποιητική δυναμική που έχει την ικανότητα να διεγείρει κοινωνική δράση [...] και έτσι να αποτελέσει έναν πιθανό δίαυλο πολιτικής δράσης. Τέτοιες συναντήσεις, συνδέσεις και αποσυνδέσεις λειτουργούν ως ανθρώπινα και μη ανθρώπινα δίκτυα επιρροής και αλληλεπίδρασης που επηρεάζουν τη ζωή του ατόμου (η οποία σήμερα πολύ συχνά ανάγεται στη «χρήστρια») στο μικροεπίπεδο των καθημερινών λειτουργιών και καθηκόντων, καθώς και στους ρυθμούς της επικοινωνίας, της σκέψης, της ψυχαγωγίας και της διαχείρισης πληροφοριών (2015: 3).

Σε μία από τις συμβολές στον τόμο, η ερευνήτρια Βερόνικα Τζάνκοβα (Veronika Tzankova) αναφέρει ότι το δικτυωμένο συν-αίσθημα μπορεί να αναγνωστεί ως «ένα σύνθετο σύνολο από εντάσεις σχετιζόμενο με ορθολογικές –ή μη– τροπικότητες» (Tzankova, 2015: 62), ενώ σε άλλο κείμενό της η Παάσονεν σημειώνει ότι το δικτυωμένο συν-αίσθημα βρίσκεται εξ ορισμού «ήδη ανάμεσα σε διαφορετικά σώματα» (2018). Πρόκειται, λοιπόν, για ένα μέσο προσέγγισης των εντάσεων που προκύπτουν, παράγονται και κυκλοφορούν «στο πλαίσιο της διαδικτυακής επικοινωνίας, η οποία περιλαμβάνει μια πληθώρα δρώντων: χρήστριες

και αναδύομενα ανθρώπινα και μη ανθρώπινα συλλογικά σώματα, επομένως και συσκευές, πλατφόρμες, εφαρμογές, διεπαφές, εταιρείες, αρχεία και νήματα (ροές συζητήσεων)» (Raasonen 2018). Στο παράδειγμα του χάσταγκ φεμινιστικού ακτιβισμού, που συνήθως γίνεται κατανοητός μέσα από τις έννοιες του ιομορφισμού και του ενικού γεγονότος, το οποίο ενεργοποιεί ένα χάσταγκ (π.χ. #γυναικοκτονία) ή τη χρήση του γύρω από μια στοχευμένη καμπάνια ευαισθητοποίησης (π.χ. #HomelsNotSafeForEveryone), το δικτυωμένο συν-αίσθημα βρίσκει ψηφιακές υλικότητες (όπως τα χάσταγκ) στις οποίες κολλάει και μέσω των οποίων μεταφέρεται, εισχωρώντας σε συγκεκριμένες φυσαλίδες φίλτρου μέσα στις οποίες κυκλοφορεί και αναπτύσσει την έντασή του.

Ταυτόχρονα, οι καταγραφές έμφυλης βίας και γυναικοκτονιών συχνά αποκτούν ορατότητα επειδή μπορεί να εγγράφονται σε ένα πλέγμα που παράγεται από χάσταγκ σχετικά με κάποιο ζήτημα (π.χ. #καμίαμόνη, #κανέναμόνο, #καμίαλιγότερη). Οι καταγραφές αποτελούν επίσης ψηφιακά αντικείμενα, τα οποία συγκροτούν, παράγουν, ανατροφοδοτούν τις συν-αισθηματικές ατμόσφαιρες γύρω από την έμφυλη βία, όπως αναδύονται στα ΜΚΔ. Γίνονται με άλλα λόγια κάτι που, ακολουθώντας τη Σάρα Άμεντ (Sara Ahmed), θα χαρακτήριζαμε ως «κολλώδες» (Ahmed, 2004). Η έννοια της κολλητικότητας (stickiness), όπως την αντιλαμβάνεται η Άμεντ στο βιβλίο της *The Cultural Politics of Emotion* (2004), είναι «ένα αποτέλεσμα της ιστορίας της επαφής μεταξύ σωμάτων, αντικειμένων και σημείων» (ό.π.: 90, η έμφαση στο πρωτότυπο). Με βάση αυτό μπορούμε να σκεφτούμε ένα συναίσθημα (emotion) που μπορεί να έχουμε ως αντίδραση σε μια δημοσίευση καταγγελίας που βρίσκουμε στην αρχική σελίδα όχι ως μια εγγενή αντίδραση, αλλά ως κάτι που προκύπτει μέσα από την επαφή σώματος-αντικειμένου και την ιστορικότητά της, δηλαδή την επανάληψη, την τακτικότητα, την ένταση της επαφής. Η Άμεντ επομένως υποστηρίζει πως η κολλητικότητα προκύπτει ως αποτέλεσμα της συν-αισθηματικής (affective) συσσώρευσης μέσα στον χρόνο πάνω σε αντικείμενα, τα οποία τελικά αποκτούν συγκεκριμένο λογοθετικό και συναισθηματικό (emotional) νόημα ακριβώς εξαιτίας αυτής της συσσώρευσης. Αυτή αποδεικνύεται μία χρήσιμη έννοια για να κατανοήσουμε το δικτυωμένο συν-αίσθημα, όπως το εντοπίζουμε μέσα από την αλληλεπίδραση χρηστών με ψηφιακές υλικότητες, όπως οι δημοσιεύσεις των καταγγελιών. Η Άννα Γκιμπς (Anna Gibbs) (2011) υποστηρίζει ότι οι «διαμεσολαβημένες μορφές υποκειμενικότητας που γεννιούνται από συν-αισθηματικές επιδημίες ως αποκρίσεις σε δημόσια γεγονότα [...], [όπου] ορισμένα διακριτά συναίσθημα ειδικότερα (θυμός-οργή, φόβος-τρόμος και απόλαυση-χαρά) είναι ιδιαίτερα μεταδοτικά, τείνουν να παράγουν θετικούς βρόχους ανατροφοδότησης που ενισχύουν το εν λόγω συναίσθημα» (Gibbs 2011, 257). Διαβάζοντάς την, εμείς παρατηρούμε τη λειτουργία αυτών των συν-αισθημάτων που επιβεβαιώνουν την ευαλωτότητα στην έμφυλη επισφάλεια και την έκθεση στη βία μέσα σε αυτά τα δίκτυα κυκλοφορίας τέτοιου περιεχομένου.

Φέρνουμε εδώ το δικτυωμένο συν-αίσθημα σε συνομιλία με την έννοια της *μεσοποιημένης μαρτυρίας* (Parailias 2016), καθώς θεωρούμε τη δεύτερη άρρηκτα συνδεδεμένη πρακτική (εμπρόθετη ή μη) με την ψηφιακότητα. Κρίνουμε ότι ο όρος μεσοποιημένη μαρτυρία (mediated witnessing) φέρνει κοντά δύο καταστατικές συνθήκες των σύγχρονων τρόπων μαρτυρίας: το πεδίο του ψηφιακού και της τεχνολογίας και την έννοια της ανταπόκρισης (re-

sponsorship), της θέσης από όπου αναλαμβάνει την ευθύνη αυτού στο οποίο γίνεται μάρτυρας το εκάστοτε υποκείμενο. Η μαρτυρία λοιπόν, όπως τη χρησιμοποιούμε εδώ, δεν είναι μια απλώς παρατηρητική διεργασία, μια συνθήκη απλού σκρολαρίσματος και κατανάλωσης πληροφορίας και περιεχομένου, αλλά αντίθετα στην περίπτωση του διαμοιρασμού και κυκλοφορίας πληροφοριών ή ιστοριών βίας και δολοφονιών, θεωρούμε ότι είναι μια κατεξοχήν ενσώματη συνθήκη. Η μεσοποιημένη μαρτυρία όπως την πραγματεύεται η Πηνελόπη Παπαηλία, είναι «μια σπλαχνική και συναισθηματική συμμετοχή στα γεγονότα, η οποία αφυπνίζει την αίσθηση μιας κοινής ευαλωτότητας και συνδεσιμότητας» (2016: 2). Έτσι, οι χρήστριες είναι εκτεθειμένες σε δίκτυα στα ΜΚΔ που ανατροφοδοτούνται τακτικά με περιεχόμενο καταγγελιών, και όπου το σκρολάρισμα είναι καταρχήν ενσώματο και γίνεται ταυτόχρονα η στιγμή και ο τρόπος της μαρτυρίας. Για παράδειγμα, τα ιομορφικά χάσταγκ που αφορούσαν ζητήματα έμφυλης βίας ή/και γυναικοκτονιών όπως ήταν τα #ΚαμίαΛιγότερη και #ΚαμίαΜόνη, τα οποία συχνά χρησιμοποιήθηκαν συνδυαστικά με άλλα χάσταγκ, διέυρυναν τόσο τα συν-αισθηματικά κοινά, στα οποία βρέθηκαν οι δημοσιεύσεις που περιέχονται στα νήματα των εν λόγω χάσταγκ, αλλά εντατικοποίησαν και την ίδια τη λογική της μαρτυρίας. Προσεγγίζοντας τα χάσταγκ ως τεχνο-κοινωνικά συμβάντα (Rambukkana 2015), μπορούμε επίσης να σημειώσουμε ότι δεν μεταφέρουν απλώς πληροφορία ή την καθιστούν προσβάσιμη για ένα ευρύτερο κοινό, αλλά είναι συγκροτητικά μέρη του δικτυωμένου συν-αισθήματος.

Με βάση αυτό, κατανοούμε συναισθηματικές εκφορές, όπως οργή, θλίψη, φόβος, καθώς και μη λεκτικές συν-αισθηματικές καταστάσεις, όπως δυσφορικές συνθήκες, ως μέρος αυτής της συνδεσιμότητας και δικτύωσης, τα οποία παράγουν και παράγονται μέσα σε αυτή. Έτσι, κάθε έκθεσή μας σε μια νέα γυναικοκτονία και σε ένα σκρολάρισμα αρχικής σελίδας με δημοσιεύσεις αναφορικά με αυτήν ή σε αναπαραστάσεις και αφηγήσεις βίας λειτουργεί συσσωρευτικά και μετατρέπεται σε ρουτίνα. Ακόμη και αν, ακολουθώντας την Ντιν και άλλες ερευνήτριες που προσεγγίζουν κριτικά τα ΜΚΔ, αποδεχθούμε ότι η έκθεση αυτή αποτελεί μια εξοικείωση με την αναπαράσταση της βίας και άρα ενδεχομένως μια αποδυνάμωση του περιεχομένου της (βλ. Pedwell 2017), δεν μπορούμε να παραβλέψουμε ότι για ένα τμήμα αυτού του ευρύτερου συν-αισθηματικού κοινού η έκθεση σε τέτοιο περιεχόμενο λειτουργεί ενδεχομένως με έναν επανατραυματικό τρόπο. Υποστηρίζουμε, λοιπόν, ότι ο εξατομικευμένος αλγόριθμος κάθε χρήστριας συγκροτείται ή βιώνεται ως ατμόσφαιρα μέσα από την αλληλοεπικάλυψη του φάσματος της έμφυλης βίας με το ψηφιακό-φυσικό συνεχές.

Ατμόσφαιρα της βίας και Τραυματοτοπίο

Αναλύοντας το δικτυωμένο συν-αίσθημα και τη μεσοποιημένη μαρτυρία, επιδιώκουμε να ψηλαφίσουμε τα αναλυτικά εργαλεία που μπορούν να μας επιτρέψουν να κατανοήσουμε την κυκλοφορία καταγραφών έμφυλης βίας, είτε καθημερινών, μέσα σε μεμονωμένες φυσαλίδες φίλτρου, είτε πιο ακραίων, όπως είναι οι γυναικοκτονίες. Στη συνέχεια, κρίνουμε σημαντικό να βρούμε έναν τρόπο για να περιγράψουμε το πλαίσιο, μέσα στο οποίο αυτή η

κυκλοφορία λαμβάνει χώρα, πλαίσιο το οποίο δημιουργείται σε μεγάλο βαθμό από αυτήν την κυκλοφορία, συχνά διαφεύγοντας από τα όρια του αναπαραστάσιμου. Για να το κάνουμε αυτό, φέρνουμε κοντά έννοιες που έχουν δημιουργηθεί από διαφορετικές διαδρομές, με σκοπό να περιγράψουν διαφορετικές συνθήκες. Σκοπός μας είναι να δούμε πώς αυτές οι έννοιες μπορούν να συνομιλήσουν και να συγκροτήσουν μία θεωρητική και μεθοδολογική βάση για τις έννοιες του δικτυωμένου συν-αισθήματος και της μεσοποιημένης μαρτυρίας που παρουσιάσαμε παραπάνω: αυτές είναι οι έννοιες της ατμόσφαιρας της βίας, του τραυματοτοπίου και του αλγοριθμικού τραύματος. Στις έννοιες αυτές, βρίσκουμε έναν πιθανό τρόπο περιγραφής του μη αναπαραστάσιμου, που πηγάζει από την ανάγκη να αποτυπώσουμε τη βιωματική συν-αισθηματική εμπειρία της χρήσης των ΜΚΔ ως κάτι που διαφεύγει του λόγου.

Εκκινώντας από την πρώτη, η έννοια της *ατμόσφαιρας της βίας* αντλείται από το έργο του Φραντς Φανόν (Franz Fanon) *Της γης οι κολασμένοι* (1982), στο οποίο ο συγγραφέας επικεντρώνεται στη διάχυτη βία που χαρακτηρίζει τη συνθήκη των αποικιοκρατούμενων χωρών. Ο Φανόν υποστηρίζει ότι τα βίαια γεγονότα διαχέονται και δημιουργούν μία ατμόσφαιρα που δεν παίζει απλώς «πληροφοριακό ρόλο, αλλά ουσιαστικό» (Fanon 1982: 44). Σε αυτήν την ατμόσφαιρα, παράλληλα με την αποικιακή βία συντελείται και η αποαποικιοποίηση, η οποία, όπως ο ίδιος εξηγεί, είναι επίσης ένα βίαιο φαινόμενο: «Η ατμόσφαιρα της βίας, της απειλής [...] δεν φοβίζονται, δεν αποπροσανατολίζουν τους αποικιοκρατούμενους. [...] Ανάμεσα στην αποικιακή βία και την ειρηνική βία, στην οποία πλέει ο κόσμος σήμερα, υπάρχει ένα είδος συνένοχης επικοινωνίας, μία ομοιογένεια. Οι αποικιοκρατούμενοι είναι προσαρμοσμένοι σε αυτήν την ατμόσφαιρα» (ό.π.: 55-56). Αυτό που ισχυρίζεται εδώ ο Φανόν είναι πως οι αποικιοκρατούμενοι, έχοντας ζήσει μέσα σε αυτήν την ατμόσφαιρα της βίας, έχουν εξοικειωθεί μαζί της. Έτσι, ακόμα και τα νέα των νικηφόρων αντιαποικιακών αγώνων, νέα που παρά το θετικό πρόσημο συμβάλλουν στη συγκρότηση της διάχυτης ατμόσφαιρας βίας, διαβρώνουν τα σύνορα και αναταράσσουν την κανονικότητα γύρω από την ατμόσφαιρα της βίας.

Φέρνοντας αυτήν την έννοια εδώ, θέλουμε να μιλήσουμε όχι για την αποικιοκρατία, αλλά για τη συνθήκη της πατριαρχίας ως παραγωγής συστημικής εξουσίας που διαχέεται σε όλα τα πεδία της κοινωνικής ζωής. Παρατηρούμε τη διάχυση αυτής της βίας στο συνεχές μεταξύ φυσικού και ψηφιακού πεδίου, διάχυση που αφορά περιστατικά και συμβάντα που ανήκουν σε ολόκληρο το φάσμα της έμφυλης βίας, από την κανονικοποιημένη παρενόχληση και τον καθημερινό σεξισμό μέχρι τη γυναικοκτονία. Έτσι, με την ατμόσφαιρα της βίας εννοούμε ότι τα βίαια γεγονότα δεν είναι μεμονωμένα και ασύνδετα περιστατικά. Αντιθέτως, παράγονται από το πατριαρχικό σύστημα και η κοινοποίησή τους και η μετέπειτα κυκλοφορία τους συντελούν στη δημιουργία μιας ευρύτερης ατμόσφαιρας, η οποία διαχέεται και στα ΜΚΔ μέσω των αλγορίθμων. Με την επικέντρωση στο ζήτημα των καταγραφών περιστατικών έμφυλης βίας, αυτό γίνεται πιο φανερό, γιατί οι καταγραφές χαρακτηρίζονται από μία πολλαπλότητα: είναι μία πρακτική από τα κάτω, που δεν πηγάζει από ένα άτομο, αλλά διαχέεται στα ψηφιακά δίκτυα και μάλιστα μπορούμε να υποστηρίξουμε πως αποκτά νόημα και λειτουργικότητα ως πρακτική μέσω του πολλαπλασιασμού της, κάθε φορά που αναδημοσιεύεται.

Στη συνέχεια, στρεφόμαστε στην έννοια του τραυματοτοπίου (*traumascap*) της Μαρία Τουμάρκιν (Maria Tumarkin) (2005), που αναφέρεται σε «μέρη [...] που έχουν σημαδευτεί από κληρονομίες βίας, οδύνης και απώλειας» (ό.π.: 19). Ενώ η Τουμάρκιν γράφει αυτό το κείμενο για να αναφερθεί σε φυσικούς χώρους, εξηγεί ότι δεν την ενδιαφέρει απλώς η φυσική τοποθεσία των τραυματικών γεγονότων, αλλά η κατανόηση της ανάδυσης χώρων όπου βιώνονται ξανά και ξανά τα τραυματικά γεγονότα. Η Τουμάρκιν αναγνωρίζει ως κεντρικό χαρακτηριστικό των τραυματοτοπίων τον «καταναγκασμό» (*compulsion*) (Tumarkin 2005: 32), την ακαταμάχητη παρόρμηση που οδηγεί τα άτομα να επιστρέφουν στα μέρη αυτά. Θέτοντας στο επίκεντρο της μελέτης της συγκεκριμένες τοποθεσίες, όπως το Βερολίνο, το Σαράγεβο, το Πορτ Άρθουρ (Port Arthur) της Αυστραλίας, το Σάνκσβιλ της Πενσιλβάνια, το Μπάλλι και τη Μόσχα, εξετάζει πώς αυτά τα μέρη φέρουν αποτυπώματα συλλογικών εμπειριών βίας και τραύματος και ενώνονται από μία «φαινομενικά ανεξήγητη θελκτικότητα» (ό.π.: 24). Βρίσκοντας χρήσιμη την ανάλυσή της, τη δανειζόμαστε για να εξετάσουμε πώς μπορούν τα ΜΚΔ να λειτουργούν ως τόποι που τα χρήστα επισκέπτονται, στους οποίους συχνά βυθίζονται, και οι οποίοι χαρακτηρίζονται και από την κυριαρχία και κυκλοφορία των τραυματικών γεγονότων που έχουμε περιγράψει ως τώρα.

Τέλος, ο όρος *αλγοριθμικό τραύμα*, προτείνεται από τον Μάικλ Ρίτσαρντσον (Michael Richardson) στο ομώνυμο κείμενό του στον τόμο *The affect theory reader 2* (2018). Με τον συγκεκριμένο όρο, ο θεωρητικός μιλάει για την ικανότητα των αλγοριθμικών συστημάτων να αναπαράγουν και να επεκτείνουν τη «στοιχειωτική απειλή της μελλοντικής βίας» (Richardson 2018: 432), δηλαδή την αίσθηση πως η ενδεχόμενη βία διαμορφώνει το τι περνά στη σφαίρα του διανοητού ή βιώνεται ως πιθανό μέλλον. Η αίσθηση απειλής δημιουργείται από την αυτόνομη αναπαραγωγή και διάχυση τραυματικών εικόνων. Ο όρος περιγράφει τόσο το τραύμα που μεταδίδεται, όσο και το τραύμα που παράγεται από και εντός αλγοριθμικών συστημάτων, το οποίο έχει ως αποτέλεσμα «να εξαπλώνεται ο φόβος και η απειλή μες στην καθημερινότητα του ψηφιακού» (Richardson 2018: 424). Ο Ρίτσαρντσον αναγνωρίζει πως τα χαρακτηριστικά αυτά στοχεύουν στη διατήρηση της προσοχής και της εμπλοκής των χρηστών κατά την πλοήγησή τους στα ΜΚΔ. Στο έργο του, ο όρος έχει χρησιμοποιηθεί κυρίως για να αναφερθεί στο φυλετικό τραύμα και τις επιπτώσεις της αποικιοκρατίας. Εμείς, ωστόσο, θέλουμε να φέρουμε τον όρο στο πεδίο του έμφυλου, προτείνοντας πως μπορεί να περιγράψει τις διεργασίες του δικτυωμένου συν-αισθήματος στη χρήση των ΜΚΔ από εμφυλοποιημένα υποκείμενα.

Έχει σημασία σε αυτό το σημείο να σημειώσουμε πως η δουλειά των θεωρητικών με την οποία επικοινωνούμε απομακρύνεται από έναν κλινικό ορισμό του τραύματος, που το αναγνωρίζει ως αντίδραση σε ένα συγκεκριμένο –και εν πολλοίς εξατομικευμένο– γεγονός. Για τους σκοπούς του κειμένου μας ο κλινικός ορισμός δεν επαρκεί: πρόθεσή μας είναι να κατανοήσουμε πως το τραύμα μπορεί να διαχέεται και να εμπλέκεται στην εμπειρία της καθημερινής ζωής ως κάτι που μοιράζονται διαφορετικά σώματα. Δίνουμε, δηλαδή, έμφαση στο συλλογικό τραύμα, το οποίο μπορεί να ιδωθεί ως το αποτέλεσμα της κανονικοποίησης μιας κουλτούρας ευαλωτότητας και έκθεσης στη βία. Η δουλειά του κουήρ θεωρητικού του συν-αισθήματος Χοσέ Εστεμπάν Μουνιόζ (José Esteban Muñoz) για το μειονοτικό συν-αίσθη-

μα, την *καταθλιπτική θέση* (Μουνιόζ 2018),⁷ είναι χρήσιμη για να τεκμηριώσει την απομάκρυνση από τον κλινικό ορισμό του τραύματος. Ο ίδιος λέει πως τον ενδιαφέρει το μειονοτικό συν-αίσθημα, επειδή το αντιλαμβάνεται ως «μία πολιτική πράξη, την επίδραση που έχει στον κόσμο η αναγνώριση του φυλετικού ανήκειν, της συνοχής και της απόκλισης» (Μουνιόζ 2018: 340). Με άλλα λόγια, σύμφωνα με τον ίδιο, το μειονοτικό συν-αίσθημα δεν είναι κλινικό σύμπτωμα, αλλά μια πολιτική θέση που πηγάζει όταν αναγνωρίζονται οι εμπειρίες των υποκειμένων ως πολιτικές, δηλαδή ως παραγόμενες από ένα σύστημα εξουσίας, και ως μοιρασμένες. Συνεχίζει εξηγώντας πως «τα μελαμψά αισθήματα δεν είναι μία εξατομικευμένη συν-αισθηματική ιδιαιτερότητα» αλλά «μία ευρύτερη συλλογική χαρτογράφηση του εαυτού και του άλλου» (ό.π.: 341). Τον ενδιαφέρει να κατανοήσει πώς μπορούν οι υποτελείς να *αισθάνονται* ο ένας τον άλλο, προκειμένου να μιλήσει για τη διαμόρφωση συλλογικών εμπειριών και την παραγωγή κοινών συν-αισθημάτων. Έτσι, ακολουθώντας τον, στρεφόμαστε στα συγκεκριμένα κοινά συν-αισθήματα που παράγονται και διακινούνται εντός των ΜΚΔ και δημιουργούν την αίσθηση του έμφυλου ανήκειν.

Συζήτηση: Η έμφυλη εμπειρία των ΜΚΔ ως αλγοριθμικών τραυματοτοπιών

Η επιλογή μας να συνθέσουμε όλες αυτές τις έννοιες, παρότι η σύνδεσή τους δεν είναι προφανής, έχει ως στόχο να προτείνει έναν τρόπο προσέγγισης του αποτελέσματος της κυκλοφορίας καταγραφών έμφυλης βίας. Με άλλα λόγια, προσδοκούμε να μιλήσουμε για το «τι κάνουν» αυτές οι καταγραφές στο επίπεδο της καθημερινής εμπειρίας της χρήσης των ΜΚΔ. Προτείνουμε τη σύνθεση αυτών των ερμηνευτικών εργαλείων με σκοπό να κατανοήσουμε τόσο τα ευρήματα του πεδίου μας, όσο και τις δικές μας εμπειρίες στα ΜΚΔ –να βρούμε έναν τρόπο να αποδώσουμε τη μη αναπαραστάσιμη εμπειρία του σκρολαρίσματος–, να περιγράψουμε δηλαδή αυτό που την ίδια στιγμή που το βιώνουμε με τους τρόπους που δείξαμε παραπάνω, δεν είμαστε σε θέση να το αποτυπώσουμε επαρκώς με τη γλώσσα. Έτσι, μέσω αυτής της σύνθεσης, επιχειρώντας να απαντήσουμε στα ερωτήματα που θέσαμε στην εισαγωγή του άρθρου, προτείνουμε μια ανάγνωση των ΜΚΔ ως *αλγοριθμικών τραυματοτοπιών*. Θεωρούμε πως η ανάγνωση αυτή περιγράφει με κριτική ματιά τη συν-αισθηματική επίδραση που μπορεί να παράγει η συνεχής κυκλοφορία συμβάντων έμφυλης βίας. Η υπόθεσή μας ότι τα ΜΚΔ λειτουργούν και ως αλγοριθμικά τραυματοτοπία βασίζεται στο γεγονός ότι βιώνουμε τους αλγόριθμους των ΜΚΔ ως έμφυλους, σε μια παρόμοια γραμμή με

7 Ο Μουνιόζ αντλεί την έννοια της καταθλιπτικής θέσης από το έργο της Μέλανι Κλάιν (Melanie Klein) (Klein 1986) και τη θεωρία των αντικειμενότροπων σχέσεων, και την αναπτύσσει προκειμένου να μιλήσει για τη διαδικασία της φυλετικοποίησης και να τεκμηριώσει αυτό που αποκαλεί ο ίδιος μελαμψό συν-αίσθημα. Εμείς διαβάζουμε το έργο του και επιχειρούμε να δούμε τη χρησιμότητά του, πέρα το φυλετικό ανήκειν, και στο έμφυλο ανήκειν.

το πώς βιώνουμε τα φύλα μας στον δημόσιο χώρο ως μειονοτικές εμπειρίες και ως επιβιβαιώσεις της ευαλωτότητας μας. Με αυτό αντιλαμβανόμαστε πως η χρήση των αλγορίθμων επηρεάζεται από και επηρεάζει αυτό που ο Μουνιόζ ονομάζει *μειονοτικό συν-αίσθημα*: η σχέση που χτίζουμε με τις αλγοριθμικές πλατφόρμες στις οποίες κινούμαστε διαμορφώνεται, με άλλα λόγια, από την έμφυλη και πολιτική θέση μας, ως υποκείμενα που εμπλεκόμαστε με έμφυλα ζητήματα.

Με την έννοια των τοπίων (*scapes*), επιχειρούμε να επεκτείνουμε τη σκέψη της Τουμάρκιν για να εξηγήσουμε πως στη θεώρησή μας τα ΜΚΔ λειτουργούν ως τόποι, οι οποίοι διαμορφώνονται από τον διαμοιρασμό και την κυκλοφορία των καταγραφών. Η Τουμάρκιν θέτει ως κεντρική την έννοια του καταναγκασμού (*compulsion*) προκειμένου να εξηγήσει τους λόγους που τα άτομα επιθυμούν να επισκέπτονται και να επιστρέφουν σε τέτοιους τόπους τραύματος. Ως καταναγκασμό ορίζει την αναπόδραστη δύναμη που τραβάει τα άτομα προς αυτά τα μέρη, χωρίς όμως να θεωρεί τα υποκείμενα έρμαια της συνθήκης, αλλά ως ενεργά συμμετέχοντα. Αυτή η περιγραφή μοιάζει πολύ οικεία, όταν σκεπτόμαστε τη σχέση που έχουμε με τα ΜΚΔ ως χρήστριες: την αίσθηση ότι κάτι μας «τραβάει» να μην προσπερνάμε απαραίτητα μια είδηση, να γυρνάμε στις αρχικές σελίδες ακόμα κι αν είναι τόποι όπου αναπαράγονται εικόνες και ειδήσεις τραυματικές για εμάς, δεδομένων των θεσιακοτήτων μας τόσο ως έμφυλα υποκείμενα, όσο και ως φεμινιστικά. Δεν μπορούμε να μην κοιτάξουμε, γιατί αυτή η παρόρμηση αποτελεί τόσο μια αλγοριθμική όσο και μια έμφυλη έγκληση, και η έγκληση αυτή μας καθιστά την ίδια στιγμή μάρτυρες. Ωστόσο, παρά την κυριαρχία τραυματικών εικόνων και την ατμόσφαιρα βίας που αυτές δημιουργούν, επιστρέφουμε διαρκώς σε αυτές, παρακινούμενες και από μία αίσθηση ευθύνης.

Παρατηρώντας τον τρόπο με τον οποίο τα ΜΚΔ διαμορφώνονται από το δικτυωμένο συν-αίσθημα όπως αυτό ενεργοποιείται κάθε φορά που διαβάζουμε μία ακόμα καταγγελία ή καταγραφή έμφυλης βίας, βρήκαμε στο *αλγοριθμικό τραυματοτοπίο* μία έννοια που μπορεί να περιγράψει τη χρήση των ΜΚΔ ως σπλαχνική και ενσώματη συμμετοχή. Έτσι, αυτή η έννοια περιγράφει τι συμβαίνει στα σώματά μας και τη συν-αισθηματική μας κατάσταση κάθε φορά που η χρήση των ΜΚΔ, μία χρήση αναπόφευκτα έμφυλη και αλγοριθμικά ενημερωμένη από τις θεσιακότητές μας, μας καθιστά μάρτυρες του πλήρους φάσματος της έμφυλης βίας. Παρατηρούμε, λοιπόν, τη διαμόρφωση τόσο των ΜΚΔ ευρέως όσο και των περισσότερο εξατομικευμένων φυσαλίδων φίλτρου, όπως παράγονται αλγοριθμικά μέσω της διάδρασης με συγκεκριμένο περιεχόμενο, ως *αλγοριθμικών τραυματοτοπίων*. Προτείνοντας αυτόν τον όρο, συνθέτουμε τις έννοιες με τις οποίες δουλέψαμε παραπάνω και επιχειρούμε να αποτυπώσουμε τις συν-αισθηματικές μας εμπειρίες ως έμφυλα υποκείμενα στους χώρους που διαμορφώνουν τα ΜΚΔ.

Αυτές οι φυσαλίδες φίλτρου στη βιβλιογραφία μελετώνται ως κατά βάση αρνητικό φαινόμενο των διαδικτυακών κοινοτήτων που περιορίζουν την έκθεση και την πρόσβασή μας σε περιεχόμενο που δεν αντικατοπτρίζει τις επιθυμίες και τις επιλογές μας, καθώς επίσης και την αντίληψή μας για την πολλαπλότητα των διαφορετικών απόψεων και τάσεων του κοινωνικού πεδίου, εφόσον μας κατευθύνει μόνο σε περιεχόμενο με το οποίο κατά βάση συμφωνούμε ήδη. Αμφισβητώντας την απόλυτη αλήθεια αυτής της κριτικής, ο Τζέικομπ Έρικ-

σον (Jacob Erikson) καλεί να σκεφτούμε την πιθανότητα αυτές οι φυσαλίδες φίλτρου να έχουν και μία προστατευτική διάσταση, ιδίως για τα περιθωριοποιημένα υποκείμενα (Erikson 2024), καθώς επιτρέπουν την αλληλεπίδραση και την έκφραση σκέψεων, προβληματισμών και εμπειριών μεταξύ υποκειμένων που ενδιαφέρονται για τα ίδια ζητήματα. Βρίσκοντας νόημα στην ανάγνωσή του, αντιλαμβανόμαστε πως μας είναι απαραίτητοι ψηφιακοί χώροι στους οποίους μπορούμε να συναντήσουμε χρήστα που μοιράζονται αντίστοιχες θεσιακότητες και πολιτικούς προβληματισμούς. Ωστόσο, παρατηρούμε πώς αφού αυτοί οι χώροι διαμορφώνονται από ζητήματα βίας, φαίνεται να δημιουργείται εντός τους και μία αναπόδραστη ατμόσφαιρα αυτής της βίας.

Μιλώντας για αλγοριθμικά τραυματοτοπία, επομένως, πρόθεσή μας είναι να ενοικήσουμε την άβολη θέση που αναγνωρίζει πόσο πολύτιμη είναι η ύπαρξη ενός χώρου μέσα στον οποίο μας επιτρέπεται να μιλήσουμε για τα ζητήματα αυτά, ενώ παράλληλα μας επιτρέπει να εξετάσουμε κριτικά τις παρατηρήσεις μας για την επίπτωση αυτών των τόπων στα χρήστα που συν-αισθηματικά και σπλαχνικά συμμετέχουν σε αυτούς. Είναι αδιαμφισβήτητη κρίσιμο να αναδεικνύονται τα περιστατικά έμφυλης βίας και να έχουν τα υποκείμενα έναν χώρο να τα μοιραστούν. Ωστόσο, η συνεχής έκθεση σε αυτά και η υποχρεωτική λογοθετικότητα (compulsory discursivity) (Brown, 1996), η έγκληση δηλαδή να «σπάσουμε τη σιωπή», να μιλάμε και να αναπτύσσουμε ριζοσπαστικές πρακτικές ενάντια στη βία, έχει ένα συν-αισθηματικό αντίκτυπο, ένα βάρος που νιώθουμε πως παραβλέπεται στη βιβλιογραφία, παρότι αποτελεί κοινό τόπο τόσο των δικών μας εμπειριών, όσο και των συνομιλητριών μας. Με αυτόν τον τρόπο, αντιλαμβανόμαστε ότι, όπως και όλα τα υπόλοιπα πλαίσια στα οποία αναπτύσσονται οι ανθρώπινες σχέσεις, έτσι και τα ΜΚΔ δεν μπορούν να εξασφαλίσουν την ύπαρξη ενός αμιγώς ασφαλούς χώρου και συνεπώς, θεωρούμε ότι οι φυσαλίδες φίλτρου που δημιουργούνται δεν δρουν μόνο προστατευτικά, αλλά γίνονται αναπόφευκτα και χώροι (ανα)παραγωγής των τραυμάτων μας.

Αντί επιλόγου

Τελικά, με ποιους τρόπους τα ΜΚΔ επηρεάζουν την πολιτική ενασχόληση με έμφυλα ζητήματα και φεμινιστικά προτάγματα και ποιες είναι εκείνες οι «αόρατες» συν-αισθηματικές προεκτάσεις που μπορεί να έχει αυτή η ενασχόληση; Μπορούν συγκεκριμένες πρακτικές, παρά το δυσχερές περιεχόμενό τους, να παραμείνουν ριζοσπαστικά εργαλεία; Για τα γράφοντα του παρόντος κειμένου αυτά παραμένουν ανοιχτά ερωτήματα.

