

ΠΑΝΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΜΕΣΩΝ & ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΣΤΗΝ

ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ, ΔΙΟΙΚΗΣΗ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΘΕΜΑ: **«ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΑ ΜΕΣΑ
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΣΤΗΝ ΕΠΟΧΗ ΤΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ».**

ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ: κα ΖΕΡΗ ΠΕΡΣΕΦΟΝΗ

ΦΟΙΤΗΤΗΣ: ΒΟΜΠΙΡΗΣ Π. ΙΩΑΝΝΗΣ

Ακαδημαϊκό Έτος 2006 – 2007

ΠΑΝΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΜΕΣΩΝ & ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΣΤΗΝ

ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ, ΔΙΟΙΚΗΣΗ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΘΕΜΑ: **«ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΑ ΜΕΣΑ
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΣΤΗΝ ΕΠΟΧΗ ΤΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ».**

ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ: κα ΖΕΡΗ ΠΕΡΣΕΦΟΝΗ

ΦΟΙΤΗΤΗΣ: ΒΟΜΠΙΡΗΣ Π. ΙΩΑΝΝΗΣ

Ακαδημαϊκό Έτος 2006 – 2007



ΣΕΙ 9, 10, ~~11~~, 19, 23, 24, 27, 28
29, ~~30~~, ~~31~~, 32, ~~33~~, ~~34~~, ~~35~~
~~66~~, ~~67~~, 68, 69, 70, ~~71~~, ~~80~~

8/12/2014

ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ
ΚΑΙ
ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΑ ΜΕΣΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
ΣΤΗΝ ΕΠΟΧΗ ΤΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<u>ΜΕΡΟΣ Ι. ΠΡΟΛΟΓΟΣ – ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....</u>	7
---	----------

<u>ΜΕΡΟΣ ΙΙ. Η ΕΠΟΧΗ ΤΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ.....</u>	13
--	-----------

1. Η Οικονομία στην εποχή των δικτύων.....»	
--	--

1 ^α . Από τις αγορές στα δίκτυα.....»	
--	--

1β. Η «άυλη» οικονομία.....	15
-----------------------------	----

1γ. Από τις υπηρεσίες στις επί πληρωμή εμπειρίες.....	17
---	----

2. Η Γνώση στην εποχή των δικτύων.....	18
---	-----------

2 ^α . Από τις σταθερές στις μεταβλητές δομές γνώσης.....	19
---	----

2β. Η «ασύνδετη» επιστημονική γνώση.....	20
--	----

2γ. Ο «παροξυσμός» του νέου.....	21
----------------------------------	----

3. Οι Πολιτικοί Θεσμοί στην εποχή των δικτύων.....	22
---	-----------

3 ^α . Από τη μαζική δημοκρατία στις επιμέρους δημόσιες σφαίρες.....»	
---	--

3 ^β . Περιθωριοποίηση του έθνους-κράτους – Παγκοσμιοποίηση.....	24
--	----

3γ. Κράτος – μάνατζερ.....	25
----------------------------	----

<u>ΜΕΡΟΣ ΙΙΙ. ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ ΩΣ ΑΠΟΡΡΟΙΑ ΤΗΣ ΥΣΤΕΡΗΣ ΝΕΩΤΕΡΙΚΟΤΗΤΑΣ ΚΑΙ ΠΑΡΑΓΟΝΤΑΣ ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗΣ ΤΗΣ ΣΥΓΧΡΟΝΗΣ ΚΟΣΜΟΑΝΤΙΛΗΨΗΣ.....</u>	27
--	-----------

1. Αναδιάρθρωση του θεωρητικού πλαισίου σκέψης στο πεδίο της φιλοσοφίας και των επιστημών κατά τη μετάβαση στη μεταμοντέρνα εποχή.....»	
--	--

1 ^α . Θεμελιώδεις έννοιες και βασικά σχήματα σκέψης στη Νεωτερικότητα.....»	
---	--

1β. Η αναδιάρθρωση του πλαισίου πνευματικής παραγωγής στη μετα-νεωτερικότητα.....	28
i. Διαφοροποιήσεις στο χώρο των θετικών επιστημών.....»	
ii. Διαφοροποιήσεις στο χώρο των ανθρωπιστικών και κοινωνικών επιστημών.....	29
2. Τα δίκτυα ως πραγμάτωση του θεωρητικού πλαισίου σκέψης της μεταμοντέρνας εποχής.....	31
2α. Τεχνικά χαρακτηριστικά των δικτύων.....»	
2β. Κοινωνικές ιδιότητες, προσδιοριστικές αρχές και αναγκαίες ρυθμίσεις.....	32
2γ. Ένα νέο κοινωνικό πλαίσιο αναφοράς.....	34
3. Μία νέα υποκειμενικότητα στο προσκήνιο.....	35

ΜΕΡΟΣ IV. ΜΑΖΙΚΑ & ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΑ ΜΕΣΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΣΤΗΝ ΕΠΟΧΗ ΤΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΝΟΣ ΝΕΟΥ ΠΛΑΙΣΙΟΥ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ.....

40

1. Το γενικό πλαίσιο λειτουργίας των μαζικών & διαδραστικών μέσων επικοινωνίας στη σύγχρονη εποχή. Ομοιότητες και διαφορές.....»	
1 ^α . Βασικές προσδιοριστικές αρχές για τα μέσα μαζικής επικοινωνίας.....»	
1β. Το Διαδίκτυο ως νέο τεχνο-επικοινωνιακό μοντέλο και ως υποδομή για τα πολυμέσα.....	42
i. Η γέννηση ενός ριζοσπαστικά νέου μέσου.....	42
ii. Βασικές προδιαγραφές και ιδιότητες του διαδικτύου και της ψηφιακής τεχνολογίας.....	44
1γ. Κοινές συνιστώσες ανάμεσα στα μαζικά και τα διαδραστικά μέσα επικοινωνίας.....	46
i. Η πληροφορία ως πρώτη ύλη των μέσων επικοινωνίας – - Τα χαρακτηριστικά της.....»	
ii. Η προσοχή ως βασικός πόρος του συστήματος των μέσων.....»	
iia) Η οικονομία της προσοχής στην κοινωνία των δικτύων.....	47

iiβ) Μορφές λειτουργίας της προσοχής στις αγορές των μέσων.....	47
iii) Από την κουλτούρα στη ψυχαγωγία.....	49
2. Η επίδραση της ψηφιακής τεχνολογίας στη δομή και το περιεχόμενο των μέσων μαζικής επικοινωνίας.....	50
2 ^α . Εκτόξευση στη blogόσφαιρα.....	50
2β. Η δημοσιογραφία ως τέχνη του κολλάζ.....	52
2γ. Έντυπες ενημερωτικές εκδόσεις και on-line εφημερίδες.....	53
2δ. Ψηφιακή τηλεόραση: Η δημιουργία ενός υπερ-μέσου.....	54
2 ^ε . Ψηφικά Εφέ και Κινηματογράφος: το φανταστικό ως πραγματικό.....	55
2στ. Η μουσική ως αέναη ροή ψηφιακών δεδομένων.....	57
2ζ. Το «πολυμεσικό» βιβλίο.....	58
2 ^η . Ψηφιακά παιχνίδια σε ψηφιακά περιβάλλοντα.....	59
3. Οι τεχνολογίες των μέσων επικοινωνίας ως ορίζουσες της συνείδησης και του πολιτισμικού πλαισίου του ανθρώπου.....	60
3 ^α . Οι τεχνολογίες των μέσων ορίζουν τον άνθρωπο.....»	
3β. Από την προαλφαβητική περίοδο στην εποχή των ηλεκτρονικών μέσων.....	62
3γ. Ψηφιακή τεχνολογία: Διείσδυση στην κυβερνητική.....	63
<u>ΜΕΡΟΣ V. CYBER-CULTURE</u>.....	66
1. Ο κυβερνοχώρος ως «δεύτερη γήινη σφαίρα».....»	
2. Ο κυβερνοχώρος ως «κόσμος του δυνητικού».....»	
2 ^α . Η έννοια της δυνητικοποίησης.....	67
2β. Ιδιότητες και χαρακτηριστικά του δυνητικού.....	68
i. α-τοπικο-ποίηση.....»	

