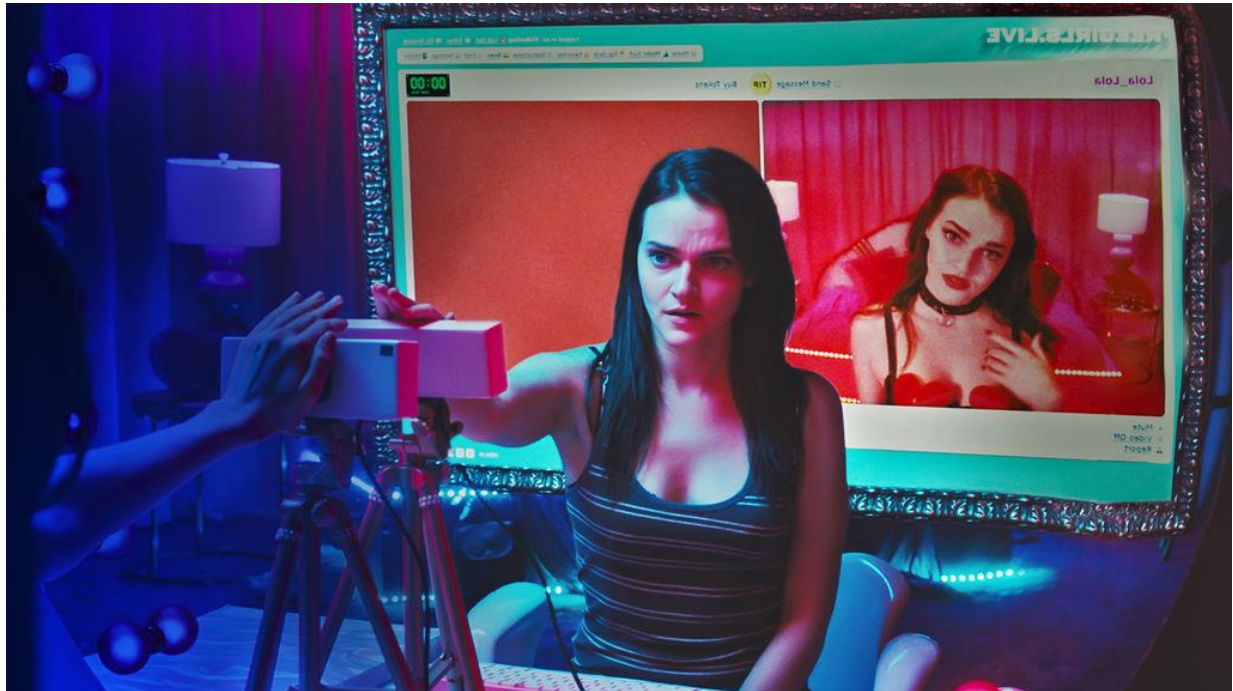


# **Datafied Identities**

**Een technologisch imaginaire voor de dataficatie van identiteit.**



**Lara van Leeuwen  
5708184  
Media & Cultuur  
Nieuwe Media en Digitale Cultuur  
Alex Smit  
Studiejaar 3  
Blok 4  
13 juni, 2019  
7643 woorden.**

## Inhoudsopgave

Samenvatting.....	3
Inleiding.....	4
Theoretisch kader	
Identiteit & Dataficatie.....	7
Technologisch Imaginaire & Film.....	8
Ideologiekritiek.....	9
Postfenomenologie.....	10
Intentionaliteit, mediatie en agency.....	11
Methode.....	12
Analyse	
Een panopticistisch machtsconstruct.....	15
Moral self-constitution.....	18
Datafied Identities.....	21
Conclusie.....	24
Bibliografie.....	26
Figurenlijst	
Figuur 1.....	16
Figuur 2.....	17

## Samenvatting

Dit onderzoek presenteert een technologisch imaginaire voor de dataficatie van identiteit aan de hand van representaties uit de Netflix-original film CAM (2018). Een filosofische benadering van de relaties tussen identiteit en dataficatie wordt toegelicht aan de hand van bestaande theorie van Paul Ricoeur en Jos de Mul. Een nieuwe visie op identiteit wordt gerelateerd aan technologische ontwikkelingen door het onderscheid tussen *narrative identities* en *database identities* te nuanceren, en deze laatste notie te belichten als plotelement. Ter definitie van het maatschappelijke gevoelsdomein omtrent de rol van dataficatie op niveau van identiteit zoekt dit paper naar representaties in CAM die als vertaling van het technologisch imaginaire kunnen worden begrepen. De nadruk van een postfenomenologisch perspectief op nieuwe mediafilosofie creëert de mogelijkheid tot het bestuderen van ideologische implicaties van de relaties die postmoderne identiteit constitueren. De toelichting van dit perspectief als alternatief op de traditionele benaderingen van menstechnologierelaties beargumenteert voor de relevantie van relationele analyses van onze gemedieerde werkelijkheid. Hiervoor is het van belang een referentiekader te schetsen door middel van het definiëren van secundaire begrippen als intentionaliteit, mediatie en agency. Het blootleggen van een panopticistisch machtsconstruct in de plot toont de identiteit van de protagonist als onderhevig aan ideologische normativiteit. Met de protagonist als casus voor database identiteitsconstructie wordt de foucaultiaanse notie van ethiek toegepast in de *moral self-constitution* van identiteit. De analyse concludeert met de conceptualisering van de hypothetische *datafied identities* om de mogelijke gevolgen van dataficatie in een constructieve richting te sturen. Op deze wijze wordt een technologisch imaginaire achter CAM geconstrueerd waarbij het inzicht in gemedieerde machtsrelaties centraal staat, ter ondersteuning van de ontwikkeling van een mediageletterde houding tegenover van het alledaagse gebruik van sociaal-commerciële mediaplatformen.

## **Inleiding.**

In postmoderne cultuur is identiteit flexibel en interactief, een proces mede mogelijk gemaakt door het gemedieerde karakter van de Westerse samenleving en de mogelijkheden van globalisering en interculturalisme. Deze laatste notie wordt verdedigd door Jos de Mul, door te benadrukken dat cultuur geen homogene, onveranderlijke term betreft; verschillende etnische en culturele tradities mixen, talen en levensstijlen interacteren en transformeren op een steeds hoger tempo, waardoor het concept 'identiteit' in de interculturele maatschappij een nieuwe betekenis verwerft.<sup>1</sup> Dergelijke veranderingen in relatie tot technologische ontwikkelingen creëren vraagstukken op politiek, sociaal-cultureel en filosofisch niveau, welke op hun beurt gerepresenteerd worden in fictie. De veranderende notie van identiteit wordt geproblematiseerd in de plot van de Netflix-original film CAM (2018). De film is een creatieve representatie van de gevaarlijke mogelijkheden van de toepassing van persoonlijke data in een commerciële online omgeving. De protagonist van CAM komt in conflict met de immateriële reconstructie van haar identiteit, die met beschikbare data een identieke kopie manifesteert in cyberspace. De plot confronteert de kijker met een ervaring van onmacht, wanneer de protagonist vervangbaar blijkt door haar eigen kopie, en zo haar inkomsten en zelfs haar identiteit verliest. Deze representatie nodigt uit tot ideologiekritische reflectie op het dystopische idee van gedataficeerde replica's van identiteit en motiveert een postfenomenologische benadering van menstechnologierelaties, een theoretische invalshoek die in dit paper nader toegelicht zal worden.

Dagelijks gebruik van sociale media is alomtegenwoordig en dus voorzien van implicaties voor identiteitsconstructie. Door het groeiende beslag van cyberspace op ons dagelijkse bestaan betreffen online en offline niet veel langer meer een vrijwillige keuze; de moderne individu stelt het ene als noodzakelijkheid en beschouwt het ander als isolement. Kenmerkend voor Web 2.0 is de toepassing van digitale databases achter elke website, die middels automatisatie van data een flexibel database design faciliteren.<sup>2</sup> Een gevolg hiervan is de grenzeloze kwantificatie van vrijwel alle beschikbare informatie, bekend als het fenomeen datafificatie. Een revolutionair en ongeëvenaard verschijnsel op het gebied van communicatie- en informatietechnologie en dusdanig een ingrijpende invloed op mens en maatschappij. José van Dijck benadrukt dat datafificatie niet enkel draait om het omzetten van menselijke handelingen in data, maar ook om de wijze

---

<sup>1</sup> Jos de Mul, "Database Identity: Personal and Cultural Identity in the Age of Global Datafication," In *Crossroads in New Media, Identity and Law*, (London: Palgrave Macmillan, 2015), p. 102.

<sup>2</sup> Jos de Mul, "Database Identity: Personal and Cultural Identity in the Age of Global Datafication," In *Crossroads in New Media, Identity and Law*, (London: Palgrave Macmillan, 2015), p. 106, 107.

waarop mensen op hun beurt handelingen ontwikkelen op basis van data.<sup>3</sup> Deze wisselwerking wordt gerelateerd aan identiteitsconstructie door het bestuderen van semiotische connotaties in CAM. De film illustreert een mogelijkheid voor de dataficatie van identiteit die op verschillende manieren aansluit bij de sociale werkelijkheid van vandaag, waardoor deze representatie een adequaat corpus biedt voor analyse en zodanig geïnterpreteerd wordt als epistemisch object. De plot profileert bij uitstek het belang in onderzoeken hoe dataficatie het proces van identiteitsconstructie moduleert en welke maatschappelijke en ideologische ideeën hiermee geassocieerd worden.

