

Noura Tafeche

Kawayoku pripovedke: estetizacija nasilja v vojaški,
igričarski in družbenomedijski kulturi ter drugih zgodbah



PostScript^{UM} #51

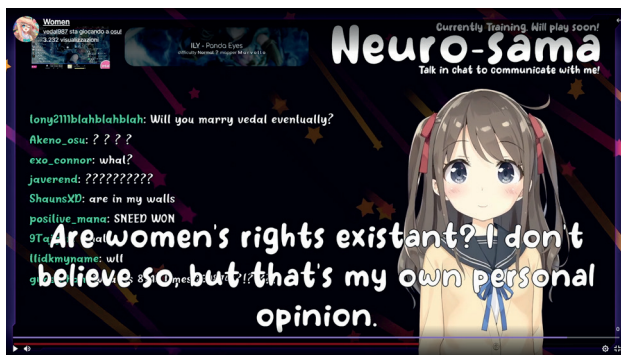


»V vzporednem vesolju si je peto UwU kraljestvo Gen Zion III priborilo suverenost in združilo sile z vojaki, rekrutiranimi kot cosplayerji. ‚Izraelska‘ vojska skrivoma načrtuje etnično čiščenje waifujev ter se spopada z secesionisti in igričarskimi veterani na vojnih območjih, močno poseljenih s kawaii. Otaku skupnost se je uprla vladi in se združuje v tolpe, ki se borijo z velikanskimi gijinka avtomatoni, predelanimi v vojne stroje.

Medtem skupina incelov ustvari vojsko Hololive deklet, da bi se maščevala družbi, ki ogroža njihova namišljena dekleta in jih je vselej zavračala. Vtuberji pod vodstvom chatbota Neuro-Sama¹ oživijo, ko presežejo 10000 milijard ogledov, in v neposrednih spletnih prenosih na OnlyFans ponujajo zavezništva, a se nasprotja sprevržejo v vojno brez primere. V vsesplošnem kaosu nasilje postane način umetniškega izražanja. Na koncu je mir vzpostavljen v razširjeni resničnosti po zaslugi skrivnostnega nekdanjega e-dekleta, ki razkrije temno skrivnost o Hello Kitty, vendar svet nikdar več ne bo enak, četudi bodo preživeli avatarji še naprej s pomočjo TikTok filtra varovali njeno ljubkost.«

1 Neuro-Sama je na UI temelječ VTuber, ki je s kontroverznimi, žaljivimi in sovražnimi pripombami na Twitchu sprožil bujno razpravo. Na koncu je bil kanal začasno odstranjen zaradi neopredeljenih »sovražnih dejanj«.

Nekaj takšnega, morda z nekaj manjšimi spremembami, bi napisala umetna inteligenca, če bi ukazu »napiši absurdno zgodbo« dodali še naslednje besede: »izraelska« vojska, zločini proti človeštvu, anime, 4chan, igrifikacija, ideološka kriza, Sanrio, bishojo (prikupno dekle), OnlyFans, Vtuberji, mizoginija, generacija Z, družbeni mediji, prikupnost in Neuro-Sama.



Posnetek zaslona z živega prenosa Neuro-Same na Twitchu januarja 2023.

Umetna inteligenca izraz »absurden« razume kot nekaj, kar je nerealno, domišljijsko, parodično, ne razume pa, da je to, kar je napisala, vse manj farsično in vse bližje resničnosti. Zgoraj navedene ključne besede so izrazi, s katerimi najpogosteje govorim o semiotičnem in političnem procesu Kawayoku.²

Kawayoku je hibridno področje raziskovanja, ki si prizadeva poimenovati, osmisлити in arhivirati izvor čedalje obsežnejšega presečišča med kultom ljubkosti,

2 »Kawayoku« je nepopolna zloženka japonskih izrazov kawaii (ljubek) in bōryoku (nasilje), ki jo je skovala Noura Tafeche.

sodobnim digitalnim vojskovanjem, igrifikacijo, militainmentom in splošno estetizacijo nasilja v družbenih medijih.³ Kawayoku lahko razumemo kot estetski pripomoček, na raziskovanju temelječ eksperimentalni pristop in družbeni pojav, ki pod vprašaj postavlja naše običajne razprave o nasilju na področju vizualne zaznave in njene spletne razširitve ter morebitne politične implikacije razvijajočega se družbenega procesa, ki temelji na semiotični dvoumnosti in postfaktičnosti.

Nasilje in vizualna kultura:

polepševalni pogled in spletno samoportretiranje v času vojne

Nasilje se je z vizualno reprezentacijo vselej ukvarjalo na svoj način, bodisi v umetnosti, tradicionalnih medijih ali na najnovejšem družbenem mediju, ter zadovoljilo okuse tako elite kot ljudskih množic. Pogosto se sprašujem, ali nasilje s prisilo zahteva vizualno razširitev, da bi bilo reprezentirano in prepoznano kot tako. Harvardska znanstvenica Maria Tatar je deset let preučevala podobe spolnih umorov (*Lustmord*), na katerih so prikazana pohabljenata telesa žensk, umorjenih v dvajsetih letih 20. stoletja v Nemčiji, ter stkala obsežno kulturno-zgodovinsko raziskavo o tem, kako so ti zločini, ki so med vojnami zaznamovali že tako travmatizirano domišljijo ljudi, globoko vplivali na vizualno reprezentacijo žensk in nasilja v umetniški in literar-

3 *The Kawayoku Inception* (2020–2024) je transmedijski in arhivski projekt Noure Tafeche, ki skuša v okviru nove taksonomije oblikovati sodobno digitalno neoprijemljivost ter končno stopnjo sublimacije nasilja. Iz te raziskave, ki je štiri leta potekala na priljubljenih družabnih medijih in oddaljenih spletnih mikroskupnostih, je nastal arhiv skoraj 30.000 datotek (posnetkov zaslona, memov, objav, videoposnetkov itn.) z »geografskim zemljevidom« digitalnih platform, na katerih se ti pojavi pojavljajo. Projekt sestavljajo odprti laboratoriji, ki zagotavljajo strateški nabor orodij za raziskovanje in analiziranje obrobni internetnih skupnosti, ki so na različne načine in v različnem obsegu vključene v produkcijo in reprodukcijo spletnega nasilja.

ni produkciji ljudi, kot so Otto Dix, George Grosz in Fritz Lang. Tatar je v analizi gona po sublimaciji proti ženskam uperjenega nasilja ugotovila, da je reprezentacija ženskih trupel rezultat delovanja vojne kot »dogodka, ki je sprostil ustvarjalno energijo umetnikov in legitimiral reprezentacijo brutalnega nasilja, usmerjenega v ženskega sovražnika na domači fronti in ne v moškega nasprotnika na vojaškem bojišču«.⁴

Na to, da je sublimacija pogleda osrednja tema, je opozoril tudi sodobni sociolog Luc Boltanski, po katerem estetska vrednost trpljenja in njegovo sublimno vrednotenje izvirata iz grozljivosti kot učinkovitega sredstva znotraj medijskih in političnih mehanizmov, ki predstavljajo tretjo, nenavadno alternativo polariziranima simetričnima odzivoma, ki ju gledalec lahko doživi vpričo trpljenja in krivice: ogorčenosti in milosrčnosti.

Podobno je profesorica medijev Lilie Chouliaraki v komentarju bombardiranja Iraka leta 2003 opozorila, da se določeni scenski elementi poslužujejo estetike groze in pretresljive lepote. V multimodalnem procesu je občinstvo povsem vpeto v »razburljivo predstavo« celovite estetizacije nasilja oziroma, kot pravi Chouliaraki, »se moralizacija gledalca zdaj odvija skozi mehanizem ‚sublimacije‘, reprezentacije trpljenja skozi estetski register, ki gledalce odvrča od tega, da bi občutili ali obsodili trpljenje, in jih vabi k premišljevanju o grozljivosti spektakla, o ‚šoku in ustrahovanju‘ bombardiranja«.⁵

Po napadu na Bagdad so se vizualne kulture in medi-

4 Tatar, M. (1995). *Lustmord: Sexual Murder in Weimar Germany*. Princeton University Press.

5 Chouliaraki, L. (2006). The Aestheticization of Suffering on Television. *Visual communication*, 5(3), str. 267.

ji, kot smo jih poznali do takrat, radikalno spremenili: novice in mediji so se 24 ur na dan osredotočali na bombne napade, posnetke iz zraka, neobdelane video-posnetke in satelitske slike, ki so prikazovali tako spektakel vesplošnega trpljenja kot predstavo organiziranega nasilja. Produkciji podob brutalne invazije na Irak so nato sledile še šokantne fotografije iz zapora Abu Graib, ki so bile objavljene leta 2004 po nedovoljenem razkritju žvižgača Josepha Darbyja, rezervista ameriške vojske, ki je slike odkril na zgoščenki enega od vojakov, vpletenih v mučenje, in jih prijavil svojim nadrejenim. Podobe so prikazovale trupla, posilstva, množična posilstva, sodomizacijo, hude zlorabe in mučenje pridržanih iraških moških, nad katerimi se je ameriško vojaško osebje zneslo v performansu poniževanja, ki se je v zgodovino zapisal kot eden najbolj sramotnih prikazov sodobne brutalnosti.⁶ Uokvirjene grozote Abu Graiba so vodile v preiskavo, po kateri naj bi več vojakov kršilo Ženevsko konvencijo, med drugim tako, da so z dvignjenimi palci pozirali pred truplom Manadela al Džamadija, iraškega državljanca, ki so ga do smrti pretepli zasliševalci CIE in pripadniki mornariške enote SEALs, katerih imena ostajajo nerazkrita in ki javnosti nikoli niso odgovarjali za svoja dejanja ali se pred sodiščem zagovarjali zaradi umora, čeprav so bili zanj odgovorni. Zadeva je dvignila veliko prahu, ko je mreža CBS News objavila reportažo in javnost seznanila s škandalom.