ii. νέα πεδία, νέα άλματα.....	68
2γ. Χαρακτηριστικοί «τύποι» δυνητικοποίησης.....»	
i. Το υπερ-σώμα.....	»
ii. υπερ-κείμενο, υπερ-εικόνα, υπερ-ήχος.....	69
iii. Υπερ-υπολογιστής.....	70
3. Ζωή και πνεύματα στον κυβερνοχώρο.....»	
3α. Νέες κοινότητες νέα άτομα.....	71
3β. MUDS, MOOS, Geocities.....	72
4. Εικόνες από ένα κοντινό μέλλον: Το Bodynet και το Smartroom.....	74
<u>ΜΕΡΟΣ VI.</u> Αντί Επιλόγου.....	76
Αποτιμώντας το Ψηφιακό Κόσμο: συζήτηση με υποστηρικτές και σκεπτικιστές.....»	
Ορισμένες επιπρόσθετες σκέψεις.....	79
Βασική Βιβλιογραφία.....	81
Συμπληρωματική Βιβλιογραφία.....	82

ΜΕΡΟΣ Ι

ΠΡΟΛΟΓΟΣ - ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Κάθε θεωρητική εργασία έχει ως σημείο εκκίνησης προσωπικούς προβληματισμούς που πυροδοτεί η εμπειρία. Στην προκειμένη περίπτωση, δύο υπήρξαν οι αφορμές για τη σύνταξη του παρόντος πονήματος. Κατ' αρχήν η περιέργεια που με διακατείχε – και ακόμα με διακατέχει – όταν, περνώντας έξω από ένα internet café κατά την επιστροφή μου στο σπίτι, έβλεπα παιδιά, ηλικίας περίπου 12 – 17, ετών να κάθονται δίπλα δίπλα, αμίλητα, για ώρες αφοσιωμένα μπροστά στις οθόνες των υπολογιστών, ακόμη και ως αργά τη νύχτα. Αραγε τί κρύβει, τί υπόσχεται ο υπολογιστής; Τι είδους φαντασμαγορία προβάλλεται πάνω στην οθόνη και προσελκύει σε τέτοιο βαθμό την προσοχή αυτών των παιδιών; Και από πού αυτή εκπορεύεται;

Ως δεύτερη αφετηρία λειτούργησε αφενός η σπουδή του φαινομένου της επικοινωνίας κατά τη διάρκεια των φοιτητικών μου χρόνων, αφετέρου η επαγγελματική μου εμπλοκή με τα media (υπήρξα συντάκτης εφημερίδων και περιοδικών, καθώς και στέλεχος γραφείων Τύπου). Η καθημερινή μου επαφή με τον κυβερνοχώρο και τις ψηφιακές τεχνικές διακίνησης της πληροφορίας με έκανε να συνειδητοποιήσω τις σοβαρές ανακατατάξεις που έχουν συντελεστεί τα τελευταία χρόνια στο τοπίο των media. Από τα μέσα μαζικής επικοινωνίας περνάμε στα διαδραστικά μέσα, εξατομικευμένων χρήσεων. Αναπόφευκτα, τα χαρακτηριστικά και οι δυνατότητες των νέων τεχνολογιών επηρεάζουν τόσο τη δομή των οργανισμών επικοινωνίας όσο και τα περιεχόμενά τους.

Η επικοινωνία, βέβαια, δεν εξαντλείται στις διαπροσωπικές επαφές ούτε περιορίζεται μέσα στα νέα μιντιακά περιβάλλοντα. Ως τέμνουσα γραμμή του συνολικού φάσματος εμπειρίας, προσδιορίζει τη μορφή και την ουσία ολόκληρου του πολιτισμού, αλλά και του ίδιου του ανθρώπου. Η σύγκλιση των τηλεπικοινωνιών, της πληροφορικής και των οπτικοακουστικών μέσων κατέληξε στη δημιουργία ψηφιακών δικτύων που έχουν ως υποδομή και μοχλό κίνησης το διαδίκτυο. Τώρα πλέον, ένα νέο πλαίσιο δράσης, νόησης και συνείδησης περιβάλλει τον άνθρωπο. Μέσα σε αυτό, τίποτα δεν είναι πια όπως το γνωρίζαμε. Οι οικονομικές συναλλαγές τροποποιούνται, οι διαδικασίες παραγωγής της γνώσης μετασχηματίζονται, οι πολιτικοί θεσμοί μεταβάλλονται. Αλλάζει η σχέση μας με το χώρο και το χρόνο. Ο ίδιος ο άνθρωπος μεταλλάσσεται.

Ζούμε σε έναν δικτυωμένο κόσμο. Στόχος της παρούσας εργασίας είναι, ακριβώς, να αναδείξει τα χαρακτηριστικά και τις ιδιαιτερότητες της νέας εποχής μέσα από την περιγραφή των εφαρμογών της ψηφιακής τεχνολογίας σε διάφορους τομείς της πολιτισμικής δημιουργίας. Η ανάλυση φιλοδοξεί να αγκαλιάσει όσα περισσότερα πεδία του φάσματος της ανθρώπινης εμπειρίας γίνεται: εκτείνεται από το χώρο της τεχνικής ως το φιλοσοφικό – οντολογικό επίπεδο.

Φυσικά το εγχείρημα μοιάζει – και είναι – εκ προοιμίου αδύνατο. Η έκταση του θέματος είναι τέτοια που δεν εξαντλείται στο πλαίσιο μιας εργασίας. Για το λόγο αυτό, ο υπογράφων θα ήταν ευτυχής αν κατόρθωνε να ανοίξει έστω ένα μικρό παράθυρο ενατένισης προς τον καινούργιο κόσμο που έχει ήδη ανατείλει. Άλλωστε, όπως έλεγε και ο Στρίντμπεργκ, η «πραγματικότητα υφαίνει όσα η φαντασία δεν μπορεί να συλλάβει». Ειδικά σήμερα, η ρήση αυτή φαίνεται να ανταποκρίνεται απόλυτα στην

πραγματικότητα. Η ταχύτητα εκτύλιξης της τεχνο-πολιτισμικής διαδικασίας είναι τέτοια που ξεπερνάει την αντιληπτική ικανότητα του ανθρώπου.

Στο ΜΕΡΟΣ I επιχειρείται να δοθεί μία εικόνα των εφαρμογών της δικτύωσης στην κοινωνία. Αρχικά, στο μικροσκόπιο μπαίνει η οικονομία. Με μια πρώτη ματιά, γίνεται αντιληπτό ότι οι αγορές μεταφέρονται στα ηλεκτρονικά δίκτυα. Η ιδιοκτησία χάνει τη σημασία που είχε σε παλαιότερους καπιταλιστικούς χρόνους. Το πνευματικό κεφάλαιο έχει, σήμερα, μεγαλύτερη αξία απ' ό,τι το φυσικό. Εννοείται, ότι ακόμη μεγαλύτερη αξία έχει η δυνατότητα πρόσβασης στα δίκτυα όπως και η ικανότητα ευελιξίας και προσαρμογής στα ταχέως εναλλασσόμενα δεδομένα.

Ταυτόχρονα, η οικονομία αποϋλοποιείται: η ακίνητη περιουσία συρρικνώνεται, τα εταιρικά αποθέματα μειώνονται, το ηλεκτρονικό εμπόριο αντικαθιστά τις συναλλαγές πρόσωπο με πρόσωπο, το μετρητό χρήμα εξαφανίζεται. Σχεδόν κάθε τύπου επιχειρηματικός εξοπλισμός μπορεί τώρα να ενοικιαστεί επιτρέποντας στην εταιρεία να αφοσιωθεί στην παραγωγή καινοτομιών και το χτίσιμο μιας «διά βίου σχέσης» με τον πελάτη. Στη νέα δικτυακή οικονομία η δημιουργικότητα και το ταλέντο είναι τα πιο σημαντικά στοιχεία

Σύμφωνα με το J. Rifkin, οι υπηρεσίες εξελίσσονται σε επί πληρωμή εμπειρίες. Περνάμε από την εποχή που μετατρέπαμε τους φυσικούς πόρους σε υλικά αγαθά, σε μια περίοδο όπου πληρώνουμε για να μετασχηματίσουμε τους πολιτισμικούς πόρους σε τρόπους ψυχαγωγίας. Η οικονομία μεταμορφώνεται τάχιστα από ένα γιγαντιαίο εργοστάσιο σε ένα αχανές θέατρο.