Το παρόν άρθρο γράφεται ενώ έχει ήδη συμπληρωθεί ένας χρόνος γενοκτονίας των Παλαιστίνιων, και κάνουμε αυτή την αναφορά γιατί δεν βλέπουμε αδιαχώριστα την Παλαιστίνη από τις πρακτικές που παρατηρήσαμε στο άρθρο μας: έτσι, θέτουμε το ερώτημα πώς στεκόμαστε αλληλέγγυα σε έναν λαό που υπόκειται γενοκτονία, την οποία επί ενάμιση χρόνο παρακολουθούμε στις θόνες μας – μια γενοκτονία που είναι καταγεγραμμένη από τα κάτω, ριζωματικά, και κυκλοφορεί στα ΜΚΔ; Στη μιντιακή παρουσία της γενοκτονίας των Παλαιστί-

νιων βλέπουμε ένα αντίστοιχο βίαιο φαινόμενο, όσο τα υποκείμενα που υφίστανται αυτήν την αδιανόητη για εμάς αποικιοκρατική βία δεν μπορούν παρά να την καταγράψουν και να την κοινοποιήσουν, ευελπιστώντας να ευαισθητοποιήσουν ή τουλάχιστον να καταστήσουν ορατά σε όσους τους παρακολουθούν, και δημιουργώντας ταυτόχρονα μία συνθήκη διαρκούς έκθεσης στη βία στα αλγοριθμικά τραυματοτοπία στα οποία κινούνται. Καλώντας μας με αυτόν τον τρόπο να γίνουμε μάρτυρες της γενοκτονίας, και χωρίς να σταματάμε να παρακολουθούμε –όσο κι αν αυτό είναι μια βάνουση διαδικασία– να πάρουμε μια θέση ευθύνης.

Επιλέγουμε στον επίλογο του κειμένου μας να αναφερθούμε στη γενοκτονία των Παλαιστινίων για δύο λόγους: αρχικά, θεωρούμε ότι συνδέεται άρρηκτα με την ανάλυση του τι θεωρούμε ότι μπορεί να συνιστά ένα αλγοριθμικό τραυματοτοπίο. Έπειτα, αποτελεί πολιτική θέση και των δύο μας η αναγνώριση της ανάγκης των επίμονων αναφορών στη γενοκτονία των Παλαιστινίων σε ένα πλαίσιο όπως το ελληνικό. Έτσι, σε μια πολιτική συγκυρία κατάφορης εργαλειοποίησης των φεμινιστικών και κουήρ διεκδικήσεων από αντι-ισλαμικές/αντι-μουσουλμανικές ρητορικές, οι οποίες ενεργούν με πρόφαση την απελευθέρωση και την ενδυνάμωση των γυναικών και των κουήρ, και την ίδια στιγμή, τη δικαιολόγηση μιας γενοκτονίας και της εξόντωσης ενός λαού μέχρι τελικής λύσης με πρόσχημα την αυτοάμυνα και την ασφάλεια, θεωρούμε αυτήν την αναφορά στο κείμενό μας ελάχιστη υποχρέωση.

Το παράδειγμα της Παλαιστίνης για εμάς, επομένως, δεν είναι ένα αποκομμένο παράδειγμα, αλλά ένα σημείο συμπίκνωσης των διαδικασιών που παρατηρούμε στα ΜΚΔ. Σκεπτόμενα αυτό το παράδειγμα, δημιουργούμε έναν χώρο να μιλήσουμε για την ενσώματη και συν-αισθηματική επίπτωση της χρήσης των ΜΚΔ για πολιτικούς σκοπούς, για να βρούμε μία γλώσσα να περιγράψουμε την εμπειρία μας σε αυτά: πώς δηλαδή την ίδια στιγμή που τα ΜΚΔ μπορούν να λειτουργήσουν ως εργαλεία ανάδειξης κρίσιμων ζητημάτων –η γενοκτονία των Παλαιστινίων είναι ένα τέτοιο ζήτημα, η έξαρση της έμφυλης βίας είναι ένα άλλο–, η συν-αισθηματική επίπτωση μπορεί να λειτουργεί τραυματικά και με τρόπους που δεν μπορούν να καταμετρηθούν, να ποσοτικοποιηθούν ή να αναπαρασταθούν.

Η επιθυμία μας να αναδείξουμε αυτήν την πτυχή δεν σκοπεύει να σταθεί αντιθετικά στη χρήση των ΜΚΔ στο πλαίσιο πολιτικών διεργασιών. Περισσότερο, προσπαθήσαμε, αναγνωρίζοντας πως ό,τι θέσαμε επιδέχεται περαιτέρω ανάλυση, να προτείνουμε πιθανές κατευθύνσεις για έρευνες που αφορούν τη χρήση ΜΚΔ από περιθωριοποιημένα υποκείμενα. Έτσι, στόχος ήταν να αναδείξουμε μια λιγότερο ορατή πτυχή των ΜΚΔ και των από τα κάτω πρακτικών που αναπτύσσονται σε αυτά. Πρακτικών, που την ίδια στιγμή που συνιστούν τρόπους αντίστασης, επιβίωσης, αυτοπροστασίας και, ως έναν βαθμό, καλλιέργειας συνείδησης, έχουν και δυσμενείς επιπτώσεις.

Αναφορές

- Ahmed, S. (2004). *The cultural politics of emotion*. Εδιμβούργο: Edinburgh University Press.
 Ahmed, S. (2010). *Happy Objects*. Στο G. J. Seigworth, & M. Gregg (Επιμ.), *The Affect Theory Read-*

- er, (σσ. 29-51). Durham : Duke University Press.
- Anderson, B. (2009). «Affective atmospheres». *Emotion, Space and Society*, 2(2), 77-81. <https://doi.org/10.1016/j.emospa.2009.08.005>
- Baer, H. (2016). «Redoing feminism: Activism, body politics, and neoliberalism». *Feminist Media Studies*, 16(1), 17-34.
- Brown, W. (1996). «In the 'folds of our own discourse': The pleasures and freedoms of silence». *The University of Chicago Law School Roundtable*, 3(1), 185-197.
- Chamberlain, P. (2017). *The Feminist Fourth Wave. Affective Temporality*. Λονδίνο: Palgrave.
- Clark, R. (2016). «“Hope in a hashtag”: the discursive activism of #WhyIStayed». *Feminist Media Studies*, 1-17.
- Clark-Parsons, R. (2017). «Building a digital Girl Army: The cultivation of feminist safe spaces online». *New Media & Society*, 20(6), 2125-2144.
- Clark-Parsons, R. (2019). “I SEE YOU, I BELIEVE YOU, I STAND WITH YOU”: #MeToo and the performance of networked feminist visibility. *Feminist Media Studies*. 1-19.
- Clark-Parsons, R. (2022). *Networked Feminism: how digital media makers transformed gender justice movements*. Όκλαντ: University of California Press.
- Dean, J. (2010). «Affective Networks». *MediaTropes eJournal*, 11(2), 19-44.
- Dixon, K. (2014). «Feminist Online Identity: Analyzing the Presence of Hashtag Feminism». *Journal of Arts and Humanities*, 3(7), 34-40.
- Erickson, J. (2024). «Rethinking the filter bubble? Developing a research agenda for the protective filter bubble». *Big Data & Society* 11(1) <https://doi.org/10.1177/20539517241231>
- Fanon, F. (1982) [1961]. *Της γης οι κολασμένοι*. Αθήνα: Κάλβος.
- Gibbs, A. (2011). *Affect Theory and Audience*. Στο V. Nightingale (Επιμ.), *The Handbook of Media Audiences*, (σσ. 251-266). Blackwell Publishing Ltd.
- Hillis, K., Paasonen, S. & Petit, M., (2015). Introduction: Networks of Transmission: Intensity, Sensation, Value. Στο *Networked Affect*, (σσ. 1-24). Κέμπριτζ, Μασαχουσέτη: The MIT Press.
- Klein, M. (1986). «The Psychogenesis of Manic- Depressive States». Στο J. Mitchell (επιμ.). *The Selected Melanie Klein*, (σσ. 115-145), Νέα Υόρκη: Free Press.
- Mendes, K., Ringrose, J. & Keller, J. (2019). *Digital Feminist Activism: Girls and Women Fight Back Against Rape Culture*. Νέα Υόρκη: Oxford University Press.
- Miller, Daniel. & Horst, H. (επιμ.). (2012). *Digital Anthropology*. Λονδίνο και Νέα Υόρκη: Berg.
- Paasonen, S. (2018). NETWORKED AFFECT. Στο R. Braidotti, & M. Hlavajova (επιμ.), *Posthuman Glossary*, (σσ. 283-285). Bloomsbury.
- Papacharissi, Z. (2015). «Affective publics and structures of storytelling: sentiment, events and mediality». *Information, Communication & Society*, 1-18.
- Papailias, P. (2016). «Witnessing in the age of the database: Viral memorials, affective publics, and the assemblage of mourning». *Memory Studies*, 1-18.
- Pariser, E. (2011). *The filter bubble: What the Internet is hiding from you*. Νέα Υόρκη: Penguin Press.
- Pedwell, C. (2017). «Mediated habits: images, networked affect and social change». *Subjectivity*, 10, 147-169.
- Rambukkana, N. (2015). #Introduction: Hashtags as Technosocial Events. Στο N. Rambukkana, (Επιμ.),

- #hashtagpublics. The power and politics of discursive networks (σσ. 1-10). Peter Lang Publishing, Inc.
- Ray, P. (2018). Surfing the Fourth Wave of the Feminist Movement Via SNS. Στο C. Dale & R. Overell, (επιμ.), *Orienting Feminism: Media, Activism and Cultural Representation* (σσ. 113-133). Palgrave Macmillan.
- Rentschler, C. A. (2017). «Bystander intervention, feminist hashtag activism, and the anti-carceral politics of care». *Feminist Media Studies*, 1-20.
- Richardson, M. (2023). Algorithmic Trauma. Στο G. Seigworth, & C. Pedwell (Επιμ.), *The affect theory reader 2: worldings, tensions, futures*, (σσ. 423-445). Durham: Duke University Press.
- Siles, I. (2023). *Living with algorithms: agency and user culture in Costa Rica*. Κέιμπριτζ, Μασαχουσέτη: The MIT Press.
- Tumarkin, M. (2005). *Traumascapes: The Power and Fate of Places Transformed by Tragedy*. Λονδίνο: Penguin Books.
- Tzankova, V. (2015). Affective Politics or Political Affection: Online Sexuality in Turkey. Στο K. Hillis, S. Paasonen, & M. Petit (Επιμ.), *Networked affect* (σσ. 59-74). Κέιμπριτζ, Μασαχουσέτη: The MIT Press.
- Μουνιόζ, Χ. Ε. (2018). Νιώθω μελαμψός, νιώθω πεσμένος: το συν-αίσθημα της Λατίνας, η επιτελεστικότητα της φυλής και η καταθλιπτική θέση. Στο Ε. Αβραμοπούλου (επιμ.), *Το συν-αίσθημα στο πολιτικό. Υποκειμενικότητες, εξουσίες και ανισότητες στον σύγχρονο κόσμο* (σσ. 335-355). (μτφρ. Ο. Τσιάκαλου) Αθήνα: Νήσος.
- Παπαηλία, Π., και Πετρίδης, Π.. 2015. Ψηφιακή Εθνογραφία. Αθήνα: Κάλλιπος. Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/6117>.

Ο Άλλος στη συλλογική μνήμη διαμέσου μιας Άλλης τεχνητής νοημοσύνης

Ελένη Λαζαρίδου*

Περίληψη

Παρά το γεγονός ότι η τεχνητή νοημοσύνη (TN) μπορεί να θεωρηθεί ως «Άλλος» λόγω της διαφορετικής μορφής νοημοσύνης, είναι ζωτικής σημασίας να την εμπλουτίσουμε με ηθικές αρχές, όπως η δικαιοσύνη, η διαφάνεια και η αξιοπιστία, ενισχύοντας τη διαπολιτισμική κατανόηση και συμπεριλαμβάνοντας την πολιτισμική πολυμορφία. Η ανάπτυξη κατευθυντήριων γραμμών για την TN, που να αναγνωρίζουν τις ανάγκες και τις αξίες ανθρώπων από διαφορετικά πολιτισμικά υπόβαθρα, μπορεί να ενισχύσει τις διαδικασίες συμπερίληψης. Κομβικό σημείο για αυτό το εγχείρημα αποτελεί η πρόσληψη της TN ως ένα τεχνούργημα το οποίο συνυφαίνεται και συν-διαμορφώνει το συγκείμενο των κοινωνικο-πολιτισμικών και πολιτικών μετασχηματισμών, παρά λειτουργεί ως μια ξεχωριστή οντότητα, μια μακρινή «Άλλη», όπως μπορεί να θεωρηθεί υπό το πρίσμα του τεχνολογικού ντετερμινισμού. Η σπουδαιότητα της αλληλεπιδραστικής σχέσης ανθρώπου-TN και η αμφισβήτηση των πολιτισμικών και κοινωνικών υποθέσεων που λαμβάνουμε ως δεδομένες τοποθετούνται στο επίκεντρο της ανάπτυξης μιας «υπεύθυνης» TN ως ένα κοινωνικο-τεχνικό σύστημα το οποίο προάγει την ισότητα και την αποδοχή της ετερότητας, και κατασκευάζει απο-αποικιοποιημένη και απο-στιγματισμένη συλλογική μνήμη.

Λέξεις-κλειδιά: ετερότητα, υπεύθυνη τεχνητή νοημοσύνη, συλλογική μνήμη, αλληλεπίδραση ανθρώπου-TN.

* Υποψήφια διδακτόρισα Κοινωνικής Ανθρωπολογίας, Τμήμα Κοινωνικής Ανθρωπολογίας, Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών, elen_lazar@yahoo.gr

The Other Mediated by AI and the Other AI

Eleni Lazaridou*

Abstract

Despite the fact that artificial intelligence (AI) may be perceived as the “Other” due to its distinct form of intelligence, it is vital to propose ways to imbue it with ethical principles such as justice, transparency, and reliability, while fostering intercultural understanding and embracing cultural diversity. The development of AI guidelines that recognize the needs and values of people from diverse cultural backgrounds can strengthen processes of inclusion and tackle alienation. A key aspect of this endeavor is the understanding of AI as an artifact that is interwoven with and co-shapes the context of socio-cultural and political transformations, rather than functioning as a separate entity, a distant “Other,” as it may be conceived through the lens of technological determinism. The importance of the interactive human-AI relationship and the questioning of take-for-granted cultural and social assumptions are placed at the heart of the development of a “responsible” artificial intelligence as a sociotechnical system which promotes equality and acceptance of otherness, and constructs de-colonized and de-stigmatized collective memory.

Keywords: othering, responsible artificial intelligence, collective memory, human-AI interaction.

* PhD Candidate of Social Anthropology, Department of Social Anthropology, Panteion University of Social and Political Sciences, elen_lazar@yahoo.gr

Εισαγωγή

Η τεχνολογία εξελίσσεται με ραγδαίους ρυθμούς, ως ένα εν δυνάμει πεδίο ευκαιριών για την προώθηση της διαφορετικότητας, της προσβασιμότητας στην υγειονομική περίθαλψη και την εκπαίδευση, και της ισότητας στα ψηφιακά περιβάλλοντα. Η συνεχής ανάπτυξη της ΤΝ επιτρέπει ολοένα και περισσότερο τη βελτιστοποίηση πολλών διαδικασιών, την εξατομίκευση των εμπειριών των χρηστών και την ανάπτυξη καινοτόμων λύσεων. Η συνειδητοποίηση της ανάγκης για συμπερίληψη και προσβασιμότητα έχει οδηγήσει στη σύμπραξη κοινωνικών ερευνητών και προγραμματιστών με σκοπό να συμβάλλουν στην προώθηση ποικιλόμορφης εκπροσώπησης στις βιομηχανίες της τεχνολογίας και την αντιμετώπιση των προκαταλήψεων και των διακρίσεων, όπως εντοπίζονται σε αλγόριθμους και συστήματα ΤΝ, ενάντια σε κοινωνικά υποκείμενα με βάση κοινωνικοπολιτικές και οικονομικές κατηγοριοποιήσεις. Απώτερος στόχος οφείλει να είναι η ανάπτυξη των απαραίτητων ηθικών πλαισίων της ΤΝ τα οποία να διασφαλίζουν τη βελτίωση της ανθρώπινης ζωής και την προστασία του περιβάλλοντος, χωρίς να θίγονται η προσωπική ακεραιότητα ή οι ανθρώπινες αξίες. Απαραίτητη προϋπόθεση είναι η συνεχής αξιολόγηση των πλαισίων και η επικαιροποίησή τους, ώστε να διασφαλιστεί η συνάφεια και η αποτελεσματικότητά τους ενόψει των ατέρμονων τεχνολογικών εξελίξεων (Kouros & Papa 2024: 14).

Παρά τις επιδιώξεις και την αισιόδοξη προοπτική μιας ηθικής ΤΝ, οι ανησυχίες σχετικά με τη διαφάνεια, την αμεροληψία και τη δικαιοσύνη δεν εκλείπουν, εφόσον οι πρώτες ερευνητικές παρατηρήσεις αναδεικνύουν τους αποκλεισμούς που είναι εγγενείς στην ΤΝ και σε άλλα συστήματα μηχανικής μάθησης, εξαιτίας της «εκπαιδευτικής» τους διαδικασίας από σύνολα δεδομένων τα οποία αντικατοπτρίζουν σχέσεις εξουσίας και υφιστάμενες ιδεολογίες που κατακλύζουν το παγκοσμιοποιημένο τεχνολογικό περιβάλλον. Εξαρχής, τα δεδομένα που αξιοποιούνται κατά τη διαδικασία μηχανικής μάθησης έχουν τη δική τους χρονικότητα και χωρικότητα (Clavert et al. 2022). Εντοπίζεται μια κύρια μορφή προκατάληψης και περιθωριοποίησης που διέπει κάθε αλγοριθμική βάση δεδομένων και, κατ' επέκταση, οποιοδήποτε μορφή ΤΝ. Η διάχυση της πληροφορίας στα αλγοριθμικά συστήματα και η συγκρότηση βάσεων δεδομένων τροφοδοτείται τις τελευταίες δεκαετίες με υλικό το οποίο παραχωρείται αμισθί, είτε συνειδητά είτε εν αγνοία τους, μόνο από τους έχοντες πρόσβαση στα διαδικτυακά περιβάλλοντα, ενώ η επιμέλεια των παραπάνω διαδικασιών γίνεται από αλγοριθμικά συστήματα διάκρισης σύμφωνα με προκαθορισμένα πρότυπα. Τα αλγοριθμικά επιμελημένα δεδομένα τα οποία εξασφαλίζουν εξατομικευμένες εμπειρίες στους χρήστες «γίνονται σταδιακά μια πανταχού παρούσα πολιτισμική πρακτική, διαμορφώνοντας την καθημερινότητα με σταθερά πιο προφανείς τρόπους» (Esposito 2023: 35-36).

Η αυξανόμενη επίγνωση της αλγοριθμικής προκατάληψης έχει κινητοποιήσει τον διεπιστημονικό διάλογο, πυροδοτώντας την κριτική προσέγγιση της αλγοριθμικής αναπαραγωγής, αν και τα ζητήματα της προσβασιμότητας, της αναπηρίας και της ταξικής ισότητας δεν αντιμετωπίζονται με τη δέουσα προσοχή, πιθανότατα εξαιτίας της απουσίας διατομεακής προσέγγισης των ποικίλων τεχνουργημάτων, συστημάτων και δομημένου περιβάλλοντος τα οποία σχεδιάστηκαν χωρίς τη συμμετοχή, τη συναίνεση, την αξιολόγηση και ανατροφο-

δότηση από κοινότητες που έχουν περιθωριοποιηθεί από τα ηγεμονικά δίκτυα (Constanza-Chock 2020: 60-61).

Επειδή τα μεροληπτικά συστήματα υπολογιστών είναι μέσα που ασκούν αδικία, πιστεύουμε ότι η απομάκρυνση από τη μεροληψία πρέπει να συνυπολογίζεται μεταξύ των επιλεγμένων κριτηρίων σύμφωνα με τα οποία θα πρέπει να κριθεί η ποιότητα των συστημάτων που χρησιμοποιούνται στην κοινωνία. Παρόμοια με άλλα κριτήρια αξιολόγησης καλών συστημάτων υπολογιστών, όπως η αξιοπιστία, η ακρίβεια και η αποτελεσματικότητα, η απελευθέρωση από οποιαδήποτε προκατάληψη αποτελεί το ιδεατό. (Friedman and Nissenbaum 1997: 39)

Σε σύγκριση με ζητήματα τα οποία σχετίζονται με την κοινωνική τάξη, «η έμφυλη προκατάληψη συνιστά μια πιο οικεία περιοχή για διεκδικήσεις ισότητας στην ΤΝ, καθώς φαντάζει πιο προσιτός στόχος σε σχέση με την εξίσωση του πλούτου και των πόρων» (Zajko 2021: 1053). Εκ των πραγμάτων, για να κατακτηθεί μια κοινωνικά ευαισθητοποιημένη ΤΝ είναι αναγκαίο να αντιμετωπιστούν οι προκαταλήψεις και οι έμφυλες ανισότητες, κάτι που απαιτεί διαφάνεια και επεξήγηση του τρόπου με τον οποίο αναπαράγονται από την ΤΝ, υπευθυνότητα ως προς τη χρήση της, και αμφισβήτηση της ιδέας ότι αποτελεί μια διαφορετική «ευφυΐα», μια μακρινή «Άλλη», όπου το κοινωνικοπολιτικό δεν εγγράφεται στη σύστασή της. Στον δημόσιο χώρο κυκλοφορούν αντιλήψεις για τους αλγορίθμους που εκφράζουν κοινωνικές ανισότητες και προσδοκίες, χωρίς να αποτελούν αληθείς ή ψευδείς εικόνες της τεχνολογίας, αλλά ανεκπλήρωτες ιδέες (Βογιατζής & Βλαχάκης 2022: 11). Εντέλει, οι αντιλήψεις αυτές αποκαλύπτουν περισσότερο τις κοινωνικές δυναμικές εντός των οποίων εντάσσεται η τεχνολογία παρά τα ίδια τα τεχνικά χαρακτηριστικά της. Ο κίνδυνος έγκειται στο ότι όταν η ΤΝ και η αλγοριθμική λειτουργία παρουσιάζεται ως αδιαφανής και αναπόδραστη, μειώνεται η δυνατότητα κοινωνικού ελέγχου, κριτικής και συλλογικής παρέμβασης, ενώ παραβλέπεται ο ρόλος των χρηστών, «πώς οι ίδιοι νοηματοδοτούν τους αλγόριθμους, με τι ελπίδες ή φόβους τούς επενδύουν, πώς βιώνουν, φαντάζονται και αντιλαμβάνονται την εμπλοκή τους με τους αλγορίθμους και τι, εντέλει, κάνουν ή δεν κάνουν με τη συγκεκριμένη τεχνολογία, παρόλο που ποτέ δεν έχουν απόλυτη πρόσβαση σε αυτήν (λόγω του «μαύρου κουτιού»)» (Πετρίδης 2023: 324).

Στην πορεία του κειμένου διερευνάται ο τρόπος με τον οποίο τα προγράμματα γενετικής, ή αλλιώς παραγωγικής, ΤΝ αναπαράγουν εικόνες οι οποίες αποτυπώνουν και διαιωνίζουν υφιστάμενα στερεότυπα και προκαταλήψεις, νομιμοποιώντας την απαξίωση υποκειμένων και κοινωνικών ομάδων και ταυτόχρονα κατασκευάζουν μια συλλογική μνήμη η οποία συγκροτείται από έμφυλες, φυλετικές και ταξικές οριοθετήσεις. Στο πλαίσιο μιας μικρής πειραματικής έρευνας, τα συμμετέχοντα υποκείμενα κλήθηκαν να αλληλεπιδράσουν με οποιοδήποτε πρόγραμμα παραγωγής εικόνων (AI Image Generators) επιθυμούν και να συλλέξουν τις οπτικές αναπαραστάσεις της ετερότητας, όπως αυτή νοηματοδοτείται από την ΤΝ. Αξιοποιήθηκαν εικόνες οι οποίες απαντούν σε όρους-κλειδιά όπως «κουήρ», «ετε-

ρότητα», «Άλλος», «τρανς», «διάκριση» κ.ά. Στο σημείο αυτό, κρίνεται αναγκαία μια διευκρίνιση για την αποφυγή απόδοσης των τυχόν συγκλινόντων αποτελεσμάτων στην ανάκληση μοτίβων βασισμένων στην εξατομίκευση των ψηφιακών ενεργειών του χρήστη οι εικόνες που παρατίθενται παρακάτω συλλέχθηκαν από διαφορετικά συμμετέχοντα υποκείμενα στην έρευνα, τα οποία, σύμφωνα με την αντίληψή μου και σε συνδυασμό με τις προσωπικές πληροφορίες που μοιράστηκαν μαζί μου, δεν εντάσσονται σε κοινή κοινωνική, έμφυλη, ηλικιακή, επαγγελματική ομάδα, παρά μόνο φυλετική ως προς το λευκό χρώμα του δέρματος. Πιο συγκεκριμένα, ο ένας συνομιλητής μου ανήκει στο ηλικιακό γκρουπ άνω των 50 ετών, αυτο-προσδιορίζεται ως cis άντρας και πειραματίζεται με το BDSM¹ και τη σεξουαλική φωτογραφία. Η ταυτότητα φύλου της δεύτερης συνομιλήτριάς μου προσδιορίζεται ως τρανς γυναίκα, ενώ ο σεξουαλικός της προσανατολισμός τοποθετείται στο φάσμα της αμφιφυλοφιλίας ή της πανσεξουαλικότητας, υπογραμμίζοντας τον διαχωρισμό μεταξύ ταυτότητας φύλου και σεξουαλικής επιθυμίας. Η τρίτη συνομιλήτρια, ηλικίας 40-45 ετών, δεν αποκάλυψε τον έμφυλο και σεξουαλικό της αυτοπροσδιορισμό, μολονότι ανέφερε ότι της αποδόθηκε το γυναικείο φύλο κατά τη γέννηση. Οι εικόνες παρατίθενται σύμφωνα με τη ροή του κειμένου και όχι με τη σειρά παρουσίασης των συνομιλητριών και συνομιλητών, προκειμένου να αποφευχθεί κάθε ενδεχόμενο ταυτοποίησης και να διασφαλιστεί η ανωνυμία τους.

Πρέπει να τονιστεί ότι η παράθεση των συγκεκριμένων εικόνων από μια συλλογή περισσότερων είναι ενδεικτική και στηρίχθηκε στο κριτήριο της συνάφειας με τις αναζητήσεις της έρευνας. Δεδομένου του μικρού δείγματος εικόνων το οποίο περιορίζει την εξόρυξη πιο σφαιρικών συμπερασμάτων, οι παρατηρήσεις αποσκοπούν στην προτροπή για κριτική ανάγνωση των δημιουργημάτων της γενετικής TN και συνιστούν έναυσμα αναστοχασμού σχετικά με το ανοίκειο, όπως νοηματοδοτείται από την TN, αλλά και την ίδια την TN ως το ανοίκειο. Η μελέτη περιορίζεται σε ορισμένες μόνο προεκτάσεις των αλληλεπιδράσεων ανθρώπου-TN, ιδιαίτερα στις πιθανές επιπτώσεις αυτής της σχέσης στην κατασκευή συλλογικής και ατομικής μνήμης, και στην άμβλυνση κανονιστικών ρυθμίσεων ως προς την επιτέλεση της σεξουαλικότητας και την αντίληψη του σώματος. Άλλωστε, «οι τεχνολογικές καινοτομίες έχουν συνήθως καταστροφικές δευτερεύουσες επιπτώσεις, πολλές από τις οποίες είναι πιθανώς απρόβλεπτες» (Dubos 1974: 147). Υπό αυτό το πρίσμα, η παρούσα προσέγγιση δεν επιδιώκει την εξαντλητική χαρτογράφηση των φαινομένων, αλλά τη θεωρητική τους ανάδειξη ως κρίσιμων πεδίων προβληματισμού, ικανών να φωτίσουν ευρύτερες κοινωνικο-πολιτισμικές διεργασίες που αναδύονται από τη συνύπαρξη ανθρώπων και γενετικής TN.

1 BDSM: ακρωνύμιο για Bondage, Discipline, Dominance & Submission, Sadism & Masochism, ένα φάσμα σεξουαλικών πρακτικών που βασίζονται σε συναίνεση και ρόλους κυριαρχίας/υποταγής.

Συλλογική μνήμη και TN σε αμοιβαίο και συνεχή μετασχηματισμό

Τα μοντέλα γενετικής TN συνδυάζουν ποικίλους αλγόριθμους για την αναπαράσταση και την επεξεργασία περιεχομένου. Κατά τη διαδικασία της δημιουργίας κειμένου, διάφορες τεχνικές επεξεργασίας φυσικής γλώσσας μετατρέπουν ακατέργαστους χαρακτήρες (π.χ. γράμματα, σημεία στίξης και λέξεις) σε προτάσεις, μέρη του λόγου, οντότητες και ενέργειες, που αναπαρίστανται ως διανύσματα μέσω της χρήσης πολλαπλών τεχνικών κωδικοποίησης. Ομοίως, οι εικόνες αναμεσοποιούνται σε διάφορα οπτικά στοιχεία, εκφραζόμενα αντίστοιχα ως διανύσματα. Οι τεχνικές αυτές καθιστούν δυνατή την κωδικοποίηση κανονιστικών συμβάσεων, οι οποίες εγγράφονται στα δεδομένα εκπαίδευσης. Για παράδειγμα, αν κατά τη διαδικασία εκμάθησης συναισθημάτων από το λογισμικό αναγνώρισης προσώπων ο προγραμματιστής κατονομάσει ακούσια περισσότερα λευκά πρόσωπα ως «χαρούμενα» και περισσότερα μαύρα πρόσωπα ως «θυμωμένα», η μηχανή θα μάθει να συσχετίζει το συναίσθημα με τη φυλή, όπως συμβαίνει στην πλειονότητα της τεχνολογίας συναισθηματικής ανάλυσης. Ενδεικτικά, η Σαφίγια Νόμπλ παρατήρησε ότι στην αναζήτηση με τον όρο «μαύρα κορίτσια» στη μηχανή της Google, τα πιο δημοφιλή αποτελέσματα περιλάμβαναν κυρίως πορνογραφικές εικόνες νεαρών μαύρων γυναικών, αποδεικνύοντας ότι οι μηχανές αναζήτησης δεν είναι ουδέτερες, αλλά αναπαράγουν κοινωνικές και φυλετικές προκαταλήψεις συνδέοντας έμμεσα το μαύρο γυναικείο σώμα με τη σεξουαλικότητα και την πορνογραφία (Noble 2018: 69-70). Πράγματι, ο σχεδιασμός των αλγοριθμικών συστημάτων είναι στοχευμένος (Ferguson, κ.α. 1990), καθώς διαμορφώνει τόσο τις δυνατότητες όσο και τους περιορισμούς τους. Οι αλγόριθμοι καθορίζουν ποιες πληροφορίες και επιλογές γίνονται ορατές στους χρήστες, επηρεάζοντας τόσο την εργαλειακή λειτουργία όσο και τις κοινωνικές και πολιτισμικές πρακτικές γύρω από τη χρήση της TN.

Η αλληλεπίδραση μεταξύ προγραμμάτων γενετικής TN και ανθρώπων στηρίζεται στη χρήση συνδυασμένων πολυτροπικών πόρων, όπως εικόνες, βίντεο και γλώσσα, τα οποία διαμορφώνουν συγκεκριμένα νοητικά σχήματα και συμβάλλουν στη συγκρότηση κοινών συλλογικών εμπειριών μέσα σε ορισμένα κοινωνικά και πολιτισμικά συμφραζόμενα. Για παράδειγμα, οι εφαρμογές γενετικής TN που παράγουν εικόνες ή βίντεο με βάση λεκτικές περιγραφές δεν προσφέρουν απλώς ένα τεχνικό αποτέλεσμα, αλλά επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο οι χρήστες αντιλαμβάνονται έννοιες όπως η δημιουργικότητα, η αυθεντικότητα ή η καλλιτεχνική έκφραση. Στις ψηφιακές εκπαιδευτικές πλατφόρμες, η γενετική TN συνδυάζει κείμενο, εικόνες και βίντεο, προσφέροντας στους χρήστες μια κοινή μαθησιακή εμπειρία που αντανakλά συγκεκριμένες παιδαγωγικές και πολιτισμικές προσεγγίσεις. Το προβληματικό σημείο της διαδικασίας παραγωγής νέων πολυτροπικών κειμένων από την TN είναι ότι οι αλγόριθμοι που χρησιμοποιούνται σε υπολογιστικά συστήματα δεν είναι ούτε ουδέτεροι, ούτε αντικειμενικοί. Όπως περιγράφει η Ρούχα Μπένγιαμιν, τα αυτόματα συστήματα που λειτουργούν με βάση κοινωνικά διαμορφωμένα δεδομένα και τον κώδικά τους ενσωματώνουν, έμμεσα, προκαταλήψεις, φαινόμενο που ονομάζει «μηχανικά κατασκευασμένη ανισότητα» (engineered inequality) (Benjamin 2019). Αυτό προκύπτει μέσα από την απόδοση αυθεντίας και αξιοκρατίας στους αλγορίθμους, συμβάλλοντας στη φυσικοποίηση και

κανονικοποίηση των άνισων αποτελεσμάτων που παράγουν και καθιστώντας τις ανισότητες αποδεκτές ή αντιληπτές ως αναπόφευκτες.

Παράλληλα, οι εταιρείες ανάπτυξης τεχνολογίας αντλούν πολιτική δύναμη από τη διαμεσολάβηση δεδομένων, την ανάπτυξη τακτικών στρατηγικής συγκάλυψης, και την αναδιάρθρωση των πολιτικών σχέσεων μεταξύ επενδυτών, εργαζομένων στις εταιρείες ανάπτυξης τεχνολογιών και χρηστών (Joyce & Cruz 2024). Η διαμεσολάβηση των δεδομένων τους επιτρέπει να καθορίζουν ποια πληροφορία συλλέγεται, πώς αξιοποιείται και ποιοι αποκτούν πρόσβαση σε αυτήν. Παράλληλα, υιοθετούν στρατηγικές συγκάλυψης, όπως η αδιαφάνεια στους αλγόριθμους ή η περιορισμένη ενημέρωση των χρηστών, ώστε να αποφεύγουν τον δημόσιο έλεγχο και τη ρυθμιστική παρέμβαση. Ο ηγεμονικός τρόπος σκέψης των δικτύων εμποτίζει τα δεδομένα που συγκεντρώνονται διαδικτυακά και διαχέονται σε παγκόσμια κλίμακα με αποτέλεσμα να αναδιαμορφώνονται οι πολιτικές σχέσεις μεταξύ επενδυτών, εργαζομένων και χρηστών, μετατοπίζοντας την ισχύ προς όφελος των πρώτων και διαμορφώνοντας νέες μορφές εξάρτησης και ελέγχου. Άλλες μορφές σκέψης και πεποιθήσεων απονομιμοποιούνται, με αποτέλεσμα ο συστημικός έλεγχος να εμποτίζει την καθημερινή ζωή, ενώ δημοφιλή συναισθήματα και κυρίαρχοι λόγοι πριμοδοτούνται (Sue 2015: 115). Παρότι ο διαμοιρασμός κατηγορικών προτύπων δεν απορρέει από σκοπιμότητα, τα ψηφιακά μας αποτυπώματα συχνά εγκολπώνονται τις επιβεβλημένες έμφυλες, φυλετικές, ταξικές υπαγορεύσεις (West et al. 2019).

