



Leven in een technologische wereld

De invloed van technologie op het leven in de fictie van
Douglas Coupland

Roos Vermeulen, Studentnummer 3218031, 25 januari 2012

Eindwerkstuk voor LWS en CIW

Begeleiders: Bram Ieven en Mirko Tobias Schäfer

Inhoudsopgave

1. Inleiding: Coupland en McLuhan	3
2. <i>“Technology does not always equal progress.”</i>	8
Communicatietechnologie.....	8
The medium is the message/massage.....	13
3. <i>“We can no longer create the feeling of an era...of time being particular to one spot in time.”</i>	16
Surveillance	16
Perceptie van tijd en de ‘Global Village’	18
Relaties	22
4. <i>“What is the search for the next great compelling application but a search for the human identity?”</i>	25
Het lichaam en technologie	25
Identiteit.....	28
Religie	31
5. Conclusie.....	35
Bibliografie	38

1. Inleiding: Coupland en McLuhan

Technologie heeft veel invloed op ons alledaagse leven, constant worden we omringd door technologie en informatie. Dit merkte de Canadees Marshall McLuhan al op in het midden van de vorige eeuw. Hij schreef over hoe de technologie een extensie zou zijn van het menselijk lichaam en hoe het ons leven zou veranderen. Ook voorspelde hij de komst van een fenomeen als het internet al in de jaren zestig. Beginnend vanuit de literatuurwetenschap heeft hij theorieën bedacht die vandaag nog steeds interessant zijn en vragen oproepen over ons huidige mediagebruik. In zijn werk combineert hij oude en nieuwe cultuur in de bestudering van de invloed van media op het leven. McLuhan's leven is onlangs beschreven door Douglas Coupland in de biografie *Marshall McLuhan, you know nothing of my work!* (2010). Coupland, een Canadese kunstenaar en schrijver, laat zijn lezers nadenken over het leven in de zogenaamde informatiemaatschappij, een maatschappij waarin informatie het belangrijkste handelswaar is geworden en een ontsnapping aan de vele reclameboodschappen niet meer mogelijk is. Zijn romans spelen zich vaak af in werkomgevingen binnen de consumptiemaatschappij. Hij beschrijft hoe zijn karakters omgaan met deze omgeving en de stress van het postmoderne leven. Op cynische en komische wijze representeert hij in zijn werk de alledaagse omgang met technologie. Zijn personages hebben problemen met het scheiden van een zogenaamd computer- of virtueel leven en het echte leven. Een constante connectiviteit met de wereld zorgt voor stress en ze zijn regelmatig op zoek naar ervaringen buiten de technologie en de consumptiemaatschappij om. Ze worden bezig gehouden door vragen over onder andere religie, identiteit en wat er echt toe doet in het leven.

Het fenomeen dat ik wil bestuderen in dit onderzoek is het werk van Douglas Coupland en in hoeverre dit de invloed van technologie in het alledaagse leven representeert. Hierbij zal ik voornamelijk het fictieve werk van Coupland gebruiken en zal ik me richten op enkele van zijn romans. Ten eerste *Generation X: tales of an accelerated culture* (1991) en het veel later geschreven *Generation A* (2009). Beide boeken zijn geschreven in een zelfde soort stijl waarin de hoofdpersonen elkaar verhalen vertellen. Beide boeken gaan over de ontsnapping aan een cultuur die gedomineerd wordt door technologie.

Verder zal ik de boeken *Microserfs* (1995) en *Jpod* (2006) gebruiken. Ook deze verhalen volgen elkaar in bepaalde mate op. *Microserfs* lijkt op het format van een 'blog', terwijl dit nog niet daadwerkelijk bestond toen Coupland het boek schreef. Het gaat over een werknemer van 'Microsoft'. Het verhaal is eerst in delen gepubliceerd in 'Wired Magazine', een tijdschrift over nieuwe technologie. De ondertitel van *Jpod* is *Microserfs for the age of Google*. Ook *Jpod* gaat over een werksfeer, deze keer één van game programmeurs.

In Coupland's werk is het thema religie vaak terug te vinden. Zijn verhalenbundel *Life after God* (1995) beschrijft, zoals hij dit noemt, de eerste generatie die zonder geloof is opgevoed. Deze verhalen wil ik gebruiken om de rol van geloof in een technologische samenleving te benaderen.

De laatste roman die ik zal gebruiken is *Player One: What is to become of us* (2010). Het verhaal gaat over vier mensen die wachten op een vliegveld terwijl buiten allerlei rampzalige gebeurtenissen plaatsvinden. Ook speelt de 'Player One' een belangrijke rol. Deze stem observeert de hoofdpersonen en de overlevingsdrang die zich uit tijdens de vijf uur waarin de gebeurtenissen plaats vinden. In al deze boeken komen thema's als technologie, tijd, religie en identiteit voor. Meestal worden de vele mogelijkheden van nieuwe technologieën negatief neergezet ten opzichte van het sociale leven van de mens. Geeft Coupland hiermee een heldere representatie van de technologische samenleving? In dit onderzoek zal ik pogen hier een antwoord op te geven door het werk van onder andere Marshall McLuhan en Sherry Turkle te gebruiken. Ik zal proberen een inzicht te krijgen in de manier waarop Coupland de beïnvloeding van technologie op de mens neerzet in zijn fictie. Hierbij zal ik de volgende hoofdvraag aanhouden: *Hoe representeert Douglas Coupland de invloed van technologie op het leven in zijn fictie?*

Deze hoofdvraag zal ik benaderen vanuit verschillende thema's met betrekking tot technologie. Het onderzoek begint breed en richt zich naarmate het vordert op steeds specifiekere onderdelen van de beïnvloeding. Eerst gaat het over de invloed op het alledaagse leven, vooral op de werksfeer, en wordt er aandacht besteed aan hoe de nieuwe materialiteit van media wordt gerepresenteerd in het werk van Coupland en McLuhan. Het derde hoofdstuk zal de invloed op persoonlijk niveau toelichten, hier zal de zogenaamde versnelde cultuur een belangrijke rol spelen. Daarna zal het vierde hoofdstuk ingaan op de invloed op lichamelijk en spiritueel niveau. De focus in het onderzoek ligt op de invloed van een technologische

omgeving op het leven, dit zal de rode draad zijn bij de verschillende thema's. Met behulp van deze rode draad zal ik de romanschrijver Douglas Coupland en de mediawetenschapper Marshall McLuhan bij elkaar brengen. De conclusie zal de veranderingen in het leven op de verschillende niveaus samenvatten en de algehele beïnvloeding toelichten. Hierin zal ook de hoofdvraag beantwoord worden.

Ik verwacht dat Coupland in zijn fictieromans een soms wat doorgeslagen beeld van de informatiemaatschappij schetst waarin het lichaam en identiteit steeds meer verbonden zijn met technologie. Ook verwacht ik dat Coupland de overdadige hoeveelheid aan informatie die beschikbaar is als negatief bestempeld en McLuhan's ideeën van de 'global village' en 'the medium is the message' duidelijk aanwezig zijn in de verhalen. Een voorbeeld hiervan is het karakter Abe uit *Microserfs* die een groot gedeelte van het boek enkel meedoet in het verhaal door zijn emailberichten en dus alleen bestaat door zijn mailactiviteiten. Het medium speelt hier een grotere rol dan de inhoud.

Enkele van de belangrijkste bronnen zal ik hieronder toelichten. Marshall McLuhan zal vaak terugkeren in dit onderzoek, voornamelijk de visies uit zijn werken *The Gutenberg Galaxy* (1962), *Understanding Media: The Extensions Of Man* (1964), *The Medium Is The Message* (1967) en *Understanding Me: Lectures And Interviews* (2003). McLuhan beschrijft hierin op een voorspellende manier hoe de elektrische, technologische omgeving de mens en de wereld zal veranderen. Zijn meest bekende concepten zijn 'the medium is the message' en 'the global village'. De eerste geeft aan dat, volgens McLuhan, het medium belangrijker is dan de inhoud of het bericht. 'The global village' duidt aan dat de wereld steeds meer een dorp wordt, door de snelle manier van communicatie die mogelijk is. Het idee van tijd en plaats verandert hierdoor.

Naast McLuhan zal ik gebruik maken van het werk van Sherry Turkle. Zij benadert technologie vanuit een psychologische, sociale en culturele hoek. In haar laatste boek *Alone Together: Why We Expect More From Technology And Less From Eachother* (2011) beschrijft ze de invloed van nieuwe media op het emotionele leven. Ze heeft onder andere onderzocht of het idee van intimiteit en relaties veranderd is door technologie. Het boek bestaat uit twee delen; een deel over de netwerkmaatschappij die controle geeft over het persoonlijke leven en een deel over de opkomst van zogenaamde sociale robots, die bijvoorbeeld een partner in een

relatie kunnen vervangen en zo nog meer controle geven. In het werk van Douglas Coupland lopen de personages, die doorgaans erg veel tijd achter hun computer besteden, vaak tegen relatieproblemen aan. Het onderhouden van persoonlijke relaties is een terugkerend thema in zijn romans. Deze relaties zijn zowel liefdesrelaties als vaak familierelaties. Sherry Turkle kan mij mogelijk inzicht geven in de mate waarin technologie te maken heeft met deze moeilijke relaties en wat het huidige beeld hierover is. De reden om het werk van McLuhan en Turkle aan te halen in dit onderzoek is dat zij beiden specifiek over de effecten van technologie op het alledaagse leven schrijven.

De ideeën van Coupland die hij naar voren brengt in interviews en zelfgeschreven artikelen zal ik ook meenemen in dit onderzoek. Bijvoorbeeld het artikel "Why McLuhan's Chilling Vision Still Matters today" (2011) waarin hij beargumenteert dat McLuhans 'the medium is the message' nog steeds geldig is in de huidige maatschappij. Verder zal ik ook de biografie over McLuhan *Marshall McLuhan, You Know Nothing Of My Work!* (2010) van Coupland meenemen in dit onderzoek.

Van zowel Coupland als McLuhan kan gezegd worden dat ze een conservatieve instelling hebben. Veranderingen worden door hen al snel als negatief neergezet en ze lijken angstig voor vooruitgang, zeker voor technologische vooruitgang. Ze laten in hun werk blijken dat ze van mening zijn dat de technologie vóór de cultuur komt. Door technologische veranderingen verandert ook de maatschappij en de cultuur. Deze manier van denken wordt ook wel technologisch determinisme genoemd. In *New Media, a Critical Introduction* wordt deze term als volgt gedefinieerd: "...it argues that technology drives history – that is, that social arrangements are determined by technological ones." (Lister en alumni, "New Media", 429) Hoewel dit een wat beperkte uitleg van het technologisch determinisme is, legt het de basis uit. Het idee dat de technologie de geschiedenis heeft bepaald en zal bepalen, dat het doelmatig werkt, daar gaat het om. Technologie maakt cultuur. McLuhan wordt gezien als aanhanger van het technologisch determinisme. Hoewel hij technologische veranderingen als oorzaak van de loop van de geschiedenis zag, is hij niet altijd positief ten opzichte van deze veranderingen. Hij was doorgaans erg pessimistisch over technologische vooruitgang.

