

HELGA JÓNSDÓTTIR

Ögun augans

Sjónarspil og tæknileg stýring í „Nosedive“
úr þáttaröðinni *Black Mirror*

Í menningu eins og okkar þar sem yfirsýn yfir hlutina hefur löngum fengist með því að greina þá að og kljúfa þá í sundur er það stundum svolítið sláandi að vera minntur á að í raun og veru er miðillinn merkingin. Þetta þýðir einungis að einstaklingsbundnar og samfélagslegar afleiðingar allra miðla – það er að segja hvers konar framlengingu af okkur sjálfum – eiga orsakir sínar í hinum nýju sviðum mannlífsins sem til verða við hverja framlengingu á okkur, eða við hverja tækninýjung.¹

Með frægri yfirlýsingu sinni um að „miðillinn sé merkingin“ leggur Marshall McLuhan áherslu á hversu víðtæk samfélagsleg áhrif tækninýjungar og nýir miðlar hafa í för með sér. Hann lýsir tækni sem framlengingu á okkur sjálfum og heldur því fram að inntak miðilsins skipti ekki höfuðmáli né heldur hvað vélarnar framleiða. Meira máli skipti hvernig ný tækni og nýir miðlar breyta samskiptum okkar sem og hugsun og skynjun á heiminum. McLuhan heldur því þannig fram að tilkoma nýs miðils hafi áhrif á allt umhverfi okkar án þess þó að við verðum þess vör.² Neil Postman, sem byggt hefur á kenningu McLuhans, lýsir því sem svo að áhrif nýrrar tækni og nýrra miðla séu vistfræðileg, að ein mikilvæg tækninýjung sé ekki einföld viðbót við það tækniumhverfi sem til staðar er fyrir heldur breytist umhverfið í heild sinni. Hin víðtæku áhrif ná til að mynda til

¹ Herbert Marshall McLuhan, „Miðillinn er merkingin“, *Miðill, áhrif, merking*, þýðandi og ritsgjafi Þröstur Helgason, Reykjavík: Reykjavíkurakademían, 2005, bls. 35–54, hér bls. 36.

² Sama rit, bls. 36–38 og 53.



áhugasviðs okkar og breytir þar með um hvað við hugsum og hvernig en einnig vettvangi hugsunarinnar eða samfélagsgerðinni sjálfri.³

20. öldin – það tímabil sem McLuhan og Postman beina sjónum sínum að – einkenndist af örri tækniþróun og ekkert lát hefur orðið þar á. Fjöldi tækninýjunga og nýrra miðla hafa komið fram og þróast áfram á þeim aldarfjórðungi sem liðinn er af 21. öld. Þar má meðal annars nefna gervigreind, snjalltækni og samfélagsmiðla og hefur tímabilinu verið lýst sem „fjórðu iðnbyltingunni“ í því samhengi.⁴ Hugmyndin um að ný iðnbylting sé gengin í garð gefur til kynna að fólk upplifi miklar breytingar um þessar mundir. Það er enda skiljanlegt þegar horft er til hugmynda McLuhans og Postmans um að tækninýjungar leiði af sér vistfræðilega breytingu á tækniumhverfinu.

Breytt tækniumhverfi kallar á spurningar um hvaða áhrif það hefur á hugsun, skynjun og samfélög fólks og eru slíkar spurningar í brennidepli í þáttaröðinni *Black Mirror*.⁵ Þættirnir, sem heyra undir vísindaskáldskap, eru viðbragð við skjásamfélögum 21. aldar; samfélögum þar sem snjallsíminn er orðinn staðalbúnaður sem þegninn skilur nær aldrei við sig. Líkt og Charlie Brooker, höfundur þáttaraðarinnar, orðar það, vísar svarti spegillinn í „kalda, glansandi skjái sjónvarpsins, tölvunnar og snjallsímanna“ sem umlykja hversdaginn og eru í hverjum lófa.⁶ Í upphafi hvers þáttar birtist titillinn á svörtum skjá sem síðan brotnar. Sprungur skjásins endurspeglar ákveðna bresti í samfélagsgerðinni en þættirnir hverfast um tengsl samfélags og tækni og í þeim flestum hefur eitt-hvað farið úrskeiðis í því sambandi. Kveikjuna að sérinni segir Brooker vera „ástarsamband okkar við tæknina“, sem auðveldar okkur lífið og veitir ánægju en

³ Neil Postman, *Technopoly. The Surrender of Culture to Technology*, New York: Vintage Books, 1993, bls. 18–20.

⁴ Hugtakið *fjórða iðnbyltingin* komst inn í almenna umræðu eftir að hagfræðingurinn Klaus Schwab birti samnefnda grein í *Foreign Affairs* árið 2015. Þar lýsti hann því yfir að ný (tæknileg) iðnbylting væri að eiga sér stað sem myndi gjörbylta lífsháttum okkar, vinnuumhverfi og samskiptum. Sjá Klaus Schwab, „The Fourth Industrial Revolution. What It Means and How to Respond“, *Foreign Affairs*, 12. desember 2015, sótt 28. ágúst 2021 af <https://www.foreignaffairs.com/articles/2015-12-12/fourth-industrial-revolution>.

⁵ *Black Mirror* hóf göngu sína árið 2011 á bresku sjónvarpsstöðinni Channel 4. Streymisveitan Netflix keypti þættina árið 2015 og á tímabilinu 2011 til 2025 litu sjö þáttaraðir dagsins ljós, sem telja 33 þætti, auk sjónvarpsmyndarinnar, *Bandersnatch*, sem kom út árið 2018.

⁶ Charlie Brooker, „Charlie Brooker. The Dark Side of Our Gadget Addiction“, *The Guardian*, 1. desember 2011, sótt 8. september 2021 af <https://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror>.

veldur þó jafnframt kvíða og óþægindum.⁷ Líkt og *svarti* spegillinn ber með sér er útgangspunktur þáttanna skuggahliðin á þessu svokallaða „ástarsambandi“.⁸

Ekki er um að ræða eiginlega framhaldspætti heldur svokallaða „antólógiu“ (e. *anthology series*), þar sem hver þáttur er sjálfstæð saga um ólíkar persónur og ólíka heima. Þar sem þættirnir eiga sér ekki stað í einum einföldum alheimi hefur landslagi þáttanna verið lýst sem „fjölheimi“ (e. *multiverse*).⁹ Hver þeirra birtir þó ímyndaðan heim sem kemur áhorfendum fyrir sjónir sem verri en þeirra eigin og þar með heyrir *Black Mirror* undir neikvæðar staðleysur eða dystopíur.¹⁰ Hinar ímynduðu framtíðir sem birtast í þáttaröðinni eru sjaldnast ýkja fjarlægjar en líkt og höfundur þáttanna heldur sjálfur fram, fjalla þeir ekki síst um núíð; við hvaða aðstæður við lifum í dag og hvernig líf okkar gæti þróast í náinni framtíð ef við höldum ekki rétt á spöðunum.¹¹ Flestir þáttanna heyra því undir afleiddan (e. *extrapolative*) vísindaskáldskap þar sem höfundur ímyndar sér röklega og línulega þróun frá samtíma sínum og byggir á vísindalegri þekkingu samtímans.¹² Dystópísku heimarnir verka þannig gjarnan sem möguleg og ókennileg

⁷ Sama heimild.

⁸ Samband manns og tækni og skuggahliðar þess er miðlægt umfjöllunarefni um þessar mundir og fleiri meginstraumsseríur hverfast um það, svo sem *Severance* (2022) og *Maniac* (2018). Þá er athyglisvert hversu margir íslenskir skáldsagnahöfundar hafa skrifað um tækni- og tækniumhverfi 21. aldar en sem dæmi má nefna *Lovestar* (2002) eftir Andra Snæ Magnason, *Heimsku* (2015) eftir Eirík Örn Norðdahl, *Merkingu* (2021) eftir Friðu Ísberg og vísindaskáldsagnaþríleik Steinars Braga Guðmundssonar *Truflunina* (2020), *Dáin heimsveldi* (2022) og *Gólem* (2024).

⁹ David Kyle Johnson, „The *Black Mirror* Multiverse. An Editor's Note“, *Black Mirror and Philosophy. Dark Reflections*, ritstjóri David Kyle Johnson, Hoboken: Wiley Blackwell, 2020, bls. xxiii–xxiv, hér bls. xiii. Margbreytileiki þáttanna og misalvarlegt yfirbragð þeirra flækir raunar flokkun þeirra. Innan um martraðarkenndar dystopíurnar leynast til að mynda brotlegar háðsádeilur en, líkt og rætt verður nánar síðar, má greina nokkurn skyldleika með dystopíum og háðsádeilum. Þá er tæknin og áhrif hennar í samfélaginu sýnd í jákvæðu ljósi í einhverjum tilvikum en þar með verða mörkin milli dystopíunnar og tækniútópíunnar, góðu og neikvæðu staðleysanna, á köflum óskýr. Það þarf raunar ekki að koma á óvart því dystopían er sjaldnast langt undan þegar útópían er annars vegar og þessi fyrirbæri ekki einfaldar andstæður heldur tvær hliðar á sama peningi (sjá til dæmis Guðna Elísson og Jón Ólafsson, „Staðleysur góðar og illar“, *Ritið* 1/2002, bls. 3–6, hér bls. 3).

¹⁰ Hér verður notast við beinþýðingu enska hugtaksins dystopia, það er dystopía. Hugtakið hefur þó einnig verið þýtt sem ólandssaga á íslensku, sjá Hörpu Rún Kristjánsdóttur, „Seiðþönkuð samfélagsádeila. Virkni íslenskrar menningar og náttúru í ádeilubáttum ólandssögunnar *Hrímlands* (2014) eftir Alexander Dan Vilhjálmsson“, *Ritið* 3/2019, bls. 147–169.

¹¹ Charlie Brooker, „Charlie Brooker. The Dark Side of Our Gadget Addiction“.

¹² Malmgren greinir vísindaskáldskap í afleiddan annars vegar og íhugandi (e. *speculative*) hins

framtíð. Tom Moylan heldur því fram að gildi dystopíunnar felist einmitt í því hvernig hún speglar samtíma og raunveruleika lesandans og talar um dystópíska gagnrýni í því samhengi.¹³

Í þættinum „Nosedive“ (2016) gefur til að mynda að líta framandi náframtíð sem þó hefur beinar skírskotanir í veruleika áhorfandans og tækniumhverfi líðandi stundar. Dregin er upp mynd af pastellituðum heimi þar sem þegnarnir eru hver öðrum viðkunnanlegri. Raunar er líkt og þeir keppist við að koma sem best fyrir sem er ekki að undra þar sem öll samskipti þeirra eru metin með stjörnujöf á skalanum einum og upp í fimm. Allir ganga um með snjallsíma en þar að auki hefur snjalltækni og skjá verið komið fyrir í augum þeirra og þegar horft er á manneskju fer samstundis í gang andlitsgreining. Andlitsmynd og nafn manneskjunnar birtast við hlið hennar en líka tala. Talan táknar einkunn sem byggist á stjörnujöfnum sem fólk gefur hvert öðru þegar það á í samskiptum og einkunnin hefur áhrif á samfélagslega stöðu manneskjunnar. Stigagjöfin fer fram á ónefndum samfélagsmiðli og vilji fólk vita meira um þá sem það mætir getur það skoðað myndbirtingar og stöðuuppfærslur sem sá hinn sami hefur deilt á miðlinum. Í þættinum eru einkenni skjásamfélags 21. aldar ýkt; skjárin er alnálægur (e. *omnipresent*) og áhorf fólks viðstöðulaust enda rennur samfélagsmiðillinn og raunveruleikinn saman í eitt.¹⁴ Samfélagsstaða og réttindi þegnanna eru

vegar. Munurinn felst einkum í því hversu mikil tengsl heimurinn sem skapaður er hefur við raunveruleikann. Ímyndunarafl höfundarins er gefinn mun lausari taumur í íhugandi vísindaskáldskap og heimur slíkra sagna er oft afar frábrugðinn veruleika lesandans (sjá Carl Darryl Malmgren, *Worlds Apart. Narratology of Science Fiction*, Bloomington og Indianapolis: Indiana University Press, 1991, bls. 11–12).