Στη συνέχεια της ανάλυσής μας, εστιάζουμε στον τρόπο συγκρότησης της γνώσης στην κοινωνία των δικτύων. Είναι φανερό, ότι, λόγω της δικτύωσης, η παραγωγή της γνώσης συντελείται στο πλαίσιο διάσπαρτων ομάδων. Στο χαοτικό, «απρόβλεπτο» περιβάλλον των ψηφιακών δικτύων, η απουσία σταθερών αξιών, που χαρακτηρίζει τη μεταμοντέρνα κοινωνία, γίνεται καθεστώς. Η τεράστια πολυπλοκότητα της δομής, των διασυνδέσεων και των λειτουργιών της σύγχρονης εποχής μάς ωθεί να θεμελιώσουμε την αντίληψή μας στην απουσία θεμελίων.

Η σύγχρονη τεχνολογία καταλύει τα όρια της παραδοσιακής επιστήμης. Ανάμεσα στην επιστήμη και την τεχνική σχηματίζονται ενιαία συστήματα. Τώρα πια, η τεχνική δεν αποτελεί μόνο ένα μέσο εξεύρεσης πρακτικών προβλημάτων, αλλά παράγει η ίδια καινοτομίες.

Η κατασκευή του νέου για χάρη του νέου είναι ενδεικτική της κουλτούρας της ύστερης νεωτερικότητας και εκφράζει αφενός τη διάψευση των ελπίδων, που στηρίζονταν στην πρόοδο, και αφετέρου, την επίδραση της ταχύτητας των νέων τεχνολογιών. Η σύγχρονη κοινωνία βρίσκεται διαρκώς σε κίνηση με αποτέλεσμα να βιώνει το μεταβατικό χαρακτήρα του νέου: άμα τη εμφανίσει του, το νέο γίνεται πάλι παλιό.

Στο επίπεδο της κοινωνικής οργάνωσης, οι προτιμήσεις διαφοροποιούνται σε ακραίο βαθμό οδηγώντας σε μια άνευ προηγουμένου επικέντρωση στο άτομο. Στις συνθήκες αυτές, δύσκολα μπορεί να γίνει λόγος για μία και μόνη δημόσια σφαίρα. Στη θέση της ενιαίας πολιτικής δημόσιας σφαίρας στη μαζική δημοκρατία, εμφανίζεται ένα πλήθος επιμέρους δημόσιων σφαιρών που αλλάζουν συνεχώς. Εξάλλου, με την επικράτηση των ψηφιακών δικτύων σε παγκόσμιο επίπεδο, αναπτύσσεται ένα διεθνές δίκτυο επικοινωνιών που παρακάμπτει τα εδαφικά σύνορα και αλλάζει εκ θεμελίων το χαρακτήρα της πολιτικής ζωής. Στον ορίζοντα της σύγχρονης εποχής προβάλλει ένας νέος ρόλος για το κράτος: αυτός του μάντζερ ιδιωτικών πρωτοβουλιών.

Στο ΜΕΡΟΣ II, οι ιδιαιτερότητες των ψηφιακών δικτύων αντιπαραβάλλονται στα γενικότερα χαρακτηριστικά της σύγχρονης εποχής. Η ψηφιακή τεχνολογία και ο κυβερνοχώρος είναι στοιχεία που προέκυψαν στην κοινωνία της ύστερης νεωτερικότητας. Ως τέτοια, συνιστούν απόρροια και συνάμα προωθητική δύναμη αυτής της εποχής. Πριν ανατρέξουμε λοιπόν στις ιδιομορφίες της νέας τεχνολογίας, θεωρήσαμε σκόπιμο να αναφερθούμε σε κρίσιμες παραμέτρους της μεταμοντέρνας σκέψης και λογικής, όπως αυτές διαμορφώθηκαν υπό το νέο προσανατολισμό της επιστήμης και της φιλοσοφίας, κατά τη μετάβαση από τη νεωτερικότητα στη μετανεωτερικότητα.

Όπως σημειώνει ο Π. Κονδύλης, στο πεδίο των θετικών επιστημών, η έννοια της ουσίας αντικαταστάθηκε από την έννοια της ύλης. Κάθε τι, άλλοτε είναι σωματίδιο και άλλοτε κύμα. Υπό την επίδραση της αρχής της απροσδιοριστίας, χώρος και χρόνος παύουν να θεωρούνται ανεξάρτητα μεγέθη με αποτέλεσμα την ανάδυση της ιδέας του «χωροχρονικού συνεχούς».

Διαφοροποιήσεις ανάλογου χαρακτήρα παρατηρούνται στο χώρο των ανθρωπιστικών και κοινωνικών επιστημών. Η αριστοτελική ιεραρχία των αξιών του κόσμου καταρρέει. Η ηθική μεταβάλλεται σε αισθησιαρχία. Η ιστορία παραχωρεί την πρωτοκαθεδρία στην κοινωνιολογία, που προτάσσει τις απρόσωπες κινητήριες δυνάμεις μέσα στο ανθρώπινο γίγνεσθαι. Στο χώρο της γλωσσολογίας, το Όλο εκλαμβάνεται πλέον ως δομή και η σημασιολογία αντικαθίσταται από τη φωνητική. Η αντικατάσταση «του συνθετικού – εναρμονιστικού τρόπου σκέψης από το αναλυτικό – συνδυαστικό σχήμα στο τομέα της πνευματικής παραγωγής», αποτελεί, κατά τον Κονδύλη, την κοινή συνισταμένη των νέων προσανατολισμών.

Αναζητώντας τους τρόπους με τους οποίους το θεωρητικό πλαίσιο σκέψης της μεταμοντέρνας εποχής πραγματώθηκε στο πεδίο της νέας τεχνικής, στεκόμαστε στα ειδικά χαρακτηριστικά των δικτύων. Το Διαδίκτυο αποτελεί αντανάκλαση μιας κοινωνίας χωρίς ιεραρχίες. Ως «δίκτυο των δικτύων» κατασκευάζεται διαμέσου μιας δομής «ανοιχτής αρχιτεκτονικής». Χάρη σε αυτήν, δεν κατασκευάζεται βάσει κάποιου προκαθορισμένου σχεδίου, αλλά επανεγγράφει διαρκώς τον εαυτό του. Μέσα στα δίκτυα οι σημασίες πολλαπλασιάζονται και οι έννοιες γίνονται σχετικές, εξαρτώνται δηλαδή από τα συμφραζόμενα. Τα δίκτυα είναι στην ουσία ένας άυλος κόσμος σχέσεων και συνδέσεων που αναπαράγεται μέσα από μεταβαλλόμενα πρότυπα επιλογής.

Ζούμε σήμερα μια νέα εποχή της προσωπικότητας. Η υπερδιόγκωση του παρόντος οδηγεί σε αυξανόμενο ατομικισμό. Η ακεντρική, κατακερματισμένη δομή των δικτύων βάζει τη σφραγίδα της στην προσωπικότητα των ανθρώπων. «Τίποτα δεν είναι πιο ξένο από την ιδέα ενός υποκειμένου που θα μπορούσε να υπάρχει πέραν της ατομικότητά του», γράφει ο J. M. Guehenno. Το υποκείμενο καθορίζει το δικό του κόσμο και όχι το αντίθετο. Ο νέος κόσμος δεν συντίθεται από αλήθειες, αλλά από επιλογές, σενάρια και ενδεχόμενα. Η ταυτότητα βιώνεται ως ένας «κόμβος», ένα σταυροδρόμι μέσα στα δίκτυα, ενώ η προσωπική ελευθερία συνδέεται με το δικαίωμα πρόσβασης σε αυτά. Μία «οικολογία της άγνοιας» ανθίζει στη σύγχρονη κοινωνία, όπως παρατηρεί ο N. Luhmann. Οι αποφάσεις προκύπτουν «αναπόφευκτα», ύστερα, δηλαδή, από εξαντλητικές διαπραγματεύσεις. Παράλληλα, οι νέοι άνθρωποι – η λεγόμενη «γενιά dot.com» – είναι περισσότερο πραγματιστές και λιγότερο ιδεολόγοι, περισσότερο συγκινησιακοί και λιγότερο αναλυτικοί, ενώ σκέφτονται πιο πολύ με εικόνες παρά με λέξεις.