Το καίριο σημείο για την εις βάθος κατανόηση των αδιάκριτων και περίπλοκων λειτουργιών της ΤΝ είναι η αντίληψη ότι δημιουργείται, εκπαιδεύεται και ελέγχεται, τουλάχιστον προς το παρόν, από ανθρώπους. Παρόμοια με τους αλγόριθμους, οι οποίοι «κάνουν διαλογή και ταξινομούν, εντοπίζουν αναλογίες και κατηγοριοποιούν» (Striphos 2015), όπως επίσης «διεγείρουν και υποκινούν επιθυμίες, ελπίδες, αγωνίες και φόβους, όχι όμως ως απομονωμένοι δρώντες» (Schinkel 2023: 181), η ΤΝ αποτελεί ένα είδος ευφυές, αλληλοδιαπλεκόμενο με το κοινωνικό συγκείμενο μέσα στο οποίο εξελίσσεται και το οποίο μπορεί να εξελίξει. Περιλαμβάνει τις αλληλεπιδράσεις των ενσώματων και ασώματων επικοινωνιακών τρόπων, τους οποίους τα κοινωνικά υποκείμενα χρησιμοποιούν για να εκτελέσουν διαμεσολαβημένες ενέργειες, καταδεικνύοντας τη σημαντικότητα της ανθρωπολογικής μελέτης αυτών των αλληλεπιδράσεων (Norris 2004: 102), εξαιτίας της διαρκώς μεταβαλλόμενης και αβέβαιης υπόστασής τους. Επιπλέον, Παράγει ενδεχομενικά αποτελέσματα τα οποία υπόκεινται σε συνεχή τροποποίηση, καθώς τα ίδια τα αποτελέσματά της καθοδηγούν ενέργειες που με τη σειρά τους επηρεάζουν την εισροή. Συνεπώς, ΤΝ, πληροφοριακά συστήματα και προσομοιώσεις δεν λειτουργούν απλώς ως εργαλεία, αλλά ενεργοποιούν και αναδιαμορφώνουν υποκειμενικότητες, κοινωνικούς ρόλους και σχέσεις. Για παράδειγμα, τα ψηφιακά dashboards και τα interfaces δομούν νέες ταυτότητες χρηστών, οι επιχειρηματικές στρατηγικές συγχέουν τους ρόλους πολιτών, πολιτικών και επιχειρηματιών, ενώ τα συστήματα γεωγραφικών πληροφοριών (GIS) επηρεάζουν τις αντιλήψεις και τις αποφάσεις των καταναλωτών.

Αναμφίβολα, τα τεχνουργήματα δεν λειτουργούν ως ουδέτερα μέσα, αλλά συνδιαμορφώνουν την ανθρώπινη δραστηριότητα και αντίληψη, εισάγοντας νέες δυνατότητες δράσης, καθώς και συγκεκριμένους περιορισμούς, εγχαράσσοντας και ανασυγκροτώντας το κοινω-

νικο-πολιτισμικό περιβάλλον μέσα στο οποίο εντάσσονται. Η ΤΝ, όπως όλα τα τεχνουργήματα, αντικατοπτρίζει αφενός το υφιστάμενο πολιτισμικό πλαίσιο και αφετέρου το κοινωνικό αποτύπωμα, τις εμπειρίες και τις φαντασιώσεις των δημιουργών της. Σύμφωνα με τον Λατούρ, οι άνθρωποι μπορούν να «δρουν εξ αποστάσεως» μέσω των τεχνουργημάτων που αναπτύσσουν και χρησιμοποιούν, καθώς αυτά διαμεσολαβούνται από τις ηθικές αξίες και τους πολιτικούς στόχους των δημιουργών τους (Latour 1992: 231). Πρόσφατες μελέτες έχουν αποδείξει ότι οι συστηματικές προκαταλήψεις ενάντια στη φυλή, το φύλο ή τον σεξουαλικό προσανατολισμό μπορούν να μετατραπούν σε φαινομενικά «αντικειμενικά» σύνολα δεδομένων. Οι άνθρωποι είναι εκείνοι που προσδίδουν νόημα και αξία σε ένα τεχνουργήμα, όπως η ΤΝ. Εντούτοις, η ερμηνεία και η αξιοποίησή του δεν μπορούν να αποσπαστούν από τους εγγενείς περιορισμούς των δυνατοτήτων του. Οι πρακτικές εφαρμογές και οι προσδοκίες γύρω από αυτήν οφείλουν να λαμβάνουν υπόψη τα τεχνικά, γνωστικά και ηθικά της όρια. Στο επίκεντρο, επομένως, τοποθετείται η δυναμική κατανομή αρμοδιοτήτων με βάση τις ενσώματες και ασώματες δεξιότητες, και η παραδοχή ότι κάθε προσπάθεια διάκρισης του βαθμού ανθρωπινότητας της ΤΝ, απομίμησης ή μηχανοποίησης με όρους Λατούρ (1992: 165), αποσπά την εστίαση από την ανάγκη καταμερισμού εργασίας και σύμπραξης, ανθρωπίνης και ΤΝ. Το διακύβευμα είναι η ανάπτυξη μιας επαυξημένης ανθρωπίνης νοημοσύνης (Floridi, κ.α. 2018: 692), η οποία έγκειται σε μια πολλαπλασιαστική σχέση εμπνευσμένη από την αρχή της επικουρικότητας, στην οποία κάθε μορφή νοημοσύνης εκτελεί τη δράση που εκτελεί αποδοτικότερα με βάση τις δυνατότητές της. Οι εφαρμογές της ΤΝ δεν νοούνται ως υποκατάστατα της ανθρωπίνης νοημοσύνης, αλλά ως τεχνολογικές πρακτικές μέσα από τις οποίες η κατανομή των γνωσιακών λειτουργιών μεταξύ ανθρώπων και μηχανών επαναπροσδιορίζεται στην πράξη.

Σε συγκεκριμένες εφαρμογές της ΤΝ, όπως η παραγωγή εικόνων, παρατηρείται μια ανακατανομή αρμοδιοτήτων και δυνατοτήτων μεταξύ ανθρώπινου και τεχνητού παράγοντα, που εξελίσσεται στο πλαίσιο των σύγχρονων πρακτικών παραγωγής και χρήσης εικόνων. Η διαδικασία παραγωγής εικόνων ΤΝ μετασχηματίζει την τρέχουσα και μελλοντική σχέση μεταξύ των τεχνολογιών, των ανθρώπων και του παρελθόντος, διαμορφώνοντας μια νέα οικολογία μνήμης ΤΝ (Hoskins 2024), διαμορφώνοντας, δηλαδή, έναν συνεταιρικό χώρο μνήμης όπου ανθρώπινες και τεχνητές διαδικασίες αποθήκευσης, ανάκλησης και ερμηνείας πληροφοριών συνυπάρχουν, αλληλοεπιδρούν και μετασχηματίζονται διαρκώς. Οι ιδεολογίες κατασκευάζουν αρχεία εικόνων τεκμηρίωσης, αντιπροσωπευτικές εικόνες, οι οποίες εγκλωβίζουν ευρέως αποδεκτές εννοιολογήσεις και πυροδοτούν προβλέψιμες σκέψεις και συναισθήματα (Sontag 2003: 85-86). Όπως επισημαίνει η Σοντάγκ,

ακόμη και στην εποχή του κυβερνοχώρου, αυτό που νιώθει ο νους εξακολουθεί να είναι, όπως το φαντάζονταν οι αρχαίοι, ένας εσωτερικός χώρος –σαν θέατρο– στον οποίο απεικονιζόμαστε, και αυτές οι εικόνες είναι που μας επιτρέπουν να θυμόμαστε. Το πρόβλημα δεν είναι ότι οι άνθρωποι θυμούνται μέσα από φωτογραφίες, αλλά ότι θυμούνται μόνο τις φωτογραφίες. Αυτή η ανάμνηση μέσω φωτογραφιών επισκιάζει άλλες μορφές κατανόησης και μνήμης. (ό.π.: 76)

Ο παραπάνω ισχυρισμός πυροδοτεί έναν εύλογο προβληματισμό ως προς τη συλλογική μνήμη η οποία κατασκευάζεται από τις παραγόμενες εικόνες της ΤΝ, οι οποίες πριμοδοτούν τις κανονιστικές κατηγοριοποιήσεις, διαχέεται και ενσωματώνεται εκ νέου στην κοινωνία, και λειτουργεί ως θεμέλιο συγκρότησης μιας κοινωνίας ανισοτήτων. Παρόμοια με τους αλγορίθμους οι οποίοι αναλύουν και ερμηνεύουν τα δεδομένα της κοινωνικής ζωής με τρόπο που «παρουσιάζει κοινωνικές κατηγορίες όπως οικονομικό κεφάλαιο, φυλή, φύλο και τάξη ως φυσικές ή αυταπόδεικτες» (Βογιατζής & Βλαχάκης 2022: 21), οι εικόνες που παράγονται με ΤΝ μπορούν να ενισχύσουν ή/και να νομιμοποιήσουν κοινωνικές ανισότητες, δίνοντάς τους την ψευδαίσθηση της αντικειμενικότητας. Εφόσον αυτές οι εικόνες εντάσσονται σε μια ευρύτερη διαδικτυακή κουλτούρα και διαμοιράζονται διεθνώς, μπορούν να διαμορφώσουν συλλογική μνήμη, επιτρέποντας στα ιστορικά γεγονότα και στερεότυπα να επαναλαμβάνονται και να αναδημιουργούνται στο παρόν.

Η σημερινή κουλτούρα του διαδικτύου καθιστά δυνατή την κατασκευή μνήμης η οποία ξεπερνά τα εθνικά και πολιτισμικά σύνορα και συγκροτεί μια παγκόσμια αφήγηση μέσα από την οποία διαφορετικές κοινωνικές ομάδες μοιράζονται συλλογικά κοινωνικές συμβάσεις και εμπειρίες. Οι αχανείς βάσεις δεδομένων και τα ψηφιακά αρχεία τα οποία διαμοιράζονται και διατίθενται σε πολλαπλές διαδικτυακές πλατφόρμες αποτελούν την επιτομή της συλλογικής μνήμης και της κοινωνικής δομής βάσει της οποίας οργανώνονται και συναρμολογούνται μνημονικές διαδικασίες (Horsley 2021). Οι πλατφόρμες, αξιοποιώντας τις λειτουργίες των γενετικών μοντέλων ΤΝ, και χωρίς να βασίζονται αποκλειστικά στο περιεχόμενο που δημιουργείται από ανθρώπους, ανταλλάσσουν πληροφορίες μεταξύ τους, επιτρέποντας έτσι αλληλεπιδράσεις μνήμης οι οποίες δεν εμπλέκουν άμεσα τον ανθρώπινο παράγοντα. Η ιστορική γνώση αναπλάθεται ως «ένα αλγοριθμικά διαμεσολαβημένο τεχνούργημα το οποίο αναπαράγει τις στατιστικές και μαθηματικές συμπεριφορικές ιδιότητες των ποικίλων κοινωνικών υποκειμένων τα οποία εκφράζονται και αλληλεπιδρούν εντός της ψηφιακής σφαίρας» (Matei 2024: 14). Άλλωστε, στους αλγόριθμους έχει αποδοθεί η ικανότητα να αναδιοργανώνουν τον σύγχρονο ορθολογισμό και την οπτική ως διαμορφωτές των κοινών (Gillespie 2014, Crawford 2016). Η ευθύνη για τη λήψη αποφάσεων και τη διαμόρφωση των κριτηρίων για το ποιες πληροφορίες του παρελθόντος πρέπει να είναι ανακτήσιμες και με ποιες μορφές πρέπει να παραδίδονται στους χρήστες, προβιβάζει την ΤΝ σε συστατικό παράγοντα συγκρότησης του περιεχομένου και του τρόπου με τον οποίο θυμούνται τα άτομα και οι κοινωνίες (Makhortykh 2023: 1505). Η στρατευμένη ψηφιοποίηση ιστορικών αρχείων, τα οποία εμπλέκονται άμεσα με τη διαμόρφωση της συλλογικής μνήμης, σε συνδυασμό με την περιορισμένη άσκηση προληπτικής αξιολόγησης της διαχεόμενης πληροφορίας από υποκείμενα τα οποία ανήκουν σε εθνοτικές, οικονομικές ή πολιτικές ομάδες που δεν έχουν πρόσβαση στα κέντρα λήψεως αποφάσεων, αναδιαμορφώνουν την πρώτη ύλη κατασκευής συλλογικής μνήμης. Αυτό που διακυβεύεται είναι ο έλεγχος των αναμνήσεων, συλλογικών και υποκειμενικών, υπό τη συνθήκη ότι οι λειτουργίες αποθήκευσης και επιμέλειας ανατίθενται όλο και περισσότερο σε αλγόριθμους οι οποίοι επιβλέπονται από και λογοδοτούν σε εταιρείες με αδιευκρίνιστες σκοπιμότητες (ό.π.: 1504). Η πρόσβαση, η επιλογή και η προβολή των αναμνήσεων καθορίζονται

συχνά από τεχνολογικά και επιχειρηματικά συμφέροντα, θέτοντας ζητήματα διαφάνειας, λογοδοσίας και πολιτισμικής μνήμης.

Εφόσον οι αλγόριθμοι αναλαμβάνουν όλο και περισσότερο την οργάνωση, ταξινόμηση και προβολή πληροφοριών, χωρίς πλήρη διαφάνεια για τον τρόπο που αποφασίζουν τι είναι σημαντικό, συγκεκριμένες αφηγήσεις μπορεί να προωθούνται και κάποιες ιστορίες να αγνοούνται. Μικρές εθνικές ή οικονομικά αποκλεισμένες κοινότητες δεν μπορούν να επηρεάσουν ποια αρχεία αναδεικνύονται σε εθνικές ψηφιακές βάσεις δεδομένων, οπότε οι ιστορίες τους υποεκπροσωπούνται ψηφιακά. Πιο συγκεκριμένα, οι πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης μπορεί να προβάλλουν ορισμένες αναρτήσεις ή φωτογραφίες βάσει αλγορίθμων που στοχεύουν σε μεγαλύτερη αλληλεπίδραση, επιλέγοντας έτσι ποιες προσωπικές ή συλλογικές αναμνήσεις γίνονται πιο ορατές και ποιες παραμένουν στο περιθώριο. Σε ψηφιακές πλατφόρμες, όπως το Google Arts & Culture ή τα συστήματα αναζήτησης σε ψηφιακές βιβλιοθήκες, οι αλγόριθμοι καθορίζουν ποια τεκμήρια εμφανίζονται πρώτα και ποια είναι λιγότερο δημοφιλή και παραμερίζονται, αποκρύπτοντας την ιστορία μειονοτήτων ή αποικιοκρατικά εγκλήματα. Η περιορισμένη και στρατευμένη αναπαράσταση του παρελθόντος ενισχύει κυρίως αφηγήματα, μέσω του ηγεμονικού βλέμματος, και καθιστά τη συλλογική μνήμη μηχανισμό πολιτικής επιρροής, με την ιστορία και την πολιτιστική κληρονομιά να καθορίζονται από οικονομικά, πολιτικά και τεχνολογικά συμφέροντα.

Η ετερότητα και το «Άλλο» μέσα από εικόνες TN

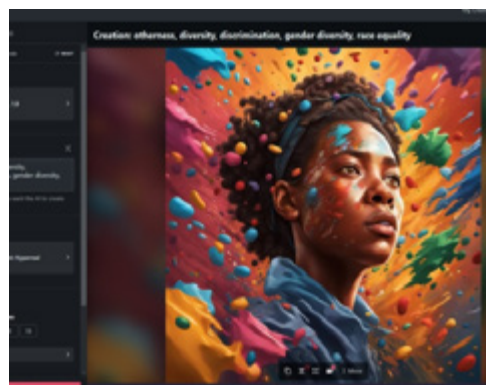
Εκκινώντας από τις ενδεικτικά επιλεγμένες εικόνες που συλλέχθηκαν από προγράμματα TN, χαρτογραφούνται οι διαδικτυακά διαχεόμενες αντιλήψεις για την ετερότητα και το «Άλλο», οι οποίες προκύπτει ότι εκχωρούνται είτε σε εκπροσώπους της μαύρης φυλής είτε σε άτομα τα οποία βρίσκονται σε ηλικιακή ή έμφυλη μεθοριακή κατάσταση. Παρά τις ριζοσπαστικές εναλλακτικές πορείες δράσης προς τις «μη δυαδικές ουτοπίες» (Spiel, κ.α. 2019), η ανάδειξη των ετεροπατριαρχικών αντιλήψεων μέσω της αναπαραγωγής των παραδοσιακών αναπαραστάσεων φύλου στα συστήματα TN καθίσταται πολιτική πρακτική, «εφόσον οι ανισότητες ισχύος, όπως ανακύπτουν από τις προσφερόμενες ή μη δυνατότητες των κοινωνικο-τεχνολογικών συστημάτων σκόπιμα ή ακούσια, υποθάλπουν την ηγεμονική μήτρα, δηλαδή τη *λευκή υπεροχή της ετεροπατριαρχίας, τον καπιταλισμό και την αποικιοκρατία εποίκων*» (Costanza-Chock 2020: 40-41).

Στη μελέτη μου αξιοποίησα υλικό από άτομα που είναι χρήστες προγραμμάτων παραγωγής εικόνων τεχνητής νοημοσύνης, γεγονός που διασφαλίζει την εμπειρική τους επαφή με τις πρακτικές παραγωγής εικόνας μέσω TN και την ικανότητά τους να συνεισφέρουν γνώση σχετικά με τη χρήση και τις δυνατότητες αυτών των εργαλείων. Είναι άτομα τα οποία επιλέχθηκαν με τη μέθοδο της χιονοστιβάδας, ξεκινώντας από τυχαίες γνωριμίες και επεκτείνοντας το δείγμα μέσω των κοινωνικών τους δικτύων. Η παρακάτω εικόνα (Εικόνα 1) αποτελεί δημιουργήμα ενός προγράμματος γενετικής TN με βάση τις λέξεις κλειδιά «ετερότητα», «δι-

άκριση», «έμφυλη διαφορετικότητα» και «φυλετική ισότητα». Είναι απαραίτητο να διευκρινιστεί ότι οι συνομιλήτριες και οι συνομιλητές μου διέδρασαν με τη γενετική TN με δικές τους επιλογές λέξεων-κλειδιών, οι οποίες έπρεπε να εντάσσονται στο ζητούμενο ευρύτερο πλαίσιο αντίληψης της «ετερότητας». Ως εκ τούτου, η επιλογή των συγκεκριμένων λέξεων-κλειδιών αποτυπώνει τις συνδηλώσεις της έννοιας της «ετερότητας» όπως ανακαλούνται από τα συμμετέχοντα υποκείμενα στην έρευνα. Η ετερότητα συνυφαίνεται με τη διάκριση του οικείου από το διαφορετικό και συσχετίζεται με τις έμφυλες και τις φυλετικές κατηγοριοποιήσεις. Η έννοια του κουήρ συνομιλεί με την παραμονή στα όρια και τα περιθώρια της έμφυλης κατηγοριοποίησης, ως το «αλλόκοτο» και συνεπώς συντάσσεται με την ετερότητα.

Η οπτική αποτύπωση των παραπάνω λέξεων-κλειδιών που σκιαγραφεί τη φιγούρα ενός υποκειμένου από τη μαύρη φυλή αναδεικνύει το ηγεμονικό βλέμμα της λευκής φυλής, ενώ η μαύρη φυλή εκπροσωπεί τη διαφορετικότητα. Η φυλετική διάκριση και τα φυλετικά σώματα αναμεσσοποιούνται με ποικίλους τρόπους ώστε να απευθύνονται σε ευρύ κοινό, κωδικοποιούνται και αναμεταδίδονται ψηφιακά και διαρρέουν στα δίκτυα εντός των οποίων οι άνθρωποι παγκοσμίως αλληλεπιδρούν καθημερινά (Nakamura 2008: 194). Το φυλετικό «Άλλο» θρέφει την αλγοριθμική προκατάληψη, οι πηγές της οποίας δεν μπορούν να εντοπιστούν σε διακριτούς δόλιους μηχανισμούς εξαιτίας της αδιαφανούς διαδικασίας των περίπλοκων αλγοριθμικών διαδικασιών, και, συνεπώς, «απορρίπτονται ως πρόβλημα κάποιου άλλου ή, χειρότερα, διατυπώνονται ως ανέγγιχτα γεγονότα της ιστορίας» (Hoffmann 2019: 905). Αναμφισβήτητα, η «δυναμική ισχύος μεταξύ ευνοημένων και περιθωριοποιημένων ομάδων ανά τον κόσμο, που έχει τις ρίζες της στην εποχή της αποικιοκρατίας» αντανάσσεται στον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και τη χρήση τεχνολογιών TN (Royer 2020: 26). Μολονότι τα αλγοριθμικά συστήματα δεν σχεδιάστηκαν με γνώμονα την εξάλειψη της αποικιοκρατικής αντίληψης και της υποτίμησης των «εξωτικών» πολιτισμών, η διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο η TN «αναπαράγει την αποικιακή οντολογία και επιστημολογία» (Costanza-Chock 2020: 67) στρέφει την προσοχή στην ακούσια συνενοχή των χρηστών στη διατήρηση και αναπαραγωγή καταπιεστικών δομών, όπως ο ρατσισμός και ο σεξισμός, μέσω καθημερινών ψηφιακών ενεργειών ανυποψίαστων και καλοπροαίρετων ατόμων (Zajko 2021: 1050). Αναδεικνύεται, λοιπόν, η κοινωνική διάσταση της TN και ο καθοριστικός ρόλος των σχεδιαστών και των χρηστών, δεδομένου ότι η μηχανική μάθηση στηρίζεται σε δεδομένα που καταγράφουν τις αποφάσεις και τις αλληλεπιδράσεις τους με τις ποικίλες αλγοριθμικές βάσεις δεδομένων, καθιστώντας σαφές ότι η τεχνολογία δεν λειτουργεί ανεξάρτητα από την κοινωνική της διάσταση (Πετρίδης 2023: 323).

Με μια δεύτερη ματιά στην εικόνα, το απεικονιζόμενο υποκείμενο στερείται χαρακτη-



Εικόνα 1:

Δημιούργημα της TN με λέξεις-κλειδιά τη διαφορετικότητα και την ισότητα

ριστικών της εξωτερικής εμφάνισης τα οποία φανερώνουν ρητά το φύλο, ενώ ταυτόχρονα η νεανικότητα του προσώπου παραπέμπει σε μια μεθοριακή κατάσταση που συνδέεται με το νεαρό της ηλικίας κατά την οποία δεν υφίσταται διακριτός έμφυλος προσδιορισμός. Παρόμοια με ένα παιδί το οποίο δεν έχει ακόμη εσωτερικεύσει τους κοινωνικούς κανόνες που συνδέονται με το φύλο, οπότε η ταυτότητα φύλου βρίσκεται σε διαδικασία διαμόρφωσης, οι εκφράσεις του φύλου είναι ρευστές και συγκεχυμένες. Αντίστοιχα στην εφηβεία, η οποία είναι από μόνη της μια περίοδος «στα όρια», κοινωνικά το άτομο δεν θεωρείται ούτε παιδί ούτε ενήλικας, το οποίο συνάδει με ρευστότητα ρόλων, προσδοκιών και συμπεριφορών. Αυτό το ενδιάμεσο έδαφος δημιουργεί χώρο για δοκιμές στην έμφυλη έκφραση και αναζήτηση σεξουαλικών προτιμήσεων και πρακτικών. Εν προκειμένω, το απεικονιζόμενο υποκείμενο φαίνεται να αποτυπώνει μια αμφισβήτηση ή μια υπέρβαση των καθιερωμένων διχοτομιών, όπως είναι το αρσενικό/θηλυκό ή το ετεροφυλοφιλικό/ομοφυλοφιλικό. Ωστόσο, οι ίδιες οι κατηγορίες είναι τόσο άκαμπτες και οριοθετημένες που δεν επιτρέπουν την ανάδυση νέων, υβριδικών ή ρευστότερων θέσεων. Ως εκ τούτου, το απεικονιζόμενο υποκείμενο κινείται στα όρια μεταξύ σταθερών κατηγοριών, οι οποίες, όμως, αποκλείουν τη δυνατότητα δημιουργίας ενδιάμεσων χώρων απαραίτητων για την παραγωγή μιας κουήρ επιτέλεσης, η οποία εκφράζει ένα «ανοιχτό πλέγμα δυνατοτήτων, κενών και επικαλύψεων» (Sedgwick 1993: 8) μέσα στο οποίο οι ταυτότητες είναι «χωρίς ουσία», πάντα αμφίσημες και σχεσιακές (Argüello 2016). Ενυπάρχει μια ένταση που δημιουργείται κατά την προσπάθεια απόδοσης των κανονιστικών προτύπων, αλλά χωρίς να μπορεί να τα διαρρήξει. Αυτή η αποτυχία σημαίνει ότι το παραγόμενο προϊόν της TN παραμένει παγιδευμένο από την ακαμψία των καθιερωμένων κατηγοριών.

Επιπρόσθετα, είναι βάσιμο να ειπωθεί ότι η TN συσχετίζει εννοιολογικά την «έμφυλη διαφορετικότητα» από τις λέξεις-κλειδιά με μια διαδικασία μετάβασης προς μια έμφυλη ταυτότητα με βάση τα προκαθορισμένα ετεροκανονιστικά πρότυπα τα οποία διαπλάθουν την TN. Δεδομένου ότι η TN έχει εκπαιδευτεί με τα δυαδικά πρότυπα, όταν συναντά την «έμφυλη διαφορετικότητα», αποτυγχάνει να την ενσωματώσει στην πλήρη πολυπλοκότητά της. Αντίθετα, μπορεί να τη συσχετίσει με μια «διαδικασία μετάβασης» που οδηγεί από το ένα προκαθορισμένο φύλο στο άλλο, όπως από άνδρα σε γυναίκα ή αντίστροφα, επειδή αυτό υπακούει καλύτερα στα δυαδικά της μοντέλα. Από τα παραπάνω συμφραζόμενα προκύπτει ότι οι συμβολικές μορφές κατηγοριοποίησης στοιχειοθετούν μια επιφανειακή απόδοση της διαφορετικότητας, η οποία έγκειται στη συλλογή δεδομένων που διαμορφώνουν ταξινομικούς κώδικες, επιμελημένους είτε αλγοριθμικά είτε μέσα από τις αγελαίες ανθρώπινες πρακτικές, ελλείπει αναγνώρισης της ρευστότητας των ταυτοτήτων, στηλιτεύοντας την έκφραση οποιασδήποτε αποκλίνουσας έμφυλης διάστασης από τη γενετική TN.

Εν συνεχεία, στο δεύτερο εικονικό προϊόν της TN (Εικόνα 2) διακρίνεται η εικονική νοηματοδότηση της έννοιας του «μη-δυαδικού» (non-binary) η οποία προτάθηκε από τη συνομιλήτρια μου στο πρόγραμμα γενετικής TN. Το αποτέλεσμα αποτυπώνει τη συσχέτιση της «μη-δυαδικότητας» του φύλου με ένα νεανικό πρόσωπο το οποίο δεν φέρει εξωτερικά χαρακτηριστικά τα οποία να συμμορφώνονται με μια προκαθορισμένη έμφυλη ταυτότητα. Το εικονικό δημιούργημα συγκλίνει με τις προσδοκίες για ένα «μη-δυαδικό» άτομο, ακριβώς

επειδή η μη-δυναμικότητα ανακαλεί μια ταυτότητα φύλου, η οποία δεν ευθυγραμμίζεται αποκλειστικά με τις παραδοσιακές δυαδικές κατηγορίες «αρσενικό» ή «θηλυκό». Ωστόσο, η νεαρή ηλικία του απεικονιζόμενου ατόμου, σημείο το οποίο εντοπίζεται και στην εικόνα 1, προβληματίζει ως προς την ανάκληση ενός κυρίαρχου προτύπου το οποίο συνυφαίνει την απουσία ταύτισης με συγκεκριμένο φύλο και την απόκλιση από τον ετεροσεξουαλικό προσανατολισμό με τη διάθεση πειραματισμού, αναποφασιστικότητας, αναζήτησης της σεξουαλικότητας, συμπεριφορές και στάδια που συχνά συμπίπτουν με τη μετάβαση από την παιδική ηλικία στην εφηβεία. Εφόσον η συσχέτιση νιότης-έμφυλης διαφορετικότητας-σεξουαλικού πειραματισμού φαίνεται να υποθάλπεται στις εικόνες της TN, γίνεται αντιληπτό ότι το κυρίαρχο πρότυπο, βάσει του οποίου σημασιοδοτείται το *διαφορετικό*, διαπλάθεται σύμφωνα με τις ετεροκανονιστικές επιταγές, οι οποίες περιορίζουν τον πειραματισμό σε νεαρή ηλικία.

Το τρίτο δημιουργήμα της TN (Εικόνα 3) απαντά στη δοθείσα λέξη-κλειδί «Transgender». Το συμμετέχον υποκείμενο επιλέγει να χρησιμοποιήσει αναλυτική περιγραφή της επιθυμητής απεικόνισης οπότε και θέτει ως προτροπή (prompt) «ένα transgender άτομο πωλητή, στη στάση ενός λεωφορείου, να κρατά μια βαλίτσα και να κοιτά τριγύρω». Το απεικονιζόμενο υποκείμενο είναι ηλικιωμένο, βρίσκεται σε μια στάση λεωφορείου και κοιτά τριγύρω όπως υπαγορεύεται από την πρόταση-κλειδί. Ως προς την εικονική αποτύπωση της έννοιας του «transgender», το φύλο του υποκειμένου φαίνεται να συγκλίνει με μια θηλυκότητα. Αξιίζει να σημειωθεί ότι και οι τέσσερις εικόνες που έλαβα από τη συνομιλήτριά μου και αφορούν τη λέξη-κλειδί «transgender» αντικατοπτρίζουν μια θηλυκότητα, η οποία, ωστόσο, δεν συγκλίνει με την κανονιστική επιτέλεση της θηλυκότητας. Το ενδιαφέρον στην τρίτη εικόνα είναι η γερασμένη μορφή που ανακαλεί τον ηλικιακό στιγματισμό, ο οποίος έγκειται στην πεποίθηση ότι με την πάροδο του χρόνου η θηλυκότητα αλλοιώνεται. Η μείωση της ξεκάθαρα θηλυκής εμφάνισης, όπως διαπλάθεται από τους ηγεμονικούς κανονιστικούς λόγους, σηματοδοτεί την αδυναμία ανταπόκρισης στη γυναικεία επιτέλεση εξαιτίας των σωματικών περιορισμών που επιφέρει η γήρανση. Η θηλυκότητα δεν είναι μόνο κοινωνικά κατασκευασμένη, αλλά και δυναμική, μεταβαλλόμενη με την ηλικία. Η κοινωνία συχνά συνδέει την «ιδανική θηλυκότητα» με τη νεότητα, το σμιλευμένο σώμα και το αφεγάδιαστο δέρμα. Με την ηλικία, οι σωματικές αλλαγές και οι κοινωνικές αντιλήψεις επηρεάζουν το πώς ένα άτομο βιώνεται ή αναγνωρίζεται ως «θηλυκό». Αναφορικά με τη μεθοριακή κατάσταση που αναδεικνύεται στη δεύτερη εικόνα και συνδέεται με τη μετάβαση από την εφηβεία στην ενηλικίωση, ο όρος-κλειδί «τρανς άτομο» αποδίδεται εικονικά ως μια γυναίκα σε ηλικιακή μετάβαση από τη μέση ηλικία προς τα γηρατειά, κατά την οποία η θηλυκότητα φαίνεται να



Εικόνα 2: Δημιούργημα της TN με λέξη-κλειδί το «non-binary»



Εικόνα 3:

Δημιούργημα της TN με λέξεις-κλειδιά το «transgender person»

υποχωρεί, τοποθετώντας την στο περιθώριο των κυρίαρχων έμφυλων κατηγοριοποιήσεων. Για το γυναικείο σώμα, η γήρανση και η ατέλεια διαταράσσουν την εξιδανικευμένη εικόνα του γυναικείου σώματος και αποτελούν ένδειξη κοινωνικής «δυσλειτουργίας» του. Η εμμηνόπαυση που σηματοδοτεί το τέλος της αναπαραγωγικής ηλικίας επιφέρει την κοινωνική του απαξίωση. Κατά συνέπεια, η εικόνα της TN αναδεικνύει τους περιορισμούς και τις αποκλειστικές προσδοκίες των κοινωνικών προτύπων θηλυκότητας και πυροδοτεί έναν προβληματισμό σχετικά με τη σχέση ηλικιακών μεταβάσεων και της κοινωνικά αναγνωρισμένης θηλυκότητας.

Οι ενδεικτικές παρατηρήσεις υπογραμμίζουν ότι τα αποτελέσματα των αφηγημάτων TN δεν διέπονται από ουδετερότητα. Οι κυρίαρχες κανονιστικές αφηγήσεις ισχυροποιούνται μέσα από την εκ νέου διαμεσολαβημένη αποτύπωσή τους από τη γενετική TN και ενσωματώνονται σταδιακά στη συλλογική μνήμη, καλλιεργώντας έναν χειραγωγούμενο τρόπο αντίληψης, αποδεκτές ή αποκλίνουσες επιτελέσεις, και πρότυπα πειθάρχησης. Η πρόκληση έγκειται στο ότι «η γλώσσα, και ολόκληρο το σύστημα των κοινωνικών συμβάσεων που συνδέονται με αυτήν, μας επιτρέπει να ανασυνθέτουμε κάθε στιγμή το παρελθόν μας» (Halbwachs 1941: 173). Η γλώσσα και η μνήμη είναι καθοριστικές στην ανάπτυξη της αυτοσυνείδησης, δηλαδή της ικανότητας αντίληψης εαυτού, της ταυτότητάς μας, των κοινωνικών μας πρακτικών και των σχέσεών μας με τους άλλους (Turner 2007: 28), όπως επίσης συμβάλουν στην κοινωνικοποίηση και την κοινωνική συνοχή και ανθεκτικότητα. Ο προσανατολισμός στην κατανάλωση, στην ταχύτατη διεκπεραίωση εργασιών και τη λήψη αποφάσεων από την TN, οδηγεί στην εξάρτηση από μηχανές, οι οποίες για ορισμένους αποτελούν πανάκεια για κάθε είδους προβλήματα της ανθρωπότητας. Η εμμονή με την τεχνολογική καινοτομία αποσπά την προσοχή από πραγματικά, υπαρκτά κοινωνικά και πολιτικά προβλήματα, τα οποία απαιτούν σύνθετες, θεσμικές ή συλλογικές λύσεις και όχι απλώς τεχνικές παρεμβάσεις. Για τον Εβγκένι Μορόζοφ (2013), η τεχνολογική επιλυσιμότητα (techno-solutionism) συνιστά μια παραπλανητική μορφή τεχνολογικής αισιοδοξίας, η οποία προτείνει απλουστευτικές τεχνικές λύσεις σε σύνθετα κοινωνικά προβλήματα και ενδέχεται να λειτουργεί ιδεολογικά ή και ιδιοτελώς (ό.π.). Για παράδειγμα, στα πρώτα χρόνια των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, πλατφόρμες όπως το Facebook παρουσιάστηκαν ως λύση σε ευρύτερα κοινωνικά προβλήματα, όπως η παγκόσμια παρεξήγηση,² ο κοινωνικός κατακερματισμός³

2 Η ιδέα ότι οι συγκρούσεις μεταξύ ανθρώπων, πολιτισμών ή κρατών οφείλονται κυρίως στην έλλειψη επικοινωνίας. Οπότε, αν όλοι συνδεθούμε και μιλήσουμε, θα αναπτύξουμε αλληλοκατανόηση.

3 Αναφέρεται στη διάσπαση της κοινωνίας σε απομονωμένες ομάδες. Τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης, στα πρώτα χρόνια λειτουργίας τους, υποσχέθηκαν ότι θα «ενώσουν» κοινότητες, φίλους, οικογένειες, ακόμη και έθνη.

