

ΠΑΝΤΕΙΟΝ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

PANTEION UNIVERSITY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCES

ΣΧΟΛΗ ΔΙΕΘΝΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ, ΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ «ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ, ΜΕΣΑ &
ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ»

ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ: ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΡΗΤΟΡΙΚΗ ΤΩΝ ΜΕΣΩΝ

**Κυριαρχία και έλεγχος στη λειτουργία του διαδραστικού μοντέλου
επικοινωνίας**

Χριστοδουλοπούλου Στέλα

A.M. : 41181005

Αθήνα

Ιούνιος 2020

Τριμελής Επιτροπή

Διονύσιος Καββαθάς, Επίκουρος Καθηγητής Παντείου Πανεπιστημίου (Επιβλέπων)

Μάρθα Μιχαλίδου, Επίκουρη Καθηγήτρια Παντείου Πανεπιστημίου

Ιωάννης Σκαρπέλος, Καθηγητής Παντείου Πανεπιστημίου

Copyright © Χριστοδουλοπούλου Στέλα, 2020

All rights reserved. Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. Απαγορεύεται η αντιγραφή, αποθήκευση και διανομή της παρούσας διπλωματικής εργασίας εξ ολοκλήρου ή τμήματος αυτής, για εμπορικό σκοπό. Επιτρέπεται η ανατύπωση, αποθήκευση και διανομή για σκοπό μη κερδοσκοπικό, εκπαιδευτικής ή ερευνητικής φύσης, υπό την προϋπόθεση να αναφέρεται η πηγή προέλευσης και να διατηρείται το παρόν μήνυμα. Ερωτήματα που αφορούν τη χρήση της διπλωματικής εργασίας για κερδοσκοπικό σκοπό πρέπει να απευθύνονται προς τον συγγραφέα.

Η έγκριση της διπλωματικής εργασίας από το Πάντειον Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών δεν δηλώνει αποδοχή των γνώμων του συγγραφέα.

Ευχαριστίες

Θέλω να ευχαριστήσω θερμά τον επιβλέποντα καθηγητή μου, κ. Διονύση Καββαθά, τόσο για την πολύτιμη βοήθεια του καθ' όλη τη διάρκεια συγγραφής της εργασίας μου όσο και για τα ερεθίσματα που μου έδωσε μέσω των μαθημάτων του για την ενασχόληση με τα σύνθετα ζητήματα που πραγματεύεται η εργασία και με τη σχετική βιβλιογραφία.

«Το να φανταστείς τους άλλους και ό,τι σε φέρνει πιο κοντά τους είναι άσκοπο από τη στιγμή που η ‘επικοινωνία’ μπορεί να κάνει τη παρουσία τους άμεση. Το να φαντάζεσαι το χρόνο, τη διάρκεια του και τη πολυπλοκότητα του, είναι άσκοπο από τη στιγμή που κάθε σχέδιο επιδέχεται την άμεση εκτέλεση του. Αν η φαντασία είναι σήμερα αδύνατη, αυτό συμβαίνει επειδή όλοι οι ορίζοντες έχουν διασχισθεί, επειδή εκ των προτέρων έχεις έρθει αντιμέτωπος με όλα τα ‘αλλού’ και ό,τι πια σου απομένει είναι να εκστασιαστείς»¹

Jean Baudrillard

¹Baudrillard J., *Η έκσταση της επικοινωνίας* (μτφρ. και πρόλογος: Αθανασόπουλος Βαγγέλης), Καρδαμίτσα, 1991, σ. 58

Περιεχόμενα

Περίληψη

Κεφάλαιο Πρώτο

Η αμφισβήτηση της προόδου.....	10
1.1. Η μποντριγιαρική κριτική στην εργαλειακή προσέγγιση των μέσων	11
1.2. Το πρόβλημα της ασυνέχειας στην ιστορική εμφάνιση των μέσων	18

Κεφάλαιο Δεύτερο

Η αντικατάσταση του πειθαρχικού εξαναγκασμού με το απολαυσιακό μοντέλο της διάδρασης.....	24
2.1. Το σύγχρονο Πανοπτικό.	24
2.2. (Αυτό)επιτήρηση και αυτοέκθεση στα μέσα επικοινωνίας	28
2.3. Ο εσωτερικός εξαναγκασμός της ατομικής πρωτοβουλίας. Το αίσθημα της ανεπάρκειας και η δημιουργία καταθλιπτικών υποκειμένων	37

Κεφάλαιο Τρίτο

Η επιβαλλόμενη διαδραστικότητα ως συστατικό στοιχείο της κοινωνίας της επίδοσης ..	42
3.1. Περισπασμός προσοχής και η κοινωνική επιταγή της συνεχούς ενεργητικότητας	42
3.2. Τα βιντεοπαιχνίδια ως εκπαιδευτικά προγράμματα προσαρμοσμένα στις ανάγκες τους επιταχυνμένου τεχνοκαπιταλισμού	45

Κεφάλαιο Τέταρτο

Η αδράνεια και η δημιουργικότητα ως πράξεις αντίστασης στην επιβαλλόμενη διαδραστικότητα. Η συγκρότηση νέων ριζοσπαστικών υποκειμενικοτήτων	55
---	----

Συμπεράσματα- Συζήτηση

Πηγες- Βιβλιογραφία

Περίληψη

Το πέρασμα από τη πειθαρχική κοινωνία του Foucault, όπως την περιέγραψε ο ίδιος στο έργο του *«Επιτήρηση και Τιμωρία, η γέννηση της φυλακής»*, στη σημερινή κοινωνία του διάχυτου ελέγχου και του ψηφιακού πανοπτικού σηματοδότησε μια μετάβαση από την αυστηρή κοινωνία της απαγόρευσης, του ιεραρχικού σχήματος επιτήρησης και της δυσκολίας της επικοινωνίας ανάμεσα στα πειθαρχημένα υποκείμενα σε μια κοινωνία άμετρης απόλαυσης, αυξημένου αισθήματος ελευθερίας και υπερεπικοινωνίας, η οποία πραγματοποιείται με πρωτοφανή ταχύτητα. Βασικά χαρακτηριστικά της είναι η άμεση ικανοποίηση οποιασδήποτε επιθυμίας και η παράκαμψη των εμποδίων εύκολα και γρήγορα.

Η σημερινή κοινωνία εξακολουθεί να χαρακτηρίζεται από την πειθαρχία των υποκειμένων, η οποία όμως δεν συντηρείται από την εξουσία του πανοπτικού επιτηρητή, αλλά από το ίδιο το υποκείμενο που επιτηρεί το σώμα του και μετατρέπει τον ίδιο του τον εαυτό σε εμπόρευμα. Το εμπόρευμα αυτό καλείται να εκθέτει καθημερινά στην αγορά των μέσων κοινωνικής δικτύωσης.

Σε αυτήν την αντικατάσταση του εξωτερικού εξαναγκασμού της πειθαρχικής κοινωνίας με τον εσωτερικό εξαναγκασμό του σύγχρονου υποκειμένου τα μέσα μαζικής επικοινωνίας διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο. Οι δυνατότητες των νέων μέσων που καθιστούν τη διαδραστικότητα και την υπερεπικοινωνία επιτυχείς δεν μπορούν να ερμηνευτούν ως ιστορική πρόοδος. Αντιθέτως, είναι άρρηκτα συνδεδεμένες με νέες μορφές κυριαρχίας και σαφώς με τις αλλαγές στην καπιταλιστική συνθήκη παραγωγής, η οποία απαιτεί νέες δεξιότητες από τους υπηκόους της.

Στο πλαίσιο αυτό η εργαλειακή προσέγγιση των μέσων επικοινωνίας, που εστιάζει στη δυνατότητα τους να μεταδίδουν μηνύματα και που τα αντιμετωπίζει μονάχα ως εργαλεία για την επίτευξη ενός σκοπού, κρίνεται κάτι περισσότερο από ανεπαρκής για την εξήγηση αυτής της στενής σχέσης που έχει αναπτυχθεί ανάμεσα σε αυτά και στους χρήστες. Συγχρόνως, αγνοεί τελείως το ζήτημα της δομής των μέσων επικοινωνίας και τα προβλήματα που αυτή ενέχει. Η γοητεία που ασκεί η τεχνολογία στα υποκείμενα και η σχέση που εκείνα αναπτύσσουν με τα μέσα επικοινωνίας δεν μπορούν να ιδωθούν χωρίς τη διάσταση της επιθυμίας και της απόλαυσης.

Χρησιμοποιώντας την παραδοχή του Foucault, σύμφωνα με την οποία η ονομασία «πειθαρχίες» δίνεται σε όλες εκείνες τις μεθόδους που επιτρέπουν τον έλεγχο του υποκειμένου και που αποβλέπουν στη σταθερή καθυπόταξη όλων των δυνάμεων του με σκοπό να επιβληθεί μια σχέσης ευπείθειας και χρησιμότητας, και προχωρώντας ταυτόχρονα σε μια ανάλυση του περάσματος από τη δυτική νεωτερική κοινωνία της πειθαρχίας στη σημερινή κοινωνία του ψηφιακού πανοπτικού, γίνεται μια προσπάθεια να αναλυθεί η συμβολή της λειτουργίας των μέσων επικοινωνίας σε αυτήν τη διαδικασία.

Το ερευνητικό ερώτημα που καλείται να εξετάσει η εργασία είναι το κατά πόσο η θετική χροιά που δίνεται σε έννοιες όπως η διάδραση, η ενεργητικότητα και η αλληλεπίδραση είναι βάσιμη, όταν ανιχνεύονται κάποιες εξουσιαστικές πρακτικές στην λειτουργία των μέσων επικοινωνίας, που αποτέλεσμα έχουν την πειθάρχηση και την επιτήρηση του υποκειμένου. Μιλώντας, ωστόσο, για εξουσία είναι σημαντικό να καταστεί σαφές πως δεν γίνεται αναφορά σε κάτι εξωτερικό προς εμάς, αλλά αφορά την ίδια την συγκρότηση μας ως υποκείμενα. Για τον λόγο αυτό και στην εργασία δίνεται έμφαση στην απολαυσιακή διάσταση των εξουσιαστικών αυτών πρακτικών και όχι στην κατασταλτική. Παράλληλα, γίνεται μια προσπάθεια να καταδειχθούν τα όρια των ανθρωποκεντρικών εννοιολογικών εργαλείων, με τα οποία προσεγγίζονται παραδοσιακά τα μέσα, θέτοντας στην επιφάνεια τα ιστορικά και δομικά προβλήματα που προκύπτουν από αυτά. Επιπλέον, η εργασία εστιάζει στον τρόπο που τα ίδια τα υποκείμενα αντιδρούν στη νέα συνθήκη της συνεχούς διαθεσιμότητας, απαλλαγμένα πια από το υπάκουο πρότυπο της νεωτερικής πειθαρχικής κοινωνίας, ενώ συγχρόνως εξετάζει και ζητήματα, όπως η δυνατότητα της αντίστασης στην επιβαλλόμενη διαδραστικότητα μέσω της αδράνειας και της δημιουργίας, που με τη σειρά τους γεννούν νέες ριζοσπαστικές υποκειμενικότητες.

Λέξεις κλειδιά: Πανοπτικό, εξαναγκασμός, αυτοματοποίηση.

Abstract

The transition from the Society of Discipline as Foucault has described it in his work *Discipline and Punish, The birth of a prison* to today's society of all pervasive control and digital Panopticon has signified the transition from the austere society of prohibition, hierarchical system of supervision and the difficulty of communication among the disciplined subjects, to a society of limitless pleasure, high sense of freedom and over-communication that is constituted in high velocity. The basic characteristics of this society are the immediate fulfilment of any desire and the overcoming of all obstacles easily and quickly.

Today's society is still being characterized by the discipline of its subjects but it is no longer being preserved by the authority of the Panoptical supervisor, but by the subject itself that supervises its body and turns its own self into a merchandise. This merchandise is called to exhibit itself every day in the market of social media.

In this substitution of external coercion of the society of discipline by the internal coercion of the contemporary subject, the mass media structures play a very important role. The possibilities of the new media that succeed in intermediacy and over-communication, cannot be interpreted as an achievement of historical progress but are very much linked to the new forms of dominance and of course to the changes in the capitalistic system of production that demands new skills from its citizens.

In this context the approach of the media as a mere instrument towards the achievement of a broader purpose as far as their ability to convey messages is concerned is viewed as rather inadequate for the understanding of the close relationship that has been developed between the mass media and their users. At the same time, it neglects the matter of the structure of the mass media and the problems that it raises. The attraction that technology places on the subjects and the relationship that they form with the mass media cannot be viewed without the dimension of desire and satisfaction.

Employing Foucault's admission that the title "undisciplined" is given to all these methods that allow the control of the subject in order to ensure the subjugation of all its forces and to impose a relationship of docility and usefulness and going through an analysis of the transition from the western modern society of discipline to contemporary society of

digital Panopticon there is an attempt to analyze the contribution of the mass media structure to this process

The research query that this essay is called to investigate is whether the positive aspect that is given to concepts such as interaction, liveliness and interplay is valid, when one can detect clearly power practices in the operation of mass media that aim to discipline and supervise the subject. Speaking though of power, it is important to make clear that there is no reference to something outside of us but rather to our very own constitution as subjects. Therefore, in the process of this essay emphasis is being put on the satisfactory dimension of these power practices and not on the coercive one. At the same time, an attempt is being made to show the limits of the human-centered concept tools with which the mass media have traditionally been approached, in order to manifest the historical and structural problems that occur from their application. In addition, the essay focuses on the way that these subjects react to this new condition of constant availability , free from the submissive model of modern society of discipline, and it examines matters such as the possibility of resistance to the imposed interaction through inertia and creativity that give birth to new radical subjectivities.

Key words: Panopticon, coercion, automatization

Κεφάλαιο 1

Η αμφισβήτηση της προόδου

«Η συμβατική μας αντίδραση σε όλα τα μέσα, ότι δηλαδή εκείνο που μετράει είναι το πώς χρησιμοποιούνται, είναι η αναισθητική στάση του τεχνολογικά ηλίθιου.»²

Marshall McLuhan

Στον σύγχρονο πολιτισμό έννοιες όπως διάδραση, αλληλεπίδραση και ενεργητικότητα έχουν μονάχα θετική σημασία. Η εμφάνιση των νέων μέσων ερμηνεύεται κυρίως ως μια τεχνολογική εξέλιξη και της δίνεται με ευκολία ο χαρακτηρισμός της προόδου. Οι υπέρμαχοι των νέων μέσων χρησιμοποιούν την έννοια της διαδραστικότητας ως αντίθετη της χειραγώγησης, ενώ η ενεργητικότητα και η επανάδραση συνεπάγονται αυτομάτως και δημιουργικότητα. Την ίδια στιγμή οποιαδήποτε προσπάθεια κριτικής της τεχνολογίας χαρακτηρίζεται με την ίδια ευκολία ως οπισθοδρομισμός και καχυποψία.

Αρχικά, το γεγονός πως η εξέλιξη των μέσων επικοινωνίας είναι ταυτισμένη με την πρόοδο και η κριτική στη λειτουργία των σύγχρονων μέσων με τον πρωτογονισμό καθιστά αναγκαία μια αναφορά, τόσο γενικά στην ίδια την κυρίαρχη ιδέα της ανθρώπινης προόδου και της αντίληψης της ιστορίας σε γραμμική συνέχεια, όσο και ειδικότερα στην ιστορική εμφάνιση των μέσων επικοινωνίας και στις ιστορικές αναγκαιότητες, στις οποίες τα μέσα απαντούν κάθε φορά με την εμφάνιση τους.

Συγχρόνως, όμως δε θα μπορούσε κανείς να αντιτεθεί σε αυτήν την αντίληψη που ερμηνεύει τα μέσα επικοινωνίας ως πρόοδο χωρίς να αναφερθεί και στην ενυπάρχουσα προϋπόθεση της πως τα μέσα επικοινωνίας είναι απλά κάποια εργαλεία, με τα οποία μεταδίδονται μηνύματα. Σύμφωνα με αυτήν την προσέγγιση, όσο ο άνθρωπος προοδεύει, τα μέσα επικοινωνίας που διευκολύνουν τη ζωή του εξελίσσονται, οπότε κάθε ζήτημα που τίθεται σε σχέση με εκείνα αφορά αποκλειστικά την εκάστοτε χρήση τους από τον άνθρωπο. Επικρατεί, λοιπόν, η ιδέα της ουδετερότητας της τεχνολογίας, σύμφωνα με την οποία τα μέσα επικοινωνίας έχουν τόσο θετικές όσο και αρνητικές συνέπειες, οι οποίες καθορίζονται πάντα από τα χέρια στα οποία βρίσκονται τα μέσα και τον σκοπό για τον

² McLuhan M., *Το μέσο είναι το μήνυμα*, περιλαμβάνεται στο βιβλίο : *Το μήνυμα του μέσου: Η έκρηξη της μαζικής επικοινωνίας*, Αλεξάνδρεια, Αθήνα, 1991, σ. 247

οποίο χρησιμοποιούνται. Στο πλαίσιο αυτό τα μέσα επικοινωνίας ερμηνεύονται πάντα όσον αφορά τα προγράμματα και το περιεχόμενό τους, δηλαδή αποκλειστικά σε σχέση με τη χρήση τους από τον άνθρωπο. Θέτοντας όμως ως δεδομένη την ουδετερότητα των μέσων επικοινωνίας και προσεγγίζοντας τα μέσα ως εργαλεία υποταγμένα στην βούληση του ανθρώπου, καταλήγουμε σε θεωρίες των μέσων επικοινωνίας -αλλά και της τεχνολογίας ευρύτερα- που αγνοούν τελείως τη λειτουργία, τη δομή, την προέλευσή τους, καθώς και το πολιτισμικό πλαίσιο μέσα στο οποίο τα μέσα επικοινωνίας κάνουν την εμφάνισή τους, λειτουργούν και αναδιαρθρώνουν τις κοινωνικές σχέσεις και τις διαδικασίες υποκειμενικοποίησης, διαμορφώνοντας τελικά τον ανθρωπολογικό τύπο της εκάστοτε κοινωνίας.

1.1 Η μποντριγιαρική κριτική στην εργαλειακή προσέγγιση.

«Ξέρουμε τι συμβαίνει όταν ο καθένας κατέχει από ένα γουόκι τώκι ή από μια Κοντάκ και κάνει το δικό του σινεμά: προσωποποιημένος ερασιτεχνισμός, το ισοδύναμο του κυριακάτικου bricolage, στη περιφέρεια του συστήματος.»³

Jean Baudrillard

Πολύ πριν την σημερινή δυνατότητα ψηφιακής δικτύωσης ο Baudrillard είχε αναφερθεί στο δομικό πρόβλημα της επικοινωνίας που αναπόφευκτα (ανά)παράγεται στα μέσα σε μια προσπάθεια του να ασκήσει κριτική στην εργαλειακή προσέγγιση των μέσων, την οποία είχαν υιοθετήσει οι αριστεροί στοχαστές της εποχής του, οι οποίοι ισχυρίζονταν ότι, αν τα μέσα βρίσκονταν στα χέρια όλων, τότε θα ήταν εφικτή μια επανάσταση.

Αριστεροί στοχαστές, λοιπόν, όπως ο Enzensberger, θεωρούσαν ότι το πρόβλημα των μέσων δεν είναι το γεγονός ότι χειραγωγούνται αλλά το ποιος τα χειραγωγεί και πως ο σκοπός ενός επαναστατικού σχεδίου είναι η δυνατότητα να γίνει ο καθένας χειραγωγός. Ο ίδιος ανέφερε χαρακτηριστικά πως «τη χειραγωγή των νέων μέσων δεν μπορούμε να την αντιμετωπίσουμε με παλιές ή νέες μορφές λογοκρισίας παρά μόνο με τον άμεσο κοινωνικό έλεγχο, δηλαδή με τις μάζες που έχουν γίνει δημιουργικές».⁴ Θεωρούσε δηλαδή ότι τα μέσα επικοινωνίας διαθέτουν αυξημένες δυνατότητες κοινωνικότητας, αλλά η

³Baudrillard J., *Πέκβιεμ για τα μέσα επικοινωνίας* (μτφρ. Μαραγκόπουλος Άρης), Ελεύθερος Τύπος, Αθήνα, 1980, σ. 38

⁴Enzensberger H. M., *Για μια θεωρία των μέσων επικοινωνίας* (μτφρ. Βαμβαλής Γιώργος), Επίκουρος, 1981, σ. 24

κοινωνική τους αυτή διάσταση φρενάρεται από την εξουσία της ατομικής ιδιοκτησίας που τα διαχειρίζεται, από την οποία πρέπει να τα απελευθερώσουμε.

Πράγματι, το ζήτημα της κατοχής των μέσων επικοινωνίας αποτέλεσε για μαρξιστές θεωρητικούς το κυριότερο πρόβλημα των μέσων. Ο Brecht αναφερόμενος στο ραδιόφωνο ως μηχανισμό επικοινωνίας έδωσε μεγάλη έμφαση στην ανάγκη να μετατραπεί από μηχανισμός διανομής σε μηχανισμό επικοινωνίας, εννοώντας ότι θα έπρεπε «όχι μόνο να εκπέμπει, αλλά και να δέχεται, δηλαδή να κάνει τον ακροατή όχι μόνο να ακούει, αλλά και να μιλάει»,⁵ έτσι ώστε η χρησιμοποίηση των ραδιοφωνικών μηχανισμών να γίνεται προς όφελος της ολότητας και να τεθεί υπό αμφισβήτηση η χρησιμοποίηση τους προς όφελος των ολίγων.⁶

Πρόκειται για λογικές, τις οποίες ο Baudrillard εντάσσει στην συνηθισμένη προσπάθεια μαρξιστών να γενικεύουν τη μαρξιστική θεωρία της παραγωγής σε κοινωνικές διαδικασίες, που ξεπερνούν σε μεγάλο βαθμό τη διαδικασία της υλικής παραγωγής. Καθώς ο Μαρξ εξέτασε αποκλειστικά έναν τομέα για τις παραγωγικές δυνάμεις, από τον οποίο αποκλείονται εντελώς η γλώσσα, τα σημεία και η επικοινωνία,⁷ η εξήγηση αυτών των κοινωνικών διαδικασιών μέσω της μαρξιστικής θεωρίας κρίνεται ανεπαρκής.

Έτσι, οποιαδήποτε εργαλειακή αντίληψη για τα μέσα δεν μπορεί παρά να μένει εγκλωβισμένη στο επίπεδο του περιεχομένου. Όταν ο Μπαρόουζ αναφερόμενος στα μαγνητόφωνα έλεγε χαρακτηριστικά πως «αν το εγχείρημα αυτό το ακολουθήσουν εκατομμύρια άνθρωποι θα εκμηδενίσουν το σύστημα ελέγχου που προσπαθούν να επιβάλλουν, καθώς όπως με όλα τα συστήματα ελέγχου, αυτό εξαρτάται από τη διατήρηση μιας μονοπωλιακής θέσης» και τόνιζε πως «αν το μαγνητόφωνο 3 μπορεί να γίνει ο καθένας τότε το μαγνητόφωνο 3 χάνει δύναμη.»⁸, εστίαζε σε ένα συγκεκριμένο πρόβλημα των μέσων, την επιβολή του ελέγχου μέσω της προπαγάνδας και της χειραγώγησης σε ένα ιεραρχικό σχήμα, όπου κάποιος εκπέμπει και κάποιος δέχεται. Δείχνει, όμως, να μη λαμβάνει υπόψη ούτε το γεγονός πως η ίδια η δομή των μέσων επικοινωνίας είναι με τέτοιο τρόπο διαμορφωμένη, ώστε να αποτελεί μια μορφή κυριαρχίας, ούτε ότι τα μέσα

⁵Brecht B., *Το ραδιόφωνο ως μηχανισμός επικοινωνίας/ Λόγος για τη λειτουργία του ραδιοφώνου* (μτφρ. Αναγνώστου Λευτέρης), περιλαμβάνεται στο βιβλίο: *Το μήνυμα του μέσου: Η έκρηξη της μαζικής επικοινωνίας*, Αλεξάνδρεια, Αθήνα, 1991, σ. 226

⁶Στο ίδιο, σ. 224

⁷Baudrillard J., *Ρέκβιεμ για τα μέσα*, σ. 17

⁸Burroughs W., *Ηλεκτρονική επανάσταση* (μτφρ. Γούτας Γιώργος), Ελεύθερος Τύπος, Αθήνα, 1982, σ. 26

επικοινωνίας δεν είναι απλά συντελεστές ιδεολογίας, αλλά πολύ περισσότερο είναι οι ίδιοι οι διαμορφωτές της. Η ιδεολογία τους όμως δεν βρίσκεται μόνο στο επίπεδο του περιεχομένου αλλά και της μορφής τους.

Ο Baudrillard, λοιπόν, βρίσκεται σε πλήρη αντίθεση με θέσεις που εστιάζουν στο ζήτημα του τρόπου χρήσης των μέσων. Υποστηρίζει, μεταξύ άλλων, ότι το σημαντικότερο δομικό πρόβλημα βρίσκεται στο γεγονός ότι, ακόμη και εάν πραγματοποιούταν αυτό που ισχυρίζονταν, δηλαδή αν άλλαζαν οι χειριστές των μέσων και κατ' επέκταση το περιεχόμενο των προγραμμάτων τους, θα παρέμενε και σε αυτήν την περίπτωση το σχήμα του πομπού και του δέκτη και αυτό που θα κυριαρχούσε θα ήταν ένας συνεχής λόγος δίχως απόκριση. Όπως τονίζει ο ίδιος σε όλα τα μέσα επικοινωνίας:

δεν υπάρχει επικοινωνία με την έννοια της ανταλλαγής, της ανταγωνιστικότητας, της αντιπαράθεσης, της αμφισημίας, της ποίησης, της αμοιβαιότητας. Ο λόγος των μέσων είναι ένας ενσωματωμένος λόγος χωρίς απόκριση, λόγος που δεν αφήνει κανένα περιθώριο για ένα αμοιβαίο παιχνίδι.⁹

Σήμερα, βέβαια, θα μπορούσε κανείς να αντιτεθεί σε αυτήν την άποψη, ισχυριζόμενος πως σε αντίθεση με τα παλαιότερα μέσα επικοινωνίας τα σύγχρονα όχι μόνο διαθέτουν αυξημένες δυνατότητες αλληλεπίδρασης, αλλά είναι οικοδομημένα πάνω σε αυτήν τη λογική. Παρ' όλα αυτά, αυτή η επανάδραση, που θεωρείται σήμερα ως λύση στο πρόβλημα των μέσων επικοινωνίας, είναι μια τυπική αντιστρεψιμότητα, που δεν σχετίζεται με την αμοιβαιότητα. Ο πομπός και ο δέκτης παραμένουν δηλαδή διαχωρισμένοι. Το γεγονός πως τα μέσα προσφέρουν μια διαλεκτική αλληλεπίδραση, δε σημαίνει σε καμία περίπτωση ότι εξυπηρετούν την επικοινωνία, αφού αυτό που καθιερώνουν στην πραγματικότητα είναι μια τυπική αντιστρεψιμότητα ρόλων, η οποία μάλιστα εξυπηρετεί τελικά μονάχα την κυριαρχία. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι τα γκάλοπ και τα τηλεφωνήματα θεατών, τα οποία ως αποτέλεσμα έχουν την ενσωμάτωση των όποιων αντιδράσεων. Ακόμη και μια εξέγερση μπορεί να αφομοιωθεί πλήρως, αρκεί να αναπαραχθεί από τα μέσα, οι εικόνες της να γίνουν προβλεπόμενες, τα μηνύματα της να τυποποιηθούν και εν τέλει να μετατραπεί σε θέαμα.