Οι νέες τεχνολογίες επιφέρουν σημαντικές μεταβολές στο χώρο των μέσων επικοινωνίας. Λόγω του καίριου ρόλου που παίζουν τα μέσα στη διαμόρφωση του

πολιτισμού, το ΜΕΡΟΣ ΙΙΙ (που είναι και το μεγαλύτερο σε έκταση) αφιερώνεται εξ ολοκλήρου στη μελέτη αυτής της εξέλιξης. Σε ένα πρώτο στάδιο, καταγράφονται οι προσδιοριστικές αρχές λειτουργίας των μέσων μαζικής επικοινωνίας. Σύμφωνα με τη συστηματική προσέγγιση του Ν. Luhmann, η λειτουργία των μέσων μαζικής επικοινωνίας διακρίνεται αφενός στην πραγματικότητα που επιβάλλει η «υλικότητα» της επικοινωνίας, και αφετέρου η πραγματικότητα που χτίζεται μέσα από τα μηνύματα των μέσων. Σε σχέση με την πρώτη παράμετρο, αυτό που έχει μεγάλη σημασία είναι ότι δεν μπορεί να λάβει χώρα αλληλόδραση ανάμεσα στον πομπό και τους δέκτες. Ως προς το δεύτερο σκέλος, τα μέσα μεταδίδουν παραστάσεις και εικόνες για τον κόσμο, οι οποίες, από τη στιγμή που τις λαμβάνουμε, μετατρέπονται σε πληροφορίες για μας, είτε ευσταθούν, είτε όχι.

Με την επινόηση του διαδικτύου και την εισαγωγή της ψηφιακής τεχνολογίας κάτι αλλάζει: τα νέα μέσα επιτρέπουν τη διάδραση. Πλέον το υποκείμενο δεν είναι μόνο καταναλωτής της πληροφορίας, αλλά γίνεται και παραγωγός της. Το διαδίκτυο είναι ένα ριζοσπαστικά νέο μέσο, μία τεχνολογική επανάσταση που, όπως σημειώνει ο Ν. Λεάνδρος, προήλθε «από τα κάτω». Ο Παγκόσμιος Ιστός (World Web), καθώς και η σταδιακή εμπορευματοποίησή του, εκτόξευσαν τη δημοφιλία του. Το νέο μέσο προσφέρει τη δυνατότητα αμοιβάδης επικοινωνίας πολλών προς πολλούς, καθιστά εφικτή τη διακίνηση τεράστιων πληροφοριακών όγκων με μηδενικό κόστος σε μηδενικό χρόνο, ενώ καταργεί την απόλυτη διάκριση μεταξύ κειμένου, ήχου και εικόνας. Όσον αφορά τις δραστηριότητες που αναπτύσσονται στον κυβερνοχώρο, αυτές, κατά κύριο λόγο, σχετίζονται με την επικοινωνία, την άντληση πληροφοριών και την ενημέρωση, την ψυχαγωγία, καθώς και το ηλεκτρονικό εμπόριο.

Η πληροφορία συνιστά, όχι μόνο το επίκεντρο της δραστηριότητας των μέσων, αλλά και την κύρια πηγή πλούτου στις σύγχρονες κοινωνίες. Οι πληροφορίες και οι γνώσεις συγκαταλέγονται πλέον μεταξύ των θεμελιωδών οικονομικών αγαθών. Παραδόξως, η κατανάλωσή τους δεν τους καταστρέφει και η παραχώρησή τους δεν οδηγεί στην απώλειά τους. Αυτό συμβαίνει διότι η πληροφορία έχει δυνητικό χαρακτήρα: μπορεί να πάρει πολλές μορφές και να έχει πολλές χρήσεις.

Κάθε μέσο, μαζικό ή διαδραστικό, αγωνίζεται συνεχώς να προσελκύσει την προσοχή των ανθρώπων. Σήμερα, αντιληπτό γίνεται αυτό που είναι «νέο, εξαιρετικά ασυνήθιστο ή προκαλεί σοκ», γράφει η Π. Ζέρη. Αυτό εξηγεί το γιατί τα μαζικά μέσα επιδίδονται σε μία άνευ προηγουμένου πρόκληση των αισθήσεων. Από την άλλη πλευρά, ο άπειρος αριθμός ιστοσελίδων και ο ανταγωνισμός για προβολή υποχρεώνει τις διαδικτυακές επιχειρήσεις να υιοθετήσουν τις δικές τους στρατηγικές εγκλωβισμού της προσοχής. Κρίσιμο ρόλο εδώ, παίζουν «μηχανές αναζήτησης», όπως το google ή το yahoo. Σε γενικές γραμμές, τα περιεχόμενα, τόσο των μαζικών όσο και των διαδραστικών μέσων, είναι ψυχαγωγικού χαρακτήρα.

Οποσδήποτε η ψηφιακή τεχνολογία έχει σοβαρό αντίκτυπο στα μέσα μαζικής επικοινωνίας. Τα bloggs παρέχουν βήμα λόγου σε κάθε μεμονωμένο άτομο που θέλει να εκφραστεί δημοσίως. Παράλληλα, δραστηριότητες όπως η δημοσιογραφική έρευνα ή η παραγωγή μουσικής ανάγονται σε κολάζ και μοντάζ. Έντυπες ενημερωτικές εκδόσεις υποκαθίστανται ή λειτουργούν πλάι πλάι με on line εκδόσεις. Το ψηφιακό τηλεοπτικό σήμα επιτρέπει την πιο ενεργή παρέμβαση του τηλεθεατή, προσφέρει τη δυνατότητα επιλογής ανάμεσα σε πολύ περισσότερα κανάλια και, το κυριότερο, καθιστά δυνατή τη σύνδεση της τηλεόρασης με τον υπολογιστή. Ένα ηλεκτρονικό βιβλίο μπορεί να αναπαραχθεί, ολόκληρο ή κατά μέρος, με εκπληκτική ευκολία και ταχύτητα, χωρίς όριο αντιτύπων έκδοσης και χωρίς το φόβο να εξαντληθεί ποτέ. Τώρα ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να επιλέξει τον δικό του τρόπο ανάγνωσης των περιεχομένων. Ακόμη περισσότερες δυνατότητες έχουν οι

δημιουργοί στον κινηματογράφο. Η τελειοποίηση των ψηφιακών εφέ φέρνει την πραγματικότητα πιο κοντά στη σφαίρα της φαντασίας.

Η ιστορία της ανθρώπινης συνείδησης μπορεί να διαβαστεί και ως ιστορία των τεχνολογιών της επικοινωνίας. Χάρη στη γραφή, ο άνθρωπος πέρασε από τη μυθική, εικονοκλαστική σκέψη της προαλφαριθμητικής περιόδου, στη γραμμική σκέψη και την ιστορική συνείδηση. Η τυπογραφία έθεσε τα θεμέλια της σύγχρονης επιστημονικής κοσμοθεώρησης, συνέβαλε, στη δημιουργία του έθνους – κράτους, προκάλεσε την ανάδυση του ατομικισμού, εδραίωσε το δυτικό ορθολογισμό. Με την εισαγωγή του ηλεκτρισμού, νέα μέσα (εγ)γραφής επιτρέπουν την αποθήκευση και αναπαραγωγή όχι μόνο του γραπτού λόγου, αλλά και του ήχου και της εικόνας. Η αίσθηση της ταυτοχρονικότητας και η ακαριαία ταχύτητα, μεταβάλλουν τη συνείδηση.

