

O političnih igrah, zanikanju posledic in trpljenju brez gledalcev

Poglejmo nekaj osnovnih črt za razumevanje sodobnega geopolitičnega oziroma družbenega stanja: po podatkih inštituta PRIO (Peace Research Institute Oslo) je bilo leta 2023 zaznanih največ meddržavnih konfliktov po drugi svetovni vojni, triletnje med letoma 2021 in 2023 pa je po še danes veljavnem trendu naraščanja napetosti zaznamovalo največ nasilja na globalni ravni v zadnjih treh desetletjih; nasilja, katerega medijsko reprezentacijo pogosto otopi spektakularna, igrano posnemajoča forma poročanja oziroma prikazovanja.

Prav tako, kot sta digitalizacija in vse manjša občutljivost za soljudi spremenili naravo javne komunikacije na mikroravni, sta vplivali na pojav nove stvarnosti (nesporazumevanja na ravni svetovne politike – pri tem pa vse bolj grozeče posledice ne občutimo le ljudje in druga živa bitja, temveč tudi naš planet, katerega zdravje je ob trenutnem geopolitičnem stanju vse bolj sekundarna domena zanimanja svetovne javnosti.

Zamislimo si miselni eksperiment, pri katerem naročimo generativni umetni inteligenci, da izriše nekaj realnih utrinkov iz vsakdanjosti na svetovni ravni, ki bi lahko tvorili skupek vtisov o svetu v letu 2026. Sledeč predlogom velikega jezikovnega modela tri situacije, inspirirane po resničnih dogodkih, kar najustrezneje parafrazirajo kontraste sodobne družbe: na prvi sliki podhranjen otrok morda petih let sedi na ruševinah stanovanjskega bloka v Rafi – ta fotografija obkroži svet in dobi 480.000 všečkov, 13.000 delitev in 4600 komentarjev ter drugih oblik interakcije na družbenih omrežjih, ki spremljajo burno razpravo o tem, na čigavi strani je resnica. Taisti algoritem, ki mi je izpostavil fotografijo, mi v naslednjem manevru priporoči Hoferjev predlog za okusen avokadov toast.

Na drugi sliki se v mrzli zimi v snegu ob bodoči žici tresoč moški iz Iraka snema na mobilnik – ne z upanjem, da ga kdo reši, temveč zato, ker je to edino, kar še zmore: biti priča dejanjem, ki pogosto ostanejo nevidna. Neslišno govoriti svetu. Njegov video pristane na socialnih omrežjih ob pol enih ponoči in dobi precej vidnosti s ključnikom #BelarusBorder, a je že zgodaj zjutraj pokopan pod novimi objavami iz popularne kulture.

Na tretji sliki se preselimo na obrobje zanimanja svetovne javnosti, na neočitno mesto v Sudanu, kjer mati v tišini koplje plitvo jamo za otroka, ki je umrl za posrednimi posledicami pogosto pozabljenega, a izjemno krute in dolgo trajajoče vojne. V istem trenutku je nekdo v zvezni državi Missisipi všečkal Trumpov tвит o uspehih »največje ekonomije v zgodovini in novih zmagah. V različnih perspektivah in alternativnih interpretacijah imata obe dejanji sorodno resničnostno vrednost, a le eno pušča odtis izgube človečnosti – in le eno ponazarja dejanje, ki ni ponovljivo in ima usodne posledice.

Ena od značilnosti življenja v svetu, v katerem ima že skoraj sedem milijard ljudi dostop do interneta, je pospešena preobrazba tradicionalnih sporazumevalnih in bivanjskih struktur v obliko, v kateri so meje med fizičnim in virtualnim vse bolj zabrisane. Digitalizacija ni le pospešila komunikacije, temveč je obenem spremenila temeljne pogoje sporazumevanja. Pod težo pospešitve informiranja, množstva pogosto nasprotujočih si informacij ter uradnih in neuradnih medijev, ki tekmujejo za svoj prostor pod soncem v dirkah za prvenstvo pri poročanju, in pod pritiski algoritemskih preferenc resnica, družbena funkcija ali etična vrednost pogosto niso več bistvene kategorije pri poročanju – na njihovo mesto stopajo metrični kazalci angažiranosti pri branju novice.