Coupland is ook van mening dat de technologie bepaalde gebeurtenissen stuurt. Oftewel, de technologie komt voor de cultuur. Hij verwacht dat de toekomst bepaalde technologische veranderingen zal brengen, die het alledaagse leven zullen

beïnvloeden. (Coupland, "Pessimist's Guide") Deze visie komt sterk naar voren in zijn werk en zal tijdens de behandeling van de hoofdvraag steeds weer naar voren komen. Hoewel Coupland in zijn fictie niet specifiek schrijft over technologisch determinisme, leven zijn personages in een wereld die bepaald wordt door de technologie.

De combinatie van de literatuurwetenschap en de mediawetenschap kan mij hopelijk inzicht geven in hoeverre Coupland gezien kan worden als een technopessimist en of zijn romans als een gefictionaliseerde vorm van McLuhans werk benaderd kunnen worden.

Met dit onderzoek hoop ik een beeld te schetsen van de manier waarop de huidige informatiemaatschappij gerepresenteerd wordt in het werk van Douglas Coupland. Ik hoop een connectie te kunnen maken tussen de Canadezen McLuhan en Coupland en de fictie van Coupland te kunnen plaatsen binnen de ideeën over de informatiemaatschappij.

2. “Technology does not always equal progress.”

- Douglas Coupland, *Life after God*

Dit hoofdstuk zal de verschillende technische aspecten die in het werk van Douglas Coupland naar voren komen, toelichten; Hoe nieuwe technologieën invloed hebben op de communicatie tussen personages en hoe verschillende media het leven veranderen. Ook zal aandacht worden besteed aan de vernieuwende manier van schrijven die Coupland hanteert. Zijn werk laat de versnelde cultuur zien en de invloed van technologie op het schrijven.

Communicatietechnologie

Nieuwe manieren van communicatie, zoals virtuele werelden en instant messaging, spelen een grote rol in het werk van Douglas Coupland. *Microserfs* uit 1995 is zijn eerste roman waarin de personages veel te maken krijgen met nieuwe technologieën als e-mail en de constante aanwezigheid van computers. Het verhaal gaat over Daniel die met een groepje vrienden bij Microsoft werkt en vervolgens overstapt naar een nieuw bedrijf in Silicon Valley. Het boek bestaat uit dagboekfragmenten van Daniel die hij op zijn Powerbook heeft getypt. Deze verhaalstructuur doet denken aan een blog. Af en toe worden ook de e-mails van Abe in het dagboek opgenomen. Abe bestaat het grootste gedeelte van het verhaal enkel door zijn e-mailberichten. Deze vernieuwende vorm van een verhaal vertellen doet denken aan bekendere narratieve vormen als de briefroman (epistolary novel) waarin het verhaal bestaat uit een serie brieven. Een bekend voorbeeld hiervan is *Dracula* van Bram Stoker.

Achterop de kaft van *Microserfs* wordt beschreven dat het verhaal gaat over het leven in een ‘high-speed high-tech’ omgeving. Alles aan het leven lijkt geweldig te zijn, maar het is nooit genoeg en het kost altijd meer tijd dan verwacht. De personages ervaren hoe de versnelde cultuur van een computertijdperk ervoor zorgt dat ze op persoonlijk vlak de weg kwijt raken. Alles wat niet via de computer kan, moet onder het werken bij Microsoft lijden. Het onderhouden van een relatie lijkt onmogelijk.

Coupland beschrijft in *Microserfs* hoe de personages zo opgaan in hun

werkomgeving dat ze zich beginnen af te vragen wat er werkelijk toe doet in het leven. Coupland zegt zelf over *Microserfs*:

It always amazes me that 90 per cent of people in the States now work directly around a PC. That's like a billion person-hours a day spent, and yet none of the stories we tell, or the books we write, take place in an office. There's just so much of the human soul and imagination in that strange environment now. I'm amazed we don't see 50 books a week on office life. (Coupland, "The Times", juli 1998)

De manier waarop mensen een groot deel van hun tijd achter een beeldscherm doorbrengen, intrigeert Coupland. Hoewel hij dit denkt, is hij hier niet alleen in. Televisieseries als 'The Office' of 'Toren C' en een strip als de 'Dilbert Comics' laten zien dat het kantoorleven wel degelijk inspireert.

Ook Marshall McLuhan had ideeën over de werkomgeving; hij snapte niet waarom mensen zo nodig op kantoor moeten werken. In een interview uit 1965 praat hij over connectiviteit en benadrukt hij dat de wereld steeds toegankelijker wordt en steeds sneller gaat. Daarnaast heeft hij het over informatie-opslag. Volgens hem geeft de technologie voldoende mogelijkheid om thuis te werken. Alle informatie die men voor het werk nodig heeft, is bereikbaar door de technologie in te zetten.¹

Het kantoorleven komt terug in *JPod*, *Microserfs for the Age of Google*. Dit verhaal gaat wederom over een werksfeer, deze keer bij een bedrijf dat games ontwerpt. Opvallend in beide boeken, evenals in veel ander werk van Coupland, is de manier waarop de tekst in elkaar zit. Tussen narratieve stukken door komen bladzijden met onder andere cijfers en drukke uitspraken voor, zoals in afbeelding 1 te zien is.

¹ Interview met Marshall McLuhan. CBC TV Take 30 (1965).
<http://www.youtube.com/watch?v=NNhRCRAL6sY>

vasectomy reversal billboard
breakfast
Siegfried & Roy
Compaq
NY Steak & Eggs \$2.95

moccasins
Sahara
Nokia
47-Tek

control.
remote.

keno
social interface
cardboard IBM box
is it loud?
tanked girl
reflective surfaces

forgotten cocktails
name tag
cheddar
interactive virgin
Flamingo
dry ice

Moon
American
Floyd
Heywood

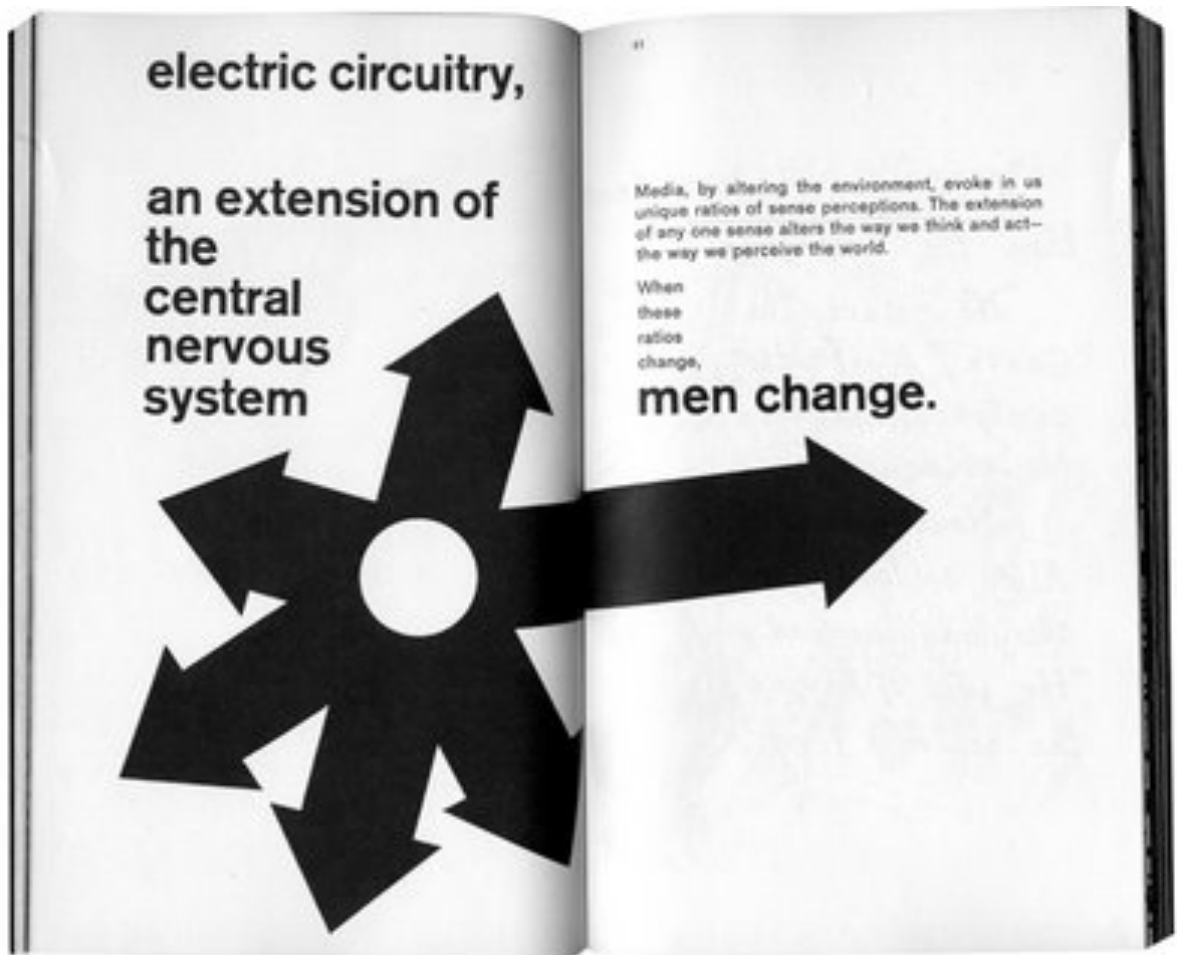
cities destroyed
win win win
Nam-1975
monster lab
air lock
Bob
orb
tatami
rings
object popping
lemon

fight
morphin mighty
VFX-1
colonize
thrust
boy game
64 bits
pods
Softimage
anti alias
BAR

Afbeelding 1: Bladzijde 340 uit Microserfs.

Door deze visuele interrupties krijg je als lezer hetzelfde chaotische gevoel als de personages hebben. De constante stroom aan informatie wordt door Coupland weergegeven. Door deze manier van tekstpresentatie krijgt de lezer een soortgelijke ervaring als surfen op het internet, het doet denken aan hyperlinks of tagclouds. Het laat zien hoe men tegenwoordig informatie verwerkt; chaotisch en snel, er is altijd meer informatie. De afgebeelde bladzijde laat het gevoel van een overload aan informatie zien. McLuhan werkte ook met meer dan alleen rechtlijnige tekst. Zijn boek *The Medium is the Massage* is hier het meest duidelijke voorbeeld van. In dit werk laat McLuhan zien hoe de toenemende technologie de mensheid verandert. Dit

doet hij met behulp van afbeeldingen, het gebruik van verschillende lettergrootten en opvallende teksten. In afbeelding 2 zijn twee pagina's uit het boek te zien die een soortgelijk beeld geven als Coupland zijn werk.



Afbeelding 2: Blz. 40 en 41 uit *The Medium is the Massage*.