Με την καθολική μετατροπή των καναλιών της πληροφορίας σε ψηφιακά, εξαλείφονται οι διαφορές ανάμεσα στα μέσα. Η ψηφιακή τεχνολογία αναδομεί εκ νέου τον άνθρωπο. Σταδιακά, βυθιζόμαστε στην κυβερνητική. «Ο στοχασμός κβαντίζει», υπογραμμίζει ο V. Flusser. Πλέον, σκεφτόμαστε με εικόνες. Έτσι, ενώ ο άνθρωπος εγκατέλειψε, αρχικά, τις μυθικές εικόνες για χάρη του αλφάβητου και της γραμμικής σκέψης, σήμερα επιστρέφει και πάλι σε αυτές. Τα ψηφιακά μέσα αποτελούν τομή και των τριών λακανικών κατηγοριών: του πραγματικού, του συμβολικού και του φαντασιακού.

Το ΜΕΡΟΣ IV εστιάζει στην κουλτούρα του κυβερνοχώρου. Αρχικά ομαδοποιούμε τις μέχρι τώρα αναλύσεις μας, έχοντας κατά νου τη συλλογιστική του Γ. Σαρπέλου: Η διάδοση του διαδικτύου και η εξάπλωση της ψηφιακής τεχνολογίας συντελείται ταυτόχρονα στο επίπεδο της γραφής και της αναπαράστασης, στο επίπεδο του φαντασιακού, στο επίπεδο της οικονομίας και της βιοηθικής, καθώς και στο επίπεδο της παγκοσμιοποίησης.

Ο P. Levy βλέπει τον κυβερνοχώρο ως τον κόσμο του δυνητικού. Η δυνητικοποίηση μπορεί να οριστεί ως μια μετάβαση από το εν ενεργεία υπαρκτό στο δυνητικό, μια «επέκταση» της οντότητας για την οποία πρόκειται. Κύριο χαρακτηριστικό της είναι τα υπερφυσικά, ακαριαία άλματα στο χώρο και το χρόνο, ενώ ως ενδεικτικοί «τύποι» της προβάλλουν το υπερ-σώμα, το υπερ-κείμενο, η υπερ-εικόνα, ο υπερ-ήχος, ο υπερ-υπολογιστής.

Στον κυβερνοχώρο οι κοινότητες συγκροτούνται στη βάση κοινών ενδιαφερόντων και συμφερόντων, χωρίς ωστόσο να υπάγονται σε κάποια συντεταγμένη εξουσία ή ηθική δέσμευση. Οι MUDS, οι MOOS, οι Geocities είναι περιπτώσεις τέτοιων «κοινοτήτων του μυαλού», όπως τις αποκαλεί ο G. Graham. Μέσα σε αυτές προσφέρονται μεγάλα περιθώρια ανωνυμίας και υιοθέτησης πλαστών ταυτοτήτων και ρόλων. Τα υποκείμενα του δυνητικού μοιάζουν να κινούνται σαν σκιές, έτοιμα ανά πάσα στιγμή, να γίνουν Άλλοι.

Το Bodynet και το Smartroom, ως εφαρμογές της τεχνολογίας VR (virtual reality), συνιστούν εικόνες από ένα κοντινό μέλλον. Πρόκειται για ψηφιακά περιβάλλοντα μέσα στα οποία ο χρήστης γίνεται «ψυχή-τε-σώματι» ο πρωταγωνιστής του προσομοιωμένου παιχνιδιού. Ως έκφραση απόλυτης προσποίησης, η εικονική πραγματικότητα ταυτίζει το φανταστικό με το πραγματικό.

Αντί επιλόγου, προτιμήσαμε μια συζήτηση ανάμεσα σε υποστηρικτές του νέου, ψηφιακού κόσμου και σκεπτικιστές. Οι «προφήτες» της πληροφορικής, Μάικλ Δερτούζος και Νίκολας Νεγρεπόντε, βλέπουν την τεχνολογική εξέλιξη στο χώρο των επικοινωνιών ως τη μεγάλη ευκαιρία να βιώσει ο άνθρωπος μία πρωτόγνωρη

ελευθερία. Ο Levy αντιλαμβάνεται τον κυβερνοχώρο ως έκφραση της επιθυμίας του ανθρώπου «να ενταχθεί στο εσωτερικό ενός “κοινωνικού μεγαψυχισμού”».

Στην αντίπερα όχθη, οι Ρόμπινς και Ουέμπστερ πιστεύουν ότι «η κοινωνία των επικοινωνούντων ατόμων κινδυνεύει να διολισθήσει σε παρακμή, εξαιτίας των νέων τεχνολογιών, που αποχρωματίζουν ακόμη περισσότερο το συναίσθημα». Ο Jeremy Rifkin τονίζει ότι οι νέες τεχνολογίες οδηγούν σε «μονοπάγια ιδεών» - καταστάσεις πολύ επικίνδυνες, ιδιαίτερα στους χώρους της γενετικής και της βιοτεχνολογίας. Ο Κ. Καστοριάδης διατείνεται ότι «(ψευδο)ορθολογικά μέσα εξυπηρετούν (ψευδο)ορθολογικούς σκοπούς, ενώ, για το Zygmunt Bauman, ο κυβερνοχώρος είναι ένας απομονωμένος χώρος, ένας χώρος που έχει χάσει επαφή με τις πραγματικότητες του κόσμου».

Η εργασία ολοκληρώνεται με κάποιες προσωπικές σκέψεις. Ο κυβερνοχώρος και τα πολυμέσα, αυξάνουν κυρίως το εγός της ανθρώπινης εμπειρίας, όχι το βάθος. «Επεκτείνουν» το άτομο – με ό,τι θετικό ή αρνητικό συνεπάγεται κάτι τέτοιο –, όχι τη συλλογικότητα. Αντανακλώντας τα ευρύτερα χαρακτηριστικά της μεταμοντέρνας εποχής, τα ψηφιακά δίκτυα δημιουργούν και ενώνουν υπερ-υποκείμενα. – ή, για να το θέσουμε καλύτερα, υπερ-άτομα.

Σήμερα, τρεις αιώνες μετά την έξοδο του ανθρώπου από τη σκιά του Υπερβατικού - Θεού, πλάθεται ένας νέος Θεός: το Υπερ-άτομο.

ΜΕΡΟΣ II

Η ΕΠΟΧΗ ΤΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ

1. Η Οικονομία στην εποχή των δικτύων

1^α. Από τις αγορές στα δίκτυα

Κατά τη διάρκεια της μοντέρνας εποχής, η ιδιοκτησία και οι αγορές υπήρξαν οι δύο βασικές συνιστώσες της καπιταλιστικής διαδικασίας στο Δυτικό κόσμο. Στην ουσία, ολόκληρο το οικοδόμημα της ελεύθερης οικονομίας στηρίχθηκε πάνω στην ιδέα της ανταλλαγής ιδιοκτησίας (ακίνητη περιουσία, εμπορεύσιμα υλικά αγαθά, υπηρεσίες) στην αγορά. Η λειτουργία της αγοράς επηρεάζει καθοριστικά τη ζωή του υποκειμένου της νεωτερικότητας και οι διακυμάνσεις της αντανακλώνται άμεσα στη δόμηση των ανθρώπινων σχέσεων. Όπως χαρακτηριστικά επεσήμανε ο J. Lakan, «ο καθένας, σε κάθε στιγμή και σε όλα επίπεδα, είναι διαπραγματεύσιμος, αφού αυτό που μας παρέχει κάθε σοβαρή τόπον τινά κατανόηση της κοινωνικής δομής είναι η ανταλλαγή»¹.