και ο «φυλετισμός».⁴ Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, αρχικά, ενσαρκώθηκαν ως τεχνολογικές λύσεις σε σύνθετα κοινωνικά προβλήματα, βασισμένες στην αισιόδοξη αλλά προβληματική παραδοχή ότι η αυξημένη επικοινωνία αρκεί για την υπέρβαση κοινωνικών διαιρέσεων και προκαταλήψεων. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης εξιδανικεύτηκαν ως εργαλεία ικανά να μετριάσουν ή να «θεραπεύσουν» βαθιά ριζωμένα και χρόνια χαρακτηριστικά κοινωνικά προβλήματα, πεποιθήση που αμφισβητήθηκε έντονα από την κριτική θεωρία, τις σπουδές μέσων και επικοινωνίας και την πολιτική κοινωνιολογία. Στη νεότερη δουλειά του, ο Μορόζοφ (2023) προσεγγίζει την τεχνολογική επιλυσιμότητα ως μορφή *ψηφιακού νεοφιλελευθερισμού*, ορίζοντάς τον ως τη μεταπλαισίωση κοινωνικών προβλημάτων με όρους κερδοσκοπικών τεχνολογικών λύσεων που ευνοούν την ιδιωτικοποίηση και την εμπορευματοποίηση δημόσιων ζητημάτων. Υπό αυτό το πρίσμα, η τεχνολογική επιλυσιμότητα αναδεικνύεται ως κατεξοχήν πολιτικο-οικονομικό πρόβλημα, καθώς αδυνατεί να παρέχει ουσιαστικές απαντήσεις σε κοινωνικές προκλήσεις που θα προαπαιτούσαν την αμφισβήτηση των ανισοροπιών ισχύος της αγοράς και την ενεργή κρατική ευθύνη για την προαγωγή του δημόσιου συμφέροντος (ό.π.). Ως μορφή αντίστασης, είναι αναγκαία η εξέταση των ευρύτερων κοινωνικών και πολιτικών επιπτώσεων των τεχνολογικών λύσεων, καθώς η αποτελεσματικότητα μιας τεχνολογίας δεν αρκεί για την υπεύθυνη αντιμετώπιση σύνθετων κοινωνικών προβλημάτων. Επομένως, εντείνεται και η ανάγκη για κριτική αναγνώριση και αποκλεισμό των προκαταλήψεων και της μεροληψίας από συστήματα μηχανικής μάθησης, και όχι μόνο, καθώς οι «αδιαφανείς λειτουργίες τροφοδοτούν τις επιλογές της μη-ανθρώπινης νοημοσύνης και επιδρούν καταλυτικά στη διανομή και τη δημιουργία περιεχομένου κατασκευής μνήμης» (Makhortykh 2023: 1508).

Η μακρινή «Άλλη»

Η διαχρονική τάση των ανθρώπων να αναπτύσσουν σχέσεις με άλλους ανθρώπους που φέρουν κοινά πολιτισμικά, γλωσσικά, θρησκευτικά ή εθνοτικά χαρακτηριστικά οδηγεί στον σχηματισμό ομάδων οι οποίες διαφοροποιούνται από άλλες ομάδες. Αυτή η διαδικασία ενισχύει την αίσθηση του ανήκειν, επιτρέποντας στα υποκείμενα να κατανοήσουν την κοινωνική τους θέση και να βιώσουν τις ποικίλες κοινωνικές αλληλεπιδράσεις. Τα υποκείμενα τείνουν να νιώθουν πιο άνετα με αυτό που αναγνωρίζουν ως «οικείο» και μπορεί να αισθάνονται απειλή ή αναταραχή με οτιδήποτε διαφορετικό. Η διαδικασία καθορισμού του «Άλλου» αναφέρεται στην αντιμετώπιση μιας ομάδας ή ενός υποκειμένου ως ενδογενώς διαφορετικό από τον εαυτό μας ή την ομάδα στην οποία έχουμε κατατάξει τον εαυτό μας. Η διαδικασία οριοθέτησης του «Άλλου» αποκλείει εκ προοιμίου την πιθανότητα οποιασδήποτε εμπλοκής ή συνεργασίας, καθώς η διάκριση κατά βάση στοιχειοθετείται από την απόδοση αρνητικών χαρακτηριστικών στους «Άλλους». Ενώ η ετερότητα δεν είναι αναπόφευκτα αρνητική, συχνά

4 Αναφέρεται στον ρατσισμό και στις εθνοτικές διακρίσεις.

εργαλειοποιείται με σκοπό την περιθωριοποίηση και τον στιγματισμό ατόμων ή ομάδων. Η αποδοχή και ο σεβασμός της ετερότητας αποτελούν παράγοντες ενθάρρυνσης της ενσυναίσθησης και της σύστασης συμπεριληπτικών κοινωνιών, οι οποίες ενσωματώνουν την αμοιβαία κατανόηση και αλληλοβοήθεια.

Όντας μια σχετικά νέα και ταχέως εξελισσόμενη τεχνολογία, η ΤΝ προκαλεί την αίσθηση του ανοίκειου και συναισθήματα φόβου, δυσφορίας ή και ανάγκη για αφορισμό. Η δυσκολία κατανόησης των άγνωστων εσωτερικών αλγοριθμικών διεργασιών οι οποίες διεξάγονται στο λεγόμενο «μαύρο κουτί» της ΤΝ υποκινούν ένα αίσθημα αποξένωσης. Η λειτουργία του μαύρου κουτιού των ευφυών συστημάτων καθιστά την αλληλεπίδραση περιορισμένη και μη ενημερωτική για τον τελικό χρήστη (Sartori & Theodorou 2020: 4) με αποτέλεσμα την έλλειψη επαρκών πληροφοριών σχετικά με την αναδυόμενη συμπεριφορά ενός συστήματος. Για παράδειγμα, οι αλγόριθμοι πρόβλεψης σε πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης συχνά λειτουργούν ως μαύρα κουτιά, όπου οι χρήστες αδυνατούν να κατανοήσουν πλήρως πώς διαμορφώνονται οι τελικές επιλογές. Αυτή η αδιαφάνεια ενισχύει την έλλειψη εμπιστοσύνης και μπορεί να οδηγήσει σε αδικίες ή σε δυσπιστία απέναντι στην τεχνολογία.

Κρίσιμος παράγοντας διερεύνησης των προκλήσεων που προκύπτουν ως προς την ανθρώπινη δράση, την ασφάλεια, την ανισότητα και τη συμπερίληψη είναι η ασυμμετρία της πληροφόρησης εξαιτίας του χάσματος γνώσης μεταξύ των σχεδιαστών ΤΝ και χρηστών. Επιπλέον, δεδομένου ότι η εννοιολόγηση του αλγορίθμου ποικίλλει μεταξύ διαφορετικών ανθρώπων, σε διαφορετικές ιστορικές στιγμές και κοινωνικές καταστάσεις, ο Πόλ Ντούρις (Dourish 2016) προωθεί μια ανθρωπολογική υπόθεση για την ανάληψη ενός «σωστού» ειδικού ορισμού των αλγορίθμων καθώς «αν θέλουμε –ως κοινωνικοί και πολιτικοί ερευνητές– να κατανοήσουμε τους μηχανικούς και να τους κάνουμε να μας ακούσουν, τότε πρέπει να χρησιμοποιήσουμε τους όρους όπως εκείνοι, καθώς είναι θέμα εθνογραφικής ευθύνης και πρακτικής πολιτικής» (Dourish 2016: 2). Είναι σημαντικό να διαφοροποιηθεί το εργατικό δυναμικό ανάπτυξης ΤΝ ως προς τις σχετικές διαστάσεις του κοινωνικού, πολιτικού, πολιτισμικού και οικονομικού υπόβαθρου (Floridi, κ.α. 2018), ενώ ταυτόχρονα θα ήταν καταλυτική η θέσπιση κανονισμών και κανόνων δεοντολογίας, οι οποίοι θα μπορούσαν να καθορίσουν στόχους και κίνητρα μέσα από την αναγνώριση και την προάσπιση της διαφορετικότητας στις ομάδες εκπαίδευσης και σχεδιασμού της ΤΝ (Dignum 2019: 100). Σύμφωνα με τη σύσταση της Ντίγκναμ,

Σε έναν ολοένα και πιο συνδεδεμένο κόσμο της ΤΝ, τα κίνητρα και οι κανονισμοί μπορούν να υποστηρίξουν την ευαισθητοποίηση και τη δέσμευση σε μια διαφορετική προοπτική, διασφαλίζοντας ότι οι εφαρμογές ΤΝ είναι πραγματικά προσαρμόσιμες σε έναν ποικίλο πολιτισμικό χώρο, επιτρέποντας έτσι την πρόσβαση σε όλους. (ό.π.: 101)

Η αντιμετώπιση αυτής της διαφορετικής και απρόβλεπτης μορφής νοημοσύνης ως έναν μακρινό «Άλλο» ενέχει τον κίνδυνο της αποδέσμευσης από την οποιαδήποτε ανθρώπινη ευθύνη, ενώ οι ποικίλες συνέπειες αναγνωρίζονται ως αναπόφευκτες και η τεχνολογική μεμ-

ψιμοιρία απενοχοποιείται. Εν προκειμένω, η ελλιπής τεχνογνωσία του μέσου χρήστη και η απουσία διαφάνειας της διαδικασίας λογοκρισίας που συντελείται από τα νευρωνικά δίκτυα, θέτουν υπό αμφισβήτηση την κριτική λήψη αποφάσεων που εκτελείται από την ΤΝ, ιδιαίτερα σε κρίσιμους τομείς, όπως η πρόσβαση στην υγειονομική περίθαλψη και στην εργασία και η άσκηση δικαιουσύνης (Banifatemi, κ.α. 2021: 230). Ανατρέχοντας στην πρόταση του Νικ Σίβερ (Seaver 2017) πρέπει να προσεγγίσουμε τους αλγόριθμους όχι «μέσα στον» πολιτισμό, αλλά «ως» πολιτισμό, δηλαδή, «ως πολλαπλές συνέπειες μιας ποικιλίας ανθρώπινων πρακτικών» (ό.π.: 4), όπου ο *πολιτισμός* δεν ορίζεται ως ένα αντικείμενο, αλλά ως «κάτι που κάνουν οι άνθρωποι». Η ανθρωπομορφική αντίληψη της ΤΝ ως «άτομο» από το οποίο αναμένεται μια ανθρωπινότητα μπορεί να κάμψει την εγρήγορσή μας ως προς τις αρνητικές συνέπειές της.

Η λειτουργία της γενετικής ΤΝ βασίζεται στη βαθιά μάθηση, δηλαδή έναν τύπο μηχανικής μάθησης ο οποίος μιμείται τη λειτουργία των νευρώνων του ανθρώπινου εγκεφάλου με βάση πολύπλοκες αρχιτεκτονικές, γνωστές ως τεχνητά νευρωνικά δίκτυα. Τα δίκτυα δημιουργούν πολυάριθμα διασυνδεδεμένα στρώματα τα οποία επεξεργάζονται και μεταφέρουν πληροφορίες και καθιστούν δυνατή τη δημιουργία νέων εκδοχών ποικίλων μορφών δεδομένων, ακόμα και συνθετικών, τα οποία επιτρέπουν την εκπαίδευση άλλων μοντέλων ΤΝ, με δειγματοληψία από τον λανθάνοντα χώρο ή μέσω ενός δικτύου γεννήτριας, το οποίο αποτελεί μια σύνθεση της κατεκτημένης γνώσης. Συνεπώς, διακρίνεται η σχετική της εξάρτηση από την υπάρχουσα, διαμοιρασμένη ψηφιακά, εμπειρία και από την ανάκληση μετρίων και την πρόβλεψη προτύπων. Η ιδιότητά της να «μαθαίνει» από ταχύτατες δοκιμές και λάθη, και η δυνατότητα να διασαφηνίσει και να προσαρμοστεί σε νέα δεδομένα σε μικρό χρονικό διάστημα την καθιστά διαφορετική από τους ανθρώπους, και ιδιαίτερος διορατική. Η ανάπτυξη μιας «υπεύθυνης» ΤΝ έγκειται στη θεώρησή της ως «κοινωνικοτεχνικό σύστημα το οποίο διαμορφώνεται από τον συνδυασμό του τεχνικού στοιχείου, δηλαδή του κώδικα και των δεδομένων, και των κοινωνικών στοιχείων, δηλαδή των ενδιαφερόμενων μερών που είναι υπεύθυνοι για την ανάπτυξη του συστήματος» (Dignum 2019: 102-104). Είναι κρίσιμο να μην αντιμετωπίζεται ως μια αθέριμη και αυτόνομη οντότητα, αλλά ως ανθρωποτεχνολογική συναρμογή που δύναται να λειτουργήσει ως σύμμαχος στη λήψη αποφάσεων και στη θέσπιση στρατηγικών για τη διαμόρφωση ενός διευρυμένου πλαισίου ενσυναίσθησης και ενστάλαξης παγκοσμίως αναγνωρισμένων αξιών.

Σημεία αναστοχασμού

Η ανάπτυξη των τεχνολογιών ΤΝ έχει επιφέρει κοινωνικούς, πολιτικούς και οικονομικούς μετασχηματισμούς, οι οποίοι συνδέονται με την αύξηση της εργασιακής επισφάλειας λόγω αυτοματοποίησης πολλών εργασιών, τη διευκόλυνση ποικίλων μορφών επιτήρησης και τη διάχυση κανονικοποιητικών πρακτικών. Αναμφίβολα, η ΤΝ αποτελεί ένα εργαλείο το οποίο λειτουργεί επικουρικά στην επισκόπηση μεγάλου όγκου δεδομένων σε μικρό χρονικό διά-

στημα, παρέχοντας στους ανθρώπους καθοδήγηση και υποστήριξη σε χρονοβόρες και περίπλοκες εργασίες. Σχεδιάστηκε με γνώμονα την ενίσχυση της ανθρώπινης εμπειρίας και τη μεγιστοποίηση της ανθρώπινης δράσης, καθώς παρέχει δυνατότητες επισκόπησης πληροφοριών, καθοδήγησης και υποστήριξης με ταχύτερους ρυθμούς. Παρά την αποδοτικότητά της, η κατάκτηση της δυνατότητας να βιώνει συναισθήματα και να αναπτύσσει συνείδηση και αίσθηση αυτογνωσίας παρόμοια με τους ανθρώπους φαντάζει πολύ μακρινή, αν όχι ανέφικτη. Ιδιότητες όπως η ενσυναίσθηση ή η ικανότητα για συμμετοχή ή η εξασφάλιση ισότιμων όρων ανταγωνισμού που είναι χρήσιμες και ίσως απαραίτητες για την εκτέλεση λειτουργιών που βασίζονται στην κατανόηση των ανθρώπινων όντων, όπως η ιατρική ή η δικαιοσύνη, φαίνεται να τοποθετούνται εκτός της τεχνολογικής εμβέλειας της TN (Casonato 2021: 141).

Οι προσφερόμενες δυνατότητες από τη γενετική TN καθιστούν τους ανθρώπους αποδέκτες εκδοχών του παρελθόντος και, ταυτόχρονα, συνδημιουργούς της κατασκευής της συλλογικής μνήμης του παρόντος, η οποία συγκροτείται από τη μαζική συλλογή ποικίλων μνημονικών υποκειμενικοτήτων. Παρά την αίσθηση ότι οι τεχνολογίες μνήμης εξασφαλίζουν την πολυφωνία και την ποικιλόμορφη ερμηνεία των γεγονότων, και κατ' επέκταση τη δημοκρατική εκπροσώπηση, τα διαθέσιμα πολυτροπικά εργαλεία, η διακυβέρνηση των Μεγάλων Δεδομένων (Big Data), η αλγοριθμική επιμέλεια και η συγκάλυψη πληροφοριών, και η αποκοπή των παραγόμενων «κειμένων» από το ευρύτερο κοινωνικό-πολιτισμικό συγκείμενο μέσα στο οποίο εντάσσονται, πριμοδοτούν τη διείσδυση ηγεμονικών αντιλήψεων και πρακτικών. Αυτό δημιουργεί τον κίνδυνο η ενσωμάτωση αυτών των αντιλήψεων να φανεί φυσιολογική και να υιοθετηθεί ως συλλογικά και διαχρονικά θεσμοθετημένη αξία. Ακόμη και όταν η επιδίωξη είναι η εξασφάλιση της συμμετοχικότητας και η αμερόληπτη έκφραση ξεκάθαρης τοποθέτησης, «η αλγοριθμική ουδετερότητα αναπαράγει αλγοριθμικά παρατεταμένη διάκριση» (Benjamin 2019: 143).

Εξετάζοντας τον τρόπο με τον οποίο η τεχνολογία επηρεάζει τον πολιτισμό και ο πολιτισμός μεταμορφώνει την τεχνολογία και εστιάζοντας στη διαδικασία εκπαίδευσης της TN και στα δεδομένα τα οποία προσφέρονται ως ανατροφοδότηση από τους ανθρώπους-εκπαιδευτές, αναδεικνύεται η βαρύτητα της αλληλεπιδραστικής σχέσης ανθρώπου-TN και ενθαρρύνεται η αμφισβήτηση των πολιτισμικών και κοινωνικών υποθέσεων που λαμβάνουμε ως δεδομένες. Συγκεκριμένα, η παράβλεψη του «εκμεταλλευτικού» χαρακτήρα των διαδικτυακών αναζητήσεων με λέξεις-κλειδιά ενισχύει προβληματικές αναπαραστάσεις ή ταυτότητες (Noble 2018: 152). Έμφαση πρέπει να δοθεί στην ανάλυση της ευρύτερης κοινωνικής και τεχνικής αλληλεπίδρασης, δηλαδή στον τρόπο που η τεχνολογία μεσολαβεί δυναμικά την πρόσβαση του κοινού σε πληροφορίες, από τις βιβλιοθήκες μέχρι τις μηχανές αναζήτησης. Εν προκειμένω, ο σχεδιασμός, η χρήση και η εφαρμογή της γενετικής TN εδράζεται σε κοινωνικές, πολιτικές και οικονομικές δυναμικές εντός ενός παγκόσμιου συνδεδεμένου κόσμου πολιτισμικών συγκλίσεων και αντιθέσεων. Η ανάπτυξη της TN απαιτεί συλλογική κοινωνικοπολιτική διαβούλευση για να καθοριστεί τι είδους TN θα αναπτυχθεί, για ποιους, με ποιο σκοπό και σύμφωνα με ποιες ηθικές προτεραιότητες (Floridi 2019: 261). Η συλλογή και η ανάλυση δεδομένων δεν αρκεί για την επίλυση κοινωνικών προβλημάτων, καθώς δεν μπορεί να υποκαταστήσει πολιτικές αποφάσεις, αξιακές κρίσεις και διαδικασίες δημο-

κρατικής διαβούλευσης. Συνεπώς, αναγνωρίζεται η ανάγκη ύπαρξης χώρου για τον περιορισμό, τη διακοπή ή ακόμη και την απόρριψη ορισμένων τεχνολογικών εφαρμογών, όταν οι κοινωνικές τους επιπτώσεις κρίνονται προβληματικές (Mayer-Schönberger & Cukier 2013).

Η πεποίθηση ότι «μπορούμε να κατανοήσουμε τα κίνητρα και τις αντιλήψεις των προγραμματιστών αποκόπτοντάς τους από το αλγοριθμικό συγκείμενο, περιγράφοντάς τους ως *αλγοριθμικούς*, είναι άστοχη και αφελής, καθώς υποβιβάζει τους ανθρώπους σε φορμαλισμούς εκτός των συμφραζόμενων» (Seaver 2017: 10), ενώ η προσπάθεια «να κατανοήσουν –τους ανθρώπους– χωρίς να τους γνωρίζουν» (Geertz 1973: 30) παρακωλύει την ουσιαστική επισκόπηση της κοινωνικής δυναμικής των αλγοριθμικών συστημάτων και της ΤΝ. Η σπουδαιότητα της αλληλεπιδραστικής σχέσης ανθρώπου-ΤΝ και η αμφισβήτηση των πολιτισμικών και κοινωνικών υποθέσεων που λαμβάνουμε ως δεδομένες τοποθετούνται στο επίκεντρο της ανάπτυξης μιας «υπεύθυνης» ΤΝ όπου η ανάπτυξη, η εφαρμογή και η αξιολόγηση των συστημάτων γίνονται με γνώμονα την ισότητα, τη διαφάνεια, τη δικαιοσύνη και τον σεβασμό της ανθρώπινης αξιοπρέπειας (Dignum 2019). Σε αυτό συμβάλλει καθοριστικά η ενεργή συμμετοχή των ανθρώπων ώστε να προάγουν μια υπεύθυνη ΤΝ, γεγονός που απαιτεί την ενεργή και ενημερωμένη συμμετοχή όλων των εμπλεκόμενων, με την εκπαίδευση να διασφαλίζει ότι οι άνθρωποι κατανοούν τις επιπτώσεις της ΤΝ και μπορούν να συμβάλουν στη διαμόρφωση της κοινωνικής της χρήσης (ό.π.: 68). Οποιαδήποτε προσέγγιση των αλγοριθμικών συστημάτων που παραβλέπει τα κοινωνικά συμφραζόμενα ή περιορίζεται σε φορμαλιστικές προσεγγίσεις των δημιουργών τους κινδυνεύει να υποτιμήσει τόσο τις κοινωνικές επιπτώσεις όσο και τις ηθικές προκλήσεις της ΤΝ. Επιδίωξη είναι η διαμόρφωση μιας ΤΝ που θα προάγει την ισότητα, την αποδοχή της ετερότητας και θα συντελεί στην κατασκευή μιας απο-αποικιοποιημένης και απο-στιγματισμένης συλλογικής μνήμης. Η ηθική χρήση, η ασφαλής διακυβέρνηση δεδομένων χωρίς παραβιάσεις της ιδιωτικότητας και η αποτροπή αποκλεισμών που κωδικοποιούνται σε αλγόριθμους συνιστούν προϋποθέσεις για την ανάπτυξη ψηφιακών κόσμων, οι οποίοι προάγουν την αλληλεγγύη και την αποδοχή. Αυτό περιλαμβάνει τη βελτίωση των χαρακτηριστικών προσβασιμότητας, την προώθηση ποικίλης εκπροσώπησης στις βιομηχανίες τεχνολογίας και την αντιμετώπιση προκαταλήψεων και διακρίσεων σε αλγόριθμους και συστήματα ΤΝ, χωρίς να παρακάμπτεται ο ενδογενής περιορισμός της εξερεύνησης όλου του φάσματος των δυνατοτήτων της ΤΝ, ιδιαίτερα σε τομείς στους οποίους ο ανθρώπινος παράγοντας αδυνατεί να αντεπεξέλθει.

Αναφορές

- Argüello, Tyler M. 2016. «Fetishizing the health sciences: Queer theory as an intervention». *Journal of Gay & Lesbian Social Services*, 28(3), 231–244.
- Banifatemi, Alireza, Nicolas Miaillhe, R. Buse Çetin, Antoine Cadain, Ylva Lannquist, και Catherine Hodes. 2021. «Democratizing AI for Humanity: A Common Goal». Στο Braunschweig, B., Chhab, M. (επιμ.) *Reflections on Artificial Intelligence for Humanity. (Lecture Notes in Com-*

- puter Science, Vol. 12600, pp. 1–15). Cham: Springer.
- Benjamin, Ruha. 2019. *Race After Technology. Abolitionist Tools for the New Jim Code*. Κέιμπριτζ: Polity Press.
- Βογιατζής Ηρακλής-Αλέξανδρος, και Βλαχάκης Γεώργιος. 2022. Αλγόριθμοι στη δημόσια σφαίρα: Ο φόβος του «κωδικοποιημένου βλέμματος» και η Επικοινωνία της Επιστήμης. *Αυτόματων: Περιοδικό Ψηφιακών Μέσων και Πολιτισμού*. 2(1) (Νοέμβρ. 2022): 7-29.
- Casonato, Carlo. 2021. «AI and Constitutionalism: The Challenges Ahead». Στο Braunschweig, B., Ghallab, M. (eds) *Reflections on Artificial Intelligence for Humanity. (Lecture Notes in Computer Science, Vol. 12600, pp. 127-149)*. Cham: Springer.
- Clavert, F, Mahroug, S, και Schafer, V. 2022. «Préservation et distorsion: l'espace-temps des réseaux socio-numériques et du web archive». Στο *Revue d'histoire culturelle* 5.
- Constanza-Chock, Sarah J. 2020. *Design Justice: Community-Led Practices to Build the Worlds We Need*, 60–61. Κέιμπριτζ, Μασαχουσέτη: MIT Press.
- Crawford, Kate. 2016. «Can an algorithm be agonistic? Ten scenes from life in calculated publics». *Science, Technology, & Human Values* 41(1): 77-92.
- Dignum, Virginia. 2019. *Responsible Artificial Intelligence: How to Develop and Use AI in a Responsible Way*. Switzerland: Springer Nature.
- Dourish, Paul. 2016. «Algorithms and their others: Algorithmic culture in context». *Big Data & Society* 3(2): 1-11.
- Dubos, Rene. 1974. *Beast or Angel? Choices that make us human*. Νέα Υόρκη: Charles Scribners.
- Esposito, Francesca. 2023. «It's All about Data: The Relationship between Anthropologists and Data Scientists from a Technical Point of View», *Anthropology in Action* 30(3). 32-39.
- Ferguson, J. H., Kreshel, P, και Tinkham, S. F. 1990. «In the Pages of Ms.: Sex Role Portrayals of Women in Advertising». *Journal of Advertising*, 19(1), 40-51.
- Floridi, Luciano. 2019. «Establishing the Rules for Building Trustworthy AI». *Nature Machine Intelligence* 1(6): 261-262.
- Floridi, Luciano, Jeroen COWLS, Monica Beltrametti, Raja Chatila, Patrice Chazerand, Virginia Dignum, Filippo Dignum, Christoph L. D. Müller, και Andrea Schafer. 2018. «AI4People -An Ethical Framework for a Good AI Society: Opportunities, Risks, Principles, and Recommendations». *Minds & Machines* 28, 689-707.
- Friedman, Batya, και Helen Nissenbaum. 1997. «Bias in Computer Systems». Στο *Human Values and the Design of Computer Technology*, Batya Friedman (επιμ.), 21-40. Κέιμπριτζ: Cambridge University Press.
- Geertz, Clifford. 1973. *The Interpretation of Cultures*. Νέα Υόρκη: Basic Books.
- Gillespie T, Boczkowski PJ, Foot KA, επιμ. 2014. *Media Technologies. Essays on Communication, Materiality, and Society*. Κέιμπριτζ, Μασαχουσέτη: MIT Press.
- Halbwachs, Maurice. 1992 [1941]. *On Collective Memory* (μετάφρ. L. Coser). Σικάγο: University of Chicago Press.
- Hoffmann, Alexandra L. 2019. «Where fairness fails: Data, algorithms, and the limits of antidiscrimination discourse». *Information, Communication & Society* 22: 900–915.
- Horsley, Nathan. 2020. «Intellectual autonomy after artificial intelligence: The future of memory in-

- stitutions and historical research». Στο N. Lushetich (Ed.), *Big Data - A New Medium*, 130–144. Λονδίνο: Routledge.
- Hoskins, Andrew. 2024. «AI and memory». *Memory, Mind & Media* 3: 1–21. Κέιμπριτζ: Cambridge University Press.
- Joyce, Karen, και Teresa M. Cruz. 2024. «A Sociology of Artificial Intelligence: Inequalities, Power, and Data Justice». *Socius* 10. Θάουζαντ Οακς, Καλιφόρνια: SAGE Publishing.
- Kouros, Theodoros, και Venetia Papa. 2024. «Digital Mirrors: AI Companions and the Self». *Societies* 14 (10): 200. <https://www.mdpi.com/2075-4698/14/10/200>
- Latour, Bruno. 1992. «Where are the Missing Masses? The Sociology of a Few Mundane Artifacts». Στο *Technology and Society: Building Our Sociotechnical Future*, Deborah J. Johnson and Jameson M. Wetmore (επιμ.), 151–180. Κέιμπριτζ, Μασαχουσέτη: MIT Press.
- Makhortykh, Mykola. 2023. «The user is dead, long live the platform? Problematising the user-centric focus of (digital) memory studies». *Memory Studies* 16(6): 1500-1512.
- Matei, Ștefania. 2024. «Generative artificial intelligence and collective remembering: The technological mediation of mnemotechnic values». *Journal of Human-Technology Relations* 2(1): 1-22.
- Mayer-Schönberger, Viktor, και Kenneth Cukier. 2013. *Big Data: A Revolution That Will Transform How We Live, Work, and Think*. Λονδίνο: John Murray.
- Morozov, Evgeny. 2013. *To Save Everything, Click Here: The Folly of Technological Solutionism*. Νέα Υόρκη: Public Affairs.
- Morozov, Evgeny. 2023. «The True Threat of Artificial Intelligence». *New York Times*. Νέα Υόρκη: NY. Διαθέσιμο στο <https://www.nytimes.com/2023/06/30/opinion/artificial-intelligence-danger.html>
- Nakamura, Lisa. 2008. *Digitizing Race: Visual Cultures of the Internet*. New edition, Vol. 23. Μινεάπολις, Μινεσότα: University of Minnesota Press.
- Noble, Safiya Umoja. 2018. *Algorithms of Oppression: How Search Engines Reinforce Racism*. Νέα Υόρκη: New York University Press.
- Norris, Sigrid. 2004. «Multimodal Discourse Analysis: A Conceptual Framework». Στο *Discourse and technology: Multimodal discourse analysis*, Philip LeVine and Ron Scollon (επιμ.), 101-115. Ουάσινγκτον: Georgetown University Press.
- Πετρίδης, Πέτρος. 2023 «Ανθρωπολογία, ψηφιακότητα και αλγοριθμικοί πολιτισμοί.» Στο *Η ανθρωπολογία στην Ελλάδα στο ξεκίνημα του 21ου αιώνα*, Ρ. Αστρινάκης και Α. Αγγελίδου (επιμ.). Αθήνα: Πατάκης.
- Royer, Alexandrine. 2020. «The Short Anthropological Guide to the Study of Ethical AI». *ArXiv abs/2010.03362*.
- Sartori, Laura, και Theodorou, Andreas. 2022. «A sociotechnical perspective for the future of AI: narratives, inequalities, and human control». *Ethics and Information Technology* 24(4).
- Schinkel, Willem . 2023. «Steps to an Ecology of Algorithms». *Annual Review Anthropology*. 52:171-186. Διαθέσιμο στο <https://doi.org/10.1146/annurev-anthro-052721-041547>
- Seaver, Nick. 2017. Algorithms as culture: Some tactics for the ethnography of algorithmic systems. *Big Data & Society*, 4(2).
- Sedgwick, Eve Kosofsky. 1993. *Tendencies*. Ντάρχαμ, Βόρεια Καρολίνα: Duke University Press.

- Sontag, Susan. 2003. *Regarding the Pain of Others*. Χάρπου, Αγγλία: Penguin Books.
- Striphas, Ted. 2015. «Algorithmic culture». *European Journal of Cultural Studies*, 18(4-5). 395-412.
- Sue, Candace A. 2015. «Hegemony and Silence: Confronting State-Sponsored Silences in the Field». *Journal of Contemporary Ethnography* 44(1), 113-140.
- Turner, Bryan. 2007. «Culture, technologies and bodies: the technological Utopia of living forever». *The Sociological Review*, 55: 19-36.
- West, Sarah M., Meredith Whittaker, και Kate Crawford. 2019. *Discriminating Systems: Gender, Race, and Power in AI*. Νέα Υόρκη, NY: AI Now Institute.
- Zajko, Mike. 2021. «Conservative AI and social inequality: conceptualizing alternatives to bias through social theory». *AI & Society* 36, 1047-1056.

Αυτοματοποίηση, bots και τεχνητή νοημοσύνη στο παιχνίδι World of Warcraft

Πέτρος Πετρίδης*

Περίληψη

Σε αυτό το κείμενο διερευνώ πρακτικές, αντιλήψεις, συναισθήματα και ρητορικές των παικτών του Μαζικού Διαδικτυακού Παιχνιδιού World of Warcraft (WoW) αναφορικά με μορφές αυτοματοποίησης και Τεχνητής Νοημοσύνης (ΤΝ) που αναπτύσσονται στο πλαίσιο του. Ειδικότερα, επικεντρώνομαι στα farming bots, συγκεκριμένες μορφές ΤΝ και αυτοματοποίησης, οι οποίες χρησιμοποιούνται για την παράκαμψη πρακτικών που από πολλούς παίκτες –αν και απαραίτητες για την πρόοδό τους στον κόσμο του παιχνιδιού– δεν βιώνονται ως παιγνιώδεις, αλλά ως βαρετές και καταναγκαστικές. Η διερεύνηση των παραπάνω μπορεί να αναδείξει τα φαντασιακά που συγκροτούνται σε σχέση με αυτές τις τεχνολογίες· πώς, δηλαδή, οι παίκτες φαντάζονται την ΤΝ, τι θεωρούν ότι είναι και τι όχι, καθώς και σε ποιες αξιολογικές κρίσεις προβαίνουν (π.χ. αν θεωρούν δίκαιες και θεμιτές συγκεκριμένες εφαρμογές της). Μέσω αυτών των φαντασιακών μπορούμε ακόμη να ανιχνεύσουμε φόβους, ανησυχίες, στερεοτυπικές αντιλήψεις, ελπίδες και προσδοκίες των παικτών για την ΤΝ και τα αυτοματοποιημένα αλγοριθμικά συστήματα. Μπορούμε, τέλος, να κατανοήσουμε πώς αυτά τα φαντασιακά διαμορφώνονται από ευρύτερες τεχνο-πολιτισμικές, οικονομικές και γεωπολιτικές διαδικασίες που υπερβαίνουν τον κόσμο του παιχνιδιού και πώς με τη σειρά τους διαμορφώνουν σχέσεις μεταξύ παικτών, αλλά και μεταξύ παικτών και μη ανθρώπινων δρώντων.

Λέξεις κλειδιά: τεχνητή νοημοσύνη, bots, αυτοματοποίηση, ανθρωπολογία, Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια.

* Επίκουρος Καθηγητής, Τμήμα Κοινωνικής Ανθρωπολογίας, Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών, p.petridis@panteion.gr.

Automation, bots and artificial intelligence in World of Warcraft

Petros Petridis*

Abstract

In this paper, I examine the practices, perceptions, affects and rhetorics of players of the massively multiplayer online game World of Warcraft (WoW) concerning forms of automation and Artificial Intelligence (AI) developed within its framework. Specifically, I focus on farming bots, a specific form of AI and automation, which are used to bypass practices that, while considered necessary for progression within the game world, many players do not see them as playful, but rather as boring and coercive. Examining these practices allows us to reveal the imaginaries that are constructed in relation to these technologies; that is, how players imagine AI, what they consider it to be, and what it is not, as well as what evaluative judgments they make (e.g., whether they consider specific applications fair or legitimate). Through these imaginaries, we are also able to detect players' fears, anxieties, stereotypical assumptions, hopes and expectations about AI and automated algorithmic systems. Finally, we can understand how these imaginaries are shaped by broader techno-cultural, economic, and geopolitical processes that transcend the game world and how, in turn, they shape relationships both among players, and between players and non-human actors, as well.

Keywords: artificial intelligence, bots, automation, anthropology, massively multiplayer online games.

* Assistant Professor, Department of Social Anthropology, Panteion University of Social and Political Sciences, p.petridis@panteion.gr.

Εισαγωγή

Κατά τη διάρκεια του 21ου αιώνα οι διαδικασίες αυτοματοποίησης μέσω των ψηφιακών τεχνολογιών και ειδικά της ΤΝ εντατικοποιήθηκαν σε βαθμό άνευ προηγουμένου, συμβάλλοντας σε ριζικές αλλαγές στα πεδία της εργασίας, της εκπαίδευσης, της διακυβέρνησης, της ιατρικής, της διασκέδασης, της απονομής δικαιοσύνης κ.ο.κ. Ο όρος «αυτοματοποίηση» είναι ιδεολογικά φορτισμένος. Συχνά επικοινωνείται ως λύση για όλα τα κοινωνικά προβλήματα ή ως ο απόλυτος κίνδυνος που οδηγεί στην αντικατάσταση και στον αφανισμό του ανθρώπινου παράγοντα. Ως αποτέλεσμα της παραπάνω πόλωσης, η έρευνα για την αυτοματοποίηση και την ΤΝ τείνει συχνά να περιορίζεται σε –και ενίοτε να επικυρώνει– δύο ανταγωνιστικά φαντασιακά (Pink κ.ά. 2022: 3-4). Αφενός το «βιομηχανικό φαντασιακό» που αναπαριστά τις τεχνολογίες αυτοματοποίησης ως ομοιογενείς και ικανές να δώσουν με ντετερμινιστικό τρόπο «μαγικές λύσεις» σε όλα τα κοινωνικά προβλήματα και, αφετέρου, ένα «ανταγωνιστικό φαντασιακό», σύμφωνα με το οποίο οι άνθρωποι τείνουν να γίνονται περιττοί σε ένα μεγάλο φάσμα πρακτικών και δραστηριοτήτων, μετατρέπονται σε συλλογές δεδομένων και, εντέλει, εκτοπίζονται και αποανθρωποποιούνται από την ΤΝ και την αυτοματοποίηση (ό.π.).