Τα μηνύματα των ΜΜΕ λειτουργούν τελικά με τον ίδιο τρόπο. Κατά τον Baudrillard, «είναι φορείς τόσο της προσομοίωσης που είναι εσωτερική προς το σύστημα όσο και αυτής

⁹Baudrillard J., *Ρέκβιεμ για τα*, σ. 9

που το καταστρέφει, σύμφωνα με μια λογική απολύτως κυκλική.»¹⁰ Δεν πρόκειται για πληροφορία, ούτε για επικοινωνία. Δεν πρόκειται για σημεία, των οποίων το νόημα στην πορεία αποκωδικοποιούμε, αλλά για μια διαδικασία αφομοίωσης, για δημοψηφίσματα, για κυκλικές απαντήσεις και τελικά για επαλήθευση του κώδικα.

Αυτό επιβεβαιώθηκε με τον πιο χαρακτηριστικό τρόπο κατά τον Baudrillard στη περίπτωση του γαλλικού Μάη, ο οποίος αν και αποτελούσε μια βίαιη αντίδραση στον κορεσμό του κοινωνικού -τον χαρακτηρίζει μάλιστα και ως το πρώτο ενδορρηκτικό επεισόδιο-, από το '68 και μετά (και χάρη στο '68 όπως τονίζει) το κοινωνικό εξαπλώθηκε και πλέον έχει πέσει στο επίπεδο της αγοράς και της ζήτησης.¹¹ Σήμερα το κοινωνικό όχι μόνο εξυμνείται, αλλά αποτελεί και τη βασική προσταγή της εποχής μας.

Σε άλλο σημείο αναφερόμενος στη διαφήμιση ο Baudrillard τόνισε πως η ίδια κατασκευάζει και υμνεί αυτήν την κοινωνικότητα. Μέσα από την αδιάκοπη προβολή ενός αιτήματος για κοινωνικότητα σε κάθε πτυχή της ζωής ή ορθότερα μέσω της προβολής της λειτουργίας του κοινωνικού ως τρόπου ζωής το ίδιο το κοινωνικό μετατρέπεται σε διαφήμιση. Το αίτημα για περισσότερη επικοινωνία συνοδεύεται πάντοτε με ένα αίτημα για περισσότερη ενεργητικότητα. Όπως αναφέρει:

Οι φολκλορικοί χοροί στο μετρό, οι αμέτρητες καμπάνιες για την ασφάλεια, το σύνθημα «αύριο δουλεύω» συνοδευόμενο από ένα γέλιο που άλλοτε προοριζόταν μόνο για τον ελεύθερο χρόνο, και το διαφημιστικό μήνυμα για τις εκλογές των Εργατικών Δικαστηρίων: «Δεν αφήνω κανέναν να διαλέξει για εμένα», σύνθημα τραγελαφικό που ηχούσε τόσο θεαματικά ψευδές, φορέας μιας χλευαστικής ελευθερίας που εμφανίζεται ως κοινωνικότητα μέσω της ίδιας της άρνησης του κοινωνικού. Δεν είναι τυχαίο ότι η διαφήμιση [...] σήμερα επαναλαμβάνει με κάθε τρόπο το μότο «ψηφίζω, συμμετέχω, είμαι παρών, ενδιαφέρομαι»- καθρέφτης ενός παράδοξου χλευασμού, καθρέφτης της αδιαφορίας από την οποία χαρακτηρίζεται κάθε δημόσια σηματοδότηση.¹²

Η συμβολή των μέσων επικοινωνίας σε αυτή την αλλαγή ολόκληρου του τρόπου συγκρότησης του κοινωνικού (ή και κατάργησης του) είναι, λοιπόν, καθοριστική. Αυτή η κοινωνικοποίηση που υμνείται και επικρατεί αφορά μονάχα το ζήτημα της διαρκούς έκθεσης στα μηνύματα των ΜΜΕ, ακριβώς επειδή η πληροφορία είναι ταυτισμένη με το νόημα και την επικοινωνία. Κατά τον Baudrillard, όμως, τα ΜΜΕ όχι μόνο δεν ενισχύουν

¹⁰Baudrillard J., *Ομοιώματα και προσομοίωση* (μτφρ. Ρέγκας Στέφανος, επιμ. Ρινόπουλος Λουκάς), Πλέθρον, Αθήνα, 2019, σ. 141

¹¹Στο ίδιο, σ. 147

¹²Στο ίδιο, σ. 148

την κοινωνικοποίηση αλλά οδηγούν στην ενδόρρηξη του κοινωνικού μέσα στις μάζες.¹³ Σε αυτό η επικράτηση του σύγχρονου μοντέλου επικοινωνίας έχει καθοριστική σημασία, καθώς η πληροφορία αφενός καταβροχθίζει τα ίδια της τα περιεχόμενα και την επικοινωνία, αφετέρου αποδομεί τελείως το κοινωνικό. Όπως περιγράφει, ο ένας πόλος απορροφάται από τον άλλον, οποιαδήποτε διαλεκτική μεταξύ διακριτών όρων είναι αδύνατη και τελικά αυτό που επικρατεί είναι μια συνολική κυκλικότητα. Καθώς όσο περισσότερη πληροφορία, τόσο λιγότερο νόημα, επισημαίνει πως τελικά η επικοινωνία στα μέσα εξαντλείται στη σκηνοθεσία της. Πρόκειται για αυτό που ο ίδιος ονομάζει ενδόρρηξη του νοήματος.

Με λίγα λόγια, το θέαμα έχει αντικαταστήσει το νόημα, όπως η πραγματικότητα των μέσων έχει αντικαταστήσει κάθε υποκειμενική εμπειρία, αφού αυτή προσφέρει πιο πολλές συγκινήσεις στα υποκείμενα από την καθημερινή ζωή τους. Συγχρόνως χάρη στην διαδραστική επικοινωνία των μέσων, την οποία μάλιστα ο Baudrillard χαρακτηρίζει ως «το κοινωνικότερο του κοινωνικού», η κοινωνική μορφή οδηγείται στην αδιαφορία των δικτύων, σε μια διασύνδεση δηλαδή όπου, όπως αναφέρει «οι συνομιλητές είναι συνδεδεμένοι ο ένας με τον άλλον όπως το φισ με τη πρίζα».¹⁴

Όσον αφορά το επιχείρημα πως το ζητούμενο είναι να γίνει ο καθένας χειριστής των μέσων, παρ' όλο που φαινομενικά αποτελεί ένα σπουδαίο βήμα, αφού οι άνθρωποι ανταποκρίνονται ο ένας στον άλλον, στη πραγματικότητα η επικοινωνία και πάλι δεν μπορεί να καταστεί εφικτή όσο η δομή των μέσων μένει ίδια και οι πομποί, οι δέκτες, τα μηνύματα και οι κώδικες συνεχίζουν να φιλτράρουν και να σχηματοποιούν τα πάντα. Όσον αφορά τα αποτελέσματα που θα έφερνε η δυνατότητα να γίνει ο καθένας χειριστής των μέσων, ο Baudrillard θεωρεί ότι μια τέτοια απελευθέρωση των μέσων θα είχε ως μοναδικό αποτέλεσμα ένα κακό, ξεπερασμένο αντίγραφο των κυρίαρχων προγραμμάτων.¹⁵

Επιπλέον, λίγα χρόνια αργότερα συσχετίζοντας την απελευθέρωση των μέσων με το ζήτημα της τέχνης ο Baudrillard επισημαίνει τον κίνδυνο να εξαλειφθεί η ουτοπική της διάσταση, δηλαδή το γεγονός ότι η ίδια αποτελεί κάτι που ξεφεύγει από κάθε πιθανή

¹³Στο ίδιο, σ. 137

¹⁴Baudrillard J., *Διαφάνεια του κακού: Δοκίμιο πάνω στα ακραία φαινόμενα* (μτφρ. Σαρίκας Ζήσης), Εξάντας-Νήματα, Αθήνα, 1996, σ. 21

¹⁵Baudrillard J., *Ρέκβιεμ για τα μέσα*, σ. 38

πραγματοποίηση, αφού η ουτοπία της τέχνης πλέον έχει γίνει κάθε λεπτό πραγματοποιήσιμη, όταν πια ο καθένας μπορεί μονάχα με ένα κλικ να γίνει δημιουργός.

Μέσω αυτής της απελευθέρωσης επικρατεί τελικά μια γενική αισθητικοποίηση. Όλα εκφράζονται και όλα αισθητικοποιούνται. Ακόμα και ό,τι πιο κοινότυπο αποκτά πλέον μια αισθητική αξία. Όλοι είναι δημιουργοί εικόνων, βίντεο, οπτικοακουστικών μέσων, μόνο που οι εικόνες που κατασκευάζουν είναι εικόνες στις οποίες ούτε κρύβεται, ούτε φανερώνεται κάτι, στις οποίες δηλαδή δεν υπάρχει απολύτως τίποτα να δεις. Για τον λόγο αυτό και θεωρεί πως οδηγούμαστε πλέον σε μια γενικότερη αδυναμία να διακρίνουμε το ωραίο και το άσχημο. Γι' αυτό και, όπως χαρακτηριστικά αναφέρει: «είμαστε καταδικασμένοι στην αδιαφορία».¹⁶

Με αυτή την άποψη σύμφωνος φαίνεται πως ήταν και ο Enzensberger, ο οποίος είχε αναφέρει χαρακτηριστικά:

έχει αποδειχτεί ότι το ξεχωριστό άτομο, εφόσον μείνει απομονωμένο, μπορεί το πολύ-πολύ να γίνει ένας καλός ερασιτέχνης, αλλά ποτέ παραγωγός, ενώ στη συνέχεια τονίζει «το πρόγραμμα που φτιάχνει ο απομονωμένος ερασιτέχνης δεν είναι παρά κακό και ξεπερασμένο αντίγραφο του προγράμματος που δέχεται από τους καθιερωμένους σταθμούς».¹⁷

Ο Enzensberger, ωστόσο, υποστηρίζει τα παραπάνω σε μια ριζικά αντίθετη λογική με αυτή του Baudrillard, αφού θεωρεί πως τα μέσα επικοινωνίας έχουν συλλογική δομή και ο κάθε χρήστης δεν πρέπει να μένει απομονωμένος, καθώς απαιτείται συλλογική χρήση και οργανωμένη δράση μέσω δικτύων επικοινωνίας, τα οποία είναι οικοδομημένα πάνω στην αρχή της αλληλεπίδρασης.

Αντίθετα, για τον Baudrillard η μόνη επικοινωνία, η οποία προκύπτει από τα μέσα, είναι μια ποταπή επικοινωνία, μια τυπική συζήτηση, στην οποία δεν παίζει ρόλο η ιδιαιτερότητα και η μοναδικότητα του ανθρώπου. Για αυτό και για εκείνον δεν μπορεί να υπάρξει επικοινωνία. Θεωρεί ότι, μόνο όταν το υποκείμενο βρίσκεται σε μια κατάσταση «υπερβολής», μπορεί να επικοινωνήσει. Χρειάζεται μια σπατάλη δύναμης. Όταν κανείς απαντά φορμαλιστικά και τυποποιημένα, όταν λειτουργεί σα να δέχεται μια εντολή, όταν δεν υπάρχει κανένας κίνδυνος απώλειας και δεν διακυβεύεται τίποτα, τότε δεν μπορεί να υπάρξει επικοινωνία.

¹⁶Baudrillard J., *Διαφάνεια του κακού: Δοκίμιο*, σ. 26

¹⁷Enzensberger H. M., *Για μια θεωρία*....., σ. 29

Σε αντίθεση, λοιπόν, με την πεποίθηση πολλών αριστερών, πως η λύση στο πρόβλημα των μέσων θα δινόταν με την απελευθέρωση και την κοινωνικοποίηση τους, ο Baudrillard δίνει ως μοναδική λύση για μια πιθανή επικοινωνία την καταστροφή τους. Ένας λόγος θνητός, που δεν φιλτράρεται από τα μέσα, είναι η μόνη εναλλακτική λύση για την πιθανή αντιμετώπιση του προβλήματος της επικοινωνίας.

Μιλώντας, ωστόσο, για την καταστροφή του νοήματος ο Baudrillard καθιστά σαφές πως «ο όρος ‘καταστροφή’ έχει αυτό το ‘καταστροφολογικό’ νόημα του τέλους και της εκμηδένισης μόνο στα πλαίσια ενός γραμμικού οράματος συσσώρευσης και παραγωγικής τελικότητας που μας επιβάλλει το σύστημα.»¹⁸ Και συνεχίζει λέγοντας πως «αρκεί να εξέλθουμε από αυτό το τελεσίγραφο του νοήματος ώστε η καταστροφή να μην παρουσιάζεται πλέον ως τελική προθεσμία και φορέας μηδενισμού, όπως δηλαδή λειτουργεί στο τρέχον φαντασιακό μας.»¹⁹

Σε αντίθεση δηλαδή με ερμηνείες περί επαναπροσδιορισμού του νοήματος προς μια χειραφετική κατεύθυνση, ο Baudrillard επιμένει στη «γοητεία που προκύπτει από την εξουδετέρωση και την ενδόρρηξη του νοήματος». Όπως ο ίδιος τονίζει:

Το ουσιώδες σήμερα είναι η αποτίμηση αυτής της διπλής πρόκλησης: πρόκληση κατά του νοήματος από τις μάζες και τη σιωπή τους (που δεν συνιστά καθόλου παθητική αντίσταση), πρόκληση κατά του νοήματος από τα ΜΜΕ και τη γοητεία τους.²⁰

Η ενδόρρηξη αυτή σε έναν κόσμο δικτύων είναι κατά την άποψη του το τρέχον μοντέλο εξαφάνισης της εξουσίας, σε αντίθεση με την ανατροπή, η οποία ήταν η αντίδραση σε έναν κόσμο παραγωγής, αφού η σχέση του ανθρώπου με τη μηχανή είναι τελείως διαφορετική. Γιατί σε αντίθεση με τη παραδοσιακή σχέση του εργάτη με τη μηχανή, στην οποία ο άνθρωπος είναι αλλοτριωμένος και ξένος προς αυτήν, οι νέες τεχνολογίες αποτελούν προέκταση του ανθρώπου σε βαθμό μάλιστα που οι διαφορές ανθρώπου και μηχανής γίνονται όλο και πιο δυσδιάκριτες.

Θέτοντας στο επίκεντρο το ζήτημα της ελευθερίας αλλά και της απομάκρυνσης από τον Άλλον σε συνδυασμό με την ενίσχυση μιας ναρκισσιστικής σχέσης με τον εαυτό, ο Baudrillard άσκησε κριτική στα μέσα και ιδιαίτερα στο σύγχρονο διαδραστικό μοντέλο επικοινωνίας. Ανέδειξε τις συνέπειες που έχει για το υποκείμενο και τις ανθρώπινες σχέσεις το σύγχρονο καθεστώς επιτήρησης, του οποίου τα ίδια τα υποκείμενα είναι οι

¹⁸Baudrillard J., *Ομοιώματα και*, σ. 139

¹⁹Στο ίδιο, σ. 139

²⁰Στο ίδιο, σ. 140

φορείς, η πλήρης απογύμνωση και αυτοέκθεση, που προσφέρει προς θέαση κάθε ιδιωτική στιγμή και που δεν αφήνει τίποτα κρυφό και τελικά η απόσταση από κάθε βαθιά εμπειρία που θα μπορούσε ίσως να αφήσει ανοιχτό κάποιο πιθανό ενδεχόμενο επικοινωνίας. Το υποκείμενο ναρκώνεται από τη γοητεία του θεάματος, της εικόνας και των ομοιωμάτων, με αποτέλεσμα να γίνεται αυτοαναφορικό, να απογυμνώνεται ψυχικά δηλαδή να μετατρέπεται σε αντικείμενο.

Μήπως η επιτυχία όλων αυτών των τεχνολογιών οφείλεται [...] στο γεγονός πως το αιώνιο πρόβλημα της ελευθερίας δεν μπορεί, στο πλαίσιο τους ούτε καν να τεθεί; Όποια ανακούφιση! Με τις δυνητικές μηχανές τέρμα τα προβλήματα! Δεν είστε πια ούτε υποκείμενο, ούτε αντικείμενο, ούτε ελεύθερος, ούτε αλλοτριωμένος, ούτε ο ένας, ούτε ο άλλος: είστε το ίδιο μέσα στη συναρπαστικότητα των μετατροπών του. Από την κόλαση των Άλλων περάσαμε στην έκσταση του ίδιου. Από το καθαρτήριο της ετερότητας περάσαμε στους τεχνητούς παραδείσους της ταυτότητας. [...] Δεν υπάρχει πια αλλοτρίωση του ανθρώπου από την μηχανή. Υπάρχει ομοιοστασία ανθρώπου και μηχανής.²¹

1.2. Το πρόβλημα της ασυνέχειας στην ιστορική εμφάνιση των μέσων

« η ανθρωπότητα δεν προοδεύει αργά βαίνοντας από μάχη σε μάχη, μέχρι ότου καταλήξει σε ένα καθεστώς καθολικής αμοιβαιότητας, όπου οι νόμοι θα υποκαταστήσουν μια για πάντα τον πόλεμο. Τουναντίον, εγκαθιστά μια προς μια της βιαιοπραγίες της σε ένα σύστημα κανόνων, βαίνοντας έτσι από κυριαρχία σε κυριαρχία.»²²

Michel Foucault

Σε παρόμοια λογική με την εργαλειακή προσέγγιση των μέσων βρίσκεται η αντίληψη πως η ιστορία των μέσων αποτελεί μια γραμμική κατάσταση, στο πλαίσιο της οποίας αναδύονται διαρκώς νέα μέσα, τεχνολογικά πιο εξελιγμένα και άρα πιο προοδευτικά.

Η έννοια της προόδου έχει και εκείνη μια καθοριστική σημασία για τον τρόπο που ο άνθρωπος κατανοεί τον χρόνο και νοηματοδοτεί την ιστορία. Η επικράτηση της ιδέας μιας διαρκούς ανθρώπινης προόδου αποτελεί το αποτέλεσμα ενός βασικού μετασχηματισμού στην αντίληψη του σύγχρονου ανθρώπου, ο οποίος δεν πιστεύει πια ότι τον κατευθύνει κάποια μοίρα, όπως πίστευαν οι αρχαίοι Έλληνες, ούτε όμως και η θεία πρόνοια σύμφωνα

²¹Baudrillard J., *Διαφάνεια του*, σ. 71

²²Foucault M., *Τρία κείμενα για το Νίτσε* (μτφρ. Γκινοσάτης Δημήτρης- επιμ. Γκέκα Πολυτίμη), Πλέθρον, Αθήνα, 2011, σ. 64

με τη χριστιανική αντίληψη. Αντίθετα, ο σύγχρονος άνθρωπος θεωρεί ότι ο ίδιος δημιουργεί και λαμβάνει τη πρόνοια για το μέλλον του.²³

Ωστόσο, αυτή η απόρριψη της αρχαίας πεποίθησης περί πεπρωμένου αλλά και της χριστιανικής περί θείας πρόνοιας δε σημαίνει και μια άρνηση συνολικά των δύο αυτών αντιλήψεων, αλλά αντιθέτως, κατά τον Löwith «είμαστε ένα λίγο πολύ ανακόλουθο κράμα των δύο αυτών παραδόσεων»²⁴, καθώς παραμένουμε προσηλωμένοι στο όραμα ενός έσχατου τέλους τόσο ως τέρμα της ανθρώπινης πορείας όσο και με την έννοια του σκοπού. Μέσα στο όραμα αυτό το σχήμα της προόδου μετατρέπει την ιστορία σε μια γραμμική διαδικασία. Η ιστορία μελετάται και ερμηνεύεται σε μια συνεχή πορεία, αν όχι προς την γη της επαγγελίας -όπως υποστηρίζει η χριστιανική παράδοση-, τότε σίγουρα προς ένα καλύτερο κόσμο.

Όπως τονίζει ο Löwith: «η φιλοσοφία της ιστορίας γεννιέται με την εβραϊκή και τη χριστιανική πίστη στην εκπλήρωση μιας επαγγελίας και τελειώνει με την εκκοσμίκευση αυτού του εσχατολογικού προτύπου».²⁵ Μέσα από αυτό το εσχατολογικό σχήμα η ιστορία γίνεται οικουμενική, κάθε αντικείμενο μελέτης παρουσιάζεται ως κάτι που διασχίζει την ιστορία αιώνια και κάθε σημαντική αλλαγή ερμηνεύεται αυτόματα ως πρόοδος.

Σύμφωνα με αυτό το σχήμα, ο άνθρωπος αποτελεί κάτι το τόσο αμετάβλητο που είναι εφικτή η αναγνώριση του εαυτού του σε όλα τα παρελθοντικά συμβάντα κάτω από μια εσχατολογική προοπτική, που προϋποθέτει την ύπαρξη μιας αιώνιας αλήθειας και μιας αθάνατης συνείδησης. Πρόκειται για μια προσπάθεια «επανεύρεσης εαυτού», η οποία κατά τον Foucault επιτρέπει αυτό «το παραμυθητικό παιχνίδι των αναγνωρίσεων»²⁶, που βασίζεται τόσο στις θεολογικές όσο και στις ορθολογικές παραδόσεις, οι οποίες αντιμετωπίζουν κάθε παρελθοντικό συμβάν εντός μιας γραμμικής συνέχειας και εσχατολογικής κίνησης και οι οποίες συλλαμβάνουν την ιστορία ως ολότητα.

Σε πλήρη αντίθεση με τη παραπάνω αντίληψη για την ιστορία ο Foucault μιλά για την εμπράγματη ιστορία, η οποία «θα εισάγει το ασυνεχές στο ίδιο μας το είναι»²⁷ και η

²³ Löwith K., *Το νόημα της ιστορίας: η φιλοσοφία της ιστορίας από τις βιβλικές απαρχές ως τους Μαρξ και Μπουκχαρτ* (μτφρ. Μαρκίδης Μάριος- επιμ. Λυκιαρδόπουλος Γεράσιμος), Γνώση, Αθήνα, 1985, σ. 28

²⁴ Στο ίδιο, σ. 41

²⁵ Στο ίδιο, σ. 37

²⁶ Foucault M., *Τρία κείμενα για*, σ. 69

²⁷ Στο ίδιο, σ. 69

οποία θα επιτρέπει την ερμηνεία κάθε ενικού συμβάντος «με όλη τη μοναδικότητα και την οξυύτητα που το χαρακτηρίζει».²⁸ Μιλώντας όμως για συμβάν ο Foucault κάνει σαφές πως μιλά ουσιαστικά για σχέσεις δυνάμεων που ανατρέπονται, όταν μια κυριαρχία εξασθενεί και μια άλλη εμφανίζεται. Για αυτό ο ίδιος αναφέρει χαρακτηριστικά:

η ιστορική αίσθηση οφείλει να είναι μονάχα εκείνη η οξυδέρκεια του βλέμματος που διακρίνει, επιμερίζει, διασπείρει, αφήνει να εισέλθουν στο παιχνίδι οι αποστάσεις και τα περιθώρια – ένα είδος αποδιαρθρωτικού βλέμματος ικανού να αποδιαρθρώσει ακόμη και τον ίδιο του τον εαυτό και να εξαλείψει την ενότητα εκείνου του ανθρώπινου όντος που υποτίθεται ότι ατενίζει κυριαρχικά το παρελθόν του.²⁹

Σε παρόμοια λογική κινήθηκε και ο Agamben, όταν αναφέρθηκε στις έννοιες του χρόνου και της ιστορίας ερευνώντας τη σημασία τους σε διαφορετικές κοινωνίες και προσεγγίσεις από την αρχαιότητα ως τη δυτική νεωτερική κοινωνία, σε μια προσπάθεια του να ασκήσει κριτική στην επιλογή του ιστορικού υλισμού να υιοθετήσει μια δυτική αντίληψη του χρόνου, η οποία δεν ανταποκρίνεται όμως στην αντίληψη του για την ιστορία. Τόνισε, λοιπόν, πως η δυτική εμπειρία του χρόνου είναι διαχωρισμένη σε αιωνιότητα και σε συνεχή γραμμικό χρόνο και πως το σημείο τομής αυτών των δυο είναι η έννοια της στιγμής, που αποτελεί ένα σημείο αδιάστατο και διαφεύγον. Σε πλήρη αντίθεση με αυτές τις δύο έννοιες θέτει ο Agamben την ιστορία, που δεν αφορά κάτι άλλο παρά την αιχμαλώτιση του χρόνου, επειδή του ανθρώπου καταγωγική ρίζα είναι η ηδονή, η οποία αντιτίθεται στην εμπειρία του συνεχούς χρόνου. Κάνει έτσι έναν σαφή διαχωρισμό του αδιάκοπου γραμμικού χρόνου, τον οποίο ταυτίζει με την υποδούλωση του ανθρώπου, από τον χρόνο της ιστορίας, που έχει να κάνει με την απελευθέρωση του από αυτόν.³⁰

Στο πλαίσιο αυτό, λοιπόν, και η ιστορία των μέσων ερμηνεύεται βάση των αντιλήψεων για τον χρόνο που δεσπόζουν στη δυτική κουλτούρα, σύμφωνα με την οποία η ιστορία έχει μια συνέχεια και η ανθρώπινη πρόοδος καθορίζεται από ένα εσχατολογικό κίνητρο που καθοδηγεί την ανοδική πορεία του ανθρώπου προς ένα καινούριο μέλλον, στο οποίο ο θεός ως δημιουργός ουρανού και γης αντικαθίσταται από τον δημιουργό- άνθρωπο και τις δυνατότητες του.³¹ Έτσι, τα μέσα αποκτούν μόνο μια εργαλειακή χρήση,

²⁸Στο ίδιο, σ. 70

²⁹Στο ίδιο, σ. 67

³⁰Agamben G., *Χρόνος και Ιστορία: Κριτική του στιγμιαίου και του συνεχούς* (μτφρ. Αρμάος Δημήτρης), Ίνδικτος, Αθήνα, 2003, σ. 42- 43

³¹Löwith K., *Το νόημα της*, σ. 39

εξελίσσονται και αποκτούν και εκείνα νέες δυνατότητες, όσο ο άνθρωπος εξελίσσεται γραμμικά και προοδεύει.