Σήμερα, ωστόσο, τα θεμέλια της σύγχρονης ζωής αρχίζουν να αποσυντίθενται. Ο θεσμός που επί μακρόν ωθούσε τους ανθρώπους σε ιδεολογικές μάχες, επαναστάσεις και πολέμους δείχνει να βαδίζει προς το ιστορικό του τέλος. Στη νέα εποχή οι αγορές παραχωρούν τη θέση τους στα δίκτυα και η ιδιοκτησία πόρων αντικαθίσταται από την πρόσβαση στα αντικείμενα της οικονομικής δραστηριότητας. Η ιδιοκτησία εξακολουθεί να υφίσταται αλλά, αντί να ανταλλάσσεται, εκμισθώνεται ή παραχωρείται έναντι αμοιβής για μια βραχυπρόθεσμη χρήση ανάμεσα σε παρέχοντες υπηρεσίες και πελάτες που λειτουργούν εντός ενός δικτύου σχέσεων.

Στην οικονομία των δικτύων, η κατοχή φυσικού κεφαλαίου, που κάποτε ήταν ο πυρήνας του βιομηχανικού τρόπου ζωής, χάνει σταδιακά τη σημασία της. Τείνει να θεωρείται από τις επιχειρήσεις περισσότερο ως μια λειτουργική δαπάνη παρά ένα περιουσιακό στοιχείο, κάτι δηλαδή που δανείζεται κανείς παρά κάτι που κατέχει. Το πνευματικό κεφάλαιο, αντιθέτως, αποτελεί την κινητήρια δύναμη της νέας εποχής και είναι εξαιρετικά επιθυμητό. Ο πραγματικός πλούτος συνίσταται πλέον στην ανθρώπινη φαντασία, στην καινοτόμο ιδέα, στην έξυπνη κίνηση. Συνεπώς, λόγω ακριβώς της τεράστιας υπεραξίας της, η τεχνογνωσία σπανίως ανταλλάσσεται. Συνήθως κρατείται από προμηθευτές και παραχωρείται επί πληρωμής για συγκεκριμένο διάστημα χρήσης.

Οι σύγχρονες εταιρείες μεταβαίνουν από την ιδιοκτησία στην πρόσβαση². Το 1989, λιγότερες από το 10% των αμερικανικών εταιρειών ήταν συνδεδεμένες σε δίκτυα. Το 2003 το αντίστοιχο ποσοστό ξεπέρασε το 90%. Η νέα εποχή υποχρεώνει τις επιχειρήσεις να συρρικνώσουν τα αποθέματά τους και να μισθώσουν τον εξοπλισμό τους. Η κατοχή πολλών πραγμάτων θεωρείται αναχρονιστική αφού αναστέλλει την ταχύτητα των ελιγμών.

Ενώ στην αγορά γινόταν λόγος για αγοραστές και πωλητές, τώρα η συζήτηση μετατοπίζεται στη σχέση μεταξύ προμηθευτών – χρηστών. Οι πρώτοι συγκεντρώνουν

¹ Lakan J., από το βιβλίο Γ. Βέλτσος, *Το βέλτιστο επιχείρημα*, Αθήνα: Πλέθρον 1992, σελ. 21.

² Rifkin J., *Η Νέα Εποχή της Πρόσβασης*, Αθήνα: Νέα Σύνορα, 2001, κεφ.1

το πολύτιμο πνευματικό κεφάλαιο ασκώντας έλεγχο στις συνθήκες βάσει των οποίων οι δεύτεροι θα εξασφαλίσουν πρόσβαση σε κρίσιμες ιδέες, γνώσεις και ειδημοσύνη. Υπ' αυτούς τους όρους, η σχέση ανάμεσα στα προϊόντα και τις υπηρεσίες μοιάζει να 'χει αντιστραφεί: Ενώ παλαιότερα τα αγαθά πωλούνταν και οι υπηρεσίες που τα συνόδευαν παρέχονταν δωρεάν, σήμερα, πολλές εταιρείες χαρίζουν στην κυριολεξία τα προϊόντα τους στοχεύοντας να αποκτήσουν μακροχρόνια σχέση παροχής υπηρεσιών με τους πελάτες τους.

Αντίστοιχος είναι και ο προσανατολισμός των καταναλωτών: Όπως προκύπτει από διάφορες στατιστικές παγκοσμίως, ένας αυξανόμενος αριθμός καταναλωτών, αντί της αγοράς δαπανηρών προϊόντων, όπως αυτοκίνητα, κλίνει διαρκώς προς την ενοικίασή τους. Άλλωστε, «τα πάντα παλιώνουν σχεδόν αμέσως. Το να έχουμε, να κατέχουμε και να συσσωρεύουμε έχει όλο και μικρότερη αξία σε μια οικονομία που η μόνη σταθερά είναι η αλλαγή αυτή καθ' εαυτή»³.

Στον κόσμο του Άνταμ Σμιθ⁴, η λειτουργία της αγοράς βασίζεται στην προσπάθεια συγκέντρωσης ιδιοκτησίας και στον αποκλεισμό των άλλων από αυτή. Αντίθετα, η δικτύωση των σύγχρονων επιχειρήσεων προϋποθέτει και επιβάλλει τις στρατηγικές συμμαχίες: συμφωνίες για από κοινού άντληση πόρων και για μοίρασμα των κερδών. Πολλές εταιρείες δεν πωλούν πλέον αντικείμενα η μία στην άλλη, αλλά διαχειρίζονται από κοινού τους συλλογικούς τους πόρους δημιουργώντας τεράστια δίκτυα προμηθευτών – χρηστών με σκοπό τη μεγιστοποίηση του κέρδους. Εντάσσοντας, κάποιος, την εμπορική δραστηριότητά του σε ένα δίκτυο αμοιβαία επωφελών σχέσεων, μειώνει το ρίσκο ζημίας και εξασφαλίζει μεγαλύτερες πιθανότητες για την επιτυχία της κάθε εταιρείας χωριστά (win – win strategy)⁵.

Ο Μάνουελ Καστέλς⁶ διακρίνει πέντε τύπους δικτύων στη νέα παγκόσμια οικονομία.: Τα δίκτυα των προμηθευτών (υπερεργολάβοι), τα δίκτυα των παραγωγών, τα δίκτυα των πελατών (διανομείς, μεταπωλητές, κανάλια αγοράς κλπ), τους συνηθισμένους συνασπισμούς (συνένωση εταιρειών ενός κλάδου που δεσμεύονται να χρησιμοποιήσουν τις τεχνολογικές προδιαγραφές που επιβάλλει η ηγετική εταιρεία) και τα δίκτυα τεχνολογικής συνεργασίας που επιτρέπουν στις εταιρείες να απολαμβάνουν τα οφέλη από τη νέα ειδημοσύνη που προκύπτει ύστερα από συνεχή έρευνα.

Σε κάθε περίπτωση, αυτό που πρωτίστως χαρακτηρίζει τη νέα δικτυακή οικονομία είναι η επιτάχυνση της τεχνολογικής καινοτομίας. Η ταχύτητα των καινοτομιών και ο κύκλος ζωής του προϊόντος υπαγορεύουν τους όρους της νέας οικονομίας. Η πρόβλεψη, πριν από αρκετά χρόνια της εταιρείας Intel, ότι η δύναμη επεξεργασίας των ηλεκτρικών υπολογιστών θα διπλασιάζεται κάθε οχτώ μήνες, ενώ το κόστος παραγωγής τους θα παρέμενε σταθερό, αποδείχτηκε εξαιρετικά ακριβές. Τα «έξυπνα» προϊόντα που περιέχουν ολοκληρωμένα κυκλώματα είναι πολύ πιο ευαίσθητα στο χρόνο απ' ό,τι τα παραδοσιακά προϊόντα. Η έμφαση επομένως δίνεται στις διαδοχικές γενιές του προϊόντος και όχι στον κύκλο ζωής της κάθε γενιάς. Ο ιλιγγιώδης πολλαπλασιασμός των νέων προϊόντων με μικρότερη διάρκεια ζωής οδήγησε το Νέιθαν Μίρβολντ, ανώτατο διοικητικό στέλεχος της Microsoft, στο εξής

³ Rifkin J., ό.π., σ.20

⁴ Smith A., *An inquiry into the Nature and Causes of the Wealth of Nations*, London: Methuen, 1961, p. 475

⁵ ελληνιστί: «Η στρατηγική με την οποία όλοι νικούν»

⁶ Castells M., *The rise of Network Society*, Massachusetts (USA): Blackwell, 1996, p. 191

σαρκαστικό σχόλιο: «Δεν έχει σημασία πόσο καλό είναι το προϊόν σας, απέχετε μόνο οχτώ μήνες από την αποτυχία»⁷.