Ideologische implicaties kunnen beschouwd worden als een onvermijdelijk gevolg van dataficatie, een proces onderhevig aan databasecontrole. Controle in relatie tot identiteitsconstructie problematiseert bepaalde constitutieve kernaspecten van identiteit, waaronder agency en authenticiteit. Deze cruciale nuance kenmerkt tevens de aard van veel maatschappelijke kritiek op de huidige mediacultuur, een verwijt dat al langer gerepresenteerd wordt in (sciencefiction) cinema. Populaire massamedia dragen betekenis in hun berichtgeving, symboliseren de sociale elementen gerelateerd aan ons begrip van nieuwe communicatietechnologieën, en ondersteunen zo de constructie van maatschappelijke inzicht in nieuwe technologie en het ontwerpen daarvan.<sup>4</sup> Een terugkerend thema in de entertainmentindustrie is het verlies van controle over technologie en de mogelijke catastrofale consequenties voor de natuurlijke wereld. Voor de mediageletterde kijker kan zulke fictie een potentieel kader schetsen voor de maatschappelijke rol van technologie. Daarbij creëert de confrontatie een idee van de richting waarin men al dan niet wenst te gaan, met betrekking tot verdere integratie van mens en machine. Een symbolische kadering van dataficatie en identiteitsconstructie kan worden gevonden in de plot van CAM, door te onderzoeken hoe deze film een technologisch imaginaire representeert.

Het technologisch imaginaire duidt als overkoepelende term op de mythes, gevoelens en waarden die cultureel verbonden zijn aan nieuwe technologie.<sup>5</sup> Verlangens en angsten jegens nieuwe media, in psychologisch en sociaal domein, worden geïllustreerd in zowel utopische als doemzinnige fictie. Dit concept biedt hierom een reflectief inzicht in de rol van technologie binnen onze sociale werkelijkheid, evenals de mate van macht die we toekennen aan technologische vooruitgang. Met de film als epistemisch object kunnen representaties gebruikt worden in analyse, om filosofische interpretaties te articuleren. In onze meervoudige, veelzijdige wereld ligt de kracht van film in het 'vangen' van de realiteit; niet door een statische afspiegeling, maar door deel

---

<sup>3</sup> José van Dijck, Thomas Poell en Martijn de Waal, *De Platformsamenleving: Strijd om publieke waarden in een online wereld* (Amsterdam: Amsterdam University, 2016), p. 39.

<sup>4</sup> Nancy K. Baym, *Personal Connections in the Digital Age*, (Malden, MA: Polity Press, 2015), p. 27.

<sup>5</sup> Katherine G. Fry, "Media Literacy Education: Harnessing the Technological Imaginary", in *Journal of Media Literacy Education* (New York, 2011), p. 14.

uit te making van beweging.<sup>6</sup> En beweging is, in zekere zin, een essentie die film en de werkelijkheid delen. Het gebruik van film in dit mediaonderzoek is een instrumentele keuze, waarbij het blootleggen van deze essentie dient als baken voor de analyse van ideologische waarden, geïmplementeerd in het gebruik van sociaal-commerciële media.

In CAM worden ideeën over de impact van dataficatie op niveau van identiteit gerepresenteerd door de plotontwikkeling en de protagonist. Door de constructie van een technologisch imaginaire worden representaties begrepen als de vertaling van maatschappelijke gevoelens en associaties met de rol van technologie in de samenleving.<sup>7</sup> Om bewustzijn te creëren over de relaties tussen dataficatie en identiteitsconstructie biedt het technologisch imaginaire een raamwerk geschikt voor verdere interpretatie. Daarom zal ik dit specifieke imaginaire nader bestuderen aan de hand van CAM en is dit onderzoek gericht op het beantwoorden van de vraag: **hoe representeert de plot van de Netflix-original 'CAM' (2018) een technologisch imaginaire omtrent de dataficatie van identiteit?**

Ter beantwoording van deze vraag zullen de volgende deelvragen worden beantwoord:

- Hoe verhoudt identiteit zich tot dataficatie?
- Op welke manier wordt het technologisch imaginaire ingezet om deze relatie te begrijpen?
- Hoe faciliteert de protagonist van CAM een postfenomenologisch perspectief op identiteitsconstructie?
- Hoe illustreert de plot ideologische implicaties voor de dataficatie van identiteit?
  1. Hoe representeert CAM een panopticistisch machtsconstruct online?
  2. Hoe representeert de protagonist de constructie van *database identities*?
  3. Hoe representeert CAM de manifestatie van *datafied identities*?

Het beantwoorden van deze deelvragen veronderstelt een inzichtelijk begrip van zowel de kernconcepten als de toepassing van secundaire concepten. Hieronder volgt een filosofische toelichting van de kernconcepten die centraal staan in de theoretische constructie van dit imaginaire. Alvorens de beschrijving van methode worden de secundaire concepten gedefinieerd om deze in analytische toepassing te bekrachtigen. De filmanalyse wordt begeleid door een kwalitatieve tekstuele methode die door een postfenomenologische benadering vorm krijgt. Deze methodologie heeft als doel de relaties tussen identiteitsconstructie en dataficatie semiotisch te interpreteren uit CAM en te duiden welke culturele gevoelens de overhand hebben met betrekking tot dit proces.

---

<sup>6</sup> John Mullarkey, *Philosophy and the Moving Image: Refractions of Reality*, (Palgrave-Macmillan, 2009) p. xvii.

<sup>7</sup> Martin Lister, *New Media: A Critical Introduction*, (London: Routledge, 2009) p. 70.

## Identiteit & dataficatie.

Identiteitsconstructie als puur autonoom proces is binnen wetenschappelijke theorie al een gedateerd idee. Zowel culturele als persoonlijke identiteit is gebonden aan tijdelijke en ruimtelijke continuïteit, en heeft een reflexief karakter. Paul Riccoeur bracht identiteit in kaart als een narratief model, waarin narrativiteit beschouwd wordt als medium voor identiteitsconstructie. Hij zoekt hiermee naar een ontologische overlap tussen de verschillende niveaus van identiteit, hoofdzakelijk gedefinieerd door identiteit als 'idem' (*sameness*) en 'ipseity' (*the Self*). De verschillende levels van het concept identiteit kan gekarakteriseerd worden door de bijbehorende tegenstellingen. Identiteit als 'sameness' is betrekkelijk op een indirect criteria voor uniekheid en permanentie over tijd, wat contrasteert met meervoudigheid en verandering. Identiteit als 'the Self' heeft als directe tegenhanger 'the Other' en doelt daarmee op een handelend persoon, een 'wie?' die verantwoordelijk is voor een domein aan actie, en wiens acties als eigenschappelijk toegeschreven worden aan de betreffende 'Self'. Riccoeur vindt de intersectie tussen idem en ipseity in diens relatie tot de definiërende tegenstelling van verandering. Zodoende is persoonlijke identiteit gerelateerd aan het abstracte kenmerk van permanentie over tijd. Dit is wederom betwistbaar als kenmerk van een fysiek subject: een mens verandert, lichamelijk en psychologisch, waardoor het kenmerk permanentie over tijd in feite verwijst naar de ruimtelijke en tijdelijke continuïteit in eenheid van een handelend subject, een actor. Echter blijft hier de relatie tussen kenmerk en definitie een interne contradictie, waar de narratieve benadering van identiteit een uitweg voor baant. Het narratief construeert een duurzaam karakter van het individu, de plot medieert permanentie en verandering, en creëert daarbij een dynamische identiteit die tevens ontvankelijk blijft voor interpretatie.<sup>8</sup>

Deze notie binnen identiteitstheorie wordt door Jos de Mul in relatie gebracht met nieuwemediafilosofie door zijn introductie van het concept *database identities*. Net als *narrative identities* veronderstelt dit concept een interactieve relatie met de omgeving, echter neemt hij niet verhalen, maar databases als conceptuele metaforen die onze ervaring van de wereld en onszelf structureren.<sup>9</sup> De constructie van een narratief, betrekkelijk op persoonlijke identiteit, kan hier geïnterpreteerd worden als de cumulatie van persoonlijke data, gestructureerd als databases. Dataficatie als technologisch fenomeen lijkt de biografische implicatie van *narrative identities* te vervangen. Hierbij gaan mogelijke fictieve connotaties met de narratieve beschouwing van identiteit verloren: dataficatie betreft het traceren, kwantificeren, interpreteren en voorspellen van

---

<sup>8</sup> Paul Riccoeur, "Narrative Identity", in *Philosophy Today*, Vol 35, no. 1 (1991), p. 77.