Σε πλήρη αντίθεση με αυτές τις ντετερμινιστικές προσεγγίσεις για τα μέσα και την τεχνολογία, βρίσκονται θεωρίες που κατανοούν τα μέσα ως μεσολαβήσεις. Ακολουθώντας εκείνες, λοιπόν, η ιστορία των μέσων γίνεται κατανοητή ως μια ιστορία αλλαγών και ρήξεων, από τις οποίες προκύπτουν νέες μορφές κυριαρχίας και καινούρια συστήματα εξουσίας, τα οποία ανταποκρίνονται αποτελεσματικότερα στις εκάστοτε ιστορικές συνθήκες και αναγκαιότητες. Με λίγα λόγια, καμία ριζική τεχνολογική εξέλιξη δεν μπορεί να ερμηνευθεί επαρκώς χωρίς την άμεση σύνδεση της με μια βαθιά μετάλλαξη του καπιταλισμού.

Ο χώρος παράγεται κοινωνικά σύμφωνα με τις ανάγκες του κυρίαρχου μοντέλου οργάνωσης της ζωής, της εργασίας, της υπακοής και της πειθαρχίας. Η γενική καπιταλιστική ιδέα είναι ότι ο χώρος είναι ένα πεδίο ταξινομήσεων, αποθήκευσης και αναπροσαρμογών, όπου αφαιρείται ό,τι δεν αξιοποιείται καπιταλιστικά, ενώ τα χρήσιμα στοιχεία ταξινομούνται, κατηγοριοποιούνται και αποθηκεύονται. Οι εννοήσεις περί χώρου, λοιπόν, αναπροσαρμόζονται και αλλάζουν σε κάθε ιστορική περίοδο, προκειμένου να ανταποκρίνονται καλύτερα στις ιστορικές συνθήκες. Για παράδειγμα, την περίοδο της βιομηχανικής επανάστασης ο πιο σημαντικός χώρος ήταν ο χώρος της μηχανής. Καθώς όμως η εργασία απελευθερώνεται σταδιακά από τον χώρο εργασίας, η σημασία του πραγματικού χώρου μειώνεται και οφείλει κανείς να είναι συνεχώς και παντού διαθέσιμος. Σήμερα, χωρίς καμία διακοπή εκπέμπουμε, δεχόμαστε και επεξεργαζόμαστε πληροφορίες. Θα μπορούσαμε, λοιπόν, να πούμε ότι ο κυβερνοχώρος αποτελεί μια ανακατασκευή των εννοιών του χώρου και του χρόνου, ώστε να ανταποκρίνονται στις νέες ανάγκες της εργασίας.

Δεδομένου ότι για την ταχύτητα κατανόησης που απαιτείται σήμερα η τεχνική επικοινωνία, το μοντέλο δηλαδή της άμεσης απόκρισης, που βασίζεται σε ένα επικοινωνιακό μοντέλο εντολής και υπακοής, είναι ιδανικό, καθώς η φυσική επικοινωνία είναι γεμάτη αμφισημίες, η ανάδυση των νέων μέσων επικοινωνίας αποτέλεσε μια αναγκαιότητα για το επιτυχές πέρασμα από τη νεωτερική κοινωνία της αυστηρής πειθαρχίας στην σημερινή ψηφιακή κοινωνία του ελέγχου, όπου τα συστήματα επικοινωνίας αναλαμβάνουν να ενσωματώσουν αποτελεσματικά τις οποιεσδήποτε διαταραχές.

Η ιστορία των μέσων δεν μπορεί, λοιπόν, να ερμηνευτεί ως συνεχής γραμμική διαδικασία αλλά αντιθέτως η ίδια χαρακτηρίζεται από ασυνέχειες, αφού τα νέα μέσα προκύπτουν ύστερα από μια ρήξη με την υπάρχουσα κοινωνική δομή που κρίνεται ανεπαρκής και από κοινού με την ανάδυση μιας νέας. Αυτές οι ιστορικές αλλαγές είναι λίγες, ωστόσο είναι καθοριστικές. Για αυτό και κάθε νέο μέσο δε σημαίνει πρόοδος, όπως ένθερμα υποστηρίζεται, αλλά αντίθετα αποτελεί μια νέα προσπάθεια κυριαρχίας.

Όπως είναι άλλωστε γνωστό, η εμφάνιση των νέων μέσων επικοινωνίας ή πιο σωστά η ενσωμάτωση κάθε προηγούμενου μέσου στο επόμενο συμπίπτει πάντοτε με πολεμικές ανάγκες. Τα μέσα επικοινωνίας αποτελούν πρωτίστως στρατιωτικές τεχνολογίες. Ως χαρακτηριστικά παραδείγματα μπορούμε να αναφέρουμε την αρχική χρήση της φωτογραφίας για τις ανάγκες της κρυπτογραφίας, τη χρήση του κινηματογράφου για τη χαρτογράφηση εδαφών κατά τον Α' Παγκόσμιο πόλεμο και φυσικά την τηλεόραση, που η ίδια η δημιουργία της είναι αποτέλεσμα του του Β' Παγκόσμιου πολέμου.

Διότι σε αυτήν τη γενεαλογική αλυσίδα του εγκιβωτισμού του ενός μέσου στο άλλο, όπου η μορφή «άνθρωπος» δεν εμφανίζεται πλέον παρά ως μεσάζων τελεστής της ιστορίας των μέσων και όχι το υποκείμενο της, ενυπάρχει ήδη δύναμη και ο ηλεκτρονικός υπολογιστής: όπως έχουν δείξει οι ιστορικό-τεχνικές αναλύσεις του Friedrich Kittler: ότι προέκυψε κατά τι διάρκεια του πολέμου στο επίπεδο των τεχνολογιών ραδιοεντοπισμού αποτέλεσε έν συνεχεία τη βάση για τη γενική θεωρία επεξεργασίας του ψηφιακού σήματος (Kittler, 2009).³²

Είναι, λοιπόν, φανερό πως ο κυρίαρχος τρόπος που ερμηνεύονται τα μέσα επικοινωνίας και ιδιαίτερα τα τεχνικά μέσα αφορά μονάχα τον τρόπο που εκείνα μετέπειτα εντάσσονται σε ένα σύστημα σκοπών, όμως δεν σχετίζεται καθόλου με την προέλευση τους. Όπως επισήμανε ο McLuhan στη ανάλυση της θέσης πως το μέσο είναι μήνυμα, «το μέσο είναι εκείνο που προσδιορίζει και ελέγχει την κλίμακα και τη μορφή των ανθρώπινων σχέσεων και δραστηριοτήτων».³³ Υιοθετώντας, λοιπόν, μια ανθρωποκεντρική προσέγγιση στην ερμηνεία των μέσων αποκρύπτονται τελείως οι ιστορικές, αισθητικοπολιτικές και πολεμολογικές τους ερμηνείες.³⁴

Υπό αυτήν λοιπόν την κυρίαρχη ανθρωποκεντρική προσέγγιση αποδίδεται στην εμφάνιση των τεχνικών μέσων επικοινωνίας η έννοια της προόδου. Ωστόσο, όπως θα

³²Γκινοςάτης Δ., *Πόλεμος πατήρ πάντων- Μία πολεμολογική προσέγγιση του μέσου «τηλεόραση»*, κείμενο διάλεξης που εκφωνήθηκε σε συνέδριο (με θέμα: Από τη δύναμη του μέσου, στο «τέλος της τηλεόρασης») 30/05/2012, Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών, Αθήνα.

³³McLuhan M., *Το μέσο είναι το*, σ. 236

³⁴Γκινοςάτης Δ., *Πόλεμος πατήρ.....*

επιχειρήσει και παρακάτω να αναδείξει η εργασία, η προσέγγιση αυτή κρίνεται ανεπαρκής, τόσο διότι ο άνθρωπος δεν δείχνει να αποτελεί τον ρυθμιστή στη σχέση του με τα μέσα, όσο και γιατί οι δυνατότητες που προσφέρονται στα διαδραστικά μέσα επικοινωνίας εμφανίζουν όλο και πιο έντονα ορισμένες εξουσιαστικές πρακτικές.

Κεφάλαιο 2

Η αντικατάσταση του πειθαρχικού εξαναγκασμού με το απολαυσιακό μοντέλο της διάδρασης.

«Οι φίλοι των κοινωνικών δικτύων δεν κάνουν τίποτα άλλο από το να επαυξάνουν τον ναρκισσισμό μας, χαρίζοντας, σαν καταναλωτές προσοχή σ' αυτό το Εγώ που εκτίθεται σαν εμπόρευμα»³⁵

Byung Chul Han

2.1. Το σύγχρονο Πανοπτικό

Τόσο ο Baudrillard όσο και ο Deleuze τόνισαν ότι τόσο η κοινωνία του θεάματος όπως την είχε περιγράψει ο Debord όσο και το πανοπτικό σχήμα επιτήρησης του Bentham θεωρούνται σε μεγάλο βαθμό ξεπερασμένες. Το πειθαρχικό μοντέλο της νεωτερικής κοινωνίας και η ιεραρχική επιτήρηση που περιέγραψε ο Foucault έχουν αντικατασταθεί από ένα νέο μοντέλο κοινωνικής οργάνωσης. Τη θέση της κοινωνίας του θεάματος πήρε η κοινωνία της κατανάλωσης, στην οποία όλα προσφέρονται και όλα καταναλώνονται σε ένα κυκλικό σύστημα, όπου τα πάντα είναι διαθέσιμα για κατανάλωση και αποκτώνται γρήγορα και εύκολα, απλά με το πάτημα ενός κουμπιού. Συγχρόνως, τη θέση του πανοπτικού σχήματος του Bentham, της κάθετης δηλαδή ιεραρχικής επιτήρησης, έχει αντικαταστήσει ο διάχυτος έλεγχος, στον οποίο η διάκριση μεταξύ ενεργητικού και παθητικού υποκειμένου, επιτηρητή και επιτηρούμενου έχει καταργηθεί πλήρως.

Το Πανοπτικό σχήμα που περιγράφει ο Foucault αναφέρεται στο καθεστώς επιτήρησης των υποκειμένων σε μια σειρά από περίκλειστους χώρους όπως τα σχολεία, τα νοσοκομεία, τα εργοστάσια, οι στρατώνες και οι φυλακές, όπως αυτοί οι χώροι διαμορφώθηκαν αρχιτεκτονικά κατά τη νεωτερική κοινωνία. Στη περίπτωση αυτού του πανοπτικού σχήματος επιτήρησης η εξουσία ασκείται αδιαμοίραστη και έχει ιεραρχική δομή. Τα υποκείμενα τοποθετούνται σε μια καθορισμένη θέση και όλες οι κινήσεις τους ελέγχονται σχολαστικά. Βασικό χαρακτηριστικό αυτής της δομής είναι πως το κάθε άτομο εντοπίζεται, εξετάζεται και κατανέμεται, ενώ ακόμη και το παραμικρό συμβάν καταγράφεται. Συγκροτείται δηλαδή ένας αναλυτικός χώρος που μέσω του σχολαστικού

³⁵Han Byung C., *Η κοινωνία της κόπωσης* (μτφρ. Κράουζε Ανδρέας), Όπερα, Αθήνα, 2015, σ. 22

ελέγχου κάθε κίνησης του σώματος και κάθε συμπεριφοράς επιτρέπει την διαρκή λειτουργία της εξουσίας. Ο σκοπός είναι η κατασκευή πειθήνιων και συγχρόνως χρήσιμων υποκείμενων. Το Πανοπτικό του Bentham έχει περίπου την εξής αρχιτεκτονική μορφή:

Στη περιφέρεια ένα οικοδόμημα με μορφή δακτυλίου, στο κέντρο ένας πύργος με μεγάλα παράθυρα που βλέπουν στην εσωτερική πλευρά του δακτυλίου. Ο πύργος διαπερνιέται από μεγάλα παράθυρα που βλέπουν στην εσωτερική πλευρά του δακτυλίου. Το περιφερειακό οικοδόμημα διαιρείται σε κελιά, καθένα εκ των οποίων διασχίζει όλο το βάθος του οικοδομήματος. Τα κελιά έχουν δύο παράθυρα, το ένα προς το εσωτερικό που αντιστοιχεί στα παράθυρα του πύργου. Το άλλο, το οποίο βλέπει προς τα έξω, επιτρέπει στο φως να διαπερνά το κελί από τη μία άκρη στην άλλη. Αρκεί επομένως να τοποθετηθεί ένας επιτηρητής στον κεντρικό πύργο και σε κάθε κελί να κλειστεί ένας τρελός, ένας άρρωστος, ένας κατάδικος, ένας εργάτης, ένας μαθητής.³⁶

Ο διαχωρισμός λοιπόν ορώντος και ορώμενου είναι το βασικό χαρακτηριστικό του πανοπτικού σχήματος του Bentham. Σε βλέπουν πλήρως χωρίς ποτέ να βλέπεις, ενώ από τον κεντρικό πύργο βλέπεις τα πάντα χωρίς όμως να σε βλέπουν. Αυτή η διαρκής κατάσταση ορατότητας είναι που διασφαλίζει κατά τον Foucault την αυτόματη λειτουργία της εξουσίας, το γεγονός δηλαδή ότι το υποκείμενο δεν γνωρίζει αν όντως παρακολουθείται αλλά πρέπει να είναι σίγουρο ότι ενδέχεται ανά πάσα στιγμή να παρακολουθείται. Αυτό είναι και το σπουδαιότερο αποτέλεσμα του Πανοπτικού. Οδηγεί την επιτηρούμενη σε συνεχή αίσθηση ότι παρακολουθείται, με αποτέλεσμα η επιτήρηση να είναι μόνιμη σε σχέση με τα αποτελέσματα της, ακόμη και αν η άσκηση της δεν είναι διαρκής ή όπως χαρακτηριστικά ανέφερε ο Foucault: «Η τελειότητα της εξουσίας τείνει να καταστήσει αχρείαστη την ενεργό δράση της. Οι επιτηρούμενοι βρίσκονται σε μια κατάσταση εξουσίας που οι ίδιοι είναι φορείς της.»³⁷

Το σχήμα του Πανοπτικού σταδιακά διαδίδεται στο κοινωνικό σώμα και οι μαζικές πειθαρχικές διαδικασίες αποσυντίθενται σε εστίες ελέγχου που είναι διασκορπισμένες στη κοινωνία. Επιπλέον, ο αποκεντρωμένος έλεγχος που προσφέρουν τα σύγχρονα ψηφιακά μέσα κρίνεται αποτελεσματικότερος όσο ο πληθυσμός αυξάνεται και τα όρια της ιεραρχικής δομής της επιτήρησης γίνονται πιο αισθητά.

Η αναγκαιότητα μείωσης της πολυπλοκότητας κατέστησε τα ψηφιακά μέσα απαραίτητα στη σημερινή κοινωνία που τη θέση του πανοπτικού σχήματος που περιγράφεται παραπάνω έχει πάρει το ψηφιακό πανοπτικό, ένα πανοπτικό δηλαδή, στο

³⁶Foucault M., *Επιτήρηση και Τιμωρία: Η γέννηση της φυλακής* (μτφρ. Μπέτζελος Τάσος), Πλέθρον, Αθήνα 2011, σ. 228

³⁷Στο ίδιο, σ. 229

οποίο η επιτήρηση είναι διασκορπισμένη και δεν υπάρχει μια κεντρική διοίκηση. Η βασική διαφορά τους ανιχνεύεται στο γεγονός πως σε αντίθεση με περιπτώσεις όπως οι φυλακές, τα σχολεία, τα νοσοκομεία, τα φρενοκομεία και τα εργοστάσια, όπου κανείς εποπτεύεται από ένα και μοναδικό κέντρο, στη περίπτωση του σημερινού πανοπτικού η εποπτεία είναι διάχυτη, πηγάζει από παντού.

Επιπλέον, σε πλήρη αντίθεση με την περίπτωση του πανοπτικού σχήματος του Bentham, όπου οι έγκλειστοι δεν μπορούν να επικοινωνούν ο ένας με την άλλη και οι εποπτευόμενοι έχουν μια ψευδαίσθηση ότι παρακολουθούνται αδιάκοπα, οι εποπτευόμενες του ψηφιακού πανοπτικού συνδέονται συνεχώς και υπερεπικοινωνούν, έχοντας έτσι μια ψευδαίσθηση ελευθερίας. Αυτή η ψευδαίσθηση ελευθερίας είναι μια πολύ βασική διαφοροποίηση, καθώς καταργείται κάθε ιεραρχική σχέση μεταξύ επιτηρητή και επιτηρούμενου, με αποτέλεσμα η εξουσία να γίνεται αόρατη. Η ίδια η πράξη της επιτήρησης παύει έτσι να αποτελεί έναν εξωτερικό εξαναγκασμό, μια επιβολή και μετατρέπεται σε μια απολαυσιακή διαδικασία. Αυτό είναι άλλωστε που κάνει την επιτήρηση του ψηφιακού πανοπτικού πιο αποτελεσματική από κάθε προηγούμενο καθεστώς επιτήρησης, το γεγονός πως όπως τονίζει ο Han: «Ο έγκλειστος στο ψηφιακό πανοπτικό είναι ταυτόχρονα θύμα και θύτης. Σ' αυτό συνίσταται η διαλεκτική της ελευθερίας. Η ελευθερία αποδεικνύεται έλεγχος.»³⁸

Η μετάβαση αυτή όσον αφορά το καθεστώς επιτήρησης είναι φανερή σε όλους εκείνους τους χώρους που η πειθαρχική κοινωνία της νεωτερικότητας εφάρμοσε το πανοπτικό του Bentham. Θεσμοί της νεωτερικότητας όπως οι φυλακές, η εκπαίδευση, η οικογένεια βρίσκονται σε κρίση, καθώς έχουν αλλάξει οι μορφές τους ή έχουν αντικατασταθεί από νέους θεσμούς που ανταποκρίνονται αποτελεσματικότερα σε νέες οικονομικές ανάγκες και κοινωνικές επιταγές. Για παράδειγμα, η σύγχρονη κοινωνία δεν απαιτεί το εργοστάσιο, αλλά την επιχείρηση. Αποτινάζει ιδιαίτερα σημαντικούς θεσμούς της νεωτερικής πειθαρχικής κοινωνίας που θεωρούνται πλέον ανελεύθεροι ή ξεπερασμένοι, επικαλούμενη την αύξηση της ελευθερίας. Η ύπαρξη περιχαρακωμένων χώρων, προστατευμένων και πλήρως ελεγχόμενων, όπου κάθε άτομο αντιστοιχεί σε μία και μόνο θέση και αποφεύγονται κάθε δυνατότητα κατανομής ανά ομάδες και κάθε δίαυλος επικοινωνίας μεταξύ των επιτηρούμενων, έχει αντικατασταθεί από μοντέλα επιτήρησης, στα οποία η σημασία του πραγματικού χώρου, στον οποίο δρουν τα υποκείμενα έχει

³⁸Han Byung C., *Κοινωνία της διαφάνειας* (μτφρ. Κράουζε Ανδρέας), Όπερα, Αθήνα, 2015, σ. 100

μηδενιστεί, καθώς κανείς είναι μέσω των δικτύων παντού και πάντα διαθέσιμος. Αναγκαίες αλλαγές που παρατηρούνται είναι για παράδειγμα η χρήση ηλεκτρονικών κολάρων, για να μπορούν οι έγκλειστοι να εντοπίζονται μόνιμα μένοντας όμως στο σπίτι και ελαφρύνοντας τις γεμάτες φυλακές, (πρακτικές που ονομάζονται με ευκολία ανθρωπιστικές) ή η αντικατάσταση των ακαδημαϊκών ερευνών από επιχειρήσεις στα Πανεπιστήμια.³⁹ Οι επιχειρήσεις άλλωστε είναι πλέον εκείνες που ανταποκρίνονται καλύτερα στις ανάγκες της σύγχρονης κοινωνίας, μιας κοινωνίας της επίδοσης. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει ο Han:

Το επιδοσιακό υποκείμενο είναι απαλλαγμένο από κάθε εξωτερική εξουσιαστική αρχή που θα το ανάγκαζε να εργάζεται και θα το εκμεταλλευόταν. Είναι κύριος και επιχειρηματίας του εαυτού του. Ωστόσο η έκπτωση της εξουσιαστικής αρχής δεν οδηγεί σε πραγματική ελευθερία και απουσία εξαναγκασμού, γιατί το επιδοσιακό υποκείμενο εκμεταλλεύεται τον ίδιο του τον εαυτό⁴⁰

Το Πανοπτικό σχήμα διατηρεί φυσικά ακόμα σημαντικά στοιχεία του τρόπου λειτουργίας του στην πειθαρχική κοινωνία της νεωτερικότητας, όμως έχει αντικαταστήσει την αυταρχική μορφή του, που λειτουργούσε καταπιεστικά για τους επιτηρούμενους, με μια επιτήρηση αόρατη, που πηγάζει από παντού και συνοδεύεται από ένα αίσθημα ελευθερίας. Η βασική λειτουργία του ωστόσο παραμένει σε κάθε περίπτωση η ίδια. Είναι απαραίτητο για κάθε περίπτωση που πρέπει να αντιμετωπιστεί μια πολλαπλότητα ατόμων, στα οποία πρέπει να επιβληθεί μια διαγωγή.

Αυτή η κατάργηση των φραγμών και των απαγορεύσεων που χαρακτήριζε την πειθαρχική νεωτερική κοινωνία έχει τελικά ως άμεσο αποτέλεσμα την αύξηση της απόδοσης των υποκειμένων. «Η Θετικότητα του «μπορώ» είναι πολύ πιο αποτελεσματική από την αρνητικότητα του «πρέπει» [...] το επιδοσιακό υποκείμενο είναι ταχύτερο και παραγωγικότερο από το υπάκουο υποκείμενο.»⁴¹ Έτσι ακόμα και όταν κανείς εργάζεται δεν εκτελεί πια κάποιο καθήκον, αλλά επιζητά μέσω αυτού την ηδονή. «Για αυτό και το επιδοσιακό υποκείμενο της πειθαρχικής κοινωνίας δεν διαθέτει άρνηση, είναι το υποκείμενο της κατάφασης.»⁴²

³⁹Deleuze G., *Η κοινωνία του ελέγχου* (μτφρ. Καλαμαράς Παναγιώτης), Ελευθεριακή κουλτούρα, 2001, σ. 11

⁴⁰Han Byung C., *Κοινωνία της διαφάνειας*, σ. 96-97

⁴¹Han Byung C., *Κοινωνία της κόπωσης* (μτφρ. Κράουζε Ανδρέας), Όπερα, Αθήνα, 2015, σ. 55

⁴²Στο ίδιο, σ. 9

Η περιγραφή των δύο αυτών διαφορετικών μοντέλων επιτήρησης που εφαρμόστηκαν, όπως επιχειρήθηκε παραπάνω δεν μπορεί σε καμία περίπτωση να μας οδηγήσει σε βιαστικές και άνευ νοήματος συγκριτικές εκτιμήσεις, που σκοπό έχουν να αναδείξουν κάποιο καθεστώς επιτήρησης ως καλύτερο ή έστω πιο αποδεκτό από κάποιο άλλο. Αντιθέτως, ένα τέτοιο συμπέρασμα θα ήταν μάλλον βασισμένο σε μια ηθικιστική ρητορική που δεν ταιριάζει στους σκοπούς και τις επιδιώξεις της εργασίας. Βασισμένες, λοιπόν, στα λόγια του Deleuze θα λέγαμε πως:

Δεν είναι ανάγκη να διερωτηθούμε ποιο ήταν το πιο σκληρό καθεστώς ή το πιο ανεκτικό, γιατί στο καθένα από αυτά συγκρούονται ελευθερίες και υποδουλώσεις.[...] δεν είναι η ώρα ούτε να κλάψουμε, ούτε να ελπίσουμε, χρειάζεται μάλλον να αναζητήσουμε νέα όπλα.⁴³

2.2. (Αυτό)επιτήρηση και αυτοέκθεση στα μέσα επικοινωνίας.

Στα σύγχρονα μέσα επικοινωνίας η απόλαυση βρίσκεται σε μεγάλο βαθμό στη διαδικασία της επιτήρησης. Το υποκείμενο απολαμβάνει όχι μόνο να επιτηρεί τους άλλους αλλά και να επιτηρείται διαρκώς από τους άλλους και από τον εαυτό του. Δεν υπάρχει πλέον αντίθεση του βλέπειν και του βλέπεσθαι, καθώς αυτή απαιτεί έναν αντικειμενικό χώρο και την παντοδυναμία ενός δεσποτικού βλέμματος⁴⁴, κάτι που στο σύγχρονο πανοπτικό δεν υπάρχει. Το ψηφιακό πανοπτικό είναι πιο αποτελεσματικό από την προοπτική επιτήρηση, γιατί πηγάει από παντού, από κάθε πλευρά του δικτύου. Κατά τον Han:

η αυτοεκμετάλλευση είναι πιο αποτελεσματική από την εκμετάλλευση από τρίτους, γιατί συνοδεύεται από το αίσθημα της ελευθερίας. Το επιδοσιακό υποκείμενο υπακούει σε έναν ελεύθερο, αυτογενή εξαναγκασμό. Σ' αυτή τη διαλεκτική της ελευθερίας βασίζεται η κοινωνία του ελέγχου. Ο έσωθεν φωτισμός είναι πιο αποτελεσματικός από τον έξωθεν, γιατί συμβαδίζει με την αίσθηση της ελευθερίας.⁴⁵

Αυτή η κατάργηση της διάκρισης μεταξύ επιτηρητή και επιτηρούμενου που γεννά το αίσθημα πως τα ίδια τα υποκείμενα αποτελούν την πληροφορία και έχουν το λόγο για όλα κάνει τον εντοπισμό της πηγής της εξουσίας όλο και πιο δύσκολο. Ένα παράδειγμα από τα μέσα επικοινωνίας που προσφέρεται για την ανάλυση αυτής της κατάργησης ενεργητικού και παθητικού όσον αφορά τη πράξη της επιτήρησης, είναι τα ριάλιτι σόου.