¹³ Tom Moylan, *Scraps of the Untainted Sky. Science Fiction, Utopia, Dystopia*, Boulder og Oxford: Westview Press, 2000, bls. xii. Upphaf vísindaskáldskapar er jafnan rakið til Mary Shelley og verks hennar *Frankenstein* (1818) og þannig er ljóst að dystopían eða gagnrýni á útópískar hugmyndir um tækni og vísindi hefur fylgt greininni frá upphafi. Rætur greinarinnar má jafnframt rekja til upplýsingarinnar, iðnbyltingarinnar og þeirrar þróunar sem átti sér stað í vísindum á 18. öld. Fram að aldamótunum 1900 einkenndist greinin af bjartsýni í anda upplýsingarinnar en upp úr aldamótunum má greina ákveðinn viðsnúning sem kenndur hefur verið við dystopíuna. Útópísk skrif og bjartsýni í garð vísinda þokuðu þá fyrir dystopíum þar sem tækni og vísindi birtust sem tortúmandi öfl sem mannkyn hafði misst stjórn á (sbr. Gregory Claeys „The Origins of Dystopia. Wells, Huxley and Orwell“, bls. 107 og Tom Moylan, *Scraps of the Untainted Sky. Science Fiction, Utopia, Dystopia*, bls. xi).

¹⁴ Fleiri þættir hverfast um hinn alnálæga skjá en sem dæmi má nefna „Fifteen Million Merits“, *Black Mirror*, 1. þáttaröð, sjónvarpsstöð: Channel 4, höfundar: Charlie Brooker og Connie Huq, leikstjóri: Euros Lyn, framleiðandi: Zeppotron, aðalhlutverk: Daniel Kaluuya og Jessica Brown Findlay, 2011 og „The Entire History of You“, *Black Mirror*, 1. þáttaröð, sjónvarpsstöð: Channel 4, höfundar: Charlie Brooker og Jesse Armstrong, leikstjóri: Brian Welsh, framleiðandi: Zeppotron, aðalhlutverk: Toby Kebbell, Jodie Whittaker og Tom Cullen, 2011.

síðan háð einkunninni og þar með verður hvatinn að því að fá góða endurgjöf mikill. Það leiðir aftur til þráhyggjukenndrar hegðunar og vélrænna samskipta svo tæknin, samfélagsmiðillinn og skjárin í auganu, hefur afar stýrandi áhrif á hegðun og samskipti fólks.

Ögnin í dystópískum vísindaskáldskap er oftast en ekki valdbeiting og valdníðsla en sem dæmi má taka skáldsöguna *1984* (1949) eftir George Orwell þar sem tæknin verður töl valdhafa til að ná sínu fram.¹⁵ Í „Nosedive“ er enginn augljós valdhafi en tæknin er engu að síður stýringartæki og þátturinn birtir ákveðinn samfélagslegan kvíða sem beinist að tækniumhverfi samtímans. Sá ótti kallast á við fræðiskrif um tengsl tækni, samfélags og síðkapítalisma. Með því að skoða þáttinn í fræðilegu ljósi verður gerð tilraun til að öðlast dýpri skilning á því hvernig hann er tilkominn og hvernig hann endurspeglar veruleika áhorfandans.¹⁶ Stuðst verður við skrif Guy Debord og það samfélagsástand sem hann nefnir samfélag sjónarspilsins í samnefndri bók sinni *La Société du Spectacle* (*The Society of the Spectacle*, 1967). Þá verður jafnframt notast við kenningar Jonathans Bellers en hann heldur því fram að samfélag sjónarspilsins hafi leitt af sér „iðnbyltingu augans“. Með því á hann við að athygli mannsins hafi orðið arðsöm og fullyrðir að áhorf feli í sér ómeðvitaða og ólaunaða vinnu. Undir lokin verður síðan fjallað um skrif Shoshönu Zuboff um aðferðir sem beitt er til að hagnast á athygli fólks og stýra einstaklingum með hjálp tölvutækninnar á 21. öld. Í þeirri umfjöllun verður sérstök áhersla lögð á hugtök hennar *eftirlitskapítalisma* og *tækni-vald* og tæknileg stýring í samfélagi „Nosedive“ skoðuð með hliðsjón af þeim.

Ásýnd og uppgjörð í samfélagi sjónarspilsins

„Nosedive“ einkennist af húmor og léttleika en heimurinn sem þar birtist er þó bæði firrtur og vélrænn. Í raun er um blöndu af dystopíu og háðsádeilu að ræða enda eru þessi tvö skáldskaparform ekki alls óskyld. Bæði eru þau pólitísk

¹⁵ Sjá til dæmis umfjöllun Árna Bergmanns í greininni „Staðleysur góðar og illar. Frá Thomasi More til Georgs Orwells“, *Tímarit Máls og menningar* 3/1984, bls. 237–256, hér bls. 247.

¹⁶ Þáttaserían *Black Mirror* hefur notið mikilla vinsælda undanfarin ár, hlotið lof gagnrýnenda og tilnefningar til ýmissa verðlauna, svo sem Bafta- og Emmy-verðlauna („Black Mirror Awards“, *Imdb*, sótt 3. desember 2025 af https://www.imdb.com/title/tt2085059/awards/?ref_=tt_awd), sem gefur vísbendingu um að áhorfendur tengi við kvíðann sem birtist í þáttunum. Viðtökurnar teygja sig auk þess inn í fræðaheiminn og sem dæmi má nefna eftirfarandi greinasöfn sem fjalla um þáttaseríuna, *The Moral Uncanny in Black Mirror* (2021), *Black Mirror and Philosophy* (2020) og *Black Mirror and Critical Media Studies* (2018).

en háðsádeilan miðar að því að afhjúpa heimsku, illsku eða það sem aflaga fer í samfélaginu, gjarnan með hómor og íróniú að vopni.¹⁷ Markmið dystópíunnar er sambærilegt og, þótt fyndni sé ekki ávallt einkennandi fyrir þau verk sem heyra undir hana, skilgreinir Zsolt Czigányik formið sem undirgrein háðsádeilunnar. Hann greinir þó grundvallarmun á þeim hughrifum sem hin hefðbundna háðsádeila vekur annars vegar og dystópían hins vegar og fullyrðir að hláturinn sem dystópían kallar fram geti ekki verið annað en taugaveiklunarhlátur. Vanda málin sem dystópíuhöfundar takist á við séu þess eðlis að engar lausnir séu í sjónmáli. Í ljósi þess heldur Czigányik því fram að dystopíur dragi ekki úr þeim kvíða og óþægilegu tilfinningum sem þær vekja heldur leiði þær af sér ófullkomið kaþarsis eða fyrrnefndan taugaveiklunarhlátur.¹⁸ Það á að minnsta kosti vel við um hughrifin sem „Nosedive“ vekur en hinn framandi og vélræni heimur sem þar birtist er um leið óþægilega kunnuglegur. Sem dæmi er ekki ólíklegt að þeir sem þekkja þá tilfinningu að bíða og vonast eftir jákvæðum viðbrögðum við stöðufærslu eða myndbirtingu á samfélagsmiðlum finni til samlíðunar með aðalpersónu þáttarins, Lacie Pound (Bryce Dallas Howard).

Lacie er gagntekin af stigagjöf sinni og leggur hart að sér að viðhalda góðri einkunn. Hún er með 4,2 stig sem er ágætt út frá stöðlum þessa kerfis en reynist þó ekki nægja henni til að eiga kost á að taka draumaíbúð sína á leigu. Til þess þarf hún að vera með 4,5 stig og til að ná þeim stigafjölda ákveður hún að leita ráða hjá fyrirtækinu

„Reputelligent“. Heiti fyrirtækisins er sett saman úr orðunum *orðstír* (e. *reputation*) og *greind* (e. *intelligence*) og aðstoðar það viðskiptavinum sína við að auka orðstír sinn og einkunn með hjálp tölfraðilíkana. Líkönin virðast útbúin með gervigreind sem byggir á rafrænum atferlisgögnum um viðskiptavinum. Með hliðsjón af líkönunum sem til eru um Lacie telur ráðgjafinn hana eiga góða möguleika á því að ná 4,5 stigum en ráðleggur henni að leita í samskipti við „gæðafólk“ (e. *quality folks*), það er fólk með háa einkunn. Skömmu síðar vill svo heppilega til að afar stigahá æskuvinkona, sem Lacie hafði fyrir löngu misst samband við, býður henni að vera brúðarmær í brúðkaupi sínu og halda ræðu fyrir veislugesti sem nær allir tilheyra hópi „gæðafólks“. Lacie og ráðgjafinn eru sammála um að með því að ganga í augun á gestunum og fá góða endurgjöf frá þeim ætti einkunn hennar að hækka upp í 4,5.

¹⁷ Charles A. Knight, *The Literature of Satire*, Cambridge: Cambridge University Press, 2004, bls. 203 og 231 og Dieter Declercq, „A Definition of Satire (And Why a Definition Matters)“, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 3/2018, bls. 319–330, hér bls. 319 og 327.

¹⁸ Czigányik, Zsolt, „Satire and Dystopia. Two Genres?“, *HUSSE Papers 2003. Literature and Culture, Proceedings of the 6th Biennial Conference of the Hungarian Society for the Study of English*, Debrecen: University of Debrecen, 2004, bls. 305–309, hér bls. 306–308.

Líkt og titill þáttarins gefur til kynna gengur áætlunin þó ekki að óskum. Röð atvika veldur því að stig Lacie taka dýfu og í lok þáttar er einkunn hennar undir einu stigi. Daginn sem Lacie á flug í brúðkaupið lendir hún í nokkrum óheppilegum atvikum og fær í kjölfarið slæmar endurgjafir sem draga hana rétt niður fyrir 4,2 stig. Það kemur sér einkar illa þar sem flugi hennar hefur verið aflýst og til að eiga kost á að kaupa nýtt flugsæti þarf hún að vera með 4,2 stig. Á þeim tímapunkti missir Lacie stjórn á skapi sínu og blótar starfsmanninum. Brot á kurteisissenjum er lítið alvarlegum augum og öryggisverðir eru kallaðir til. Þeir refsfa Lacie með því að draga hana niður um heilt stig og stilla kerfið hennar á „tvöfalt tjón“ (e. *double damage*) í einn sólarhring, sem þýðir að áhrif neikvæðrar endurgjafar eru meiri en ella. Þá bregður Lacie á það ráð að leigja bíl en sökum lágrar einkunnar á hún einungis rétt á að fá gamlan bíl að láni sem endist henni ekki alla leið á áfangastað. Það sem eftir er fararinnar fer hún því á puttanum. Þegar Naomi áttar sig á hversu lág stigagjöf Lacie er orðin biður hún hana um að koma ekki í brúðkaupið. Það reitir Lacie til reiði og hún lætur sér ekki segjast heldur mætir, heldur ræðuna sína og veldur usla í veislunni. Gestirnir gefa henni afar slæma endurgjöf og lögreglan er kölluð til. Þátturinn endar svo á að Lacie er handtekin og áður en hún er færð inn í fangaklefa eru augnlinsurnar fjarlægðar úr augum hennar með sérstöku tæki. Fangelsun er eflaust einhver skýrasta birtingarmynd frelsissviptingar en þó er líkt og Lacie upplifi fyrst frelsi þar sem hún er innilokuð í klefanum. Hún er laus við eftirlits- eða stýringarbúnaðinn í auganu og fær útrás fyrir gremju sína án þess að þurfa að hafa áhyggjur af afleiðingunum. Þátturinn endar á því að Lacie og maður í næsta fangaklefa fá útrás fyrir að blóta og móðga hvort annað til skiptis, bæði skælbrosandi.¹⁹