McLuhan benadrukt dat de manier waarop de mens de wereld waarneemt, verandert door de technologie. In *The Medium is the Massage* maakt hij dit duidelijk door zijn tekst en door de manier waarop hij deze weergeeft. Coupland doet hetzelfde in zijn werk. Hij vertelt niet alleen hoe alles sneller gaat en hoe er steeds meer informatie beschikbaar is, hij laat het ook zien.

Player One: What Is to Become of Us uit 2010 gaat over vier personages die vast zitten op een vliegveld door levensbedreigende gebeurtenissen die buiten gebeuren. Het verhaal wordt ook verteld door de 'Player One' die hen observeert alsof het een film of videogame is. De tijd dat de hoofdpersonen vast zitten, geeft ze de

mogelijkheid te reflecteren op hun levens die zoals bij de meeste karakters van Coupland beïnvloed zijn door drugs, slechte relaties en verslaving aan games. Bertis, een man die de hoofdpersonen probeert te bekeren tot het christelijk geloof, omschrijft ze als volgt:

Look at you all. You're a depressing grab bag of pop culture influences and cancelled emotions, driven by the sputtering engine of the most banal form of capitalism. No seasons in your lives – merely industrial production cycles that rule you far better than any tyrant. You keep waiting for the moral of your life to become obvious, but it never does. Work, work, work: No moral. No plot. No Eureka! Just production schedules and days. You might as well all be living inside a photocopier. Your lives are all they're ever going to be. (Coupland, "Player One", 136)

Dit is één van de vele passages waarin Coupland op zeer pessimistische manier de kapitalistische samenleving beschrijft. De doelloosheid van de personages spreekt hieruit. Het boek begint al met een quote die aan het nadenken zet: *"You can have information or you can have a life, but you can't have both. – Doug's Law"* (Coupland, "Player One"). Juist het wegvallen van de mogelijkheden om te communiceren met de rest van de wereld maakt het verhaal interessant in *Player One*. Donna Harris vraagt zich in een recensie van het boek af of mensen nog zonder moderne communicatietechnologieën als mobiele telefonie en internet kunnen. Zijn we nog onszelf als we worden afgesloten van de 'global village'? Ze noemt Coupland *"a child of McLuhan"* omdat hij in *Player One* de vraag stelt: *"What will become of us if our "global village" breaks down, leaving us to do our communicating in person -- and forcing us to face our own fears and weaknesses."* (Harris) Wat de personages van Coupland vaak proberen in zijn boeken, namelijk ontsnappen aan de voortdurende connectiviteit met de rest van de wereld, lukt in *Player One* uiteindelijk. De 'global village' van Marshall McLuhan, waarin de wereld voor het gevoel een dorp is geworden door de constante communicatiemogelijkheden en informatie-uitwisseling, is even uitgewist. De personages zijn op zichzelf aangewezen en moeten zich zien te redden met elkaar zonder te weten wat er buiten het vliegveld allemaal gebeurt. De personages kunnen niet anders dan face-to-face communiceren en samen de tijd door proberen te komen. Door de onzekerheid van de situatie en het wegvallen van hun vertrouwde informatietoegang, denken ze na over het leven en de toekomst. Coupland laat met dit werk zien dat het menselijk leven zeer veel

beïnvloed wordt door zowel het kapitalisme als de mate van connectiviteit.² De personages in *Player One* voelen zich wanhopig doordat ze hun communicatie met de rest van de wereld zijn verloren en ze weten niet hoe ze hier mee om moeten gaan. Dus Coupland stelt de vraag of we nog wel zonder onze technologie kunnen.

Het idee dat moderne communicatietechnologieën het zogenaamde echte leven in de weg staan, is een idee dat vaak terugkeert in het werk van Coupland. De manier waarop dit in zijn fictie plaatsvindt met betrekking tot relaties en geloof zal worden toegelicht in volgende hoofdstukken.

The medium is the message/message

'The medium is the message' is een spreuk van Marshall McLuhan die aangeeft dat het medium belangrijker zou zijn dan de inhoud van het medium. Hij gebruikt dit voor het eerst in *Understanding Media: The Extensions of Man* uit 1964. Een voorbeeld; televisie als medium heeft gezorgd voor veranderingen, niet de programma's die werden uitgezonden. McLuhan benadrukt in zijn werk de veranderingen die door media zijn ontstaan. Ook heeft hij voorspeld hoe de elektronische media de wereld zouden veranderen. In zijn werk *The Medium Is the Message* uit 1967 schrijft hij hier het volgende over:

The medium, or process, of our time – electric technology – is reshaping and restructuring patterns of social interdependence and every aspect of our personal life. It is forcing us to reconsider and re-evaluate practically every thought, every action, and every institution formerly taken for granted. Everything is changing – you, your family, your neighborhood, your education, your job, your government, your relation to "the others." And they're changing dramatically. (McLuhan, "The Medium Is the Message", 8)

Alles verandert door elektrische technologie, volgens McLuhan. De veranderingen die plaatsvinden, gebeuren volgens hem door het medium en niet door de inhoud hiervan (Hoewel hij ook heeft geschreven dat de inhoud van een medium weer een

² Coupland schreef in "A Radical Pessimist's Guide to the Next 10 Years": "*In the same way you can never go backward to a slower computer, you can never go backward to a lessened state of connectedness.*"

ander medium is). Douglas Coupland heeft een artikel geschreven over de accuraatheid van 'the medium is the message' in het tijdperk van Google en YouTube. Hierin schreef hij:

Mediums change you by their very existence. They do this on fundamental levels because they force you to favour certain parts of your brain over others. (...) In his poetic and elliptical ways, McLuhan foresaw a fluid melting world of texting, email, YouTube, Google, smartphones and reality TV. Most of the content of any of these media is pure crap. But what's spooking us all is the inevitable message of these new media: what will be the psychic fallout of these technologies on our inner lives? (Coupland, "Why McLuhan's chilling vision still matters today")

In dit artikel beargumenteert Coupland dat McLuhan's ideeën over de invloed van media nog steeds van toepassing zijn. Zijn argumentatie is niet geheel overtuigend, maar brengt hem uiteindelijk weer bij de vraag wat media voor effect hebben op het innerlijke leven. Dezelfde vraag als in zijn fictie regelmatig naar voren komt.

Het boekje dat in 1967 uitkwam heet *The Medium Is the Massage* en niet *The Medium Is the Message*. McLuhan beweert dat het oorspronkelijk een drukfout was, maar zag ook het idee van massage door media wel zitten. Hij licht dit toe in een toespraak die hij in New York geeft in 1966: "... it really works us over, it really takes hold and massages the population in a savage way." (McLuhan, "Understanding Me", 77) Hij benadrukt in deze toespraak dat het medium niet één aspect van het leven verandert, maar de hele leefomgeving. ("*A medium creates an environment*" (McLuhan, "Understanding Me", 90)). De creatie van deze omgeving is een proces en verandert het gehele innerlijke leven, volgens McLuhan.

Eerder in dit hoofdstuk ging het al over omgevingen en specifiek werkomgevingen in het werk van Coupland. De werkomgevingen in *JPod* en *Microserfs* zijn mogelijk door de komst van het medium computer. De verhalen gaan over hoe de levens van de personages bepaald worden door hun werkomgeving, ze worden als het ware 'gemasseerd' door het nieuwe medium dat ook de controle over hun innerlijke leven beïnvloedt. Op een ander niveau zijn ook voorbeelden te vinden in bijvoorbeeld *Generation A*. Onder andere in dit boek is er een personage verslaafd aan een game, in dit geval 'WORLD OF WARCRAFT'. McLuhan beweert dat "... the *"content"* of any medium is always another medium" (McLuhan, "Understanding Media", 8). Een game

kan volgens McLuhan dus ook als medium worden gezien. Bij de personages van Coupland die gameverslaafd zijn, is het niet zozeer van belang aan welke game ze verslaafd zijn, maar dat ze opgenomen worden in deze mediaomgeving van de game. Dus “The medium is the message/massage”.

In dit hoofdstuk is toegelicht hoe de technologie het gehele leven beïnvloedt en hoe Coupland dit gegeven gebruikt voor zijn romans. Dit doet hij niet alleen in zijn verhalen, maar ook in zijn tekstpresentatie. Het volgende hoofdstuk zal specifieker ingaan op de invloed van technologie op het persoonlijke leven. Surveillance, de perceptie van tijd en relaties zullen centraal staan.

3. “We can no longer create the feeling of an era...of time being particular to one spot in time.”

– Douglas Coupland, *Microserfs*

Dit hoofdstuk zal toelichten wat de gevolgen van de ‘accelerated culture’ uit *Generation X* zijn voor het gevoel van tijd en de manier waarop relaties onderhouden worden. De personages in Coupland kampen regelmatig met problemen op het sociale en emotionele vlak. De ‘Global Village’ van McLuhan waarin een mate van constante connectiviteit is en veel communicatie op een digitale manier verloopt, vermoeilijkt het emotionele leven van de personages. Ook de mate van surveillance kan de relaties lastiger maken. De term surveillance duidt aan dat het gedrag van mensen, of in dit geval fictieve personages, door nieuwe technologieën in de gaten wordt gehouden. Dit kan door camera’s op openbare plaatsen of door het zoekgedrag van de internetgebruiker bij te houden. Ook consumentengedrag wordt vaak bijgehouden om vervolgens gericht reclame te maken en de consument aan te sporen nog meer te consumeren.

Surveillance

De stem die ‘Player One’ wordt genoemd in het gelijknamige boek wordt niet gedefinieerd. Het doet denken aan een alwetende verteller die zicht heeft op de toekomst en het verleden van de personages. Doordat Coupland de bron van deze stem niet verduidelijkt, krijgt de lezer het idee dat de ‘Player One’ de personages in de gaten houdt en ze een mate van surveillance laat ervaren.

Coupland richt zich wat betreft surveillance voornamelijk op consumenten surveillance, Greg Elmer heeft het in zijn artikel “A Diagram of Panoptic Surveillance” uit 2003 over deze ‘consumer surveillance’. Hij wil mensen bewust maken dat deze manier van surveillance zorgt voor een zichzelf herhalende omgeving van consumeren en interesses. Het wordt voor consumenten steeds moeilijker te reiken naar informatie buiten hun standaard interesses. De ‘consumer surveillance’ zorgt ervoor dat steeds dezelfde soort informatie wordt toegereikt. (Elmer, 245) Deze conclusie van Elmer past bij het beeld dat Coupland schetst van de werkomgevingen waarin zijn personages soms vastzitten. Ze worden omringd door overtollige informatie, maar die sluit meestal aan bij waar ze al het meeste mee

bezig zijn; hun werk. Coupland schrijft niet specifiek over surveillance, maar met titels als *"I Am Not a Target Market"* uit *Generation X*, laat hij wel zien dat hij zich bewust is van de manier waarop de consumptiemaatschappij werkt.