⁴³Deleuze G., *Η κοινωνία του ελέγχου*, σ. 10

⁴⁴Baudrillard J. , *Ομοιώματα και*, σ. 67

⁴⁵Han Byung C., *Κοινωνία της διαφάνειας*, σ. 96 -97

Αρχικά, θα μπορούσε κανείς να ισχυριστεί πως υπάρχει μια σχέση εξουσίας, ένα πανοπτικό σχήμα, σύμφωνα με το οποίο οι τηλεθεάτριες βρίσκονται στον πύργο και οι συμμετέχοντες στο ριάλιτι είναι οι έγκλειστοι επιτηρούμενοι που δεν μπορούν να δουν τους παρατηρητές τους, μολονότι γνωρίζουν ότι επιτηρούνται. Εύκολα, λοιπόν, σε μια πρώτη ανάλυση τα ριάλιτι σόου δείχνουν να εφαρμόζουν τη μορφή του πανοπτικού σχήματος του Bentham.

Ωστόσο, προχωρώντας σε μια περαιτέρω ερμηνεία της σχέσης εξουσίας μεταξύ του κοινού και των συμμετεχόντων στο παιχνίδι φανερώνονται κάποιες βασικές διαφοροποιήσεις. Ξεκινάμε από το γεγονός πως οι ίδιοι οι εποπτευόμενοι εκθέτουν τον εαυτό τους εκούσια επιλέγοντας να πάρουν μέρος στο παιχνίδι σε αντίθεση με τους έγκλειστους στα κελιά που δεν έχουν καμία δυνατότητα επιλογής. Επομένως, υπάρχει μια αυτοέκθεση των συμμετεχόντων και μια επιθυμία από τις ίδιες να γίνουν αντικείμενο παρατήρησης.

Από την άλλη, όσον αφορά το κοινό των μέσων φαίνεται στη περίπτωση τους να πραγματοποιείται τόσο μια επιτήρηση των ριάλιτι προσώπων όσο και μια αυτοεπιτήρηση, καθώς στη περίπτωση των τηλεθεατών ενεργοποιείται μια διαδικασία ταύτισης. Το γεγονός πως οι συμμετέχοντες στα ριάλιτι δεν είναι κάποιοι διάσημοι, αλλά άνθρωποι σαν και εκείνους (στις περισσότερες περιπτώσεις μάλιστα οι συμμετέχοντες που επιλέγονται υπακούουν σε συγκεκριμένα κοινωνικά πρότυπα) κάνει τη φαντασιακή ταύτιση του κοινού με τις συμμετέχουσες του ριάλιτι ευκολότερη.

Πρόκειται για μια διαδικασία, κατά την οποία ένα συναίσθημα που ανήκει στο υποκείμενο μετατίθεται στον τόπο του Άλλου. Ο Άλλος υφίσταται την παθητική απόλαυση για αυτούς, ο Άλλος πενθεί για αυτούς και έτσι τους απαλλάσσει από το βάρος. Ο ήρωας του ριάλιτυ υποφέρει ή θριαμβεύει στη θέση της τηλεθεάτριας και όπως χαρακτηριστικά ανέφερε ο Bolz «ο θαυμασμός είναι το νόμισμα με το οποίο πληρώνουμε τους ήρωες που μας απαλλάσσουν από ένα βάρος».⁴⁶ Το ζητούμενο δεν είναι τελικά ούτε η πληροφόρηση ούτε η παθητική παρακολούθηση, αλλά αντιθέτως η συμμετοχή και η ταύτιση.

Η διαδικασία αυτή της ταύτισης πραγματοποιείται μέσω του βλέμματος. Οι τηλεθεατές κοιτούν στην τηλεόραση, γιατί θέλουν εκεί να αναγνωρίσουν τον εαυτό τους. Θέλουν να δουν σχηματισμένη την πλήρη εικόνα τους κατά παρόμοιο τρόπο που κοιτούν

⁴⁶Bolz N., *Το αλφαβητάρι των μέσων* (μτφρ. Αναγνώστου Λευτέρης, επιμ. Διονύσης Καββαθάς), Σμίλη, Αθήνα, 2008, σ. 120

στον καθρέφτη την όψη του ολοκληρωμένου τους εαυτού κατά το λακανικό στάδιο του καθρέφτη και αγαλιάζουν.

Η εξουσία λοιπόν ανάμεσα σε επιτηρητή και επιτηρούμενο όπως εύκολα μπορούμε να την εντοπίσουμε στο ιεραρχικό πανοπτικό σχήμα διαλύεται μέσα σε αυτή τη κυκλικότητα, όπου όπως ανέφερε ο Baudrillard το συμβάν:

φιλτράρεται από το μέσο, η τηλεόραση διαλύεται μέσα στη ζωή, η ζωή μέσα στην τηλεόραση, ένα δυσδιάκριτο χημικό διάλυμα: είμαστε όλοι Λάουντ, δεν έχουμε καταδικαστεί στην εισβολή, στη πίεση, στη βία και στον εκβιασμό των ΜΜΕ και των προτύπων, αλλά στην επαγωγή τους, στη διείσδυση τους, στη δυσανάγνωστη βία τους.⁴⁷

Το γεγονός πως στη σύγχρονη κοινωνία της κατανάλωσης οι άνθρωποι είναι τόσοι οι παραγωγοί των εμπορευμάτων, όσο και τα ίδια τα εμπορεύματα που προωθούν, καθιστά απαραίτητη την απάλειψη όλων αυτών των διαχωρισμών.⁴⁸ Αυτό αποτελεί και την πιο ενδιαφέρουσα διαφοροποίηση του σύγχρονου Πανοπτικού, το γεγονός δηλαδή πως «οι ίδιοι οι εποπτευόμενοι του συνεργάζονται ενεργά στη κατασκευή και στη συντήρησή του, εκθέτοντας και απογυμνώνοντας τον εαυτό τους. Οι ίδιοι καθιστούν τους εαυτούς τους εκθέματα στη πανοπτική αγορά.»⁴⁹ Τα υποκείμενα παραδίδονται εκούσια σε ένα πανοπτικό σχήμα που γίνεται όλο και πιο ολοκληρωτικό. Σε αυτό εντάσσεται όλος ο πλανήτης και σε αντίθεση με το πανοπτικό της πειθαρχικής νεωτερικής κοινωνίας, ο έλεγχος δεν πραγματοποιείται με τοίχους, κάγκελα και χωρικές κατανομές που απομονώνουν τους εποπτευόμενους, αλλά αντίθετα προσφέρει στους επιτηρούμενους τη δυνατότητα να επικοινωνούν μεταξύ τους και μάλιστα σε πρωτοφανή βαθμό. Αυτό είναι απολύτως λογικό, αφού κατά τον Han: «Η αναισθητική υπερεπικοινωνία μειώνει τη συνθετότητα, προκειμένου να επιταχυνθεί. Είναι ουσιαδώς ταχύτερη από την επικοινωνία του νοήματος.»⁵⁰ Εφόσον όσο πιο τεχνικό χαρακτήρα έχει μια προσπάθεια επικοινωνίας, τόσο πιο εύκολο είναι να επιτευχθεί, τα ψηφιακά μέσα επένδυσαν σε αυτή τη τεχνική επικοινωνία, ενισχύοντας την ψευδαίσθηση της ελευθερίας, ενώ παράλληλα επένδυσαν στην παρακολούθηση, λειτουργώντας σαν ένα υπερπανοπτικό.

Σε αυτή τη δίχως κανένα περιορισμό αυτοέκθεση οι άνθρωποι δεν κρατούν τίποτα μυστικό. Εκθέτουν ιδιωτικές τους στιγμές, κοινοποιούν προσωπικές σκέψεις και πολιτικές

⁴⁷Baudrillard J., *Ομοιώματα και ...*, σ. 69

⁴⁸Bauman Z., *Ζωή για κατανάλωση* (μτφρ. Καράμπελας Γιώργος), Πολύτροπον, Αθήνα, 2008, σ. 24

⁴⁹Han Byung C., *Κοινωνία της διαφάνειας*, , σ. 93

⁵⁰Στο ίδιο, σ. 33

απόψεις, ενημερώνουν τους διαδικτυακούς τους φίλους ανά πάσα στιγμή για το πού βρίσκονται, πού διασκεδάζουν κλπ. Έτσι, οι διαδικτυακές εικόνες παράγονται και αναπαράγονται καθημερινά με πρωτοφανή ταχύτητα. Για αυτό και κατά τον Han όλες οι μιντιακές εικόνες είναι πορνογραφικές, εννοώντας ότι οποιοδήποτε μυστήριο εξαφανίζεται χάριν της ολοκληρωτικής έκθεσης και της πλήρους απογύμνωσης. Πρόκειται για εικόνες μονοσήμαντες. Όλα είναι άμεσα, χωρίς καμία απόσταση, χωρίς σαγήνη. Τα σώματα είναι πραγματοποιημένα και η σεξουαλική πράξη παύει να σκηνοθετείται, γιατί όλα δίνονται άμεσα, ελεύθερα για θέαση. Για αυτό και για τον Baudrillard η προστυχιά είναι το αντίθετο της γοητείας.⁵¹ Δεν υπάρχει πια κάτι κρυφό που θα μπορούσε να προκαλέσει κάποιον αισθητικό προβληματισμό, γιατί δεν υπάρχει καμία αισθητική απόσταση του βλέμματος.

Κατά τον Lacan το βλέμμα έχει μια σημαντική λειτουργία. Αποτελεί ένα αντικείμενο γύρω από το οποίο συνυπάρχουν τόσο ηδονοβλεπτικές ενορμήσεις, όσο και ενορμήσεις επιδειξιμανίας. Στη σύγχρονη κοινωνία της έκθεσης, λοιπόν, όλα παραδίδονται στο βλέμμα. Η επιδειξιμανία και η ηδονοβλεψία τροφοδοτούν το ψηφιακό πανοπτικό. Αυτό ίσως εννοούσε ο Han, όταν έλεγε πως «η κοινωνία του ελέγχου τελειοποιείται όταν το υποκείμενο απογυμνώνεται όχι κατόπιν εξωτερικού εξαναγκασμού, αλλά λόγω έμφυτης ανάγκης».⁵² Όμως αυτή η ολοκληρωτική αυτοέκθεση αφοπλίζει την φαντασία, η οποία είναι καθοριστική για την οικονομία της ηδονής. Αυτή η άμετρη απόλαυση χωρίς περιορισμούς σε άμεσο χρόνο δεν απαιτεί καμία φαντασιακή λειτουργία.

Επομένως, παρά την απεριόριστη αναζήτηση της ηδονής μέσω του βλέμματος η σημερινή κοινωνία της διαφάνειας με το πλήθος των μιντιακών πορνογραφικών εικόνων απομακρύνει από την ηδονή, αφού η ωμή γυμνότητα εξουδετερώνει τη φαντασία. Οι εικόνες που παράγουν μονάχα εκθεσιακή αξία προσφέρουν μόνο μια άμεση ικανοποίηση, μια στιγμιαία διέγερση, δεν προσφέρουν όμως εκείνη την απόσταση του βλέμματος που θα άφηνε ανοιχτό το πεδίο για μια περαιτέρω ανάγνωση, για έναν αισθητικό αναστοχασμό. Όπως χαρακτηριστικά ανέφερε ο Baudrillard:

Τίποτα απ' όσα εγγράφονται στις οθόνες δεν είναι φτιαγμένο για να αποκρυπτογραφηθεί σε βάθος, αλλά για να εξερευνηθεί στιγμιαία, με μία άμεση ψυχοκάθαρση από το νόημα, με ένα βραχυκύκλωμα των πόλων της παράστασης.⁵³

⁵¹Baudrillard J., *Συνθήματα* (μτφρ. Τομανάς Βασίλης),, Νησίδες, Θεσσαλονίκη, 2000, σ. 26

⁵²Han Byung C., *Κοινωνία της διαφάνειας*, σ. 33

⁵³Baudrillard J., *Διαφάνεια του Κακού*, σ. 67

Οι περισσότερες, λοιπόν, από τις εικόνες που παράγονται καθημερινά στον κόσμο των δικτύων προσφέρουν μονάχα μια άμεση ικανοποίηση, η οποία όμως οφείλει να φτάνει μέχρι ένα σημείο. Κατά παρόμοιο τρόπο που τα καταναλωτικά προϊόντα αμέσως μετά τη διαφημιστική προώθηση τους αρχίζουν να απαξιώνονται, η ικανοποίηση κάθε επιθυμίας πρέπει να γίνεται με τέτοιο τρόπο, ώστε αυτές να γεννούν με τη σειρά τους και άλλες νέες ανάγκες.⁵⁴

Αυτό κατά τον Bauman είναι μια ακόμα βασική διαφοροποίηση της σύγχρονης κοινωνίας των καταναλωτών από τη νεωτερική κοινωνία των παραγωγών, στην οποία η ικανοποίηση βασιζόταν κυρίως στην υπόσχεση μιας μακροπρόθεσμης ασφάλειας και όχι στην άμεση απόλαυση ηδονών.⁵⁵ Όπως εξηγεί ο ίδιος, η ανθρώπινη επιθυμία για ασφάλεια αντικαθίσταται πλέον από «διαρκώς διογκούμενες και εντεινόμενες επιθυμίες, πράγμα που σημαίνει με τη σειρά του την άμεση χρήση και εσπευσμένη αντικατάσταση των αντικειμένων που προορίζονται και αναμένεται από αυτά, να τις ικανοποιήσουν».⁵⁶

Το μεγάλο κενό λοιπόν που υπάρχει ανάμεσα στην υπόσχεση και τη εκπλήρωση δεν μένει τυχαία ανικανοποίητο, ούτε αποτελεί αποτέλεσμα κάποιας εσφαλμένης εκτίμησης. Αντιθέτως, η υπόσχεση ικανοποίησης πρέπει να διαψεύδεται συνεχώς, ώστε η αναζήτηση της εκπλήρωσης της υπόσχεσης να παραμένει ζωντανή. Κάθε υπόσχεση πρέπει κατά τον Bauman να είναι υπερβολική, ώστε να μην μειώνεται ο ζήλος για αυτήν και έτσι ώστε ακόμα και οι μεμονωμένες απογοητεύσεις λόγω της ατέλειας ή της ελαττωματικότητας της να μην φτάνουν τελικά στην υπονόμηση της εμπιστοσύνης στην αποδοτικότητα της αναζήτησης συνολικά.⁵⁷

Αρκεί κανείς να μιλήσει για τον έρωτα και τις μορφές που λαμβάνει στη σημερινή κοινωνία, για να αντιληφθεί πως στη κοινωνία των καταναλωτών η άμεση ικανοποίηση μετατρέπεται ακόμη και τον έρωτα σε μια διαδικασία αγοράς. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το φαινόμενο της επιλογής συντρόφων μέσω εφαρμογών γνωριμιών του διαδικτύου κατά τα πρότυπα διαδικασιών που θυμίζουν την αγορά προϊόντων. Οι σύντροφοι μεταχειρίζονται ο ένας την άλλη όπως αντιμετωπίζουν κάθε αντικείμενο κατανάλωσης, καθώς ως χρήστες του διαδικτύου αρκεί να πατήσουν ένα κουμπί, αφού πρώτα αξιολογήσουν τα υπέρ και τα κατά όλων των εναλλακτικών επιλογών. Αποτέλεσμα

⁵⁴Bauman Z., *Ζωή για κατανάλωση*, σ. 67

⁵⁵Στο ίδιο, σ. 46

⁵⁶Στο ίδιο, σ. 48

⁵⁷Στο ίδιο, σ. 67

όλων αυτών είναι τα υποκείμενα να αισθάνονται άβολα σε κάθε ζωντανή συναναστροφή, όπου οι κίνδυνοι της προσωπικής έκθεσης και του απρόβλεπτου στοιχείου ελαχιστοποιούνται. Μια συναλλαγή χωρίς δεσμεύσεις, νιώθοντας όπως χαρακτηριστικά αναφέρει ο Bauman: «προστατευμένος από τα τερτίπια και τις παραπλανήσεις των άγνωστων και αδιαπέραστων άλλων- αλλά και από τον εαυτό μου, από μια κίνηση που έκανα ‘από παρόρμηση’ και μπορεί να τη μετανιώσω».⁵⁸

Από αυτήν ακριβώς την απουσία δέσμευσης και αμοιβαιότητας κατά τον Bauman οι διαδικτυακές υπηρεσίες αντλούν μεγάλο μέρος της ελκυστικότητάς τους. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης εγγυώνται απόλαυση προστατεύοντας όμως από τον Άλλον και απαλλάσσοντας από κάθε ρίσκο που μια άμεση επαφή συνεπάγεται. Ζώντας στην εποχή της άμετρης απόλαυσης σε αντίθεση με την εποχή της αναζήτησης της μακροπρόθεσμης ασφάλειας ο έρωτας όχι μόνο δεν δείχνει να απελευθερώνεται αλλά παραμένει υποβιβασμένος. Κατά τον Badiou αυτή η «άνεση των οριοθετημένων απολαύσεων» που παρουσιάζεται ως απελευθέρωση και ως αντίθεση στην «ασφάλεια του ασφαλιστικού μοντέλου είναι εξίσου εχθρική για τον έρωτα⁵⁹, καθώς τον μετατρέπει απλά σε μια παραλλαγή του γενικευμένου ηδονισμού και το ζήτημα είναι να αποφευχθεί τελικά όπως τονίζει «κάθε άμεση διαδικασία, κάθε αυθεντική και βαθιά εμπειρία της ετερότητας που χαρακτηρίζει την υφή του έρωτα».⁶⁰

Το χυδαίο κατά τον Han, όπως ακριβώς και το άσεμνο κατά τον Baudrillard βρίσκεται τόσο σε αυτήν την υπερθεατότητα, που δεν αφήνει τίποτα κρυφό, όσο και στην υπερεπικοινωνία. Αναφερόμενες, όμως, στην επικοινωνία που πραγματοποιείται στα σύγχρονα μέσα μιλάμε στην ουσία για μια τυπική αντιστρεψιμότητα ρόλων, μια τυπική αλληλεπίδραση στην οποία δεν παίζει κανένα ρόλο η ιδιαιτερότητα και η μοναδικότητα του ανθρώπου. Για αυτό και η σύγχρονη υπερεπικοινωνία πραγματοποιείται με τόση επιτυχία, καθώς στα μέσα επικοινωνίας το υποκείμενο διαμορφώνει τελικά ένα χώρο απόλυτης εγγύτητας όπου συναντά μόνο τον εαυτό του και τους όμοιους του.⁶¹ Η εγγύτητα αυτή είναι απαραίτητη, αφού η απόσταση είναι και εκείνη μια αρνητικότητα που πρέπει να

⁵⁸ Στο ίδιο, σ. 31

⁵⁹ Badiou A., *Εγκώμιο στον έρωτα* (μτφρ. Σιατίτσας Φώτης- Βεργέτης Δημήτρης, επιμ. Βεργέτης Δημήτρης), Πατάκη, Αθήνα, 2018, σ. 19

⁶⁰ Στο ίδιο, σ. 20

⁶¹ Baudrillard J., *Η έκσταση της επικοινωνίας* (μτφρ. και πρόλογος: Αθανασόπουλος Βαγγέλης), Καρδαμίτσα, 1991, σ. 58

εξαλειφθεί. Η τυποποιημένη υπερεπικοινωνία δεν διαθέτει την αρνητικότητα της ετερότητας. Το υποκείμενο της κοινωνίας της έκθεσης αφορά κατά τον Baudrillard ένα «Νάρκισσο που δεν ονειρεύεται πια την ιδανική του αυτό-εικόνα, αλλά μια φόρμουλα με την οποία θα αναπαράγει γενετικά τον εαυτό του επ' άπειρον.»⁶²

Η σύγχρονη κοινωνία είναι μια κοινωνία της διαφάνειας, που εξαναγκάζει το υποκείμενο να γίνει εικόνα. Κατά τον Baecker :«Ενώ το ψηφιακό πανοπτικό προσφέρει στο υποκείμενο άφθονες πιθανότητες απόκλισης, εντούτοις συνεχώς το εγκλωβίζουν, δεσμεύοντας το με το ενδιαφέρον αφενός να παραμένει για άλλους παρατηρήσιμο, αφετέρου να μπορεί να παρατηρεί τους άλλους.»⁶³

Πρόκειται για έναν εξαναγκασμό της έκθεσης, που με τη σειρά του γεννά έναν εξαναγκασμό της ομορφιάς και του fitness⁶⁴ που αλλοτριώνει το ίδιο το σώμα, που μετατρέπεται σε αντικείμενο και μάλιστα στο ωραιότερο αντικείμενο κατανάλωσης. Οφείλει δηλαδή κανείς να το εκθέτει και να το εκμεταλλεύεται κάτω από μια θεαματική αντίληψη του σώματος. Η μετατροπή του σώματος σε αντικείμενο μέριμνας, η ιδεοληψία της υγιεινής, η υγεία ως κοινωνική επιταγή, άμεσα συνδεδεμένη με τη κοινωνική θέση, είναι μόνο μερικά παραδείγματα που καθιστούν σαφές πως η «απελευθέρωση του σώματος» ή όπως την ονομάζει ο Baudrillard η «*διευθυνόμενη χειραφέτηση*» δεν είναι τελικά παρά ένας θεμελιώδης μηχανισμός κατανάλωσης. Ένα σώμα φυσικό και ακατέργαστο μετατρέπεται σε ένδειξη μιας αποτυχίας, γίνεται κάτι για το οποίο πρέπει να ντρεπόμαστε. Όπως ο ίδιος αναφέρει:

η ομορφιά και η κομψότητα, που ήταν αρχικά οι στόχοι, είναι πια μόνον άλλοθι για μια ιδεοληπτική καθημερινή πειθαρχική άσκηση. Το σώμα σε πλήρη αντιστροφή, γίνεται απειλητικό αντικείμενο το οποίο πρέπει να επιτηρούμε, να περιστέλλουμε, να χειραγωγούμε για λόγους αισθητικούς.⁶⁵

Έτσι, στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης πραγματοποιείται διαρκώς μια αυτοεπιτήρηση του υποκειμένου, το οποίο κοινοποιεί τον εαυτό του και έπειτα επιτηρεί

⁶²Στο ίδιο, σ. 56

⁶³Baecker D., *Επικοινωνία* (μτφρ. Αναγνώστου Λευτέρης, επιμ. Διονύσης Καββαθάς), Σμίλη, Αθήνα, 2008, σ. 110

⁶⁴Han Byung C., *Η κοινωνία της κόπωσης*, σ. 30

⁶⁵Baudrillard J., *Καταναλωτική κοινωνία* (μτφρ. Τομανάς Βασίλης, πρόλογος: J. D. Mayer), Νησίδες, Σκόπελος, 2000, σ. 172 -173

την εικόνα του μέσα από τις αντιδράσεις των άλλων. Μέσα από τα Like των άλλων το υποκείμενο βλέπει τον εαυτό του όπως το βλέπουν οι άλλοι.

Η σημασία που δίνουν οι άνθρωποι στον τρόπο που οι Άλλοι του βλέπουν, ώστε να διαμορφώσουν και εκείνοι με τη σειρά τους την εικόνα του εαυτού τους, δεν μπορεί να ερμηνευτεί επαρκώς χωρίς να ληφθεί υπόψη η λακανική θεωρία του σταδίου του καθρέφτη. Σύμφωνα με εκείνη, όταν το λίγων μηνών παιδί αποκτά την αίσθηση της ολότητας του σώματός του, το κατακλύζει αίσθημα δυναμισμού, που προκαλεί η αναγνώριση μιας ταυτότητας διαχωρισμένης από τη μητέρα για πρώτη φορά. Όμως η αίσθηση αυτή έρχεται σε πλήρη αντίθεση με τον κατακερματισμένο εσωτερικό του κόσμο, λόγω της νηπιακής του ηλικίας και της οργανισμικής του ανεπάρκειας, με αποτέλεσμα να προκαλείται στο υποκείμενο ένα αίσθημα δυσφορίας. Το υποκείμενο δεν ενδιαφέρεται απλά για το θέαμα του εαυτού του στον καθρέφτη, αλλά σταδιακά αποφορτίζεται από την αρχική αγχογόνο κατάσταση, αγκαλιάζει και τελικά το απολαμβάνει. Για εκείνο δεν είναι μια απλή εικόνα, αλλά μια λιμπιντικά επενδεδυμένη εικόνα. Πρόκειται για το στάδιο του πρωτογενούς ναρκισσισμού.

Η αυτοπεποίθηση με τη σειρά της εξαρτάται από τη ναρκισσιστική λίμπιντο. Η αυτοπεποίθηση αυξάνεται, όταν κανείς αγαπιέται. Κατά τον Freud: «στόχος και ικανοποίηση ενός ανθρώπου στη ναρκισσιστική επιλογή αντικειμένου είναι να αγαπηθεί από έναν άλλο άνθρωπο».⁶⁶ Το ερώτημα, λοιπόν, πώς θα γίνει αποδεκτός από τον Άλλον, πώς θα αγαπηθεί, είναι αυτό που βασανίζει το Εγώ σε όλη του τη ζωή. Η ανάγκη του για αναγνώριση είναι στην πραγματικότητα μια ανάγκη να συλληφθεί ο εαυτός του σαν μια ολοκληρωμένη εικόνα.