Áður en stig Lacie taka dýfu og hún frelsast í fangelsinu markast hegðun hennar aftur á móti af þráhyggju enda er hún gagnatekin af stigakerfinu sem hún og aðrir þegnar samfélagsins eru bundnir af. Hún brosir og heilsar fólki sem á vegi hennar verður afar glaðlega og með símann áberandi á lofti gerir hún þeim ljóst að hún ætli að gefa þeim stig. Hún er ekki spör á stigin og gefur öllum fimm stjórnur í örvæntingarfullri von um að fá sjálf fullt hús stiga á móti. Öll minni háttar samskipti verða tilefni til stigagjafar, svo sem þegar kunningjar mætast úti á götu og kasta hver á annan kveðju, þegar fólk kaupir þjónustu eða eftir yfirborðskennt spjall um daginn og veginn í lyftu. Til að koma sem best fyrir í slíkum

¹⁹ Vert er að nefna að náframíðin sem Fríða Ísberg skapar í skáldsögunni *Merkingu* (2021) kallast á við samfélag „Nosedive“. Í skáldsögunni hefur verið tekið í notkun svokallað samkenndarpróf sem byggir á nýrri tækni sem á að geta mælt hversu mikla samkennd fólk hefur. Ef fólk tekur prófið og nær því er talað um að það sé „merkt“. Hinir „merktu“ hafa svo greiðari aðgang að svæðum, byggingum og þjónustu í samfélaginu en þeir sem eru „ómerktir“.

aðstæðum æfir Lacie sig. Í byrjun þáttar horfir hún í baðherbergisspegil, nýkomin úr sturtu og æfir sitt vinalega, glaðlega viðmót. Hún brosir og hlær í spegilinn en á milli atrenna verður hún alvarleg á svip. Hlátur og svipbrigði Lacie eru þar með uppgerð sem hún kreistir fram til að geta reitt fram sitt besta gervibros, gervihlátur og viðmót þegar á þarf að halda.

Líf og veruleiki Lacie er einhvers konar sjónarspil ásýndar og uppgerðar sem minnir um margt á greiningu franska fræðimannsins og aðgerðasinnans Guy Debord²⁰ á nútímasamfélagi sem hann setti fram í verki sínu *La Société du Spectacle* (*The Society of the Spectacle*, 1967).²¹ Þar lýsir Debord neyslusamfélagi nútímans sem hann segir gegnsýrt af ímyndum og sjónarspili. Hann heldur því fram að í slíku samfélagi hafi hið ósvikna líf þokað fyrir einhvers konar sýndarumhverfi eða gerviheimi.²²

Sjónarspilið er nokkuð margþætt hugtak, það vísar til sjónmenningar samfélagsins, svo sem auglýsinga, sjónvarps og kvikmynda, en tengist jafnframt ríkjandi hagkerfi, það er kapítalisma og fjárhagslegum hagsmunum órjúfanlegum böndum. Debord segir að þegar hagkerfið hafi fyrst farið að stýra tilveru mannsins hafi orðið grundvallarbreyting. Gildi einstaklingsins hafi ekki lengur miðast við veruna sjálfa heldur eignir einstaklingsins. Í samfélagi sjónarspilsins, sem hann telur eiga sér upphaf á þriðja áratug 20. aldar,²³ segir Debord tilveruna og tilgang einstaklingsins hins vegar einskorðast við ásýndina.²⁴

Fullyrðing Debords um að hið ósvikna líf hafi þokað fyrir sýndarumhverfi eða gerviheimi er lýsandi fyrir samfélagið í „Nosedive.“ Þar ræðst gildi einstaklingsins ekki af verunni heldur ásýnd og samfélagsstaðan af ímynd hans á hinum ónefnda samfélagsmiðli og stigagjöf byggðri á yfirborðskenndum samskiptum. Samkvæmt Debord er lífið í sýningarsamfélaginu sett fram sem geysistört safn

²⁰ Debord tilheyrði hreyfingu *situasjónista* sem starfaði í Frakklandi á sjötta og sjöunda áratug síðustu aldar en meðlimir hennar létu sér ekki nægja að gagnrýna eða afhjúpa firringu samfélagsins heldur leituðu þeir leiða til að breyta því (sjá til dæmis Benedikt Hjartarson, „Staðlausir staðir: Um útópíska arfleifð í menningargagnrýni póstmóðernista“, *Ritið* 2/2002, bls. 73–96, hér bls. 83–85).

²¹ Á íslensku má útleggja hugtak Debords sem samfélag sjónarspilsins eða sýningarsamfélagið. Þessar tvær þýðingar verða notaðar jöfnum höndum yfir „la société du spectacle.“

²² Guy Debord, *The Society of the Spectacle*, þýðandi Ken Knabb, Berkeley: Bureau of Public Secrets, 2014, bls. 2.

²³ Guy Debord, *Comments on the Society of the Spectacle*, þýðandi Malcolm Imbrie, London og New York: Verso, 1990, bls. 3.

²⁴ Guy Debord, *The Society of the Spectacle*, bls. 5–6.

af sýningum²⁵ en sú staðhæfing er athyglisverð í tengslum við þróun tækni og miðla frá því hann skrifaði greiningu sína, á sjöunda áratug síðustu aldar, ekki síst með tilkomu samfélagsmiðla. Á slíkum miðlum setja einstaklingar líf sitt á svið og deila myndefni sem þeir framleiða af sjálfum sér og lífi sínu opinberlega með öðrum. Þar með er lífið sett fram sem sýning eða sjónarspil og mörkin milli raunveruleikans og sýndar eða ásýndar verða óljós.

Í „Nosedive“ er virkni og áhrif slíkra miðla sýnd í ýktu ljósi og fyrir Lacie virðist ímyndin mikilvægari en lífið sjálft. Það sést til að mynda á myndbirtingum hennar og stöðuuppfærslum sem hún deilir á samfélagsmiðlinum. Sem dæmi ákveður hún, stödd á kaffihúsi með kaffibolla og smáköku, að birta mynd af kræs-ingunum. Hún vandar sig við að taka fullkominn bita af kökunni og þegar hún er sáttt við útkomuna spýtir hún út úr sér bitanum. Eftir smá umhugsun skrifar hún stutta lýsingu við myndina og notar orðið „himnaríki“ yfir veigarnar. Því næst tekur hún sopa af kaffinu og grettir sig. Bragðið af kaffinu er vont og hana langar ekki í smákökuna og í ljósi þess orkar myndatextinn tvímælis. Það virðist í raun ekki skipta máli hvort hún njóti stundarinnar eður ei, heldur hvort hún nái góðri mynd til að birta öðrum þá sýn að stundin sé góð. Þótt kaffið hafi ekki staðið undir væntingum veita viðbrögðin við myndinni henni enda mikla gleði. Hún fær fullt hús stiga frá nokkrum aðilum og svo virðist sem því fylgi einnig ákveðinn léttir.

Ímyndin sem Lacie birtir af sér á samfélagsmiðlinum felur að vissu leyti í sér fölsun á raunveruleikanum en hún er um leið partur af honum. Debord ræðir þessi óljósu mörk sýndar og veruleika en hann fullyrðir að þegar hinum raunverulega heimi hafi verið umbreytt í myndir renni hann okkur bókstaflega úr greipum. Í heimi þar sem myndin er alltumlykjandi hefur snertingin minna vægi en áður og sjónin, sem Debord segir það skilningarvit sem auðveldast sé að blekkja, hefur tekið yfir svið snertingarinnar.²⁶ Sjónarspilið falsar þar með raunveruleikann og talar Debord í því samhengi um efnislega innrás þess í hinn lifaða veruleika. Hins vegar er ekki um að ræða einfalda andstæðu ósvikins og falsaðs raunveruleika því í fyrsta lagi er sjónarspilið raunverulegt og í öðru lagi er fölsun

²⁵ Sama rit, bls. 2. Með þessu vísar Debord í hvernig sjónmiðlar, svo sem sjónvarp og kvikmyndamiðillinn, skapa ímyndir sem almenningur fer síðan að líkja eftir. Kenning hans kallast þannig á við skrif Adornos og Horkheimers um menningariðnaðinn þar sem þeir halda því meðal annars fram að ímyndir sem verða til í menningariðnaðinum, til dæmis í kvikmyndum, verði forskrift fyrir hegðun einstaklingsins (Theodor W. Adorno og Max Horkheimer, „Menningariðnaður. Upplýsing sem mógsefjun“, *Áfangar í kvikmyndafraeðum*, þýðandi Benedikt Hjartarson, ritsjóri Guðni Elisson, Reykjavík: Forlagið, 2003, bls. 234–271, hér bls. 234–236 og 253).

²⁶ Sama rit, bls. 6.

sjónarspilsins sönn afurð raunveruleikans.²⁷ Raunveruleikinn og sýndin renna þar með á vissan hátt saman í eitt. Það á við um sjónarspilið sem Lacie framleiðir fyrir samfélagsmiðilinn og samruni veruleika og sýndar er afar áberandi í samfélaginu sem hún tilheyrir. Líf Lacie er vitaskuld raunverulegt en það stýrist að miklu leyti af sjónarspílinu. Mestu máli skiptir að viðhalda þeirri ásjónu og þeirri ímynd sem hún hefur skapað sér, líkt og dæmið af kaffimyndinni sýnir. Þar skipti ásjýndin og viðbrögð annarra meira máli en að Lacie fengi notið bragðsins eða augnabliksins.

Samkvæmt Debord mótar sjónarspilið einmitt hegðun, samskipti og sambönd fólks.²⁸ Auk kaffimyndarinnar er æfing Lacie á viðmóti sínu í upphafi þáttar dæmi um það hvernig hegðunin mótast af sjónarspílinu. Viðmótið skiptir höfuðmáli því það er nátengt stigagjöfinni og hvorki virðist pláss fyrir persónulegar skoðanir né einlægni ef markmiðið er að ná hárrí einkunn. Fyrir vikið má oft greina misræmi í viðbrögðum hennar þegar hún er ein með sjálfri sér annars vegar og þegar hún á í samskiptum við aðra hins vegar. Sem dæmi skoðar hún efni sem fólk hefur deilt á samfélagsmiðlinum meðan hún bíður eftir kaffinu sínu og horfir meðal annars svipbrigðalaus á myndband af litlum dreng leika sér með garðslöngu. Hún gefur því þó samviskusamlega fimm stjörnur og þegar hún hittir manninn sem birti myndbandið stuttu síðar tilkynnir hún með innilegum tilþrifum hversu krúttlegt henni hafi þótt myndbandið af syni hans. Í kjölfarið lyfta þau bæði upp símunum sínum og beina þeim hvort að öðru með bros á vör til að gefa yfirborðskenndum samskiptunum fimm stjörnur.