Generation X, Tales for an Accelerated Culture is Coupland zijn eerste roman. De personages in *Generation X* lijken zich aangevallen te voelen door de macht van de consumptiemaatschappij. Ze worden neergezet als komend uit een generatie zonder duidelijk geloof of richting. Doordat ze geen echte doelen hebben in hun leven worden ze vaak teleurgesteld. In *Generation X* ontsnappen de personages hieraan door in de woestijn te gaan wonen en elkaar verhalen te vertellen. *Generation A* uit 2009 is een soortgelijk verhaal waarin de surveillance duidelijker aanwezig is. Het gaat over een wereld waar de bijen zijn uitgestorven maar vijf mensen toch worden gestoken. Ze worden uiteindelijk bij elkaar geplaatst op een Canadees eiland voor een wetenschappelijk experiment waarvan ze zelf niets weten. Surveillance speelt een grote rol in het verhaal. In eerste instantie als de personages gestoken worden door de bijen. Alle vijf zijn ze binnen een paar uur bekend over de hele wereld door de internetactiviteiten waar ze mee bezig waren toen ze gestoken werden. Ze worden dus al in de gaten gehouden door hun internetgebruik. Zonder dat ze het willen worden ze ter observatie geplaatst door de wetenschap en volledig van hun oude leven ontdaan. Vanaf het moment dat ze gestoken zijn, worden ze constant geobserveerd zonder toestemming daarvoor gegeven te hebben. Uiteindelijk blijkt dat het experiment waar ze ongewild aan deelnemen als doel het maken van de drug 'Solon' heeft. Terwijl ze op het eiland zitten, vertellen ook deze personages elkaar verhalen, dit wordt aangespoord door de wetenschapper die erbij is. Het vertellen van verhalen zou het aanmaken van een stofje dat nodig is voor de drugs motiveren. Hoewel dit verhaal erg futuristisch is en daarin verder gaat dan *Generation X* laat het toch nadenken over surveillance.

Toby Litt schrijft in een recensie in the Guardian over *Generation A*:

The book's most succesful character, Harj, voices contemporary fiction's dilemma: "In the old days, it was much easier, but our modern fame-drive culture, with its real-time 24-7 marinade of electronic information, demands a lot from modern citizens, and poses great obstacles to narrative." (...) But Generation A feels like a slow-motion demonstration of the ways in which technology is destroying story, and not the enacted triumph of story over technology that Coupland so clearly wishes it to be. (Litt)

De vraag waarom juist het vertellen van verhalen tegenover de verwarring van de consumptiemaatschappij en een technologische omgeving wordt gezet door Coupland intrigeert. Litt is van mening dat Coupland duidelijk wil maken dat verhalen boven de technologie staan. Misschien gaat de tegenstelling over het informatieverval. De constante overload aan informatie waar het personage Harj het over heeft, tegenover verhalen waarin een duidelijk narratief voorkomt met een begin, een midden en een einde. Voor de personages van Coupland in Generation X en Generation A vormt het vertellen van verhalen een vorm van ontsnapping aan de turbulentie van de consumptiemaatschappij en de constante beïnvloeding hierdoor. De 'consumer surveillance' van Elmer is zo even los te laten. Surveillance is één van de vele manieren waarmee Coupland duidelijk maakt dat technologie het leven beïnvloedt. Het enige tegengif waarover hij vertelt in zijn werk is het vertellen van verhalen, om te ontsnappen aan de surveillance en de consumptiemaatschappij.

Perceptie van tijd en de 'Global Village'

De 'global village' is een term van Marshall McLuhan waarmee hij in de zestiger jaren al een vorm van het internet voorspeld heeft. Hij legt dit in *The Gutenberg Galaxy* als volgt uit:

The next medium, whatever it is - it may be the extension of consciousness - will include television as its content, not as its environment, and will transform television into an art form. A computer as a research and communication instrument could enhance retrieval, obsolesce mass library organization, retrieve the individual's encyclopedic function and flip into a private line to speedily tailored data of a saleable kind. (McLuhan, "The Gutenberg Galaxy")³

De 'global village' gaat over het idee dat de wereld aanvoelt als een dorp doordat fysieke afstand van mensen vaak niet meer van belang is voor de communicatie. Informatieverspreiding gaat heel snel door elektrische technologie. McLuhan heeft het over een zogenaamde implosie van informatienetwerken waarbij alles aan elkaar gekoppeld is en een globaal netwerk ontstaat. Snelle informatieverspreiding wordt vaak aangewezen als een oorzaak voor het gevoel dat de tijd snel gaat.

³ Coupland, Douglas. "Marshall McLuhan, You Know Nothing of My Work", 4.

Douglas Coupland schrijft in de biografie van McLuhan wat deze 'global village' doet met het menselijk besef van tijd. Hij legt uit dat geografie onbelangrijk is geworden en dat het leven soms ongemerkt snel voorbij gaat waardoor de toekomst die eerst nog in het vooruitzicht lag, ongemerkt aangebroken is: ... *the future has never happened so quickly to so many people in such an extreme way* (Coupland, "McLuhan", 9). Coupland vertaalt de theorie van de 'global village' naar de huidige tijd in verschillende interviews en artikelen. Doorgaans is hij zeer pessimistisch over deze tijd van elektronische communicatie en ziet hij de toekomst somber in. In "A Radical Pessimist's Guide to the Next 10 Years" schreef hij onderstaande over tijd:

22) *Your sense of time will continue to shred. Years will feel like hours*

29) *You will have more say in how long or short you wish your life to feel*

(Coupland, "Pessimist's Guide")

Hoewel deze uitspraken elkaar enigszins tegenspreken, gaan ze beiden over controle over de tijd. Het beeld dat de fictie van Coupland schetst en hij zelf ook naar voren brengt in zijn artikelen is dat deze controle steeds minder aanwezig is. Vaak legt hij verbanden tussen de perceptie van tijd en het vertellen van verhalen. In *Generation X* proberen de personages die het gevoel hebben de controle over hun eigen leven verloren te hebben, verhalen te vertellen om de orde terug te vinden. Hierdoor creëren ze een moment van duidelijkheid met een overzichtelijk begin, midden en een eind. Dus net als hierboven werd omschreven, zijn de verhalen een ontsnapping aan al de veranderingen die moderne technologieën brengen.

Een gebrek aan orde komt vaak terug in het werk van Coupland. Chaos heerst in de meeste van zijn verhalen en ook de manier waarop zijn boeken in elkaar zitten, is chaotisch. Zie voor een voorbeeld hiervan de afbeelding in hoofdstuk twee. Het teveel aan informatie in combinatie met de constante, dwingende aanwezigheid van de technologie laat veel van Couplands personages ontsporen. Zoals het personage Karla opmerkt in *Microserfs*, is er een verschil tussen de tijd die verloopt en de tijd die iemand bewust meemaakt. "*One's perception of time's flow is directly linked to the number of connections one has to the outer world. Technology increases the number of connections, thus it alters the perception of having 'experienced' time.*" (Coupland, "Microserfs", 200) 'Experienced time', oftewel tijd die bewust wordt meegemaakt, is

een onderwerp dat regelmatig terugkeert in Couplands werk. Meerdere van zijn personages zijn verslaafd aan onder andere games en drugs. Personages die dagenlang 'WORLD OF WARCRAFT' spelen worden neergezet naast personages die verslaafd zijn aan Prozac waardoor hun perceptie van tijd verandert. Het algemene beeld dat Coupland schetst over tijd is dat technologie veel tijd van de mens vraagt; De constante dwang om e-mails te beantwoorden en de manier waarop iemand uren achter elkaar alleen aandacht kan besteden aan een beeldscherm. Coupland vraagt zich af of dit afdoet aan het leven van de mens (of van zijn personages). In een artikel over de accurateheid van de theorieën van McLuhan schrijft hij: "*Time seems to be going much faster than it once did. We don't remember numbers any more. Certain forms of storytelling aren't working for us as they once did.*" (Coupland, "Why McLuhan's Chilling Vision Still Matters Today")

Het boek *Player One* laat zien wat er gebeurt met vier personages die geen toegang meer hebben tot de vele technologieën die ze dagelijks gebruiken. Hierdoor gaat Luke, een voormalig pastoor, nadenken over het begrip 'tijd':

Luke will feel as if time is moving in slow motion, and will reflect on the nature of time. If the day's events were a story, readers would have to wait for the next chapter to find out what happens next. When it comes to paintings, on the other hand, one glance is all you need to divine what will follow. Life is more like a book than a painting. Life makes you wait. Life forces everything into a sequence, time-coded by emotions and memories. Luke will decide that this is why people get mushy and think their lives have to be stories – to rationalize time's total domination over their lives. (Coupland, "Player One", 86)

De behoefte om verhalen te vertellen en het eigen leven als verhaal te zien komt volgens Luke door de macht die de tijd over het leven heeft. Het lukt de personages van Coupland echter niet om te ontsnappen aan de macht van de tijd. Zijn personages zijn teleurgesteld in het leven waar ze zoveel van hadden verwacht door alle mogelijkheden en keuzes die open stonden voor ze. Als alles kan, is het lastig om de balans te vinden. De personages in *Microserfs* en *Jpod* besteden zoveel tijd op hun werk en in hun vertrouwde technologische omgeving, dat ze geen tijd meer hebben om in 'real life' contact te maken met een ander. Het gaat niet zozeer over een gebrek aan tijd, maar over het onvermogen deze tijd te verdelen naar wens. Ook de

verhalen die de personages in *Generation X* en *Generation A* vertellen gaan over de teleurstelling. Maar heeft Coupland gelijk als hij de perceptie van tijd zo negatief neerzet? Er is veel geschreven over de perceptie van tijd en hoe deze veranderd is door de komst van nieuwe media. Laurel Harris schrijft in de 'Keywords Glossary' van de universiteit van Chicago dat technologische ontwikkelingen in de communicatiemedia "*are perceptually reducing and conflating the lived experience of time and space, as discussed by Harvey and McLuhan (...) Absolute time and space are historical products as are the concepts of "time-space compression" and "implosion," but their mediated and mediating reality is nonetheless crucial to the formation of lived experience.*" (Harris) Harris is van mening dat absolute tijd en ruimte tot het verleden behoren en 'lived experience' vaak gemedieerd is. Een gemedieerde ervaring kan bijvoorbeeld een skype-afspraak zijn. De vraag is of je bij zo'n afspraak 'echt' contact maakt met iemand. De vraag wat tot een echte ervaring (lived experience) behoort en wat niet, zal in het tweede gedeelte van dit hoofdstuk verder behandeld worden.