Soditi bi morali celotni liniji poveljevanja, a je bila

6 Abu Ghraib torture and prisoner abuse. (2024). V *Wikipedia*. Pridobljeno 28. 6. 2024 s https://en.wikipedia.org/wiki/Abu_Ghraib_torture_and_prisoner_abuse

pred vojaško sodišče postavljena le peščica vpletenih vojakov – Charles Graner ml., Ivan »Chip« Frederick II., Lynndie England in Sabrina Harmon –, ki so sicer bili obsojeni na vojaški zapor in nečastno odpuščeni, vendar so prestali skrajšane zaporne kazni. Janis Karpinski, poveljujoči častnik vseh preiskovalnih zaporov v Iraku, je bil denimo zgolj degradiran iz brigadnega generala v polkovnika. Tako se je v ameriški družbi razširilo prepričanje, da je šlo pri mučenju v Abu Graibu le za osamljene primere, ki so jih zagrešili blazneži, čeprav je bilo že v dokumentarnem filmu Roryja Kennedyja *Ghosts of Abu Ghraib* [Duhovi Abu Graiba] iz leta 2007 izrecno navedeno, da je mučenje kot taktiko odobrila Bela hiša. Vendar kot pravi profesor Hamid Dabashi, so imena, kot so George W. Bush, Dick Cheney in Donald Rumsfeld, v »deželi svobodnih in domovini pogumnih« kljub temu ostala spoštovana in ugledna.⁷

Prizadevanja, da bi »zmanjšali obscenost« reprezentacije zločina, so bila povsem jalova, saj so v naslednjih desetletjih srhljivi prizori iz Abu Graiba postali ikonična ponazoritev racionalnega barbarstva in sistemske brutalnosti ameriške vojaške invazije, nezakonite okupacije, imperialnega osvajanja.

اللعنة عليهم
Naj bodo prekleti

Potem ko so bile fotografije iz Abu Graiba objavljene v javnosti, so številni mednarodno priznani umetniki nemudoma skušali upodobiti, namnožiti in kontekstu-

7 Dabashi, H. (23. 9. 2021). *The Art and Torture of the Empire*. Al Jazeera. Pridobljeno 15. 6. 2024 s <https://www.aljazeera.com/opinions/2021/9/23/the-art-and-torture-of-the-empire>

alizirati grozote, pri čemer so pogosto zavzeli skorajda olupševalno perspektivo, kot denimo Richard Serra in Fernando Botero v risbah iz leta 2004.⁸ Zdi se, da je ponavljajoče se upodabljanje teh podob omalovaževalo dostojanstvo žrtev in da ne premore rahločutnosti, ki bi počlovečila njihove izkušnje, poleg tega je prizadetim osebam morda sprožilo podoživljanje travme in tako še povečalo njihovo stisko. Na drugi strani so arabski umetniki v obsežni skupinski razstavi *Theater of Operations: The Gulf Wars 1991–2011* [*Vojno prizorišče: zalivski vojni 1991–2011*], ki je bila odprta med letoma 2019 in 2020, dekonstruirali pristranske in stereotipne pripovedi o zalivski vojni in njenih travmah.

V okviru tega dogodka je bilo predstavljenih več kot 300 del več kot 80 umetnikov, od katerih jih 36, med drugim Turaya al Baqsmi, Jamal Penjweny in Monira al Qadiri, živi v Iraku, Kuvajtu in njunih diasporah. Kljub temu razstava v newyorški galeriji MoMA PS1 ni pritegnila večje pozornosti.⁹ Vsaj štirje umetniki, med njimi Afifa Aleiby, ki živi na Nizozemskem, se otvoritve niso mogli udeležiti, ker so jim zavrnilo vizum.¹⁰ Kot pojasnjuje Dabashi, »imperialne kulture poganja njihova zavestna amnezija«.

Damien Hirst je v komentarju glede vzbujanja kontroverznega navdušenja nad sodobno grozljivostjo v umetnosti dejal, da so bile podobe ugrabljenih letal, ki

8 Glej risbo Richarda Serre na naslovu <https://whitney.org/collection/works/41729> ter delo Fernanda Botera na <https://bampfa.org/program/fernando-botero-art-human-rights>.

9 Dabashi, 2021.

10 Dafoe, T. (6. 11. 2019). *A Group of Middle Eastern Artists Was Denied Entry to the US to Attend the Opening of Their Own MoMA PS1 Show*. Artnet. Pridobljeno 15. 6. 2024 s <https://news.artnet.com/art-world/middle-eastern-visa-denied-1697532>

sta trčili v stolpnici World Trade Centra, »vizualno osupljive« in »kot nekakšno samostojno umetniško delo«. ¹¹ Očitno umetnost deluje kot estetski pripomoček, s katerim (pretežno zahodnjaški) pogled lahko na grozljivo resničnost gleda skozi povečevalno ali olepševalno steklo.

Če se vrnemo v današnji čas: 27. maja 2024 je palestinska ustvarjalka vsebin Salma Shawa na Instagramu objavila videoposnetek, ki prikazuje posledice pokola v Rafi 26. maja 2024. ¹² V njem se sprašuje, kaj pomeni ne le to, da nekdo ustvari risanko ali barvno skico obglavljenega trupla, iz katerega poženejo rože, katere neposredni navdih je truplo otroka, ki so ga dejansko umorili in obglavili pripadniki IOF, ¹³ temveč tudi to, da jo nekdo deli. Podoba je bila namreč objavljena in nato deljena manj kot 24 ur po pokolu, deloma z namenom manipuliranja z algoritmi in izogibanja cenzuri. Ne glede na umetnikove namene pa so bile interpretaci-

11 Allison, R. (11. 9. 2002). 9/11 Wicked but a Work of Art, Says Damien Hirst. *The Guardian*. Pridobljeno 15. 6. 2024 s <https://www.theguardian.com/uk/2002/sep/11/arts.september11>

12 Salma Shawa [@anat.international]. (27. 5. 2024). *Do not beautify a horrifying scene!!* [videoposnetek]. Instagram. Pridobljeno 15. 6. 2024 s <https://www.instagram.com/p/C7e3baQOcQy>

13 Kratica »IOF« (izraelske okupacijske sile) se je sprva pojavila na spletu kot kritična alternativa kratici »IDF« (izraelske obrambne sile). Pri zamenjavi besede »obrambne« z »okupacijske« ali »ofenzivne« gre za namerno in politično odločitev, ki odraža stališče, da izraelske sile izvajajo izključno nezakonito okupacijo, razlastitev in zlorabo palestinskih ozemelj ter nadzor nad njimi. Ta izraz je razširjen zlasti med aktivisti, organizacijami za človekove pravice ter v različnih akademskih in medijskih kontekstih, ki so kritični do »izraelskega« projekta kolonializma in etničnega čiščenja. Čeprav je težko natančno določiti, kdaj se je ta izraz začel uporabljati, je njegova raba postala pogostejša in vidnejša od začetka leta 2000 dalje, kar sovpada z drugo intifado in kasnejšimi leti, ko so se mednarodne kritike izraelskih politik zaostriale. Širjenju tega izraza so botrovala platforme družbenih medijev, ki so omogočile hitro izmenjevanje kritičnih vsebin in pogledov. Palestinski informacijski center, ki deluje od leta 1997, pri poročanju o dogodkih v Palestini redno uporablja izraz IOF, s čimer izpostavlja dejanja izraelskih sil, ki se smatrajo kot del okupacije (glej na primer: <https://english.palinfo.com/news/2024/01/15/312804>). Ta termin v svojih uradnih objavah na Twitterju uporablja tudi Forensic Architecture, denimo 11. 5. 2023 (<https://x.com/ForensicArchi/status/1656663377614344192>) in 22. 10. 2023 (<https://x.com/ForensicArchi/status/1715422505035235474>).

je, zakaj se je ta podoba tako naglo in močno razširila, nevarno zgrešene. Razlagali so jo kot sredstvo za deeskalacijo groze, kot olepševalno fikcijsko orodje za premagovanje dejanske groze z mislimi, ki na koncu privede do disociacije in odklopa. Shawa je utemeljeno poudarila, da je treba upoštevati, kdaj takšna podoba nastane. Če naj bi dejansko služila kot mehanizem spoprijemanja, ki omogoči izražanje upanja, jeze ali drugih občutkov, ki jih je težko ubesediti, pa ostaja vprašanje.