Í ljósi þess að stigafjöldi einstaklinga er beintengdur stöðu þeirra í samfélaginu verður hegðunarmynstur Lacie að vissu leyti skiljanlegt. Þó eru þeir sem furða sig á þráhyggju hennar varðandi ásjónu og einkunn. Bróðir hennar, Ryan, er til að mynda mun afslappaðri og þótt hann sé líkt og aðrir í samfélaginu bundinn við stigagjöfina er hann ekki jafn gagntekinn af henni og Lacie. Ryan bendir systur sinni ítrekað á fátíðleika hegðunarinnar. Sem dæmi verður hann vitni að símtalinu þegar Naomi býður Lacie að vera brúðarmær. Símtalið er væmið og óeinlægt í senn og þrátt fyrir að hafa ekki talað saman í fjölda ára enda þær á að segjast þykja vænt hvor um aðra. Ryan er undrandi yfir samtalinu og minnir Lacie á að Naomi hafi ávallt verið vond við hana. Lacie er aftur á móti í afneitun og lætur gagnrýni bróðurins sem vind um eyru þjóta. Því næst æfir hún brúðkaupsræðuna og flytur fyrir hann. Ræðan er tilfinningaþrungin og Lacie gerir sér meðal annars upp grát. Eftir áheyrnina hneykslast bróðirinn á Lacie, segir hana

²⁷ Sama rit, bls. 3.

²⁸ Sama rit, bls. 3.

siðblinda og fullyrðir að hún sé einungis að reyna að afla sér stiga en að hans mati hefur stigakerfið afar neikvæð áhrif á Lacie. Hann segir:

Ég sakna þín eins og þú ert venjulega, áður en þessi þráhyggja tók yfir, þegar við áttum í raunverulegum samtölum, manstu? Allt í tengslum við þessa stigagjöf, að bera sig saman við fólk sem *þykist* bara vera hamingjusamt. Háir fjargar eins og Naomi, ég þori að veðja að innst inni séu þeir í sjálfsmorðshugleiðingum.²⁹

Bróðirinn bendir þarna á að ekki sé allt sem sýnist og að velgengni einstaklinga á samfélagsmiðlinum endurspegli ekki endilega raunverulega hamingju. Einnig kemur hann inn á að stigakerfið hafi breytt Lacie og sökum þráhyggju hennar sé ekki lengur möguleiki á að eiga við hana „raunveruleg“ samtöl. Í máli hans kemur fram hugmynd um áhrif samfélagsmiðilsins í anda Debords; að ímyndirnar sem þar birtast feli í sér einhvers konar þykjustu- eða gerviheim sem Lacie sé í raun flækt inn í.

Ryan tengir draumaíbúð Lacie við gerviheiminn eða sýndina. Íbúðin er á vegum leigufélags að nafni „Pelican Cove“, sem á íslensku má útleggja „Pelikanavík“. Leigufélagið sérhæfir sig í lúxusíbúðum og markaðssetur sig sem „lífstílssamfélag“ (e. *lifestyle community*) og „heimili í takmörkuðu upplagi“ (e. *limited edition living*). Íbúðunum fylgja ýmis fríðindi, svo sem frí hárgreiðsla fyrir íbúa og á lóðinni eru bar og veitingahús eingöngu ætluð meðlimum leigufélagsins. Ryan sér Pelikanavík í öðru ljósi en Lacie og spyr hana hæðnislega hvort um sé að ræða mannkynbótaverkefni. Hann telur draum Lacie um að flytja á staðinn byggðan á blekkingu og reynir að telja hana ofan af þeim áformum. Hann lýsir íbúðunum sem „gervibrosa-fangaklefum“ (e. *fake smile jail cells*) og þegar hann rekur augun í skælbrosandi konu í auglýsingaefni fyrir leigufélagið segir hann engan svona hamingjusaman í raun og veru. Þarna kemur Ryan aftur óbeint inn á hvernig ímyndin eða sjónarspilið, í þessu tilviki auglýsingamyndin, endurspeglar ekki raunveruleikann.

Gagnrýni Ryans kallast á vissan hátt á við hugmyndir Debords um að ímyndin skapi þrá og gerviþarfir hjá neytandanum/áhorfandanum. Samkvæmt honum er sjónarspilið í senn afurð og verkfæri ríkjandi framleiðsluhátta til að framleiða og réttlæta ríkjandi hugmyndafræði og þar með halda í ráðandi lífshætti sem

²⁹ „Nosedive“, *Black Mirror*, 3. þáttaröð, sjónvarpsstöð: Netflix, höfundar: Charlie Brooker, Rashida Jones og Michael Schur, leikstjóri: Joe Wright, framleiðendur: House of Tomorrow og Moonlighting Films, aðalhlutverk: Bryce Dallas Howard, 2016, 24:14–24:36.

jafnframt eru mótaðir af framleiðsluháttunum.³⁰ Í fréttum, áróðri, auglýsingum og afþreyingu birtast ímyndir sjónarspilsins en þær gegna því hlutverki að skapa þrár og gerviparfir hjá áhorfandanum. Eftir því sem áhorfandinn samsamar sig meira ímyndunum missir hann sjónar á sínu ósvikna lífi og raunverulegu þrám sem leiðir af sér að atbeini hans tapast og hegðun hans verður eftirlíking af ímyndum sjónarspilsins.³¹ Smættun raunveruleikans niður í ímyndina hefur þar með dáleiddandi og sefandi áhrif á hegðun fólks.

Augljós tilgangur Pelikanavíkur með auglýsingunni er að skapa þrá en sýndin, eða sjónarspilið, er einnig nýtt með afar nýstárlegum hætti við sýningu íbúðanna. Leigusaliinn sem tekur á móti Lacie kveikir á myndbandi í þrívídd sem sýnir heilmýnd af Lacie í íbúðinni til að gefa henni tilfinningu fyrir því hvernig væri að búa þar, eða ef til vill frekar hvernig *hún* væri ef hún byggi þar. Lacie hefur orð á því hversu fallett hárið sitt er í sýndarútgáfunni en, líkt og fram hefur komið, fylgir hárgreiðsla íbúðunum. Því næst birtist fáklæddur maður í myndinni og tekur utan um sýndarútgáfuna af Lacie sem verður til þess að hin raunverulega Lacie fellur í stafi. Samsömunin er mikilvægur þáttur í virkni ímyndanna, þar sem nauðsynlegt er að áhorfandinn samsami sig ímyndinni til að hún vekir með honum þrár. Með þeirri nýstárlegu tækni sem Pelikanavík beitir er áhorfandanum birt ímynd í formi endurbættrar útgáfu af honum sjálfum og þannig er greitt fyrir samsömun hans með ímyndinni.³² Sjónarspilið er þar með nýtt á markvissan hátt í þessu tilviki en með því að sýna Lacie mögulega útgáfu af sjálfri sér, með fullkomið hár og í rómantísku sambandi með draumaprinsinum, selur leigufélagið henni „draum“ sem raunar reynist utan seilingar.

Sæborgir í fullri vinnu

Líkt og áður sagði telur Debord áhorfandann missa sjónar á raunverulegum þrám sínum og hinu ósvikna lífi eftir því sem samsömunin með ímyndunum verður meiri. Hann heldur því fram að við það tapist atbeini áhorfandans og hegðun hans verði skilyrt af ímyndunum.³³ Að því leyti er sjónarspilið afar stýrandi afl í sýningarsamfélaginu og stýringin er augljós í tilviki Lacie. Söknuður bróðurins eftir hinni „venjulegu“ Lacie gefur til kynna að eitthvað hafi breyst í fari hennar. Hún virðist hafa misst sjónar á sínum persónulegu löngunum og draumum og

³⁰ Guy Debord, *The Society of the Spectacle*, London og New York: Verso, 2013, bls. 3.

³¹ Sama rit, bls. 10–11.

³² Með þessu er ýtt undir narsísíska samsömun persónunnar með bestu útgáfunni af sjálfri sér á sama tíma og stígakerfið dregur úr tengslum og samsömun við annað fólk.

³³ Guy Debord, *The Society of the Spectacle*, bls. 10–11.

eltist þess í stað við það sem mögulega gæti bætt ímynd hennar og ásjónu út á við eða það sem fulltrúar sýningarsamfélagsins halda að henni hverju sinni – líkt og draumurinn um íbúð í Pelikanavík er dæmi um. Stýringin, sem Debord tengir sýndinni eða sjónarspílinu, endurspeglast jafnframt í umfjölluninni hér að framman um þráhyggju Lacie varðandi stigakerfið, sem meðal annars birtist í þaulæfðu uppgerðarviðmóti hennar og vélrænum samskiptum við annað fólk, og þeirri staðreynd að ímynd hennar og ásýnd skipta hana meira máli en raunveruleg upplifun hennar, samanber myndbirtinguna af kaffinu og smákökunni.

Þótt vélræn og árátukennd hegðun Lacie sé framandi, er hún í senn óþægilega kunnugleg. Veruleiki Lacie, þar sem snjalltæknin hefur smogið inn í alla kima tilverunnar, kallast til að mynda á við það ástand sem Jonathan Crary fjallar um í bók sinni 24/7. *Late Capitalism and the Ends of Sleep*. Titillinn vísar í hugtak hans 24/7³⁴ sem fangar ákveðið samfélagslegt ástand sem hann greinir í samtímanum og segir mótast af tækni, kapítalískri efnahagsskipan og samspílinu þar á milli. Hann heldur því fram að í tækniumhverfi 21. aldar þar sem fólk er sitengt gegnum þráðlaust net og markaðstorgið er opið allan sólarhringinn sé stöðugra afkasta krafist af einstaklingnum og að mörkin milli vinnu og neyslu sem og vinnutíma og einkalífs hafi máðst út.³⁵ Crary greinir þá kröfu í tækniumhverfi samtímans að einstaklingar aðlagi sig að 24/7-ástandinu og telur markvisst unnið að því að gera þá háða því, meðal annars með tækninýjungum. Þar af leiðandi varar hann við því að líta tækniþróun hlutlausum augum (í það minnsta í samfélögum þar sem efnahagsskipulagið byggist á kapitalisma). Samkvæmt Crary eru tækniuppfirningar og ný tæki ekki einfaldlega vörur sem þjóna einstaklingnum heldur er, að hans mati, mikilvægt að líta á tengsl einstaklingsins og tækninnar og skoða hið gagnvirka samband og hvaða samfélagslegu áhrif hljótaskast af nýjungunum. Sem dæmi telur hann uppfærslur á tækjum jafnan fela í sér annað og meira en að nýrri gerð sé einfaldlega skipt út fyrir aðra úrelta. Uppfærslurnar séu gjarnan liður í að auka notkun einstaklingsins, gera hann háðari hinni nýju tækni og þar með ná aukinni stjórn á hegðun hans.³⁶

Ef lítið er á tækniumhverfið, sem birtist í afleiddum vísindaskáldskap þáttarins, sem hugsanlega framtíðarþróun frá tækniumhverfi samtímans, er greining Crary lýsandi fyrir ferlið sem átt hefur sér stað. Framtíðarsýn þáttarins endurspeglar vel hið gagnvirka samband sem Crary lýsir en í skáldskapnum, þar sem veruleg þróun hefur orðið á snjalltækni og framandi uppfærslur snjalltækja hafa lítið dagsins ljós, er einstaklingurinn afar greinilega á valdi tæknilegs stýr-

³⁴ Crary talar um „24/7 temporality“ en hér verður 24/7-ástand notað.

³⁵ Jonathan Crary, 24/7. *Late Capitalism and the Ends of Sleep*, bls. 30.