Že dobro desetletje smo lahko pričali vse večji predrznosti v programih političnih strank pri nas in v tujini, ki lahko vsaj posredno povzročajo nevarno otopenost za razumevanje čustva in trpljenja drugih, tudi kot posledice tega, da smo vsaj dan

izpostavljeni številnim slikam, ki od nas pričakujejo čustveno, a sintetično participacijo. Z digitalizacijo je nekaj, kar smo v kritični filozofiji razumeli pod pojmom družbe spektakla, pridobilo še otrplovejšo in celostnejšo podobo s potezami, ki jih je v družbo vnesla logika digitalnega: s posnemanjem delovanja videoiger v politiki in z razblinjanjem jasnih meja med realnim in virtualnim, pri čemer je resničnost pogosto uganka – včasih v korist političnih ciljev.

Trumpizem je skrajni in obenem najočitnejši primer *igrifikacije* političnega prostora, kjer ne prevladujejo več težnje po skrbnem razviti strankarskega programa in kjer ni moč ugotoviti konsistentne ideologije, temveč prevladujejo vzorci delovanja, ki so v veliki meri prevzeti iz digitalnega sveta. Spletni svetovi ne poznajo absolutne končnosti: avatar kot spletni subjekt le navidezno umre in se znova rodi; objava se izbrše ali premakne v drug kontekst. Pri predstavnih sodobnega igrificiranega populizma, ki kaže avtoritarne tendence, digitalni prostor, ki je ključen pri uspehu političnega delovanja, obenem ustvarja učinek praktične nesmrtnosti, pri čemer so škandali, obsodbe oziroma dejanja, ki dehumanizirajo človeka in uničujejo naše okolje, le še ena poteza politične igre brez jasnih pravil. Nobeno dejanje ne boli, nima končnih posledic, vsaka carina se izniči (na rovaš davkoplačevalcev).

Vsakodnevni memi, namenjeni provokaciji, izraba mehanizma *globokih ponaredkov* za smešenje drugih ali lastno povzdigovanje, brezbržno snovanje luksuznih rivier na območju neizmernega trpljenja, agencije, kakršna je bila DOGE, ki oponašajo držo in delovanje radikalnih igničarskih skupin izpred desetletja – igre oponašajoča politika morda ni spremenila temeljev svetovnega političnega reda in sama po sebi dokončno spodnesla nog trdnjšim diplomatskim razmerjem med vodilnimi igralci geopolitike, a je prinesla veliko nestabilnosti ter sled človeških trupel in podnebnih posledic.

V tem pogledu smo trenutno talci utelešanja performativnega sloga politične komunikacije, v katerem so vodilne politične figure vse bolj izurjene in usodno povezane z digitalizacijo. Navide-



Medijsko reprezentacijo nasilja pogosto otopi spektakularna, igrano posnemajoča forma poročanja oziroma prikazovanja. FOTO: Shutterstock

zno preprost model, pri katerem provokaciji ali zasajanju dvoma o resničnosti stvari sledi buren odziv medijev, ki se ga da izkoristiti v svojo korist, se kaže kot vse bolj učinkovito politično orodje. V tem pogledu je simptomatičen tudi nedavni volilni uspeh Resnice, stranke z netipičnim programom in visoko performativno vrednostjo, ter izvolitev njenega predsednika Zorana Števanoviča za predsednika državnega zbora. Tudi v tem primeru je morda moč zapaziti delovanje podobne logike uporabe provokacije kot metode in politične institucije kot igralni prostor. Tako kot trumpizem tudi populizem v podalpskem okolju ni ideologija – je performativna oblika: oblika, ki jo digitalizirana družba strukturno favorizira.

V tem pogledu pozabe na morijo v uničeni Gazi, od svetovne politike tiho odobravane vojaške eskurzije z resnimi posledicami, ki jih uprizarjata iz-

rael in ZDA, ali dolgotrajno trpljenje v Sudanu niso naključje, temveč premissljivi rezultati politike, ki z ustvarjanjem učinka kaosa človečnosti pogosto ne pušča več dihati.

DR. GAŠPER PIRC,
Inštitut za filozofske in religijske raziskave
ZRS Koper



Prispevek je nastal v okviru raziskovalnega programa Konstruktivna teologija v dobi digitalne kulture in antropocena (P6-0434), ki ga vodi dr. Nadja Furlan Štante. Program finančno podpira Javna agencija za znanstvenoraziskovalno in inovacijsko dejavnost Republike Slovenije (ARIS).