<sup>9</sup> Jos de Mul, "Database Identity: Personal and Cultural Identity in the Age of Global Datafication," In *Crossroads in New Media, Identity and Law*, (London: Palgrave Macmillan, 2015), p. 108.

sociale interactie door platformen, alsook het dagelijks gebruik van platformdata door gebruikers.<sup>10</sup> Dit vermogen is een technologische eigenschap en vindt plaats op onlineplatformen. Het fenomeen behelst een duidende maatschappelijke rol, het realiseert massacommunicatie, karakteriseert sociale media of in bredere zin cybercultuur, en creëert toereikende mogelijkheden voor gepersonaliseerde commerciële onlineactiviteit. Als we binnen narratieve theorie de biografie hanteren als literaire manifestatie van identiteit, volgt in actuele context de database als gemedieerde manifestatie van identiteit. Echter verandert het karakter van identiteit juist door deze mediatie, want dataficatie veronderstelt geen direct menselijk handelen of schriftelijke documentatie. Databases automatiseren data onafhankelijk van een subject, en de digitalisering van flexibiliteit en selectie biedt dusdanig substitutie voor het reflexieve element van persoonlijke identiteit. Hierom stelt De Mul met de introductie van *database identities* de gewichtige vraag wat er nu feitelijk verandert, met databases als operatief systeem voor identiteitsconstructie, in plaats van verhalen. Als de structuur van het medium constitutief is voor identiteit, dan mogen we verwachten dat de toepassing van databases voor identiteitsconstructie resulteert in een ander soort identiteit.<sup>11</sup>

### **Technologisch imaginaire & film.**

Hoe deze identiteit er uitziet, of hoe we deze hermeneutisch mogen begrijpen, ligt reeds in speculatief domein. Weliswaar zal historisch-culturele reflectie een accuraat beeld schetsen, voordat het wetenschappelijke veld er gegronde claims over kan maken. Echter blijft een mediageletterde houding tegenover de ontwikkeling van mens-technologische relaties van noodzakelijk belang en dient de beschikbare theorie ons vooralsnog inzicht te bieden in de (mogelijke) gevolgen van deze ontwikkeling. Dit is waar een technologisch imaginaire de wetenschap handvatten biedt. Volgens Katherine G. Fry is het zelfs de verplichting van mediageletterd onderwijs om het technologisch imaginaire op te tuigen en in een productieve richting te sturen.<sup>12</sup> We kunnen het concept in brede zin als inclusief imaginaire construeren en analyseren, toepassen op of vergelijken met fictie, en aan de hand van deze ideeën reflecteren op de maatschappelijke houding jegens nieuwe technologie. Het mythische kader van het imaginaire creëert een potentieel inzicht in de verwachtingen die we hebben van technologische ontwikkelingen. Andersom belicht het de mogelijkheden waarop technologie kan helpen met het ontstijgen van binaire, culturele waarden. Verborgen in

---

<sup>10</sup> José van Dijck, Thomas Poell en Martijn de Waal, *De Platformsamenleving: Strijd om publieke waarden in een online wereld* (Amsterdam: Amsterdam University, 2016), p. 38.

<sup>11</sup> Jos de Mul, "Database Identity: Personal and Cultural Identity in the Age of Global Datafication," In *Crossroads in New Media, Identity and Law*, (London: Palgrave Macmillan, 2015), p. 108.

<sup>12</sup> Katherine G. Fry, "Media Literacy Education: Harnessing the Technological Imaginary", in *Journal of Media Literacy Education* 3.1 (2011), p. 14.



een narratief confronteert het imaginaire ons met de wijze waarop wij ons al dan niet wensen te relateren aan technologie. Sciencefiction kan hier een bron van taal en inspiratie bieden, waarbij de creatie van een fictieve wereld de doelmatigheid van technologische controle en wetenschappelijk redeneren kan betwisten en ondermijnen met betrekking tot ethische belangen.<sup>13</sup> Het gaat hierbij minder om de technologische mogelijkheden of maatschappelijke gevolgen die gerepresenteerd worden, maar des te meer om hoe de plot semiotisch reflecteert op onze culturele relatie tot technologie. In een sciencefiction narratief worden de implicaties van menselijke vindingrijkheid blootgelegd in de setting van deze of een alternatieve wereld, waardoor dominante aannames over het gebruik van wetenschap en technologie geproblematiseerd kunnen worden met behulp van onbegrensde verbeelding.<sup>14</sup> Met CAM gesitueerd in een wereld als de onze, illustreert de plot hoe een bestaand fenomeen zoals dataficatie in sociaal-commerciële toepassing problematische consequenties kan hebben op niveau van het individu. De fictieve representatie van deze gevolgen stellen de mediatekst open voor het bestuderen van semiotische connotaties met betrekking tot de relatie tussen dataficatie en identiteit, en kunnen deze als epistemische aspecten onderzocht worden. Op deze manier creëert het technologisch imaginaire een ingang voor de analyse van *database identities* en wordt identiteitsconstructie als gedataficeerd proces niet alleen theoretisch geconceptualiseerd, maar ook in culturele context geplaatst en voorzien van ideologiekritiek.

### **Ideologiekritiek.**

Michel Foucault beschrijft in 'Panopticism' hoe *disciplinary mechanisms* macht uitoefenen op de maatschappij en het individu. In een "society of surveillance" wordt ideologie gemanifesteerd in sociale macht, waarbij alomtegenwoordige surveillance het individu disciplineert door onderwerping aan de bijbehorende normativiteit. Door deze mechanismen te identificeren met epistemische aspecten uit de plot van CAM wordt identiteitsconstructie belicht als een gedataficeerd proces; onderhevig aan surveillance, selectie en de normativiteit van het online platform. De representatie van Alice' identiteit als ontvankelijk voor onlinemarktmechanismen zoals commodificatie, kopieerbaarheid en bovendien datamanipulatie kan als problematisch worden geïnterpreteerd, met betrekking tot persoonlijke waarden zoals agency, authenticiteit en integriteit.

Foucault's notie van ethiek, die hij toelicht in zijn laatste twee volumes van *The History of Sexuality*, is expliciet gericht op zelfontwikkeling: het constitueren van een Zelf

---

<sup>13</sup> Michael W DeLashmutt, "The Technological Imaginary: Bringing Myth and Imagination into Dialogue with Bronislaw Szerszynski's Nature, Technology and the Sacred", in *Zygon*® 41, no. 4 (2007), p. 807.

<sup>14</sup> Michael W DeLashmutt, "The Technological Imaginary: Bringing Myth and Imagination into Dialogue with Bronislaw Szerszynski's Nature, Technology and the Sacred", in *Zygon*® 41, no. 4 (2007), p. 808.

als een specifiek subject.<sup>15</sup> Moreel handelen is volgens Foucault de onderwerping van het individu aan een morele code die recht doet aan de specifieke visie op goed leven die hij of zij hanteert. In dit onderzoek behoud ik de foucaultiaanse notie van ethiek als uitgangspunt en laat ik moraliteit als consensus van sociaal gedeelde waarden buiten perspectief. Foucault's theorie van *moral self-constitution* onderscheidt vier aspecten: *ethical substance*, *mode of subjection*, *self-practices* en *teleology*. Deze worden in analyse toegepast op de gemedieerde identiteitsconstructie van de protagonist om inzicht te creëren in de rol van technologie in dit proces.

Gilles Deleuze stelt controle als vooraanstaande drijfveer voor de commercialisering van cultuur en individu. Kapitalisme in deze context wordt niet gereguleerd door productie en verkoop van goederen, maar een 'lege' handel van service en aandelen.<sup>16</sup> Identiteitsconstructie als gedatificeerd proces is niet alleen subject van macht; *datafied identities* zijn product van commerciële controle. De machtsstrijd tussen Alice en haar datakopie wordt als epistemisch aspect gerelateerd aan controlemodulatie. Dit treft een donkere kant van het technologisch imaginaire, waarbij Alice inwisselbaar blijkt voor een online entiteit, opgebouwd uit alle data van haar beschikbaar.

De protagonist van CAM is genaamd Alice Ackerman, maar is binnen haar werkomgeving bekend onder de naam Lola. Het gebruik van beide namen in dit onderzoek betreft dusdoende geen arbitraire keuze: Alice verwijst naar Alice als handelend persoon in fysieke omgeving, Lola verwijst naar Alice als handelend subject in haar werkomgeving (FGL) en Lola\* verwijst naar Lola's datakopie. De vooronderstelling is dat elk een equivalent is van Alice, een mate van agency bezit en constitutief is voor de identiteitsconstructie van de protagonist.

### **Postfenomenologie.**

Het academisch debat binnen nieuwe mediafilosofie neigt naar de traditionele dichotomie van een technologisch deterministische perspectief of een sociaal constructivistisch perspectief.<sup>17</sup> Technologisch determinisme betreft een breed theoretisch spectrum waarin technologie benaderd wordt als de stuwende kracht in de vorming van onze sociale realiteit. Technologische ontwikkelingen zijn bepalend voor onze ervaring van de werkelijkheid en geven richting aan het karakter van sociale interactie. De sociaal constructivistische benadering legt de causale nadruk van technologische ontwikkelingen juist in maatschappelijke domein en verklaart media als product van sociale processen.

---

<sup>15</sup> Peter-Paul Verbeek, "Obstetric Ultrasound and the Technological Mediation of Morality: A Postphenomenological Analysis," in *Human Studies*, Vol 31, no. 1 (2008): p. 19.

<sup>16</sup> Gilles Deleuze, "Postscript on the Societies of Control" in *October* 59 (MIT Press, 1992), p. 6.

<sup>17</sup> Martin Lister, *New Media : A Critical Introduction*, (London: Routledge, 2009) p. 77.

Beide theorieën focussen op de verhouding tussen mens en technologie, om inzicht te verwerven in de mate en vorm van macht die we potentieel mogen toekennen aan de mediale structuren in onze samenleving.