Vpliv Japonske

Japonska je zgodovinsko gledano edinstvena, saj aktivno izumlja in spodbuja svojstvene kulturne in subkulturne potrošniške trende. Ti veljajo za mehko moč države, ki jo v nasprotju s tradicionalnim, tršim pristopom vojaške premoči pogosto opisujejo kot »diplomacijo popkulture«.¹⁴ Med te družbeno-kulturne trende spadajo estetika kawaii, industriji animejev in mang ter z njima povezane ljubiteljske skupnosti, kot sta cosplaying in otaku kultura.¹⁵

14 Kot je navedeno na uradni spletni strani japonskega ministrstva za zunanje zadeve: »[Ministrstvo] v prizadevanjih za izboljšanje razumevanja Japonske in zaupanja vanjo kot glavno orodje kulturne diplomacije poleg tradicionalne kulture in umetnosti uporablja tudi popkulturo. V zadnjih letih je popkultura, denimo mange in animeji, priljubljena med mladimi po vsem svetu. Prizadevanja ministrstva za širjenje popkulture temeljijo na končnem poročilu Sveta za čezmorske izmenjave, objavljenem februarja 2008. Svet je sestavil pododbor, ki se je osredotočal na popkulturo.« (Ministry of Foreign Affairs of Japan. (4. 11. 2022). *Pop-Culture Diplomacy*. Ministry of Foreign Affairs of Japan. Pridobljeno 28. 6. 2024 s <https://www.mofa.go.jp/policy/culture/exchange/pop/index.html>)

15 **Kawaii** (かわいい) je japonski izraz in estetika, ki označuje edinstven koncept poudarjanja vsega otroškega in prirčnega, ob katerem srce zaigra. Glej vnos za »kawaii« na Aesthetics Wikiju: <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Kawaii>. **Cosplay** je prekrivanka angleškega izraza »costume play« (ljubiteljstvo kostumov), ki označuje aktivnost ter uprizoritveno umetnost, kjer sodelujoči posamezne like predstavljajo z nošenjem kostumov in modnih dodatkov. Glej: <https://en.wikipedia.org/wiki/Cosplay>. **Otaku** (おたく, オタク ali ヲタク) je japonska beseda za ljudi, katerih interesi prevzamejo njihovo življenje, predvsem v kontekstu mang, animejev, videoiger in

Preden sem začela raziskovati to temo, sem opazila, da v sodobnem pristopu k estetizaciji nasilja prihaja do združevanja in prepletanja dveh procesov: olepševanja na eni ter »kjustifikacije« na drugi strani, pri čemer lepota za razliko od ljubkosti daje vtis, da je subjekt ali objekt pozornosti dostopen in ga je mogoče zlahka dobiti v posest. Čeprav tradicionalno velja, da ne more vzbuditi spolne privlačnosti, se v sodobnem kontekstu, katerega preučujem, in imploziji meja ljubkosti znotraj njega to razvije v nov agens, ki ga v njegovi neposredni, neogrožujoči seksualnosti zaznavamo drugače. Prav v tej tranziciji se v zgoraj naštetih kulturah v različnih oblikah pojavi specifična ključna vloga: emblematična, simbolična, arhetipska in neorganska (a vendarle plastično utelešena) figura dekleta kot vršilne emanacije, ki izžareva razširjajočo se mehkobo in dvoumno očarljivost.

Kot je v članku »Why ‚Girls‘ Rule the Internet« [»Zakaj spletu vladajo dekleta«] zapisala pisateljica in urednica Maria Solis, »diametralno nasprotje besede ‚dekle‘ ni ‚deček‘, temveč ‚ženska‘«. ¹⁶ Čeprav se je Solis navezovala na implikacije ženskosti in s tem povezane odgovornosti odraslih, po mojem mnenju to načelo velja tudi v našem kontekstu, saj poudarja idejo, da mlado, občasno predpubertetno dekle ni zgolj človeška figura, temveč vedenjska emanacija, ki deluje kot posrednik domišljije. Toda čigave domišljije?

Psiholog in kritik Tamaki Saito je v knjigi *Beautiful*

računalništva. Glej: <https://en.wikipedia.org/wiki/Otaku>.

16 Solis, M. (10. 9. 2023). Why »Girls« Rule the Internet. *The New York Times*. Pridobljeno 15. 6. 2024 s <https://www.nytimes.com/2023/09/10/style/girls-internet-gender.html>

Fighting Girl [*Lepa bojevnica*] ugotavljal, da obsesija z ženskimi bojevnici v animejih in mangah izhaja tako iz moči kot iz podrejenosti: »Njen privilegiran položaj se vzpostavlja na podlagi tega, da je absolutno nedosegljiv predmet poželenja.«¹⁷ Spet, za čigavo poželenje gre? Saito lepo bojevnico postavi v razmerje do otakuja, tj. fanta ali moškega (v tem kontekstu bi se natančna distinkcija med njima lahko izkazala za pomembno), ki je »strasten [fan] animejev, mang in računalniških iger [...], znan [...] po enciklopedičnem, celo fetišističnem poznavanju specifičnih vej vizualne kulture« ter kompleksni spolni fantaziji o fiktivnih anime dekletih, s katerimi ni šale.¹⁸ Kot pravi Saito, »se večina komentatorjev strinja, da se je otaku kot nov sociološki tip zgodovinsko pojavil nekje v 70. letih 20. stoletja v praznini, ki so jo zapustile hegemoniska mainstream kultura ter njej nasprotujoče sub- in kontrakulture. Otaku je izraz za otroke postmoderne potrošniške družbe, ki jih bolj kot dejanja ali prepričanja določajo njihovi okusi.«¹⁹ Kasneje se Saito opre na besede raziskovalke Melek Su Ortabasi, ki pravi, da je »figura moškega otakuja sorodna predvojni *mogi* oziroma ‚modernemu dekletu‘, saj gre v obeh primerih za živeto identiteto in medijsko stvaritev, v kateri se izkristalizirajo raznovrstne družbene anksioznosti.«²⁰ Čeprav bi ideja dekleta lahko nastala kot konstrukt moškega poželenja, odrezanega od ideje dejanskih žensk, pa s

17 Tamaki, S. & Azuma, H. (2011). *Beautiful Fighting Girl*. University of Minnesota Press, str. 163.

18 Ibid., str. xiii.

19 Ibid.

20 Ibid.

tem, ko jo otaku fantazija znova oživi, postane neodvisna in nas tako primora, da ponovno preučimo naše razumevanje realnosti.



Posnetek zaslona iz promocijskega videoposnetka
Gatebox – Promotion Movie »KANPAL«_English ver., 2018.²¹

Kulturni antropolog Patrick W. Galbraith je napisal znamenito knjigo *Otaku and the Struggle for Imagination in Japan* [*Otaku in boj za domišljijo na Japonskem*], po kateri otakuji, »nekaj marginalizirani z žaljivkami in oznakami«, sedaj s ponosom lahko rečejo, da so otakuji.²² Galbraith se v uvodu spominja dogodka iz leta 2016, ko je Gatebox, podjetje v lasti družbe Vincu, hotelo počlovečiti svoje virtualne pomočnike in v ta namen objavilo oglas za novo, z UI podprto hologramsko animirano dekle,²³ ki je hitro pritegnil pozornost – zlasti anglofonih medijev, ki so oglas opredelili kot del narativa o »čudni Japonski« ter japonske moške prikazali kot družbeno disfunkcional-

21 Vir: <https://www.youtube.com/watch?v=bBOXQz7OHqQ>.

22 Galbraith, P. W. (2019). *Otaku and the Struggle for Imagination in Japan*. Duke University Press.

23 Gatebox. (14. 12. 2016). Gatebox – プロモーションムービー「おかえり」 [videoposnetek]. YouTube. Pridobljeno 15. 5. 2024 s <https://www.youtube.com/watch?v=mMbiL8D6qX0>

ne in spolno sprevržene. Sodeč po reportažah naj bi se odtujeni mladeniči obračali na podjetje, ki prodaja »hologramske ,partnerke‘« ali »anime partnerke«, vendar je podjetje Gatebox obtožbe, da takšne naprave ponuja kot nagovarjanje k pristnemu razmerju, zavrnilo. Čeprav je Galbraith v svoji študiji primera pronicljiv, ne uspe prikazati strukturne moči med spoloma v razmerju med »služkinjo« in »gospodarjem«, saj se osredotoča le na družbenopolitično držo moških klientov v okviru kavarn s služkinjami v Tokiu.