Η μετατόπιση από τις οικονομίες κλίμακας στις οικονομίες της ταχύτητας είναι ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά της νέας εποχής. Προς την ίδια κατεύθυνση, εξάλλου, συντείνει και η μικρότερης διάρκειας προσοχή των καταναλωτών. Με τον καταγισμό χιλιάδων νέων προϊόντων που μπαينوβαίνουν στην αγορά με ταχύτατους ρυθμούς, είναι φυσικό η ανυπομονησία του αγοραστικού κοινού να μεγαλώνει και η εστίασή του σε συγκεκριμένα αγαθά να φθίνει.

Από τα παραπάνω προκύπτει ότι η ιδέα της «οργάνωσης» του Μαξ Βέμπερ, ως μιας σχετικά παγωμένης δομής, δεν βρίσκει πλέον εφαρμογή στην οικονομία των δικτύων. Σήμερα η επιβίωση των εταιρειών εξαρτάται πρωτίστως από το κατά πόσο είναι ευέλικτες και ικανές να αλλάζουν μορφή και σχήμα στιγμιαία, ώστε να προσαρμόζονται στις μεταβαλλόμενες συνθήκες. Ακόμη περισσότερο βέβαια, εξαρτάται από τη δυνατότητα συμμετοχής στα επεκτεινόμενα εμπορικά δίκτυα αφού, το να μείνει κανείς εκτός του κυκλώματος, σημαίνει οικονομικό μαρασμό και θάνατο.

1β. Η «άυλη» οικονομία

Ενώ στη βιομηχανική εποχή ο πλούτος αποτελούσε ευθεία συνάρτηση της μάζας του φυσικού κεφαλαίου, στη νέα εποχή η οικονομική ευημερία προκύπτει από «αόρατες» μορφές ισχύος οι οποίες στηρίζονται πρωτίστως στην αξιοποίηση της πληροφορίας. Ήδη από το 1996, ο τότε διοικητής της Κεντρικής Τράπεζας των ΗΠΑ, Άλν Γκρίσπαν, είχε παρατηρήσει ότι η οικονομία «χάνει βάρος». Τα ελαφρύτερα κατασκευαστικά υλικά, ο αυξανόμενος ρόλος των υπηρεσιών, η ανάδειξη της πληροφορίας ως του σημαντικότερου πόρου κλπ., όλα, συνέτειναν στη συρρίκνωση της υλικότητας της οικονομικής παραγωγής.

Κατ' αρχάς παρατηρείται μείωση της ακίνητης περιουσίας μέσα στους ίδιους τους εργασιακούς χώρους της εταιρείας. Τα αυτόνομα γραφεία εξαφανίζονται στο σύγχρονο δικτυακό τύπο «ανοιχτής» οργανωτικής δομής. Δεδομένου ότι οι ομάδες εργασίας απαιτούν ανοιχτές περιοχές που ενθαρρύνουν την επικοινωνία των μελών τους, ο ιδιωτικός χώρος παραχωρεί τη θέση του στον κοινωνικό χώρο. Προκειμένου μάλιστα η διεύθυνση να μειώσει περαιτέρω το χώρο του γραφείου, παρέχονται στους εργαζόμενους κινητά τηλέφωνα και φορητοί υπολογιστές ώστε να μπορούν να δουλεύουν και από απόσταση. Ακόμη περισσότερο, φυσικά, η κατάργηση της υλικής μορφής του χώρου επισπεύδεται με τη μετατόπιση, από τους χάρτινους φακέλους, στην ηλεκτρονική αποθήκευση δεδομένων.

Η επόμενη σημαντική μεταβολή αφορά στη συρρίκνωση των αποθεμάτων. Παλιότερα οι εταιρείες συνήθιζαν να συσσωρεύουν ποσότητες υλικών αγαθών σε γιγαντιαίες αποθήκες. Σήμερα οι παραγγελίες μεταβιβάζονται αστραπιαία, μέσω ισχυρών υπολογιστών, από το σημείο πώλησης στους προμηθευτές, οι οποίοι αναλαμβάνουν να στείλουν τα προϊόντα στους λιανοπωλητές μέσα σε λίγες ημέρες ή ώρες. Πολλές επιχειρήσεις άλλωστε, όπως η Εθνική Εταιρεία Δικύκλων της Ιαπωνίας, έχουν κάνει ένα επιπλέον βήμα: Ο αγοραστής μπορεί να παραγγείλει το δικό του δίκυκλο επιλέγοντας τα εξαρτήματα της αρεσκείας του. Οι πληροφορίες διαβιβάζονται ηλεκτρονικά στο εργοστάσιο και το επί παραγγελία ποδήλατο κατασκευάζεται και στέλνεται σε περίπου τρεις ώρες. Γενικότερα το ηλεκτρονικό

⁷ Tapscott D., *The digital Economy: Promise and Peril in the Age of Networked Intelligence*, N. York: McGraw-Hill, 1996, p.26

εμπόριο μέσω ίντερνετ μεγεθύνεται ραγδαία καθιστώντας τα αποθέματα λιγότερο σημαντικά.

Το χρήμα χάνει σταδιακά την υλική του μορφή. Καθημερινά, περισσότερα από 2,5 τρις δολάρια διακινούνται μέσω των ηλεκτρονικών δικτύων στη Νέα Υόρκη. Ο Ουόλτερ Κούρτσμαν παρατηρεί εύστοχα ότι «η νέα εξαϋλωμένη μορφή του χρήματος δεν είναι παρά συνδυασμοί του ενός και του μηδέν, των θεμελιωδών μονάδων ηλεκτρονικού υπολογισμού... που διοχετεύονται μέσω καλωδίων, προωθούνται στις λεωφόρους των οπτικών ινών, μεταδίδονται με παλμούς στους δορυφόρους και από 'κει, με ακτίνες, από τον ένα σταθμό αναμετάδοσης μικροκυμάτων στον άλλο... Το χρήμα είναι τώρα μια εικόνα»⁸. Η νέα ηλεκτρονική οικονομία απαλλάσσεται από το μετρητό χρήμα. Οι μηχανές αυτόματων συναλλαγών, οι έξυπνες κάρτες και το ψηφιακό χρήμα μεταβάλλουν την αντίληψή μας για το χρήμα. Ενδεχομένως, σε 20 – 30 χρόνια, το νόμισμα, από σκληρό υλικό, να θεωρείται σαν μια ιστορική παραδοξότητα, σύμβολο μιας περασμένης οικονομικής εποχής πολύ πιο υλικής στη φύση της.

Η εξάλειψη της υλικής μορφής του χρήματος σχετίζεται παράλληλα με τη μείωση των αποταμιεύσεων και την αύξηση του προσωπικού χρέους. Το σύστημα των δόσεων και οι πιστωτικές κάρτες επιτρέπουν στους καταναλωτές να πολλαπλασιάζουν τις αγορές τους, συχνά ξοδεύοντας πέρα απ' όσο αντέχουν τα εισοδήματά τους, αναβάλλοντας την εξόφληση αγαθών και υπηρεσιών. Η αίτηση χρεοκοπίας, που κάποτε εθεωρείτο επαίσχυντη εμπειρία, στιγματίζει λιγότερο ένα άτομο απ' ό,τι η μικρή αγοραστική δύναμη.