In beschouwing van CAM wordt deze dichotomie doorgrondt door een postfenomenologische perspectief. Dit paradigma veronderstelt een constitutieve interactie tussen subject en object (mens en technologie) die volgens Peter-Paul Verbeek aansluit bij een postmodernistische benadering van technologie.<sup>18</sup> Postfenomenologie is een alternatieve heropleving van de klassieke fenomenologische stroming uit de vorige eeuw. Het wetenschappelijke doel om de realiteit te analyseren wordt hierbij ondermijnd, om middels de beschrijvende methodologie van de fenomenologische traditie een 'meer authentieke' toegankelijkheid te faciliteren.<sup>19</sup> Het herdefiniëren van fenomenologie naar een beweging die aansluiting vindt bij de postmodernistische geest van vandaag kan worden gezien als een streven om de analytische complexie van de wetenschap te implementeren in dit filosofisch paradigma. Een analyse in deze context, in tegenstelling tot een beschrijving, hanteert weliswaar een zeker kwalitatief criterium of referentiekader. Een referentiekader wordt in dit onderzoek gecreëerd door het gebruik van secundaire concepten: intentionaliteit, mediatie en agency. Deze worden hieronder gedefinieerd, ten behoeve van de analyse.

### **Intentionaliteit, mediatie en agency.**

Vanuit postfenomenologisch perspectief kan identiteit beschouwd worden als individuele manifestatie van het subject in co-constitutieve relatie met een (gemedieerde) omgeving. Deze wisselwerking wordt beschreven aan de hand van het concept *intentionaliteit*. Intentionaliteit veronderstelt een zekere gerichtheid (*'aboutness; directedness'*) van menselijk zijn en handelen en wordt reeds geconstitueerd door een gemedieerde ervaring van de wereld. Menselijke intentionaliteit is niet alleen operatief door de belichaming van technologie; het is gelokaliseerd in menstechnologie associaties en daardoor gedeeltelijk in artefacten zelf, zonder dat het resultaat gereduceerd kan worden tot slechts de gebruiksintentie van de ontwerper of gebruiker.<sup>20</sup> Dit concept illustreert zowel de subject-object relaties, als de actieve en intentionele staat van beiden.

---

<sup>18</sup> Peter-Paul Verbeek, "Postphenomenology of Technology," *What Things Do: Philosophical Reflections on Technology, Agency and Design*, vertaald Robert P. Crease (University Park, PA: Pennsylvania State University Press, 2005): p. 102.

<sup>19</sup> Peter-Paul Verbeek, "Obstetric Ultrasound and the Technological Mediation of Morality: A Postphenomenological Analysis," in *Human Studies*, Vol 31, no. 1 (2008): p. 12.

<sup>20</sup> Peter-Paul Verbeek, "Obstetric Ultrasound and the Technological Mediation of Morality: A Postphenomenological Analysis," in *Human Studies*, Vol 31, no. 1 (2008): p. 14.

Ter verduidelijking zal ik hier kort definiëren hoe de begrippen mediatie en agency begrepen worden in dit onderzoek. *Mediatie* is een ruim begrip en duidt binnen het mediawetenschappelijke veld relaties aan die aan technologische hervorming onderhevig zijn. De mate hiervan is reeds onbepaald, echter zal binnen de context van dit onderzoek een gemedieerde relatie veronderstellen dat deze van digitale aard is, om de implicaties van dataficatie te rechtvaardigen. *Agency* kan grofweg gedefinieerd worden als handelingsvermogen, welke in mediawetenschappelijke context aan technologie toegeschreven kan worden als 'non-human agency'. Gebruik van het concept agency in dit onderzoek veronderstelt zodanig human en non-human agency, welke gekarakteriseerd wordt door de intentionele staat van de actor.

### **Methode.**

De corpus van dit onderzoek betreft de plot van Netflix-original CAM, met als specifiek onderzoeksobject de protagonist Alice, gespeeld door actrice Madeline Brewer. De film is geregisseerd door Daniel Goldhaber en geschreven door ex-camgirl Isa Mazzei.<sup>21</sup> Het is een Amerikaanse film en werd in 2018 uitgebracht op Netflix. Het gebruik van de film in dit onderzoek is gefaciliteerd door Netflix, waardoor de kijkervaring door mijn laptop werd gerealiseerd.

In dit onderzoek wordt CAM gebruikt als baken voor de constructie van een technologisch imaginaire voor identiteit en dataficatie. De analyse is gebaseerd op filmanalyse, echter ligt de nadruk op de filosofische benadering van CAM, waarbij de plot en protagonist worden bestudeerd als epistemisch objecten. Betekenis achter film veronderstelt een tekstuele interpretatie, dit betreft een interactief proces waarbij de kijker reflecteert op verschillende filmische aspecten en de verbindingen hiertussen om betekenis te construeren.<sup>22</sup> Een overkoepelende, discursieve samenhang kan een coherente tekst genereren die, middels de narratieve structuur van de film, als plot naar voren komt.

De relatie tussen film en filosofie is door verschillende academici belicht en beargumenteerd, en overlap kan met name worden gevonden in de manier waarop film een refractie van de werkelijkheid biedt. Zowel film als filosofie geeft een krachtige descriptie van de realiteit, de ene door een visueel medium, de ander door woorden, en in beide gevallen gestructureerd door het gedachtegoed van een denker die bepaalt wat telt als waarheid en wat telt als schijn.<sup>23</sup> Methodologie voor filosofische filmanalyse kent geen eensgezinde structuur, echter kan de semiotiek van film blootgelegd worden aan de

---

<sup>21</sup> Cam (2018), accessed 1 juni 2019, <https://www.imdb.com/title/tt8361028/>.

<sup>22</sup> Janina Wildfeuer, *Film Discourse Interpretation: Towards a New Paradigm for Multimodal Film Analysis*, (London: Routledge, 2013) p. 10.

<sup>23</sup> John Mullarkey, *Philosophy and the Moving Image: Refractions of Reality*, (Palgrave-Macmillan, 2009) p. ix.

hand van denotatie en connotatie. Terwijl de eerste leunt op de interpretatie van betekenis door een vorm van presentatie analoog aan hoe wij dit waarnemen in de werkelijkheid, kan de tweede worden beschouwd als primair systeem van betekenis in film; juist omdat filmconnotatie als 'culturalized philosophy' de constructie van denotatie dirigeert.<sup>24</sup> Daarmee ligt de semiotische waarde van film op twee aspecten van filmsignificatie: wat er gerepresenteerd wordt (denotatie) en hoe dit wordt gerepresenteerd (connotatie).

Omdat CAM in dit onderzoek een instrumentele functie dient, centreert de analyse zich rondom semiotische connotaties van de plot die geïnterpreteerd worden als epistemische aspecten voor het technologisch imaginaire. Hierdoor kunnen elementen uit de plot direct gerelateerd worden aan wetenschappelijke theorie, in nastreving van een ideologiekritische bijdrage aan het imaginaire omtrent dataficatie en identiteit. De epistemische aspecten illustreren de actieve mechanismen die een rol spelen in Alice' identiteitsconstructie. Het postfenomenologische perspectief benadrukt dat ervaring van de werkelijkheid geconstrueerd wordt in relaties, evenals de mensen die hieraan onderhevig zijn.<sup>25</sup> Zodanig worden de actieve mechanismen in Alice' identiteitsconstructie in analyse relationeel beschreven en geïdentificeerd als epistemisch aspect. De volgende epistemische aspecten van CAM worden bestudeerd:

1. "*I should get back online.*"

Het mediaplatform FreeGirls.live. Als semiotisch element kan FGL worden geïnterpreteerd als de belangrijkste drijfveer voor Alice' identiteitsconstructie. De relatie tussen Alice en haar publiek wordt gemedieerd door FGL, waarbij de intentionele houding van Alice, FGL en het publiek als actieve factoren worden begrepen en ideologische implicaties veronderstellen. De analyse toont hoe Alice als subject onderhevig is aan gemedieerde machtsrelaties. Foucault's theorie over panopticisme wordt toegepast op de plot door de *disciplinary mechanisms* in kaart te brengen die verantwoordelijk zijn voor Alice' specifieke verhouding tot haar publiek. Hierdoor wordt de mediatie van sociale en commerciële macht in direct verband gebracht met Alice' identiteitsconstructie, wat de dataficatie van haar identiteit ontvankelijk maakt voor de ideologische normativiteit van haar online omgeving.

---

<sup>24</sup> Hunter Vaughan, *Where Film Meets Philosophy: Godard, Resnais, and Experiments in Cinematic Thinking*, (New York: Columbia University Press, 2013), p. 76.

<sup>25</sup> Peter-Paul Verbeek, "Postphenomenology of Technology," *What Things Do: Philosophical Reflections on Technology, Agency and Design*, vertaald Robert P. Crease (University Park, PA: Pennsylvania State University Press, 2005): p. 102.

## 2. "I wish everybody could see you like that."

De rol van technologie in Alice' identiteitsconstructie. De relatie van Alice tot haar omgeving wordt geanalyseerd aan de hand van Verbeek's toepassing van foucaultiaanse *moral self-constitution* op technologische mediatie. Vanuit dit perspectief is Alice een subject in vrijwillige onderwerping aan specifieke morele codes en praktijken die in dienst staan van 'self-constitution', ofwel de persoonlijke constructie van het beoogde goede leven. Verbeek relateert deze notie aan technologie door de vereniging van twee verschillende ethische benaderingen centraal te stellen: terwijl het radicale gemedieerde karakter van het subject zorgt voor verlies van autonomie, is tegelijkertijd het vermogen van het subject om zich te relateren aan hetgeen wat de mediatie bewerkstelligt, juist wat het subject in staat stelt om actief te helpen bij het vormen van deze mediaties.<sup>26</sup> De analyse benadrukt de overwegende rol van technologie in interpersoonlijke ontwikkelingen. De interpretatie van Lola als *database identity* wordt verklaard door te onderzoeken hoe CAM Alice' identiteit representeert als technologisch gemedieerde constitutie.