Het gevoel van tijd in een gemedieerde wereld gaat niet langer over lineaire tijd. Coupland omschrijft dat het tijdgevoel wordt bepaald door de hoeveelheid activiteiten die iemand onderneemt en hoe deze door elkaar heen lopen. (Coupland, "Pessimist's Guide") De constante interrupties die door de nieuwe media gebeuren, verandert, volgens Coupland, de perceptie van tijd. De mens raakt verslaafd aan de constante informatiestroom en kan niet meer zonder. (Gaskin) In zijn fictie schrijft Coupland veel over het gevoel dat de tijd steeds sneller gaat. Alleen in *Player One* is dit anders. Het verhaal, dat vijf uur in beslag neemt en tevens vijf uur duurt om te lezen, is minder chaotisch dan zijn andere boeken. De personages leven vijf uur lang buiten hun vertrouwde technologische omgeving en hebben de tijd om na te denken en te reflecteren op hun leven, wat volgens Coupland vaak tekort schiet in de huidige samenleving. (Laurence) In een interview over *Player One* zegt Coupland over tijd dat het logisch is dat veel mensen de weg kwijt raken doordat het internet voor een veranderde perceptie van tijd heeft gezorgd en de mens nog op zoek is naar een manier "*... to sequence his time*" (Gregg). De personages reflecteren op hun levens op een vliegveld. "*An airport isn't even a real place. It's a pit stop, an in-between area, a "nowhere," a technicality — a grudging intrusion into the seamless dream of transcontinental jet flight.*" (Coupland, "Player One") Deze omschrijving doet denken aan de 'non-place' van Marc Augé: "*A space which cannot be defined as*

relational, or historical, or concerned with identity" (Augé, "Non-Places, Introduction to an Anthropology of Supermodernity", 77/78). Een 'non-place' staat dus buiten de tijd. Een vliegveld houdt zich bijvoorbeeld niet aan een dag- en nachtritme, er vertrekken en landen altijd vluchten. Dus de personages van *Player One* onttrekken zich voor vijf uur aan het 'normale leven' waarin hun perceptie van tijd en plaats (denk ook aan de 'global village') beïnvloedt wordt door de technologie. Ook in Couplands andere werk zijn de personages vaak afgezonderd in een ruimte, bijvoorbeeld de ruimte van het kantoor in *Microserfs* en *JPod*, zoals toegelicht in hoofdstuk twee. In *Generation X* en *Generation A* wordt gespeeld met het idee van ruimte door de personages van de maatschappij buiten te sluiten en op een afgezonderde plek te laten leven. In *Player One* is de afzondering echter het meest duidelijk. Bij elk van deze afzonderingen leven de personages voornamelijk in hun eigen ruimte, soms niet op de hoogte van de wereld buiten hun ruimte. In de genoemde romans speelt steeds een groot gedeelte van het verhaal zich af in deze ruimte en kan deze zorgen voor ontsnapping aan de voortdurende connectiviteit of, zoals in *Microserfs* en *JPod* voor een ontsnapping aan het leven buiten het kantoor. De ruimte is tegelijkertijd een vluchtoord als een belemmering voor een volledig leven.

Relaties

Een veel terugkomend probleem bij de personages van Coupland is het onderhouden van een relatie. Alle soorten relaties blijken moeilijk te zijn. Familierelaties zijn vaak onderwerp van het verhaal bij Coupland en de liefde zorgt voor veel problemen. Een tekort aan menselijk contact gebeurt bijvoorbeeld in *Jpod*, waar Kaitlin een 'hug machine' bouwt voor in het kantoor. Het zou de werknemers zich op hun gemak laten voelen. Sherry Turkle schrijft in *Alone Together, Why We Expect More from Technology and Less from Eachother* over machines die mensen vervangen in verschillende soorten relaties. Een machine geeft het gevoel van controle en zal nooit teleurstellen. De 'hug machine' is plaatsvervangend voor knuffels van mensen. Turkle schrijft dat dit soort 'sociable robots' het probleem oplossen in plaats van het aan te pakken ("*solving*" it without *adressing* it" (Turkle, "Alone Together", 283)). Een passage uit *Microserfs* laat op een grappige manier zien dat zogenaamde 'nerds' vrouwen al als 'sociable robots' zien: "*Many geeks don't really have a sexuality – they just have work. (...) It's like male geeks don't know how to*

deal with real live women, so they just assume it's a user interface problem." (Coupland, "Microserfs", 227) Iemand die bijna constant met computers bezig is en uitsluitend communiceert via media, kan vaak niet goed omgaan met direct menselijk contact, volgens Coupland.

Turkle wil met haar boek duidelijk maken dat er een verschil is tussen 'lonely' en 'alone'. Ze concludeert uit haar onderzoek dat het in een netwerkmaatschappij lastig is om alleen (alone) te zijn. Hiermee bedoelt ze alleen op een positieve manier. Door constante connectiviteit hebben mensen het gevoel dat ze sociaal zijn en menselijk contact hebben. Turkle benadrukt dat juist veel mensen eenzaam (lonely) zijn ondanks deze connectiviteit. Ze schrijft: "*When technology is a symptom, it disconnects us from our real struggles.*" (Turkle, "Alone Together", 283) Een groot online vriendennetwerk hoeft niet te betekenen dat iemand goede vriendschappelijke relaties heeft. Turkle gelooft erin dat menselijk contact niet alleen via internet plaats kan vinden. De technologie kan geen bemiddelaar zijn bij contact en zeker geen vervanging, zoals bij robots. Ook benadrukt ze dat deze constante connectiviteit het lastig maakt voor mensen om te concentreren op één onderwerp of persoon. Vaak wordt tijdens een gesprek tussen twee mensen ondertussen een sms gelezen of een mail beantwoord. Turkle ziet dit multitasken als nadelig voor een relatie en benadrukt dat men de aandacht meer moet richten op één onderwerp tegelijkertijd: "*Yet, no matter how difficult, it is time to look again toward the virtues of solitude, deliberateness, and living fully in the moment.*" (Turkle, "Alone Together", 296)

Coupland zijn personages leven meestal chaotische levens waarin weinig tijd is voor echt contact of de aandacht op één onderwerp te vestigen. Ze hebben vaak verslavingen, sommigen ook aan seks. Er zijn weinig romantische passages in zijn werk, af en toe wordt er wel gefilosofeerd over liefde en relaties door een personage: "*Starved for affection, terrified of abandonment, I began to wonder if sex was really just an excuse to look deeply into another human being's eyes.*" (Coupland, "Generation X") Over het algemeen zijn ook de relaties in Couplands werk vluchtig, net als de rest van de levens van de personages. Ook zijn ze doorgaans bang voor teveel contact en vaak geeft Coupland zijn personages 'licht autistische trekjes', zoals hij dit zelf omschrijft. In *Microserfs* legt Dan uit wat hij fijn vindt aan e-mail:

The cool thing with e-mail is that when you send it, there's no possibility of connecting with the person on the other end. It's better than phone answering machines, because

with them, the person on the other line might actually pick up the phone and you might have to talk. (Coupland, "Microserfs", 21/22)

Juist het communiceren zonder echt contact te maken, trekt de personages van Coupland aan. Over dit onderwerp schreef Coupland in 'The Guardian' het volgende: *"And with cellphones and handhelds, we collapse time and space and our perception of distance and intimacy."* (Coupland, "Dork Talk") Coupland is dus van mening dat de vernelde cultuur waar hij het in *Generation X* al over heeft de perceptie van tijd, afstand in intimiteit verandert. Dit komt onder andere door de manier waarop relaties gemedieerd worden. Veel contact verloopt via een medium zoals de telefoon of het internet. Ook de televisie zorgt voor veranderende verhoudingen in het gezinsleven. Coupland en McLuhan laten beiden de invloed van de televisie op het familieleven zien. Waar eerst face-to-face werd gecommuniceerd, is de communicatie nu gemedieerd en vaak richten de familieleden hun aandacht niet meer op elkaar maar op het scherm van de televisie. McLuhan licht in *Understanding Media* toe hoe de televisie een gedeelte van de communicatie in een gezin vervangt en zo de familiekring doorbreekt.

De gemedieerde "Global Village" van McLuhan laat volgens Turkle en Coupland dus niet alleen het idee van tijd veranderen, maar ook het emotionele leven van de mens. Turkle vraagt zich aan het begin van *Alone Together* al af of dit wel wenselijk is. *"Technology reshapes the landscape of our emotional lives, but is it offering us the lives we want to lead?"* (Turkle, "Alone Together", 17)

In dit hoofdstuk is de invloed van technologie op het persoonlijke leven onderbouwd met behulp van de fictie van Coupland. Zijn werk laat zien dat het leven vluchtiger wordt door moderne technologieën en zowel echt contact maken als echt alleen zijn lastiger worden. Het volgende hoofdstuk gaat nog dichter naar de mens als individu toe en zal ingaan op de invloed van technologie op het lichaam, identiteit en religie.

4. “What is the search for the next great compelling application but a search for the human identity?”

— Douglas Coupland, *Microserfs*

Dit hoofdstuk zal ingaan op hoe Douglas Coupland in zijn fictie de invloed van technologie op het lichaam, identiteit en religie beschrijft. In het gedeelte over het lichaam en technologie zal de scheiding tussen machines en de mens centraal staan en in hoeverre deze verandert. Het thema identiteit zal de invloed van nieuwe media op de identiteitsontwikkeling toelichten. Nieuwe media geven bijvoorbeeld de mogelijkheid om met identiteit te experimenteren. Door zelfpresentatie op internet en communicatie waarbij geen real-life contact meer nodig is, kan iemand zelf beïnvloeden hoe hij of zij overkomt. Ten slotte zal het gedeelte over religie ingaan op de vraag in hoeverre religie nog een rol speelt in een technologische maatschappij.

Het lichaam en technologie

De verhouding tussen het lichaam en machines wordt veel beschreven in zowel wetenschappelijk werk als science fiction. De vraag of mensen steeds meer verweven raken met de machines die ze gebruiken staat hierin centraal. Het posthumanisme schetst een toekomstbeeld van een combinatie tussen de mens en de technologie. Coupland noemt deze term ook in zijn ‘Dictionary of the Near Future’: “*Post-human: Whatever it is that we become next.*” (Coupland, “A Dictionary of the Near Future”) De ‘cyborg’ is een voorbeeld van een posthumane conditie. Donna Haraway gebruikt de cyborg als metafoer voor de verweving tussen het menselijke en het technologische. Ze schrijft dat de cyborg “*a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism*” is. (Haraway, 191) Bij een cyborg is de grens tussen het menselijke en het technologische niet meer duidelijk zichtbaar. Sherry Turkle heeft het in haar boek *Alone Together* ook over hoe machines en robots steeds meer in het dagelijks leven voorkomen en een steeds socialere functie krijgen. Zij geeft als voorbeeld de ‘sociable robots’ die een menselijke functie dragen en onder andere ingezet worden om ouderen gezelschap te houden. Zij vraagt zich in haar boek af of liefde voor een robot hetzelfde als liefde voor een mens kan zijn en of dit wenselijk

is. Ook omschrijft ze nieuwe media en het gebruik van sociale media als een soort extensie van een persoon:

I once described the computer as a second self, a mirror of mind. Now the metaphor no longer goes far enough. Our new devices provide space for the emergence of a new state of the self, itself, split between the screen and the physical real, wired into existence through technology. (Turkle, "Alone Together", 16)

Dit doet denken aan de theorieën van Marshall McLuhan die nieuwe technologieën ook als extensies van de mens beschrijft. Turkle heeft het over een gespleten zelf waarin een gedeelte van het 'zelf' bestaat door de technologie. In *Alone Together* plaatst ze dit in het kader van relaties tussen mensen. Als je iemand alleen via sociale media hebt leren kennen, ken je diegene dan echt? Turkle maakt dus onderscheid tussen een 'echte zelf' en een 'elektronische zelf' wat doet denken aan verouderde theorieën over cyberspace waar iemand los van zijn lichaam en eigen persoonlijkheid zou kunnen leven. Alsof het internet een ruimte is waar je in kan gaan. McLuhan schreef al over cyberspace en de 'discarnate man'. Coupland schrijft hierover in zijn biografie over McLuhan:

Discarnate man is an electronic human disconnected from his body (a process also called angelism) who is used to speaking to others on the phone continents away while the TV set colonizes his central nervous system. Discarnate man is happy to be asynchronous, as well as everywhere and nowhere – he is a pattern of information, inhabiting a cyberspace world of images and information patterns. Discarnate man prefers "a world between fantasy and a dream," where barriers fall between consciousness and the unconscious. It is the dark underbelly of the global village – the total loss of identity. (Coupland, "McLuhan", 176)

Een 'discarnate man' heeft, volgens McLuhan, geen moraliteit en er is geen duidelijk verband tussen lichaam en geest. McLuhan ziet de 'discarnate man' als een zeer negatief resultaat van de opkomst van de 'global village'. De 'discarnate man' heeft geen verbinding meer met zijn lichaam en bestaat alleen uit informatiepatronen en plaatjes.