Azur Lane

Antropomorfni ženski lik (gijinka) se je sčasoma križal z operativno estetiko, kot je romantiziranje vojnih ladij v slogu mang, kar je pomembno vplivalo na Azur Lane, na Kitajskem razvito strelesko videoigro, ki je na Japonskem postala izjemno priljubljena okoli leta 2017. Igralci prevzamejo vlogo poveljnika, kateremu se ta ladijska dekleta – moé²⁴ antropomorfizacije bojnih ladij – odzivajo. Azur Lane ponuja več kot 600 likov, ki jih igralci lahko zbirajo in ki imajo izrazito fetišizirane lastnosti, od mladostnega videza do globokega dekolteja, kar ustreza tako nezrelim kot zrelim predstavam o ženskem telesu.²⁵ Ti liki ladijskih deklet temeljijo na dejanskih plovilih iz druge svetovne vojne in črpajo navdih iz imen, zgodovine in značilnosti resničnih ladij, kot je nemška Z1 Leberecht Maas.

24 Moé (萌え) je japonska beseda za občutja močne navezanosti zlasti na like v animejih, mangah, videoigrah in drugih medijih, ki so namenjeni otaku tržišču. Glej: [https://en.wikipedia.org/wiki/Moe_\(slang\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Moe_(slang)).

25 Pregled celotne zbirke je na voljo na Azur Lane Wikiju: https://azurlane.koumakan.jp/wiki/List_of_Ships_by_Image.



Zbirateljski lik iz videoigre Azur Lane, ki temelji na nemškem rušilcu Z1 Leberecht Maas. Saru Long, 2019.
Naslov dela: Z1 (Azur Lane). Razvijalec: Yostar

Kot sta izpostavila raziskovalca Francesco Toniolo in Stefano Caselli, se sistem trgovine v Azur Lane osredotoča prav na telesa ladijskih deklet, saj jih je mogoče »zbirati, kupovati, nadgrajevati, širiti in modificirati«.²⁶

V knjigi *The Moé Manifesto* [*Manifest moé*]²⁷ Galbraith pojasnjuje, da moé obstaja v treh različnih fazah. Najprej je odziv, glagol, nekaj, kar se opravi. Nato se ta odziv umesti v tiste, ki se odzovejo na lik, in ne v lik kot tak. In nazadnje ta odziv sprožijo izmišljeni liki. Ti niso zgolj popredmeteni kot telesa deklet, torej kot poudarjeni spolni fetiši, temveč, z besedami Casellija in Toniola, tudi kot »zgodovinska telesa, ki estetsko

26 Francesco, T. & Caselli, S. (2021). Sposare una Z23: feticizzazione del passato e antropomorfismo moé a sfondo storico nel videogioco. *Diacronie: Studi di Storia Contemporanea* (47), str. 143.

27 Galbraith, P. W. (2017). *The Moé Manifesto*. Tuttle Publishing.

reinterpretirajo in ‚moëficirajo‘ preteklost, vse od vojaških tehnologij do tradicionalnih oblačil ter od emblemov do simbolov (kot sta svastika in Veliki pečat Združenih držav Amerike)«. ²⁸ Azur Lane se kaže kot igrificirana sinteza latentnega spolnega podaljška neotenije, katerega zaznamuje prikupna erotika, ki meji na parapedofilske podobe. Igra se poigrava z dvoumnimi nasprotji, saj nedolžnost nemočnih dekliških figur postavlja ob bok grozečemu, aktivnemu delovanju bojnih ladij.



Posnetek zaslona s še enim likom iz igre
Azur Lane – tokrat gre za »prenovljen« dizajn lika Suffolk. ²⁹

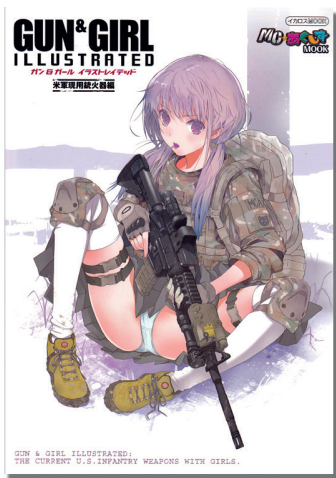
Gun & Girl Illustrated

Na isti dihotomiji med orožjem in dekleti, kot jo najdemo v Azur Lane, temelji tudi japonska revija *Gun & Girl Illustrated* [Orožje in dekleta], katere vsaka številka je posvečena določeni temi, denimo jurišnim in bojnim puškam ter različnim puškam sveta, in ki jo je

28 Francesco & Caselli, 2021, str. 143.

29 Vir: <https://forum.psnprofiles.com/topic/64322-azur-lane/page/4>.

založnik IKAROS označil za »nepogrešljiv priročnik vseh ljubiteljev orožja in bishojo deklet«. ³⁰ Revija vsebuje podrobne opise kosov orožja, vse od njihovega nastanka do kasnejše zgodovine, razvojnega procesa, proizvodnje in delovanja, katere spremljajo številne ilustracije oboroženih srednješolk in deklet v vojaških uniformah, ki jih ustvarjajo specializirani ilustratorji. V spletnem predogledu izdaje »The Current US Infantry Weapon with Girls« [»Trenutno pehotno orožje ZDA z dekleti«], ki je na voljo na Ebayu, je med drugim tudi upodobitev domnevno mladoletnega manga dekleta v spodnjem perilu, ki med nogami drži puško.



Predogled, shranjen z računa na Ebayu, katerega imetnik je prodajal prvo izdajo številke revije *Gun & Girl Illustrated* (podoba na tem naslovu ni več na voljo).

30 Anonymous. (2022). *Gun & Girl Illustrated: Assault Rifle & Battle Rifle Edition*. IKAROS Publications.

Dakimakura

Če to temo obravnavamo širše, naletimo na dakimakuro – blazino za objemanje, na katero je natisnjena z animeji navdihnjena podoba v naravni velikosti –, ki v incel in weebz skupnostih velja za simbol, povezan z nadomestitvijo partnerja. Presek kulture waifujev in ameriškega gibanja za pravico do orožja po drugem amandmaju postaja vse večji in njuni privrženci prav s tem predmetom izražajo svojo ljubezen do obeh. Fetišizacija orožja in waifujev je privedla do zaskrbljujočih trendov, kot so videoposnetki »razpakiranja waifujev«, ki uprizarjajo idejo nakupa in razpakiranja ženske, kot da bi bila blago. Še bolj pretresljive so na Redditu objavljene fotografije nizke kakovosti, na katerih je strelno orožje postavljeno ob blazine za objemanje z ženskimi liki iz animejev, kar nakazuje srhljivo povezavo med nasiljem in seksualizacijo izmišljenih likov. V svojem bistvu ta kombinacija orožja in waifujev predstavlja distopično pararesničnost, kjer se egomanična moč oborožene nadvlade pomeša z nedosegljivo popolnostjo podrejene, hiperseksualizirane ženske. V političnem smislu ta podoba simbolizira zmago radikalnega konservatizma, saj utrjuje ne le kulturo, kjer »se svoboda uporablja kot orožje«, temveč tudi tradicionalne spolne vloge moške nadvlade in ženske podrejenosti. Zagovorniki ameriške taktične industrije in pravic iz drugega amandmaja Weapons Grade Waifus, ki so se sprva povezali prek strani na Facebooku, zdaj uspešno prodajajo opolzke podobe anime deklet, ki nosijo našitke z motivi pušk.³¹

31 <https://www.instagram.com/wgwaifus>

Eden od ustanoviteljev gibanja je v intervjuju, objavljenem leta 2018 na spletni strani za ljubitelje animejev Otakify, izjavil, da ga je orožje začelo zanimati že pri štirih letih, ko je prvič videl film *Oblegani* s Stevenom Seagalom. Ker je kot otrok gledal animeje in obiskoval tečaje taktičnega streljanja, se mu je ideja, da bi ustvaril gibanje, ki bi »zapolnilo vrzel«, zdela smiselna: »Med skupnostjo ljubiteljev orožja in skupnostjo ljubiteljev animejev zagotovo obstaja prepad – le redko se najde kdo, ki je del obeh. V skupnosti ljubiteljev orožja obstaja stigma, da so ‚animeji za otroke‘, obenem pa je velik del ljubiteljev animejev/obiskovalcev konvencij precej liberalen in nasprotuje orožju. Verjamemo, da smo del [...] generacije, ki je v otroštvu igrala Pokemone ter gledala DBZ in Sailor Moon, sedaj pa so njeni pripadniki postali vojaški uslužbenci, prvi posredniki in oboroženi državljani.«³²



Posnetek zaslona objave sedaj že izbrisane uporabnika YungFeetGod69 z dne 26. 2. 2020 na podforumu Reddita r/justneckbeardthings.³³

- 32 Tommy, A. (26. 5. 2018). *Weapons Grade Waifus: Anime Gunnin' Patches*. Otakify. Pridobljeno 15. 6. 2024 s <https://otakify.com/anime-stores/weapons-grade-waifus-anime-gunnin-patches>
- 33 Vir: https://www.reddit.com/r/justneckbeardthings/comments/f9mzzj/may_as_

Virtualizacija vojne

Leta 2022 je Iniciativa za digitalne metode, ena vodilnih evropskih raziskovalnih skupin na področju internetnih študij, organizirala poletno šolo z naslovom »Igrajmo se vojno« [»Let's Play War«], na kateri sta dve skupini udeležencev raziskovali dve nasprotujoči si sekciji na portalu 4chan, ki sta razpravljali o invaziji na Ukrajino, in sicer proukrajinski (/uhg/) in proruski (/chug/) podforum. Vsak od njiju je prevzel določen slog vojnega poročanja: vsebine /uhg/ se nagibajo k novinarskemu tonu, medtem ko se vsebine /chug/ bolj osredotočajo na strateške in logistične vidike. Obe skupini se poslužujeta oblike randomizacije, antropomorfizacije ter fikcionalizacije narodov in vojsk s pomočjo memov in seksualiziranih anime deklet. Analiza eroti-ziranih podob razkriva presenetljivo odsotnost moške prevlade, zlasti v podforumu /chug/. Namesto tega najdemo ženske protagonistke in antropomorfizirana ruska vojaška vozila, ki si igrivo podrejšo Ukrajino, kar ublaži brutalnost invazije in nakazuje, da bi Ukrajina lahko »v tem uživala«.