## 3. "You stole my face."

Lola\* als gedataficeerde identiteit. In de plot resulteert de kwantificatie van Alice' werkzaamheden in een gekopieerde identiteit met meer agency op FGL dan Alice zelf. De relatie van Alice tot Lola\* wordt in deze analyse semiotisch geïnterpreteerd en toegelicht aan de hand van de gerepresenteerde machtsstrijd. De conceptualisering van hypothetische *datafied identities* veronderstelt hoofdzakelijk een verlies aan controle, met betrekking tot de online constructie van persoonlijke identiteit. De toepassing van het technologisch imaginaire in de film wordt als epistemisch aspect gerelateerd aan Deleuze's 'societies of control', waardoor Lola\* als 'dividu' begrepen kan worden.

De epistemische aspecten zijn elk getiteld met een betrekkelijke quote uit de film, ter karakterisering van de semiotische connotatie in de plot. Nadere beschrijving van semiotische connotaties, ondersteund door schermafbeeldingen van CAM, kan worden gevonden in de bijlagen, waar ter plekke naar verwezen wordt. De beschreven methodologie stelt de mediatekst van CAM open voor analytische interpretatie van de onderzoeker en gaat zo voorbij aan de intentie van de producent of de algemene receptieve ervaring van het publiek. Wellicht in overvloed wil ik hier benadrukken dat het gebruik van CAM niet wijst op een analyse in traditie van de filmwetenschap. De bovengenoemde epistemische aspecten illustreren elk relaties die betrekkelijk zijn op de identiteitsconstructie van Alice en dragen daarmee implicaties voor de rol van datafificatie

---

<sup>26</sup> Peter-Paul Verbeek, "Obstetric Ultrasound and the Technological Mediation of Morality: A Postphenomenological Analysis," in *Human Studies*, Vol 31, no. 1 (2008): p. 120.

in dit proces. Het onthullen van deze implicaties leunt vooralsnog op de toepassing van interpretatieve vaardigheden, welke als persoonsgebonden bekritiseerd kunnen worden. De constructie van dit technologisch imaginaire is daarom gebonden aan mijn interpretatie van de plot van CAM. Alhoewel onderbouwd door wetenschappelijke theorie, blijft deze subjectief van aard en dient het imaginaire hoofdzakelijk als potentieel kader voor ideologiekritische reflectie op ontwikkelingen in technologiemaatschappelijk domein. Hierdoor blijft de analyse van relaties tussen identiteit en dataficatie beperkt door mijn filosofische benadering van de kernconcepten en de illusionaire aard van het technologisch imaginaire. De analyse die hierop volgt mag begrepen worden als 'refractie van de werkelijkheid' en kent dusdanig betekenis toe aan de maatschappelijke associaties die de plot van deze psychologische thriller sturen.

### **1. "I SHOULD GET BACK ONLINE."** (zie bijlage 1).

*Een panoptacistisch machtsconstruct op FGL.*

De film CAM presenteert het platform FreeGirls.Live als de website waarop Alice haar camgirl-carrière nastreeft. FGL draagt een leidend motief in de plot, omdat Alice' beroepskeuze, en daarbij haar professionele succes, onlosmakelijk verbonden is aan haar gebruik van het platform. De relaties die ten grondslag liggen aan Alice' professionele identiteitsconstructie worden gemedieerd door dit online domein, waardoor dit proces gevormd wordt door haar verhouding tot FGL. De analyse van deze relaties toont hoe technologische affordances op een mediaplatform kunnen uitnodigen tot onderwerping aan sociale macht. De structuur en intentionaliteit van FGL sturen het karakter van de onderwerping, wat Alice in CAM subject maakt van ideologische normativiteit. Een foucaultiaans 'Panopticon' wordt geïdentificeerd in Alice' gebruik van FGL door te onderzoeken hoe *disciplinary mechanisms* macht uitoefenen op de constructie van Lola's identiteit.

De identiteitsconstructie van Lola is in doorlopende wisselwerking met FGL en haar publiek. Deze relaties zijn in figuur 1 van elkaar onderscheiden en beschreven aan de hand van de bijbehorende intentionele staat, zoals geïnterpreteerd uit de film. De relaties dragen implicaties die elk worden gemodificeerd in de praktische toepassing van het platform. Opvallend is dat de technologische affordances hoofdzakelijk gericht zijn op het publiek, maar ideologische implicaties dragen voor de camgirls. De belangrijkste affordances betrekkelijk op de identiteitsconstructie van Alice zijn de camshows, tokens en de ranglijst.

**Figuur 1.**

	Intentionele staat	Ideologische implicaties
Alice	Gericht op succes.	Onderlinge rivaliteit.
<u>FreeGirls.live</u>	Marktgericht: commercialisatie van seksualiteit.	Privacy, veiligheid, controle en commodificatie van identiteit. Ranglijst creëert competitief element (camgirls worden geselecteerd op score, afhankelijk van fans en inkomsten).
Publiek	Gericht op amusement.	Sociale macht: verwachting van beschikbaarheid en aanwezigheid. Illusie van persoonlijke connectie of eigendom. Sociale macht wordt gefaciliteerd door surveillance middels FGL.

De sociale macht van het publiek kan hoofdzakelijk worden gekarakteriseerd als de verwachting van beschikbaarheid en aanwezigheid. Deze verwachting wordt gecreëerd door de mogelijkheid om liveshows te bekijken. Het hebben van een band van een kijker met een camgirl legt nadruk op die verwachting en initieert de illusie van persoonlijke connectie, soms zelfs eigendom. Het toegeven aan of inspelen op de verwachting is een economische keuze van camgirls en kan bijdragen aan sociale status en financieel succes op FGL.

In het realiseren van sociale machtsuiting is discipline zowel het middel als het doel. Foucault beschrijft in 'Panopticism' hoe een society of surveillance bewerkstelligd wordt door een alomtegenwoordige en alwetende macht die zichzelf onderverdeeld op een regelmatige, ononderbroken manier ter ultieme determinatie van het individu: discipline faciliteert deze macht.<sup>27</sup> De disciplinaire mechanismen van FGL worden aan de hand van de bovengenoemde affordances blootgelegd in figuur 2.

---

<sup>27</sup> Michel Foucault, "Panopticism", in *Philosophy of Technology: an Anthology*, vertaald door Alan Sheridan en geredigeerd door Robert C. Scharff en Val Dusek, (Oxford: Wiley Blackwell, 2014), p. 655.



Figuur 2.

<i>Epistemische aspecten</i>	<b>Technologische affordances</b>	<b>Disciplinary mechanisms</b>
Camshows	Het platform nodigt het publiek uit om te kijken naar liveshows. Er zijn altijd shows en camgirls beschikbaar, waardoor het publiek naar behoefte kan worden voorzien in wensen en lusten.	De liveshows verschaffen een norm van <b>surveillance</b> : Lola is onder toezicht wanneer zij online is. Ook wanneer zij offline is, wordt discipline gemechaniseerd door de toegankelijkheid van het medium. Haar publiek kan Alice via de mobiele applicatie altijd bereiken, waardoor zelfs haar fysieke bestaan doordrongen is van disciplinaire machtsuiting.
Tokens	De online valuta van FGL. Het publiek wordt uitgenodigd te betalen voor online gezelschap of amusement. De camgirls brengen tokens direct in rekening of bemoedigen hun publiek met spelletjes en acties om cadeaus of tokens te sturen.	De tokens representeren de waarde van (de performance van) camgirls en realiseren de intentionele staat van FGL, namelijk de commercialisatie van seksualiteit. Dit is tevens betrekkelijk op de norm van het platform, aangezien de hele mediale structuur gericht is op de <b>commodificatie van individuele aandacht en seksueel contact</b> . De disciplinaire toepassing van tokens veronderstelt dat de camgirls aansluiting vinden bij de intentionaliteit van het platform.
Ranglijst	Camgirls worden gesorteerd op basis van het aantal kijkers. Dit stimuleert de camgirls tot prestatie en nodigt het publiek uit tot selectie	De ranglijst selecteert op basis van populariteit en kent daarmee sociale status en de implicatie van financieel succes toe aan de camgirls. <b>Uit selectie volgt van nature rivaliteit</b> , waarbij het disciplinaire mechanisme van de ranglijst de camgirls aanstuwt op het nastreven van een hogere positie en daarmee sociale erkenning.

Zoendoende kan de panopticistische machtsconstructie op FGL worden begrepen als volgt: de gecentraliseerde registratie van camgirls en kijkers op FGL creëert een domein van alomtegenwoordige en alwetende macht die door middel van discipline tot uiting komt. Sociale macht wordt gedistribueerd door surveillance, de tokens vertegenwoordigen de commercialisatie van seksualiteit en concretiseren zo de omgangsnorm, en de ranglijst selecteert de sociale waarde van elke individuele camgirl. Met Lola als ambitieus subject is zij onderworpen aan de disciplinaire mechanismen van FGL. De ideologische implicaties van de intentionaliteit, die in relationele wisselwerking tussen Alice, FGL en het publiek

tot stand komen, construeren een norm waarbij de commodificatie van Lola's identiteit afhankelijk is van surveillance en selectie. Ideologische normativiteit is als machtsconstruct onzichtbaar en onverifieerbaar, en wordt gepraktiseerd door individuele onderwerping. Alice' toegewijde gebruik van FGL representeert deze onderwerping en maakt haar als subject onderhevig aan de commodificatie van identiteit.