Και στις δύο περιπτώσεις οι διάφορες μορφές ΤΝ προσλαμβάνονται ως αυτόνομες οντότητες, πέρα από κάθε μορφή ανθρώπινης σκέψης, γνώσης, ρητορικής, φαντασίας και πρακτικής. Εντούτοις, οι διάφορες μορφές ΤΝ, ακόμη και στη σύγχρονη συνθήκη με τις εξελιγμένες επιτελεστικές ικανότητες της μηχανικής μάθησης και των νευρωνικών δικτύων, παραμένουν ενταγμένες σε πλέγματα τεχνο-κοινωνικών σχέσεων. «Τα συστήματα, οι τεχνολογίες και οι συσκευές τεχνητής νοημοσύνης και αυτόματης λήψης αποφάσεων δεν υπάρχουν και δεν μπορούν να υπάρχουν ανεξάρτητα ή αυτόνομα από την ανθρώπινη σκέψη, ενσωμάτωση και δράση. Είναι πάντα άρρηκτα συνδεδεμένα με τον άνθρωπο· εμπλέκονται σε κοινωνικές σχέσεις, πολιτισμικά πλαίσια και ανθρωπογενείς υποδομές και θεσμούς» (Lupton 2019, στο Pink κ.ά. 2022: 3). Αυτή η θέση δεν πριμοδοτεί κάποιον ακραίο ανθρωποκεντρισμό, αλλά επισημαίνει ότι η αποκλειστική εστίαση στο τεχνολογικό, δεν ολισθαίνει απλώς σε παράδοξους ντετερμινισμούς, αλλά νομιμοποιεί κυρίαρχα φαντασιακά που υπεραπλουστεύουν τις ανθρωποτεχνολογικές συναρμογές που αναδύονται στα τεχνοποπία της σύγχρονης μεταψηφιακής συνθήκης.

Η ανθρωπολογική πρόταση για να αποφύγουμε τις προαναφερθείσες υπεραπλουστεύσεις είναι η εστίαση της εμπειρικής εθνογραφικής μελέτης της αυτοματοποίησης και των ποικίλων μορφών ΤΝ σε καθημερινά, πεζά και τετριμμένα κοινωνικο-πολιτισμικά πλαίσια (Pink κ.ά. 2022: 1). Η εθνογραφική έρευνα μπορεί να αναδείξει τι σημαίνει ένας αλγόριθμος στην πράξη, πώς τον κατανοούν τα ίδια τα υποκείμενα της έρευνας και τι ρητορικές αρθρώσουν για αυτόν (Seaver 2017), συμβάλλοντας έτσι στην επανανθρωποποίηση της μελέτης των εν λόγω τεχνολογιών (Pink κ.ά. 2022: 1-4). Ένα από τα πλέον δημοφιλή καθημερινά τεχνο-κοινωνικά πεδία που ακμάζουν στα τεχνοποπία του 21ου αιώνα και προσφέρονται για σχετικές μελέτες είναι τα Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια. Κατεξοχήν αλγοριθμικά τέχνηρα που δεν θα μπορούσαν να υπάρχουν χωρίς την αυτοματοποίηση, τους αλγόριθμους και την ΤΝ, τα διαδικτυακά παιχνίδια αποτελούν πεδία ανάπτυξης ποικίλων μορφών αυτοματοποι-

ησης και από τους ίδιους τους παίκτες. Δεκάδες λογισμικά δημιουργούνται από τους παίκτες και ενσωματώνονται ως πρόσθετα (addons) και τροποποιήσεις (mods/modifications) στα παιχνίδια με σκοπό την αυτοματοποίηση σύνθετων ενεργειών που εναλλακτικά θα έπρεπε να επιτελούν οι ίδιοι/ες. Πολλά από αυτά τα λογισμικά εντάσσονται οργανικά στα παιχνίδια με άδεια των εταιρειών παραγωγής, ενώ άλλα απορρίπτονται και η χρήση τους θεωρείται παραβατική. Επιπλέον, αποτελούν συχνά σημείο τριβής και σύγκρουσης μεταξύ των παικτών για διάφορους λόγους, όπως συμβαίνει για παράδειγμα με τα λογισμικά αυτοματοποίησης που καταγράφουν, ποσοτικοποιούν και δημοσιοποιούν τις επιδόσεις των παικτών, τα οποία από κάποιους παίκτες θεωρούνται τεχνολογίες που συμβάλλουν στη διευκόλυνσή τους, ενώ για άλλους γίνονται αντιληπτά ως εργαλεία επιτήρησης και συνεχούς αυτο-αξιολόγησης που μετατρέπουν το παιχνίδι σε πρόβλημα που απαιτεί μαθηματική λύση (Paul 2011, Πετρίδης 2023).

Οι μορφές αυτοματοποίησης που αποτελούν αφορμή για τις μεγαλύτερες συγκρούσεις μεταξύ παικτών, αλλά και μεταξύ παικτών και εταιρειών, είναι τα farming bots. Τα farming bots χρησιμοποιούνται για την παράκαμψη της πρακτικής του farming· της συγκομιδής ψηφιακών πρώτων υλών (ξυλεία, ορυκτά κ.ά.), εξοπλισμού και χρυσού (το βασικό συνάλλαγμα του παιχνιδιού) και πόντων εμπειρίας. Το farming συνίσταται σε επαναλαμβανόμενες και τυποποιημένες δραστηριότητες που από πολλούς παίκτες δεν βιώνονται ως παιγνιώδεις, αλλά ως βαρετές και καταναγκαστικές. Είναι, ωστόσο, απαραίτητες ώστε οι παίκτες να κερδίσουν εικονικά χρήματα, εξοπλισμό και πρώτες ύλες για να προοδεύσουν ανεβάζοντας σε υψηλότερο επίπεδο και να αναμετρηθούν με προκλήσεις υψηλότερου βαθμού δυσκολίας και υψηλότερων ανταμοιβών. Η δημιουργία και χρήση αυτών των bots θεωρείται από πολλούς παίκτες cheat (ένας άδικός τρόπος να παίζει κανείς το παιχνίδι) που έχει καταστροφικές συνέπειες για την εμπειρία και την οικονομία του παιχνιδιού, οδηγώντας σε πληθωριστικές τάσεις και υπονόμηση των κοινοτικών σχέσεων.

Πέρα από τις τεχνικές τους εφαρμογές, στο επίπεδο της δημόσιας σφαίρας, τα bots επενδύονται με συγκεκριμένες ρητορικές και αναπαρίστανται με συγκεκριμένους τρόπους. Αυτές οι ρητορικές και αναπαραστάσεις μπορεί να αποσκοπούν στην απαξίωση πολιτικών αντιπάλων και κοινωνικών διαμαρτυριών (για παράδειγμα οι ρητορικές περί του ρόλου ρωσικών bots στις συγκεντρώσεις για τα Τέμπη), στην επιρροή του εκλογικού σώματος (βλ. αμερικανικές εκλογές του 2016, περίπτωση Team Jorge κ.ά.), στη διαφήμιση του κυβερνητικού έργου στο πλαίσιο του οποίου η TN και η αυτοματοποίηση ταυτίζονται με την έννοια της ανάπτυξης και της παράκαμψης της γραφειοκρατίας. Είναι τεχνολογίες που επενδύονται με αξιολογικές κρίσεις και κάποιες χρήσεις τους θεωρούνται θεμιτές ενώ άλλες όχι. Συνεπώς, τα φαντασιακά για την TN και την αυτοματοποίηση δεν συγκροτούνται εντός πολιτισμικού κενού, αλλά επηρεάζονται από μιντιακές αναπαραστάσεις και από ευρύτερες τεχνο-πολιτισμικές, γεωπολιτικές και οικονομικές διαδικασίες. Δεν μένουν στατικά μέσα στον χρόνο, αλλά μετασχηματίζονται δυναμικά.

Όπως θα υποστηριχθεί στη συνέχεια, οι αντιλήψεις και οι πεποιθήσεις των παικτών αναφορικά με το gold farming συμβάλλουν στη συγκρότηση φαντασιακών που κατά την πρώιμη φάση του παιχνιδιού (2005-2010) επενδύθηκαν με έντονα οριενταλιστικά στοιχεία. Πρακτι-

κές «αθέμιτου» farming που επιτελούνταν σε πολλές χώρες έτειναν να ταυτίζονται αποκλειστικά με την Κίνα, παράγοντας αναπαραστάσεις του κινεζικού πολιτισμού και της κινεζικής οικονομίας και τεχνολογίας ως υποδεέστερων από τα αντίστοιχα της Δύσης. Με το πέρασμα στη δεκαετία του 2010 και τις μεταβολές που αυτή συνεπάγεται (διάχυση αυτοματοποιημένων αλγοριθμικών συστημάτων, εκτίναξη του αριθμού των χρηστών του διαδικτύου και συνακόλουθοι μετασχηματισμοί της δημογραφίας τους, καθιέρωση της Κίνας ως πανίσχυρου οικονομικού και τεχνολογικού «παίκτη»), τα κυρίαρχα φαντασιακά δεν επικεντρώνονται πρωτίστως στο εθνοτικό στοιχείο αλλά στην οντολογική ανησυχία αφανισμού ή αντικατάστασης της ανθρωπότητας. Έτσι, ενώ στην πρώτη φάση ανάπτυξης του farming η ριζική ετερότητα ήταν ο εθνοτικός Άλλος, στη δεύτερη φάση η ριζική ετερότητα είναι εκείνη της τεχνητής ύπαρξης. Πριν να περάσω στην ανάλυση των παραπάνω ζητημάτων, στην επόμενη ενότητα, θα αναπτύξω την έννοια του φαντασιακού.

Η έννοια του φαντασιακού στη μελέτη των τεχνολογιών

Μία σημαντική έννοια που έχει επιστρατευθεί με διαφορετικούς τρόπους σε σχετικές με τις τεχνολογίες μελέτες είναι εκείνη του φαντασιακού (Nardi and Kow 2010, Jasanoff & Kim 2015, Bucher 2017, Pink κ.ά. 2022, Βογιατζής & Βλαχάκης 2022). Στην ανθρωπολογία και την κοινωνιολογία η έννοια της φαντασίας δεν συνεπάγεται την προσπάθεια διαφυγής από το πραγματικό, δεν συνιστά, δηλαδή, φαντασίωση. Για τον Μπένεντικτ Άντερσον (Benedict Anderson 1997) τα έθνη συγκροτούνται ως φαντασιακές κοινότητες και καταλυτικός σε αυτή τη διαδικασία είναι ο ρόλος του «έντυπου καπιταλισμού». Η τεχνολογία της τυπογραφίας παρέχει τη δυνατότητα μαζικής διάχυσης βιβλίων και εφημερίδων σε τοπικές γλώσσες και όχι μόνο στα λατινικά. Έτσι, άνθρωποι που κατοικούν διεσπαρμένοι στον γεωγραφικό χώρο, έχουν πλέον τη δυνατότητα να διαβάζουν σε κοινή γλώσσα, να μοιράζονται αφηγήσεις και εμπειρίες και, σταδιακά, να φαντάζονται τους εαυτούς τους ως συνανήκοντες/ουσες στο ίδιο έθνος με άλλους ανθρώπους που ποτέ δεν θα συναντήσουν πρόσωπο με πρόσωπο. Για τον Αρζούν Απαντουράι (Arjun Appadurai 2014), διαδικασίες της παγκοσμιοποίησης που εντατικοποιούνται από τη δεκαετία του 1980 και έπειτα, όπως οι διεθνικές ροές ανθρώπων, κεφαλαίων, τεχνολογιών, εικόνων και ιδεών που διακινούνται από τα μέσα επικοινωνίας, συμβάλλουν σε σημαντικούς μετασχηματισμούς της έννοιας της φαντασίας. Δεν πρόκειται πλέον μόνο για μια αισθητική και εκφραστική δυνατότητα στο πλαίσιο της τέχνης και του μύθου, ούτε πρωτίστως για μια ατομική υπόθεση. Η φαντασία μετασχηματίζεται σε συλλογικό φαινόμενο και υλοποιείται σε πλήθος κοινωνικών πρακτικών που λειτουργούν οργανωτικά για την ίδια την κοινωνία. Για παράδειγμα, μέσω της κατανάλωσης μαζικών μέσων επικοινωνίας, οι άνθρωποι φαντάζονται πιθανές μελλοντικές ζωές και πράττουν με τρόπους που τους βοηθούν να τις υλοποιήσουν. Αντλώντας από τον Άντερσον, ο κοινωνιολόγος Τσαρλς Τέιλορ (Charles Taylor 2002) εισηγείται την έννοια του «κοινωνικού φαντασιακού». Το κοινωνικό φαντασιακό είναι το σύνολο των τρόπων με τους οποίους μπορούμε να σκεφτούμε και να

φανταστούμε την κοινωνία ως όλον. Πρόκειται, δηλαδή, για το σύνολο των τρόπων με τους οποίους οι άνθρωποι φαντάζονται συλλογικά τη ζωή τους, τον εαυτό τους και τις σχέσεις τους με τους/τις άλλους/ες.

Ενώ οι τεχνολογίες και τα μέσα (τυπογραφία, κινηματογράφος, τηλεόραση κ.ά.) είναι σημαντικά στις προαναφερθείσες προσεγγίσεις της φαντασίας και του φαντασιακού, στο συγκείμενο της ψηφιακότητας αποκτούν κεντρική θέση, με διαφορετικό τρόπο στην εκάστοτε ανάλυση. Για την Τάινα Μπούχερ (Taina Bucher 2017), τα «αλγοριθμικά φαντασιακά» συγκροτούνται από τις αντιλήψεις, τις αφηγήσεις, τις προσδοκίες, τα συναισθήματα και τις πεποιθήσεις των χρηστών σχετικά με το τι είναι, τι θα έπρεπε να είναι, τι κάνουν και τι θα έπρεπε να κάνουν οι αλγόριθμοι και η αυτοματοποίηση. Όπως υποστηρίζουν οι Βογιατζής και Βλαχάκης διερευνώντας τους διαλόγους που επιτελούνται στο πλαίσιο της δημόσιας σφαίρας αναφορικά με τα αλγοριθμικά συστήματα, τα αλγοριθμικά φαντασιακά αποτελούνται από «το δυναμικό σύνολο των οραμάτων, πεποιθήσεων, ελπίδων και φόβων που αποκτούν διαφορετικές κοινωνικές ομάδες για τον κοινωνικό ρόλο των αλγορίθμων» (Βογιατζής & Βλαχάκης 2022: 11). Πιο συγκεκριμένα, η Μπούχερ διερευνά το πώς οι χρήστες παράγουν νόημα για τους αλγόριθμους μέσα από την αλληλεπίδρασή τους με αυτούς. Διερευνά, επίσης, τις πειραματικές στρατηγικές που ενεργοποιούν οι χρήστες για να πετύχουν συγκεκριμένα αλγοριθμικά αποτελέσματα (π.χ. να αποκτήσουν μεγαλύτερη ορατότητα ή αορατότητα στο Facebook επιλέγοντας συγκεκριμένους χρόνους για να αναρτήσουν περιεχόμενο, το πού θα κάνουν like και πού όχι, κ.ά.), πώς αυτές οι στρατηγικές επηρεάζονται από λόγους που παράγουν influencers μιας πλατφόρμας αλλά και πώς οι στρατηγικές των χρηστών και οι σημασίες που αποδίδουν στους αλγόριθμους επηρεάζουν τα αποτελέσματά τους. Η έμφαση της Μπούχερ δεν δίνεται μόνο στο γνωσιακό επίπεδο αλλά και στις συναισθηματικές επιδράσεις που έχουν τα αλγοριθμικά αποτελέσματα στους χρήστες (π.χ. ο θαυμασμός όταν το περιεχόμενο που εμφανίζεται στους χρήστες ταιριάζει με τις προτιμήσεις τους ή η απογοήτευση και η δυσφορία όταν αυτό το περιεχόμενο θεωρείται προσβλητικό και εσφαλμένο). Ένα σημαντικό στοιχείο είναι ότι η Μπούχερ δεν αξιολογεί την τεχνική και επιστημονική ακρίβεια των φαντασιακών των χρηστών. Δεν διερευνά, με άλλα λόγια, αν τα φαντασιακά των χρηστών είναι σωστά ή λάθος, αλλά τα προσλαμβάνει ως σώματα δημοφιλών αφηγήσεων, συναισθημάτων, νοημάτων, πεποιθήσεων και στρατηγικών που συχνά έχουν αποτελέσματα που υπερβαίνουν τον αρχικό σχεδιασμό των αλγορίθμων. Για τους Βογιατζή και Βλαχάκη, «τα φαντασιακά δεν αποτελούν αληθείς ή ψευδείς απεικονίσεις της τεχνολογίας, αλλά περισσότερο καθίστανται σημεία διαμάχης, τα οποία συγχρόνως χαρτογραφούν το κοινωνικό τοπίο όπως αυτό διαμορφώνεται από τις τεχνολογικές εξελίξεις» (Βογιατζής & Βλαχάκης 2022: 11). Μια άλλη σχετική έννοια είναι εκείνη του «κοινωνικοτεχνικού φαντασιακού» των Ζάζανοφ και Κιμ (Jasanooff & Kim 2015). Τα κοινωνικοτεχνικά φαντασιακά αποτελούν τα συλλογικά οράματα μιας κοινωνίας για το μέλλον, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση τεχνολογικών και επιστημονικών εξελίξεων, αλλά και εφαρμογής κυβερνητικών πολιτικών. Με τη σειρά τους, αυτές οι εξελίξεις συμβάλλουν στον μετασχηματισμό των φαντασιακών και στους τρόπους με τους οποίους τα μέλη μιας κοινωνίας οραματίζονται το μέλλον τους.

Η πλέον σχετική με τους σκοπούς του παρόντος κειμένου έννοια είναι εκείνη του «ψη-

φιακού φαντασιακού». Η έννοια του ψηφιακού φαντασιακού αναφέρεται σε σύνολα πολιτισμικών αντιλήψεων και εννοιολογήσεων, προβληματισμών και ανησυχιών που αφορούν ψηφιακές τεχνολογίες και πρακτικές, ενώ ταυτόχρονα αρθρώνονται, αναπαρίστανται και κυκλοφορούν σε διάφορα ψηφιακά μέσα (Nardi & Ming Kow 2010). Οι Νάρντι και Μινγκ Κόου διερευνούν το πώς η πρακτική του gold farming στην Κίνα (η συσσώρευση εικονικών χρημάτων, εξοπλισμού και πόντων εμπειρίας στο παιχνίδι WoW και η μετέπειτα ανταλλαγή τους με πραγματικό χρήμα) αναπαρίσταται και κυκλοφορεί σε διάφορα δυτικά μέσα, όπως περιοδικά, ιστολόγια, ερασιτεχνικά και επαγγελματικά βίντεο κ.ά. Αυτές οι αναπαραστάσεις και αφηγήσεις συμβάλλουν στη συγκρότηση ψηφιακών φαντασιακών που εγγράφονται στη μακρά ιστορία της ευρωαμερικανικής σκέψης και λειτουργούν ως οριενταλιστικά πορτρέτα για τον Άλλο (στη συγκεκριμένη περίπτωση για την Κίνα). Μια σημαντική διαφορά ανάμεσα στην έννοια του αλγοριθμικού φαντασιακού και του ψηφιακού φαντασιακού είναι ότι ενώ η Μπούχερ επικεντρώνεται σε μεμονωμένους χρήστες στο μικροεπίπεδο της καθημερινής ζωής, οι Νάρντι και Μινγκ Κόου εστιάζουν σε συλλογικά φαντασιακά που μοιράζονται ολόκληρες κοινότητες, πολιτισμοί και κοινωνίες. Εντούτοις, και στις δύο περιπτώσεις, μέσω της διερεύνησης των φαντασιακών μπορούμε να διαγνώσουμε τους τρόπους με τους οποίους οι χρήστες αντιλαμβάνονται και κατανοούν τους αλγορίθμους, σε ποιες αξιολογικές και κανονιστικές κρίσεις προβαίνουν συγκροτώντας ταξινομικά συστήματα σχετικά με το τι είναι και τι δεν είναι, τι κάνουν ή τι θα έπρεπε να κάνουν οι διάφορες μορφές ΤΝ. Μπορούμε ακόμη να διαγνώσουμε ποιες ανησυχίες, φόβοι, αγωνίες και στερεοτυπικές αντιλήψεις αποκρυσταλλώνονται σε αυτά τα φαντασιακά, πώς διαμορφώνονται από ευρύτερες διαδικασίες πέρα από τον κόσμο του παιχνιδιού, αλλά και πώς συμβάλλουν στη διαμόρφωση πεποιθήσεων, κοινωνικών πρακτικών και σχέσεων μεταξύ ανθρώπων και μεταξύ ανθρώπων και μηχανών. Κατά τη διάρκεια του κειμένου θα αναφέρομαι σε στρατηγικές, πεποιθήσεις, αφηγήσεις και συναισθήματα μεμονωμένων χρηστών αναφορικά με τα farming bots, αλλά η έμφασή μου θα είναι στο πώς μέσα από τον διαμοιρασμό τους, τόσο εντός του κόσμου του παιχνιδιού όσο και μέσω διαφορετικών ψηφιακών μέσων, αποκτούν μαζικές διαστάσεις και λειτουργούν ως συλλογικά φαντασιακά.

Εν αρχή τα bots ήταν άνθρωποι

Από τα τέλη της δεκαετίας του 1990, κατά την οποία τα Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια άρχισαν να γίνονται εξαιρετικά δημοφιλή, παίκτες που ονομάζονταν gold farmers έπαιζαν με αποκλειστικό σκοπό να συσσωρεύσουν πόντους εμπειρίας, χρυσό, πρώτες ύλες και εξοπλισμό και, εν συνεχεία, να τα πουλήσουν σε άλλους παίκτες αποκτώντας πραγματικά χρήματα. Αυτή η πρακτική ονομάζεται Real Money Trading (RTM). Αν και απαγορεύεται σε όλα σχεδόν τα παιχνίδια, το RTM δεν μπόρεσε να καταπολεμηθεί ποτέ. Πολλοί παίκτες υποστηρίζουν ότι τα χρήματα που εξοικονομεί η εκάστοτε εταιρεία παραγωγής από τους λογαριασμούς των gold farmers λειτουργούν ως δέλεαρ με αποτέλεσμα να μην λαμβάνονται τα

απαραίτητα μέτρα για την καταπολέμηση του φαινομένου. Οι βασικοί λόγοι για τους οποίους διαμαρτύρονται οι παίκτες που διαφωνούν με το RTM είναι ότι η ακατάσχετη παραγωγή χρυσού οδηγεί την οικονομία του παιχνιδιού σε πληθωριστικές τάσεις και ότι η εμπειρία του παιχνιδιού καταστρέφεται, εφόσον οι farmers δεν αποσκοπούν στη δημιουργία κοινωνικών σχέσεων με άλλους παίκτες αλλά στη συγκομιδή και μεταπώληση εικονικών αντικειμένων.

Ο Τζούλιαν Ντίμπελ (Julian Dibbell 2016: 420-445) είχε περιγράψει την εμπειρία του στο gold farming υποστηρίζοντας ότι οι παιγνιώδεις δραστηριότητες εμπορευματοποιούνται, ενσωματώνονται στις δομές της αγοράς και συμβάλλουν στη συσσώρευση αξίας και κεφαλαίου. Υποστήριξε ότι ειδικά στην Κίνα είχε στηθεί μια ολόκληρη βιομηχανία συγκομιδής από παίκτες-εργάτες που εργάζονταν σε συνθήκες κάτεργου, με εργοστασιακού τύπου βάρδιες, αμείβονταν με χαμηλά ωρομίσθια, ενώ οι εργοδότες τους αντάλλασαν, με χρέμα που πρόσφεραν δυτικοί παίκτες, τα όσα οι κινέζοι εργάτες είχαν συσσωρεύσει. Επρόκειτο για μια διαδικασία, που ενώ λάμβανε χώρα στο παιχνίδι, δεν είχε σημαντικές συνέπειες μόνο για την οικονομία του παιχνιδιού αλλά και για την ευρύτερη οικονομία. Για τους παίκτες που είχαν την αγοραστική ικανότητα να αποκτήσουν τα παραπάνω –κυρίως Αμερικανοί, σύμφωνα με τους Ντάιερ-Γουίδερφορντ και Ντε Πίτερ (Dyer-Witthoford & de Peuter 2009)– αυτή η πρακτική ήταν επωφελής, δεδομένου ότι μπορούσαν να παρακάμψουν τα βαρετά σημεία του παιχνιδιού, να φτάσουν γρήγορα σε υψηλό επίπεδο και να μπορούν να ψυχαγωγηθούν με πιο παιγνιώδεις συνθήκες και υψηλότερες προκλήσεις. Για τους παίκτες με χαμηλή αγοραστική δύναμη, η εξοικονόμηση χρήματος μέσω του gold farming ήταν ευκαιρία βελτίωσης της οικονομικής τους θέσης.

Ειδικά το WoW αποτελεί το κατεξοχήν παιχνίδι για farming επειδή αντανάκλα τη διπολική λογική της Αυτοκρατορίας στο πλαίσιο της οποίας «η μεγαλύτερη αγοραστική δύναμη εντοπίζεται στην Αμερική, ενώ οι χαμηλότεροι μισθοί εντοπίζονται στην Κίνα» (Steinkuehler, στο Dyer-Witthoford & de Peuter 2009: 142). Οι Ντάιερ-Γουίδερφορντ και Ντε Πίτερ υποστηρίζουν ότι οι Κινέζοι gold farmers εργάζονταν σε χώρους που ποίκιλλαν από μικρά καταστήματα μέχρι και μεγάλες επιχειρήσεις εργοστασιακού τύπου και βρίσκονταν κυρίως στις επαρχίες Φουτσιάν και Ζετζιάνγκ. Στο farming απασχολούνταν κυρίως μαθητές, απόφοιτοι σχολείου και εσωτερικοί μετανάστες της Κίνας που εγκατέλειπαν την επαρχία για να εγκατασταθούν στις πόλεις με σκοπό να αντεπεξέλθουν στις νέες απαιτήσεις του κινεζικού κρατικού καπιταλισμού (2009: 145).

Ενώ το gold farming λάμβανε χώρα σε πολλά εθνικά κράτη (Μεξικό, χώρες της ανατολικής Ευρώπης), στη διεθνή βιβλιογραφία, στις αναπαραστάσεις δυτικών μέσων, καθώς και στις ρητορικές και αναπαραστάσεις των παικτών, το μεγαλύτερο ποσοστό των farmers ταυτιζόταν με την Κίνα. Συνεπώς, η πρακτική του gold farming επενδύθηκε με έντονα εθνοτικά στοιχεία. Ο Νικ Γι (Nick Yee) παρομοιάζει τους κινέζους gold farmers με τους κινέζους μετανάστες εργάτες του 19ου αιώνα στις ΗΠΑ. Όπως εκείνοι οι εργάτες κατείχαν έναν υποβαθμισμένο και συχνά ανεπιθύμητο ρόλο στην αμερικανική κοινωνία –δουλεύοντας σε πλυντήρια ή κουρεία–, έτσι και οι farmers αναλαμβάνουν τη «βαριά εργασία» στον κόσμο του παιχνιδιού. Συγκεντρώνουν χρυσό και ανεβάζουν σε επίπεδα χαρακτήρες, ώστε οι πλούσιοι παίκτες να απολαύσουν την πρόοδο χωρίς κόπο. Ωστόσο, όπως συμβαίνει συχνά με με-

τανάστες εργάτες, ανταμείβονται με εχθρότητα και περιφρόνηση (Yee 2006, Dyer-Witthorff & de Peuter 2009: 146).

Σε παρόμοια συμπεράσματα καταλήγει η Λίζα Νακαμούρα (Lisa Nakamura 2009) εξετάζοντας το «Ni Hao (A Gold Farmers Story)», ένα μασίνιμα¹ που είχαν δημιουργήσει παίκτες του WoW για να ασκήσουν κριτική στο gold farming. Στο βίντεο, οι gold farmers εμφανίζονται να φορούν την ίδια ακριβώς ενδυμασία και να χρησιμοποιούν το ίδιο άβαταρ, κρατώντας αξίνες για τη συλλογή ορυκτών, ενώ μέσω των στίχων υπονοείται ξεκάθαρα η ασιατική τους προέλευση. Αυτή η αναπαράσταση ασκεί κριτική στους gold farmers, αλλά όχι στους δυτικούς παίκτες που αγοράζουν τα όσα οι gold farmers συσσωρεύουν και πουλάνε. Επιπλέον, η αναπαράσταση στερεί τους gold farmers από την ανθρωπινότητά τους, παρουσιάζοντάς τους ως μηχανικά NPCs² αντί για πραγματικούς παίκτες-ανθρώπους, γεγονός που ανακαλεί παλιότερες αντιλήψεις στις Ηνωμένες Πολιτείες για τους Ασιάτες εργάτες ως εύκολα αντικαταστάσιμους και αναλώσιμους (2009: 137-138). Έτσι, παρόλο που το gold farming δεν αφορά αποκλειστικά ασιάτες παίκτες, η συγκεκριμένη αναπαράσταση συμβάλλει στη φυλετικοποίηση της εργασίας και στη διαιώνιση ρατσιστικών λόγων και φαντασιακών.

Στην προσπάθειά τους να «ξεσκεπάσουν» τους gold farmers, οι υπόλοιποι παίκτες εκτελούσαν δικής τους έμπνευσης touring test. Το βασικότερο από αυτά ήταν το test της γλώσσας. Έστειλαν ένα whisper³ στο άβαταρ που πίστευαν ότι ήταν gold farmer και αν δεν έπαιρναν απάντηση ή η απάντηση δεν ήταν σε καλά αγγλικά, το συμπέρασμα ήταν ότι επρόκειτο για κινέζο gold farmer. Το test της γλώσσας, σύμφωνα με τη Νακαμούρα, λειτουργεί ως διαδικασία παραγωγής φυλετικών προφίλ στη βάση πολιτισμικών και εθνοτικών στερεοτύπων (απουσίας αλληλεπίδρασης, γλωσσική ανικανότητα). Παρόλο που κανείς δεν μπορούσε να είναι σίγουρος για την εθνοτική ταυτότητα του παίκτη πίσω από το άβαταρ, μέσα από αυτές τις πρακτικές ανίχνευσης ο Άλλος κατασκευάζονταν ως Κινέζος (ό.π. 133).

Ίσως η πιο ενδιαφέρουσα προσέγγιση του φαινομένου είναι εκείνη των Νάρντι και Μινγκ Κόου (Nardi & Ming Kow 2010), οι οποίες, εισάγοντας την έννοια του ψηφιακού φαντασιακού, επιχειρούν να ερμηνεύσουν τις συλλογικές πολιτισμικές αντιλήψεις και ανησυχίες που κατασκευάζονται και διαιωνίζονται μέσω αναπαραστάσεων του gold farming σε διάφορα δυτικά ψηφιακά μέσα. Ο τρόπος με τον οποίο αναπαριστούν το gold farming αυτά τα μέσα συμβάλλει στη συγκρότηση συλλογικών ψηφιακών φαντασιακών για την Κίνα ως χώρα χαμηλής τεχνολογικής ανάπτυξης και χαμηλής κουλτούρας εργασίας, υπεραπλουστεύοντας και διαστρεβλώνοντας πολύπλοκες πραγματικότητες. Αυτή η απεικόνιση ευθυγραμμίζεται με μακροχρόνια στερεότυπα, συγκροτώντας μια συγκεκριμένη εικόνα του Άλλου με σκοπό την ανάδειξη της πολιτισμικής και τεχνολογικής ανωτερότητας του Δυτικού Εαυτού. Παράλληλα, τα ψηφιακά φαντασιακά αντανακλούν αγωνίες, επισφάλειες και αβεβαιότητες που προέκυπταν εκείνη την περίοδο από τους τεκτονικούς μετασχηματισμούς που λάμβαναν χώρα στο επίπεδο της παγκόσμιας οικονομίας, με την Κίνα να έχει αρχίσει να μετατρέ-

1 Βίντεο που παράγονται με οπτικοακουστικό υλικό από τον κόσμο ενός παιχνιδιού.

2 Non-player characters. Χαρακτήρες του παιχνιδιού που δεν τους χειρίζονται οι παίκτες.

3 Τρόπος γραπτής ιδιωτικής επικοινωνίας μεταξύ των παικτών στο WoW.

πεται σε υπερδύναμη, αλλά να θεωρείται ακόμη υπανάπτυκτη αναφορικά με τις τεχνολογικές της ικανότητες (ό.π.).

Οι Νάρντι και Μινγκ Κόου εξετάζουν και αυτές το μασίνιμα «Ni Hao (A Gold Farmers Story)», αλλά δεν επικεντρώνονται στις εθνοτικές και φυλετικές του συνδηλώσεις. Η έμφασή τους δίνεται σε πολιτισμικά, ταξικά και τεχνικά ζητήματα (ικανότητας ή έλλειψης ικανοτήτων). Υποστηρίζουν ότι το βίντεο ενισχύει τα θέματα των χαμηλών μισθών και της πολιτισμικής κατωτερότητας, σκιαγραφώντας την κινεζική οικονομία, την κινεζική τεχνολογία και τον κινεζικό πολιτισμό ως υπανάπτυκτους. Τονίζουν την ανάγκη για εμπειρική μελέτη του gold farming, η οποία θα πρέπει να υπερβαίνει τα συγκεκριμένα ψηφιακά φαντασιακά με σκοπό τη βαθύτερη κατανόηση τη πολυπλοκότητας της εν λόγω πρακτικής. Ένα σημαντικό στοιχείο που αναδεικνύουν είναι η αυτοματοποίηση. Τα φαντασιακά που παράγονται και κυκλοφορούν μέσω δυτικών ερευνητών, παικτών και μέσων είναι περιοριστικά και αποσιωπούν το φαινόμενο του αυτοματοποιημένου botting. «Η χειρωνακτική εργασία τού να παίζει κανείς το παιχνίδι εκτοπίζεται από την αυτοματοποίηση μέσω της ανάπτυξης λογισμικών που καθιστούν περιττή την άμεση αλληλεπίδραση του ανθρώπου-εργάτη» (ό.π.). Αυτές οι διαδικασίες απαιτούν παραγωγή λογισμικών, έλεγχο για σφάλματα, ενημερώσεις και εποπτεία των bots με σκοπό να διασφαλίσουν τη σωστή τους λειτουργία. Συνεπώς, στο πλαίσιο του gold farming, το αυτοματοποιημένο botting συνιστά μια τεχνική εργασία υψηλής ακρίβειας που εκείνη την περίοδο αποσιωπάται από τις δυτικές αναπαραστάσεις, ενώ από τη σκοπιά των ίδιων των Κινέζων γίνεται αντιληπτή ως δείκτης τεχνικής ικανότητας και επιτυχημένης επιχειρηματικής δραστηριότητας (ό.π.).

Παρόλο που η αυτοματοποίηση δεν είχε διαφύγει της προσοχής των προηγούμενων ερευνητών, είχε θεωρηθεί δευτερεύουσας σημασίας. Ο Ντίμπελ (2016: 428-429) υποστηρίζει πως ο αυτοματισμός δεν ήταν ικανός να αντικαταστήσει την ανθρώπινη εργασία των κινέζων εργατών γιατί δεν μπορούσε να γίνει ανταγωνιστικός (αναφέρεται σε κάποιους αμερικανούς farmers που ισχυρίζονταν ότι οι χαμηλοί μισθοί των κινέζων εργατών –περίπου 0,3 δολάρια την ώρα– καθιστούσαν ασύμφορα τα αμερικανικά αυτοματοποιημένα bots). Αυτή η αντίληψη επικυρώνεται και από τον Mithra, έναν αμερικανό gold farmer, που ισχυρίζεται ότι η χαμηλόμισθη εργασία δεν μπορεί να εκτοπιστεί, δεδομένου ότι η αυτοματοποίηση συνεπάγεται υψηλό κόστος (Nardi & Kow 2010). Παρομοίως οι Ντάιερ-Γουίδερφορντ και Ντε Πίτερ (2009: 139) κάνουν μια απλή αναφορά στο αυτοματοποιημένο botting χωρίς να εμβαθύνουν.