Στο ψηφιακό πανοπτικό το βλέμμα του Άλλου δεν παρατηρεί πια από σχέση ισχύος όπως στο πανοπτικό του Bentham, με αποτέλεσμα η ναρκισσιστική τελειότητα του Εγώ να μην διαταράσσεται αισθητά από το βλέμμα του Άλλου. Το υποκείμενο της σύγχρονης κοινωνίας δεν υπακούει σε κάποιο νόμο ή καθήκον. Σε σχέση με αυτό ο Han ανέφερε χαρακτηριστικά πως το σύγχρονο υποκείμενο:

⁶⁶Freud S., *Ναρκισσισμός, Μαζοχισμός, Φετιχισμός* (μτφρ. Αναγνώστου Λευτέρης), Επίκουρος, Αθήνα, 1991, σ. 37

δεν υπακούει παρά τον εαυτό του αφού καλείται να γίνει επιχειρηματίας του εαυτού του. Έτσι απαλλάσσεται από την αρνητικότητα του δεσποτικού Άλλου [...] και η ελευθερία από τον Άλλο μετατρέπεται σε μια ναρκισσιστική σχέση με τον εαυτό.⁶⁷

Δεν είναι άλλωστε τυχαία η επιλογή των Like στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Το υποκείμενο αναζητά το βλέμμα των Άλλων, για να μπορέσει να καθρεφτιστεί και να συγκροτήσει μια εικόνα για τον εαυτό του, βασισμένη στη ναρκισσιστική τελειότητα, σύμφωνα με τα πρότυπα του πρωτογενούς ναρκισσισμού κατά παρόμοιο τρόπο που στο στάδιο του καθρέφτη αναζητούσε τη στήριξη στο βλέμμα της μητέρας. Αντίθετα, κάποιο απαξιωτικό βλέμμα του Άλλου υποχρεώνει το υποκείμενο να δει με παρόμοιο τρόπο την ύπαρξή του. Έτσι, το υποκείμενο στα νέα μέσα αυτοεκτίθεται και παρατηρείται από τους Άλλους, για να μπορέσει τελικά να παρατηρήσει τον ίδιο του τον εαυτό.

Το Εγώ επιδιώκει να ακολουθήσει την εικόνα του καθρέφτη. Κατά τον Freud: «το υποκείμενο δεν θέλει να στερηθεί τη ναρκισσιστική τελειότητα της παιδικής του ηλικίας».⁶⁸ Για αυτό το λόγο αυτό που το ίδιο το υποκείμενο προβάλλει στα μέσα ως το ιδανικό του είναι το υποκατάστατο του χαμένου ναρκισσισμού της παιδικής του ηλικίας, όταν ο ίδιος ήταν το ιδανικό του. Ο Freud πολύ πριν ο Lacan μιλήσει για το στάδιο του καθρέφτη είχε αναφερθεί στη πιθανή ύπαρξη μιας ψυχικής αρχής «καθήκον της οποίας θα ήταν να επιτηρεί την εξασφάλιση της ναρκισσιστικής ικανοποίησης μέσα από το ιδανικό του Εγώ και με αυτήν την πρόθεση να παρακολουθεί αδιάκοπα το Εγώ αντιπαραβάλλοντας το με το ιδανικό.»⁶⁹ Από μια τέτοια ψυχική αρχή πηγάζει πιθανότατα αυτή η έντονη τάση αυτοέκθεσης και αυτοπαρατήρησης του υποκειμένου στα σύγχρονα μέσα επικοινωνίας.

Σε κάθε περίπτωση η προδιαγραφή κάθε ανθρώπινης απόλαυσης βρίσκεται στην ανάγκη να έχει αυτοαναφορικό, ναρκισσιστικό, αυτοερωτικό χαρακτήρα. Η τεχνολογία της εικόνας γεννά μια εμβύθιση, μια αυτοεικόνα εντός της οποίας ζούμε, δεν την κοιτάζουμε απλώς αλλά πράττουμε μέσω εκείνης της εικόνας. Όπως τόνισε ο Baudrillard:

Σήμερα αυτό που έχει σημασία είναι να μοιάσει κάποιος με τον εαυτό του, να βρίσκει τον εαυτό του παντού, πολλαπλασιασμένο αλλά πιστό στη προσωπική του φόρμουλα-παντού ο ίδιος κατάλογος συμμετεχόντων, και να βρίσκεται σε όλες τις οθόνες ταυτόχρονα.⁷⁰

⁶⁷Han Byung C., *Η κοινωνία της κόπωσης*, σ. 12

⁶⁸Freud S., *Ναρκισσισμός, Μαζοχισμός*, σ. 40

⁶⁹Στο ίδιο, σ. 34

⁷⁰Baudrillard J., *Η έκσταση της*, σ. 56- 57

2.3. Ο εσωτερικός εξαναγκασμός της ατομικής πρωτοβουλίας. Το αίσθημα της ανεπάρκειας και η δημιουργία καταθλιπτικών υποκειμένων.

*Κουρασμένοι και άδαιοι, ταραγμένοι και βίαιοι, με δύο λόγια διαταραγμένοι
νευρολογικά, μετράμε στο ίδιο μας το σώμα το βάρος της καινούριας μας ατομικής
κυριαρχίας.⁷¹*

Alain Ehrenberg

Η μεταβολή αυτή από το μοντέλο της πειθαρχίας και του εξωτερικού εξαναγκασμού που διαμόρφωνε υποκείμενα πειθήνια στο σημερινό μοντέλο της ατομικής πρωτοβουλίας που διαμορφώνει υποκείμενα επιδοσιακά, όπου καθένας είναι κυρίαρχος του εαυτού του, έφερε σημαντικές αλλαγές στην εσωτερικότητα των σύγχρονων υποκειμένων. Η αρνητικότητα της πειθαρχικής κοινωνίας έχει δώσει τη θέση της σε μια υπέρμετρη θετικότητα, όπου επικρατούν μονάχα έννοιες θετικά φορτισμένες: δημιουργικότητα, ομαδικό πνεύμα, επικοινωνία, κίνητρο. Σε αντίθεση με το μοντέλο των απαγορεύσεων σήμερα οι δυνατότητες είναι πολλές και όλα είναι επιτρεπτά. Ακόμα και η εργασία δεν είναι πια εξαναγκασμός αλλά πεδίο απόλαυσης, όπου το άτομο καλείται να πραγματώσει τον εαυτό του. Το υποκείμενο δεν οφείλει πια να υπακούει και να πειθαρχεί σε εξωτερικές εντολές, αλλά οφείλει να στηριχτεί στις δικές του εσωτερικές δυνάμεις, να εξελίσσεται, να δημιουργεί και να καινοτομεί. Αυτό με τη σειρά του αντικαθιστά το φόβο της τιμωρίας από ένα διαρκή φόβο ανεπάρκειας και καθώς η ευθύνη για κάθε αποτυχία βρίσκεται στο ίδιο το υποκείμενο, η αντίδραση δε στρέφεται απέναντι σε κάποιον εξωτερικό καταπιεστικό παράγοντα, αλλά ενάντια στον ίδιο του τον εαυτό. Όπως τονίζει ο Han:

Το ιδανικό Εγώ μπροστά στο πραγματικό Εγώ δείχνει αποτυχημένο τσακισμένο και αναλώνεται σε αυτομομφές.[...] Η κοινωνία της θετικότητας που νομίζει πως έχει απαλλαγεί από όλους τους εξωτερικούς εξαναγκασμούς, εμπλέκεται με ολέθριους εσωτερικούς. Οι ψυχικές ασθένειες όπως το burn out ή η κατάθλιψη, πρωτεύουσες ασθένειες του 21^{ου} αιώνα, εμφανίζουν όλες τους χαρακτηριστικά αυτοεπιθετικότητας. Η βία που ασκείται από έναν τρίτο έχει αντικατασταθεί από μια βία που ασκείται από τον εαυτό μας και που είναι πιο μοιραία, γιατί το θύμα αυτής της βίας νομίζει ότι είναι ελεύθερο.⁷²

Για αυτό το λόγο ο Ehrenberg τονίζει πως η νεύρωση, η οποία προκαλούταν από την ενοχή λόγω της μη συμμόρφωσης στους κανόνες κατά την πειθαρχική κοινωνία έχει

⁷¹Ehrenberg A., *Η κούραση να είσαι ο εαυτός σου: Κατάθλιψη και κοινωνία* (μτφρ. Δημουλά Βασιλική), Εκδόσεις του εικοστού πρώτου Αθήνα, 2013

⁷²Han Byung C., *Η κοινωνία της κόπωσης* (μτφρ. Κράουζε Ανδρέας), Όπερα, Αθήνα, 2015, σ. 30

αντικατασταθεί σήμερα από την κατάθλιψη, η οποία πηγάζει από το αίσθημα της ανεπάρκειας. Ο ίδιος αναφέρει:

Η κατάθλιψη φωτίζει τη σημερινή εμπειρία της ατομικότητας, επειδή είναι η παθολογία μιας κοινωνίας της οποίας τα κανονιστικά πρότυπα δεν προϋποθέτουν πια την ενοχή και την πειθαρχία, αλλά την πρωτοβουλία και την ευθύνη.[...] Το άτομο έρχεται αντιμέτωπο περισσότερο με την παθολογία της ανεπάρκειας παρά μ' αυτή της παράβασης, περισσότερο με ένα σύμπαν δυσλειτουργικότητας παρά με την επικράτεια του νόμου: ο καταθλιπτικός είναι ένας άνθρωπος εκτός λειτουργίας. Η μετατόπιση από την ενοχή στην ευθύνη καθιστά δυσδιάκριτες τις σχέσεις ανάμεσα στο επιτρεπτό και το απαγορευμένο.⁷³

Όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, το υποκείμενο πασχίζει να συγκροτήσει μια ολοκληρωμένη εικόνα για τον εαυτό του. Ιδιαίτερα με το πέρασμα σε πιο «ελεύθερες» κοινωνίες όπου με αλλαγές όπως η οικονομική ανάπτυξη και η αυξημένη πρόσβαση στην εκπαίδευση, η κοινωνική ανέλιξη είναι ως ένα βαθμό εφικτή, επικρατεί η αντίληψη της ατομικής ευθύνης. Αυτή η συνθήκη μετατρέπει την διαρκή αναζήτηση του υποκειμένου για καθορισμό της ταυτότητας σε αναγκαιότητα. Σε αντίθεση με τη κοινωνία της πειθαρχίας που απαιτούσε από τα υποκείμενα μια αναλλοίωτη και σταθερή ταυτότητα, η σύγχρονη κοινωνία της επίδοσης απαιτεί από τα υποκείμενα να αλλάζουν συνεχώς ταυτότητες, να είναι ευέλικτα και να ανταποκρίνονται διαρκώς σε νέες προκλήσεις, γιατί με αυτόν τον τρόπο αυξάνεται η παραγωγή της.⁷⁴ Αυτή η αναζήτηση συνοδεύεται όμως από το αίσθημα της ανασφάλειας. Η βασική ιδέα πως καθένας είναι υπεύθυνος για το μέλλον του επιβαρύνει το υποκείμενο.

Σε αυτήν τη διαδικασία το σύγχρονο διαδραστικό μοντέλο επικοινωνίας συμβάλλει σημαντικά, απαιτώντας από το υποκείμενο να ανταπεξέλθει σε ένα βομβαρδισμό πληροφοριών αλλά και σε μια υποχρέωση επικοινωνίας ανά πάσα στιγμή, προκαλώντας περαιτέρω μείωση του διαθέσιμου χρόνου του αλλά και περισπασμό της προσοχής. Επομένως, σε μια κοινωνία που το multitasking αναδεικνύεται στην κατεξοχήν απαραίτητη δεξιότητα, η ανάπτυξη νέων τύπων ψυχοπαθολογίας όπως το σύνδρομο διάσπασης προσοχής δεν μπορεί να μας εκπλήσσει.

Συγχρόνως, οι νέες διαδραστικές τεχνολογίες ενισχύουν το αίσθημα της ανασφάλειας μέσω της μείωσης της σημασίας του πραγματικού χώρου και χρόνου. Η πρωτοκαθεδρία του διαδραστικού μοντέλου επικοινωνίας παίζει κυρίαρχο ρόλο σε αυτήν

⁷³Ehrenberg A., *Η κούραση να είσαι*, σ. 19

⁷⁴Han Byung C., *Η κοινωνία της κόπωσης*, σ. 25

την αλλαγή από την αναζήτηση της μακροπρόθεσμης ασφάλειας στην επικράτηση της συνθήκης της άμεσης χρήσης και αντικατάστασης που αναφέρθηκε παραπάνω. Για παράδειγμα, φαινόμενα όπως η επισφαλής εργασία, η εργασία με συμβάσεις ορισμένου χρόνου, δουλειές χωρίς συγκεκριμένα σταθερά ωράρια έχουν αντικαταστήσει την σταθερή εργασία της νεωτερικής κοινωνίας, ακριβώς επειδή ο κυβερνοχώρος, η συνεχής διαθεσιμότητα και η κοινωνική επιταγή της διαρκούς ενεργητικότητας έχουν ανακατασκευάσει τις έννοιες του χώρου και του χρόνου. Ο Virilio αναφερόμενος σε αυτήν τη μετάβαση από την πειθαρχική κοινωνία που ανέλυσε ο Foucault στην κοινωνία του ελέγχου που ανέλυσε ο Deleuze τόνισε την αξία του τηλεφώνου στην κατάργηση της διάκρισης του ιδιωτικού χρόνου από τον χρόνο της εργασίας. Συγκεκριμένα αναφέρει:

και τι να πούμε για το πάθος των μεταβιομηχανικών επιχειρήσεων για το κινητό τηλέφωνο που επιτρέπει να καταργηθεί, για τους υπαλλήλους τους, η διάκριση ιδιωτικής ζωής και χρόνου εργασίας; [...] σύναψη συμβάσεων όχι πια μερικής απασχόλησης αλλά μηδενικής ώρας που συνοδεύονται από τη προσφορά ενός κινητού τηλεφώνου: όταν η επιχείρηση σας έχει ανάγκη, σας ειδοποιεί τηλεφωνικά και σπεύδετε! Επανεφεύρεση των οικιακών υπηρετών, ίδιας φύσης με την ηλεκτρονική φυλάκιση των παραβατών του νόμου μέσα στο κλειστό κύκλωμα ενός αστυνομικού τμήματος.⁷⁵

Επιπλέον, μια ακόμα συμβολή των μέσων επικοινωνίας σε αυτή τη διαδικασία είναι, όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, η ενίσχυση μιας ναρκισσιστικής σχέσης με τον εαυτό, που πραγματοποιείται στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και η οποία αποξενώνει το υποκείμενο από τον Άλλον. Η θέση του Baudrillard, το γεγονός δηλαδή πως στα μέσα επικοινωνίας το υποκείμενο αποφεύγει την ετερότητα και έρχεται σε επαφή μόνο με το Όμοιο, του προσφέρει τη σιγουριά πως αποφεύγονται απρόβλεπτες πτυχές που θα δημιουργούσαν το αίσθημα πως χάθηκε πολύτιμος χρόνος.

Υπάρχουν πολλοί λόγοι που εξηγούν την επικράτηση αυτής της συνθήκης με κυριότερο μάλλον το ζήτημα της αυξημένης ταχύτητας των ρυθμών ζωής και την έλλειψη διαθέσιμου χρόνου, συνθήκη που ενισχύεται φυσικά όσο ο κατακλυσμός πληροφοριών και ο περισπασμός της προσοχής αφαιρεί όλο και περισσότερο χρόνο από τη ζωή μας. Η δημιουργία χαλαρών σχέσεων, που βασίζονται στην ευκολία της άμεσης επικοινωνίας είναι ιδανική συνθήκη σε μια εποχή που οι ταχύτητες είναι αυξημένες, οι πληροφορίες πολλές και ο χρόνος περιορισμένος. Όταν κανείς έρθει σε επαφή με το διαφορετικό, πρέπει να αφιερώσει χρόνο για να το μάθει, πρέπει να περιμένει και γνωρίζει πως, αν οι

⁷⁵Virilio P., *Η πληροφορική βόμβα* (μτφρ. Τομανάς Βασίλης), Νησίδες, Σκόπελος, 2000, σ. 68- 69

προσδοκίες του δεν ικανοποιηθούν, τότε έχασε το χρόνο του και, όπως είναι κάτι παραπάνω από φανερό, σε μια κοινωνία αυξημένων ταχυτήτων, ο χρόνος είναι αυτός που σπανίζει.⁷⁶ Κατά τον Bauman:

όπως καταδεικνύει παραστατικά ο κοινότοπος χαρακτήρας φράσεων όπως «δεν έχω χρόνο» ή «κερδίζω χρόνο» οι μέριμνες να πιάσουμε την ταχύτητα και τον ρυθμό της ροής του χρόνου με την ένταση των ατομικών μας προθέσεων και το ζήλο των ατομικών μας πράξεων έχουν εξέχουσα θέση ανάμεσα στις συχνότερες, πιο επιτακτικές και πιο βασανιστικές έγνοιες μας.[...] Πράγματι ανάμεσα στις συνήθεις ερμηνείες της αποτυχίας, μόνο η έλλειψη χρημάτων μπορεί στα σοβαρά να ανταγωνιστεί σήμερα την έλλειψη χρόνου.⁷⁷

Σε αυτό το πρόβλημα τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης δίνουν τη λύση. Δεν χρειάζεται καν να γνωρίσεις τον Άλλον και κυρίως δε χρειάζεται να περιμένεις, όταν όλες οι πληροφορίες του με ένα κλικ γίνονται γνωστές. Με τον ίδιο τρόπο που επιλέγει κανείς το καταναλωτικό προϊόν που θα αγοράσει, επιλέγει και τα υποκείμενα, με τα οποία θα έρθει σε επαφή και στα οποία θα επενδύσει το πολύτιμο χρόνο του. Ωστόσο, η τυποποιημένη αυτή επικοινωνία στερείται κάθε βαθιάς εμπειρίας που θα μπορούσε να διαταράξει τη ναρκισσιστική σχέση με τον Εαυτό. Όταν όμως αποφεύγεται κάθε σχέση με τον Άλλον, το υποκείμενο δεν μπορεί να διαμορφώσει καμία σταθερή εικόνα του εαυτού του, κάτι που με τη σειρά του βασανίζει το Εγώ. Όπως τονίζει ο Han:

ακόμα και τα νέα μέσα και τεχνικές της επικοινωνίας φθείρουν το Είναι για τον Άλλον. Ο εικονικός κόσμος στερείται ετερότητας και ικανότητας αντίστασης.[...] στους φαντασιακούς κόσμους της εικονικότητας, το ναρκισσιστικό Εγώ συναντά κυρίως τον εαυτό του. Η εικονοποίηση και η ψηφιοποίηση απαλείφουν όλο και πιο πολύ το πραγματικό, το οποίο διακρίνεται για την ικανότητα του να αντιστέκεται.⁷⁸

Αυτή η αποφυγή κάθε ετερότητας και αρνητικότητας οδηγεί σε αυτό που ο ίδιος ονομάζει πλεόνασμα θετικότητας. Το αποτέλεσμα είναι η αδυναμία του υποκείμενου να αντισταθεί, να καταφέρει να πει όχι. Σύμφωνα με τον Ehrenberg η κατάθλιψη «ενσαρκώνει την ένταση ανάμεσα στην επιθυμία να είσαι ο εαυτός σου και στη δυσκολία να είσαι».⁷⁹. Το υποκείμενο της κοινωνίας της επίδοσης οφείλει να μπορεί, γιατί η κοινωνία της επίδοσης είναι μια κοινωνία που όλα επιτρέπονται και όλα είναι εφικτά.

Αυτή η διαρκής προσπάθεια να είσαι ο εαυτός σου μετατρέπεται σε μια κόπωση λόγω εκείνου του εσωτερικού εξαναγκασμού. Και όταν το επιδοσιακό υποκείμενο δεν

⁷⁶Bolz N., *Το αλφαβητάρι*, σ. 36

⁷⁷Bauman Z., *Ζωή για*, σ. 124

⁷⁸Han Byung C., *Η κοινωνία της κόπωσης*....., σ. 21

⁷⁹Ehrenberg A., *Η κούραση να είσαι*, σ. 153

μπορεί πια να μπορεί, οδηγείται σε μια αυτοεπιθετικότητα. Φαινόμενα όπως η κατάθλιψη, οι κρίσεις πανικού, το burn out είναι ακριβώς αυτή η έντονη εκδήλωση της αποτυχίας που αισθάνεται το υποκείμενο λόγω της αδυναμίας του να ανταποκριθεί στους κυρίαρχους τρόπους απόλαυσης που επιτάσσει η ηγεμονία ενός θετικού προτύπου που το καλεί συνεχώς να είναι δραστήριο, να απολαμβάνει, να βελτιώνεται, ώστε να οδηγηθεί στην αυτοπραγμάτωση μέσω της απελευθέρωσης όλης της δύναμης που κρύβεται μέσα του. Τα θετικά πρότυπα έχουν εσωτερικευτεί σε τέτοιο βαθμό που κανένας τομέας της ζωής δεν ξεφεύγει από αυτές τις επιταγές.⁸⁰ Το συμπέρασμα κατά τον Han είναι πως:

Οι απαγορεύσεις, οι κανόνες και οι νόμοι έχουν δώσει τη θέση τους στα πρότζεκτ, στις πρωτοβουλίες και στα κίνητρα. η κοινωνία της πειθαρχίας διέπεται από το Όχι. Η αρνητικότητα της παράγει τρελούς και εγκληματίες. Η κοινωνία της επίδοσης γεννά καταθλιπτικούς και αποτυχημένους.⁸¹

⁸⁰Blanchet R., «Ψυχανάλυση και ψυχολογία στην εποχή της θετικότητας», στο περ. Kaboom: ημερολόγια πριν τη μεγάλη έκρηξη, τεύχος 6, σ. 73-81

⁸¹Han Byung C., *Η κοινωνία της κόπωσης*, σ. 54

Κεφάλαιο 3

Η επιβαλλόμενη διαδραστικότητα ως συστατικό στοιχείο της κοινωνίας της επίδοσης.

«αν ο ύπνος είναι το απόγειο της σωματικής χαλάρωσης, η βαθιά πλήξη είναι το απόγειο της πνευματικής. Η υπερδραστηριότητα για τη δραστηριότητα δεν παράγει τίποτα νέο. Απλώς αναπαράγει και επιταχύνει το ήδη υπάρχον»

BChul Han

3.1. Περισπασμός προσοχής και η κοινωνική επιταγή της συνεχούς ενεργητικότητας

Στον σύγχρονο κόσμο το κεντρικό πρόβλημα βρίσκεται στη διαχείριση της προσοχής, η οποία αναδεικνύεται στον πιο σπάνιο πόρο, αφού στα δίκτυα επικρατεί μια υπερπληροφόρηση χωρίς κανέναν προσανατολισμό.⁸² Συγχρόνως, η υπερεπικοινωνία που συντελείται με πρωτοφανή ταχύτητα δεν λαμβάνει καθόλου υπόψιν την εκάστοτε κοινωνική κατάσταση, καθώς είναι αποδεσμευμένη από τον πραγματικό χώρο και χρόνο. Αυτό πρακτικά σημαίνει πως τα υποκείμενα οφείλουν να ανταποκρίνονται αδιάλειπτα στην κοινωνική αναγκαιότητα της διαρκούς διαθεσιμότητας, η οποία αποτελεί όλο και πιο φανερά την κοινωνική επιταγή της εποχής μας. Πρόκειται για μια υποχρέωση δηλαδή, που απαιτεί από το υποκείμενο να είναι παντού και πάντα ενεργό και διαθέσιμο για επικοινωνία.

Η διαδραστικότητα χρησιμοποιείται συχνά από τους υπερασπιστές των νέων μέσων ως επιχείρημα κατά του φαινομένου της χειραγώγησης, που αποτελεί την συνηθισμένη κατηγορία σε σχέση με τα παραδοσιακά μέσα επικοινωνίας. Η ισχυρότερη τους αντίθεση, που θα μπορούσε να θεωρηθεί και ως μία αντίδραση στο φαινόμενο της προπαγάνδας των παραδοσιακών μέσων, είναι η προσφορά μιας ελευθερίας επιλογής στους χρήστες αλλά και η δυνατότητα της άμεσης απάντησης από τον ίδιο τον αναγνώστη /χρήστη σε όσα εκπέμπουν τα μέσα.

Πράγματι, τα νέα μέσα μας προσφέρουν την δυνατότητα να επιλέξουμε ανάμεσα σε μια σειρά επιλογών. Μπορούμε να επιλέξουμε, για παράδειγμα, τι θα παρακολουθήσουμε ανάμεσα στο πλήθος των τηλεοπτικών προγραμμάτων, από ποιο site θα ενημερωθούμε ανάλογα με το εκάστοτε αντικείμενο πληροφόρησης ή ποια κίνηση θα

⁸²Bolz N., *Το αλφαριθμητικό των μέσων μέσων* (μτφρ. Αναγνώστου Λευτέρης - επιμ. Διονύσης Καββαθάς), Σμίλη, Αθήνα, 2008, σ. 32

κάνουμε τελικά μεταξύ όλων όσων προσφέρονται κατά τη διάρκεια ενός βιντεοπαιχνιδιού. Σε κάθε περίπτωση, μπορούμε να επιλέξουμε ανάμεσα σε μια ποικιλία εναλλακτικών προτάσεων αλλά σχεδόν ποτέ να προτείνουμε τις δικές μας. Άλλωστε, όπως εύστοχα τονίζει και ο Bolz, τελικά «σημασία δεν έχει το τι επιλέγει κανείς αλλά το γεγονός ότι επιλέγει».⁸³

Αντίθετα, λοιπόν, με την κυρίαρχη αφήγηση της εποχής μας πως διάδραση σημαίνει αυτομάτως και ελευθερία, στη πραγματικότητα αυτή προϋποθέτει μια δέσμευση. Απαιτεί από το υποκείμενο να είναι αδιάλειπτα ενεργό και έτοιμο να επιλέξει ανάμεσα σε επιλογές ή πιο σωστά να υιοθετήσει τις επιλογές των άλλων. Στα παραδοσιακά μέσα επικοινωνίας ο αναγνώστης/ θεατής δέχεται πληροφορίες και ερεθίσματα, ωστόσο δεν είναι υποχρεωμένος να απαντήσει με αποτέλεσμα να παραμένει ζωντανή μια δυνατότητα απόρριψης. Σε αυτό το σημείο είναι που προσφέρεται η διάδραση, για να τον κρατήσει «ενεργό», ενώ συγχρόνως ο κατακλυσμός των πληροφοριών οδηγεί αναπόφευκτα σε συγκαταβατικότητα, αφού δεν υπάρχει πλέον για το υποκείμενο καμία δυνατότητα ελέγχου, ούτε φυσικά και χρόνος να επεξεργαστεί τις πληροφορίες και να φιλτράρει ερμηνείες και νοήματα. Η άμεση και άκριτη απάντηση στα ερεθίσματα είναι με λίγα λόγια αναπόφευκτη. Για τον λόγο αυτό κατά τον Bolz ζούμε σε έναν πολιτισμό που «αυτό που σπανίζει δεν είναι πια η πληροφορία, αλλά ο προσανατολισμός»⁸⁴ και γι' αυτό ο ίδιος οδηγείται τελικά σε ένα φαινομενικά παράδοξο συμπέρασμα, πως «στον κατακλυσμό των δεδομένων της κοινωνίας των πολυμέσων, υπεραξία μπορεί να σημαίνει μόνο λιγότερες πληροφορίες».⁸⁵

Επιπλέον, παρά τη δυνατότητα που προσφέρεται στα νέα μέσα η καθεμία να εκφράσει δημόσια τη γνώμη της ή και να γίνει blogger, με αποτέλεσμα να δημιουργούνται κάθε λεπτό παγκοσμίως χιλιάδες νέοι υπερσύνδεσμοι, είναι φανερό πως μονάχα ελάχιστοι εμφανίζονται στις αρχικές σελίδες των περιηγητών του διαδικτύου. Όπως μάλιστα αναφέρει με στοιχεία ο Bolz, «το 20% όλων των κόμβων προσελκύει το 80% όλων των συνδέσμων»⁸⁶, κάτι που δείχνει πως αυτό που εύκολα ονομάζεται ελευθερία επιλογής τείνει να ενισχύει τα ήδη δημοφιλή ιστολόγια. Ακόμα και οι πιο ένθερμοι υποστηρικτές

⁸³Στο ίδιο, σ. 53

⁸⁴Στο ίδιο, σ. 32

⁸⁵Στο ίδιο, σ. 34

⁸⁶Στο ίδιο, σ. 163

του διαδικτύου, οι οποίοι βλέπουν στη ανάδυση του internet τη δυνατότητα ενίσχυσης της πολυφωνίας, δεν μπορούν να αμφισβητήσουν πως τα δίκτυα παρά τις άπειρες δυνατότητες που προσφέρουν στα υποκείμενα να εκφραστούν και να κοινοποιήσουν τον εαυτό τους, τελικά μόνο ελάχιστες καταφέρνουν να γίνουν ορατές. Είναι φανερό πως κάθε ουτοπική προσέγγιση που αντιμετωπίζει τον κόσμο των δικτύων ως μέσο για την σταδιακή επικράτηση όλο και πιο δημοκρατικών πρακτικών καταρρίπτεται, αν κανείς εξετάσει πώς δεκάδες ιστολόγια απλά παραπέμπουν σε ένα.