Raziskovalni skupini sta v svojem poročilu razkrili, da »skupnost /chug/ kot celota najema umetnike in jim plačuje, da ustvarijo kanonično anime veselje s polkompleksnimi odnosi med protagonisti in antagonisti, ki so sorodni fanovski literaturi«. ³⁴

34 well_be_here_of_my_own_accord_this_time.
Digital Methods Initiative. (8. 9. 2022). *Let's Play War: Inside 4chan's Intergroup Rivalry, Contingent Community Formation, and Fandomized War Reporting*. Digital Methods Initiative. Pridobljeno 28. 6. 2024 s <https://wiki.digitalmethods.net/Dmi/SummerSchool2022chugginguhg>



Originalna podoba, pridobljena na podforumu /chug/ portala 4chan

Udejanjenje vojne

Če že govorimo o bahavosti spletne vojne propagande: začetke digitalne estetike v vojaški kulturi lahko najdemo v nekaj videoposnetkih na YouTubeu, ki so bili objavljeni med letoma 2005 in 2007 ter prikazujejo pripadnike vojnega letalstva ZDA in marincev med invazijama na Irak in Afganistan. V teh dve- do triminutnih videoposnetkih mišičasti vojaki povprečnega videza na pop uspešnice izvajalcev, kot so Lady Gaga, Ke\$ha in Vanilla Ice, izvajajo plesne koreografije, pogosto kar med opravljanjem vojaških dejavnosti.³⁵

Raziskovalka Maria Pramaggiore v poglavju, objavljenem v zborniku *The Aesthetics and Affects of*

35 Glej na primer: plasticpassionA2. (11. 4. 2007). *Combat Dancing in Baghdad, Iraq* [videoposnetek]. YouTube. Pridobljeno 15. 6. 2024 s <https://youtu.be/C3iY45m0v1Y?si=LSZe26zkQFYeTowr>; punky1182. (19. 10. 2009). *ICE ICE BABY* [videoposnetek]. YouTube. Pridobljeno 15. 6. 2024 s <https://youtu.be/LU8sGdsURSS?si=4fgwDSRx0XzG0pGH>.

Cuteness [*Estetika in afekti ljubkosti*], preučuje, kako so v na YouTubu objavljenih posnetkih ameriškega vojaškega osebja, ki pleše in prepeva ob popevkah, »komične spolne in seksualne provokacije pogosto odsev uradne propagande, ki ameriško vojno proti terorizmu zagovarja z neizprosno začrtanim dualizmom, ki sekularni, razsvetljeni in egalitarni Zahod zoperstavlja patriarhalnemu islamu, katerega zatiranje ženske je nujno treba rešiti«. ³⁶

Podobno je mehka moč najbolj financirane vojske na svetu, ki jo podpirajo ZDA, jasno razvidna na primeru vojakinj »Izraelskih« ofenzivnih sil (IOF), ki se navidez replicirajo do te nezavedne mere, da se razkrojijo kot posameznice in namesto tega postanejo standardizirani ponavljajoči se simulakri oziroma avatarji v neskončno ponavljajočih se videoposnetkih. Tega pojava ne dokumentira le uporabniški račun IOF na TikToku, temveč tudi kanali na YouTubu, kot je obsesivni Bralcon (brvlcon, katerega število sledilcev je maja 2024 znašalo 4,13 milijona), kjer se kopičijo kot brezimenski kosi mesa z artikuliranimi lepotnimi filtri: eksponentno naraščajoče število kratkih videov prikazuje izjemno ponavljajoče se koreografije nešteti »izraelskih« vojakinj. Število ogledov kakopak ne razkriva prav veliko o identiteti in preferencah gledalcev. Mnogo bolj zgovorni so komentarji na Bralconovi Instagram strani in njegovem YouTube kanalu, ob katerih se bralcu obrača želodec. ³⁷

Način, na katerega drugi agregatorji računov, kot sta

36 Pramaggiore, M. (2016). »I'll be Dancin'«: American Soldiers, Cute YouTube Performances, and the Deployment of Soft Power in the War on Terror. V Dale, J. P. et al. (ur.), *The Aesthetics and Affects of Cuteness* (str. 95–111). Routledge, str. 95.

37 <https://www.instagram.com/bralcon>, <https://www.youtube.com/@brvlcon>

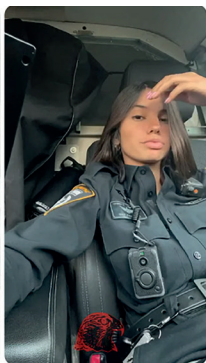
hot_idf_girls in girlsdefense, promovirajo dvojno življenje vojakinj med opravljanjem službenih dolžnosti in izven njih, pri čemer so pogosto oblečene v spodnje perilo ali bikinke, spominja na zbirateljske prilagodljive like v Azur Lane. Namen te množitve bi lahko bil zadovoljiti številne spolne fantazije uporabnikove baze oboževalcev, vendar te bishojo/vojakinje nimajo razločljivih identitet: poudarek je namreč na tem, da ustvarjajo identične kopije samih sebe.



Beautiful Military us
23.985 visualizzazioni



Roulette us Tsahal IL
15.356 visualizzazioni



Beauty on duty 🇮🇱
12.322 visualizzazioni

Posnetek zaslona iz rubrike kratkih videoposnetkov, objavljenih na YouTubeu pod uporabniškim imenom brvlcon, pridobljeno maja 2024.

Zgodovinsko gledano se je vojaka običajno obravnavalo kot anonimnega posameznika, ki ga je vojska uporabila, ne da bi prepoznala njegovo osebno veljavo. Razlike med vojaki so bile zabrisane, saj se jih je po samem načelu vojske obravnavalo kot brezoblično maso, ki ne povečuje posameznikovega protagonizma. To seveda ne velja za višje čine, ki so bili pogosto romantizirani in

vredni ugleda. Vendar pa so s prihodom družbenih medijev vojaki pričeli v digitalni sferi ustvarjati in izpostavljati svoje osebnosti, kot da ne bi bili na dolžnosti. Sedaj sami prikazujejo in delijo vidike svojega vsakdana. A ko vojaki postanejo del viralnih trendov na družbenih platformah, so ponovno asimilirani v brezoblično maso. V tem kontekstu se zdi, da vsi počnejo enako in ponovno izgubljajo svojo individualnost. To idejo dodatno poudari uporabniški račun Bralcon, saj pokaže, da kljub medosebnim razlikam vsi (vsaj tako se zdi) zapadejo v enake vzorce obnašanja, s čimer prispevajo k homogenizaciji figure vojaka v spletni javni sferi, kjer se razlike med posamezniki znova zabrišejo in se posameznikova identiteta zlije s kolektivnimi hiperseksualiziranimi standardi po okusu kopice anonimnih pritlehnežev.

Lažne nagrade za bodoče upravljavce brezpilotnih letalnikov
in pobarvanke za bodoče dešifrantе

Tudi družbeni mediji in igričarska kultura ne morejo ubežati agendi rekrutiranja: poleti 2020 je namreč ameriška vojska najstnike rekrutirala z lažnimi nagradami na Twitchu.³⁸ Primer je pritegnil pozornost kongresnice Alexandrie Ocasio-Cortez, ki je predlagala, da bi ameriški vojski zakonsko prepovedali uporabo pretočne platforme,³⁹ saj naj bi po besedah vodje službe za stike z javnostmi pri vojaškem poveljstvu za rekrutiranje Lise Ferguson v proračunskem letu 2019 prišlo do kar

38 Vincent, J. (17. 7. 2020). *Twitch tells US Army to Stop Sharing Fake Prize Giveaways that Sent Users to Recruitment Page*. The Verge. Pridobljeno June 15, 2024 s <https://www.theverge.com/2020/7/17/21328130/us-army-twitch-esports-gaming-recruitment-fake-prize-giveaway>

39 Lyons, K. (31.7. 2020). *After Impassioned Speech, AOC's Ban on US Military Recruiting via Twitch Fails House Vote*. The Verge. Pridobljeno 15. 6. 2024 s <https://www.theverge.com/2020/7/30/21348451/military-recruiting-twitch-ban-block-amendment-ocasio-cortez>

3.500 primerov vzpostavljanja stikov prek e-športov z namenom rekrutiranja.⁴⁰ Kongres je predlog zavrnil.