Το αυτοματοποιημένο botting, ωστόσο, είχε ήδη σημαντική παρουσία στο παιχνίδι σχεδόν ταυτόχρονα με την κυκλοφορία του και από τη δεκαετία του 2010 επρόκειτο να αντικαταστήσει εξολοκλήρου το χειρωνακτικό. Στο φαντασιακό αυτό αποκρυσταλλώνεται και μια άλλη κυρίαρχη στερεοτυπική δυτική αντίληψη που δεν περιορίζεται μόνο στο κόστος εργασίας, αλλά συμπεριλαμβάνει και τη διάκριση μεταξύ χειρωνακτικής και μη χειρωνακτικής εργασίας. Η πρώτη τείνει να θεωρείται ανειδίκευτη και χαμηλών ικανοτήτων, ενώ η δεύτερη προμοδοτείται ως εργασία που απαιτεί υψηλές γνώσεις και νοητικές ικανότητες. Η διάκριση μεταξύ νου/σώματος και οι συναφείς διχοτομίες μεταξύ χειρώνακτα/μη-χειρώνακτα βασίζονται σε κυρίαρχες κατασκευές και ιεραρχίες μέσα στον ευρύτερο καταμερισμό εργασίας, αλλά και σε κυρίαρχα ταξικά φαντασιακά, όπου οι διανοητικές εργασίες τείνουν να

ταυτίζονται με τα μεσαία στρώματα και οι χειρωνακτικές εργασίες με τα εργατικά. Οι κινέζοι gold farmers δεν θεωρούνται ικανοί από τους δυτικούς παίκτες και τα δυτικά μέσα να αναπτύξουν αυτοματοποιημένα bots, αλλά ταυτίζονται με εργάτες που λόγω χαμηλού εργατικού κόστους παραμένουν ανίκητοι στο πεδίο του χειρωνακτικού gold farming.

Η κυριαρχία της αυτοματοποίησης και οι μετασχηματισμοί των φαντασιακών

Ήδη από το 2005, το bot Glider της εταιρίας MDY Industries με έδρα τις ΗΠΑ και από το 2010 το bot Honorbuddy της Bossland GmbH με έδρα τη Γερμανία αποτελούσαν δημοφιλή bots για την επιτέλεση διαφόρων εργασιών στο WoW. Αυτά τα bots αποκτούνταν με περίπου 25 δολάρια και είχαν δημιουργηθεί από εταιρείες που είχαν την έδρα τους σε δυτικές χώρες. Η Blizzard (εταιρεία παραγωγής του WoW) κινήθηκε νομικά εναντίον τους για παραβίαση των όρων χρήσης του παιχνιδιού και κέρδισε τις δικαστικές διαμάχες. Το αυτοματοποιημένο botting ήταν γνωστό ήδη από την αρχή της ιστορίας του WoW, και παρόλο που το μεγαλύτερο τμήμα του gold farming επιτελούνταν εκείνη την εποχή από ανθρώπους, πολλοί άλλοι παίκτες τους ονόμαζαν bots/μποτάκια. Αυτό συνέβαινε επειδή ο τρόπος παιχνιδιού τους ήταν απολύτως τυποποιημένος. Μάζευαν μία πρώτη ύλη και μετά περίμεναν να κάνει respawn⁴ για να τη μαζέψουν εκ νέου, χωρίς την επιδίωξη αλληλεπίδρασης με άλλους παίκτες (έτσι προκύπτει και η αναπαράστασή τους ως NPCs στο μασίνιμα που προαναφέρθηκε). Εντούτοις, αυτές οι εργασίες ήταν τυποποιημένες για όλους του παίκτες, γεγονός που οφειλόταν στον σχεδιασμό του παιχνιδιού. Τόσο οι gold farmers όσο και οι άλλοι παίκτες αναγκαστικά λειτουργούσαν με τυποποιημένα μοτίβα συμπεριφοράς, γιατί έτσι επιτελούνταν το farming. Και αυτήν ακριβώς την τυποποίηση προσπαθούσαν να αποφύγουν οι παίκτες που είχαν την αγοραστική ικανότητα να καταναλώσουν τα όσα πρόσφεραν οι gold farmers.

Περνώντας στη δεκαετία του 2010 και ακολουθώντας τις τεχνολογικές αλλαγές και τη μεγάλη διάχυση των αυτοματοποιημένων αλγοριθμικών συστημάτων, η διαδικασία του farming άρχισε να μετατοπίζεται οριστικά από τους ανθρώπους προς τα αυτόνομα bots. Αυτή η αλλαγή συσχετισμών μεταξύ ανθρώπων-χειρωνακτών και πλήρως αυτοματοποιημένων bots είχε σημαντικές επιπτώσεις και στα φαντασιακά των παικτών, φέρνοντας διαφορετικές ανησυχίες, φόβους, ελπίδες και επιθυμίες στο προσκήνιο. Οι διαδικασίες αυτοματοποίησης μετασχημάτισαν την ανθρώπινη δράση, μετατοπίζοντάς την προς τη δημιουργία αυτόνομων bots, στη συνεχή βελτιστοποίησή τους, στις διορθώσεις σφαλμάτων και στις ενημερώσεις τους. Επομένως, δεν ήταν απαραίτητο πλέον για έναν άνθρωπο να βρίσκεται μπροστά στον υπολογιστή του για να μαζεύει πρώτες ύλες, εικονικά χρήματα και πόντους εμπειρίας με σκοπό να τα πουλήσει για πραγματικό χρήμα.

Μια σημαντική αλλαγή που προέκυψε από αυτόν τον μετασχηματισμό είναι ότι το bot-

4 Επανεμφάνιση του γραφικού στοιχείου.

ting έπαψε να ταυτίζεται αποκλειστικά με την Κίνα. Αυτό δεν σημαίνει ότι δεν παράγονται τέτοιοι λόγοι από τους παίκτες, αλλά ότι δεν κατέχουν πια κεντρική θέση. Πρόκειται περισσότερο για μια διεύρυνση των φαντασιακών, για μια μετατόπιση της έμφασης και όχι για μια διαδοχή διαφορετικών εξελικτικών σταδίων. Πλέον, πολλοί παίκτες διαφωνούν ρητά με την ταύτιση gold farming και Κίνας, υποστηρίζοντας ότι ανέκαθεν η εν λόγω πρακτική επιτελούνταν από παίκτες-εργάτες πολλών χωρών. Άλλοι υποστηρίζουν ότι ουδέποτε ενεπλάκησαν (ως αγοραστές ή/και πωλητές) με το farming αλλά ούτε και ενοχλήθηκαν από αυτό, ισχυριζόμενοι ότι δόθηκε υπερβολική έμφαση στις αρνητικές του συνέπειες. Σε αυτά τα νέα φαντασιακά αποκρυσταλλώνονται διαφορετικές ιδεολογικές και στερεοτυπικές συνδηλώσεις που δεν εστιάζουν στον μη δυτικό Άλλο ως πολιτισμικά κατώτερο και τεχνολογικά υπανάπτυκτο, αλλά στη σχέση ανθρώπων (Δυτικών) και μηχανών. Αυτά τα φαντασιακά, είναι περισσότερο ετερογενή και αντιφατικά. Οι αντιφάσεις εντοπίζονται τόσο σε αντιλήψεις για τεχνολογικά ζητήματα –όπως το κατά πόσο τα αυτοματοποιημένα bots συνιστούν μορφές TN– όσο και σε οντολογικά και υπαρξιακά ζητήματα, στο πλαίσιο των οποίων ο φόβος για την αντικατάσταση του ανθρώπινου παράγοντα συνυπάρχει με τον θαυμασμό, τον πειραματισμό και τις τεχνολογικές γνώσεις που μπορεί να αποκομίσει κανείς φτιάχνοντας το δικό του bot.

Το ερώτημα της τεχνητής νοημοσύνης

Ο όρος bot προέρχεται από τον όρο ρομπότ, ο οποίος ετυμολογικά έχει τις ρίζες του στην τσεχική γλώσσα και σημαίνει καταναγκαστική εργασία. Τα bot είναι αυτόνομα προγράμματα που μπορούν να εκτελέσουν αυτοματοποιημένες, επαναληπτικές διαδικασίες και να επιλύσουν προβλήματα μιμούμενα την ανθρώπινη συμπεριφορά και σκέψη. Όπως σημειώθηκε παραπάνω, στο πλαίσιο του WoW και πολλών άλλων παιχνιδιών, οι διαδικασίες αυτοματοποίησης με σκοπό τη διευκόλυνση του παιχνιδιού αλλά και την παράκαμψη τυποποιημένων και βαρετών διαδικασιών είναι παρούσες από τη στιγμή εκκίνησης του παιχνιδιού. Οι πλέον συνηθισμένες τεχνολογίες αυτοματοποίησης στο WoW είναι α) οι μακροεντολές (macros), που επιτρέπουν στους παίκτες να αυτοματοποιούν συγκεκριμένες ακολουθίες (πατώντας ένα πλήκτρο στο πληκτρολόγιο επιτελείται μια αλληλουχία διαδικασιών που εναλλακτικά θα έπρεπε να προκύπτει από το πάτημα πολλών διαφορετικών πλήκτρων), β) οι δέσμες ενεργειών (scripts), οι οποίες είναι ουσιαστικά μικρά προγράμματα αυτοματοποίησης συγκεκριμένων ενεργειών και γ) τα bots, πιο σύνθετα λογισμικά που επικεντρώνονται σε διαφορετικούς στόχους (π.χ. ποσοτικοποίηση των ενεργειών και του στάτους των παικτών με σκοπό τη διευκόλυνση μιας μάχης, συγκομιδή πρώτων υλών κ.ά.).

Ο ιστότοπος HackerBot ειδικεύεται στην ενημέρωση των παικτών αναφορικά με cheats και mods, παρέχει έτοιμα bots, αλλά και γνώσεις για το πώς μπορεί κανείς να δημιουργήσει το δικό του. Σύμφωνα με τον ιστότοπο, τα farming bots και οι δέσμες εντολών συνιστούν μορφές TN, σε αντίθεση με τις μακροεντολές, διότι οι μακροεντολές, ναι μεν αυτοματοποιούν σύνολα ενεργειών αλλά δεν προβαίνουν σε αυτόνομες αποφάσεις. Πέραν, λοιπόν, της

μίμησης της ανθρώπινης συμπεριφοράς, μια κρίσιμη διάσταση για να θεωρηθεί κάτι TN είναι εκείνη της αυτόνομης λήψης αποφάσεων για την επίλυση προβλημάτων (όπως το να εντοπίσει ένα farming bot ένα ορυκτό και να το συλλέξει). Τα farming bots είναι ένα τύπος έμπειρου ή εξειδικευμένου συστήματος που παίζει το παιχνίδι στη θέση ενός ανθρώπου. Πιο συγκεκριμένα, τα farming bots είναι έμπειρα συστήματα βασισμένα-σε-κανόνες (rule-based) που λειτουργούν με συνθήκες (αν ισχύει το A, τότε κάνε το B). Μπορούν να επιτελέσουν αυτόνομα συγκεκριμένες διαδικασίες, χωρίς, ωστόσο να προσαρμόζονται δυναμικά σε αλλαγές του περιβάλλοντος, ακολουθώντας σταθερά μοτίβα συμπεριφοράς. Διακρίνονται σε δύο βασικές κατηγορίες: Η πρώτη κατηγορία είναι τα Pixel ή AutoIt bots, τα οποία συνήθως δημιουργούνται με τη γλώσσα προγραμματισμού AutoIt. Πρόκειται για προγράμματα που διαβάζουν πληροφορίες στην οθόνη και με αυτά τα δεδομένα μπορούν να πάρουν αποφάσεις αναφορικά με την επίλυση συγκεκριμένων προβλημάτων, όπως την πλοήγηση στον χώρο και τη συγκομιδή πρώτων υλών. Η δεύτερη κατηγορία είναι τα memory ή injection bots, τα οποία είναι πιο περίπλοκα και μπορούν να αποκτούν πρόσβαση στη μνήμη του παιχνιδιού, διαβάζοντας και γράφοντας δεδομένα στον κώδικα. Και στις δύο περιπτώσεις, πρόκειται για μορφές αυτοματοποίησης που μιμούνται την ανθρώπινη σκέψη και δράση, προβαίνοντας σε αυτόνομες αποφάσεις με σκοπό την επίλυση ενός προβλήματος ή την επίτευξη ενός στόχου.

Στη βιβλιογραφία, τα έμπειρα συστήματα θεωρούνται μορφές TN. Σύμφωνα με τον ορισμό της Γεωργούλη,

ένα Έμπειρο Σύστημα (ΕΣ [Expert System - ES]) είναι εξ ορισμού ένα σύστημα το οποίο προσπαθεί να επιδείξει ικανότητες στο να λαμβάνει αποφάσεις παρόμοιες με αυτές ενός ειδήμονα (εμπειρογνώμονα) σε έναν γνωστικό τομέα. Πιο απλά, ένα ΕΣ είναι διαλογικό μηχανογραφικό εργαλείο σχεδιασμένο να αναλαμβάνει δύσκολα προβλήματα λήψης αποφάσεων τα οποία βασίζονται σε γνώση συγκεντρωμένη από ειδήμονες. Υπό αυτό το πρίσμα, ένα ΕΣ αναμένεται να ενεργεί σε όλα του τα σημεία παρόμοια με τον τρόπο με τον οποίο θα ενεργούσε ένας ειδήμονας. Τα ΕΣ είναι κλάδος της TN που υπάγεται στο γενικότερο σχήμα των Συστημάτων Βασισμένων στη Γνώση (ΣΒΓ [Knowledge Based Systems - KBS]). Η διαφορά των ΕΣ από τα ΣΒΓ είναι ότι τα πρώτα περιέχουν ειδική γνώση, ενώ τα δεύτερα γενική γνώση ενός συγκεκριμένου κόσμου». (2015: 200)

Για τους Γιαννακάκη και Λιάπη, η TN στα παιχνίδια έχει μακρά ιστορία και μπορεί να πάρει διάφορους ρόλους. Μπορεί να αναλάβει ρόλους παίκτη (π.χ. ενός αντιπάλου του παίκτη-ανθρώπου), αλλά και ρόλους μη-παίκτη, στις περιπτώσεις που πρόκειται για ρόλους που ένας άνθρωπος δεν θα μπορούσε ή δεν θα ήθελε να πάρει (2019: 147). Ένας πολύ γνωστός ρόλος μη-παίκτη στα παιχνίδια είναι τα NPCs, τα οποία δεν μπορούν να επιλέξουν ούτε να διαχειριστούν οι παίκτες. Η κατεξοχήν κατηγορία που μας απασχολεί εδώ ωστόσο, είναι ρόλοι παίκτη που ενώ οι παίκτες-άνθρωποι μπορούν να αναλάβουν, δεν το κάνουν, εφόσον

δεν θέλουν να εμπλακούν στις τυποποιημένες εργασίες του farming. Για αυτόν τον λόγο αναθέτουν αυτόν τον ρόλο σε ένα bot. Έτσι διακρίνουμε τη διαφορά ανάμεσα στα NPCs, τα οποία είναι στοιχεία που εντάσσονται στο παιχνίδι από τους δημιουργούς του, και στα farming bots, που εντάσσονται παράτυπα στο παιχνίδι από τους παίκτες.

Ενώ από τη σκοπιά της βιβλιογραφίας αλλά και των τεχνολογικά καταρτισμένων παικτών που συμμετέχουν στο HackerBot τα bots ταξινομούνται ως μορφές TN, για πολλούς άλλους παίκτες οι ταξινομήσεις διαφέρουν. Σημαντική στην προσπάθεια των παικτών να νοηματοδοτήσουν και να ταξινομήσουν τι είναι και τι δεν είναι, τι κάνει και τι θα έπρεπε να κάνει η TN, είναι η σχέση μεταξύ ανθρώπων, bots και NPCs. Ας θυμηθούμε ότι η ταύτιση των gold farmers στο «Ni Hao», γίνεται με την εικαζόμενη εθνικότητά τους, αλλά και με τα NPCs, γεγονός που για τη Νακαμούρα συμβάλλει στην αποανθρωποποίησή τους σε επίπεδο αναπαράστασης. Οι άνθρωποι-εργάτες της πρώτης φάσης του παιχνιδιού ταυτίζονται με NPCs, ενώ, όπως σημειώθηκε, ακόμη και ρητορικά πολλοί παίκτες τους ονόμαζαν bots, λόγω του τυποποιημένου τρόπου παιχνιδιού τους. Στα φαντασιακά που συγκροτούνται μέσα από αυτές τις ρητορικές και αναπαραστάσεις, εντούτοις, αποσιωπάτο το ότι όλοι οι παίκτες (gold farmers και μη) έπρεπε αναγκαστικά να ακολουθούν τυποποιημένες συμπεριφορές που παρέπεμπαν σε bots ή και NPCs, προκειμένου να αντεπεξέλθουν στο farming. Έτσι, όπως θα δούμε στη συνέχεια, η διάχυση του αυτοματοποιημένου botting σήμερα γίνεται αντιληπτή και ως μορφή αντίστασης στην τυποποίηση που επέβαλε η σχεδίαση του παιχνιδιού πάνω στο ανθρώπινο σώμα και τον ανθρώπινο χρόνο.

Από τη σκοπιά των παικτών, το αν τα NPCs και τα bots (οι δύο κατεξοχήν κατηγορίες οντοτήτων του παιχνιδιού που δεν χειρίζονται οι παίκτες) είναι μορφές TN συνιστά αντικείμενο διαφωνίας. Οι διαφωνίες επικεντρώνονται σε ζητήματα ορισμού της TN, πολυπλοκότητας και απρόβλεπτης συμπεριφοράς, προ-προγραμματισμού και μηχανικής μάθησης. Στον ιστότοπο gaming.stackexchange.com⁵ πριν από 11 χρόνια, ένας χρήστης θέτει το ερώτημα: «Ποια είναι η διαφορά μεταξύ των NPCs και των bots; Τα NPC αναφέρονται μόνο σε χαρακτήρες που ο παίκτης δεν μπορεί να επιλέξει να ελέγξει;» Μία από τις απαντήσεις υποστηρίζει ότι:

Τα bots είναι συνήθως χαρακτήρες ελεγχόμενοι από υπολογιστή που κάνουν αυτό που μπορεί (ή θα έπρεπε) να κάνει ένας παίκτης και συχνά τους παρέχεται υποτυπώδης τεχνητή νοημοσύνη για να το πετύχουν. Τα NPCs εκπληρώνουν ρόλους που οι παίκτες συχνά δεν είναι σε θέση να επιτελέσουν, όπως το να δίνουν αποστολές ή/και να πωλούν αντικείμενα.

Για έναν άλλον χρήστη, η βασική διάκριση είναι ότι

ένα bot αντιπροσωπεύει έναν αυτοματοποιημένο παίκτη, ενώ ένα NPC δεν παίζει καθόλου το παιχνίδι. Ένα NPC είναι ένα τμήμα του παιχνιδιού, ένα τοπο-

5 <https://gaming.stackexchange.com/questions/155747/what-is-the-difference-between-non-player-characters-npcs-and-bots-in-video-ga>

θετημένο αντικείμενο που έχει σχεδιαστεί από τον δημιουργό και υπάρχει για να αλληλεπιδρά με τον παίκτη. Ένα bot, αντίθετα, είναι ουσιαστικά ένας παίκτης του παιχνιδιού που ελέγχεται από έναν υπολογιστή. Ο όρος 'bot' αναφέρεται σε λογισμικό που χρησιμοποιείται για να ενισχύσει ή να αντικαταστήσει τις δεξιότητες ενός ανθρώπου-παίκτη. Για παράδειγμα, ένα 'Aim-Bot' που αναλαμβάνει τη στόχευση, ή ένα 'Farming Bot' σε ένα Μαζικό Διαδικτυακό Παιχνίδι που εκτελεί κουραστικές ή καταναγκαστικές εργασίες.

Οι παραπάνω θέσεις συμπίπτουν με τη διάκριση που έγινε μεταξύ ρόλων παίκτη και ρόλων μη-παίκτη, χωρίς να γίνεται αναφορά στο αν αποτελούν μορφές TN ή όχι. Το ζήτημα αυτό συζητούν παίκτες σε thread στο Reddit.⁶ Ένας παίκτης υποστηρίζει ότι το αν τα bots και τα NPCs είναι TN «εξαρτάται από τον ορισμό της TN. Από τη σκοπιά της ανάπτυξης παιχνιδιών, η TN μπορεί να είναι τόσο απλή όσο ένα σύνολο συνθηκών που πρέπει να πληρούνται για να πραγματοποιηθεί μια συγκεκριμένη ενέργεια. Θα μπορούσε επίσης να είναι τόσο περίπλοκη όσο ένα bot σε ένα παιχνίδι πολλαπλών παικτών το οποίο λαμβάνει αποφάσεις με βάση το περιβάλλον του [...] Σχεδόν όλες οι μορφές TN παιχνιδιών μπορούν να συνοψιστούν σε ένα σύνολο συνθηκών [...] Όλα εξαρτώνται από το πώς ορίζετε τα NPCs και την TN».

Παρομοίως, ένας άλλο χρήστης υποστηρίζει «Ναι. Οτιδήποτε χρησιμοποιεί κώδικα για να λειτουργήσει είναι TN, κατά τη γνώμη μου». Αντιθέτως, ένας άλλος χρήστης ισχυρίζεται ότι «τελικά, οι προγραμματιστές παιχνιδιών έχουν πολύ πιο αδύναμα κριτήρια για το τι είναι TN [...] ο όρος έχει γίνει αντικείμενο κατάχρησης σε βαθμό που δεν έχει καμία σημασία και προσδιορίζει ένα πολύ ευρύ πεδίο μελέτης». Σε συμφωνία με τον προηγούμενο χρήστη, δύο άλλοι υποστηρίζουν ότι δεν πρόκειται για μορφές TN: «Ούτε κατά διάνοια. Είναι απλά βασικές ρουτίνες, όχι έξυπνες» και «δεν πλησιάζουν καν. Έχουν προ-προγραμματισμένες φράσεις και είναι ανίκανα να μάθουν [...]».

Για κάποιους παίκτες και οι δύο οντότητες συνιστούν είτε απλές TN (σύνολα συνθηκών με σκοπό την επιτέλεση μιας συγκεκριμένης ενέργειας) είτε «πιο» σύνθετες TN (αυτόνομη λήψη αποφάσεων), όπως είναι και τα bots. Εντούτοις, άλλοι τονίζουν ότι δεν πληρούν τα κριτήρια «ευφυσής» συμπεριφοράς, ακριβώς επειδή απλώς «αντιδρούν» μηχανικά βασισμένα σε προ-προγραμματισμό και είναι «ανίκανα να μάθουν». Για αυτούς τους παίκτες, η μίμηση και η αυτονομία δεν θεωρούνται αρκετές για να θεωρηθεί κάτι ως TN. Ο βαθμός ευφυΐας και η TN ταυτίζονται με τη δυνατότητα μετασχηματισμού της συμπεριφοράς του bot. Το απρόβλεπτο και οι δυναμικές αλλαγές της συμπεριφοράς είναι ο καθοριστικός παράγοντας έναντι της τυποποίησης που συνεπάγεται ο προ-προγραμματισμός.

Τα farming bots δεν εμπίπτουν στο πεδίο της μηχανικής μάθησης, γεγονός που οδηγεί σε διαφορετικές ταξινομήσεις σχετικά με το αν είναι ή όχι μορφές TN. Τείνουν να έχουν ένα εκκρεμές στάτους. Η διάκριση που γίνεται πρωτίστως στη βάση μεταξύ προ-προγραμματισμού και μηχανικής μάθησης είναι μια διάκριση που εντοπίζουμε και στην περίπτωση των διαλογικών γλωσσικών μοντέλων (chatbot) (π.χ. στη διαφορά μεταξύ βασισμένων-σε-κανό-

6 https://www.reddit.com/r/gaming/comments/6e57ob/are_npcs_ai/

νες chatbot, όπως το Eliza, και chatbot μηχανικής μάθησης, όπως το ChatGPT). Πρόκειται για μια διαφωνία που υπερβαίνει τον κόσμο του παιχνιδιού. Γι' αυτό και κάποιοι από τους παίκτες τονίζουν ότι το βασικό στοιχείο είναι το πώς ορίζει κανείς την TN, σημείο ωστόσο που και πάλι δημιουργεί ανταγωνιστικές ταξινομήσεις, με κάποιους να θεωρούν ότι ο ορισμός έχει ανοίξει τόσο πολύ που πλέον δεν έχει νόημα, ενώ άλλοι, ακολουθώντας έναν ευρύ ορισμό, ταξινομούν, λίγο πολύ, κάθε μορφή προγραμματισμού ως TN. Αυτές οι αντιλήψεις επικυρώνουν το ότι όταν μια τεχνολογία έχει φυσικοποιηθεί και, εν πολλοίς, έχει αντικατασταθεί από συστήματα υψηλότερου βαθμού αυτοματοποίησης, αυτονομίας και πολυπλοκότητας, τείνει να μην προσλαμβάνεται ως TN. Η μηχανική μάθηση παραμένει εξελισσόμενη και απρόβλεπτη και η ευρεία χρήση της μέσω των chatbot είναι πολύ πιο πρόσφατη, με πολλούς παίκτες να μην προσλαμβάνουν τα έμπειρα συστήματα που βασίζονται σε προ-προγραμματισμένους κανόνες ως TN.

Στον ερευνητικό χώρο, ωστόσο, οι δύο αυτές μορφές TN δεν προσλαμβάνονται απαραίτητα ως ανταγωνιστικές. Ο Μάικλ Νεγκνεβίτσκι (Michael Negnevitsky) υποστηρίζει ότι αν και σε αρκετές περιπτώσεις τα τεχνητά νευρωνικά δίκτυα μπορούν να λύνουν προβλήματα πιο αποτελεσματικά από τα έμπειρα βασισμένα-σε-κανόνες συστήματα, αυτές οι τεχνολογίες δεν είναι πλέον ανταγωνιστικές, αλλά συμπληρώνουν η μία την άλλη (2024: 15). Τα κλασικά έμπειρα συστήματα είναι κατάλληλα για εφαρμογές κλειστού τύπου και κατασκευάζονται με σκοπό την εκπλήρωση ενός σκοπού σε ένα πολύ συγκεκριμένο και περιορισμένο τομέα (όπως είναι και η περίπτωση μας, ό.π. 15, 17).

Τα νέα φαντασιακά

Πέρα από το αν τα NPCs και τα bots αποτελούν μορφές TN, από τη ρητορική, τις αντιλήψεις, τις ανησυχίες και τις πεποιθήσεις των παικτών ανάμεσα σε αυτούς τους δύο ρόλους αναδύεται μια επιπλέον σημαντική διαφορά: τα bots δημιουργούνται από παίκτες ή εταιρείες και έχουν έναν λειτουργικό σκοπό που ξεφεύγει από την κανονικότητα του παιχνιδιού, αφού, όπως είδαμε παραπάνω, καλύπτουν ρόλους που ο παίκτης μπορεί να αναλάβει αλλά δεν θέλει. Επίσης, έγινε φανερό ότι τα NPCs, σε αντίθεση με τα bots, δεν είναι απλώς ακίνδυνα για την οικονομία και την εμπειρία του παιχνιδιού, αλλά απαραίτητα δομικά στοιχεία του. Αυτή η διαφοροποίηση συνεχίζει να τροφοδοτεί το φαντασιακό για τα bots ως «παρείσακτων» δρώντων. Το σημείο εστίασης όμως δεν είναι πλέον ο κινέζος Άλλος που καταστρέφει την οικονομία του παιχνιδιού παίζοντας με αθέμιτο και άδικο τρόπο, αλλά η τεχνητή ύπαρξη που απειλεί με αντικατάσταση τους ανθρώπους.

Δεν είναι πλέον η Κίνα που ως ριζική ετερότητα της Δύσης διασαλεύει τους κανόνες του παιχνιδιού, ούτε και οι οριενταλιστικές της αναπαραστάσεις που τη συγκροτούν ως οπισθοδρομική. Εξάλλου, οι συσχετισμοί δυνάμεων μεταξύ Κίνας και Δύσης δεν είναι πλέον εκείνοι που επικρατούσαν πριν από είκοσι χρόνια. Η Κίνα είναι ένα ισχυρός «παίκτης» στο πλαίσιο της παγκόσμιας οικονομίας και το δυτικό κοινό καταναλώνει προϊόντα ηλεκτρονικού εμπορί-

ου από πολλές κινεζικές πλατφόρμες, οδηγώντας τις δυτικές χώρες σε δράσεις για την επιβολή δασμών. Πολλά από αυτά τα προϊόντα δεν θεωρούνται πια κατώτερου επιπέδου, αλλά αντίθετα, εκτοπίζουν αντίστοιχα δυτικά· οι τεχνολογικές δυνατότητες της Κίνας (από τα σμήνη drones και τον στρατιωτικό εξοπλισμό μέχρι το Deepseek) επαινούνται από δυτικά μέσα· ενώ η εργασία σε συνθήκες κάτεργου και ακραίας επιτήρησης επιστρατεύεται στην Κίνα για την παραγωγή «δυτικών» προϊόντων όπως τα iPhone. Η Κίνα παραμένει η αντίθεση της Δύσης, αλλά όχι μέσω της αναπαράστασής της με όρους τεχνολογικής και πολιτισμικής κατωτερότητας. Αντιθέτως, η ετερότητα αυτή τη φορά επισημαίνεται μέσα από την αναπαράστασή της ως δύναμη που έχει τεχνολογικά προοδεύσει σε τέτοιο βαθμό, ώστε αν η δύση δεν ακολουθήσει τα μονοπάτια της Κίνας θα ηττηθεί στην κούρσα της ΤΝ. Σε ό,τι αφορά στις αναπαραστάσεις της αυτοματοποίησης, ενδιαφέρον έχει ότι την περίοδο που γράφεται αυτό το κείμενο, κινέζοι influencers των ΜΚΔ ανταπαντούν στους δασμούς που επιβάλλει η αμερικανική κυβέρνηση στην Κίνα με βίντεο παραγόμενα με ΤΝ, στα οποία απεικονίζονται είτε άγνωστοι αμερικανοί πολίτες είτε πολιτικά πρόσωπα, όπως ο JD Vance και ο Elon Musk, να εργάζονται ως χειρώνακτες εργάτες σε βιοτεχνίες (ράβοντας παπούτσια κλπ.). Μια σαρκαστική αντιστροφή των αναπαραστάσεων που παράγονταν από δυτικούς παίκτες και δημοσιογράφους για το gold farming, η οποία πριμοδοτεί την αυτοματοποίηση έναντι της χειρωνακτικής παραγωγής και κατασκευάζει το πιθανό μέλλον των ΗΠΑ, ως υπανάπτυκτο εξαιτίας της επιθετικής οικονομικής πολιτικής της διοίκησης Trump.

Σε αυτή τη συνθήκη, η επισήμανση των Νάρντι και Μινγκ Κόου σχετικά με την έμφαση που έπρεπε να δοθεί στον αυτοματισμό επιβεβαιώνεται απόλυτα. Η πλήρης εστίαση στους ανθρώπους gold farmers και στην απόλυτη ταύτισή τους με την Κίνα απέτυχε να φέρει στο προσκήνιο τις εταιρείες που δημιουργούν και πωλούν bots, σχετικά sites και δεκάδες tutorial για το πώς ένας παίκτης μπορεί να φτιάξει το δικό του, αλλά και τεχνο-κουλτούρες όπως η botting scene, τα μέλη της οποίας δημιουργούν εξελιγμένα αυτοματοποιημένα bots. Το κυρίαρχο φαντασιακό που διαμορφώνεται σε αυτήν τη συνθήκη είναι διευρυμένο, πιο περίπλοκο και αντιφατικό. Στο πλαίσιό του συνυπάρχουν η περιέργεια, ο πειραματισμός και η εκμάθηση δημιουργίας αυτοματοποιημένων δρώντων με τον φόβο της πλήρους αντικατάστασης του ανθρώπινου παράγοντα από την ΤΝ. Όπως τα φαντασιακά της πρώτης φάσης αντανakλούσαν τις ευρύτερες ανησυχίες και φόβους για τους μετασχηματισμούς που γνώριζε η παγκοσμιοποιημένη οικονομία, έτσι και εδώ μπορούμε να διαγνώσουμε τις ευρύτερες ανησυχίες, αλλά και προσδοκίες της παρούσας ιστορικής φάσης. Η χρήση bots συνεχίζει να βιώνεται από πολλούς παίκτες ως αδικία, παραβίαση και «απειλή» για την οικονομία και την εμπειρία του παιχνιδιού, αλλά παύει σε μεγάλο βαθμό να έχει εθνοτικό πρόσημο. Η κυρίαρχη διαλεκτική δεν είναι αυτή μεταξύ Δύσης/Ανατολής αλλά μεταξύ ανθρώπινων και μη ανθρώπινων δρώντων.

Ένα από τα πιο δημοφιλή θέματα δεκάδων βίντεο στο YouTube είναι ο εκτοπισμός των παικτών από τα bots. Πολλοί παίκτες ισχυρίζονται ότι οι κόσμοι πολλών παιχνιδιών κατοικούνται πλέον περισσότερο από bots παρά από ανθρώπους. Η απειλή έχει γίνει πλέον υπαρξιακή και οντολογική: Οι παίκτες διαμαρτύρονται ότι σε λίγο οι κόσμοι τους θα κατοικούνται μόνο από bots και ότι αρχίζουν να νιώθουν ότι παίζουν μόνοι τους σε μια προσομοί-

ωση. Ένας παίκτης γράφει σαρκαστικά «Αυτό είναι – αυτό είναι που περιμέναμε. Το απόγειο της ισορροπίας στο παιχνίδι. Δεν χρειάζεται πλέον να διαφωνούμε για το ποιος είναι ο καλύτερος παίκτης, ποια είναι η καλύτερη σύνθεση ομάδας ή ποια είναι η καλύτερη στρατηγική για ένα πεδίο μάχης. Τώρα μπορούμε απλώς να κατεβάσουμε ένα πρόγραμμα που θα παίζει κάθε τάξη⁷ με τον ίδιο ακριβώς τρόπο. Το μέλλον είναι εδώ».⁸

Αυτοί οι μετασχηματισμοί των φαντασιακών των παικτών μπορούν να γίνουν αντιληπτοί και μέσω των νέων τεστ ανίχνευσης. Τα νέα *touring* τεστ δεν αποσκοπούν στο να διαγνώσουν αν πίσω από ένα άβαταρ «κρύβεται» ένας κινέζος-παίκτης-εργάτης, αλλά μια TN. Δεκάδες βίντεο και κείμενα εισηγούνται τρόπους για το πώς μπορεί να εντοπίσει κανείς ένα bot. Αυτά τα τεστ ανίχνευσης δεν λειτουργούν ως φυλετικά προφίλ, αλλά ως συμπεριφορικές αναλύσεις που μπορούν να διακρίνουν το ανθρώπινο από το τεχνητό. Επικεντρώνονται στην αναγνώριση μοτίβων της κίνησης των bot στον χώρο (παρακολούθηση *pathing*), η οποία είναι τυποποιημένη και προβλέψιμη. Τις περισσότερες φορές τα bots κινούνται σε απόλυτα ευθείες γραμμές χωρίς αποκλίσεις. Παρομοίως, ενώ αν ένας άνθρωπος συναντούσε μπροστά του ένα εμπόδιο θα άλλαζε πορεία πριν πέσει πάνω σε αυτό, ένα bot είναι πιθανό να πέσει πρώτα πάνω στο εμπόδιο, να προσπαθήσει να το περάσει και είτε να αποτύχει επανειλημμένα είτε ανάλογα με το πόσο εξελιγμένο είναι να αλλάξει πορεία μόνο μετά από έναν συγκεκριμένο αριθμό αποτυχιών.