³⁶ Sama rit, bls. 43.

ingarkerfis. Þátttaka og virkni á samfélagsmiðlinum er til að mynda ekki valfrjáls og þar sem samfélagsleg staða er beintengd miðlinum er stýringin mun meiri og augljósari í þættinum en raunveruleikanum. Í ljósi þess að skjánum eða tækninni hefur verið komið fyrir í auga einstaklinganna má segja að upplifun og tími þeirra séu alfarið bundin við hið vélræna. Þótt áhrif tækninnar á þegnana og hin vélræna stýring sé sýnd í öfgafullu ljósi í þættinum má greina hliðstæður milli þeirrar birtingarmyndar og raunveruleikans. Hina miklu stjórn sem samfélagsmiðillinn og stigakerfið hefur á líf Lacie má til að mynda setja í samband við það hvernig raunverulegir samfélagsmiðlar eru hannaðir með það að markmiði að gera notendur háða þeim og hafa áhrif á hegðun þeirra. Ýmsum aðferðum byggðum á sálfræðilegum rannsóknum hefur verið beitt til þess en sem dæmi má nefna svokallaðan læk-takka sem hannaður var með það fyrir augum að framleiðsla á litlum dópamínskammti færi fram í heila viðtakandans við þá upplifun að fá læk á eigin færslu.³⁷ Þráhyggja Lacie er því ekki svo fjarstæðukennd þrátt fyrir að hafa farið úr böndunum.

Tækniumhverfið í „Nosedive“ er jafnframt óumflýjanlegt þar sem engum virðist frjálst að haga lífi sínu utan samfélagsmiðilsins, laus við hina tæknilegu augnlinnu. Ein persónan sem verður á vegi Lacie segist raunar hafa gefist upp á stigakerfinu og upplifað sterka frelsistilfinningu í kjölfarið. Um er að ræða vörubílstjórans Susan sem gefur Lacie far á leið hennar í brúðkaupið. Þrátt fyrir að láta miðilinn ekki stýra lífi sínu þarf Susan að vera með aðgang og hún er með afar lága einkunn, 1,4. „Frelsi“ Susan fylgir þar með lág samfélagsstaða sem og vantraust annarra í garð hennar, þar á meðal tortryggni Lacie sem í fyrstu þorir ekki að þiggja af henni far.

Í greiningu sinni á 21. öldinni telur Crary ómóttstæðilegt að ganga tækninni á vald, annars verði fólk fyrir samfélagslegum og efnahagslegum skaða. Hann telur að með nýjum tækjum og þjónustu verði sífellt til fleiri venjur og þarfir sem fólki beri að haga lífi sínu samkvæmt.³⁸ Í „Nosedive“ er tæknin orðin áþreifanlegur partur af líkama einstaklingsins. Persónurnar bera þar með skýr einkenni sæborgarinnar en líkamar þeirra einkennast af samruna hins lífræna og hins vélræna. Donna Haraway, helsti kenningasmiður sæborgarinnar, heldur því raunar fram í sæborgaryfirlýsingu sinni að það eigi við um einstaklinginn í sam-tímanum, öll séum við blendingar af vél og lífveru.³⁹ Með því á hún við að í sífellt

³⁷ Sjá til dæmis Shoshana Zuboff, *The Age of Surveillance Capitalism. The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, London: Profile Books Ltd, 2019, bls. 451.

³⁸ Jonathan Crary, 24/7. *Late Capitalism and the Ends of Sleep*, bls. 46.

³⁹ Donna J. Haraway, *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature*, New York: Routledge, 1991, bls. 150.

tæknilegri heimi sé manneskjan ekki hrein andstæða vélarinnar eða tækninnar heldur mótist hún af þessum þáttum svo úr verði blendingurinn „sæborg“. Samkvæmt Úlfhildi Dagsdóttur stendur hugtakið fyrir lífveru eða lífræna starfsemi (e. *organism*) annars vegar og stýrifræði (e. *cybernetics*) hins vegar og þar með tengsl hins lífræna og vélræna. Í verki sínu *Sæborgin. Stefnumót líkama og tækni í ævintýri og veruleika*, byggir hún á kenningu Haraway en leggur sjálf aukna áherslu á tækni í stað vélar. Úlfhildur lítur þar með á sæborgina sem „táknmynd hinna margvíslegu áhrifa sem tæknin [...] hefur á líkama og einstakling, og í framhaldi af því á samfélag og grundvöll hugmynda af ýmsu tagi.“⁴⁰

Kvikmyndafræðingurinn Jonathan Beller notar sæborgarhugtakið til að lýsa áhorfanda nútímans í bókinni *The Mode of Cinematic Production. Attention Economy and the Society of the Spectacle* (2006). Hann leggur áherslu á hvernig hið vélræna hafi smogið inn í líkama áhorfandans þótt ekki sé um efnislega vél að ræða⁴¹ en líkt og titillinn ber með sér byggir Beller á kenningu Marx um framleiðsluhætti og yfirferir hana á sýningarsamfélagið. Hann heldur því fram að „neysla“ áhorfanda (e. *spectator*) sýningarsamfélagsins feli í raun í sér vinnu; að áhorf sé vinna. Hann setur fram þá kenningu að kvikmyndin sem og nýrri miðlar og tækni, svo sem sjónvarp, myndbönd, tölvur og alnetið, séu „svæðislausar“ (e. *detrterritorialized*) verksmiðjur þar sem áhorfendur inna af hendi vinnu sem skapar verðmæti.⁴²

Beller lýsir því sem svo að tilkoma bíósins⁴³ hafi valdið „iðnbyltingu augans“. ⁴⁴ Augað segir hann á valdi kerfis sem miðar að ögun eða stýringu og líkir í því samhengi kerfi kvikmyndarinnar (og þeirra miðla sem framlengja starfshætti hennar) við vél færibandavinnunnar, nema að með kvikmyndatækni

⁴⁰ Sjá Úlfhildi Dagsdóttur, *Sæborgin. Stefnumót líkama og tækni í ævintýri og veruleika*, Reykjavík: Háskólaútgáfan, 2011, bls. 17–18.

⁴¹ Jonathan Beller, *The Cinematic Mode of Production. Attention Economy and the Society of the Spectacle*, Hanover og London: University Press of New England, 2006, bls. 77.

⁴² Sama rit, bls. 1–2. Í sýningarsamfélaginu renna myndin og varningurinn annars vegar og vinna og sjón hins vegar saman í eitt og við það verða tengsl framleiðslunnar við fjármagnið sífellt óáþreifanlegri samkvæmt Beller. Hann lýsir því sem svo að í sýningarsamfélaginu hafi framleiðslutæki iðnaðarins (e. *industrial means of production*) þokað fyrir framleiðslutækjum birtingarmyndarinnar (e. *representation*) en hann telur það leiða til þess að nýir framleiðsluhættir verði ráðandi sem hann nefnir framleiðsluhætti kvikmyndarinnar (e. *cinematic mode of production*) (sama rit, bls. 130).

⁴³ Beller gerir greinarmun á hugtökunum kvikmynd (e. *film*) og bíó (e. *cinema*) og á meðan fyrir hugtakið felur í sér kvikmyndaafurðina er notkun þess síðara mun víðtækari. Hann skilgreinir kvikmyndina í fyrsta lagi sem skipulagða mynd fyrir félagsleg tengsl (í anda Debords), í öðru lagi sem frumtækni (e. *prototechnology*) fyrir fjárfestingu í athygli mannsins og í þriðja lagi sem tækni til að breyta varningi í mynd (sama rit, bls. 111).

⁴⁴ Sama rit, bls. 9.

hafi vélinni verið komið fyrir í auganu. Beller staðhæfir að verðmæti sé unnið úr myndinni gegnum vinnu áhorfandans eða „áhorfsstarfsmannsins“ (e. *spectator-worker*) og leggur um leið áherslu á á vinnuframlagið sem áhorfið felur í sér. Samkvæmt Beller verður samband vinnuafis og fjármagns enn óljósara eða óhlutbundnara við þessar aðstæður en á hefðbundnum vinnumarkaði og talar hann í því samhengi um nýja aðferð við að stýra líkómum með tæknilegum hætti í því skyni að ná fram gildisauka. Í samfélagi sjónarspilsins er sjónin og athygli mannsins þar með orðin arðsöm og sú nýbreytni endurspeglast í því hvernig Beller endurorðar og þróar vinnugildiskenningu (e. *labor theory of value*) Marx sem kenningu sína um „(verð)gildi athyglinnar“ (e. *attention theory of value*).⁴⁵

Líkingarmál Bellers um vél í auga áhorfandans raungerist með áþreifanlegum hætti í „Nosedive“. Raunverulegu tæki hefur verið komið fyrir í auga fólks en, líkt og umfjöllunin að framan um hina tæknilegu stýringu sem þegnarnir lúta sýnir, er um áhrifaríkt ögunar- eða stýringarkerfi að ræða. Kenning Bellers um áhorfsvinnuna er jafnaframt lýsandi fyrir stöðu þegnanna sem verja miklum tíma í áhorf og notkun sjónmiðla. Samkvæmt Beller er áhorfsvinnan ekki einungis framlenging á hinum hefðbundna vinnudegi heldur greinir hann þá þróun að áhorfsvinnudagurinn sé sífelldur að lengjast og að markvisst sé unnið að því að auka viðveru áhorfandans við skjáinn.⁴⁶ Í ljósi þess að skjárin er orðinn hluti af líkama þegnanna í „Nosedive“ og sýnin sem hann birtir og náttúruleg sjón hafa runnið saman, er áhorfsvinnan viðstöðulaus og óumflýjanleg á meðan augu þegnanna eru opin.

Beller bendir á að „áhorfsstarfsmaðurinn“ átti sig alla jafna ekki á vinnuframlagi sínu, þar sem áhorfið feli í sér afþreyingu eða skemmtun í „frítíma“ hans. Þannig sé hann óafvitandi arðrændur heima í stofu.⁴⁷ Þar sem samfélagsstaða þegnanna í „Nosedive“ er háð stigagjöfnni og samfélagsmiðlanotkuninni verður þrýstingurinn og „vinnuframlagið“ hins vegar að vissu leyti sýnilegt. Áhorf og notkun sjónmiðla líkist fremur kvöð en afþreyingu og í því er fólgin ádeila sem kallast á við greiningu Bellers á „áhorfsvinnu“ og „(verð)gildi athyglinnar“. Lacie ver miklum tíma í að skoða efni sem fólk hefur deilt á samfélagsmiðlinum og gefur því samviskusamlega stjörnur. Hún nýtir hvert tækifæri sem gefst í þessa iðju og er sífelldur með símann á lofti. Sem dæmi skrunar hún einbeitt gegnum efni miðilsins þegar hún fer út að hlaupa og meðan hún teygir eftir hlaupin. Í atferlinu endurspeglast krafan um stöðug afköst einstaklingsins,

⁴⁵ Sama rit, bls. 199–201 og 231–232.

⁴⁶ Sama rit, bls. 206–207.

⁴⁷ Sama rit, bls. 205.

sem Crary tengir 24/7-hugtakinu og kapítalismu.⁴⁸ Vinnan sem felst í áhorfinu og notkun samfélagsmiðilsins verður einnig sýnileg þegar Lacie leitar til ráðgjafa í því skyni að hækka einkunn sína. Ráðgjafinn, sem hefur aðgang að ítarlegum upplýsingum um nethegðun Lacie, sér að stigagjöf hennar hefur tekið stökk fyrir um daginn í kjölfar þess að hún birti myndina af kaffibollanum og smákökunni. Ráðgjafinn hrósar henni uppörvandi og notar orðið *vinna* til að lýsa atferli hennar þegar hann segir: „Þú *vinur* hörðum höndum í samfélagsmiðlunum þínum.“⁴⁹ Hann hvetur hana þó líkt og áður sagði til að auka samskipti sín við „gæðafólk“. Lacie tekur hann á orðinu og eftir viðtalið verður hún mun einbeittari við þá iðju að horfa á efni samfélagsmiðilsins og gefa „gæðafólki“ stjórnur. Segja má að hún auki afköst sín í áhorfsvinnunni, samfélagsmiðlanotkun hennar eykst og verður markvissari.