Over de posthumane conditie zijn dus verschillende ideeën. Aan de ene kant de cyborg waarin het lichaam juist verweven is met de technologie en deze niet meer

los van elkaar te zien zijn. Aan de andere kant de 'discarnate man' of de conditie waarbij lichaam en geest los van elkaar kunnen zijn en het lichaam achtergelaten kan worden bij het leven in cyberspace. Douglas Coupland schrijft over beide ideeën van het posthumane. Hij gaat in op de mogelijkheid van verbinding tussen mens en machine, maar ook op de disconnectie van lichaam en geest.

Ten eerste de verbinding tussen mens en machine. Vooral in *Microserfs* schrijft de hoofdpersoon Daniel veel over machines en hoe hij deze benadert op een menselijke manier. Hij vraagt zich af of machines een onderbewustzijn hebben:

So this got me thinking...what if machines do have a subconscious of their own? What if machines right now are like human babies, which have brains but no way of expressing themselves except screaming (crashing)? What would a machine's subconscious look like? How does it feed off what we give it? If machines could talk to us what would they say? (Coupland, "Microserfs", 44/45).

Hier filosofeert Daniel over de mogelijkheid dat machines menselijk zijn. Aan het eind van *Microserfs* is hij overtuigd geraakt dat machines het onderbewustzijn van de mens zijn, omdat mensen deze machines hebben gemaakt. Ook ziet hij hoe de mens deze machines kan gebruiken als spiegel om te zien hoe de mens verandert. Geoffrey Candy schrijft in zijn thesis "Generation X: Technology, Identity and Acopalypse in Three Novels by Douglas Coupland" over de zogenaamde 'Geek Culture'. Hij beschrijft dat technologie voor de nerd een vorm van geloven is waar de nerd zijn identiteit aan ontleent. Hij legt dit uit met behulp van een quote uit *Microserfs*.

For geeks, not only is technology the lens through which they see the world and the tool they use to understand their humanity, it is more than that:

"No matter how you look at it, machines really are our subconscious. I mean, people from outer space didn't come to earth and make machines for us... we made them ourselves. So machines can only be products of our being, and as such, windows into our souls...by monitoring the machines we build, and the sorts of things we put into them, we have this amazingly direct litmus as to how we are evolving" (p 228). (Candy, "Generation X: Technology, Identity and Acopalypse in Three Novels by Douglas Coupland", 38)

De technologie geeft dus mogelijkheid voor reflectie op de evolutie van de mens, terwijl Coupland tevens beweert dat technologie juist de perceptie van tijd versnelt en dat mensen daarom minder tijd hebben om te reflecteren op hun leven. (Laurence) Dit laat zien dat de fictie van Coupland niet per definitie aansluit bij zijn eigen kijk op de wereld.

Het slot van *Microserfs* laat zien hoe de grenzen tussen mens en machine getest kunnen worden. De moeder van Daniel krijgt een herseninfarct waardoor ze niet meer kan communiceren. Daniel en zijn collega's maken een computer waarmee ze weer kan communiceren, zo is zijn moeder deels mens en deels machine geworden. Daniel zelf is er juist achtergekomen dat er meer in het leven is dan alleen bezig zijn met codes en programmeren. Chris Hables Gray schrijft hierover in *Cyborg Citizen: Politics in the Posthuman Age*:

So the son finds his humanity by rejecting the identification of his body with machinery and the mom finds her humanity by becoming a cyborg that is part machine. Cyborgization offers no simple answers to the knowledge workers, Microserfs suggests, but it cannot be ignored. (Gray, 166)

De andere vorm van het posthumane waarin de disconnectie van lichaam en geest centraal staat, komt in Coupland's werk terug in de vorm van gameverslaving. Vaak zijn de personages in zijn werk verslaafd aan games als 'WORLD OF WARCRAFT'. In Generation A is dit Julien Picard, een Franse student. Hij studeert al maanden niet meer omdat hij geobsedeerd is door 'WORLD OF WARCRAFT'. Zijn leven is als het ware overgenomen door zijn computer. Zijn geest leeft in zijn game, maar zijn lichaam blijft in de 'echte wereld'. In Couplands werk is er vaak sprake van immersieve ervaringen. Ervaringen waarbij een personage zo wordt opgenomen in bijvoorbeeld een computerspel, dat hij of zij alles om zich heen vergeet. De personages in *Microserfs* gaan bijvoorbeeld zo op in hun programmeerwerk dat ze vergeten hoe de wereld buiten hun kantoor eruitziet.

Identiteit

Het thema identiteit wordt in het werk van Coupland vooral verbonden aan technologie. In welke mate beïnvloedt technologie de identiteitsconstructie? In dit

gedeelte wordt er uitgegaan van een construeerbare identiteit. Nieuwe media geven de mogelijkheid met deze identiteit te experimenteren. Turkle omschrijft dit spelen met identiteit in "Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality: Playing in the MUD's" als volgt: *The self is not only decentered but multiplied without limit. There is an unparalleled opportunity to play with one's identity and to "try out" new ones.* (Turkle, "Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality") In dit vroege werk was ze nog positiever over het internet dan in *Alone Together*. Vooral het uitproberen van nieuwe identiteiten op het internet is een onderwerp waar Coupland graag gebruik van maakt. Zelf noemt hij dit 'Deselfing' in "A Dictionary to the Near Future": *Willingly diluting one's sense of self and ego by plastering the Internet with as much information as possible.* (Coupland, "Dictionary") Wederom gebruikt Coupland ironie bij zijn statements over het internet en de toekomst van de mens in de netwerksmaatschappij. Zo ook in zijn "55 statements":

23. *In the future everybody will be the same.*

24. *Individualism exhausts most people.*

39. *Personal memory and corporate memory are so blurred together that individualism has become a shaky concept*

(Coupland, "55 statements")

Hij ziet het internet en de mogelijkheden die het geeft tot experimenteren met de identiteit als bedreiging voor de individualiteit van mensen. In een genetwerkte wereld waarin alles online gedeeld kan worden en iedereen zich zo kan presenteren als hij of zij zelf wil, kan het lastig zijn om de individuele identiteit te zien. Dit is het idee dat in Couplands boeken naar voren komt, in combinatie met de consumptiemaatschappij waarin iedereen in het hokje van consument wordt geplaatst en zo over één kam geschoren wordt. In een interview met de 'Canadian Press' door Trevor Pitchard vertelt Coupland dat technologie en globalisering beïnvloeden hoe men identiteit ziet. *"That's probably one of the biggest non-political changes we're going to go through," Coupland says. "It'll probably continue for another two decades, I think, the notion of who you are and why you are."* (Pitchard) In het interview geeft hij hier als voorbeeld het boek *Generation A*. De personages in dit boek zijn erg actief online. Coupland beschrijft dat dit boek een poging is om na te gaan hoe mensen in een genetwerkte wereld waarin bijna iedereen de

mogelijkheid heeft zich online te presenteren het voor elkaar krijgen “*to carve out their own identity*”. (Pitchard) Zoals Daniel dit in *Microserfs* schrijft in zijn dagboek: “*Where does your individuality end and your species-hood begin?*” (Coupland, “*Microserfs*”, 236) In *Microserfs* worden de personages neergezet als ‘nerds’ en vinden ze gedurende het verhaal steeds meer een eigen identiteit. Voor alle personages uit *Microserfs* geldt dat ze het meeste tijd aan hun werk besteden en weinig aan hun privé-leven. Geoffrey Candy beschrijft, met behulp van *Microserfs*, dat technologie onmisbaar is in de werkelijkheidservaring van de nerd:

Technology is intrinsic to the geek's conception of reality and is an integral part of their search for individual identity. As Dan says: “We design business spreadsheets, paint programs, and word processing equipment. So that tells you where we are as a species. What is the search for the next great compelling application but a search for the human identity.” (p 15) (Candy, 38)

Identiteit wordt hier voorgesteld als iets technologisch maakbaars, als iets dat als applicatie kan worden geproduceerd.

Coupland maakt veel gebruik van stereotypes in zijn werk, bijvoorbeeld; nerds, drugsverslaafden en werkverslaafden. Deze stereotypes legt hij al snel een soort overkoepelende identiteit op en het komt veel voor in zijn boeken dat de personages zich gedurende het verhaal onttrekken aan deze overkoepelende identiteit en op zoek gaan naar hun individuele identiteit. Dit gebeurt onder andere in *Microserfs*. Aan het begin van het verhaal worden de personages neergezet als een stel werkverslaafde nerds die niet weten hoe ze een leven moeten opbouwen buiten Microsoft. Aan het eind van het boek hebben ze ervaringen opgedaan buiten de corporatie om en zijn ze meer over zichzelf te weten gekomen. Alsnog wordt in het werk van Coupland benadrukt hoe moeilijk het is je te onderscheiden van anderen. *Generation X* is hier het duidelijkste voorbeeld van. De personages in dit verhaal proberen te ontsnappen aan de consumptiemaatschappij en weer hun eigen verhalen te vertellen in plaats van verhalen opgelegd te krijgen door hun werk en hun gecoördineerde leven. Coupland beschrijft hoe het lijkt alsof mensen steeds meer op elkaar gaan lijken in een maatschappij waar het internet een grote rol speelt. Marshall McLuhan beschreef in één van zijn lezingen al de invloed van een elektronische omgeving op identiteitsontwikkeling. “*One of the peculiarities of an electronic environment is that people become so profoundly involved in each other*

that they lose that sense of private identity." (McLuhan, "Understanding Me", 79) McLuhan zag voordat het internet er was al dat een netwerkmaatschappij waarin mensen veel van elkaar weten invloed heeft op de identiteitsvorming. In dezelfde lezing heeft McLuhan het over hoe de versnelde wereld ervoor zorgt dat *"we can all have a highly integrated existence which really points in the direction of role-playing rather than of job-holding."* (McLuhan, "Understanding Me", 79) De elektronische omgeving van de werknemer zorgt ervoor dat hij of zij veel verschillende taken vervult en dus een rol speelt in plaats van beperkt is tot een bepaalde baan. In *Jpod* is dit terug te zien. De personages die bij 'JPod' werken doen zoveel verschillende dingen, dat ze geen duidelijk onderscheid meer kunnen maken tussen hun werk en hun privé-leven. Ze vervullen veel rollen binnen het bedrijf waar ze werken, maar het is ze zelf vaak niet meer duidelijk wat hun precieze functie is. De werknemers doen ook veel spellen tijdens het werk waardoor ze elkaar beter leren kennen, maar ook hierin blijkt het moeilijk te ontsnappen aan de gemedieerde omgeving. Voorbeelden zijn de 'living cartoon profile's' die Ethan van zijn collega's maakt en de opdracht die hij ieder van hen geeft om een advertentie van maximaal vijfhonderd woorden te schrijven om zichzelf te verkopen op 'eBay'. Uit deze spellen blijkt ook dat de personages weinig idee hebben over en weinig geven om privacy. Ze leven allemaal heel open en zijn dus zo 'involved in each other' dat hun 'private identity' niet duidelijk naar voren komt.