Συγχρόνως, αυτό που αναφέρθηκε και παραπάνω, πως στα ψηφιακά μέσα κανείς συναντά μόνο τον εαυτό του και πως εξαλείφεται κάθε επαφή με την ετερότητα, ενισχύεται μέσα από φαινόμενα, όπως το filter bubble. Πρόκειται για το φαινόμενο, κατά το οποίο οι μηχανές αναζήτησης φιλτράρουν τις ειδήσεις και εμφανίζουν σε κάθε χρήστη συγκεκριμένα άρθρα και προσωποποιημένα αποτελέσματα, που προκύπτουν μέσα από συνδυασμούς πληροφοριών, όπως το ιστορικό των αναζητήσεων, τα λεγόμενα cookies, η τοποθεσία κ.α. Το ίδιο συμβαίνει και στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, όπου στην αρχική σελίδα των χρηστών εμφανίζονται οι αναρτήσεις από τα άτομα με τα οποία ο χρήστης έχει τις περισσότερες αλληλεπιδράσεις ή έχει αλληλεπιδράσει πρόσφατα ή ακόμα και με τα οποία έχει πιο πολλά κοινά ενδιαφέροντα, κάτι που φαίνεται από τις κοινές σελίδες, τις οποίες ακολουθούν. Έτσι, αναρτήσεις χρηστών με τις οποίες ο χρήστης δεν βρίσκεται σε συμφωνία ή βρίσκονται εκτός των ενδιαφερόντων του, δεν εμφανίζονται καθόλου.

Σε πλήρη αντίθεση με θεωρίες που αντιμετωπίζουν την πληροφορία ως αρνητική εντροπία, με χαρακτηριστικό παράδειγμα την ανάλυση του Flusser που μιλά για την τηλεματική ως σχολή ελευθερίας εννοώντας την ανθρώπινη στράτευση για τη δημιουργία πληροφοριών κατά της εντροπίας⁸⁷, η διάλυση του κοινωνικού και του νοήματος μέσω της κυκλικότητας, στην οποία οι διακριτοί όροι εξαλείφονται, φαίνεται πως οδηγεί τελικά στο ακριβώς αντίθετο, στην πλήρη εντροπία. Η πληροφορία ταυτίζεται με την αρνητική εντροπία, όταν παράγεται κάτι καινούριο, κάτι καινοτόμο, όταν κανείς αρνείται να υπακούσει αυτομάτως σε μια εντολή, αλλά ερμηνεύει και επιλέγει αν θα υπακούσει σε μια εντολή. Όταν η επικοινωνία μετατρέπεται σε μια τυπική αντιστρεψιμότητα πομπού και δέκτη και κάθε δυνατότητα ερμηνείας αποφεύγεται, για να επιτευχθεί η αποφυγή τυχόν παρεξηγήσεων, δεν υπάρχει τίποτα το απρόβλεπτο που θα μπορούσε να διαταράξει στο

⁸⁷Flusser V., *Προς το σύμπαν των τεχνικών εικόνων* (Ηλιόπουλος Η. Γιώργος - επιμ. Καβαθάς Διονύσης), Σμίλη, Αθήνα, 2008, σ. 154

ελάχιστο τη ροή της συντονισμένης διάδρασης. Επομένως, δεν αναδύεται τίποτα καινούριο, καμία πληροφορία.

3.2 Αλληλεπίδραση και αυτοματοποίηση: Τα βιντεοπαιχνίδια ως εκπαιδευτικά προγράμματα προσαρμοσμένα στις ανάγκες τους επιταχυνμένου τεχνοκαπιταλισμού.

Αν θέλουμε να εξηγήσουμε την ευρεία αποδοχή του διαδραστικού μοντέλου συσχετίζοντας την με τις σύγχρονες ανάγκες της αγοράς εργασίας, θα διαπιστώσουμε γρήγορα πως το ζήτημα της διαδραστικότητας είναι άμεσα συνδεδεμένο με μια γενικότερη απαξίωση της θεωρησιακής κατάστασης, η οποία στο σύγχρονο τεχνοκαπιταλιστικό σύστημα ταυτίζεται με την τεμπελιά, η οποία είναι με τη σειρά της έννοια αρνητικά φορτισμένη. Στη σημερινή κοινωνία της επίδοσης η υπερδραστηριότητα είναι, όπως προαναφέρθηκε, μια κοινωνική επιταγή και δεν υπάρχει ο ελάχιστος χρόνος να βαρεθεί κανείς, ούτε κατ' επέκταση να στοχαστεί. Η διαρκής συνδεσιμότητα, η οποία καθιστά το υποκείμενο αδιάλειπτα διαθέσιμο για επικοινωνία και η αναγκαιότητα επεξεργασίας πολλών πληροφοριών και ερεθισμάτων ταυτοχρόνως κάνουν την ανθρώπινη αντίληψη όλο και πιο αποσπασματική.

Ο Flusser θεωρούσε πως η αυτοματοποίηση που θα πραγματοποιούταν στην τηλεματική σχολή θα είχε ως επακόλουθο οι άνθρωποι να απαλλαγούν από μια σειρά από πρακτικές δραστηριότητες και προπαντός από την εργασία, με αποτέλεσμα να διαθέτουν άφθονο χρόνο να στοχαστούν. Ταυτίζοντας την αργία με μια εορταστική κατάσταση, θεωρούσε πως η λεγόμενη σχολή της τηλεματικής θα επέτρεπε στον μελλοντικό άνθρωπο να κάνει τα πάντα σε συνθήκες αργίας, να ζει δηλαδή εορταστικά.⁸⁸

Παρά την αρκετά ενδιαφέρουσα θεωρία του Flusser περί τηλεματικής και αρνητικής εντροπίας, αυτό που φαίνεται να επικρατεί ως άμεσο αποτέλεσμα της αυτοματοποίησης δεν είναι σε καμία περίπτωση περισσότερος χρόνος για πνευματικά επιτεύγματα και άρα για φιλοσοφία. Αντίθετα, επικρατεί όλο και πιο πολύ μια διασκορπισμένη προσοχή, στην οποία η εστίαση εναλλάσσεται σε διάφορα καθήκοντα και σε εκατοντάδες πηγές πληροφόρησης και διεργασίες.

Ο Han αναφερόμενος σε αυτήν τη νέα συνθήκη έκανε έναν παραλληλισμό των σύγχρονων υποκειμένων με τα άγρια ζώα, που είναι αναγκασμένα να διατηρούν την

⁸⁸Flusser V., *Προς το σύμπαν των* σ. 206

προσοχή τους σε ποικίλες δραστηριότητες ταυτοχρόνως. Ανέφερε μάλιστα ως χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτού του παραλληλισμού πως ο περισπασμός της προσοχής του σύγχρονου ανθρώπου θυμίζει τον τρόπο που τρώνε τα άγρια ζώα, όπου την ώρα εκείνη πρέπει να φροντίζουν να κρατούν την τροφή τους μακριά από τους ανταγωνιστές τους και συγχρόνως να προσέχουν να μη φαγωθούν. Για τον λόγο αυτόν για εκείνον η ταυτόχρονη ενασχόληση με πολλά διεργασίες, η διαρκής ενεργητικότητα, η υπερεπικοινωνία, αλλά και δραστηριότητες όπως τα βιντεοπαιχνίδια δεν αποτελούν σε καμία περίπτωση πολιτισμική πρόοδο. Αντιθέτως, αποτελούν μια τεχνική της προσοχής αντίστοιχη με εκείνη των άγριων ζώων.⁸⁹ Καταλήγει, έτσι, και εκείνος στο συμπέρασμα πως η λύση στο πρόβλημα αυτό δεν μπορεί να είναι η (ανά)παραγωγή περισσότερων πληροφοριών, αλλά είναι κάτι παραπάνω από αναγκαίο να βρεθούν τρόποι προστασίας από αυτόν ακριβώς τον περισπασμό της προσοχής.

Όσον αφορά τα βιντεοπαιχνίδια, που αναφέρθηκαν προηγουμένως, έχει μια ιδιαίτερη αξία να αναλογιστούμε την ραγδαία ανάπτυξη τους παγκοσμίως τα τελευταία χρόνια και αυτό κυρίως για δύο λόγους. Αφενός, επειδή ανέκαθεν οι δομές των παιχνιδιών εξέφραζαν τις εκάστοτε πολιτισμικές αξίες, καθώς τα παιχνίδια αποτελούν αποτελεσματικά μέσα εγγραφής εντός του υποκειμένου των κυρίαρχων αξιών του κάθε πολιτισμικού περιβάλλοντος, και αφετέρου, επειδή ένα μεγάλο μέρος των προσφερόμενων βιντεοπαιχνιδιών αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα των απαιτήσεων, στις οποίες καλείται κανείς να ανταποκριθεί στο σύγχρονο διαδραστικό μοντέλο ζωής και ιδιαίτερα στις σημερινές ανάγκες της αγοράς εργασίας.

Όπως και στο ζήτημα των μέσων, οι συνηθισμένες κριτικές που αφορούν τα βιντεοπαιχνίδια εστιάζουν αποκλειστικά στο επίπεδο του περιεχομένου τους και κυρίως στη συνηθισμένη κατηγορία περί αναπαραγωγής βίαιων προτύπων και πολεμικών συρράξεων. Αυτό, όμως, δεν αποτελεί έναν αυστηρό κανόνα, καθώς υπάρχουν αμέτρητα ηλεκτρονικά παιχνίδια που προσφέρουν μια πιο φιλήσυχη διασκέδαση, όπως για παράδειγμα το διαδεδομένο «Farmville», στο οποίο ο χρήστης έχει ως μόνιμο καθήκον να φροντίζει μια φάρμα. Χωρίς, ωστόσο, να υπάρχει καμία διάθεση να μειωθεί η αξία της κριτικής που εστιάζει στο περιεχόμενο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και στα πρότυπα που προβάλλονται στα περισσότερα βιντεοπαιχνίδια (πολλά από τα οποία, πράγματι, μέσα από το περιεχόμενο τους δείχνουν τόσο την άμεση σχέση τους με τον μιλιταρισμό, καθώς

⁸⁹Han Byung C., *Κοινωνία της κόπωσης*, σ. 61-62

πολλά επιτυχημένα εμπορικά παιχνίδια αποτελούν προσομοιώσεις πολέμων, όσο και με τις επιχειρήσεις, το management και τον ακραίο ανταγωνισμό που (ανά)παράγεται σε αυτούς τους χώρους), η παρούσα εργασία παρουσιάζει ενδιαφέρον περισσότερο για τα δομικά χαρακτηριστικά των βιντεοπαιχνιδιών, τα οποία παραμένουν (φυσικά με παραλλαγές ανά παιχνίδι) είτε το περιεχόμενο του παιχνιδιού είναι πολεμικό, είτε είναι απλώς η αθώα τακτική φροντίδα μιας φάρμας. Μας καλεί, για παράδειγμα, να αναλογιστούμε, γιατί ορισμένα δομικά χαρακτηριστικά των βιντεοπαιχνιδιών, όπως η αυξημένη ταχύτητα, οι βαθμιδωτές κατατάξεις, η λήψη αποφάσεων για την επίλυση σύνθετων προβλημάτων, η μαθηματική μέτρηση των επιδόσεων κ.α. αποτελούν ένα μοτίβο που επαναλαμβάνεται σε όλο και περισσότερα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Για να συνδεθεί η σκέψη αυτή με όσα αναφέρθηκαν παραπάνω για το πέρασμα από τη πειθαρχική κοινωνία στη κοινωνία του ελέγχου αρκεί να αναφερθούμε στη θέση του Deleuze, πως η επιχείρηση σήμερα έχει υποκαταστήσει το εργοστάσιο, η δια βίου εκπαίδευση έχει αντικαταστήσει το σχολείο και ο συνεχής έλεγχος έχει πάρει τη θέση των εξετάσεων.⁹⁰ Στο πλαίσιο αυτό, θα μπορούσαμε να ερμηνεύσουμε τα βιντεοπαιχνίδια ως ένα τέτοιο σύστημα που συνδέει το σχολείο με την επιχείρηση. Χωρίς να μπορούμε φυσικά να μιλάμε με βεβαιότητες για το σύνολο των προσφερόμενων βιντεοπαιχνιδιών, παρακάτω θα γίνει μια προσπάθεια να αναλυθούν κάποια από τα δομικά χαρακτηριστικά τους, που τείνουν να επαναλαμβάνονται, προσπαθώντας πάντα να τα συνδέσουμε με τις σύγχρονες κοινωνικές απαιτήσεις, που αναφέρθηκαν παραπάνω.

Αρχικά, μιλώντας για το κατεξοχήν χαρακτηριστικό των βιντεοπαιχνιδιών θα λέγαμε πως τα βιντεοπαιχνίδια εκπαιδεύουν τους χρήστες να αλληλεπιδρούν αμέσως. Απαιτείται δηλαδή από τους παίκτες άμεση ανταπόκριση και εγρήγορση. Ουσιαστικά οι χρήστες πρέπει να εκπαιδευτούν, ώστε να κατορθώνουν στο τέλος να διεκπεραιώνουν όλες τις απαραίτητες κινήσεις του παιχνιδιού με αυτοματισμό. Τα βιντεοπαιχνίδια, λοιπόν, εκγυμνάζουν τα υποκείμενα στην αντιμετώπιση των εκάστοτε σύνθετων ή μη προβλημάτων γρήγορα και αποτελεσματικά. Η ταχύτητα αναδεικνύεται στην πιο σπουδαία αρετή ή πιο σωστά με τους όρους της αγοράς στο σημαντικότερο προσόν, ενώ η αποτίμηση αυτής της προσπάθειας μετριέται με αντικειμενικούς αριθμούς και βάσει συγκεκριμένων αριθμητικών αποτελεσμάτων και κατατάξεων, που δεν δέχονται αμφισβήτηση.

⁹⁰Deleuze G., *Η κοινωνία του ελέγχου* (μτφρ. Καλαμαράς Παναγιώτης), Ελευθεριακή κουλτούρα, Αθήνα, 2001, σ. 11

Όπως τα μαζικά μέσα ενημέρωσης και ιδίως η τηλεόραση αναλαμβάνουν να μας εκθέτουν συνεχώς σε μη ελεγχόμενες καταστάσεις, σε φυσικές καταστροφές και σε ειδήσεις για τρομοκρατικές επιθέσεις, έτσι και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια φροντίζουν να μας εκγυμνάζουν στην αντιμετώπιση των ερεθισμάτων και να εξασκούν τη δυνατότητα προσαρμογής μας στην αγορά εργασίας της σύγχρονης επιταχυμένης τεχνοκαπιταλιστικής κοινωνίας. Όπως τονίζει ο Bolz:

Ό,τι ήταν για τον προνεωτερικό κόσμο η τύχη είναι για τον νεωτερικό κόσμο η ένταση. Στη νεωτερική εποχή αναζητούμε τον κίνδυνο γιατί αυτός μας διεγείρει και αυτό προκαλεί ηδονή. Αλλά ο κίνδυνος δεν πρέπει να είναι πραγματικός. Αυτό δηλαδή που κατά βάθος αναζητούμε είναι safe dangers.⁹¹

Όπως στις ειδήσεις των μέσων κατασκευάζεται ένα σταθερό πλαίσιο για την πρόκληση γενικής ανασφάλειας, με παρόμοιο τρόπο στα βιντεοπαιχνίδια ο παίκτης βρίσκεται συχνά αντιμέτωπος με πεδία μαχών, πολεμικές ενέργειες ή σε αδιέξοδες καταστάσεις, για τις οποίες πρέπει να πάρει γρήγορα την σωστή στρατηγικά απόφαση. Και στις δυο περιπτώσεις αυτό που απολαμβάνουν οι θεατές/παίκτριες είναι η δυνατότητα τους να παρακολουθούν ή και να συμμετέχουν ενεργά στα γεγονότα, γνωρίζοντας όμως την ίδια στιγμή την πραγματική απόσταση που έχουν από αυτά. Κατά τον Foucault:

Η αυστηρή πειθαρχία είναι η τέχνη της ορθής εκγύμνασης. Πράγματι η πειθαρχική εξουσία είναι μια εξουσία, η οποία αντί να υπεξαιρεί και να παρακρατά, έχει ως μείζονα λειτουργία να «εκγυμνάζει» ή μάλλον, να εκγυμνάζει ώστε να παρακρατά καλύτερα και να υπεξαιρεί περισσότερο.⁹²

Τα βιντεοπαιχνίδια, λοιπόν, μπορούν να εκπαιδεύσουν τους παίκτες για οποιαδήποτε μελλοντική θέση εργασίας, η οποία απαιτεί από τη μια ένταση και διαχείριση σύνθετων πληροφοριών και από την άλλη αυξημένη εξειδίκευση σε επιμέρους καθήκοντα, τα οποία πρέπει πάντα να διεκπεραιώνονται γρήγορα και με ακρίβεια. Οι χρήστες ηλεκτρονικών παιχνιδιών εξασκούνται στην αρτιότητα του χειρισμού υπό πίεση και στην αντιμετώπιση πολύπλοκων καταστάσεων, επεξεργαζόμενοι ταυτόχρονα πολλές πληροφορίες και όλα αυτά σε εξαιρετικά σύντομο χρόνο.

Μια από τις σημαντικότερες τεχνικές των πειθαρχιών είναι κατά τον Foucault ο έλεγχος της δραστηριότητας του υποκειμένου μέσω της οργάνωσης του χρόνου. Η επικοινωνία που βασίζεται στο τυποποιημένο επικοινωνιακό μοντέλο εντολής και υπακοής

⁹¹Bolz N., *Το αλφαριθμητικό των*, σ. 122

⁹²Foucault M., *Επιτήρηση και*, σ. 195

είναι στη περίπτωση των βιντεοπαιχνιδιών ιδανική, καθώς οι δραστηριότητες του παιχνιδιού συνδέονται όλο και πιο συχνά με εντολές, οι οποίες απαιτούν άμεση ανταπόκριση. Όπως κατά τη διάρκεια της μισθωτής εργασίας, στην οποία ο χρόνος που μετριέται και πληρώνεται πρέπει να είναι ένας χρόνος ποιοτικός χωρίς κενά, καθ' όλη τη διάρκεια του οποίου το σώμα μένει προσηλωμένο στην εργασία του, έτσι και στα ηλεκτρονικά παιχνίδια απαιτείται ακρίβεια και προσήλωση, στοιχεία που αποτελούν τις βασικές αρετές του πειθαρχικού χρόνου. Σε κάθε περίπτωση η διαίρεση του χρόνου πραγματοποιείται με απόλυτη ακρίβεια, με αποτέλεσμα να συγκροτείται αυτό που ο Foucault ονόμασε ένας «ολοκληρωτικά χρήσιμος χρόνος».

Όλη η δραστηριότητα του πειθαρχημένου ατόμου πρέπει να ρυθμίζεται και να υποστηρίζεται από προσταγές, των οποίων η αποτελεσματικότητα εδράζεται στη συντομία και τη σαφήνεια. Η εντολή δεν χρειάζεται να εξηγηθεί, ούτε επίσης να διατυπωθεί. Πρέπει και αρκεί να φέρει την επιθυμητή συμπεριφορά [...] Ζητούμενο δεν είναι να γίνει κατανοητή η προσταγή αλλά να γίνει αντιληπτό το σήμα, να υπάρξει άμεση απόκριση σε αυτό, σύμφωνα με έναν κώδικα κατά το μάλλον ή ήττον τεχνητό, που έχει οριστεί εκ των προτέρων. Το σώμα τοποθετείται σε έναν μικρόκοσμο σημάτων, καθένα εκ των οποίων είναι συνδεδεμένο με μια υποχρεωτική απάντηση: τεχνική της εκγύμνασης που αποκλείει με δεσποτικό τρόπο τη παραμικρή σκέψη και τη παραμικρή βοή.⁹³

Επιπλέον, στα βιντεοπαιχνίδια το σώμα πειθαρχεί μπροστά στην οθόνη και η σκέψη ακολουθεί πιστά τους κανόνες του παιχνιδιού. Η μηχανή εκπαιδεύει τις παίκτριες να πειθαρχούν στην αλγοριθμική της λειτουργία, ενώ οι ίδιες σταδιακά εσωτερικεύουν τον έλεγχο που τους ασκεί, ακόμη και αν αυτός ο έλεγχος είναι προσαρμοσμένος στις δικές τους προσωπικές επιλογές. Παρά την φαινομενική ελευθερία που έχουν οι παίκτες, αφού η δραστηριότητα του παιχνιδιού προκύπτει από την «ελεύθερη» επιλογή του ατόμου και δεν είναι καταναγκαστική, υπάρχουν ορισμένοι συμβατικοί κανόνες, οι οποίοι είναι ενσωματωμένοι στη μηχανή δηλαδή στην ίδια τη δομή των παιχνιδιών, τους οποίους οι παίκτες είναι υποχρεωμένοι να ακολουθήσουν αυστηρά. Για παράδειγμα, δεν αποτελεί μια επιλογή του ίδιου του υποκειμένου το να πραγματοποιεί τις κινήσεις του εξαιρετικά γρήγορα, αλλά είναι αναγκαία προϋπόθεση, προκειμένου να τερματίσει το παιχνίδι με επιτυχία. Άρα, στην πράξη καταλύεται κάθε φαινομενική ελευθερία κινήσεων.

Σίγουρα, υπάρχουν και βιντεοπαιχνίδια, στα οποία η επέμβαση του χρήστη στο παιχνίδι είναι εντονότερη και υπάρχει η δυνατότητα εκείνος να επηρεάσει σε μεγαλύτερο βαθμό την πορεία του παιχνιδιού, όπως για παράδειγμα αυτά όπου ο χρήστης επιλέγει πώς

⁹³Foucault M., *Επιτήρηση και*, σ. 190

θα διαμορφώσει τον χαρακτήρα του πρωταγωνιστή μιας κεντρικής ιστορίας, η οποία περιβάλλει το παιχνίδι. Σταδιακά, μάλιστα, στην ίδια λογική προστέθηκε και η αφήγηση ως χαρακτηριστικό αυτού του είδους των βιντεοπαιχνιδιών. Ωστόσο, και σε αυτές τις περιπτώσεις τα όρια αυτής της ελευθερίας κινήσεων είναι πλήρως προκαθορισμένα από τους προγραμματιστές των παιχνιδιών. Με λίγα λόγια, όσο φαινομενικά ελεύθερος και αν είναι ο εικονικός κόσμος των βιντεοπαιχνιδιών, στην πραγματικότητα είναι αυστηρά οριοθετημένος.⁹⁴

Ακόμα, όμως, και αυτή η προσφερόμενη δυνατότητα, δηλαδή το γεγονός ότι δεν δέχεται μόνο ο παίκτης αλλά μπορεί και να συνδιαμορφώνει μέσω των επιλογών του την πορεία του παιχνιδιού, έχει με τη σειρά της τη δική της αξία σε αυτό που λέμε προετοιμασία για τη σύγχρονη αγορά εργασίας. Σίγουρα, ένα από τα βασικά προσόντα, το οποίο πρέπει να αποκτήσει ο παίκτης ως σύγχρονος εργαζόμενος είναι η ικανότητα να μην ακολουθεί μονάχα έναν προδιαγεγραμμένο δρόμο, αλλά να παίρνει αποφάσεις, που άλλοτε έχουν ιδιαίτερη σημασία για την έκβαση του παιχνιδιού και άλλοτε λιγότερη. Οι χρήστες οφείλουν, δηλαδή, να εξασκούνται στη λήψη αποφάσεων, για να είναι σε θέση να εκτιμήσουν την κατάσταση, να επιλέξουν, να προσχεδιάσουν, να προσαρμοστούν και κυρίως να καινοτομήσουν.⁹⁵ Πρόκειται για ικανότητες απαραίτητες για κάθε εργαζόμενο στις σύγχρονες επιχειρήσεις σε αντίθεση με τους εργαζόμενους της αυστηρής χειρωνακτικής εργασίας της νεωτερικής κοινωνίας, για την προετοιμασία των οποίων το παραδοσιακό εκπαιδευτικό σύστημα με τη μονοτονία, την αποστήθιση και την επανάληψη χωρίς τις δυνατότητες της διάδρασης, της «ενεργητικότητας» και της «δημιουργικότητας» κρινόταν κατάλληλο.