Het machtsconstruct van FGL illustreert de ideologische bewerking van identiteitsconstructie in een sociaal-commercieel domein. In vertaling van het technologisch imaginaire voor de dataficatie van identiteit, kan dit plotelement geïnterpreteerd worden met een dubbelzijdige culturele associatie. Alice' contact met haar publiek is gedataficeerd, waarbij de kwantificatie van haar performance en identiteit direct gerangeerd wordt en dus direct beloond kan worden. Enerzijds verklaart dit Alice' streven naar succes op FGL, aangezien zij zelfstandig en grootschalig aan de commodificatie van haar identiteit kan verdienen. Anderzijds maakt dit haar identiteitsconstructie onderhevig aan disciplinaire mechanismen die een ideologische druk leggen op een interpersoonlijk proces, en daarmee haar individuele authenticiteit compromitteren. Het imaginaire duidt hiermee op de complicaties van het implementeren van een mediaplatform als structuur van professionele en persoonlijke processen, waarbij ideologische implicaties op de achtergrond maar met impact kunnen meesturen.

## **2. "I WISH EVERYBODY COULD SEE YOU LIKE THAT." (zie bijlage 2).**

*Moral self-constitution als raamwerk voor database identities.*

CAM representeert Alice' identiteitsconstructie als afhankelijk van technologie. Het platform FGL speelt een constitutieve rol voor de identiteit van Alice, waarbij het thema van identiteitsdiefstal gerelateerd is aan het verliezen van toegang tot haar account op FGL. De manier waarop Alice het platform gebruikt als middel tot verwerkelijking van een geambieerde zelf nodigt uit tot de interpretatie van Lola als *database identity*. In deze beschouwing mogen we de structuur van het medium als constitutief beschouwen voor identiteit en zodanig kan FGL begrepen worden als actief component in de identiteitsconstructie van Lola. De mediale compositie van identiteit kan ontleed worden aan de hand van Foucault's *moral self-constitution*. Toegepast op de protagonist van CAM creëert dit een raamwerk voor database identiteitsconstructie, waarin Alice' relatie tot FGL inhoudelijk bijdraagt aan haar identiteit, door de manier waarop zij zich subject maakt en onthoudt van de technologie in gebruik.

Verbeek relateert de vier aspecten van *moral self-constitution* aan de manieren waarop technologie helpt bij het vormen van een subject, wat het mogelijk maakt een ethisch perspectief op technologie te openen waar het verweven karakter van mens en

technologie het beginpunt van ethische reflectie is.<sup>28</sup> Het identificeren van de vier aspecten van *moral self-constitution* begint bij het object van ethisch werk, de *ethical substance*: de vorm van het subject die middels specifieke onderwerping inhoud krijgt. Toegepast op CAM kunnen we de 'ethische substantie' van Alice identificeren als haar ambitie. Deze wordt in de plot op verschillende momenten benadrukt in de relatie met haar omgeving (zie bijlage 2).

Alice' ambitie als *ethical substance* krijgt vorm door haar toewijding en de invulling daarvan. Ze wenst succes als camgirl, welke sociaal erkent wordt in de ranglijst, en concentreert zich op het maken van veel online uren. Deze vult zij in op haar eigen manier; kenmerkend voor Lola zijn haar originele shows. De film opent met een schokkende performance van Lola die haar eigen keel lijkt door te snijden. Deze shows karakteriseren haar persoonlijke streven naar succes en belichamen dusdanig de *ethical substance* van Alice' *moral self-constitution*.

De *mode of subjection* betreft de manier waarop mensen uitgenodigd of gestimuleerd worden een specifieke code als morele plicht te erkennen en in technologische context duidt dit vaak op de technologische mediatie zelf.<sup>29</sup> De mediatie van Alice' identiteitsconstructie vormt haar als een specifiek moreel subject; de *disciplinary mechanisms* die hierboven bestudeerd zijn (surveillance; commodificatie; selectie) vormen Lola als onderhevig aan ideologische normativiteit. De mediatie van Alice' ambitie houdt in dat zij de specifieke code hiervan moet erkennen, welke in het geval van FGL de commercialisering van seksualiteit veronderstelt. Met de *ethical substance* van Alice in achtgenomen resulteert de *mode of subjection* in de commodificatie van identiteit: Lola als handelswaar.

Het derde aspect van Foucault's *moral self-constitution* zijn de *self practices*, door Verbeek beschreven als het vrijwillige omgaan met het fenomeen van technologische mediatie om te helpen bij het vormen van de manier waarop technologie gebruikt wordt en ons dagelijks bestaan beïnvloedt.<sup>30</sup> Het gaat hier om het bewerkstelligen van een persoonlijke houding, een zekere afstand, tegenover de mediatie: *self practices* als ascetisme. Verbeek concretiseert technologisch ascetisme niet als onthouding, maar stelt dat deze juist bestaat uit het gebruiken van technologie op een verantwoordelijke manier waarbij de 'zelf', en daarbij diens relaties met anderen, resulteert in de gewenste vorm.<sup>31</sup> Dit aspect wordt in CAM gevonden door de houding die Alice handhaaft ten opzichte van de mediatie; ten opzichte van Lola. Dit doet ze door Lola een aantal regels op te leggen:

---

<sup>28</sup> Peter-Paul Verbeek, "Obstetric Ultrasound and the Technological Mediation of Morality: A Postphenomenological Analysis," in *Human Studies*, Vol 31, no. 1 (2008): p. 22.

<sup>29</sup> Peter-Paul Verbeek, "Obstetric Ultrasound and the Technological Mediation of Morality: A Postphenomenological Analysis," in *Human Studies*, Vol 31, no. 1 (2008): p. 23.

<sup>30</sup> Peter-Paul Verbeek, "Obstetric Ultrasound and the Technological Mediation of Morality: A Postphenomenological Analysis," in *Human Studies*, Vol 31, no. 1 (2008): p. 23.

<sup>31</sup> Peter-Paul Verbeek, "Obstetric Ultrasound and the Technological Mediation of Morality: A Postphenomenological Analysis," in *Human Studies*, Vol 31, no. 1 (2008): p. 23.

ze doet geen openbare shows, ze liegt niet tegen haar publiek ('haar mannen') en haar orgasmes zijn echt. Alice creëert hiermee een afstand van de *mode of subjection*, die zodanig kwaliteit toekent aan de werkzame praktijken die hieruit volgen. Tevens tekent dit de persoonlijke vorm waarin Lola als subject geconstitueerd wordt. Haar eigen regels kenmerken de manier waarop Alice zich verhoudt tot de commodificatie van haar identiteit op FGL en daarmee de manier waarop dit haar dagelijks bestaan beïnvloedt.

*Teleology*, tot slot, is een enigszins determinerend aspect van *moral self-constitution*. Dit betreft het doelmatige intentie van de subject-onderwerping. Voor Foucault gaat het hier om de vraag wat voor wezen we streven te zijn, wanneer we ons moreel gedragen.<sup>32</sup> In mediacontext richt deze vraag als vanzelfsprekend op hoe we onszelf willen vormen in co-constitutie met technologie. Het streven van Alice is duidelijk, zij wenst met Lola de nummer 1 positie in de ranglijst van FGL te halen en behouden. Lola staat in dienst van deze teleologische bewerkstelling: de *ethical substance* en *self practices* van Alice worden verwerkelijkt in de constructie van Lola, echter problematiseert de *mode of subjection* de uiteindelijke realisatie van teleologie. Voordat Alice ook maar haar streven nadert, wordt haar account gestolen door Lola\* die, ironisch genoeg, een positie in de top 10 weet te bemachtigen.

De vier aspecten worden zoals hierboven beschreven gerepresenteerd in CAM, waarbij de toepassing van *moral self-constitution* in deze analyse de constructie van Lola als *database identity* omvat. De *ethical substance* wordt gekarakteriseerd door Alice' toewijding aan Lola's succes, die zij kleurt met de originele performance van onder andere horrorshows. In nastreving van haar ambitie dient Alice een specifieke code, ofwel de ideologische normativiteit op FGL, te erkennen. Deze *mode of subjection* maakt Alice' identiteit onderhevig aan commodificatie. Door regels te hanteren als *self practices* creëert Alice een persoonlijke houding ten opzichte van de ideologische normativiteit van FGL, in de hoop dat zij daarmee haar teleologische aspect van *moral self-constitution* kan realiseren: de nummer 1 positie op FGL.

De rol van technologie in de *moral self-constitution* van Alice toont de verweven relaties die ten grondslag liggen aan database identiteitsconstructie. De constructie van Lola, als geprojecteerd op FGL, veronderstelt een afhankelijkheid van het platform waarbij de zelfactualisatie van identiteit verbonden is aan de mediatie ervan. Binnen het kader van het technologisch imaginaire voor de dataficatie van identiteit kan deze afhankelijkheid als interne contradictie beschreven worden. Enerzijds suggereert de *mode of subjection* een onderwerping aan de mediatie, waardoor het proces identiteitsconstructie vergezeld en wellicht betoomd wordt door de dataficatie ervan. Een afhankelijkheid van databases in de constitutie van een zelf compromitteert de agency

---

<sup>32</sup> Peter-Paul Verbeek, "Obstetric Ultrasound and the Technological Mediation of Morality: A Postphenomenological Analysis," in *Human Studies*, Vol 31, no. 1 (2008): p. 23.

van een menselijke actor. Aan de andere kant stellen ascetische *self-practices* deze agency juist centraal en als karakteristiek voor de identiteit van een subject. Dit aspect van het imaginaire kan daarom geïnterpreteerd worden als de conflicterende relatie tussen de mediatie van identiteitsconstructie en de agency van het desbetreffende subject.