Dit gebeurt ook met de vijf hoofdpersonen in *Generation A*. Hier wordt dit veroorzaakt door het experiment waaraan ze ongewild hebben deelgenomen en waarbij hun hersenen zijn gebruikt voor het maken van drugs. Ze hebben als het ware elkaars hersenen gegeten en zoals Harj aan het eind van het boek opmerkt: *"... Our five personalities continued to merge."* (Coupland, "Generation A", 295) Dit is een onnatuurlijk extreem voorbeeld, maar het kan wel worden gezien als een vergroting van het idee dat identiteit steeds publieker wordt en steeds minder privé.

Religie

Wat voor plaats heeft religie nog in een wereld waar alles te vinden is op Google en het geloof niet meer centraal staat in de opvoeding? Dit is een vraag die steeds weer terugkeert in het werk van Coupland. Hij vraagt zich in zijn fictie af of religie nog een functie heeft als men alle antwoorden online kan vinden en zichzelf alwetend kan voelen. Zoals Ethan opmerkt in *Jpod*:

The problem is, after a week of intense googling, we've started to burn out on knowing the answer to everything. God must feel that way all the time. I think people in the year 2020 are going to be nostalgic for the sensation of feeling clueless. (Coupland, "JPod", 248)

Toch voelen de personages van Coupland zich doorgaans 'clueless' over het leven dat ze leiden, maar dat richt zich meer op het gevoelsleven. De feiten kunnen ze opzoeken en er wordt dus intensief gegoogled in Coupland's werk. Coupland beschrijft dit zelf als 'Omniscience Fatigue' ("*The burnout that comes with being able to know the answer to almost anything online*" (Coupland, "Dictionary")). De mogelijkheid om antwoorden te vinden op alle vragen, geeft eigenlijk voornamelijk onzekerheid, want wat doet er echt toe als alles mogelijk is? Andrew Tate beschrijft dit als volgt:

The uncertainties of the postmodern world have inspired him to negotiate the possibilities of finding truth, rather than to reject it as an obsolete quest. Indeed the moral project of Coupland's fiction, might best be described by the hope of one of his characters in Life After God: 'You know - I'm trying to escape from ironic hell: cynicism into faith; randomness into clarity; worry into devotion' (LAG, 286). (Tate, 337/338)

De personages van Coupland komen echter meestal niet ver in hun zoektocht; het cynisme, de 'randomness' en de zorgen verdwijnen nooit uit het beeld. *Life after God* gaat over "*the first generation raised without religion*" (Coupland, "Life After God", 61). Hiermee geeft Coupland aan dat de basis van religie in de opvoeding vaak niet meer aanwezig is en men zelf op zoek moet naar waarheid in het leven. In *Generation X* gebruikt hij hiervoor de term 'Me-ism'.

Me-ism: A search by an individual, in the absence of training in traditional religious tenets, to formulate a personally tailored religion by himself. Most frequently a mishmash of reincarnation, personal dialogue with a nebulously defined god figure, naturalism and karmic eye-for-eye attitudes. (Coupland, "Generation X", 145)

De afwezigheid van een God of hogere waarheid laat de personages de waarheid in zichzelf zoeken. Dit blijkt erg moeilijk te zijn. Hoewel de levens van Couplands

personages vol mogelijkheden zijn, geeft dit juist problemen. Ze zijn overweldigd door mogelijkheden en kunnen zoveel keuzes maken dat ze de weg kwijt raken. Ze zijn wanhopig op zoek naar een structuur in hun leven en iemand die hen vertelt wat de juiste keuzes zijn. Wederom koppelt Coupland religie aan het verlangen van zijn personages om hun leven als verhaal te kunnen zien. *“What is prayer but a wish for the events in your life to string together to form a story -- something that makes some sense of events you know have meaning.”* (Coupland, “Generation A”, 2) Het personage Harj beweert dit in het eerste hoofdstuk van *Generation A*. Een van de laatste zinnen van het boek, ook door Harj ‘gesproken’, komt hierop terug: *“We cut away those bits of ourselves that had become cartoons. And we turned the world back into a book.”* (Coupland, “Generation A”, 297) De personages in *Generation A* hebben geen van allen een duidelijk levensdoel, door de bijensteken en alles wat deze tot gevolg hadden, kregen ze een beetje duidelijkheid terug.

Een ander gelovig personage is Luke uit *Player One*. Hij was een pastoor totdat hij er vandoor ging met het geld uit het fonds van de kerk. Hij zag hoe zijn kerkgangers steeds meer opgingen in het digitale leven en dat hij ze niet meer kon helpen met problemen in het ‘echte leven’. (*“The internet just sucks human beings away from reality.”* (Coupland, “Player One”, 24)) Hij heeft een hekel aan de eenentwintigste eeuw waarin het internet een grote rol speelt en bedenkt zich dat het begaan van zonden in de huidige tijd anders zou moeten zijn:

Luke thinks sins badly need updating, and he keeps running list in his head of contemporary sins that religions might well consider: the willingness to tolerate information overload; the neglect of the maintenance of democracy; the deliberate ignorance of history; the equating of shopping with creativity; the rejection of reflective thinking; the belief that spectacle is reality; vicarious living through celebrities. And more, so much more. (Coupland, “Player One”, 112)

De ironie van Coupland komt wederom naar voren in dit citaat. Meestal benadert Coupland religie met een ironische ondertoon. Hier door het opgeven van het geloof in ruil voor geld en vrijheid, want zo ziet Luke het. Luke ziet minder behoefte aan geloof, maar het personage Bertis uit *Player One* komt juist het geloof verspreiden en de andere personages bekeren. Dit doet hij vooral door te benadrukken dat het geloof in God een doel kan geven in het leven. Dit is precies wat de anderen missen

in hun leven en dus worden ze verleid, maar uiteindelijk niet bekeerd. Aangezien *Player One* een apocalyptisch verhaal is, speelt religie en wat er na de dood komt zo'n grote rol. De oliecrisis, waar de lezer in het verhaal weinig over te weten komt, zorgt ervoor dat de wereld op zijn kop staat en het lijkt alsof het einde van de wereld nadert. De personages in het verhaal stellen zichzelf daarom vragen over geloof. Rachel, die niet heel menselijk overkomt, concludeert over de mensheid:

My poor fellow citizens, children of the children of the children of the pioneers who somehow became immune to God, citizens inhabiting a New Normal world of robotized collective minds that exist everywhere and nowhere. Metaminds with inexplicable biases and wants and unslakeable thirsts – real-time fear all the time." (Coupland. "Player One", 213)

Ze verwijst hier naar wat het internet en digitaliteit met het menselijke geheugen doen. De 'meta-mind' waar het antwoord op bijna alles te vinden is, oftewel het internet. Ook beschrijft ze dat mensen bang zijn voor 'real-time'. Deze 'real-time fear' is een rode draad in het werk van Coupland. Al zijn personages zijn bang voor ervaringen buiten de gemedieerde wereld om, voor ervaringen die niet gegoogled kunnen worden of te koop zijn. Toch zijn deze ervaringen precies waar zijn personages naar op zoek blijven.

Gedurende dit onderzoek is er op een steeds kleiner en specifiekere niveau naar de beïnvloeding van de technologie op het leven gekeken. Dit hoofdstuk heeft verduidelijkt dat het collectieve van de 'global village' de identiteitsvorming verandert en dat de grote hoeveelheid aan informatie het idee van het lichaam en van religie beïnvloedt. In de hieropvolgende conclusie wordt de hoofdvraag beantwoord en volgt een korte samenvatting van het onderzoek.

5. Conclusie

De hoofdvraag van dit onderzoek luidt: *Hoe representeert Douglas Coupland de invloed van technologie op het leven in zijn fictie?* Hierbij wilde ik nagaan of Coupland als technopessimist kan worden gezien of dat zijn werk misschien een gefictionaliseerde vorm van dat van McLuhan blijkt te zijn. Pessimistisch over de invloed van technologie op het leven is Coupland zeker. Een technopessimist zou ik hem toch niet willen noemen. Hij schrijft doorgaans op zeer cynische wijze en gebruikt het pessimistische ook op een humoristische manier.

In zijn fictie laat Douglas Coupland de moderne samenleving zien en focust hij op het persoonlijke leven in een wereld waarin delen en connectiviteit als hoge waarden worden beschouwd. Hoofdstuk twee vertelt over het leven in een informatie- en consumptiemaatschappij. De personages in het werk van Coupland voelen zich overspoeld door informatie en hebben het gevoel dat de consumptiemaatschappij hun keuzes beïnvloedt. Zowel Coupland als McLuhan visualiseren dit teveel aan informatie in hun teksten. Zo wordt het gevoel van de versnelde cultuur duidelijk. De ondertitel van *Generation X* luidt "*Tales for an Accelerated Culture*", deze versnelling van informatie is de belangrijkste verandering in het algemene leven. Ook het gemedieerde leven, waarin veel communicatie via een medium verloopt, beïnvloedt de levens van de personages. Wat in dit hoofdstuk al naar voren komt, en het gehele onderzoek belangrijk bleek te zijn, is de vraag of bij communicatie via een medium wel echt contact wordt gemaakt.

In hoofdstuk drie komt naar voren dat de personages van Coupland zich in de gaten gehouden voelen door de 'consumer surveillance', dus door de consumptiemaatschappij. Ze willen geen 'target market' zijn en proberen hieraan te ontsnappen. Ook voelt het alsof ze geen grip meer hebben op hun leven als het gaat om tijdverdeling en het onderhouden van relaties. Het idee van afstand is verdwenen en maakt niet meer uit, de wereld is een dorp geworden (global village) waarin alles vluchtig en snel gebeurt. Wat in dit hoofdstuk vooral blijkt is dat Couplands personages het gevoel hebben de controle verloren te zijn. De controle over de tijd, over relaties, maar eigenlijk zelfs over hun hele leven. Het voelt alsof er van alle kanten aan hen getrokken wordt door verschillende media die ofwel reclame maken ofwel hun aandacht vragen. Coupland representeert de technologie

dus als iets wat bepaalde ervaringen, zoals liefde en intimiteit, in de weg kan staan. Als iets wat zoveel mogelijkheden geeft en zoveel aandacht vraagt, dat men soms vergeet dat de technologie geen eerste levensbehoefte is.