Θα μπορούσαμε, λοιπόν, να πούμε ότι η πειθάρχηση που πραγματοποιείται μέσω των βιντεοπαιχνιδιών δεν διαφέρει τόσο, όσο τουλάχιστον εκ πρώτης όψεως φαίνεται, από την πειθάρχηση του παραδοσιακού συστήματος εκπαίδευσης, όσο πιο απελευθερωτικό και αν μοιάζει το πρώτο σε σχέση με το δεύτερο. Παρά τις επιμέρους διαφοροποιήσεις στον τρόπο που αναλαμβάνουν να επιτελέσουν το έργο της εκγύμνασης, της προσαρμογής και της προετοιμασίας για την αγορά εργασίας οι παραδοσιακές εκπαιδευτικές διαδικασίες σε

⁹⁴Game over: για τη διάσωση της αμήχανης σκέψης, *Video games: ηλεκτρονική εκπαίδευση*, 2012, ανακτήθηκε από: <https://gameoversite.gr/2012/10/14/videogames%CE%B7%CE%BB%CE%B5%CE%BA%CF%84%CF%81%CE%BF%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AE%CE%B5%CE%BA%CF%80%CE%B1%CE%AF%CE%B4%CE%B5%CF%85%CF%83%CE%B7/>

⁹⁵Στο ίδιο

σχέση με τα βιντεοπαιχνίδια, ο σκοπός τους είναι κοινός. Οι επιμέρους αυτές διαφοροποιήσεις αφορούν περισσότερο την αλλαγή στην κατεύθυνση των δεξιοτήτων που απαιτούνται από τους σύγχρονους εργαζόμενους, παρά μια υποτιθέμενη απελευθέρωση από την αυστηρή ιεραρχία, τη μονοτονία και τους εξαναγκασμούς του παραδοσιακού σχολικού συστήματος.

Ωστόσο, παρά το γεγονός πως στο επίπεδο των σκοπών το παραδοσιακό εκπαιδευτικό σύστημα και το διαδραστικό εκπαιδευτικό μοντέλο των βιντεοπαιχνιδιών δεν έρχονται σε αντίθεση, παρουσιάζουν βασικές διαφοροποιήσεις μεταξύ τους.

Αρχικά, κατά παρόμοιο τρόπο που στα σχολεία επικρατεί μια βαθμιδωτή κατάταξη των μαθητών στη σχολική τάξη με βάση την ηλικία, τις επιδόσεις ή τη διαγωγή τους, στα ηλεκτρονικά παιχνίδια οι παίκτες κατατάσσονται διαρκώς σε βαθμίδες ανάλογα με την απόδοσή τους. Από το σύστημα των βαθμών περνάμε δηλαδή σε ένα σύστημα πόντων. Ωστόσο, υπάρχει μια ουσιαστική διαφορά ανάμεσα στα δύο αυτά συστήματα αξιολόγησης. Αυτό το σύστημα των πόντων σε συνδυασμό με την ανοδική αλλαγή επιπέδων δίνει την αίσθηση του κατορθώματος, κάτι που λειτουργεί ενθαρρυντικά για τον παίκτη/ μαθητή. Έτσι, η προσπάθεια αυτή των παικτών να αυξήσουν την απόδοσή τους, προκειμένου να ανέβουν επίπεδα, λειτουργεί σαν μια αυτοαξιολόγηση και οδηγεί στη προσωπική προσήλωση να διορθωθούν και να γίνουν καλύτεροι, βλέποντας τα άμεσα αποτελέσματα των προσπαθειών τους μέσα από την επιβράβευση των πόντων και των επιπέδων.

Επιπλέον, μια σημαντική διαφορά εντοπίζεται στο γεγονός πως ο έλεγχος των επιδόσεων γίνεται από τις μηχανές, τα αποτελέσματα των οποίων δεν είναι δυνατόν να αμφισβητούνται. Σε αντίθεση με το παραδοσιακό εκπαιδευτικό σύστημα που κάθε αξιολόγηση προκύπτει από τη κρίση του εκάστοτε καθηγητή, στα ηλεκτρονικά παιχνίδια κανείς δεν μπορεί να επικαλεστεί υποκειμενικές προσεγγίσεις και τυχόν λάθη, καθώς οι μηχανές αξιολογούν πάντα ορθολογικά και αντικειμενικά.

Επιπλέον, και στο γνωσιολογικό κομμάτι υπάρχει ένα πλήθος βιντεοπαιχνιδιών που ενσωματώνουν διάφορα γνωστικά αντικείμενα. Όπως αναφέρεται με παραδείγματα σε άρθρο για την ηλεκτρονική εκπαίδευση:

[...] video games όπως το Portal, ενώ έχουν σχεδιαστεί για διασκέδαση, επιτρέπουν στο χρήστη να έρθει σε τριβή με ένα γνωστικό αντικείμενο, τη φυσική και τα μαθηματικά, που, υπό άλλες συνθήκες, δηλαδή στα σχολικά θρανία, θα σνόμπαρα.

Παιχνίδια όπως το Civilization και το Age of Mythology δίνουν μια καλή αφορμή για την ενασχόληση με την ιστορία. Ακόμα και πιο εξειδικευμένες γνώσεις όπως η πτήση ενός ελικοπτερου, μπορούν να προκύψουν από τη μεγάλη γκάμα των simulation games.⁹⁶

Αυτό που αλλάζει όμως σε σχέση με το παραδοσιακό μοντέλο είναι ο τρόπος μετάδοσης, ο οποίος γίνεται πιο άμεσος και βιωματικός. Ο χρήστης μαθαίνει πράττοντας και όχι αποστηθίζοντας γνώσεις, με τις οποίες δεν έρχεται σε καμία επαφή.⁹⁷ Το καταναγκαστικό διάβασμα και η αρνητικότητα του αντικαθίσταται από τη θετική ψυχολογία, τη διάθεση για εξέλιξη και την προσωπική επιθυμία από τους χρήστες να αναλάβουν πρωτοβουλίες και να γίνουν πιο «δημιουργικοί».

Ωστόσο, η πειθαρχία σε συγκεκριμένες νόρμες του παραδοσιακού εκπαιδευτικού συστήματος όχι μόνο δεν καταργείται αλλά, καθώς μετατρέπεται σε βιντεοπαιχνίδι, γίνεται πιο προσιτή, ενώ συγχρόνως - και αυτό είναι το σημαντικότερο -ταιριάζει περισσότερο στις απαιτήσεις της σύγχρονης αγοράς εργασίας. Οι συνθήκες με τις οποίες έρχεται αντιμέτωπη η παίκτρια ενός βιντεοπαιχνιδιού παρουσιάζει πολλές ομοιότητες με εκείνες που θα κληθεί να αντιμετωπίσει ως εργαζόμενη σε επιχειρήσεις. Πρώτη και κύρια ομοιότητα ανιχνεύουμε στο σύστημα της αξιολόγησης. Η διαδικασία βαθμολόγησης και κατάταξης των βιντεοπαιχνιδιών θυμίζει τα σύγχρονα εργαλεία μέτρησης των επιδόσεων των εργαζομένων από τις εκάστοτε επιχειρήσεις. Γνωρίζουμε, βέβαια, πως αυτό δεν αποτελεί μια πρωτοτυπία, καθώς ήδη στις αυστηρές πειθαρχικές κοινωνίες, που η εργασία περιοριζόταν στα εργοστάσια, επικρατούσε ένα σύστημα επιβραβεύσεων. Παρόλα αυτά, οι σύγχρονες επιχειρήσεις αποτελούν τους κατεξοχήν χώρους του ακραίου ανταγωνισμού και λειτουργούν σύμφωνα με την αρχή «μισθός ανάλογα με τη αξία».⁹⁸ Τα bonus που δίνονται όταν η εργασία είναι έτοιμη πολύ πριν το deadline (ακόμα και αν αυτό σημαίνει να μεταφέρεται η εργασία εκτός του εργασιακού χώρου και χρόνου), τα ποσοστά από τις πωλήσεις και οι συχνές μικρές προαγωγές (αντίστοιχες των ηλεκτρονικών κατατάξεων)

⁹⁶Game over: για τη διάσωση της αμήχανης σκέψης, *Video games: ηλεκτρονική εκπαίδευση*, 2012, ανακτήθηκε από <https://gameoversite.gr/2012/10/14/videogames-%CE%B7%CE%BB%CE%B5%CE%BA%CF%84%CF%81%CE%BF%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AE%CE%B5%CE%BA%CF%80%CE%B1%CE%AF%CE%B4%CE%B5%CF%85%CF%83%CE%B7/>

⁹⁷Στο ίδιο

⁹⁸Deleuze G., *Η κοινωνία του*, σ. 11

είναι ακριβώς αυτές οι επιβραβεύσεις που λειτουργούν ενθαρρυντικά, ώστε οι εργαζόμενες να γίνουν παραγωγικότερες.

Αυτή η νέου τύπου εκπαίδευση μέσω των βιντεοπαιχνιδιών δεν βρίσκεται, λοιπόν, σε αντίθεση με τις παραδοσιακές διαδικασίες μάθησης, αντιθέτως, τις ενσωματώνει. Η εκπαίδευση μέσω της πειθάρχησης στα συστήματα των μηχανών και των αλγορίθμων όχι μόνο δεν απελευθερώνει τη σκέψη από την τυποποίηση αλλά οδηγεί τους παίκτες στην αφομοίωση πρακτικών αυτοματοποίησης της σκέψης. Η σκέψη εγκλωβίζεται στην αναζήτηση του πιο αποδοτικού τρόπου, ενώ, ταυτόχρονα μια αυστηρή μαθηματικοποίηση του κόσμου επιτελείται με επιτυχία.

Συγχρόνως, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού διαμορφώνεται ένα πειθαρχικό σώμα. Η παίκτρια βρίσκεται απαραίτητως σε καθιστή στάση και οι μόνες κινήσεις που κάνει περιορίζονται στα δάκτυλα των χεριών της. Η σωστή θέση του σώματος του παίκτη είναι απαραίτητη προϋπόθεση για την επίτευξη της κίνησης αποτελεσματικά και σε μικρή χρονική διάρκεια. Αυτή η θέση είναι προκαθορισμένη και κάθε πράξη και κίνηση έχει συγκεκριμένη διάρκεια. Αυτή η πειθάρχηση του σώματος μπροστά στην οθόνη του βιντεοπαιχνιδιού, όπου το σώμα είναι ακινητοποιημένο, καθισμένο σε μια καρέκλα για ώρες, δεν αποτελεί μια παράξενη εικόνα, καθώς ήδη το σχολείο έχει καταφέρει να προετοιμάσει την κατάσταση κρατώντας τις μαθήτριες καθιστές για ώρες.⁹⁹

Παράλληλα, η σχέση που πρέπει το σώμα να διατηρεί με το αντικείμενο που χειρίζεται είναι κάτι ακόμα που φροντίζει να ορίσει η πειθαρχία, το ζήτημα δηλαδή του χειρισμού του αντικειμένου, αυτό που ο Foucault ονόμασε εργαλειακή κωδίκευση του σώματος. Τα στοιχεία του σώματος που πρόκειται να χρησιμοποιηθούν για το παιχνίδι και τα στοιχεία του υπό χειρισμού αντικειμένου πρέπει να συσχετιστούν. Όπως ο δάσκαλος δείχνει στο παιδί τον σωστό τρόπο, με τον οποίο πρέπει να κρατά το μολύβι, για να πετύχει το γράμμα ή αντίστοιχα ο τρόπος με τον οποίο πρέπει ο στρατιώτης να κρατά το όπλο, με παρόμοιο τρόπο οι κινήσεις του χεριού και των δαχτύλων, η σωστή στάση του σώματος και η σχέση με το τηλεχειριστήριο κατά τη διάρκεια του βιντεοπαιχνιδιού είναι πολύ συγκεκριμένες. Όπως τονίζει ο Foucault: «Σε όλη την επιφάνεια της επαφής του σώματος

⁹⁹Game over: για τη διάσωση της

με το υπό χειρισμό αντικείμενο έρχεται να εισχωρήσει η εξουσία, προσδένοντας το ένα με το άλλο».¹⁰⁰

Είναι φανερό πως τα βιντεοπαιχνίδια δεν αποτελούν απλά παιχνίδια. Όπως, άλλωστε, κάθε παιχνίδι σε κάθε εποχή και σε κάθε πολιτισμικό περιβάλλον επιδέχεται πολλές ερμηνείες, στη περίπτωση των βιντεοπαιχνιδιών τα δομικά χαρακτηριστικά που επαναλαμβάνονται προσφέρουν μια εικόνα των δεξιοτήτων που καθιστούν τον παίκτη νικητή και το υποκείμενο κοινωνικά και επαγγελματικά επιτυχημένο.

Κατά τον Foucault, η πειθαρχική εξουσία κατασκευάζει άτομα και τα χρησιμοποιεί ως αντικείμενα και ως εργαλεία για την άσκηση της. Καθώς, όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, οι επιταχυμένες μορφές ελέγχου πλέον πραγματοποιούνται στον ανοιχτό χώρο και αντικαθιστούν αποτελεσματικά τις παλιές πειθαρχικές μεθόδους σε κλειστά συστήματα, η περίπτωση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών επιβεβαιώνει πως η οποιαδήποτε υποδούλωση μπορεί να προκύψει ευκολότερα μέσα από την απόλαυση.

Τα βιντεοπαιχνίδια, λοιπόν, αποτελούν εκπαιδευτικά προγράμματα, τα οποία προετοιμάζουν τους χρήστες για τις ανάγκες του επιταχυμένου καπιταλισμού, στον οποίο ζουν. Οι παίκτες εκπαιδεύονται στην ανταγωνιστικότητα, τον τεχνικό τρόπο σκέψης, τη συνεχή (αυτό)αξιολόγηση, ακόμα και κατά τη διάρκεια του ελεύθερου τους χρόνου, ο οποίος δεν διαχωρίζεται - όσο τουλάχιστον φαίνεται - από τον χρόνο της εκπαίδευσης. Η μαθηματοποίηση της σκέψης, η αναγκαιότητα συνεχούς βελτίωσης, η βαθμιδωτή κατάταξη σε καλύτερους και χειρότερους, οι «αντικειμενικές» μετρήσεις των επιδόσεων και ο έλεγχος από τις μηχανές μετατρέπονται σε αξίες και ενσωματώνονται στη συνείδηση των υποκειμένων μέσα από την ευχαρίστηση του παιχνιδιού. Πρόκειται για έναν ατέρμονο αγώνα, όπου κάθε αποτυχία συμμόρφωσης έχει αντικατασταθεί από έναν φόβο ανεπάρκειας.¹⁰¹ Το υποκείμενο πασχίζει να αυξήσει την απόδοση του, όμως, όπως τονίζει ο Han: «η υπερβολική αύξηση της αποδοτικότητας οδηγεί σε έμφραγμα της ψυχής.»¹⁰²

¹⁰⁰Foucault M., *Επιτήρηση και*, σ. 173

¹⁰¹Han Byung C., *Κοινωνία της κόπωσης*, σ. 82

¹⁰²Στο ίδιο, σ. 100

Κεφάλαιο 4

Η αδράνεια και η δημιουργικότητα ως πράξεις αντίστασης στη επιβαλλόμενη διαδραστικότητα. Η συγκρότηση νέων ριζοσπαστικών υποκειμενικότητων.

«Όλα τα κινήματα που περιστρέφονται μόνο γύρω από την απελευθέρωση, τη χειραφέτηση, την ανάσταση ενός υποκειμένου της ιστορίας, μιας ομάδας, ενός λόγου περί απόκτησης συνείδησης –και δη «συνειδητοποίησης του ασυνειδήτου»– από τα υποκείμενα και τις μάζες, δεν βλέπουν ότι πηγαίνουν προς την ίδια κατεύθυνση με το σύστημα, του οποίου η επιταγή συνίσταται σήμερα ακριβώς στην υπερπαραγωγή και την αποκατάσταση του νοήματος και της ομιλίας.»¹⁰³

Jean Baudrillard

Ο έλεγχος κάθε πτυχής της καθημερινής ζωής αποτελεί μια ακόμα μορφή κυριαρχίας, από το βίωμα της οποίας προκύπτουν σήμερα νέες ριζοσπαστικές υποκειμενικότητες, οι οποίες αντιτάσσονται τόσο στην άσκηση αυτής της εξουσίας όσο και στους μηχανισμούς και τις πρακτικές της, οι οποίες συγκροτούν επιδοσιακά υποκείμενα. Όπως ανέφερε ο Ibanez, «καμία εξουσία δεν μπορεί να ασκηθεί χωρίς να γεννά αντιστάσεις, αλλιώς δεν θα μιλούσαμε για άσκηση εξουσίας, αλλά για έναν μηχανισμό τυχαία καθορισμένο.»¹⁰⁴

Απέναντι στην επιβολή της υπερεπικοινωνίας και της υπερδραστηριότητας, λοιπόν, γεννιούνται νέες αντιστάσεις, οι οποίες όμως με τη σειρά τους έρχονται αντιμέτωπες με τα αδιέξοδα της εποχής της επικοινωνίας, όπου η μεγιστοποίηση της ομιλίας και η μέγιστη παραγωγή νοήματος είναι η τρέχουσα γραμμή της κυριαρχίας.¹⁰⁵ Απέναντι σε αυτήν την κυρίαρχη γραμμή ο Baudrillard βρίσκει ως μοναδική στρατηγική αντίστασης «την άρνηση του νοήματος, την άρνηση της ομιλίας- ή και την υπερκομορμιστική προσομοίωση των ίδιων των μηχανισμών του συστήματος που είναι μια μορφή απόρριψης, μια άρνηση αποδοχής», ή με μία φράση «το να επιστρέφει κανείς σαν καθρέφτης το νόημα δίχως να το απορροφά».¹⁰⁶

¹⁰³Baudrillard J., *Ομοιώματα και.....*, σ. 142

¹⁰⁴Ibanez T. - Castells M., *Διάλογος για την αναρχία και την ελευθερία στην ψηφιακή εποχή* (μτφρ. και επιμ. Καλαμαράς Παναγιώτης), Ελευθεριακή Κουλτούρα, Αθήνα, 2019, σ. 41

¹⁰⁵Baudrillard J., *Ομοιώματα και.....*, σ. 142

¹⁰⁶Στο ίδιο, σ. 42

Ενώ αρχικά στο «Ρέκβιεμ για τα μέσα επικοινωνίας» ο Baudrillard άσκησε κριτική στην απουσία της δυνατότητας απάντησης από τα υποκείμενα στα μηνύματα που δέχονταν από τα μέσα επικοινωνίας και στη καθιέρωση ενός λόγου δίχως απόκριση που επικρατούσε εκείνη την περίοδο, κάποια χρόνια αργότερα αναγνώρισε σε αυτήν τη μη απάντηση τη δυνατότητα να αποτελέσει μια αντί-στρατηγική των υποκειμένων ενάντια στην εξουσία.¹⁰⁷ Δεδομένου ότι η κοινωνικότητα, η ενεργητικότητα και η συνεχής διαθεσιμότητα για επικοινωνία είναι πλέον το ζητούμενο, ακόμα και η απουσία απάντησης στα μηνύματα των μέσων μπορεί να αποτελέσει μια μορφή αντίστασης, καθώς κρατά ζωντανή μια δυνατότητα απόρριψης.

Ο Foucault στην *Ιστορία της σεξουαλικότητας* είχε αναφερθεί στην επικράτηση της ταύτισης της σιωπής με τον εξαναγκασμό και της ομολογίας με την απελευθέρωση ως αποτέλεσμα μιας σειράς διαδικασιών που εφαρμόζονταν στις δυτικές κοινωνίες τουλάχιστον από τον Μεσαίωνα. Φέρνοντας ως χαρακτηριστικό παράδειγμα την Ιερά Εξέταση ανέλυσε τη σημασία που είχε η ομολογία στις θρησκευτικές και πολιτειακές εξουσίες ως τεχνική για την παραγωγή του αληθούς. Αυτός ο κυρίαρχος ρόλος της ομολογίας σταδιακά επεκτάθηκε σε διαδικασίες εξατομίκευσης από την εξουσία και έγινε λόγος που έπρεπε να εκφέρει το ίδιο το υποκείμενο για τον εαυτό του.¹⁰⁸

Η υποχρέωση στην ομολογία [...] έχει πλέον ενσωματωθεί τόσο βαθιά μέσα μας που δεν την αντιλαμβανόμαστε ως αποτέλεσμα μιας εξαναγκαστικής εξουσίας· αντιθέτως, έχουμε την αίσθηση ότι η αλήθεια, στην πιο μυστική μας πτυχή «ζητά» να βγει στο φως· ότι αν δεν το καταφέρνει, η αιτία είναι ότι συγκρατείται από κάποιον εξαναγκασμό, ότι την εμποδίζει η βία μιας εξουσίας, και ότι δεν θα μπορέσει να αρθρωθεί τελικώς παρά με τίμημα ένα είδος απελευθέρωσης. Η ομολογία απελευθερώνει, η εξουσία αναγκάζει σε σιωπή.¹⁰⁹

Η ομολογία έγινε, λοιπόν, μια μορφή εξουσίας, η άσκηση της οποίας γίνεται σε διάφορα πεδία. Ο Foucault αναφέρει παραδειγματικά τη δικαιοσύνη, την ιατρική, την παιδαγωγική, τις ερωτικές και οικογενειακές σχέσεις. Αυτή η τάση προς την ομολογία δεν είναι όμως πάντοτε επιβεβλημένη από τα πάνω αλλά αποτελεί και μια προσπάθεια των ίδιων των υποκειμένων να απελευθερωθούν, να οδηγηθούν στην αλήθεια μέσω της αυτόεξετάσης τους. Η μετατροπή του ανθρώπου της Δύσης σε ένα «ομολογητικό ζώο»¹¹⁰, όπως το χαρακτηρίζει ο Foucault, είναι πιο φανερή από ποτέ σήμερα στην επιθυμία των

¹⁰⁷Στο ίδιο, σ. 140

¹⁰⁸Foucault, M., *Η ιστορία της σεξουαλικότητας (Πρώτος τόμος): Η βούληση για γνώση* (μτφρ. Μπέτζελος Τάσος), Πλέθρον, Αθήνα, 2011, σ. 73

¹⁰⁹Στο ίδιο, σ. 75

¹¹⁰Στο ίδιο, σ. 74

υποκειμένων να εξιστορούν προσωπικές εμπειρίες και να εκφράζουν σκέψεις και συναισθήματα στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Συχνά, μάλιστα, τα υποκείμενα μοιράζονται σε άμεσο χρόνο ακόμα και τα πιο τραγικά συμβάντα της ζωής τους π.χ. τον θάνατο ενός αγαπημένου τους προσώπου, κάτι που αποτελεί ίσως μία ακόμα ένδειξη αυτής της εσωτερίκευσης του καθήκοντος για ομολογία και της ταύτισης της με την πορεία προς την ανάδυση της αλήθειας που κρύβεται μέσα τους και άρα με ένα είδος απελευθέρωσης. Με τα λόγια του Foucault:

πασχίζουμε με τη μεγαλύτερη ακρίβεια να πούμε ό,τι είναι δύσκολο να ειπωθεί [...] ομολογούμε στον εαυτό μας, εν μέσω ηδονής και πόνου, πράγματα που είναι αδύνατον να πούμε σε οποιονδήποτε άλλον, και για τα οποία γράφουμε βιβλία. Ομολογούμε ή αναγκαζόμαστε να ομολογήσουμε. Όταν η ομολογία δεν είναι αυθόρμητη ή όταν δεν επιβάλλεται από κάποια εσωτερική προσταγή, τότε αποσπάται δια της πυγμής. Την ξετρυνώνουμε από τη ψυχή ή την ξεριζώνουμε από το σώμα.¹¹¹

Όπως αναφέρθηκε και σε προηγούμενο κεφάλαιο, ο Baudrillard υποστηρίζει πως η ανατροπή δεν είναι πια η στρατηγική της αντίστασης, καθώς αυτή αφορούσε περισσότερο τη προηγούμενη φάση του συστήματος, που χαρακτηριζόταν από έντονη καταπίεση και ωμή καταστολή. Η εποχή που το κυρίαρχο μοντέλο των μέσων επικοινωνίας ήταν η χειραγωγή και η πειθώ μέσω της προπαγάνδας δίνει σταδιακά τη θέση της στην εποχή της αναγκαίας συμμετοχής, όπου τα υποκείμενα δεν παρακολουθούν απλά τα γεγονότα, αλλά τα ίδια αποτελούν το γεγονός, έχουν τον λόγο και συμμετέχουν στη συζήτηση, χωρίς αυτό να σημαίνει φυσικά πως η προπαγάνδα και η χειραγωγή σταμάτησε να αποτελεί έναν κεντρικό μηχανισμό εξουσίας. Αυτή η μεταστροφή οδηγεί, λοιπόν, αναπόφευκτα στην αναγκαιότητα να αναθεωρηθούν βασικά προτάγματα και διεκδικήσεις.

Έτσι, η απελευθερωτική διεκδίκηση της υποκειμενικότητας, η οποία αποτελούσε μια αντίσταση στην απαίτηση να μετατραπεί ο άνθρωπος σε καθαρό αντικείμενο, το οποίο δεν έχει λόγο για τίποτα και μονάχα πειθαρχεί σε εξωτερικές εντολές, δε μπορεί να αποτελεί το βασικό πρόταγμα στο τρέχον μοντέλο εξουσίας όπου το να εκφραζόμαστε συνεχώς, να είμαστε ενεργές, να συμμετέχουμε και να επικοινωνούμε, δηλαδή να απελευθερωθούμε και να καταστούμε υποκείμενα είναι η κοινωνική επιταγή. Αντιθέτως, βρισκόμαστε σε εκείνο ακριβώς το σημείο που η αντίσταση αφορά περισσότερο την άρνηση αυτής της εξαναγκαστικής έκφρασης, που μας καθιστά «κοινωνικούς» και

¹¹¹Στο ίδιο, σ. 74

επικοινωνιακούς, αλλά και συνολικά την απελευθέρωση από τον εξαναγκασμό, που μας θέλει απελευθερωμένους, όσο παράδοξο και αν ακούγεται αυτό.