Fullyrðingu Debords um að tæknin breyti samskiptum fólks má einnig setja í samband við þau ráð sem Lacie fær. Ráðgjafinn les út úr tölfræðilíkani að Lacie eigi í góðum tengslum við nána vini en vandamálið er hins vegar að hennar „innri hringur“ samanstendur af „meðal“ og „lítilsverðu“ fólki. Samskipti við þann hóp eru ekki vel til þess fallin að hækka einkunn Lacie og það markmið virðist mikilvægara en raunveruleg vinátta. Í ljósi þess að Lacie leitar sér markaðsráðgjafar og lagar hegðun sína að henni er staðhæfing Debords, um að markaðslögmál móti lífshætti fólks, afar lýsandi í hennar tilviki.

Tæknivald í athyglisgagkerfi

Starfsemi ráðgjafafyrirtækisins, sem sérhæfir sig í að hækka einkunnir eða auka „orðstír“ viðskiptavina sinna, svo og aðgreining ráðgjafans á fólki eftir „gæðum“, er jafnframt hliðstætt því sem nefnt hefur verið „athyglisgagkerfi“ (e. *attention economy*). Hugtakið er fengið úr orðræðu fjárfesta á 21. öld sem sjá sér hag í að rekja og safna arðbærum upplýsingum um einstaklinga með aðferðum tölvutækninnar.⁵⁰ Beller vísar í þá orðræðu í eftirmála við bók sína sem hann ritaði árið 2005. Hann tekur fram að hann hafi unnið bókina að mestu fyrir adamótin síðustu en telur kenningu sína um „(verð)gildi athyglinnar“ eiga enn betur við í skjásamfélagi 21. aldar en áður.⁵¹ Hugmyndin um arðsemi athyglinnar og sjónar-

⁴⁸ Jonathan Crary, *24/7. Late Capitalism and the Ends of Sleep*, bls. 15.

⁴⁹ „Nosedive“, 11:59–12:01.

⁵⁰ Dæmi um það er sú leið sem Google og fleiri stór tæknifyrirtæki hafa farið með því að byggja upp nákvæma algríma (e. *algorithm*) út frá ítarlegum gögnum um notendur sína í þeim tilgangi að auka líkurnar á því að auglýsingar sem þeim birtast höfði til þeirra.

⁵¹ Jonathan Beller, *The Cinematic Mode of Production. Attention Economy and the Society of the Spec-*

innar er ekki ný af nálinni og Jonathan Crary rekur áform um beislun þessara líffræðilegu þátta til 19. aldar.⁵² Lykilatriði í kenningu Bellers um framleiðslu-hætti kvikmyndarinnar (sem hann telur athyglisgagkerfið sprottið úr eða fram-lengingu á) er að með tilkomu hennar hafi möguleikinn á arðsemi athyglinnar verið nýttur markvisst.⁵³ Hann nefnir meðal annars að nýjar söluvörur hafi orðið til, eins og útsendingartími og sjálf sjónin, og bætir við að gildi þessara vara sé til að mynda mælt út frá stærð og „gæðum“ áhorfendahópsins.⁵⁴ Aðgreining áhorfenda í „gæða“-hópa eftir því hversu arðbær athygli þeirra er, felur í sér hlut-gervingu og varpar auk þess ljósi á gildismat samfélagsins þar sem ekki allir njóta sömu virðingar. Hispurslaus flokkun ráðgjafans í „Nosedive“ á fólki í „lítillsvert“, „meðal-“ og „gæðafólk“ vekur ónotalega tilfinningu og ef marka má Beller er hún ekki úr lausu lofti gripin. Athygli „gæðafólksins“, sem Lacie á að auka sam-skipti sín við, er dýrmæt og þannig kallast atriði þáttarins á við hugmynd Bellers og endurspeglar þá firringu sem fylgir því að í síðkapítalískum samfélögum er athygli þegnanna arðbær söluvara.

Sú mynd sem Beller dregur upp af athyglisgagkerfi 21. aldar svipar til þess sem Shoshana Zuboff nefnir eftirlitskapítalisma í bók sinni *The Age of Surveillance Capitalism* (2018). Zuboff byggir, líkt og Beller, á marxískum grunni en nálgun þeirra er þó gerólik. Zuboff er lögfræðingur og skoðar viðskiptasögu og orðræðu stórfyrirtækja í tölvugeiranum til að varpa ljósi á viðskiptalíkan, sem hún heldur fram að sé nýtt af nálinni, og þau áhrif sem líkanið hefur á samfélög og þegna þeirra. Líkt og Beller gagnrýnir Zuboff hvernig tæknin er nýtt í þeim tilgangi að arðræna og stjórna þegnum síðkapítalískra samfélaga. Samkvæmt henni felur eftirlitskapítalismi í sér „nýja efnahagsskipan“ þar sem mannleg reynsla er nýtt sem ókeypis hráefni fyrir leynda viðskiptahætti sem hún kennir við sníkjudýr (e. *parasitic economic logic*). Viðskiptahættirnir miða að því að grafa eftir upplýsingum um hegðun netverja og framleiða spálíkön sem byggja á upp-

tacle, bls. 283–284.

⁵² Crary bendir á að líkaminn og mannsaugað hafi ekki verið útgangspunkturinn í orðræðu um og athugunum á sjónskynjun fyrr en á 19. öld. Á 17. og 18. öld beindist athygli ljós-fræðinga að rúmfræðilegum þáttum (e. *geometrical optics*) en við upphaf 19. aldar tók þekk-ingaröflunin mið af hlutverki líkamans í skynjun og skilningi á hinum sýnilega heimi. Crary heldur því fram að í kjölfarið hafi áhugi kviknað á því hvernig hægt væri að nýta möguleika augans til að auka afkastagetu og rökvaðingu á ýmsum sviðum (Jonathan Crary, *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, Cam-bridge og London: MIT Press, 1990, bls. 15–17).

⁵³ Sjá Jonathan Beller, *The Cinematic Mode of Production. Attention Economy and the Society of the Spectacle*, bls. 306.

⁵⁴ Sama rit, bls. 28.

lýsingunum. Spálíkönin nýstast svo auglýsendum því mögulegt verður að herja á notendur með markvissari hætti. Zuboff fullyrðir jafnframt að eftirlitskapítalismni miði að því að koma á heildarskipulagi sem byggir á fullkominni vissu um hegðun notenda svo mögulegt sé að stýra hegðuninni.⁵⁵

Upphaf eftirlitskapítalismans rekur Zuboff til síðustu aldamóta og tækni-risans Google en aðferðinni sem fyrirtækið og önnur tölvufyrirtæki stunda líkir hún við gler sem verkar sem spegill í aðra áttina en gluggi í hina (e. *one-way mirror*) þar sem njósnað er um notandann gegnum sjálfvirkir kerfi sem túlkar hugsanir, tilfinningar, áform og áhugasvið án samþykkis og gjarnan án vitneskju eða vitundar notandans um það.⁵⁶ Í raun er hér búið að snúa alsjár-líkingu Foucaults á hvolf; sá sem eftirlitið beinist að er grunlaus um að fylgst sé með honum og viðvera eftirlitsaðilans er ekki handahófskennd heldur stöðug. Nýbreytni eftirlitskapítalismans er ekki eftirlitið út af fyrir sig því upplýsingar um hegðun notenda höfðu lengi vel verið nýttar til að þróa þjónustu. Nýjungin felst í því að þau gögn sem ekki eru nýtt til að bæta þjónustu eru greind með vélviti (e. *machine intelligence*) í þeim tilgangi að framleiða spá um hegðun notandans. Spádómurinn eða „varan“ fer síðan samkvæmt Zuboff á áður óþekktan markað sem hún nefnir framtíðaratferlismarkað (e. *behavioral futures markets*). Hún fullyrðir að eftirlitskapítalistar hafi hagnast gífurlega á hinu nýja markaðstorgi þar sem mörg fyrirtæki séu áfjáð í að komast yfir upplýsingar eða spár um framtíðarhegðun fólks.⁵⁷

⁵⁵ Shoshana Zuboff, *The Age of Surveillance Capitalism. The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, bls. 11–12.

⁵⁶ Sama rit, bls. 80–81.

⁵⁷ Sama rit, bls. 8. Zuboff heldur því fram að hið nýja viðskiptalíkan feli í sér nýja gerð framleiðslutækja (e. *new means of production*). Hún lýsir því sem svo að með notkun sinni á gögnum um notendur hafi Google fundið upp gildisauka í notendahegðuninni eða svokallaðan hegðunarauka (e. *behavioral surplus*). Atferlisgögnunum, það er nethegðun notenda, lýsir Zuboff sem hráefni (e. *raw material*) og gildisauki þeirra felst í að hægt er að nýta þau til að vinna úr þeim vöru sem síðan er seld til hinna raunverulegu viðskiptavina; auglýsendanna sem koma með fjármagn inn í fyrirtækið. Zuboff heldur því fram að upphaflega hafi þetta verðmæta hráefni einfaldlega verið „fundið“ eins og fyrir tilviljun en upp frá því hafi markviss söfnun og framleiðsla hafist hjá fyrirtækinu í gegnum eftirlit (sjá sama rit, bls. 93–97). Zuboff leggur áherslu á að í ferlinu felist hlutgerving. Hún nefnir að gjarnan sé talað um að notendur séu vinnuafli eða sjálf „varan“ en hún telur að það sé ónákvæm lýsing því í raun séu notendur auðlindin. Hér er því um að ræða greinarmun á kenningu Bellers og Zuboff og segja má að Zuboff gangi skrefinu lengra en Beller sem taldi auðmagnið sem skapast gegnum áhorf bundið við vinnu áhorfandans. Zuboff heldur því fram að með tilkomu eftirlitskapítalisma vinni áhorfandinn eða notandinn ekki einungis kauplaust, heldur hafi hann verið smættaður niður í hráefni. Arðránið snýr þar með ekki einvörðungu að kauplausri vinnu heldur einnig að því að aðgangur að lífi einstaklinga (í forni atferlisgagna) sé veittur í þeim tilgangi að viðtakandinn nái auknu valdi

Viðskiptahættir eftirlitskapítalisma eru notaðir á háþróaðan máta í „Nosedive.“ Hinar nákvæmu upplýsingar sem ráðgjafi „Reputelligent“ hefur um Lacie eru dæmi um það hvernig fyrirtæki stunda ítarlega gagnaöflun, þó svo að í tilviki ráðgjafabjónustunnar nýttist gögnin Lacie í vil. Annað dæmi um eftirlitskapítalisma eru aðferðir Pelikanavíkur en líkt og þegar hefur komið fram beitir fyrirtækið einstaklingsmiðaðri markaðssetningu á nýstárlegan hátt. Heilmyndin af Lacie sem birtist henni þegar hún skoðar íbúð leigufélagsins er til að mynda búin til úr gögnum um Lacie sem fyrirtækið hefur safnað og nýtt, að því er virðist án hennar vitundar og samþykkis. Leigusalinnn tilkynnir henni að til að skapa eftirmynd hennar hafi fyrirtækið safnað myndum af henni og upplýsingum um hana. Við gerð heilmyndarinnar hefur fyrirtækið því nýtt sér upplýsingar um viðskiptavininn, að honum óafvitandi, í þeim tilgangi að búa til auglýsingu sérsniðna að honum. Zuboff bendir á að með tilkomu eftirlitskapítalisma hafi auglýsingar orðið einstaklingsmiðaðar þar sem mögulegt hafi orðið að sníða þær að viðskiptavininum út frá upplýsingum um hann. Þannig geri aðferðir eftirlitskapítalismans auglýsendum kleift að herja á viðskiptavini með markvissari hætti, rétt eins og markaðsherferð Pelikanavíkur er dæmi um.