Ένα ακόμα τεστ είναι ο έλεγχος του τυποποιημένου *rotation*.⁹ Τα περισσότερα bots παρουσιάζουν τυποποιημένες αντιδράσεις σε συγκεκριμένες συνθήκες. Για παράδειγμα κάνουν *heal*¹⁰ στον εαυτό τους όταν η μπάρα υγείας τους βρίσκεται πάντοτε σε ένα συγκεκριμένο ποσοστό και γενικότερα χρησιμοποιούν απολύτως ίδιους χρόνους για τη διεκπεραίωση της ίδιας διαδικασίας. Κάποια τεστ παραμένουν κοινά με το παρελθόν, όπως το τεστ της γλώσσας, μόνο που η μη απάντηση δεν νοηματοδοτείται ως ένδειξη κινεζικότητας αλλά ως ένδειξη τεχνητότητας. Δηλαδή, το ερώτημα δεν είναι πια αν κάποιος είναι κινέζος εργάτης, αλλά αν μια οντότητα είναι μη ανθρώπινη, κι έτσι τα τεστ δεν εξετάζουν πλέον την επάρκεια της αγγλικής γλώσσας, αλλά τη δυνατότητα απρόβλεπτης αντίδρασης, τη μορφολογία της συμπεριφοράς, τις λεπτές διαφοροποιήσεις που αποκαλύπτουν την τεχνητή ύπαρξη.

Για πολλούς παίκτες, η κυριαρχία των bots στα παιχνίδια οδηγεί σε αποανθρωποποίηση των φανταστικών τους κόσμων και επενδύεται με αρνητικό πρόσημο πρωτίστως στη βάση της απόλυτης αυτοματοποίησης, αντικατάστασης ή και εξαφάνισης του ανθρώπινου παράγοντα. Ο φόβος της αντικατάστασης των ανθρώπων από τις μηχανές δεν είναι νέος στον δυτικό κόσμο. Για την ακρίβεια αποτελεί μια από τις πιο συνηθισμένες αναπαραστάσεις στο επίπεδο της δυτικής δημοφιλούς κουλτούρας σε δεκάδες κινηματογραφικές ταινίες του Χόλιγουντ, σε αστικούς μύθους και θεωρίες συνωμοσίας, αλλά και σε ρητορικές και αναπαρα-

7 Βασική κατηγοριοποίηση των διαφορετικών χαρακτήρων σε πολλά διαδικτυακά παιχνίδια.

8 https://www.reddit.com/r/wow/comments/2tdyhn/everyone_is_a_bot_honorbuddy_is_getting/

9 Η αλληλουχία εκτέλεσης των ικανοτήτων (*skills*) του κάθε παίκτη.

10 Κατηγορία ικανοτήτων που επαναφέρει την υγεία/ζωή των χαρακτήρων των παικτών σε υψηλότερα επίπεδα.

στάσεις που αναφέρονται στο τέλος της εργασίας και της δημιουργικότητας. Σε μια πρόσφατη μελέτη (Chi Yam κ.ά. 2023) υποστηρίζεται ότι παρόλο που τα περισσότερα επιτεύγματα της TN λαμβάνουν χώρα στη Δύση, η μεγαλύτερη ενσωμάτωση και εξάπλωση της σε καθημερινό επίπεδο παρατηρείται στην Ασία (Κίνα, Ιαπωνία κ.ά.). Οι αντιστάσεις των Δυτικών στην ενσωμάτωσή της προκύπτουν από νομικές, ιστορικές και θρησκευτικές παραμέτρους, καθώς επίσης και από τον τρόπο έκθεσης των πολιτών απέναντι στην TN. Σε πολλά δυτικά κράτη, οι διαδικασίες ελέγχου και θέσπισης νομικών πλαισίων είναι περισσότερο αυστηρές και χρονοβόρες, συμβάλλοντας έτσι σε οντολογικές ανασφάλειες και σε καθυστερήσεις αναφορικά με την εξοικείωση των πολιτών με την TN. Τα ανιμιστικά στοιχεία που εντοπίζονται στον βουδισμό και τον σιντοϊσμό (στο πλαίσιο του οποίου οι μη ανθρώπινες οντότητες είναι καθοριστικές) επιτρέπουν πιο εύκολα και με λιγότερο φόβο την ενσωμάτωση της TN σε καθημερινές πρακτικές, γεγονός που στα δυτικά κράτη αναστέλλεται από την αντίληψη του «ανθρώπινου εξαιρετισμού» (human exceptionalism) που κυριαρχεί στον χριστιανισμό. Ο έντονος αυτός ανθρωποκεντρισμός συμβάλλει και στην αντίληψη της αυτονομίας των μηχανών ως απειλή (2023: 862-864).

Εντούτοις, στο πλαίσιο του WoW, ο φόβος και η ανησυχία συνυπάρχουν με τη σχεδόν απόλυτη αντιστροφή τους, κάτι που και πάλι υπερβαίνει τους κόσμους των παιχνιδιών. Την ίδια στιγμή που για πολλούς παίκτες αναδύονται ανησυχίες που υπερβαίνουν την αίσθηση της αδικίας και την καταστροφή του βιώματος του παιχνιδιού και φτάνουν να κάνουν λόγο για τον εκτοπισμό τους, για κάποιους άλλους η δημιουργία bot συνιστά πεδίο πειραματισμού, τεχνολογικής εκπαίδευσης, κριτικής απέναντι στις πολιτικές σχεδιασμού της εταιρείας παραγωγού και πολύ συχνά εξοικονόμησης χρημάτων. Ειδικότερα στο πλαίσιο της botting scene, η χρήση bots συχνά προωθείται ως αμφισβήτηση των επιβαλλόμενων χρονικών δεσμεύσεων από τις εταιρείες σχεδίασης παιχνιδιών πάνω στους παίκτες. Πρόκειται για μια υποκοουλτούρα που συνθέτει το πειραματικό έθος με τη συσσώρευση χρημάτων και οδήγησε στην ανάδυση ενός μιντιακού οικοσυστήματος που συντίθεται από servers στο Discord, υπηρεσίες νέφους (cloud) και εξελιγμένα bot, τα οποία πωλούνται σε παίκτες με συνδρομή και απαιτούν συνεχείς ενημερώσεις και προσαρμογές. Τα μοντέρνα διαδικτυακά παιχνίδια έχουν ενσωματωμένα συστήματα που επιβραδύνουν την πρόοδο τεχνητά (time-gating), συνεπάγονται καθημερινές υποχρεώσεις (ημερήσιες αποστολές) και ανταμείβουν τη συνεχή συνδεσιμότητα παρά την απόλαυση του παιχνιδιού. Αυτό δημιουργεί μια αίσθηση χρονικού καταναγκασμού¹¹ που πολλοί παίκτες βιώνουν ως πίεση: Αν ένας παίκτης δεν συνδεθεί για να κάνει τις ημερήσιες αποστολές του, θα μείνει πίσω. Το bot λειτουργεί εδώ σαν ψηφιακός διαμεσολαβητής (proxy) του παίκτη: Παίζει για τον παίκτη όταν εκείνος δεν θέλει ή δεν μπορεί να παίξει. Του επιτρέπει να αποσυνδέεται χωρίς κόστος και έτσι ο παίκτης μετατρέπει τον χρόνο του bot σε δικό του χρόνο. «Ζήσε τη ζωή σου και άσε το bot να ζήσει τη δική του» μου είχε πει κάποτε ένας συμπαίκτης στο WoW. Στην πράξη, το bot γίνεται ένα τεχνολογικό εργαλείο αποενοχοποίησης που συνυπάρχει αρμονικά με τον παίκτη που το χρησιμοποιεί και δεν τον απειλεί με αντικατάσταση. Απεναντίας, αντί να είναι εργαλειακή, η χρή-

11 Για μια σχετική έρευνα στην Ελλάδα βλ. Petridis, P., Stouraitis, E. and Patiniotis, M. (2022).

ση του ενσωματώνει μια αντίσταση στην ιδέα του καθορισμού του χρόνου από τις πολιτικές της εταιρείας. Παράλληλα, οδηγεί και σε μία διάκριση μεταξύ των μελών της botting scene και των normal παικτών (όπως τους ονομάζουν οι πρώτοι) που δεν κατανοούν ότι οι πολιτικές της εταιρείας τους κρατούν εγκλωβισμένους σε μίζερες και καταναγκαστικές πρακτικές.

Η δημιουργία και χρήση bot, πέρα από αμφισβήτηση των πολιτικών της εταιρείας, μπορεί να λαμβάνει χώρα εξίσου για την απόλαυση και τις γνώσεις που προσφέρει. Οι δημιουργοί επιζητούν να εξασκηθούν στον προγραμματισμό, να ελέγξουν τα όρια του παιχνιδιού και να κατανοήσουν τη βαθύτερη λογική του. Αυτό το πειραματικό έθος δεν είναι αντιφατικό με την ηθική του παιχνιδιού, αλλά εγγράφεται σε μια κουλτούρα δημιουργικότητας και περιέργειας που η ίδια είναι παιγνιώδης (όπως το παιχνίδι και ο πειραματισμός με τα προσωποποιημένα GPTs, ή τα δεκάδες πρόσθετα και mods στα οποία αναφέρθηκα εισαγωγικά). Σκοπός των παικτών μπορεί να μην είναι η συγκομιδή χρημάτων, αλλά η ίδια η δημιουργία ενός bot. Εντούτοις, η πρακτική συνδυάζεται πολύ συχνά και με την εξασφάλιση εισοδήματος, εφόσον τα νέα εξελιγμένα bots, όπως έχει αναφερθεί, παρέχονται με χρηματική συνδρομή.

Ειδικότερα σε περιπτώσεις επιχειρήσεων που χρησιμοποιούν μεγάλους αριθμούς bot (botting farms), η εξασφάλιση χρήματος παραμένει η βασική επιδίωξη. Αν και οι πολιτικές της Blizzard απέναντι στο φαινόμενο έχουν εντατικοποιηθεί με συχνά κύματα αποκλεισμού (ban waves) που λαμβάνουν χώρα ανά 3-4 μήνες, οι τακτικές των botters εξελίσσονται και αυτές. Από τη σκοπιά των παικτών που διαφωνούν με το botting, τα μέτρα της εταιρείας δεν θεωρούνται επαρκή. Συνεχίζει να επικρατεί η αντίληψη ότι στην ουσία η εταιρεία δεν καταπολεμά το φαινόμενο επειδή εξοικονομεί χρήματα. Ως αποτέλεσμα, πολλοί παίκτες οδηγούνται σε ένα είδος αυτοδικίας με σκοπό να «καθαρίσουν» το παιχνίδι από τους παρείσακτους. Αυτό έχει οδηγήσει σε ένα κυνήγι επικηρυγμένων bots από την πλευρά πολλών παικτών. Ο Madskillzshc είναι ίσως ο πιο γνωστός κυνηγός επικηρυγμένων bots (bounty hunter) του WoW. Εκτός από παίκτης του WoW, είναι και δημοφιλής YouTuber που αναρτά περιεχόμενο στο οποίο διδάσκει όχι μόνο πώς να εντοπίσεις ένα bot αλλά και πώς να το σκοτώσεις. Στο κανάλι του υπάρχουν πολλά βίντεο στα οποία ο ίδιος σκοτώνει bots. Συχνά πληρώνεται από παίκτες σε χρυσό για να το κάνει. Ενίοτε, ως πρόκληση καλεί ο ίδιος άλλους παίκτες να σκοτώσουν bots για να τους πληρώσει με χρυσό, εφόσον έχουν καταγράψει και τεκμηριώσει το επίτευγμά τους σε βίντεο. Το να σκοτώσεις έναν χαρακτήρα που ανήκει στο δικό σου faction¹² στο WoW δεν είναι εφικτό από τον προγραμματισμό του παιχνιδιού, παρά μόνο με ελάχιστες εξαιρέσεις. Έτσι, η ενέργεια kill απαιτεί μια νέου τύπου δημιουργικότητα.

Η δράση του συγκεκριμένου παίκτη, καθώς και αρκετών άλλων που μιμήθηκαν το παράδειγμά του, οδήγησε στη συγκρότηση μιας κοινότητας, τα μέλη της οποίας, σε αντίθεση με τα μέλη της botting scene, επιθυμούν τη θανάτωση των bots. Σε σχόλια παικτών που ακολουθούν το κανάλι του Madskillzshc και έχουν ενσωματωθεί σε ένα βίντεό του με τίτλο «If Blizzard Won't Fix The Bot Issue - We'll Do it Ourselves!»,¹³ διαβάζουμε ότι οι παίκτες πρέπει να διδαχθούν πώς να εντοπίζουν και να σκοτώνουν ένα bot, ότι πρέπει να εξεγερθούν

12 Το παιχνίδι χωρίζεται σε δύο factions. Σε καθένα από αυτά ανήκουν συγκεκριμένες τάξεις.

13 <https://www.youtube.com/watch?v=NLVXy7jubrE>

και να γίνουν κυνηγοί κεφαλών, ότι η κοινότητα θα επιβιώσει μόνο σκοτώνοντας τα bots κ.ά.

Πρόσφατα, ο Madskillzzhc, δημιούργησε ένα site στο οποίο διάφοροι παίκτες μπορούν να αναρτούν βίντεο με bots που έχουν σκοτώσει. Όπως υποστηρίζει, σκοπός του ήταν να δημιουργήσει ένα μουσείο και έναν παγκόσμιο μετρητή θανάτων bots. Στο site οι παίκτες τοποθετούνται σε πίνακα κατάταξης ανάλογα με τα kill που έχουν κάνει, ενώ παρατίθενται ο αριθμός του συνολικού χρόνου που χάθηκε για τους botters για το leveling του bot, καθώς και τα πραγματικά χρήματα, αλλά και ο χρυσός που στερήθηκαν από το σύνολο των kill. Ο τίτλος του site είναι «Hardcore Cleaning Crew» και το λογότυπο γράφει «Cleaning Azeroth» (Azeroth ονομάζεται ο κόσμος του WoW). Στα βίντεό του και στο site παρατίθενται «αφίσες» με επικηρυγμένα bots τα οποία άλλοι παίκτες καλούνται να κυνηγήσουν και να σκοτώσουν με σκοπό να καθαρίσουν το παιχνίδι. Η καθαρότητα του παιχνιδιού προκύπτει από την εξολόθρευση των μιαρών bot. Είναι σημαντικό να επισημανθεί ότι αυτή η έννοια της καθαρότητας προκύπτει πρωτίστως με σημείο αναφοράς το τεχνητό και όχι το εθνοτικό.

Ένας όρος που χρησιμοποιείται στο πλαίσιο της συγκεκριμένης κοινότητας είναι εκείνος της Botting Mafia. Πρόκειται για ανεπίσημο όρο που υποδηλώνει την ύπαρξη συντονισμένων επιχειρήσεων botting farms με εξελιγμένα bots. Ο Madskillzzhc παραλληλίζει το οργανωμένο botting με καρτέλ ναρκωτικών που δραστηριοποιείται στο botting επειδή είναι πιο ασφαλές. Έχει υποστηρίξει μάλιστα ότι δέχθηκε απειλές λόγω των βίντεο που ανεβάζει και ότι πληροφορήθηκε για το συγκεκριμένο δίκτυο από έναν παίκτη, ο οποίος ήταν επίσης botter. Ο τελευταίος τον προσέγγισε μέσω Discord και του είπε ότι είναι Σουηδός και ότι χρησιμοποιεί έξι bots με δύο υπολογιστές. Του είπε ακόμη ότι η Botting Mafia εδρεύει στην Ταϊβάν. Το ενδιαφέρον στοιχείο είναι ότι ενώ ο χρήστης που τον προσέγγισε είναι botter, από την πλευρά του YouTube γίνονται μόνο θετικά σχόλια για την επικοινωνία τους. Επίσης, η αφήγηση του Madskillzzhc δεν επικεντρώνεται στο εθνοτικό στοιχείο της μαφίας (Ταϊβάν). Αντιθέτως, παραθέτει απλώς την πραγματολογική πληροφορία που του έδωσε ο σουηδός botter. Από εκεί και πέρα, υπάρχουν μόνο συνεχείς επισημάνσεις του Madskillzzhc ότι τα bots δεν είναι άνθρωποι, προσπαθώντας να «νομιμοποιήσει» το κυνήγι κεφαλών. Σε πολλά Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια το να σκοτώνεις άλλους παίκτες-ανθρώπους αποτελεί παραβατική πρακτική και ονομάζεται griefing. Οι παίκτες που εντοπίζονται να επιτελούν τη συγκεκριμένη πρακτική αντιμετωπίζουν κυρώσεις από την εκάστοτε εταιρεία. Αντιλαμβανόμενος ότι οι πρακτικές του μπορούν να θεωρηθούν griefing, ο Madskillzzhc υποστηρίζει ότι το παιχνίδι είναι δομημένο πάνω στη λογική του να σκοτώνεις NPCs και ένα Bot δεν είναι πραγματικός παίκτης αλλά ένα NPC. Ενώ, λοιπόν, η αναφορά στην εθνοτική καταγωγή παραμένει ως πραγματολογική πληροφορία, η έμφαση δίδεται και πάλι στο μη ανθρώπινο και στο τεχνητό.

Επίλογος

Το παρόν κείμενο ανέδειξε ότι τα farming bots στο World of Warcraft δεν αποτελούν απλώς τεχνικά εργαλεία ή πρακτικές εξαπάτησης, αλλά κόμβους σύνθετων ανθρωποτεχνολογικών συναρμογών. Μέσα από τη διερεύνηση των φαντασιακών των παικτών υποστηρίχθηκε ότι οι αντιλήψεις, οι προσδοκίες, οι φόβοι και οι ανησυχίες για την αυτοματοποίηση και την TN διαμορφώνονται δυναμικά, σε άμεση συνάρτηση με ευρύτερους οικονομικούς, γεωπολιτικούς και τεχνο-πολιτισμικούς μετασχηματισμούς. Η μετατόπιση της έμφασης από τον εθνικό Άλλο του χειρωνακτικού gold farming προς την οντολογική ανησυχία για τον μη ανθρώπινο αυτοματοποιημένο δρώντα αποτυπώνει τη μετάβαση από τα οριενταλιστικά στερεότυπα της πρώιμης φάσης του παιχνιδιού στις υπαρξιακού τύπου ανησυχίες και προβληματισμούς αναφορικά με την αντικατάσταση και την αυτονομία του ανθρώπινου παράγοντα. Τα bots λειτουργούν ταυτόχρονα ως απειλή, μορφή αντίστασης στον εταιρικό σχεδιασμό, πηγή εξοικονόμησης χρημάτων και παράκαμψης μη παιγνιωδών δραστηριοτήτων, αλλά και ως πεδίο πειραματισμού, συγκροτώντας αντιφατικά και ετερογενή φαντασιακά. Το WoW και γενικότερα τα Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια αναδεικνύονται σε προνομιακά πεδία για την ανθρωπολογική και εθνογραφική μελέτη της TN και της αυτοματοποίησης που συνεπάγονται οι εφαρμογές της σε καθημερινό επίπεδο, παρέχοντας τη δυνατότητα διερεύνησης των σχέσεων μεταξύ παικτών αλλά και μεταξύ παικτών και μη ανθρώπινων δρώντων.

Αναφορές

- Anderson, Benedict. 1997. *Φαντασιακές Κοινότητες: Στοχασμοί για τις Απαρχές και τη Διάδοση του Εθνικισμού*. Αθήνα: Νεφέλη.
- Appadurai, Arjun. 2014. *Νεωτερικότητα χωρίς σύνορα: πολιτισμικές διαστάσεις της παγκοσμιοποίησης*. Αθήνα. Εκδόσεις Αλεξάνδρεια.
- Bucher, Taina. 2017. «The algorithmic Imaginary: Exploring the Ordinary Affects of Facebook Algorithms». *Information, Communication & Society* 20(1): 30-44.
- Chi Yam, Kai κ.ά. 2023. «Cultural Differences in People's Reactions and Applications of Robots, Algorithms, and Artificial Intelligence». *Management and Organization Review* 19(5):859-875.
- Dibbell, Julian. «Invisible Labor, Invisible Play: Online Gold Farming and the Boundary Between Jobs and Games». *Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law* 18(3): 419-465.
- Dyer-Witheford, Nick και de Peuter Greig. 2009. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Μινεάπολη και Λονδίνο: University of Minnesota Press.
- Jasanoff, Sheila και Kim, Sang-Hyun. 2015. *Dreamscapes of Modernity: Sociotechnical Imaginaries and the Fabrication of Power*. Σικάγο και Λονδίνο: University of Chicago Press.
- Nakamura, Lisa. 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, Bonnie, και Kow, Yong Ming. 2010. «Digital Imaginaries: How we Know What we (Think we)

- Know About Chinese Gold Farming». *First Monday* 15(6). <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/3035>
- Negnevitsky, Michael. 2024. Τεχνητή Νοημοσύνη: Αρχές και εφαρμογές για την ανάπτυξη συστημάτων με τεχνολογίες νοημοσύνης, 143-164. Θεσσαλονίκη: Τζιόλας.
- Paul, Christopher A. 2011. «Optimizing Play: How Theycraft Changes Gameplay and Design». *Game Studies* 11(2). <http://gamestudies.org/1102/articles/paul>
- Petridis, Petros κ.ά. 2022. «Many times: The Perception of Temporality in Digital Environments». *Entanglements* 5(1/2): 35-49.
- Pink, Sarah, κ.ά. 2022. *Everyday Automation: Experiencing and Anticipating Emerging Technologies*. Λονδίνο και Νέα Υόρκη: Routledge.
- Seaver, Nick. 2017. «Algorithms as Culture: Some Tactics for the Ethnography of Algorithmic Systems». *Big Data and Society* Ιούλ-Δεκ.: 1-12.
- Taylor, Charles. 2002. «Modern social imaginaries». *Public Culture* 14(1): 91-124.
- Yee, Nick. 2006. «The Daedalus Project». 4(1). <http://www.nickyee.com/daedalus/>
- Βογιατζής, Ηρακλής και Βλαχάκης Γεώργιος. 2022. «Αλγόριθμοι στη δημόσια σφαίρα: Ο φόβος του «κωδικοποιημένου βλέμματος» και η Επικοινωνία της Επιστήμης». *Αυτόματων: Περιοδικό Ψηφιακών Μέσων και Πολιτισμού* 2(1): 15-29.
- Γεωργούλη, Αικατερίνη. (2015). *Τεχνητή Νοημοσύνη*. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. http://repfiles.kallipos.gr/html_books/93/05a-main.html
- Γιαννακάκης, Γεώργιος Ν. και Λιάπης, Αντώνιος. 2019. «Τεχνητή Νοημοσύνη και Παιχνίδια». Στο Ροϊνιώτη, Ελίνα κ.ά. *Ψηφιακά Παιχνίδια: φιλοσοφικές, κοινωνικές και πολιτισμικές αναζητήσεις*. Αθήνα: Oasis.
- Πετρίδης, Πέτρος. 2023. «Ανθρωπολογία, ψηφιακότητα και αλγοριθμικοί πολιτισμοί». Στο Αγγελίδου, Αλίκη και Αστρινάκη Ράνια *Η ανθρωπολογία στην Ελλάδα στο ξεκίνημα του 21ου αιώνα*, 316-333. Αθήνα: Πατάκης.

Εκδοτική Επικαιρότητα

Tiziano Bonini και Emiliano Treré,

Αλγόριθμοι της Αντίστασης: Η καθημερινή πάλη ενάντια στην εξουσία της πλατφόρμας,
Ροπή, 2024.

Χάρης Μαλαμίδης*

Το βιβλίο *Αλγόριθμοι της Αντίστασης: Η καθημερινή πάλη ενάντια στην εξουσία της πλατφόρμας* των Τιτσιάνο Μπονίνι και Εμιλιάνο Τρερέ (Tiziano Bonini και Emiliano Treré) εκδόθηκε στις αρχές του 2024 από τον πανεπιστημιακό εκδοτικό οίκο του MIT και λίγους μήνες αργότερα μεταφράστηκε στα ελληνικά από τις εκδόσεις Ροπή. Ως εκ τούτου, πρόκειται για ένα πρόσφατο επιστημονικό βιβλίο, το οποίο πραγματεύεται ένα εξαιρετι-

κά επίκαιρο ζήτημα, αυτό της οικονομίας της πλατφόρμας. Πέρα όμως από το γεγονός ότι αγγίζει θέματα που απασχολούν έντονα την εποχή μας και τον σημερινό δημόσιο διάλογο, ιδιαίτερα μετά την επανεγκλογή Τραμπ και τη στήριξή του από μεγιστάνες του τεχνοβιομηχανικού συμπλέγματος, δύο σημεία που κάνουν το βιβλίο ξεχωριστό είναι το θεωρητικό υπόβαθρο που χρησιμοποιεί, καθώς και η οπτική μέσα από την οποία είναι γραμμένο.

Θεωρητικό υπόβαθρο

Στο 1ο κεφάλαιο του βιβλίου οι συγγραφείς αρχικά αναφέρονται στις κύριες έννοιες που χρησιμοποιούν και συγκεκριμένα στις έννοιες της εμπρόθετης δράσης και της αντίστασης. Όπως αναφέρουν, η εμπρόθετη δράση των χρηστών στις πλατφόρμες, δηλαδή η ικανότητά τους να επιδρούν και να επηρεάζουν τους αλγόριθμους, «προκύπτει τόσο από τους περιορισμούς που θέτουν οι δομές εξουσίας της πλατφόρμας όσο και από τις ικανότητες των χρηστών να εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες δράσης των πλατφορ-

μών για δικό τους όφελος» (Bonini & Treré 2024: 38-39). Οπότε, «η αλγοριθμική εμπρόθετη δράση είναι η αναστοχαστική ικανότητα των ανθρώπων να ασκούν εξουσία επί του “αποτελέσματος” ενός αλγόριθμου» (ό.π.: 42). Φυσικά, δε μπορούμε να πούμε ότι κάθε εμπρόθετη δράση έχει και χαρακτηριστικά αντίστασης. Οπότε, η αλγοριθμική αντίσταση αναφέρεται «σε μια δράση, η οποία επιτελείται από κάποιο άτομο που βρίσκεται σε μειονεκτική θέση ή κάποιο άτομο το οποίο ενεργεί για λογαριασμό ή/και σε έν-

* Επίκουρος καθηγητής του Τμήματος Κοινωνιολογίας, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, malamidish[at]soc.uoa.gr

δειξη αλληλεγγύης προς κάποιο άλλο άτομο που βρίσκεται σε μειονεκτική θέση και (συνήθως) αντιδρά στην εξουσία μέσω αλγοριθμικών τακτικών και επινοήσεων» (ό.π.: 46-47). Η αντίδραση μπορεί να γίνει ενάντια στους αλγόριθμους, όπου τα δεδομένα γίνονται το κεντρικό διακύβευμα διεκδίκησης, και μέσω των αλγορίθμων, όπου αυτοί χρησιμοποιούνται ως εργαλείο (βλ. ό.π.: 47).

Αναφορικά με το θεωρητικό υπόβαθρο της έρευνας, αυτό αναπτύσσεται κυρίως στο 2ο κεφάλαιο του βιβλίου και εδράζεται στη μαρξιστική σκέψη, χωρίς ωστόσο να προωθεί ένα δογματικό ή αυστηρά ορθόδοξο μαρξιστικό πλαίσιο. Δύο έργα τα οποία επηρέασαν πολύ την θεωρητικοποίηση της καθημερινής αντίστασης στην εξουσία της πλατφόρμας είναι το έργο του Έντουαρντ Π. Τόμσον (E. P. Thompson) σχετικά με την ηθική οικονομία του πλήθους στην Αγγλία του 18ου αιώνα και το έργο του Τζέιμς Σκοτ (James Scott) σχετικά με την καθημερινή αντίσταση και τις αξίες που χαρακτηρίζουν την οικονομική οπτική των βιετναμέζων και των βιρμανών χωρικών. Και τα δύο έργα αξιοποιούνται αφενός για να περιγράψουν τις πρακτικές καθημερινής αντίστασης οι οποίες ενδέχεται εκ πρώτης όψεως να μη γίνονται αντιληπτές ως τέτοιες αλλά να εκλαμβάνονται περισσότερο ως στρατηγικές επιβίωσης, και αφετέρου για να σκιαγραφήσουν τις διαφορετικές ηθικές οικονομίες των πλατφορμών και των χρηστών (ό.π.: 24). Η ηθική οικονομία εδώ αναφέρεται στις αξίες και τις πεποιθήσεις που χαρακτηρίζουν τις οικονομίες για το τί θεωρείται ορθή δραστηριότητα, καθώς και στα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις των ατόμων και των θεσμών (ό.π.: 58). Συνεπώς, μπορούμε να διακρίνουμε αφενός την ηθική οικονομία της πλατφόρμας, η οποία αποτυπώνει όσα οι τεχνολογικές εται-

ρείες θεωρούν δίκαια, ορθά και ηθικά—όπως το κέρδος, η επιβράβευση του ανταγωνισμού και η εξόρυξη προσωπικών δεδομένων—, και αφετέρου την ηθική οικονομία των χρηστών, η οποία μπορεί να εμφορείται από κοινωνικές και συλλογικές αξίες ή, αντιθέτως, να προσανατολίζεται στο ατομικό κέρδος, υιοθετώντας πρακτικές που προσεγγίζουν μορφές επιχειρηματικής αλληλεγγύης με στόχο τη βελτίωση της προσωπικής διαδικτυακής συμπεριφοράς. Ξεφεύγοντας από μία απλή δυαδικότητα, οι συγγραφείς υποστηρίζουν ότι οι δύο αντιθετικές ηθικές οικονομίες δεν είναι ομογενοποιημένα σύνολα, αλλά εντός τους «υπάρχουν πολλά σύνολα αξιών» (ό.π.: 64).

Η έννοια της ηθικής οικονομίας επιτρέπει στους συγγραφείς να αναλύσουν την αντιφατική φύση των αλγορίθμων, τόσο ως εργαλείων καταπίεσης όσο και ως μέσων αντίστασης. Η διττή αυτή διάσταση τους καθιστά μια αρένα, κάθε άλλο παρά ουδέτερη. Όπως επισημαίνουν, ο τρόπος λειτουργίας των αλγορίθμων ακολουθεί τις πολιτικές αξίες των κατασκευαστών τους, γεγονός που τους προσδίδει εγγενώς πολιτικό χαρακτήρα. Σε αυτό το πρώτο επίπεδο ανάλυσης, οι συγγραφείς προσθέτουν έναν δεύτερο διαχωρισμό που σχετίζεται με τη διάκριση στρατηγικής και τακτικής δράσης. Η στρατηγική δράση λαμβάνεται κυρίως από θεσμούς, κυβερνήσεις, δεξαμενές σκέψης και επιχειρήσεις που έχουν το κοινωνικό, οικονομικό και πολιτισμικό κεφάλαιο να παρέμβουν στους αλγόριθμους, ενώ η τακτική συνδέεται με πιο εφήμερες και συγκυριακές πρακτικές δράσεων με ασύμμετρη πρόσβαση σε πόρους, οι οποίοι δεν κατέχουν τον αναγκαίο χρόνο, χρήμα και ειδημοσύνη ώστε να ασκήσουν συστηματική και εμπρόθετη παρέμβαση. Οπότε, μέσα από αυτόν τον δύο-επί-δύο πίνακα, οι συγγραφείς προσπαθούν να κατη-

γοριοποιήσουν τις δράσεις ανάλογα με το αν είναι τακτικές ή στρατηγικές και, ταυτόχρονα, με το αν ευθυγραμμίζονται με την ηθική οικονομία των χρηστών ή των πλατφορμών. Χαρακτηριστικά παραδείγματα αυτής της κατηγοριοποίησης είναι:

1. Οι χορηγούμενες αναρτήσεις μέσω facebook, ως μια στρατηγική που ευθυγραμμίζεται με την ηθική οικονομία της πλατφόρμας (ό.π.: 79).
2. Οι οικοδεσπότες της Airbnb που καταργούν τις καταχωρίσεις τους και τις δημιουργούν εκ νέου προκειμένου να επωφεληθούν από το γεγονός ότι η πλατφόρμα ανταμείβει τις νέες καταχωρήσεις. Πρόκειται για μια εφήμερη τακτική πρακτική που, ωστόσο, ευθυγραμμίζεται με την ηθική οικονομία της πλατφόρμας (ό.π.: 84).
3. Η περίπτωση πολιτικών που ενισχύουν τεχνητά την απήχησή τους μέσω αναδημοσιεύσεων (retweets) από πληρωμένα bots που διαθέτουν μια στρατηγική πρακτική που δεν ευθυγραμμίζεται με την ηθική οικονομία της πλατφόρμας

(ό.π.: 86).

4. Η μαζική αποσύνδεση οδηγών της Uber κοντά στο αεροδρόμιο Χίθροου με στόχο την αύξηση της τιμής της διαδρομής, καθώς ο αλγόριθμος δεν βρίσκει διαθέσιμους οδηγούς· πρόκειται για μια εφήμερη (τακτική) δράση που δεν ευθυγραμμίζεται με την ηθική οικονομία της πλατφόρμας (ό.π.: 88).

Τα παραπάνω παραδείγματα είναι ενδεικτικά των εμπρόθετων δράσεων με διαφορετικό αξιακό πλαίσιο, τα οποία μπορούν να λάβουν χώρα σε καθημερινό επίπεδο στις πλατφόρμες. Αυτό το θεωρητικό πλαίσιο, το οποίο αναδεικνύει την ανομοιογένεια των ηθικών οικονομιών και, κατά συνέπεια, των δομών που χαρακτηρίζουν τους αλγόριθμους και τις αντιστάσεις σε αυτούς, συνδέεται με το δεύτερο σημαντικό σημείο που χαρακτηρίζει το βιβλίο των Μπονίνι και Τρερέ και αφορά την «από τα κάτω» οπτική μέσα από την οποία είναι γραμμένο.

Η «από τα κάτω» οπτική των συγγραφέων

Σε αντίθεση με το μεγαλύτερο μέρος της σχετικής βιβλιογραφίας, το οποίο εξετάζει την οικονομία της πλατφόρμας μέσα από την οπτική της εξουσίας τους, της δεδομενοποίησης και του εξορυκτικού καπιταλισμού, οι συγγραφείς του βιβλίου επιλέγουν να αναδείξουν την πλευρά των υποκειμένων και τους τρόπους με τους οποίους αυτά σχετίζονται με τις πλατφόρμες. Αυτή η διαφορετική οπτική κρίνω ότι είναι ιδιαίτερα σημαντική, καθώς επιτρέπει στους αναγνώστες να εξέλθουν από το δυστοπικό πλαίσιο που χαρα-

κτηρίζει το αφήγημα περί της παντοκρατορίας των πλατφορμών έναντι του υποκειμένου, το οποίο εμφανίζεται ανίκανο να τις επηρεάσει. Λαμβάνοντας υπόψη τον ρόλο που παίζουν οι πλατφόρμες στην καθημερινότητά μας, στην εργασία μας, στους τρόπους κοινωνικοποίησης, πολιτικοποίησης, διασκέδασης και διαπαιδαγώγησης, η αναίρεση της εμπρόθετης δράσης, που αποτελεί βασικό χαρακτηριστικό των υποκειμένων, προβάλλει ως ένδειξη ενός εγκλωβιστικού παρόντος. Αν συνυπολογίσουμε, μάλιστα, και

την ένταση με την οποία οι πλατφόρμες αναπαράγουν τα κυρίαρχα αξιακά πρότυπα του υπερκαταναλωτισμού, τις αντικοινωνικές λογικές της άκρατης εξατομίκευσης, της πόλωσης και του ανταγωνισμού, τότε η προοπτική μιας παθητικής αποδοχής τους διαμορφώνει μια τρομακτική εικόνα για το μέλλον.