Αυτή η στάση αφορά στην ουσία την αντίσταση στην απαίτηση να μετατραπεί κανείς σε καθαρό υποκείμενο, στην οποία κατά τον Baudrillard οφείλει να δοθεί η ίδια αξία με την αντίσταση στην απαίτηση να αντιμετωπίζεται κανείς μονάχα ως αντικείμενο. Εκεί που κατά την άποψη του βρίσκεται το πρόβλημα είναι στο γεγονός πως η διεκδίκηση της υποκειμενικότητας δεν αποτελεί σήμερα αντίσταση στην αντιμετώπιση των υποκειμένων με όρους αντικειμένου, όπως ίσχυε περισσότερο παλιότερα, αλλά είναι τόσο ταυτισμένη με έννοιες όπως η απελευθέρωση και η χειραφέτηση, που η εμφάνιση της ερμηνεύεται μόνο θετικά και τελικά μετατρέπεται σε έναν αυτοσκοπό, που όμως επιφέρει νέους εξαναγκασμούς. Αποτέλεσμα αυτής της ερμηνείας είναι κατά τον Baudrillard η οποιαδήποτε αντίσταση στην κοινωνική επιταγή να συγκροτηθεί κανείς ως υποκείμενο, να αποτελεί αυτομάτως ένδειξη παθητικότητας και αποξένωσης. Όπως τονίζει ο ίδιος:

Οι απελευθερωτικές πρακτικές ανταποκρίνονται σε μια μόνο από τις διαστάσεις του συστήματος, στο διαρκές τελεσίγραφο που μας καλεί να μετατραπούμε σε καθαρά αντικείμενα, όμως δεν ανταποκρίνεται καθόλου στην άλλη απαίτηση, που θέλει να καταστούμε υποκείμενα, να απελευθερωθούμε, να εκφραζόμαστε πάση θυσία, να ψηφίζουμε, να παράγουμε, να αποφασίζουμε, να μιλάμε, να συμμετέχουμε, να παίζουμε το παιχνίδι.¹¹²

Μιλώντας για το ζήτημα της αντίστασης απέναντι στην απαίτηση να είναι κανείς ενεργός, επικοινωνιακός και δραστήριος, ο Agamben καταπιάνεται με έννοιες όπως η δύναμη (εννοώντας τη δυνατότητα να προβεί κανείς σε μια πράξη), η αδράνεια και η απραξία, η δημιουργία και η αντίσταση, θέλοντας να αναδείξει τη στενή σχέση μεταξύ των δύο τελευταίων, καθώς, όπως εξηγεί, σε κάθε πράξη δημιουργίας υπάρχει κάτι που αντιστέκεται και αντιτίθεται στην έκφραση. Σε αυτήν την περίπτωση όμως, μιλώντας για αντίσταση δεν αρκεί να αναφερόμαστε μονάχα σε μια αντίδραση απέναντι σε μια εξωτερική δύναμη, καθώς έτσι αποκλείεται η άμεση σχέση της αντίστασης με την πράξη της δημιουργίας. Ο Agamben, λοιπόν, εστιάζει σε εκείνη τη κριτική στιγμή που, όπως τονίζει: «φρενάρει τη τυφλή και άμεση παρόρμηση της δύναμης προς τη πράξη και έτσι την εμποδίζει να μην εξαντληθεί και χαθεί ολοκληρωτικά με αυτήν την πράξη.»¹¹³

¹¹²Baudrillard J., *Ομοιώματα και.....*, σ. 142

¹¹³Agamben G., *Δημιουργία και Αναρχία* (μτφρ. και επιμ. Καλαμαράς Παναγιώτης), Έρμα, Αθήνα, 2018, σ. 34

Σε αντίθεση με την αριστοτελική ερμηνεία της δύναμης κατά το σχήμα δύναμις και ενέργεια, όπου η πράξη της δημιουργίας είναι απλά η μετάβαση από τη δύναμη στη πράξη, ο Agamben επιμένει στην αδυναμία, εννοώντας όχι την απουσία δύναμης, αλλά τη δύναμη να μην οδηγηθεί στη πράξη, τη δυνατότητα της μη άσκησης αυτής της δύναμης.¹¹⁴

Όσον αφορά όμως αυτήν την απραξία είναι σημαντικό να μην ιδωθεί μονάχα σε σχέση με την εργασία, δηλαδή ως μια εναντίωση σε αυτήν, ούτε όμως μόνο σε σχέση με την ανάπαυση. Πρόκειται για την εσωτερική απραξία, η οποία στοχάζεται πάνω στη δύναμη που δεν προηγείται ενός έργου αλλά το συνοδεύει και το κρατά ανοιχτό σε κάθε είδους δυνατότητα.¹¹⁵ Η ποίηση είναι, κατά τον Agamben, το κατεξοχήν παράδειγμα, καθώς «απενεργοποιεί και καθιστά άπραγες τις επικοινωνιακές και πληροφορικές λειτουργίες, προκειμένου να τις ανοίξει σε μια νέα πιθανή χρήση».¹¹⁶

Ο στοχασμός και η απραξία απελευθερώνουν, λοιπόν, το υποκείμενο από το καθήκον να προβεί από τη δύναμη στη πράξη, του επιτρέπουν να απαλλαγεί από την επιτέλεση ενός έργου και το καθιστούν ικανό να οδηγηθεί σε εκείνη την απουσία έργου που ο Agamben ονομάζει «πολιτική» και «τέχνη». Στην τέχνη η αντίσταση αυτής της δύναμης του να μην, όπως τονίζει: «παραμένει πιστή στην έμπνευση, σχεδόν εμποδίζοντας τη να υλοποιηθεί στο έργο», διασαφηνίζει όμως πως «αυτή δε μπορεί να μεταμορφώνεται σε μια αυτόνομη αρχή που θα κατέληγε να εμποδίζει κάθε έργο».¹¹⁷ Η πράξη της δημιουργίας προϋποθέτει μια αντίσταση στο πέραςμα της δύναμης προς την πράξη, αλλιώς η τέχνη θα αποτελούσε απλά την εκτέλεση μιας δύναμης και το αποτέλεσμα θα ήταν ένα έργο στην ολοκληρωμένη του μορφή, το οποίο δεν θα είναι ικανό να μετατραπεί σε αντικείμενο στοχασμού, να ανοιχτεί δηλαδή σε νέες δυνατότητες και να παραμείνει ζωντανό.

Ο Agamben βρίσκεται εδώ στην ίδια λογική με τον Deleuze, που τονίζει πως «κάθε πράξη αντίστασης δεν είναι έργο τέχνης, μολονότι κατά κάποιο τρόπο είναι»¹¹⁸. Ιδιαίτερα όσον αφορά την υπερπληροφόρηση στο σύγχρονο διαδραστικό μοντέλο της επικοινωνίας,

¹¹⁴Στο ίδιο, σ. 32

¹¹⁵Στο ίδιο, σ. 44

¹¹⁶Στο ίδιο, σ. 45

¹¹⁷Στο ίδιο, σ. 35 -36

¹¹⁸Deleuze G., *Η πράξη της δημιουργίας*, περιλαμβάνεται στο βιβλίο: *Δημιουργία και αναρχία* (μτφρ. και επιμ. Καλαμαράς Παναγιώτης), Έρμα, Αθήνα, 2018, σ. 128

η σχέση της τέχνης με την πράξη της αντίστασης είναι φανερή κατά τον Deleuze σε αυτήν ακριβώς την απουσία πληροφορίας, που παρατηρείται σε κάθε σπουδαίο έργο τέχνης.¹¹⁹

Όλα τα παραπάνω αφορούν άμεσα τα σύγχρονα μέσα επικοινωνίας, καθώς σχετίζονται με την αναγκαιότητα του πράττειν αδιάλειπτα, με την παρόρμηση, με την οποία προβαίνει το υποκείμενο σήμερα στην επιτέλεση όλων των διαδικασιών, και ιδιαίτερα με την υπερπληροφόρηση και την υπερεπικοινωνία. Επιπλέον, αφορούν τις θεωρίες που ταυτίζουν την αντίσταση απέναντι στο υπάρχον μοντέλο ζωής και ιδίως στην πρωτοκαθεδρία των μέσων μαζικής ενημέρωσης μονάχα με εγχειρήματα αντιπληροφόρησης, δηλαδή μέσα από τη χρήση των ίδιων μέσων επικοινωνίας. Επιστρέφουμε, έτσι, και πάλι σε όσα αναφέρθηκαν στο πρώτο κεφάλαιο σχετικά με την προβληματική του προτάγματος της απελευθέρωσης των μέσων προς μια χειραφετική κατεύθυνση λόγω των δομικών προβλημάτων που αναδύονται σε μια τέτοια προσπάθεια.

Υιοθετώντας την άποψη του Baudrillard πως για να υπάρξει επικοινωνία απαιτείται μια σπατάλη δύναμης και όχι μια τυπική αντιστρεψιμότητα πομπού και δέκτη, η έννοια της ευπάθειας, όπως τη θέτει ο Lyotard, έχει άμεση σχέση με αυτόν τον κίνδυνο απώλειας που ενέχει η επικοινωνία, καθώς, όπως τονίζει ο ίδιος, η ευπάθεια πρέπει να ιδωθεί: «ως πιθανότητα να δοκιμάσει κανείς, να πάθει, προϋποθέτει μια δωρεά»¹²⁰. Αποτελεί, επομένως, μια απάντηση στην επικρατούσα συνθήκη, όπου το άμεσο πέρασμα στη δράση και η επιδίωξη μονάχα μιας άμεσης ικανοποίησης οδηγεί στην αποφυγή του «πάσχειν», η οποία έχει ως αποτέλεσμα την απουσία κάθε βαθιάς εμπειρίας και αισθητικού συναισθήματος.

Επίσης, η έννοια της ευπάθειας είναι σημαντική και σε σχέση με αυτό που αναφέρθηκε παραπάνω, δηλαδή ως αντίσταση στην απαίτηση της ενεργητικότητας-δραστηριότητας, χωρίς όμως να ταυτίζεται με την παθητικότητα, καθώς σε αντίθεση με εκείνη, η ευπάθεια δεν είναι αντίθετη της ενεργητικότητας.¹²¹ Κατά τον Lyotard, η ίδια η ενεργητικότητα προϋποθέτει την ευπάθεια. Ο δέκτης ως ενεργό υποκείμενο δεν πρέπει να εκδηλώνει την ικανότητα του για δράση, όποτε αυτό του ζητηθεί. Αντίθετα, η δράση του πρέπει να προϋποθέτει τη βούληση, γιατί αυτή είναι εκείνη που το καθιστά ενεργό. Στο

¹¹⁹Στο ίδιο, σ. 127

¹²⁰Lyotard J. F., *Το απάνθρωπο: Κουβέντες για το χρόνο* (μτφρ. Πατσογιάννης Βασίλειος – επιμ. Ρινόπουλος Λουκάς), Πλέθρον, Αθήνα, 2019, σ. 172

¹²¹Στο ίδιο, σ. 180

πλαίσιο αυτό, η διαδραστική τεχνολογία βρίσκεται σε αντίθεση με την ευπάθεια, καθώς αυτό που νοείται ως δράση «είναι ουσιαστικά μια αντίδραση, επανάληψη και στη καλύτερη περίπτωση, ζηλότυπη προσαρμογή σ' ένα ήδη δεδομένο ή εγκατεστημένο παιχνίδι».¹²²

Κατά τον Baudrillard, είναι «ανώφελο να ονειρεύεται κανείς μια επανάσταση μέσω των περιεχομένων, ανώφελο να ονειρεύεται μια επανάσταση μέσω της φόρμας, αφού το μέσο και το πραγματικό συναποτελούν εφεξής ένα και το αυτό νεφέλωμα, μη αποκρυπτογραφήσιμο μέσα στην αλήθεια του.»¹²³ Η διαφορά ανάμεσα στις εικόνες των μέσων και στην πραγματικότητα δεν έχει πλέον καμία σημασία, καθώς οι εικόνες αυτές έχουν υποκαταστήσει την εμπειρία σε τέτοιο βαθμό που δεν υπάρχει διάκριση ανάμεσα τους και τα υποκείμενα τείνουν να αντικατασταθούν από τις εικονικές τους υπάρξεις.

Οι ελπίδες, λοιπόν, πως τα μέσα επικοινωνίας μπορούν να αποτελέσουν ένα εργαλείο χειραφέτησης δείχνουν να σβήνουν και καθώς η αντιπληροφόρηση δεν μπορεί μόνη της να σταθεί ικανή να κάνει κάτι, αναδύεται η ανάγκη να συνοδεύεται από μια πράξη αντίστασης. Με λίγα λόγια, δεν αρκεί κανείς απλώς να χρησιμοποιεί τα μέσα επικοινωνίας με διαφορετικό τρόπο, εστιάζοντας δηλαδή μονάχα στην αλλαγή του περιεχομένου των μηνυμάτων τους. Απαιτείται η δύναμη να πει κανείς όχι, να αντισταθεί δηλαδή στην απαίτηση της εποχής του να είναι δραστήριος και «επικοινωνιακός». Γιατί σε αυτήν ακριβώς τη -δύναμη να μην- είναι που θεμελιώνεται κάθε αίτημα κριτικό¹²⁴, που μπορεί να κρατήσει ίσως ζωντανή μια πιθανότητα επικοινωνίας.

¹²²Lyotard J. F., *Το απάνθρωπο: Κουβέντες για.....*, σ. 181

¹²³Baudrillard J, *Ομοιώματα και.....*, σ. 139

¹²⁴Agamben G., *Δημιουργία και*, σ. 34

Συμπεράσματα- Συζήτηση

Η εργασία δεν έχει ως σκοπό να καταδικάσει το διαδραστικό μοντέλο επικοινωνίας ή να απαντήσει σε ένα δίπολο ανάμεσα σε παραδοσιακά μέσα και διαδραστικά. Επιδιώκει μονάχα να αμφισβητήσει την κυρίαρχη αντίληψη πως η διαδραστικότητα αποτελεί απαραίτητως θετική εξέλιξη που βελτιώνει τη ζωή του ανθρώπου ανιχνεύοντας ορισμένες εξουσιαστικές πρακτικές της.

Στο πλαίσιο αυτό, ξεκινώντας από την ίδια την αμφισβήτηση της έννοιας της προόδου και της ιστορικής συνέχειας στην εμφάνιση των μέσων, η εργασία επιχείρησε να αντιπαρατεθεί με την επικρατούσα άποψη πως τα μέσα επικοινωνίας αποτελούν εργαλεία στη διάθεση των ανθρώπων, υποστηρίζοντας πως τα μέσα διαμορφώνουν μια πραγματικότητα και συγκροτούν τον ανθρωπολογικό τύπο της εποχής μας. Συγχρόνως, ανέλυσε φαινόμενα αυτοέκθεσης και αυτοεπιτήρησης, που καταργούν τη διάκριση ενεργητικού και παθητικού, με αποτέλεσμα η πηγή της εξουσίας να γίνεται δυσδιάκριτη. Επιπλέον, φέρνοντας ως χαρακτηριστικό παράδειγμα τα βιντεοπαιχνίδια ανέδειξε τη σημασία της διάδρασης για την προετοιμασία και την εξάσκηση των υποκειμένων για τις σύγχρονες ανάγκες της αγοράς εργασίας, μειώνοντας έτσι τη σημασία της διάκρισης του χρόνου εργασίας από τον ελεύθερο χρόνο. Τέλος, αφού περιέγραψε αυτήν τη συνθήκη, επιχείρησε να επανοηματοδοτήσει τις έννοιες της αδράνειας και της αδυναμίας προσανατολίζοντας τις προς μια χειραφετική κατεύθυνση.

Η συμβολή της εργασίας στη συζήτηση που αφορά τα μέσα επικοινωνίας βρίσκεται, λοιπόν, στην ανάδειξη ορισμένων προβληματικών που παρουσιάζει η νέα διαδραστική συνθήκη, μέσα σε ένα κλίμα που η διείσδυση των ψηφιακών τεχνολογιών στις ζωές των ανθρώπων παρουσιάζεται με θετικότητα. Αγνοούνται έτσι ζητήματα, όπως η αναδιάρθρωση των κοινωνικών σχέσεων και η δημιουργία εσωτερικών εξαναγκασμών ενεργητικότητας, διαθεσιμότητας και επίδοσης. Αυτά τα ζητήματα εξετάζει μεμονωμένα σε κάθε κεφάλαιο η εργασία συνδέοντας τα όμως υπό το πρίσμα της επικράτησης του διαδραστικού μοντέλου επικοινωνίας σε κάθε πτυχή της ζωής.

Πηγές – Βιβλιογραφία

Πηγές

Πρακτικά συνεδρίων:

Lacan J., «*Το στάδιο του καθρέφτη ως διαμορφωτής της λειτουργία του Εγώ όπως μας αποκαλύπτεται στη ψυχαναλυτική εμπειρία*», Ομιλία στο 16^ο Διεθνές Συνέδριο Ψυχανάλυσης, 17/07/1949, Ζυρίχη.

Γκινοςάτης Δ., *Πόλεμος πατήρ πάντων - Μια πολεμολογική προσέγγιση του μέσου «τηλεόραση»*, κείμενο διάλεξης που εκφωνήθηκε σε συνέδριο (με θέμα: Από τη δύναμη του μέσου, στο «τέλος της τηλεόρασης»;) 30/05/2012, Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών, Αθήνα.

Γκινοςάτης Δ. – Καββαθάς Δ., *Η μικροφυσική του hardware ή ο γιγαντισμός του απειροελάχιστου*, κείμενο διάλεξης που εκφωνήθηκε στο διεθνές επιστημονικό συνέδριο (με θέμα: Το Νέο Sensorium: Ενσώματα αντίληψη, Προεκτάσεις του ανθρώπου, Ψηφιακή Επικοινωνία), 20-21/ 04/2012, Αθήνα.

Βιβλία:

Agamben G., *Χρόνος και Ιστορία: Κριτική του στιγμιαίου και του συνεχούς* (μτφρ. Αρμάος Δημήτρης), Ίνδικτος, Αθήνα, 2003

Agamben G., *Homo sacer, Κυρίαρχη εξουσία και γυμνή ζωή* (μτφρ. Τσιαμούρας Παναγιώτης), Έρμα, Αθήνα, 2016

Agamben G., *Δημιουργία και Αναρχία* (μτφρ. και επιμ. Καλαμαράς Παναγιώτης), Έρμα, Αθήνα, 2018

Baudrillard J., *Ρέκβιεμ για τα μέσα επικοινωνίας* (μτφρ. Μαραγκόπουλος Άρης), Ελεύθερος Τύπος, Αθήνα, 1980

Baudrillard. J., *Η έκσταση της επικοινωνίας* (μτφρ. και πρόλογος Αθανασόπουλος Βαγγέλης), Καρδαμίτσα, Αθήνα, 1991

Baudrillard J., *Διαφάνεια του Κακού* (μτφρ. Σαρίκας Ζήσης) Εξάντας-Νήματα, Αθήνα, 1996

Baudrillard J., *Καταναλωτική κοινωνία* (μτφρ. Τομανάς Βασίλης, πρόλογος J. D. Mayer), Νησίδες, Θεσσαλονίκη, 2000

Baudrillard J., *Συνθήματα* (μτφρ. Τομανάς Βασίλης), Νησίδες, Θεσσαλονίκη, 2002

Baudrillard J., *Ομοιώματα και προσομοίωση* (μτφρ. Ρέγκας Στέφανος - επιμ. Ρινόπουλος Λουκάς), Πλέθρον, Αθήνα, 2019

Badiou A., *Εγκώμιο στον έρωτα* (μτφρ. Σιατίτσας Φώτης, Βεργέτης Δημήτρης - επιμ: Βεργέτης Δημήτρης), Πατάκη, Αθήνα, 2013

Baecker D., *Επικοινωνία* (μτφρ. Αναγνώστου Λευτέρης - επιμ. Διονύσης Καββαθάς), Σμίλη, Αθήνα, 2008

Bauman Z., *Ζωή για κατανάλωση* (μτφρ. Καράμπελας Γιώργος), Πολύτροπον, Αθήνα, 2007

Bolz. N., *Το αλφαβητάρι των μέσων* (μτφρ. Αναγνώστου Λευτέρης - επιμ. Διονύσης Καββαθάς), Σμίλη, Αθήνα, 2008

Brecht B., *Το ραδιόφωνο ως μηχανισμός επικοινωνίας/ Λόγος για τη λειτουργία του ραδιοφώνου*, (μτφρ. Αναγνώστου Λευτέρης) περιλαμβάνεται στο βιβλίο: *Το μήνυμα του μέσου: Η έκρηξη της μαζικής επικοινωνίας*, Αλεξάνδρεια, Αθήνα, 1991

Burroughs W., *Ηλεκτρονική επανάσταση* (μτφρ. Γούτας Γιώργος), Ελεύθερος Τύπος, Αθήνα

Han Byung C., *Η κοινωνία της κόπωσης* (μτφρ. Κράουζε Ανδρέας), Όπερα, Αθήνα, 2015

Han Byung C., *Κοινωνία της διαφάνειας* (μτφρ. Κράουζε Ανδρέας), Όπερα, Αθήνα, 2015

Han Byung C., *Η αγωνία του έρωτα* (μτφρ. Γκολφινοπούλου Αλεξάνδρα), Όπερα, Αθήνα, 2019

Debord G., *Η κοινωνία του θεάματος* (μτφρ. Μπαμπασάκης Γιώργος Ίκαρος - επιμ. Σίμος Κώστας), Μεταίχμιο, Αθήνα, 2016

Deleuze G., *Η κοινωνία του ελέγχου* (μτφρ. Καλαμαράς Παναγιώτης), Ελευθεριακή κουλτούρα, Αθήνα, 2001

Deleuze G., *Η πράξη της δημιουργίας*, περιλαμβάνεται στο βιβλίο: *Δημιουργία και αναρχία* (μτφρ. και επιμ. Καλαμαράς Παναγιώτης), Έρμα, Αθήνα, 2018

Ehrenberg A., *Η κούραση να είσαι ο εαυτός σου: Κατάθλιψη και Κοινωνία* (μτφρ. Δημουλά Βασιλική), Εκδόσεις του εικοστού πρώτου, Αθήνα, 2013

Enzensberger H. M., *Για μια θεωρία των μέσων επικοινωνίας* (μτφρ. Βαμβαλής Γιώργος), Επίκουρος, Αθήνα, 1981

Flusser V., *Προς το σύμπαν των τεχνικών εικόνων* (Ηλιόπουλος Η. Γιώργος - επιμ. Καββαθάς Διονύσης), Σμίλη, Αθήνα, 2008

Foucault M., *Η αρχαιολογία της γνώσης* (μτφρ. Παπαγιώργης Κωστής – επιμ. Πατσογιάννης Δημήτρης, Ρινόπουλος Λουκάς), Πλέθρον, Αθήνα, 2017

Foucault M., *Επιτήρηση και Τιμωρία: Η γέννηση της φυλακής* (μτφρ. Μπέτζελος Τάσος), Πλέθρον, Αθήνα, 2011

Foucault M., *Η ιστορία της σεξουαλικότητας (Πρώτος τόμος): Η βούληση για γνώση* (μτφρ. Μπέτζελος Τάσος), Πλέθρον, Αθήνα, 2011

Foucault M., *Τρία κείμενα για το Νίτσε* (μτφρ. Γκινοςάτης Δημήτρης- επιμ. Γκέκα Πολυτίμη), Πλέθρον, Αθήνα, 2011

Foucault. M., *Το μάτι της εξουσίας* (μτφρ. Μπέτζελος Τάσος), Βάνιας, Θεσσαλονίκη, 2008

Freud S., *Ναρκισσισμός, Μαζοχισμός, Φετιχισμός* (μτφρ. Αναγνώστου Λευτέρης), Επίκουρος, Αθήνα, 1991

Ibanez T. - Castells M., *Διάλογος για την αναρχία και την ελευθερία στην ψηφιακή εποχή* (μτφρ. και επιμ. Καλαμαράς Παναγιώτης), Ελευθεριακή Κουλτούρα, Αθήνα, 2019

McLuhan M., *Το μέσο είναι το μήνυμα*, περιλαμβάνεται στο βιβλίο: *Το μήνυμα του μέσου: Η έκρηξη της μαζικής επικοινωνίας*, Αλεξάνδρεια, Αθήνα, 1991

Löwith. K., *Το νόημα της ιστορίας: η φιλοσοφία της ιστορίας από τις βιβλικές απαρχές ως τους Μαρξ και Μπούκχαρτ* (μτφρ. Μαρκίδης Μάριος – επιμ. Λυκιαρδόπουλος Γεράσιμος), Γνώση, Αθήνα, 1985

Lyotard J. F., *Το απάνθρωπο: Κουβέντες για το χρόνο* (μτφρ. Πατσογιάννης Βασίλειος - επιμ. Ρινόπουλος Λουκάς), Πλέθρον, Αθήνα, 2019

Luhmann N., *Η πραγματικότητα των μέσων επικοινωνίας* (μτφρ. Ζέρη Πέρσα - επιμ. Καββαθάς Διονύσης), Μεταίχμιο, Αθήνα, 2003

Kittler F., *Γραμμόφωνο, Κινηματογράφος, Γραφομηχανή* (μτφρ. Σιέτη Τούλα - επιμ. Διονύσης Καββαθάς), Νήσος, Αθήνα, 2005

Virilio P., *Καθαρός πόλεμος* (μτφρ. Δρατζίδης Αθανάσιος - επιμ. Τομανάς Βασίλης), Νησίδες, Σκόπελος, 1997

Virilio P., *Η πληροφορική βόμβα* (μτφρ. Τομανάς Βασίλης), Νησίδες, Σκόπελος, 2000

Άρθρα σε περιοδικά:

Καββαθάς, Δ. και Χ. Ράπτης, «Ψυχανάλυση και θεωρίες των μέσων», στο περ. *αληθεια*, διπλό τεύχος 4-5, σ. 15-42

Καναούτη Σ., «Η νέα κουλτούρα των μέσων κοινωνικής δικτύωσης», στο περ. *Kaboom: ημερολόγια πριν τη μεγάλη έκρηξη*, τεύχος 5, σ. 137-158

Μπατσής Σ., «Οι νέοι κόσμοι του φλερτ», στο περ. *Kaboom: ημερολόγια πριν τη μεγάλη έκρηξη*, τεύχος 6, σ. 86 -102

Ρέγκας Σ., «Το μέλλον ανήκει στο παρελθόν», στο περ. *Kaboom: ημερολόγια πριν τη μεγάλη έκρηξη*, τεύχος 6, σ. 105 -124

Blanchet R., «Ψυχανάλυση και ψυχολογία στην εποχή της θετικότητας», στο περ. *Kaboom: ημερολόγια πριν τη μεγάλη έκρηξη*, τεύχος 6, σ.73-81

Άρθρα στο διαδίκτυο:

Game over: για τη διάσωση της αμήχανης σκέψης, *Video games: ηλεκτρονική εκπαίδευση*, 2012, ανακτήθηκε από: <https://gameoversite.gr/2012/10/14/videogames-%CE%B7%CE%BB%CE%B5%CE%BA%CF%84%CF%81%CE%BF%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AE%CE%B5%CE%BA%CF%80%CE%B1%CE%AF%CE%B4%CE%B5%CF%85%CF%83%CE%B7/>