Eftirlitskapítalismi miðar ekki einungis að því að öðlast þekkingu á atferli einstaklingsins heldur einnig að móta og stýra hegðun hans. Í því samhengi talar Zuboff um nýja tegund valds sem hún nefnir tæknivald⁵⁸ og segir eftirlitskapítalismann hafa fætt af sér.⁵⁹ Samkvæmt Zuboff er tilhneiging til að greina þetta fyrirbæri út frá hugmyndum um alræði en hún heldur því fram að það sé grundvallarmunur á þessum tveimur tegundum valds.⁶⁰ Tæknivald sé ekki virkjað með ofbeldi heldur með því að hafa áhrif á hegðun einstaklinga á afar laumulegan og útsmoginn en jafnframt áhrifaríkan hátt. Á meðan alræðisvald byggir gjarnan á ákveðnum hugsjónum um hvernig borgurunum beri að haga lífi sínu, liggi ekkert slíkt að baki tæknivaldi. Zuboff orðar það sem svo að valdhafanum sé í raun sama um tilfinningar okkar, hvernig við högum lífi okkar, hverju við trúum og svo framvegis svo lengi sem upplýsingar um þessa þætti lífs

á einstaklingnum (sjá sama rit, bls. 69–70).

⁵⁸ Hér verður „instrumentarian power“ þýtt sem tæknivald en þessi nýja tegund valds er nátengd tækni og tækniumhverfi 21. aldar. Íslenskum hugtaksins fangar þó ekki nægilega vel heildarmerkingu þess því ensku orðin „instrument“ og „instrumentarian“ fela líka í sér þá hugmynd Zuboff að einstaklingurinn verði að eins konar *tæki* í höndum þessa valdakerfis sem auðvelt er að ná nákvæmri stjórn á.

⁵⁹ Sama rit, bls. 252.

⁶⁰ Sama rit, bls. 20.

okkar séu aðgengilegar.⁶¹ Í greininni „Skrímslið sem við er að eiga“ tengir Björn Þorsteinsson samfélagsgreiningu Zuboff við skrif Gilles Deleuze en á tíunda áratug 20. aldar spáði hann fyrir um að miklar og viðsjárverðar breytingar væru í vændum. Deleuze talaði í því samhengi um skrímsli sem hann taldi óðum nálgast og Björn spyr í greininni hvort eftirlitskapítalisminn sé þetta skrímsli sem Deleuze sá fyrir.⁶² Björn lýsir áhrifum og virkni valdsins sem innbyggt er í eftirlitskapítalismann á eftirfarandi hátt:

[V]aldið og þekkingaröflun þess brýtur þegnana undir sig með altækum hætti og nær bókstaflega inn í innstu sálarkima þeirra. Markmiðið er að geta reiknað út, og spáð fullkomlega fyrir um, hegðun þegnanna í stóru og smáu. Í þessu felst jafnframt viðleitni til þess að stýra hegðun þegnanna, helst með nær ósýnilegum hnippingum eða hniki (*e. nudge*) sem fær þá til að velja eða vilja eitt frekar en annað.⁶³

Zuboff heldur því fram að með ítarlegri upplýsingaöflun og lævísu aðferðum við að hafa áhrif á hegðunarmynstur einstaklinga og hópa, sé mikilvægum sjálfskilningi mannsins og færni sem hann þarf á að halda til að lifa lýðræðislegu lífi förnað. Eftirlitskapítalismi og tæknivald miðar þannig, samkvæmt Zuboff, að því að eyða sjálfsprottinni hegðun borgaranna með því að spá nákvæmlega fyrir um hana sem og stýra eða, líkt og hún orðar það sjálf, að skipta samfélaginu út fyrir „áreiðanleika“ (*e. certainty*).⁶⁴

Hin tæknilega stýring sem einkennir samfélag „Nosedive“ er ef til vill ekki laumuleg en virkni hennar á þó margt skylt með tæknivaldi. Stigakerfið veitir þegnunum aðhald en einkunn þeirra á samfélagsmiðlinum ákvarðar samfélagsstöðu þeirra og réttindi. Kerfið virðist auk þess hannað til þess að eyða sjálfsprottinni hegðun og gera þegnana sjálfvirka, því hvatinn til að hegða sér á „æskilegan“ hátt er mikill og afdrifaríkt getur reynst að falla í stigum. Lacie fær að kynnst því á eigin skinni þegar líður á þáttinn en, meðan allt leikur enn í

⁶¹ Sama rit, bls. 360.

⁶² Björn Þorsteinsson, „Skrímslið sem við er að eiga. Eftirlit og kapítalismi á 21. öld“, *Af neista verður glóð. Vísindi og vettvangur í félagsráðgjöf*, ritsjórar Halldór S. Guðmundsson og Sigrún Harðardóttir. Reykjavík: Háskólaútgáfan, 2019, bls. 251–264, hér bls. 252.

⁶³ Sama rit, bls. 260.

⁶⁴ Shoshana Zuboff, *The Age of Surveillance Capitalism. The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, bls. 381.

lyndi hjá henni, ratar vinnufélagi hennar, Chester, í slíkar raunir. Einn daginn á skrifstofunni kemur hann örvæntingarfullur upp að Lacie og býður henni lífrænan ávaxtadrykk. Lacie þiggur drykkinn hikandi og Chester starir á hana þar til hún tekur sopa. Því næst bíður hann örvæntingarfullur eftir því að hún gefi honum stig og Lacie gefur honum samviskusamlega fimm stjörnur. Meðan á atvikinu stendur gjóta samstarfsfélagarnir augum til þeirra og eftir að Chester er farinn tilkynnir einn þeirra Lacie að starfsfólkið sé hætt að tala við Chester. Samskipti Lacie og Chester verða síðan til þess að nokkrir samstarfsmenn refsa henni með slæmri stjörnuþjöf og lækka þannig einkunn hennar. Síðar rekst hún á Chester fyrir utan skrifstofubygginguna þar sem hann þræbiður hana um að gefa sér stjórnur. Það þarf að lágmarki 2,4 stig til að sjálfvirk hurðin að byggingunni opnast en Chester er kominn undir þá tölu. Lacie forðast hann og kemur sér undan þótt svipbrigði hennar gefi til kynna að henni finnist það óþægilegt. Hún getur ekki hætt á að tapa sjálf stigum svo hún hunsar féлага sinn sem hefur misst réttinn til að stíga inn í húsið. Dæmið sýnir hvernig samskipti fólks mótask af samfélagsmiðlinum og hinni tæknilegu stýringu þar sem fólk á á hættu að verða útilokað, stígi það hið minnsta feilspor.

Slæmt viðmót samborgara er ekki eini fylgifyskur lágrar einkunnar. Í tilviki Chesters eru tengsl einkunnar og réttinda jafnframt skýr þar sem Chester er meinuð innganga á vinnustað sinn þegar einkunn hans fer niður fyrir ákveðið viðmið. Mörg sambærileg dæmi koma fyrir í þættinum en Lacie á til að mynda ekki rétt á að bóka nýtt flugsæti eftir að flugi hennar í brúðkaup Naomi hefur verið aflýst. Aðgangur að þjónustu er þar með háður stigagjöfinni og því hærri sem stigagjöf einstaklingsins er þeim mun meiri virðingar og réttinda nýtur hann. Sá veruleiki er raunar ekki bundinn við skáldskap þáttarins heldur má finna sambærileg kerfi, þar sem samfélagsleg réttindi og aðgangur að þjónustu eru háð endurgjöf á atferli borgaranna. Eitt dæmi þess er félagslegt punktakerfi (e. *social credit system*) sem nefnist *Sesame* og hefur verið notað í Kína. Í grein um „Nosedive“, bera Sergio Urueña og Nonna Melikyan það saman við stigakerfið í þættinum og velta því upp hvort samfélagið í „Nosedive“ tilheyrir fremur samtímanum en framtíðinni. Sesame-kerfið er þjónusta gegnum smáforrit þar sem hegðun og samskiptum er gefin einkunn á bilinu 350-950. Viðskiptavinir fá endurgjöf fyrir samskipti á samfélagsmiðlum og jafnframt fyrir það hversu vel þeir fylgja samfélagslegum viðmiðum og kurteisissvenjum. Þá er fylgst með kauphegðun, hvort notandinn standi skil á reikningum og lánum og öll þessi atriði hafa áhrif við mat á mannorði notandans.⁶⁵ Zuboff fjallar einnig um Sesame-kerfið í tengslum við

⁶⁵ Sergio Urueña og Nonna Melikyan, „*Nosedive* and the Anxieties of Social Media. Is the

eftirlitskapítalisma og tæknivald, þar sem markmiðið er að hafa áhrif á hegðun-armynstur og gera þegnana „sjálfvirka“. Hún bendir á að um tilraunaverkefni á vegum fjármálafyrirtækisins Alibaba's Ant Financial sé að ræða en verkefnið hafi hlotið stuðning ríkisstjórnarinnar og áform verið uppi um að koma á víðtæku félagslegu punktakerfi á landsvísi. Zuboff nefnir að þeirri áætlun hafi gjarnan verið lýst sem „stafrænu alræði“ (e. *digital totalitarianism*) en hún telur hugtak sitt, tæknivald, varpa skýrara ljósi á fyrirbærið. Hún segir áformin fela í sér blöndu af tækni- og ríkisvaldi, eða tæknivæðingu ríkisvalds, þar sem takmarkið er ekki gróði heldur „góð“ hegðun, skilgreind af valdhafanum.⁶⁶

Tilraunir sem þessar eru til marks um að hugmyndin að punktakerfi í anda þess sem birtist í „Nosedive“ einskorðist ekki við vísindaskáldskap. Zuboff vísar í orð forstjóra Ant Financial sem hefur sagt að Sesame-kerfið tryggi það að vont fólk í samfélaginu sé útilokað á meðan gott fólk hafi frelsi til að fara um óáreitt.⁶⁷ Þeir sem haga sér „vel“ eru verðlaunaðir á ýmsa vegu, svo sem með betri lánakjörum, hagstæðari leigu og skjótari og betri þjónustu en aðrir. Hins vegar missir fólk slík friðindi auðveldlega ef það misstígur sig og sýnir af sér óæskilega hegðun, til dæmis að svindla á prófi. Auk þess getur fólk lent á svörtum lista og þá má neita því um ýmsa þjónustu, svo sem kaup á betri sætum í samgöngum, lúxusvarningi, fasteignum og svo framvegis. Kerfið er jafnframt hannað á þann hátt að þeir sem lenda á svörtum lista hrapa hratt í stigum. Fólk getur til að mynda misst stig eigi það vin á svarta listanum og þar með á sá sem lendir á listanum á hættu að missa vini sem síðan veldur því að hann missir fleiri stig og svo koll af kolli.⁶⁸ Ferlinu sem þarna er lýst svipar til þess sem hendir Lacie þegar stigakerfi hennar er stillt á „tvöfalt tjón“ og þeim afleiðingum sem fylgja „óæskilegri“ hegðun hennar á flugvellinum. Hún hrapar í stigum á skömmum tíma sem verður til þess að hún fær verri þjónustu og viðmót fólks í hennar garð versnar. Hliðstæða hins kínverska stigakerfis og þess sem birtist í þættinum felst einnig í því að réttindi einstaklingsins eru bundin við einkunn hans. Hegðun fólks er í raun skilyrt með því að ýmist verðlauna fólk eða refsar með stigagjöf, en markmiðið með slíkri skilyrðingu er að gera samfélagsþegnana „sjálfvirka“. Lýsing Zuboff á Sesame-kerfinu sem og samfélag „Nosedive“ eru því í raun tvær öfgakenndar birtingarmyndir samfélags sem stýrist af tæknivaldi.