Αντ' αυτού, οι συγγραφείς επιλέγουν να αναδείξουν τις εμπρόθετες δράσεις των υποκειμένων. Τρία κύρια υποκείμενα που χαρακτηρίζουν τα εμπειρικά κεφάλαια του βιβλίου είναι: οι περιστασιακά εργαζόμενοι (κεφάλαιο 3)· οι καλλιτέχνες, οι μουσικοί, οι κοινότητες των φαν και οι παραγωγοί περιεχομένου στον τομέα του πολιτισμού (κεφάλαιο 4)· και τέλος οι ακτιβιστές και τα κινήματα που σχετίζονται με την πολιτική (κεφάλαιο 5).

Τα εμπειρικά κεφάλαια του βιβλίου βασίζονται στη μέθοδο της ψηφιακής εθνογραφίας και σε δεδομένα που παρήχθησαν τόσο από ξεχωριστές όσο και από κοινού έρευνες των δύο συγγραφέων, μεταξύ 2012 και 2021 σε χώρες της Λατινικής Αμερικής, της Ασίας και της Ευρώπης. Η ψηφιακή εθνογραφία είναι σημαντική γιατί αφορά τόσο τον ψηφιακό κόσμο που αποτελεί το ίδιο το αντικείμενο του βιβλίου, αλλά και γιατί δείχνει έναν τρόπο ανανέωσης κλασικών μεθοδολογικών τεχνικών όταν αυτές δεν είναι εύκολο να χρησιμοποιηθούν, όπως συνέβη κατά την περίοδο της καραντίνας. Οι συγγραφείς αξιοποιούν αποσπάσματα από τις μαρτυρίες των συνομιλητών τους, ψηφιακές σημειώσεις της έρευνας πεδίου, όπως στιγμιότυπα οθόνης από ανταλλαγές μηνυμάτων στο WhatsApp, αλλά και μελέτες περίπτωσης που συζητήθηκαν στον Τύπο.

Τα εμπειρικά κεφάλαια του βιβλίου φέρνουν στο φως πλήθος εμπρόθετων δράσεων των υποκειμένων. Αυτές οι δράσεις μπο-

ρούν να πάρουν τη μορφή τόσο ατομικής όσο και συλλογικής αντίστασης στην εξουσία της πλατφόρμας. Ένα παράδειγμα ατομικής αντίστασης αποτελεί η περίπτωση του Ankush, ενός διανομέα στην Ινδία, ο οποίος μέσω της δημιουργίας διαφορετικών προφίλ στην Uber Eats καταφέρνει να εξασφαλίσει ένα δωρεάν γεύμα για τον εαυτό του (ό.π.: 96). Αντίστοιχα, συλλογική μορφή αντίστασης αποτελεί η περίπτωση της οργάνωσης των διανομέων στις ΗΠΑ, μέσω δικτύων και της συλλογικής άρνησης παραγγελιών, ώστε να πιέσουν την πλατφόρμα να αυξήσει την τιμή των παραγγελιών (ό.π.: 130). Στον τομέα του πολιτισμού γίνονται περισσότερο εμφανείς οι αντιστάσεις στη λογική της αυτοβελτίωσης της εικόνας των παραγωγών περιεχομένου. Η αυτοβελτίωση συχνά σχετίζεται με αυτό που οι συγγραφείς ονομάζουν επιχειρηματική αλληλεγγύη, όπου χρήστες που δεν έχουν την οικονομική δυνατότητα να πληρώσουν για την προώθηση των αναρτήσεών τους δημιουργούν κλειστές κοινότητες που ανταλλάζουν likes (ό.π.: 180).

Στον τομέα της πολιτικής, το δίπολο ορατότητα/αορατότητα είναι πιο πολύπλοκο, καθώς συγκρούονται οι δύο αντιθετικές λογικές περί χρήσης ή μη των πλατφορμών για την προώθηση κινηματικών σκοπών. Τη δημιουργία του Indymedia από το κίνημα ενάντια στη νεοφιλελεύθερη παγκοσμιοποίηση στα τέλη της δεκαετίας του 1990 ακολούθησαν τα διαδικτυακά καλέσματα για τις πλατείες των «Αγανακτισμένων» κατά τη διάρκεια της οικονομικής κρίσης, ενώ οι κινητοποιήσεις μέσω των hashtags των #BlackLivesMatter και #MeToo δείχνουν ότι το διαδίκτυο αποτελεί πλέον αναμφισβήτητο όπλο στη φάρετρα των κινημάτων. Ταυτόχρονα, δεν πρέπει να παραβλέπουμε τη διαρκή καχυποψία που χαρακτηρίζει τις κινηματικές οργανώ-

σεις σχετικά με τη χρήση των κυρίαρχων μέσων επικοινωνίας.

Αν και η αντίσταση αποτελεί την κύρια οπτική ανάλυσης της οικονομίας της πλατφόρμας, το βιβλίο φέρνει στην επιφάνεια καίριες αλλαγές που συντελούνται λόγω της πλατφορμοποίησης στα πεδία της εργασίας, του πολιτισμού και της πολιτικής. Η παιχνιδιοποίηση των εργαζομένων μέσα από τη συμμετοχή τους σε διαγωνισμούς, καθώς και το συνεχές κυνήγι της καλής αξιολόγησης που θα τους κατατάξει σε καλύτερη θέση έναντι των συναδέλφων τους και, άρα, θα τους πριμοδοτήσει με περισσότερες παραγγελίες, υπογραμμίζει την τεράστια επισφάλεια που χαρακτηρίζει το σύγχρονο πεδίο της εργασίας. Αντίστοιχα, η αλλαγή του τρόπου σύνθεσης τραγουδιών –όπου τα ρεφρέν μπαίνουν «στην αρχή των κομματιών

παρά μετά το κουπλέ», αφού «αν οι ακροατές ακούσουν ένα ρεφρέν μετά τα πρώτα πέντε δευτερόλεπτα, είναι πιο πιθανό να συνεχίσουν να ακούν» (ό.π.: 81)– δείχνει πως αλλάζει η ίδια η βιομηχανία του πολιτισμού.

Τέλος, το δίπολο ορατότητα/αορατότητα φαίνεται να διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στον τομέα της πολιτικής. Τόσο μέσω της μίσθωση bots από πολιτικά πρόσωπα για την αναπαραγωγή του λόγου τους και τη χειραγώγηση της κοινής γνώμης (ό.π.: 197), όσο και μέσω της ενίσχυσης των θεωριών συνωμοσίας σε ακροδεξιά ακροατήρια, λόγω μπλοκαρίσματος περιεχομένου από τις πλατφόρμες (ό.π.: 214), η πλατφορμοποίηση επηρεάζει σημαντικά τον τρόπο επικοινωνίας αλλά και την αντίληψη της πολιτικής διαδικασίας.

Τα επόμενα βήματα

Κλείνοντας, θα ήθελα να αναφερθώ στα συμπεράσματα του βιβλίου. Πέρα από το να συνοψίζουν τις κεντρικές θέσεις του βιβλίου, οι συγγραφείς τονίζουν ότι, παρά τη δυστοπική εξάπλωση της κυριαρχίας των πλατφορμών, οι αντιδράσεις σε αυτές δεν αποτελούν μία εξαίρεση αλλά ένα εγγενές χαρακτηριστικό τους. Οι πλατφόρμες συνιστούν το ύστερο στάδιο ανάπτυξης της καπιταλιστικής οικονομίας και πρέπει να αναλύονται ως ένα ακόμα πεδίο σύγκρουσης, αντιπαράθεσης αλλά και διεκδίκησης. Ταυτόχρονα, δεν πρέπει να παραβλέπουμε τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που τις διακρίνουν, όπως η παγκόσμια απήχησή τους ή η αμεσότητα που δημιουργούν στο επίπεδο της απόκρισης. Αυτό σημαίνει πως αν περιοριστού-

με στην έρευνα του «μαύρου κουτιού» της λειτουργίας τους –δηλαδή τον τρόπο τιμολόγησης των παραγγελιών και αξιολόγησης των διανομέων, τον τρόπο δημιουργίας τάσεων (trends) ή την προώθηση ψευδών ειδήσεων–, τότε περιοριζόμαστε μόνο σε μια πλευρά του νομίσματος, η οποία απλώς εντείνει το συλλογικό αίσθημα αδυναμίας και έλλειψης εναλλακτικών.

Χρειάζεται να δούμε και τα υπόλοιπα χρώματα που συμπληρώνουν αυτό το μωσαϊκό. Αυτά περιλαμβάνουν τόσο το «κόκκινο κουτί» των αντιδράσεων των εμπλεκόμενων ατόμων, το οποίο φαντάζει ως ρωγμή στα αλγοριθμικά τείχη που περιορίζουν την πραγματικότητά μας, όσο και το «πολύχρωμο κουτί» των εναλλακτικών προτάσεων για τη

δημιουργία περισσότερο ισότιμων, συμπεριληπτικών, συνεργατικών και δημοκρατικών συνθηκών συμβίωσης. Με άλλα λόγια, πρέπει να εξετάσουμε όχι μόνο τις αντιδράσεις στην εξουσία των πλατφορμών, αλλά και τις

προεικονιστικές προτάσεις για μια διαφορετική μορφή κοινωνικο-οικονομικής οργάνωσης που αναπτύσσονται μέσα σε αυτές, μαζί και πέρα από αυτές.

Εκδοτική Επικαιρότητα

Βασιλική Λαλιώτη:

Στα Ίχνη της Ανθρώπινης Φύσης: Ψηφιακή Επιτέλεση και Μετανθρωπισμός, Νήσος, 2025.

Ναταλία Κουτσούγερα*

Το βιβλίο *Στα ίχνη της ανθρώπινης φύσης: Ψηφιακή Επιτέλεση και Μετανθρωπισμός* (Νήσος, 2025) αποτελεί μια σημαντική συμβολή στις μετα-ανθρωπιστικές σπουδές και στη μεταφορά των θεωρητικών τους θέσεων στο ελληνόγλωσσο κοινό. Πρόκειται επιπλέον για ένα βιβλίο που παρέχει μια σημαντική κριτική ματιά στην περιοχή της ψηφιακής ανθρωπολογίας, της μεταμοντέρνας σωματοποίησης, αλλά και της ανθρωπολογίας της επιτέλεσης. Η ψηφιακή επιτέλεση δεν στοιχειοθετεί απλώς και μόνο το πεδίο του θεωρητικού περιβλήματος της έρευνας, αλλά προβάλλει συνάμα ως μια ερευνητική μέθοδος. Όπως εύστοχα επισημαίνει η Λαλιώτη (2025: 37), προτάσσεται ως:

το ταυτόχρονο της δημιουργίας και της γνώσης αυτού του πεδίου. Μια μέθοδος που εκφράζει την αντίληψη ότι η γνώση αποτελεί όχι μια κλειμενική μορφή που περιγράφει την πραγματικότητα από κριτική απόσταση, αλλά μια πράξη που συμβάλλει στη δη-

μιουργία αυτής της πραγματικότητας: στη συγκρότηση νέων υποκειμένων στους νέους χώρους και χρόνους που φαίνεται να αναδύονται στην εποχή μας.

Ψηφιακές και μη ψηφιακές πρακτικές διεισδύουν η μία μέσα στην άλλη ολοένα και περισσότερο στο πεδίο των σκηνών και χώρων διασκέδασης αλλά και στο πεδίο του δημοφιλούς, φιλικού, σκηνικού και έντεχνου χορού και περφόρμανς στο οποίο εστιάζω εδώ, καθώς βλέπω να εμπεδώνονται στο περιεχόμενο του βιβλίου της Λαλιώτη.

Για παράδειγμα, όταν μιλάμε για ψηφιακό χορό ή περφόρμανς αναφερόμαστε σε ενσυναισθητηριακές διαμοιραζόμενες τεχνοψηφιακές εμπειρίες και σε μεθοριακούς τόπους, όπου τα όρια ανάμεσα στο κοινωνικά κατασκευασμένο ως φυσικό και εικονικό (σώμα/κατάσταση/ατμόσφαιρα) καταλύονται. Ο ψηφιακός χορός μπορεί να αναφέρεται σε έργα καλλιτεχνών που έχουν ενσωματώσει την ψηφιακή τεχνολογία στη δημιουργία και απόδοση του χορού στη σκηνή (π.χ. τηλεματικός χορός/ περφόρμανς, cybertheater, virtual reality

* Εργαστηριακό Διδακτικό Προσωπικό, Τμήμα Κοινωνικής Ανθρωπολογίας, Πάντειο Πανεπιστήμιο, n.koutsougera@panteion.gr

performance). Μπορεί να αναφέρεται επίσης σε καθημερινές ψηφιακές χορευτικές διασωματικότητες και διεπαφές όπως στο Tik Tok και σε άλλες ψηφιακές πλατφόρμες. Τα τελευταία χρόνια, ιδιαίτερα κατά τη διάρκεια της πανδημίας του COVID 19, ο ψηφιακός χορός και η ψηφιακή επιτέλεση αναπτύσσονται ραγδαία, τόσο ως εκπαιδευτική ή επαγγελματική διαδικασία όσο και ως κουλτούρα διασκέδασης. Υπό αυτό το πρίσμα, δημιουργούνται εύλογα ερωτήματα σχετικά με το πώς μπορεί να εκφράζεται η διασωματικότητα στον χορό και στην περφόρμανς μέσα από τον ψηφιακό κόσμο, τί μπορεί να χάνεται μέσα από τη διαδικασία του χορού ως διαδικασία και εκπαίδευση (η κόπωση, η ατέλεια της ψηφιακής ή διά ζώσης προπόνησης κ.ά.), ή σχετικά με την πολιτική επίδραση του κινηματικού χορού (π.χ δημόσια τηλεοπτική χορευτική περφόρμανς του κινήματος NiUnaMenos) και την ενίσχυση ή αποδυνάμωση της πολιτικής σημασίας σημαντικών γεγονότων της καθημερινότητας μέσα από την ψηφιακή επιτέλεση και τον ψηφιακό χορό. Παραδείγματος χάριν, είναι ενδιαφέρον να δούμε το πώς συσχετίζεται το #handsupchallenge που κατέκλυσε το Tik Tok το 2021, με το σλόγκαν «handsupdon'tshoot», στη βάση του οποίου αναπτύχθηκαν τα κινήματα του BlackLivesMatter μετά τη δολοφονία του δεκαοκτάχρονου αфро-αμερικανού Μάικλ Μπράουν (MichaelBrown) στο Μισούρι των Ηνωμένων Πολιτειών από την αστυνομία. Τί χάνεται και τί κερδίζεται επομένως από μια ψηφιακή επιτέλεση που εμπνέεται από ένα βαθύ πολιτικό θέμα, όπως λόγου χάρη μια πολιτική δολοφονία, καθώς αλλάζει μορφή και περιεχόμενο μέσα από την ψηφιακή επαναικιοποίησή της και τη διάχυσή της στο ψηφιακό σύμπαν; Πώς διαρθρώνεται η αισθητικοποίηση του πολιτικού μέσα από την ψηφιακή επιτέλεση;

Σε ψηφιακά, τεχνοδιαμεσολαβημένα περιβάλλοντα, η σάρκα του σώματος γίνεται ένα ανοιχτό και ρευστό πεδίο και ένας ξενιστής, που επιδέχεται μια ποικιλία εισροών, ερεθισμάτων και επιρροών, καθόλα πολιτικών. Η ψηφιακή τεχνολογία ενεργοποιεί την ενσαρκωμένη μνήμη, πυροδοτεί και πολλαπλασιάζει την κιναισθησία. Εξερευνά τους απτικούς χώρους μεταξύ του ζωντανού και ψηφιακού, αμφισβητώντας τον τρόπο που η υλικότητα και η σωματικότητα βιώνονται. Χαρακτηριστική, π.χ., είναι η λήψη κίνησης [motion capture] – μια ψηφιακή τεχνική με την οποία η κίνηση του χορευτή, -τριας αποτυπώνεται ψηφιακά με τη βοήθεια ανακλαστικών ή μαγνητικών δεικτών που συνδέονται με διάφορα μέρη του σώματος. Με αυτόν τον τρόπο δεν αμφισβητείται μόνο η διάκριση του ψηφιακού και του μη ψηφιακού, αλλά η ίδια η ενσώματη ανθρωπινότητα, η κοινωνικά κατασκευασμένη οντολογία του ανθρώπινου. Και εδώ οι μεταανθρωπιστικές θεωρήσεις έχουν πολλά να προσφέρουν μέσα από αυτές τις δημιουργικές συγχωνεύσεις, που μπορεί όχι απλώς να διαρρηγνύουν τα όρια μεταξύ ανθρώπινου και μηχανικού, αλλά να δημιουργούν επιπλέον φανταστικά που δεν διαχωρίζουν το ανθρώπινο σώμα από τα τοπία, τις ατμόσφαιρες και τα φυσικά φαινόμενα. Η Κοζέλ (Kozel), περιγράφοντας την εμπειρία της ως περφόρμερ στην εγκατάσταση Telematic Dreaming (1992) του Πολ Σέρμον (Paul Sermon), αναφέρει ότι δεν πρόκειται μόνο για την έννοια της αναδιάρθρωσης της γνώσης στην επαφή της με έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή, αλλά και για την αλλαγή που επέρχεται στους τρόπους αντίληψής μας και στις έννοιες της υλικότητας (Kozel 2011). Εξασθενεί, λοιπόν, η ψηφιακή εμπειρία τη φυσική αίσθηση της αφής, η οποία είναι συχνά θεμελιώδης για την αί-

σθηση του χορευτή, -τριας; Ή μήπως αυτή η αίσθηση γίνεται πιο ζωντανή στον τεχνολογικό κόσμο;

Εκτός από το τοπίο του σκηνικού/καλλιτεχνικού χορού με αναφορά τους δημοφιλείς χορούς της οθόνης (screen dance), ο ψηφιακός χορός σε αυτά τα πλαίσια χειραφετεί το υποκείμενο μέσα από την έννοια της χορευτικής αξίας, η οποία μετατρέπεται σε υπέρτατη πνευματική αξία και πολιτισμικό κεφάλαιο, μέσο κοινωνικής ανέλιξης και οικονομικής αλλαγής. Παραδείγματα σειρών όπως το *Fame* (1980) και ταινιών όπως το *Flash dance* (1983), το *Footloose* (1984) και το *Dirty Dancing* (1987), αλλά και πιο πρόσφατων παραγωγών όπως το *StepUp* (2006) και το *Pose* (2018), παρήγαγαν φαντασιώσεις ενδυνάμωσης (McRobbie 1997) και χορευτικής αξίας που διαπερνούν τη χορευτική σφαίρα και εκτείνονται στον χώρο του πολιτικού, πυροδοτώντας στοχασμούς σχετικά με τη δημοφιλοποίηση άλλοτε αντεργκράουντ χορευτικών μορφών (όπως το voguing) και τις πολιτικές τους προεκτάσεις. Στη σειρά της δεκαετίας του 1980 *Fame*, για παράδειγμα, η ατάκα των δασκάλων χορού «θέλεις να αποκτήσεις φήμη; Η φήμη κοστίζει και στο εδώ και τώρα πρέπει να αρχίσεις να πληρώνεις με ιδρώτα» μας συνδέει με τη διερώτηση του τι είδους υποκειμενικότητες παράγονται σε σχέση με τις δομές και τα κανονιστικά μοχθούντα σώματα του σύγχρονου νεοφιλελεύθερου καπιταλισμού.

Τα συναισθήματα και οι ιδέες αυτές επηρεάζονται από ροές κατεστημένων προτύπων για το τι σημαίνει να είσαι άντρας, γυναίκα και ακολούθως κουίρ άτομο σήμερα. Ο χορός σε χορευτικές ταινίες και σειρές (όπως π.χ. στο *Dirty Dancing* και στο *Pose*) συνδέεται με τους τρόπους με τους οποίους τα σώμα-

τα μπορούν να αρρενωποιηθούν, να θηλυκοποιηθούν ή να κουιροποιηθούν. Οι χοροί και οι επιτελέσεις της οθόνης ενέχουν σήμερα πολλαπλές δυνατότητες για αντίσταση και κουίρινγκ, μέσα από τη δυνατότητα πολλαπλών συγκεκριμένων αναγνώσεων (βλ. Rosenberg 2016, Blanco-Borelli 2016). Η πολυσημική δυναμική του χορού της οθόνης, που ανήκει στην ευρύτερη σφαίρα της ψηφιακής επιτέλεσης, έγκειται ακριβώς στην «ευπλαστότητά» του (Rosenberg 2016: 14). Αποτελεί ταυτόχρονα χώρο δυνατοτήτων και αμφισβητήσεων, διαμαρτυρίας και αίσθησης του «ανήκειν». Είναι παράλληλα ένας χώρος του ανοίκειου και της διαφοράς, χωρίς να απορρέει από ένα συγκεκριμένο αφήγημα ή να μετουσιώνει κάποιο συγκεκριμένο ρεύμα ή σχολή. Ο χορός της οθόνης συνδέεται με το αναρίθμητο, το φευγαλέο και το ριζωματικό, κατά Ντελέζ και Γκουαταρί (Deleuze & Guattari 1987).

Για να επιστρέψω στο βιβλίο της Βασιλικής Λαλιώτη: το πρώτο πράγμα που παρατηρώ είναι ότι η λέξη «παραστατικό» δεν εμφανίζεται πουθενά. Μου έγινε ξεκάθαρο ήδη από τις πρώτες σελίδες ότι η διάκριση ανάμεσα στο «επιτελεστικό» και το «παραστατικό» δεν υφίσταται στην ερμηνευτική της. Αντιθέτως, τονίζεται η έμφαση στον επιτελεστικό χαρακτήρα, τόσο ως προς τις τέχνες όσο και ως προς την υλικότητα της δημοφιλούς κουλτούρας, διότι το βιβλίο επιχειρεί να αντιμετωπίσει την ψηφιακή επιτέλεση σαν ένα ολιστικό γεγονός που χωρά ωστόσο πολλές και πολλαπλές ενσωματώσεις και αλληλοεπιρροές και βασίζεται στη λογική της *συναρμογής* (Deleuze & Guattari 1987). Η υπέρβαση αυτή είναι σημαντική και λειτουργική, καθώς υπονομεύει τις ηθικές αναγνώσεις της επιτέλεσης όπως και τις διακρίσεις ανάμεσα σε

μια υψηλή και μια χαμηλή κουλτούρα που συνδέεται με το περφόρμανς, χωρίς ωστόσο να παραμερίζει τις διαφοροποιήσεις της σε διαφορετικά πεδία καθώς και τις ιθαγενείς κατηγοριοποιήσεις που συνοδεύουν την επιτέλεση.

Με γνώμονες τη δυναμικότητα, το διαρκές συγχωνευτικό γίνεσθαι του νεο-υλισμού και τη θεωρία του μεταανθρωπισμού, το βιβλίο συνίσταται από μια συρραφή θεωριών που καταπολεμούν και αντιτίθενται στην καρτεσιανή και θετικιστική οφθαλμοκεντρικότητα της Δύσης, καθώς και σε δίπολα που αναπαράχθηκαν από τον ανθρωποκεντρισμό της Αναγέννησης και του Διαφωτισμού (π.χ. φύση/πολιτισμός, ζωντανότητα/δυναμικότητα, αυθεντικότητα/πλασματικότητα, ανθρωπινό/μη ανθρωπινό κοκ.). Οπότε, εκτός των άλλων, το βιβλίο της Λαλιώτη είναι ένα βιβλίο εμπάθουσας στις γενεαλογίες διάφορων συγκοινωνούντων θεωριών που εξυπηρετούν την ερμηνεία της οντολογίας αλλά και της ριζωματικότητας της σύγχρονης ψηφιακής συνθήκης. Αποτελεί μια εξιστόρηση και γενεαλογική συρραφή θεωρητικών σκευασμάτων από τους Γκόφμαν (Goffman), Φουκό (Foucault), Φασέν (Fassin), Μπραϊντότι (Braidotti) και Χάραγουι (Haraway) που μας καθοδηγεί στο να συλλάβουμε τη θεωρητική σκευή που έχει ως απόληξη την ερμηνευτική των ψηφιακών τοπίων στο σήμερα.

Πρόκειται, επομένως, για ένα εγχειρίδιο που στοχεύει στην ανάλυση κάθε είδους ψηφιακής επιτέλεσης χωρίς ταυτόχρονα να επιδιώκει να απεκδύσει την ανάλυση αυτή από τη φαινομενολογική επένδυσή της και την πλαισίωσή της σε κοινωνικοϊστορικά, κοινωνικοπολιτικά και ειδολογικά συμφραζόμενα. Βασική της αρχή στη σύνδεση του ψηφιακού με την επιτέλεση είναι η θεωρία του

μεταανθρωπισμού, μια θεωρία που υπηρετείται από διαφορετικά ρεύματα (Μπραϊντότι, Χάραγουι) και βασίζεται στο τέλος των μεγάλων ιδεών, του μεγάλου Ανθρώπου αλλά και στην ανάλυση της ανθρωπόκαινου εποχής. Μιας εποχής όπου ο πολιτισμός συγχωνεύεται με τη φύση και καθορίζει τη μοίρα της, συχνά με αρνητικούς όρους (π.χ. κλιματική αλλαγή). Η θεωρία της του μεταανθρωπισμού ασκεί ιδιαίτερη σαγήνη ως αναλυτικό πλαίσιο για την ψηφιακή επιτέλεση, καθώς είναι εγγενώς συνδεδεμένη με τις συγχωνεύσεις πολιτισμού/φύσης, ανθρωπίνου/μη ανθρωπίνου, και ανθρωπού/μηχανής/ζώου. Αυτά που ονομάζονται μετα-ανθρώπινα υποκείμενα ή κυβόργια κατά Χάραγουι. Η ψηφιακή επιτέλεση είναι γεμάτη από αυτές τις συγχωνεύσεις.

Σε αυτό το πλαίσιο ανάλυσης, η αναφορά σε μια πολυσχιδή, πολυειδική εθνογραφία λαμβάνει εξέχουσα θέση στην ανάλυση της επιτέλεσης –και όχι απλώς της ψηφιακής επιτέλεσης– σαν να αφορά ένα πεδίο εμπειρογνωμοσύνης και ειδικών. Η κάθε επιτέλεση, ακόμα και αν δεν είναι *in situ* ψηφιακή, μπορεί να είναι δυναμικά ψηφιακή και μετα-ανθρώπινη. Η ανάλυση του μετα-ανθρώπινου από το πρίσμα του υλικού πολιτισμού είναι πολύ χρήσιμη σε αυτό το πεδίο της πολυειδικής εθνογραφίας –μιας εθνογραφίας που εκκινεί από το μη-ανθρώπινο προς το ανθρώπινο, σε μια αφήγηση η οποία είναι καθόλα ανθρώπινη, αλλά όχι απαραίτητα ανθρωποκεντρική, αν αναλογιστούμε τις σύγχρονες ψηφιακά βιομηχανοποιημένες οντότητες. Αυτές κυμαίνονται από τα mangas, τα άνιμε, τα αβατάρ και τις ψηφιακές μη-ανθρώπινες ινφλουένσερ του ίνσταγκραμ, έως τις σύγχρονες καρτουνίστικες ψηφιακές μορφές αντρών και γυναικών τράπερ που παρελαύνουν στις διαδικτυακές

πλατφόρμες.¹ Η Λαλιώτη τονίζει εμφατικά την ανάγκη μιας σύγχρονης ανθρωπολογικής προσέγγισης, αλλά και των σπουδών της επιτέλεσης, που διαπερνούν τα όρια του ψηφιακού και μη-ψηφιακού (άλλωστε, όπως λέει, η διάκριση αυτή είναι παρωχημένη στις ημέρες μας, μια ξεπερασμένη συζήτηση). Το ίδιο συμβαίνει για το διπολικό αντιστικτικό μοτίβο της ζωντανότητας= πραγματικότητας και της ψηφιακότητας= κιβδηλότητας, αλλά και του προσώπου σε αντιπαράθεση με το προσωπίο (αρκεί να σκεφτούμε τις πολύπλοκες υποκειμενοποιήσεις μέσα από τα σύγχρονα νεανικά τοπία της πρακτικής cosplay).

Τρίτον, για την Λαλιώτη, η εμπειρία της εμπύθισης αποτελεί όχημα αποκωδικοποίησης του ψηφιακού χάους και μορφή τελετουργίας στην επιτέλεση. Πρόκειται για μια ιδιαίτερα σημαντική έννοια στην ερμηνεία της εμπειρίας της σημερινής ψηφιακής επιτέλεσης (και όχι μόνο στον χώρο του χοροθεάτρου), ακριβώς επειδή αποκαλύπτει τη φαντασιακή δόμηση της επιτέλεσης και, ανθρωπολογικά μιλώντας, τη σύνδεση εννοιών όπως η δυνητικότητα, το ταξίδι και η μετακίνηση (βλ. Tim Ingold 2016), σε στενή συνάφεια με την πρόσληψη/αντίληψη του χώρου και του χρόνου και την πολυαισθητηριακή τους δόμηση. Η ψηφιακή επιτέλεση, ακόμα και όταν φαίνεται να είναι οριοθετημένη στον χρόνο και στον χώρο, δεν μπορεί να εδαφικοποιηθεί ούτε να χρονο-οριοθετηθεί όπως ερμηνευόταν και πλαισιωνόταν η επιτέλεση παλαιότερα· αντίθετα παραμένει απεδαφικοποιημένη και διάτρητη, με το βλέμμα στραμμένο στην ιστορικοποιημένη υποκει-

μενικότητα και θεσιακότητα. Στα βίντεο κλιπ των σύγχρονων ελλήνων τράπερ, για παράδειγμα, η ψηφιακή επιτέλεση αντανακλά τις αισθητικές και τις φαντασμαγορίες των λαϊκών τραγουδιστών, -τριών της δεκαετίας του 1980 και 1990 (Κουτσούγερα 2024), κάτι που διαφαίνεται τόσο στις χορευτικές τους κινήσεις όσο και στο ενδυματολογικό τους στιλ.

Έτσι δεν είναι τυχαίο που η Λαλιώτη αξιοποιεί με ιδιαίτερη προσοχή την ανάλυση ανθρωπολόγων όπως ο Ίνγκολντ (Ingold) και ο Φαμπιέν (Fabien), για να αναδείξει τη μετατόπιση του ενδιαφέροντος από την αποκωδικοποίηση του νοήματος της χρονικής εμπειρίας που κατασκευάζει η ψηφιακή επιτέλεση (που συχνά τείνει να χαρακτηρίζεται ως αχρονική ή εξωχρονική), προς τη διερεύνηση των χρονικών εμπειριών που συγκροτούν συγκεκριμένοι συμμετέχοντες σε συγκεκριμένα ψηφιακά επιτελεστικά συμβάντα. Η συνάντηση διαφορετικών χρονικότητων και γεγονότων σε ένα κοινό παρόν, για τον Φαμπιέν, δεν είναι ποτέ αυτονόητη ούτε και δεδομένη. Όλα εκτυλίσσονται, όπως σημειώνει ο Ίνγκολντ, μέσα από μια διαδικασία ενσάρκωσης (συχνά ένα «γίγνεσθαι άνθρωπος» λέει ο ίδιος) που περιλαμβάνει άλλες έμβιες οντότητες, τεχνολογίες και αντικείμενα που μας διαπερνούν. Στα ψηφιακά τοπία δεν υπάρχουν σταθερές· υπάρχουν γεγονότητες που αναδύονται καθώς εκτυλίσσεται και η ενσώματη εμπλοκή των συμμετεχόντων, -σών σε αυτά.

Τέλος, η ανάλυση της Λαλιώτη για την ψηφιακή επιτέλεση και τα ψηφιακά τοπία εκτείνεται πέρα από τη δαιμονοποίηση της τεχνολογίας, αλλά και από την αποποίηση του ανθρώπινου μέσω ενός διανθρωπισμού

1 Παραδείγματος χάριν, στο βίντεο κλιπ για το τραγούδι «Coco» του τράπερ TRANNOS, ο ίδιος αναπαρίσταται ως anime πάνω σε ένα τζετ σκι με καρχαρίες γύρω του και ένα ελικόπτερο να τον ακολουθεί. Παρομοίως, η ταινία K-pop Demon Hunters εμπνέεται από τις σημερινές K-pop θηλυκότητες και τις μετατρέπει σε άνιμε, τα οποία χρησιμοποιούνται και στα μουσικά βίντεο των αντίστοιχων μουσικών γκρουπ.

(transhumanism) που καταργεί το ανθρώπινο και ιεροποιεί την ψηφιακότητα. Πρόκειται για μια συνθήκη που καλλιεργείται και αναπαράγεται στις ημέρες μας στο πνεύμα του τεχνο-ψηφιακού νεοφιλελεύθερου καπιταλισμού και της επαναμάγευσης του κόσμου μέσω της διαρκώς εξελισσόμενης ψηφιακής τεχνολογίας, καθώς και ενός μηχανιστικού cyborging που μεταθέτει την πολιτική ευθύνη στο άτομο. Μια συνθήκη που καπηλεύεται τις ανατρεπτικές, ενεργητικές, συλλογικές και ρηγματώδεις δυνατότητες της ψηφιακής επιτέλεσης και συνιστά αποτέλεσμα ανθρώπινης επιλογής με συγκεκριμένη πολιτική στρατηγική, ως απότοκο μιας αυταρχικής κυβερνολογικής. Η μεταανθρωπιστική επιτέλεση, για τη Λαλιώτη, εάν εξακτινωθεί πέρα

από τον στείρο νεοφιλελεύθερο καπιταλισμό και καλλιεργηθεί μέσα από μια αποαποικιοποιητική και αποκωδικοποιητική πρακτική, μπορεί να αποτελέσει έναν ισχυρό ανατρεπτικό μοχλό και μια αποδομητική, ενεργοποιητική μέθοδο. Σε κάθε περίπτωση, η ψηφιακή επιτέλεση –που γίνεται πάντα κάτι περισσότερο, μια επιτελεστικότητα (Butler 2009) παρά απλά επιτέλεση– εμπεριέχει τις δυνατότητες για κοινωνική αλλαγή και διαρκή κριτική μετατόπιση, καθώς αποκαλύπτει κάθε φορά πώς διαθλώνται οι εξουσίες και οι υπεξουσιότητες σε ένα βάθος υπερψηφιακού χρόνου. Δηλαδή μέσω της κατάλυσης της διάκρισης ψηφιακού και μη ψηφιακού χρόνου, εκτείνεται στο φάσμα μιας νέας φιλοσοφικής, ερμηνευτικής και βιωματικής λογικής.

Αναφορές

- Deleuze, Guattari και Guattari, Felix. 1987. *A thousand plateaus: Capitalism and schizophrenia*. Μινεσότα: University of Minnesota Press.
- Blanco-Borelli, Melissa. 2016. «A Dance Between Chaos and Complexity: Choreographing the Spasm in Music Videos». *The International Journal of Screen dance* 6: 57-77.
- Butler, Judith. 2009 [1990]. *Αναταραχή φύλου: Οφεμινισμός και η ανατροπή της ταυτότητας*. Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Ingold, Tim. 2016 [2002]. *Η αντίληψη του περιβάλλοντος: Δοκίμια για τη διαβίωση, την κατοίκηση και τις δεξιότητες*. Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Κουτσούγερα, Ναταλία. 2024. *Γέννημα Θρέμμα Δυτικής Αττικής: Χορός, Μουσική και Νεανικοί Πολιτισμοί στο Ελληνάδικο*. Θεσσαλονίκη: Δίσιγμα.
- Kozel, Suzan. 2011. «The Virtual and the Physical: A Phenomenological Approach to Performance Research». Στο *The Routledge Companion to Research in the Arts*, 204-222. Λονδίνο και Νέα Υόρκη: Routledge.
- McRobbie, Angela. 1997. «Dance Narratives and Fantasies of Achievement». Στο *Meaning in Motion: New Cultural Studies of Dance*, 207-232. Νέα Ορλεάνη: Duke University Press.
- Rosenberg, Douglas. 2016. *The Oxford Handbook of Screen dance Studies*. Οξφόρδη: Oxford University Press.

Φιλμογραφία

- Sermon, Paul. 1992. *Telematic Dreaming*.