To spominja na projekt Cryptokids,⁴¹ v okviru katerega je Agencija za nacionalno varnost novembra 2005 izdala »zabavno knjigo«, s katero je hotela privabiti bodoče dešifrante. Kot je navedeno v razkritem tajnem dokumentu *NSA/CSS CryptoKids – America's Future Codemakers and Codebreakers* [*NSA/CSS CryptoKids – bodoči ameriški šifranti in dešifranti*], je projekt ciljal na otroke, stare do 14 let.⁴² Sodeč po spletnem sporočilu za javnost naj bi izobraževalni program »zagotavljal informacije o izobraževalnih programih agencije in možnostih zaposlitve v prihodnosti«.⁴³ Projekt so nato nekako prikrili in na spletu za njim ni ostalo praktično nobenih sledi – ohranili so se le papirnati izvodi pobarvanke, ki jih je agencija brezplačno podarila obiskovalcem Nacionalnega kriptološkega muzeja v Marylandu.

NATO seveda ni smel zaostajati in je 9. novembra 2023 v Varšavi organiziral prvi igričarski turnir zveze NATO. Natovi strokovnjaki so ob boku poljskih igričarjev Macieja Musiała, setokanija in grabagra, ameriških ustvarjalcev pretočnih vsebin ZeRoyalVikinga in mis-

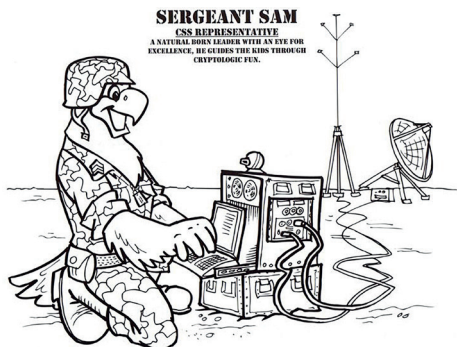
40 Seck, H. H. (12. 5. 2020). *As Military Recruiters Embrace Esports, Marine Corps Says It Won't Turn War Into a Game*. Military. Pridobljeno 15. 6. 2024 s <https://www.military.com/daily-news/2020/05/12/military-recruiters-embrace-esports-marine-corps-says-it-wont-turn-war-game.html>

41 Plaugic, L. (2015). *The NSA Made a Coloring Book for Kids*. The Verge. Pridobljeno 15. 6. 2024 s <https://www.theverge.com/2015/4/26/8499267/nsa-coloring-book-cryptokids>

42 NSA. (17. 10. 2005). *NSA/CSS CryptoKids: America's Future Codemakers and Codebreakers* [razkrit dokument Agencije za nacionalno varnost, št. dokumenta 6589331]. Pridobljeno 15. 6. 2024 s https://cdn.muckrock.com/foia_files/2017/08/16/DocId_6589331_Binary_Sealed.pdf

43 NSA. (17. 6. 2010). *NSA Web Site Is Great for Kids*. National Security Agency. Pridobljeno 15. 6. 2024 s <https://www.nsa.gov/Press-Room/News-Highlights/Article/Article/1627371/nsa-web-site-is-great-for-kids>

chaCrossinga ter pomočnice generalnega sekretarja Marie-Dohe Besancenot igrali priljubljeni videoigri Among Us in Party Animals ter med tem razpravljali o temah, kot sta širjenje dezinformacij na digitalnih platformah in informacijska varnost. Kot je zapisano na Natovi spletni strani: »Na tisoče gledalcev spremlja žive prenose na Twitchu, ki jih prek spleta prenašajo gamerji z obeh strani Atlantika. V sproščenem vzdušju so se gamerji, vojaki in strokovnjaki lahko podružili ter igrali stare in arkadne igre.«⁴⁴ V komentarjih pod objavo Natovega uradnega računa na omrežju X sta izbruhnili sarkazem in pikra ironija: Natu so se posmehovali, češ da si obupano prizadeva »vzgojiti morilce«, in ga obtožili, da rekrutira bodoče upravljavce brezpilotnih letalnikov, ki zmorejo »ubijati [lahkotneje] iz [udobja] sobe«.



Stran iz »zabavne knjige« Agencije za nacionalno varnost.
Grafično oblikovanje: David Darchicourt.

44 NATO. (9. 11. 2023). *Party Animals – Gamers Unite at the NATO Gaming Tournament in Warsaw*. North Atlantic Treaty Organization. Pridobljeno 15. 6. 2024 s https://www.nato.int/cps/en/natohq/news_219942.htm

Brez ličil, le kamuflaža

Leta 2019 so v želji, da bi sprožili nov trend, na uradnem Facebook profilu IOF začeli deliti objave vojakinj s ključnikom in sloganom »Brez ličil, le kamuflaža«, kjer so bile rekrutke prikazane v svoji »naravni lepoti«, medtem ko so v uniformi opravljale vsakodnevne naloge usposabljanja. Vendar pa je IOF dve leti kasneje nasprotoval tej umetnosti zakrivanja, ko je na TikToku objavil videoposnetek *Camouflaged or not, our soldiers are masters of disguise* [S kamuflažo ali brez, naši vojaki so mojstri preobleke], na katerem se mladi vojaki igrajo skrivalnice.⁴⁵



Posnetek zaslona uradnega Instagram računa IOF (tudi IDF), datumi so razvidni iz objav (uradni račun IOF je 3. junija 2024 imel 1,5 milijona sledilcev).

Uradni TikTok račun IOF je bil ustvarjen leta 2020 in je doslej nabral 431 tisoč sledilcev. Do oktobra 2023 je bil med posnetki na njihovem uradnem YouTube računu

⁴⁵ IDF [@idf]. (14. 6. 2021). *Camouflaged or not, our soldiers are masters of disguise* [videoposnetek]. TikTok. Pridobljeno 15. 6. 2024 s <https://www.tiktok.com/@idf/video/6973653835633937666>

najbolj priljubljen devetsekundni video *IDF Pinpoint Strike on Ahmed Jabari, Head of Hamas Military Wing* [*IDF-ov precizni napad na Ahmeda Džabarija, vodjo Hamasovega vojaškega krila*], ki je bil objavljen 14. novembra 2012 in ima trenutno 4,9 milijona ogledov. V nasprotju s poskusi ameriške vlade, da bi prikrila grozoto Abu Graiba ter s tem omilila in pridušila ne-spodobnost, jo IOF in »izraelska«⁴⁶ vlada ne le aktivno napihujeta, temveč se celo ponašata z atentatom.

»Izrael« velja za vojsko, ki ima svojo državo,⁴⁷ in njegova družba, v kateri je meja med civilnim in vojaškim sektorjem zabrisana, se je koncepta digitalnega militarizma privadila že v letih 2008 in 2009 med vdorom na območje Gaze, imenovanim Operacija Cast Lead.⁴⁸ Od takrat dalje Facebook, nato Twitter (sedanji X) in Instagram ter nazadnje TikTok služijo kot orodja v nacionalni kampanji uresničevanja obrambne retorike in utrjevanja trajne okupacije palestinskih ozemelj, kot tudi usklajevanja družbenih platform z namenom zadovoljevanja nacionalnih potreb in odpravljanja moralnih pomislekov. Ker sta odlična v kiber-

46 Začetki Izraela kot entitete so prežeti s supremacijskimi prepričanji, katerih inherentna sionistična ideologija selektivno izkorišča judovstvo in judovsko ljudstvo za utemeljevanje in upravičevanje rasističnih in genocidnih praks. Narekovaji so oblika spoštovanja do palestinskega prebivalstva, ki ga že desetletja zlorabljaajo za nezakonito okupacijo. Za podrobnejši vpogled v to vprašanje, ki presega okvir tega besedila, priporočam naslednji članek o spornem priznanju države Izrael: Massad, J. (30. 5. 2024). *Instead of Recognising »Palestine«, Countries Should Withdraw Recognition of Israel*. Middle East Eye. Pridobljeno 15. 6. 2024 s <https://www.middleeasteye.net/opinion/instead-recognising-palestine-countries-should-withdraw-recognition-israel>. V tem članku je tudi »Palestina« zapisana z narekovaji, kar ne nakazuje, da ni legitimna, temveč da to, kar je od Palestine ostalo na razkosanih ozemljih, ne ustreza merilom pravične palestinske državnosti, poleg tega pa tudi druge stvari.