Future Already Here?“, *Black Mirror and Philosophy: Dark Reflections*, ritstjóri David Kyle Johnson, Hoboken: Wiley Blackwell, 2020, bls. 83–91, hér bls. 84–85.

⁶⁶ Shoshana Zuboff, *The Age of Surveillance Capitalism. The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, bls. 389.

⁶⁷ Sama rit, bls. 390.

⁶⁸ Sama rit, bls. 390–392.

Þrátt fyrir hliðstæður tilraunarinnar af stigakerfinu og veruleikans í „Nosedive“, minnst höfundar þáttarins ekki á raunveruleg stigakerfi, inntir eftir svörum um það hvaðan hugmyndin að þættinum sé spröttin. Innblásturinn sem þeir nefna eru samfélagsmiðlar og þjónusta sem þeir þekkja úr sínu nærumhverfi, eins og stjörnugjafir á samfélagsmiðlum og leigubílaþjónustan Uber. Hjá Uber gefst bílstjórum og farþegum tækifæri til að gefa hver öðrum stjórnur á skalanum 1 og upp í 5 sem síðan hefur áhrif á orðspor þeirra og framtíðarökuferðir innan þjónustunnar.⁶⁹ Zuboff bendir líka á að punktakerfin einskorðist ekki við kínverskt samfélag. Þrátt fyrir að þar hafi verið gerð markviss tilraun til að stýra hegðun með tæknilegu punktakerfi, megi sjá merki slíkrar þróunar hjá alþjóðlegum netfyrirtækjum, svo sem eBay og Facebook, og þar með telur hún að um hliðstæða þróun sé að ræða á heimsvísu.⁷⁰ Zuboff lýsir því sem svo að upplýsingarnar sem verði til hjá netfyrirtækjunum myndi einhvers konar skrá yfir einstaklinga sem meðal annars ríkisstjórnir, bankar og fjármálafyrirtæki sjái hag í að nýta sér.⁷¹ Þannig eru ýmsar leiðir notaðar til að leggja mat á einstaklinga út frá rafrænum upplýsingum um hegðun þeirra, meðal annars byggðum á stjórnu-
gjöf.

⁶⁹ Esther Zuckerman, „Rashida Jones and Michael Schur talk about bringing funny to *Black Mirror*“, *Avclub.com*, 22. október 2016, sótt 30. apríl 2021 af <https://tv.avclub.com/rashida-jones-and-michael-schur-talk-about-bringing-fun-1798254169>.

⁷⁰ Sem dæmi úr íslensku samfélagi má nefna nýjan möguleika í smáforriti Icelandair, Crewapp, þar sem flugfreyjur og -þjónar geta gefið samstarfsfélögum sínum einkunn í formi stjörnugjafar eftir hvert flug. Persónuvernd hóf rannsókn á smáforritinu í kjölfarið og spurning vaknaði um réttmæti slíkra snjalllausna við mat á starfsmönnum sem og vinnslu á persónuupplýsingum (sjá Ólöfu Rún Skúladóttir, „Persónuvernd rannsakar flugfreyju- og þjóna smáforrit“, *Vísir*, 19. maí 2022, sótt af <https://www.ruv.is/frettir/innlent/2022-05-19-personuvernd-rannsakar-flugfreyju-og-thjona-smafortrit>). Smáforritið var einnig harðlega gagnrýnt af þáverandi forseta ASÍ, Drífu Snædal, og Persónuvernd komst að þeirri niðurstöðu að smáforritið stæðist ekki lög (sjá Frey Gígu Gunnars-son, „Icelandair braut lög með umdeildu smáforriti“, *Rúv.is*, 3. apríl 2023, sótt af <https://www.ruv.is/frettir/innlent/2023-04-03-icelandair-braut-log-med-umdeildu-smafortriti>). Þá má sjá einkenni eftirlitskapítalísma og tæknivalds í þjónustu sem tryggingafélagið Vis býður upp á og nefnist „ökuvísir“. Í markaðsherferð fyrirtækisins var þjónustunni lýst sem „byltingarkenndri nýjung“ en hún felur í sér að tæki sem nemur aksturslag er komið fyrir í bíl notandans. Notandanum er síðan gefin einkunn, sem byggir á mælingu tækisins á atriðum eins og hraða, hemlun og símanotkun undir stýri, og kjör viðskiptavinarins eru síðan áætluð út frá þeirri einkunn sem hann fær. Sjá Stefán Ó. Jónsson, „Setur kubb í bílinn, hagar þér vel í umferðinni og færð afslátt af tryggingum“, *Vísir.is*, 21. ágúst 2020, sótt 27. júní 2025 af <https://www.visir.is/g/20202003374d>.

⁷¹ Shoshana Zuboff, *The Age of Surveillance Capitalism. The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, bls. 393.

Að lokum

Í greininni hefur verið rakið hvernig hið vélræna samfélag „Nosedive“, og sú tæknilega stýring sem einkennir það, á ýmislegt skylt með veruleika og tækniumhverfi 21. aldar. Skyldleikinn milli hins ýkta og framandi samfélags sem dregið er upp í þættinum annars vegar og raunveruleikans hins vegar á eflaust ríkan þátt í þeim óþægilegu hughrifum sem þátturinn vekur. Þátturinn einkennist þó jafnframt af ákveðnum léttleika og húmor og skilur við áhorfandann á nokkuð jákvæðum nótum. Þótt áætlun Lacie misheppnist fullkomlega og draumar hennar séu brostnir, upplifir hún fyrst frelsi, laus við hina tæknilegu augnlínu í fangelsinu í lok þáttar. Sú frelsistilfinning er þó kaldhæðnisleg þar sem hún vaknar hjá Lacie innan fangelsismúranna. Hið nýfundna frelsi skilur áhorfandann eftir með einhvers konar von en hún einkennist af tortryggni í garð tækninnar. Vonin er fölginn í að losna alfarið undan tækninni og segja skilið við skjásamfélagið. Það er ákveðin rómantík fölginn í því og í senn er það einföld, óraunhæf og varla æskileg lausn. Líkt og Czigányik bendir á eru þau vandamál sem höfundar dystópía takast á við gjarnan flókin og ekki auðleysanleg en þar með bægra dystopíurnar þeim óþægilegu tilfinningum sem þær vekja sjaldnast frá.⁷² Þannig er því farið í „Nosedive“ og hlátrinum sem háðsádeilan vekur verður best lýst sem taugaveiklunarhlátri.

Eins og Moylan heldur fram er enda einkenni dystópía fremur að benda á vandamálin en að leysa þau; að vekja áhorfandann til meðvitundar um bresti eigin samfélags. Hin óþægilega tilfinning sem *Black Mirror*-þættirnir skilja almennt eftir sig er til þess fallin að vekja áhorfendur til umhugsunar um tækniumhverfi líðandi stundar og stöðu þeirra innan þess. Þó er ekki sjálfgefið að áhorf þáttanna auki meðvitund áhorfenda um bresti eigin samfélags. Í því samhengi má velta því upp hvort hin ýkta framsetning á tengslum tækni og samfélags og tæknilegri stýringu borgaranna geti jafnvel haft öflug áhrif. Getur samanburðurinn við hina öfgakenndu frelsissviptingu, sem einkennir framtíðarsamfélag „Nosedive“, ef til vill vakið þá tilfinningu að í raunveruleikanum sé hugveran frjáls? Líkt og rakið hefur verið eru ýmsar hliðar á tæknilegri stýringu samtímans sýndar í öfgakenndu ljósi í „Nosedive“. Lýsing Bellers á því hvernig augað er á valdi ögunar- og stýringarkerfis birtist til að mynda með bókstaflegum hætti í þáttunum. Hin ósýnilega áhorfsvinna verður sýnileg þar sem áhorf og samfélagsmiðlanotkun eru orðin skyldubundin. Þá birtist tæknivaldið sem Zuboff segir miða að „sjálfvirknivæðingu“ borgaranna með skýrum og eiginlegum hætti í „Nosedive“. Þótt hin ýkta mynd sem dregin er upp í þáttunum endur-

⁷² Zsolt Czigányik, „Satire and Dystopia. Two Genres?“, bls. 306–308.

spegli og byggi á ákveðnum þáttum í tækniuhverfi 21. aldar má velta því upp hvort gefið sé í skyn með hinni dystópísku framsetningu að ögunar- og stýringarkerfi veruleikans séu léttvæg og sakleysisleg, eða jafnvel ekki til staðar. Slík framsetning gerir jafnvel lítið úr þeim aðferðum sem tækniuhverfi samtímans býður upp á til að stýra fólki, aðferðum sem eru ekki jafn augljósar og áþreifanlegar og þær sem birtast í þáttunum en eru ef til vill fyrir vikið enn áhrifameiri.

ÚTDRÁTTUR

Í þáttaröðinni *Black Mirror* er skyggst inn í ímyndaða framtíðarheima en í þeim flestum hefur eitthvað farið úrskaiðis í sambandi manns og tækni. Í greininni er fjallað um þáttinn „Nosedive“ þar sem gefur að líta framandi náframtíð sem þó hefur beinar skírskot-anir í veruleika áhorfandans og tækniuhverfi liðandi stundar. Einkenni skjásamfélags 21. aldar eru ýkt, allir ganga um með snjallsíma og þar að auki hefur tæknilegri linsu verið komið fyrir í augum þeirra. Samfélagsstaða fólks og réttindi ráðast af einkunn þess á samfélagsmiðli sem öllum ber að nota og áhyggjur af lágri stigagjöf leiða til þráhyggju-kenndrar hegðunar og vélrænna samskipta. Í þættinum birtist ákveðinn samfélagslegur kvíði sem beinist að tækniuhverfi samtímans. Sá ótti kallast á við fræðiskrif um tengsl tækni, samfélags og síðkapítalisma en með því að skoða þáttinn í fræðilegu ljósi er gerð tilraun til að öðlast dýpri skilning á því hvernig hann er tilkominn og hvernig hann endurspeglar veruleika áhorfandans.

Lykilorð: Sýningarsamfélag, tæknivald, eftirlitskapítalismi, vísindaskáldskapur, *Black Mirror*

ABSTRACT

Disciplining the Eye: Spectacle and Technological Control in the *Black Mirror* Episode “Nosedive”

The science fiction anthology series *Black Mirror* offers glimpses into imaginary futures in which something has gone awry in the relationship between man and technology. This article discusses the episode “Nosedive,” which presents an unfamiliar near-future that nevertheless draws on the viewer’s reality and the technological environment of the present day. Characteristics of the 21st-century screen society are exaggerated; everyone carries a smartphone, and moreover, a technological lens has been implanted in their eyes. People’s social status and rights are determined by their rating on a social media platform that everyone is required to use, and fear of receiving a low score leads to ob-

sessive behavior and unnatural interactions. The episode reveals a social anxiety related to today's technological environment. This fear resonates with academic writings on the relationship between technology, society, and late capitalism. By examining the episode through a theoretical lens, an attempt is made to gain a deeper understanding of its origins and how it reflects the reality of the viewer.

Keywords: The society of the spectacle, surveillance capitalism, instrumentarian power, science fiction, Black Mirror

HELGA JÓNSDÓTTIR

Aðjunkt í íslensku sem öðru máli

Íslensku- og menningardeild

Háskóli Íslands

helgajons@hi.is