Hoofdstuk vier zoomt als het ware nog meer in op de mens en de technologie. Zijn het lichaam en de technologie al echt verbonden? McLuhan omschreef met de 'discarnate man' een persoon die alleen uit informatiepatronen en plaatjes bestaat, een man die volledig gemedieerd is. Coupland representeert de technologie niet als iets dat direct invloed op het fysieke lichaam heeft, maar kijkt wel naar de verbinding tussen mensen en technologie. Hierbij richt hij zich enerzijds op de zogenaamde nerds en in hoeverre zij verbonden zijn met hun computer en anderzijds op de mentale immersie die kan gebeuren bij gameverslaafden. Hij filosofeert in zijn fictie enkele keren over dit onderwerp, maar geeft geen duidelijke representatie hoe dit in de samenleving staat.

Identiteit wordt ook in een technologisch kader geplaatst door Coupland. Hij laat zijn personages experimenteren met identiteitsconstructie op het internet en laat herhaaldelijk terugkomen dat mensen steeds meer hetzelfde worden in een consumptiemaatschappij waarin je als consument wordt gezien en niet als individu. Ook bij dit onderwerp speelt de 'ontsnapping' weer een grote rol. Meerdere malen proberen Couplands personages te ontsnappen en weer hun eigen verhaal te creëren, ze willen zelf beslissingen maken die niet gebaseerd zijn op de constante informatieprikkels uit de technologische wereld.

In een wereld waarin alles 'gegoogled' kan worden, is daar nog behoefte aan religie? In Couplands werk blijkt van wel. Zijn personages zijn verdwaald in de overload aan informatie en zoeken wanhopig naar waarheid. Maar een enkele van zijn personages is gelovig, toch zouden de meeste van zijn personages het een opluchting vinden als er een hogere macht zou zijn die hen de juiste weg zou kunnen wijzen.

De overeenkomsten tussen Marshall McLuhan en Douglas Coupland stonden centraal in dit onderzoek. Het technologisch determinisme, wat zowel bij McLuhan als bij Coupland duidelijk naar voren komt, is wat hen verbindt. Coupland schrijft over fenomenen die McLuhan voorspeld heeft en uit zijn fictie blijkt dat hij als een aanhanger van McLuhan gezien kan worden. Toch zou ik zijn verhalen geen gefictionaliseerde versie van McLuhans teksten noemen. Coupland schrijft over de huidige tijd en stelt vragen bij de rol van technologie in deze tijd. Met behulp van verhalen creeert hij bewustzijn over de zaken die McLuhan in de jaren zestig al had voorspeld. Hij stelt vragen bij de toenemende afhankelijkheid van de technologie en

schetst situaties waarin de technologie een negatieve invloed heeft. In interviews op YouTube en in Twitterberichten komt hij juist niet heel pessimistisch over, maar meer geïnteresseerd in het onderwerp. Hij is zich bewust van zijn kapitalistische omgeving en de manier waarop veel ervaringen gemedieerd zijn. Naar mijn inzicht wil hij ook anderen bewust maken van de situatie, maar niet zozeer waarschuwen. Hij is, net als McLuhan, conservatief te noemen en misschien wat melancholisch naar een tijd waarin contact nog echt was en men niet het gevoel had, geleefd te worden door de media en de consumptiemaatschappij. Coupland representeert de technologie in het leven dus als een verandering die mogelijkheden geeft en interessant is, maar waar men bewust van moet zijn en waarvan men zich moet afvragen of het wel goed is, of het niet belemmert waar het echt om gaat in het leven. Als ik Couplands personages mag geloven, is datgene waar het echt om gaat in het leven echt contact, liefde en de mogelijkheid om je eigen levensverhaal te vormen.

Bibliografie

Primaire literatuur

Augé, Marc. *Non-Places, Introduction to an Anthropology of Supermodernity*.

London/New York: Verso, 1995. 25 januari 2012

<<http://www.acsu.buffalo.edu/~jread2/Auge%20Non%20places.pdf>>.

Coupland, Douglas. *Generation A*. London: Heinemann, 2009.

Coupland, Douglas. *Generation X, Tales for an Accelerated Culture*. London: Abacus, 1991.

Coupland, Douglas. *JPod, Microserfs for the Age of Google*. London: Bloomsbury, 2006.

Coupland, Douglas. *Life After God*. New York: Pocket Books, 1994.

Coupland, Douglas. *Marshall McLuhan, You Know Nothing of My Work!*. New York: Atlas & Co, 2010.

Coupland, Douglas. *Microserfs*. London: Flamingo, 1995.

Coupland, Douglas. *Player One: What is to Become of Us*. London: Heinemann, 2010.

Haraway, Donna. *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. London: Free Association, 1991.

McLuhan, Marshall. *The Gutenberg Galaxy, The Making of Typographic Man*. Toronto: University Press, 1962.

McLuhan, Marshall. *The Medium is the Massage*. London: Penguin, 1967.

McLuhan, Marshall. *Understanding Me, Lectures and Interviews*. Toronto: MIT Press, 2003.

McLuhan, Marshall. *Understanding Media, The Extensions of Man*. London/ New York: Routledge, 1964.

Turkle, Sherry. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less From Each Other*. New York: Basic Books, 2011.

Turkle, Sherry. "Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality: Playing in the MUD's." *Mind, Culture, and Activity* 1994. 25 januari 2012
<<http://web.mit.edu/sturkle/www/constructions.html>>.

Secundaire literatuur

Candy, Geoff. "Generation X: Technology, Identity and Apocalypse in Three Novels by Douglas Coupland." *Wiredspace* 15 juni 2005. 23 januari 2012
<<http://wiredspace.wits.ac.za/handle/10539/173>>.

Coupland, Douglas. "55 Statements About the Culture." *New Republic* 21 augustus 1995. 25 januari 2012
<<http://web.ebscohost.com.proxy.library.uu.nl/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=2&hid=8&sid=d042bed3-289a-4c3d-9e30-9d7b7b2482b4%40sessionmgr12>>.

Coupland, Douglas. "A Dictionary of the Near Future." *The New York Times* 12 september 2010. 25 januari 2012
<<http://www.nytimes.com/2010/09/13/opinion/13coupland.html>>.

Coupland, Douglas. "A Radical Pessimist's Guide to the Next 10 Years". *Globe and Mail* 8 oktober 2010. 23 januari 2012
<<http://www.theglobeandmail.com/news/national/a-radical-pessimists-guide-to-the-next-10-years/article1750609/singlepage/#articlecontent>>.

Coupland, Douglas. "Dork Talk." *The Guardian* 22 mei 2008. 25 januari 2012
<<http://www.guardian.co.uk/technology/2008/mar/22/gadgets.ebay>>.

Coupland, Douglas. "Why McLuhan's Chilling Vision Still Matters Today." *The Guardian* 20 juli 2011. 23 januari 2012
<<http://www.guardian.co.uk/commentisfree/2011/jul/20/marshall-mcluhan-chilling-vision>>.

Elmer, Greg. "A Diagram of Panoptic Surveillance." *New Media & Society* 5.2 (2003): 231-247. 25 januari 2012.
<<https://wiki.brown.edu/confluence/download/attachments/67343329/gregellmer.pdf>>

Gaskin, Sam. "Interview; the Artist and Author on QR Codes and the Rise of Smartphones". *Time Out Shanghai* 14 november 2011. 25 januari 2012
<http://www.timeoutshanghai.com/features/Art-Art_Features/4711/Douglas-Coupland-interview.html>.

Gray, Chris Hables. *Cyborg Citizen: Politics in the Posthuman Age*. London/New York: Routledge, 2001. 25 januari 2012
<http://books.google.nl/books?hl=nl&lr=&id=2Mw5srL_bAUC&oi=fnd&pg=PR11&dq=gray+cyborg+citizen&ots=Zb5j6mt1BK&sig=XyjXY-JB8N8-zMOu0DaTJ4RukWw#v=onepage&q=gray%20cyborg%20citizen&f=false>.

Harris, Donna. "Coupland's Captivating Ride Takes Readers Back to the Start." *Winnipeg Free Press* 23 oktober 2010. 25 januari 2012
<<http://www.winnipegfreepress.com/arts-and-life/entertainment/books/couplands-captivating-ride-takes-readers-back-to-the-start-105588783.html>>.

Johnstone, Sarah. "Talking 'bout his Generation." *The Times* 24 juli 1998. 23 januari 2012 <<http://coupland.tripod.com/times2.html>>.

Laurence, Alexander. "Interview with Douglas Coupland". 1994. 25 januari 2012
<<http://www.altx.com/int2/douglas.coupland.html>>.

Lister et al. *New Media, A Critical Introduction, Second Edition*. London/ New York: Routledge, 2009.

Litt, Toby. "Generation A by Douglas Coupland". *The Guardian* 29 augustus 2009. 25 januari 2012 <<http://www.guardian.co.uk/books/2009/aug/29/generation-a-douglas-coupland>>.

Pitchard, Trevor. "Douglas Coupland Explores how People Carve Out their Identity in Online Era." *Canadian Press* 17 september 2009. 25 januari 2012 <<http://entertainment.ca.msn.com/celebs/article.aspx?cp-documentid=21770772>>.

Tate, Andrew. "'Now – Here is My Secret': Ritual and Epiphany in Douglas Coupland's Fiction." *Literature & Theology* 16.3 (2002): 326-338. 23 januari 2012 <<http://litthe.oxfordjournals.org/content/16/3/326.short>>.

Internetbronnen

Coupland, Douglas. "Douglas Coupland – Player One – Full Show." *TVOntario* 2011. 25 januari 2012 <http://www.youtube.com/watch?v=QUgV3HZHRm4&feature=mfu_in_order&list=UL>.

Coupland, Douglas. "Homepage". 25 januari 2012 <<http://www.coupland.com>>.

Harris, Laurel. "The University of Chicago: Theories of Media: Keywords Glossary: Time, Space". 2003. 25 januari 2012 <<http://csmt.uchicago.edu/glossary2004/timespace.htm>>.

McLuhan Marshall. "McLuhan Predicts 'World Connectivity' 1965." *Take 30 CBC TV* 1 april 1965. 23 januari 2012 <<http://www.youtube.com/watch?v=NNhRCRAL6sY>>.

Afbeeldingen

Afbeelding voorpagina: <http://www.coupland.com/weblog/new-work-by-douglas-coupland/>

Afbeelding 1: <http://vi.to/nathan/TagCloudsSuck.html>.

Afbeelding 2: <http://deliciousindustries.blogspot.com/2008/10/medium-is-massage.html>.