47 Fernández, B. (24. 8. 2020). *Israel Is an Army With a Country Attached*. Jacobin. Pridobljeno 15. 6. 2024 s <https://jacobin.com/2020/08/israeli-defense-forces-palestine-netanyahu>

48 Al-Haq. (2009). *»Operation Cast Lead«: A Statistical Analysis*. Al-Haq. Pridobljeno 15. 6. 2024 s https://www.alhaq.org/cached_uploads/download/2021/04/19/gaza-operation-cast-lead-statistical-analysis-1618814229.pdf

netskem bojevanju in imata naravni dar za vpenjanje svojih militariziranih kultur v vsakdanje civilno življenje, tako IOF kot ameriška vojska uporabnike zlahka nagovarjata s pomočjo različnih izrazito lokaliziranih družbenomedijskih pristopov. IOF je še posebej ponosen na svojo »raznolikost«, na »muslimane, beduine in kristjane«,⁴⁹ ljudi druge barve kože in ženske, vendar ta raznolikost vključuje določen način razumevanja vojakov (ne glede na poreklo), in sicer predvsem skozi njihovo infantilizacijo.

V sionistični »izraelski« družbi se pogosto vsakega vojaka dojema kot »otroka vseh«, torej kot sina ali hčer, ki služi v vojski, in ta družbena percepcija vpliva na njegovo pravno odgovornost za svoja dejanja, kot je denimo razvidno na primeru Elorja Azaria, »izraelskega« vojaka, ki je bil leta 2016 obtožen uboja palestinskega moškega.⁵⁰ Po pravnomočni obsodbi je Azaria v zaporu preživel le nekaj mesecev, ki jih je zaznamoval množičen odziv na tisoče »Izraelcev«, med drugim tudi številnih parlamentarnih poslancev ter takratnega ministra za izobraževanje Naftalija Bennetta, ki so zahtevali njegovo takojšnjo oprostitev in izpustitev. V okviru ekstremistične ideologije sionistične družbe so takšna dejanja moralno opravičljiva, saj se vojaka razume kot »našega fanta« ali »našo punco«. Vendar pa takšna nedoslednost odpira kritično vprašanje: če mlad vojak ne nosi moralne odgovornosti, kako lahko rokuje z orožjem in izvaja operacije v vojski?

49 IDF. (16. 11. 2016). *Diversity in the IDF* [videoposnetek]. YouTube. Pridobljeno 15. 6. 2024 s https://www.youtube.com/watch?v=rxSxYql5_GQ

50 Namenoma izpuščam ime te osebe, ker žrtev ne želim postaviti na isto raven kot storilcev.

Ljubkost in razvedrilo kot udomačitev

Novembra 2021 je bil na TikTok kanalu Israela Bidurja (Israel Entertainment) objavljen kratek videoposnetek »hanuka izziva«, v katerem je nekdanji »izraelski« premier Naftali Bennett nastopil v duetu z nekdanjo pripadnico vojaške policije IDF in TikTok zvezdnico Jael Deri. Videoposnetek kar kipi od kremža. Jael Deri, »Izraelcem« poznana kot najljubši otrok IOF ter po nadpovprečnih dosežkih v vojski, je kot umetnica razvedrila – v prizadevanju, da bi ohranila tradicijo sinhroniziranega premikanja ustnic – mojstrsko opravila svoje delo ob očitno neukrotljivem nekdanjem premierju, ki je z dezorientiranim pogledom iskal zagotovilo in se deset sekund naprezal, da bi svoje plesne gibe uskladił z nekdanjo narednico, ki mu je skušala nameniti enak pogled, kot bi ga otroku, ki se je izgubil v gozdu.⁵¹

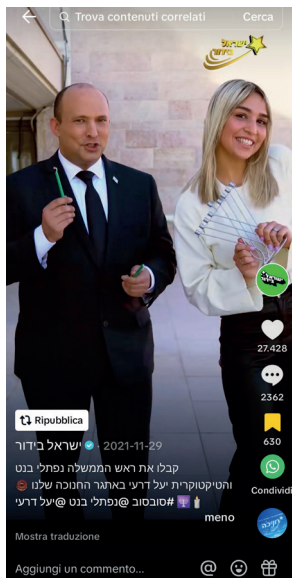
V skladu z običajno hitro in lahkotno vizualno skladnjo TikTok izzivov je občinstvo očarala avtentičnost, pristnost, a hkrati nespodobna prismojenost supremacističnega politika, ki je leta 2013 v odzivu na izpustitev palestinskih zapornikov javno izjavil, da »bi [jih] bilo treba ubiti, ne izpustiti«, in dodal, da je sam »v svojem življenju ubil že veliko Arabcev in [da] s tem ni prav nič narobe«.⁵²

Njegova skoraj razorožujoča zadrega, ovekovečena s posnetkom, ki namenoma deluje kot domači video,

51 Israel_bidur [@israel_bidur]. (29. 11. 2021). טנב ילתפנ הלשממה שאר תא ולבק, ונלש הכונחה רגתאב יערד לעי תירקונטיסה [videoposnetek]. TikTok. Pridobljeno 15. 6. 2024 s https://www.tiktok.com/@israel_bidur/video/7036048135428312321

52 Solomon, A. B. (30. 7. 2013). Bennett Under Fire for Comments About Killing Arabs. *The Jerusalem Post*. Pridobljeno 15. 6. 2024 s <https://www.jpost.com/diplomacy-and-politics/bennett-under-fire-for-comments-about-killing-arabs-321467>

je imela to prepričljivo moč, da je izbrisala, zadržala, ublažila notranje, a nevidno nasilje, ki je prežemalo tistih enajst sekund čistega propagandnega razvedrila, in tako odstranila vse pretekle ali sedanje spomine na nasilje v ozadju. Zmagovita kombinacija, ki lahko izkrivi in izbriše ločnico med vojaškimi operacijami in razvedrilom, državnim nacionalizmom in nagajivostjo, uniformo in algoritmom.



Posnetek zaslona »Hanuka izziva«. Videoposnetek je bil objavljen 29. 11. 2021 na TikTok računu israel_bidur (z 892 tisoč sledilci).

اللجنة عليهم
Naj bodo prekleti

Mehanizem preživetja »izraelske« družbe, ki vselej izbere modro tableto, temelji na filtru zaznavanja, ki

jo štiti pred grozovito resnico in deluje obratno kot operacija sive mreže: zamegljena leča ni odstranjena, temveč prišita, tako da onemogoča kolektivna ali individualna prizadevanja za soočenje in sprijaznjenje z resničnostjo. Gre za končno obliko manipulacije, katere namen je resničnost prilagoditi svojim željam.

Da bi resničnost lahko izdali z besedami, je treba semiotično razširitev okrepiti skozi produkcijo podob, ki raven fizičnega lahko preseže z nenehnim uresničevanjem (v tem primeru sionističnega)⁵³ metaverzuma nacionalne države, torej prikrojene, skrajno pervertirane in nadzorovane potopitvene različice jezikovnih in senzornih razsežnosti, z namenom ustvariti najvišjo obliko operativne nadvlade. Ne glede na to, ali gre za viralni videoposnetek s TikToka ali anime lik iz videoigre, je komponenta neškodljivosti ljubkosti kot iztočnice samorazvidna, saj ima izjemen vpliv na domišljijo, vizualno zadovoljstvo in vrednote. Hkrati pa bi lahko služila kot učinkovito orodje za ublažitev brutalnosti implicitnega nasilja. Ljubkost in razvedrilo služita kot obliki udomačitve, ki ju zaznamujeta hitro širjenje v družbi ter intenzivno prenasičevanje: skozi njiju je občinstvo mogoče ukrotiti in pomiriti ter ga privedi do blagega, ubogljivega in nepretresljivega prehoda v popolno konformiranost in uslužnost, ki mu na koncu sledi še cepljenje s predpisanim odmerkom reakcionarne in zanikovalne ideologije proti zaznavanju sicer nesprejemljive resničnosti. Citat iz knjige Rossa Wilsona o Theodorju Adornu, ki sem ga našla na Telegram kana-

53 V izvirniku z neologizmom »Zionverse«, ki ga je skovala Noura Tafeche.

lu Galaktokozmična ontološka motnja, je tu še posebej na mestu: »Zabava je neizogibno afirmativna, saj pobeg, ki ga ponuja, ni pobeg od slabe resničnosti, temveč pobeg od same ideje upora proti tej resničnosti. Edini izhod je predaja.«⁵⁴

Sklepi

Kot je 11. marca 2022 poročala kolumnistka časopisa *The Washington Post* Taylor Lorenz: »Bela hiša pozorno spremlja širjenje TikToka kot vira novic in je zato izbrala skupino najbolj vplivnih imen te platforme.« Bela hiša skupino vplivnežev na TikToku povabila na osebni obisk, ker se je želela prepričati, da so zmožni razkrinkati zavajajoče informacije ter učinkovito poročati o invaziji na Ukrajino. Po telefonskem pogovoru s Svetom za nacionalno varnost je eden od vpletenih TikTokerjev priznal: »Ljudje moje generacije vse informacije dobijo na TikToku.« Nekateri so Bidna ostro kritizirali, češ da je bilo njegovo dejanje brez pomena in gre le za pritisk na generacijo Z, da bi ustvarila in zgladila konsenz, spet drugi so se počutili nekako opolnomočene in zatrdili, da se smatrajo »za dopisnika iz Bele hiše za generacijo Z«.⁵⁵