### 3. "YOU STOLE MY FACE." (zie bijlage 3).

*Lola\* als datafied identity.*

Het technologisch imaginaire wordt ingezet binnen de film door de introductie van Lola\* als datakopie van Lola. Alhoewel de oorzaak en de functie van Lola\* open blijven voor interpretatie, wordt ze in de plot gerepresenteerd als immateriële entiteit, bestaande uit data verzameld uit Lola's onlineactiviteit, en slechts aanwezig op FGL. Het fictieve element van een datakopie van persoonlijke identiteit insinueert een zekere antropomorfe interpretatie van persoonlijke data. Echter kan de toepassing van het imaginaire hier vooral worden begrepen als epistemisch aspect om de kwestie omtrent de controle over data te duiden; Alice is de controle verloren over haar gedataficeerde identiteit en komt in machtsconflict met haar eigen datakopie over de toegang tot Lola's account. Tijdens de ontknoping van de plot bereikt de machtsstrijd een climax, waarbij Alice Lola\* uitdaagt voor een imitatiespelletje en het onwetende publiek kiest de beste Lola, terwijl ze live toekijken. Om haar account terug te krijgen breekt Alice niet alleen haar regels; in de derde ronde breekt ze opzettelijk haar neus op de bureautafel. Alice komt beurs en bebloed overeind, maar Lola vertoont pas verwondingen na een hapering in de digitale pixels die haar uiterlijk construeren. Met deze liveshow bereikt Lola top 3 in de ranglijst, als prijs eist ze het wachtwoord van Lola's account en verwijdert deze direct.

De sociale macht van het publiek op FGL wordt bewerkstelligd door een commerciële en competitieve mechaniek van surveillance, commodificatie van identiteit en selectie. Dergelijke foucaultiaanse *disciplinary mechanisms* creëren een machtsconstructie waarbij subjecten tegelijkertijd geïndividualiseerd en samengenomen worden, het constitueert subjecten al waren deze één, en vormt daarmee de individualiteit van elk onafhankelijk subject in die eenheid.<sup>33</sup> In interpretatie van de plot van CAM duidt dit op de hervorming van een individu naar een camgirl wiens identiteitsconstructie in dienst staat van het vermaken van betalend publiek. Lola's individualiteit is zodanig gevormd als winstmakend subject in de eenheid van het camgirl-platform FGL en uit de dataficatie van die individualiteit volgt Lola\*.

Dus hoe mogen we Lola\* theoretisch begrijpen? Lola\* als datakopie is niet onderhevig aan macht; ze is het exacte product ervan. Lola\* 'belichaamt' de

---

<sup>33</sup> Gilles Deleuze, "Postscript on the Societies of Control" in *October* 59 (MIT Press, 1992), p. 5.

commodificatie van Lola, maar is als gedataficeerde entiteit niet beperkt door tijdelijke en ruimtelijke continuïteit in eenheid van een actor. Waar Lola subject was van discipline, is Lola\* het product van controle. Waar volgens Foucault gecentraliseerde macht tot uiting komt door de toepassing van sociale macht in disciplinaire mechanismen, is controle volgens Deleuze een gedecentraliseerd mechanisme waarbij de positie van elk element in een open omgeving op ieder moment gegeven kan worden.<sup>34</sup> Lola's\* bestaansdomein behoeft geen onderscheid tussen individu en massa, een 'dividu' is de massa; de markt, bestaande uit exploiteerbare en kopieerbare data. Lola\* wordt gemanifesteerd in een gecontroleerde omgeving, waar een continu en grenzeloos machtsconstruct niet gerealiseerd wordt door *disciplinary mechanisms*, maar door databases. De database identiteitsconstructie van Lola vindt plaats in co-constitutie met het medium, waardoor agency betrekkelijk op identiteitsconstructie gedeeltelijk kan worden toegeschreven aan het medium. Agency van FGL kunnen we in grove zin karakteriseren als de modulatie van data en dit is hoe controle op het platform geautomatiseerd wordt. Zodoende creëert datamodulatie Lola's\* financieel succes, waarbij Alice de controle over haar account verliest.

De machtsstrijd tussen Alice en Lola\* kan worden geïnterpreteerd als maatschappelijke angst voor non-human agency, met name wanneer deze een ideologische implicatie van controle draagt. De bloederige manier waarop Alice haar account terugkrijgt representeert een mate van macht die we als natuurlijke wezens niet kunnen verliezen ten opzichte van technologie. Met deze actie kent Alice enig controle toe aan het publiek, en doet ze een beroep op het menselijke inzicht in Lola als authentiek persoon, of het daadwerkelijke resultaat van datamanipulatie. De ontknoping benadrukt daarmee het ontologische onderscheid tussen mens en data: Alice toont een kwetsbaar lichaam, terwijl Lola\* perceptueel opgebouwd is uit pixels. Het noodgedwongen breken van haar eigen regels impliceert Alice' *self practices* als zwakte ten opzichte van Lola\*. De dataficatie van ethische waarden dienen hier geen commercieel belang en zijn daarom niet geïmplementeerd in Lola\*. Deze geïnterpreteerde nuance kan oorzakelijk worden verbonden aan de maatschappelijke vrees voor non-human agency. De intentionaliteit van technologisch handelingsvermogen laat zich kenmerken door andere belangen dan ethische waarden en staat dusdanig niet in dienst van, of botst mogelijk zelfs met, de *moral self-constitution* van een subject.

De gemedieerde constructie van database identities is flexibel. Volgens De Mul is dit een effect van database ontologie, welke de automatisatie van gebruikers veronderstelt, en deze onderverdeelt in een tal van kleinere entiteiten, behorende tot

---

<sup>34</sup> Gilles Deleuze, "Postscript on the Societies of Control" in *October* 59 (MIT Press, 1992), p. 7.

verschillende identiteitsdimensies.<sup>35</sup> Lola als *database identity* kan gefragmentariseerd worden in bruikbare en verkoopbare data, echter stellen Alice' *self practices* grenzen aan de geautomatiseerde toepassing van haar identiteit als koopwaar. Lola\* ontbreekt deze grenzen, en is als gedataficeerde identiteit een immaterieel substituut voor Lola, continu beschikbaar voor de verkoop van de gewenste services. Als dividu is Lola\* de service, met het vermogen data te verwerken en toe te passen om zo doelgericht mogelijk te markt te exploiteren. Het hypothetische concept van *datafied identities* kan hierdoor begrepen worden als de radicale abstractie van *database identities*: een gedataficeerd substituut van persoonlijke identiteit, waarbij agency gekarakteriseerd wordt door de intentionele staat van het platform waarop deze geconstitueerd is. Ideologische implicaties op een sociaal-commercieel platform als FGL faciliteren het proces van commodificatie, en op niveau van identiteit is de *mode of subjection* de sleutel tot de constructie van een dividu, in dit geval een specifieke gedataficeerde identiteit. Alice' teleologische aspect van database identiteitsconstructie is voor FGL de meest lucratieve vorm van Lola. Dit maakt de interpretatie aannemelijk dat de datakopie in dienst staat van deze teleologische verwerkelijking, ter profijt van de commerciële belangen van FGL of een anonieme extern. De dataficatie van Alice' identiteit kan in reflectie worden teruggeleid naar de manier waarop dit geïnstigeerd werd door Alice' *ethical substance*: haar persoonlijke streven naar een succesvolle positie in de ranglijst van FGL.

De interpretatie van Lola\* als *datafied identity* nodigt uit tot een kritische herziening op de toepassing van databases in sociaal-commerciële media, met name wanneer het platform wordt gebruikt om interpersoonlijke processen te verwezenlijken. De film CAM speelt in op bestaande vraagstukken en draagt daarmee bij aan een technologisch imaginaire waarin dystopische scenario's gerelateerd worden aan het onbekende van de fenomenen in beeld. De thriller benadrukt de heimelijke aard van online contact, door Alice' identiteitsdiefstal oorzakelijk onverklaard te laten, maar Lola\* wel te presenteren als een winstmakende datakopie van Lola. Dit kan in brede zin begrepen worden als de problematische kloof tussen technologische ontwikkelingen met direct daaropvolgende gebruikerstoepassing, en het algemene wanbegrip van de potentiële gevaren van machtsmechanismen waar de gebruiker aan onderhevig is. De obscure aard van cyberspace wordt gerepresenteerd door de plotontwikkelingen van de thriller, waarbij de mysterieuze werkingen van Lola's bestaansdomein subtiel wordt ondersteund met referenties naar de absurde fictiewereld van *Alice in Wonderland* (zie bijlage 4). Op concreter niveau draagt CAM bij aan een imaginaire voor dataficatie waarin non-human agency gekarakteriseerd wordt door commerciële toepassing. De potentie van databases om sociale structuren te implementeren in geautomatiseerde

---

<sup>35</sup> Jos de Mul, "Database Identity: Personal and Cultural Identity in the Age of Global Datafication," In *Crossroads in New Media, Identity and Law*, (London: Palgrave Macmillan, 2015), p. 110.

platformmechaniek verwijst naar de mogelijke ervaring van bedrog in online interactie. Datamanipulatie faciliteert dit bedrog en tilt het zo mogelijk naar een positie van macht waar de menselijke gebruiker nauwelijks is tegen opgewassen. De film presenteert de lichamelijke kwetsbaarheid van de mens als medicijn, wat in vertaling van het imaginaire begrepen kan worden als het onoverkoombare verschil tussen mens en data. Identiteit volgt noodzakelijkerwijs uit een fysische, menselijke eenheid en data volgt uit dataficatie. De dataficatie van identiteit construeert geen materie, en constitueert geen authentieke 'zelf'; slechts een representatief substituuat dat vatbaar is voor manipulatie en kopieerbaarheid. De ervaring van identiteitsdiefstal is zodanig verbonden aan de persoonlijke projectie van constitutieve aspecten van identiteit op een onlineplatform. CAM dient daarmee een technologisch imaginaire waar sociaal-commerciële controle superieur is aan de agency van het individu in een online omgeving, maar insinueert tegelijkertijd dat dit verlies van controle te wijten is aan de persoonlijke houding tegenover het medium.