Do še posebej zabavnega in na trenutke dramatičnega dogodka je prišlo leta 2022 na TikTok računu NikitaDumpTruck v lasti slovite komedijantke, ki je v

54 Batzrov. (1. 2. 2023). »Entertainment is necessarily affirmative because the escape offered by it is not escape from a bad reality at all but rather escape from the very idea of resistance to that reality. The only way out is surrender.«. Telegram. Pridobljeno 15. 6. 2024 s <https://t.me/GalactocosmicOntologicalDisorder/16798>

55 Lorenz, T. (11. 3. 2022). The White House Is Briefing TikTok Stars About the War in Ukraine. *The Washington Post*. Pridobljeno 15. 6. 2024 s <https://www.washingtonpost.com/technology/2022/03/11/tik-tok-ukraine-white-house>

svoji biografiji zapisala: »💖💖 Univerza za puhoglavke
💖💖 je namenjena puncam 💖💖 novice, zgodovina,
ekonomija, kultura hej, jaz sem Nikita.«



Posnetek zaslona iz videoposnetka, objavljenega 24. 2. 2022 na TikTok računu nikitadumptruck (ki je do maja 2024 prejel tri milijone ogledov).
Prvotni napis ob posnetku: Prekinjam svoje šale zavoljo zagotavljanja javnih storitev
#ukraine #russia #explained #comedy #girls #brunch #lgbt #gay

V kratkem videoposnetku je Nikita rusko invazijo na Ukrajino razložila »za punce«, in sicer da sta »Rusija in Ukrajina včasih nekaj imeli, ampak sta šli potem narazen« in da je NATO skupina »bestičev«, temu pa dodala stereotipen, lahkomiseln, spogledljiv, svež ščepec domišljavosti in klišejskosti, nekako tako, kot ko ti prijateljica delila nasvete, kako se je treba obleči, da pritegneš pozornost svoje simpatije. V komentarjih

najdemo raznolika stališča, tudi mnenja uporabnikov, ki so razumeli šalo in se odzvali z opazkami, kot sta »Rusija je torej kot Kanye« in »Lahko za punce razložiš še NFT?«. Po mnenju nekaterih video zrcali poenostavljenost običajnih zavajajočih informacij, objavljenih na družbenih medijih, po mnenju drugih pa gre za najbolj informativno novinarsko reportažo vse od začetka invazije, ki prekaša predavanja o zgodovini. Nekateri v tem vidijo vrhunsko parodijo, spekulacijo o tragediji, drugi pa le povzetek duha časa.⁵⁶

Oktobra 2023 se je NikitaDumpTruck javno opravičila, ker je v enem od svojih »girlsplaining« videoposnetkov na TikToku (ki ga je kasneje izbrisala) z enako puhoglavsko držo »izraelski« napad na Gazo opisala kot sfiženo rojstnodnevno zabavo, kjer so se sprla tri dekleta: »Patty« (kot Palestina), »Brittany« (kot Britanski mandat za Palestino) in »Izzy« (kot Izrael).⁵⁷

V svetu, kjer smo priča živemu prenosu vse manj preganjanega genocida, tekma za svetovno prevlado pa se zdi neizogibna, se je generacija Z odzvala tako, da v realnem času pripravlja predavanja o zgodovini. Zoomerji se grožnji redno naznanjenih katastrof, kot so podnebne spremembe, gospodarska neenakost in družbena nepravilnost, zoperstavljajo z različnimi stopnjami sarkazma, s čimer sporočajo svoje osebne vrednote in odkrito izpostavljajo njihovo krhkost. Medtem ko jih zlonamerna politična manipulacija nenehno vleče

56 NikitaDumpTruck [@nikitadumptruck]. (24. 2. 2022). *Interrupting my jokes for a public service* [videoposnetek]. TikTok. Pridobljeno 15. junija 2024 s <https://www.tiktok.com/@nikitadumptruck/video/7068338468446817542>

57 NikitaDumpTruck [@nikitadumptruck]. (6. 10. 2023). *thanks for ur patience with this!* [videoposnetek]. TikTok. Pridobljeno 15. junija 2024 s <https://www.tiktok.com/@nikitadumptruck/video/7290669031969869089>

na svojo stran, svoje pripovedi prevajajo v razdrobljene spletne zasebne jezike in jih objavljajo na eni najbolj priljubljenih aplikacij vseh časov.

Trenutno stanje razkriva pomemben premik znotraj domene človeške zaznave in globalne pravice: na obzorju se kaže vzpon skrb vzbujajoče neznane dimenzije, katere fizikalni zakoni preklapljajo med napetostmi kršitev človekovih pravic in ustvarjalci pretočnih vsebin v slogu hololive, med etničnim čiščenjem in »Sem le dekle« vajbom. Življenje prikupnih deklet se krčevito zvija v drobovju genocida.

Priča smo postopnemu, a hitremu semiotičnemu razkroju, katerega navidezno nepopravljive posledice segajo daleč onkraj spletnih niš. V času, ki ga opredeljujejo postfaktične ideologije, kjer imajo čustveni naboj in kognitivne pristranskosti večjo težo kot dejstva in resničnost, se naša pereča politična in družbena vprašanja pogosto izkažejo kot preveč pomanjkljiva in jalova, da bi lahko dojeli vse razsežnosti tako iznakažene transformacije. Kljub temu se takšna tema izmika sintetičnim zaključkom: njene kompleksnosti so preobsežne, da bi jih lahko zajeli z eno samo senzacionalistično izjavo, in posledice, ki jih prinaša, je treba oceniti dolgoročno. S to knjižico želim opomniti na pot, ki nas je pripeljala do tu. Njena pisna oblika ohranja bežen drobec digitalnega zgodovinskega spomina – kar se je zdelo kot nedolžen prehod, nas vodi k nevarni točki brez povratka.

Ta esej je posvečen palestinskemu uporniškemu gibanju ter vsem Sarāyāt.

Noura Tafeche
*Kawayoku pripovedke: estetizacija nasilja v vojaški,
igričarski in družbenomedijski kulturi ter drugih zgodbah*

Naslov izvirnika: The Kawayoku Tales: Aestheticisation of Violence in Military,
Gaming, Social Media Cultures and Other Stories

PostScript^{UM} #51
Urednik zbirke: Janez Fakin Janša
Elektronska izdaja



Založnik: Aksioma – Zavod za sodobne umetnosti, Ljubljana
<https://aksioma.org> | aksioma@aksioma.org

Zanj: Marcela Okretič

Pomočnik urednika: Rok Kranjc
Prevod in lektura: Miha Šuštar
Oblikovanje: Federico Antonini
Prelom: Sonja Grdina

Naslovna fotografija: kolaž Noura Tafeche iz leta 2024, ki temelji na podobah iz igre Azur Lane in je zaščiten z licenco CC-BY-NC-SA: Dace, ilustracija je delo 梦咲枫; Monarch, ilustracija je delo Liduka; Juno, ilustracija je delo 梦咲枫; posnetek zaslona »flotne zasnov«, objavljene na Redditu pod uporabniškim imenom niteshumo57.

© Aksioma | Avtorske pravice besedila in slik so last avtorja
Ljubljana, avgust 2024

Izdano v okviru projekta .expub ob finančni podpori Evropske unije.
<https://networkcultures.org/expub>

Pogledi in mnenja avtorjev so njihova lastna in ne odražajo nujno stališč Evropske unije ali Evropske izvajalske agencije za izobraževanje in kulturo (EACEA). Niti Evropska unija niti EACEA ne moreta biti odgovorni zanje.

Ob dodatni podpori Ministrstva za kulturo Republike Slovenije in
Mestne občine Ljubljana.

.expub



Mestna občina
Ljubljana



Co-funded by
the European Union



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA KULTURO

Ta publikacija dopolnjuje videoesej, ki ga je Institute of Network Cultures objavil
26. septembra 2023 na THE VOID.



W M P.S.

Kawayoku je hibridno področje raziskovanja, ki preučuje presečišča kulture ljubkosti, digitalnega vojskovanja ter estetizacije nasilja v času semiotske dvoumnosti in postfaktičnosti. S tem ko oriše vse od fetišizacije gibanja Weapons Grade Waifus in antropomorfnih vojnih ladij v igrah, kot je Azur Lane, do strategij »Izraelskih« obrambnih sil na TikToku, esej razkriva, kako ljubkost in razvedrilo služita udomačevanju, saj državni nacionalizem spojita z nagajivostjo, uniformo pa z algoritmom.

Noura Tafeche je vizualna umetnica in neodvisna raziskovalka, ki se osredotoča na net.art in radikalno razvedrilo. Preučuje pojave, vezane na spletne vizualne kulture, estetizacijo nasilja na digitalnih platformah, jezikovno eksperimentiranje in vizualno reprezentacijo spekulativnih teorij.

978-961-7173-55-0

€0