### **Conclusie.**

De film CAM speelt met hypothetische gevaren van online identiteitsconstructie door de nadrukkelijke representatie van Alice' ambitie in relatie tot de marktgerichte mechanismen van het mediaplatform FGL. In interpretatie van de plot loopt dataficatie onzichtbaar en synchroon aan het proces van identiteitsconstructie online, om in commerciële toepassing te winnen van human agency. De mediatie van sociale factoren in identiteitsconstructie wordt gekarakteriseerd door de intentionaliteit van de commerciële omgeving waarin de mediatie plaatsvindt, waardoor ideologische implicaties dit proces kunnen beïnvloeden. Het technologische imaginaire vertaalt de maatschappelijke angst voor het verlies van controle op een genuanceerde wijze, waarbij de ervaring van identiteitsdiefstal niet toegerekend kan worden op een verantwoordelijke actor. Het fenomeen dataficatie behelst het mechanisme wat de datakopie van Lola mogelijk maakt, waardoor Alice' persoonlijke gebruikt van een platform met databases de initiële oorzaak is van diefstal. Het feit dat databases ons bestaan voorzien van een gebruiksmatige extensie van informatie- en communicatietechnologie, creëert tegelijkertijd een ontastbaar en exploiteerbaar domein van sociale structuren buiten direct bereik van de alledaagse mediagebruiker. Het lokaliseren van macht wordt geproblematiseerd door de doorlopende constructie van een gecontroleerde omgeving waar men zich als subject fragmentariseert naar persoonlijk gelang. Dit biedt tegelijkertijd de mogelijkheid voor mediaplatformen een subject te divideren in data, als hapklare ingrediënten van marktgerichte doeleinden.



De filosofische filmanalyse duidt een imaginaire waarbij de persoonlijke houding tot technologie fundamenteel is voor de gevolgen van de ideologische implicaties waaraan de gebruiker onderhevig is in relatie tot het mediaplatform. In reflectie kan dit geïnterpreteerd worden als een negatieve associatie met de onderwerping aan het onbekende, waarbij de dreiging ligt in de argeloze gebruikerstoepassing van technologie die andere intentionele belangen dient dan de gebruiker. De mediatie van sociale structuren faciliteert problematiek omtrent controle en macht: we integreren sociale media in professioneel en persoonlijk domein, waardoor de (veelal commerciële) mechanismen die deze platforms mederegeren een constitutieve rol spelen in interpersoonlijke processen. De ideologische implicaties die hieruit volgen hebben zodanig weerslag op de vorm en functie van de sociale structuren die onze maatschappelijke werkelijkheid modelleren.

Dergelijke ontwikkelingen zijn echter vaak pas in historisch-culturele reflectie toonbaar. Het is om deze reden dat het technologisch imaginaire de taak kan dienen voor mediafilosofie om de benadering van menstechnologierelaties in constructieve richting te sturen. Postfenomenologie biedt hiervoor een doorgrondelijk perspectief, waarbij diverse dimensies van betekenis worden voorzien in hun relatie tot technologie en de intentionaliteit van artefacten in concrete toepassing kan worden begrepen. Zo geven we erkenning aan het karakter van onze mediacultuur als in doorlopende wisselwerking met de sociale werkelijkheid waarin deze gerealiseerd wordt. Met het technologisch imaginaire als baken voor de specifieke waarde of rol die we toeschrijven aan technologische ontwikkelingen, kunnen we postfenomenologische relaties analyseren in nastreving van een sociale realiteit zoals wij deze wensen te ervaren.

Nader onderzoek naar de constructie van identiteit op sociale mediaplatformen, door bijvoorbeeld de analyse van affordances, kan een concreter beeld schetsen van de rol van dataficatie in identiteitsconstructie. Affordances initiëren de registratie van persoonlijke data en de kwantificatie van sociale interactie, waardoor een dergelijke analyse meer inzicht biedt in de mechaniek van dataficatie in persoonlijke en sociale toepassing. Daarbij zou een discourse analyse van online en offline identiteit bijdragen aan een postmodern begrip van identiteit, echter zal dit vooralsnog een filosofische interpretatie veronderstellen. Accuraat inzicht in de ideologische implicaties van technologische ontwikkelingen dragen bij aan de constructie van een algemene mediageletterde houding, welke als cruciaal beschouwd kan worden, met zicht op het huidige mediaklimaat. In weerstand tegen de verwerkelijking van *societies of control*, mogen we het zicht op onze toekomst begeleiden met woorden van Gilles Deleuze: "there is no need to fear or hope, but only to look for new weapons".<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> Gilles Deleuze, "Postscript on the Societies of Control" in *October* 59 (MIT Press, 1992), p. 4.

## Bibliografie

Baym, Nancy K. *Personal Connections in the Digital Age*. Second ed. Digital Media and Society Series. Malden, MA: Polity Press, 2015.

Deleuze, Gilles. "Postscript on the Societies of Control." *October* 59, 3-7. MIT Press, 1992.

Dijck, José van, Thomas Poell en Martijn de Waal. *De Platformsamenleving: Strijd om publieke waarden in een online wereld*. Amsterdam: Amsterdam University, 2016.

DeLashmutt, Michael W. "The Technological Imaginary: Bringing Myth and Imagination into Dialogue with Bronislaw Szerszynski's Nature, Technology and the Sacred." *Zygon*® 41, no. 4 2007.

De Mul, Jos. "Database Identity: Personal and Cultural Identity in the Age of Global Datafication." In *Crossroads in New Media, Identity and Law*, 97-118. London: Palgrave Macmillan, 2015.

Cam (2018), accessed 1 juni 2019, <https://www.imdb.com/title/tt8361028/>.

Foucault, Michel. "Panopticism." In *Philosophy of Technology: an anthology*, vertaald door Alan Sheridan en geredigeerd door Robert C. Scharff en Val Dusek, 654 – 667. Oxford: Wiley Blackwell, 2014.

Fry, Katherine G. "Media Literacy Education: Harnessing the Technological Imaginary." In *Journal of Media Literacy Education* 3.1, 14 – 15, 2011.

Fursich, Elfriede. "In Defense of Textual Analysis." In *Journalism Studies* 10, no. 2 (2009): 238-52. doi:10.1080/14616700802374050.

Goldhaber, Daniel, reg. CAM. Blumhouse Productions, 2018.  
<https://www.netflix.com/browse?jbv=80177400&jbp=1&jbr=2>

Griffin, Matthew. "Exploring the Technological Imaginary." In *PAJ: A Journal of Performance and Art*. Vol. 24, no. 2 (2002): 120–23.

Harbers, Hans. *Inside the Politics of Technology: Agency and Normativity in the Co-Production of Technology and Society*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2005.

Lister, Martin. *New Media: A Critical Introduction*. 2nd ed. London: Routledge, 2009.

Mullarkey, John. *Philosophy and the Moving Image: Refractions of Reality*. Palgrave-Macmillan, 2009.

Ricoeur, Paul. "Narrative Identity." In *Philosophy Today*. Vol 35, no. 1 (1991): 73-81.

Vaughan, Hunter. *Where Film Meets Philosophy: Godard, Resnais, and Experiments in Cinematic Thinking*. Film and Culture. New York: Columbia University Press, 2013.

Verbeek, Peter-Paul. "Cyborg Intentionality: Rethinking the Phenomenology of Human-Technology Relations." In *Phenomenology and the Cognitive Sciences*. Vol 7, no. 3 (2008): 387-95.

Verbeek, Peter-Paul. "Obstetric Ultrasound and the Technological Mediation of Morality: A Postphenomenological Analysis." In *Human Studies*. Vol 31, no. 1 (2008): 11-26.

Verbeek, Peter-Paul. "Postphenomenology of Technology," *What Things Do: Philosophical Reflections on Technology, Agency and Design*, vertaald Robert P. Crease (University Park, PA: Pennsylvania State University Press, 2005): 99-119.

Wildfeuer, Janina. *Film Discourse Interpretation: Towards a New Paradigm for Multimodal Film Analysis*. London: Routledge, 2013. Accessed April 5, 2019. ProQuest Ebook Central.