Υπό αυτό το πρίσμα, οι εταιρείες προτιμούν να δανείζονται αντί να αγοράζουν το φυσικό κεφάλαιο που χρειάζονται. Σχεδόν κάθε τύπου επιχειρηματικός εξοπλισμός μπορεί τώρα να ενοικιαστεί επιτρέποντας στην εταιρεία να αφοσιωθεί σε ό,τι κάνει για να βγάλει κέρδος και να αφήσει σε άλλους την επιτέλεση των λειτουργιών υποστήριξης. Εκτός αυτού, δεδομένης της εξειδίκευσης του προμηθευτή, παρέχονται συνολικά υπηρεσίες καλύτερης ποιότητας.

Στη νέα δικτυακή οικονομία οι καινοτομίες και το ταλέντο είναι τα πιο σημαντικά στοιχεία. Αυτό που πραγματικά πουλιέται και αγοράζεται είναι ιδέες και εικόνες. Τα παραδείγματα της Nike και της Microsoft αποδεικνύουν του λόγου το αληθές. Αν και είναι η μεγαλύτερη εταιρεία παραγωγής κατασκευής αθλητικών υποδημάτων στον κόσμο, η Nike δεν έχει ούτε ακίνητα, ούτε εργοστάσια, ούτε μηχανήματα. Αναθέτει τα πάντα σε ένα δίκτυο εξωτερικών προμηθευτών, ενώ η ίδια συνίσταται σε ένα στούντιο έρευνας και σχεδιασμού, και στηρίζεται σε έναν υψηλού επιπέδου μηχανισμό διανομής. Ομοίως, «το μόνο περιουσιακό στοιχείο της Microsoft είναι η ανθρώπινη φαντασία»⁹. Η αξία της μετοχής της Microsoft ουσιαστικά απεικονίζει την (υπερ)αξία του ταλέντου και της ειδημοσύνης των στελεχών της.

Ίσως η πιο απτή απόδειξη του μεταβαλλόμενου χαρακτήρα του καπιταλισμού να είναι η ραγδαία αύξηση της δικαιόχρησης¹⁰ τα τελευταία τριάντα χρόνια. Εκτιμάται ότι αυτή η μορφή επιχειρηματικής οργάνωσης καλύπτει στις ΗΠΑ πάνω από το 40% όλων των λιανικών πωλήσεων, ενώ εξαπλώνεται με ταχείς ρυθμούς και σε όλο τον υπόλοιπο κόσμο. Το συγκεκριμένο σύστημα επιτρέπει στις μεγάλες εταιρείες να δημιουργούν μικρότερες επιχειρήσεις που λειτουργούν ως τοπικά υποκατάστατά τους και στις μικρές επιχειρήσεις να αποκτούν πρόσβαση σε οικονομίες κλίμακας. Η σχέση δεν είναι μεταξύ πωλητή-αγοραστή, αλλά

⁸ Kurtzman J., *The Death of Money: How the Electronic Economy Has Destabilized the World's Markets and created Financial Chaos*, N. York: Simon & Schuster, 1993, σ.17

⁹ Moody F., *Mr Software*, New York Times Magazine, 25/08/1991, p.56

¹⁰ Rifkin J., ό.π., σ. 114

προμηθευτή-χρήστη. Ουσιαστικά το σύστημα προωθεί περισσότερο την εξάπλωση μιας ιδέας και λιγότερο ενός προϊόντος. Οι γονικές εταιρείες έχουν συνειδητοποιήσει ότι οι ιδέες και οι εμπορικές μάρκες έχουν πολύ μεγαλύτερη αξία από τα ακίνητα περιουσιακά τους στοιχεία.

1γ. Από τις υπηρεσίες στις επί πληρωμή εμπειρίες

Η νέα προσέγγιση του επιχειρείν επικεντρώνεται στην πρόσβαση σε υπηρεσίες και όχι στην πώληση προϊόντων. Στη δικτυακή οικονομία κάθε επιχειρηματίας δεν έχει ως βασικό στόχο να πουλήσει ένα και μοναδικό προϊόν σε όσους περισσότερους πελάτες μπορεί. Πρωτίστως ενδιαφέρεται να πουλήσει σε ένα και μοναδικό πελάτη όσο το δυνατόν περισσότερα προϊόντα. Προκειμένου να περιγράψουν την μετατόπιση ενδιαφέροντος των επιχειρήσεων στην καθιέρωση μιας μακροχρόνιας σχέσης με τον πελάτη, οι ειδικοί του μάρκετινγκ χρησιμοποιούν τον όρο «εφ' όρου ζωής αξία» (EZA). Αν μια εταιρεία έχει ως κύριο προϊόν της π.χ. τις βρεφικές πάνες, συνήθως παρέχει όσες πάνες χρειάζεται ένα μωρό, έναντι ελαχίστου αντιτίμου, αποσκοπώντας να προμηθεύσει αργότερα την ίδια οικογένεια με παιδικά ρούχα, παιδικά παιχνίδια, παιδικές τροφές.

Οπωσδήποτε ο προσδιορισμός της εφ' όρου ζωής ενός ατόμου καθίσταται δυνατός χάρη στις νέες τεχνολογίες της πληροφορίας και των τηλεπικοινωνιών, που επιτρέπουν την αλληλεπίδραση και που, για το λόγο αυτό, καλούνται συχνά «τεχνολογίες σχέσεων» ή «τεχνολογίες Σ». Η παραγωγή δίνει έτσι τα σκήπτρα στο μάρκετινγκ και ο έλεγχος του πελάτη γίνεται ο στόχος της εμπορικής δραστηριότητας. Όλο και πιο συχνά, οι προμηθευτές προσηλώνονται στις ξεχωριστές ατομικές ανάγκες των καταναλωτών, οι οποίες στη συνέχεια γίνονται προϊόντα σύμφωνα με τις εκάστοτε εξειδικευμένες απαιτήσεις. Οι εταιρείες, επομένως, εμφανίζονται σαν ατζέντδες καλύπτοντας μια ολόκληρη γκάμα υπηρεσιών.

Το επόμενο στάδιο είναι η ίδρυση «κοινοτήτων κοινών ενδιαφερόντων» και η δημιουργία «κοινοτικών δεσμών». Πολλοί επιχειρηματικοί όμιλοι σχεδιάζουν συναθροίσεις πελατών προκειμένου να μοιραστούν το κοινό τους ενδιαφέρον για το είδος που εμπορεύεται η εταιρεία τους. Για παράδειγμα, η «Λέσχη των Πρώτων», του ξενοδοχείου Holiday Inn, καλύπτει τα έξοδα των 500 έως 1000 πιο τακτικών επισκεπτών του ξενοδοχείου για να τους συγκεντρώσει, δυο φορές το χρόνο, σε ένα από τα πολυτελή ιδιόκτητα θέρετρα για ένα Σαβ/κο διασκέδασης και επαφών με τη διεύθυνση.

Στο ίδιο πλαίσιο εντάσσονται οι «οικισμοί κοινού ενδιαφέροντος» (ΟΚΕ) που ήδη εκτείνονται σε όλη την επικράτεια των ΗΠΑ¹¹. Πρόκειται για ένα είδος μικρών πόλεων μέσα στις πόλεις οι οποίες είναι δομημένες σύμφωνα με τα - κοινά - γούστα των ανθρώπων που επιλέγουν να διαμείνουν εκεί. Οι ΟΚΕ είναι εξ ολοκλήρου εμπορευματοποιημένοι περιφραγμένοι χώροι κατοικίας και, σε αντίθεση με τις παραδοσιακές κοινότητες, η πρόσβαση εποπτεύεται αυστηρά. Μία από τις πιο γνωστές είναι η κοινότητα «Γιορτή», της εταιρείας Walt Disney. Η ονομασία της παραπέμπει ευθέως στο μοντέλο ζωής που υπόσχεται σε όσους την επιλέξουν. Είναι προφανές ότι η διαμονή στους ΟΚΕ απαιτεί από τους ιδιοκτήτες των σπιτιών να ζήσουν σύμφωνα με τους κανόνες της εταιρείας. Υπό αυτή την έννοια, οι ΟΚΕ αντιπροσωπεύουν την τάση προς την καθολίκευση των εταιρικών αξιών.

¹¹ Rifkin J., ό.π., σ. 215

Γίνεται σαφές ότι στη δικτυακή οικονομία οι υπηρεσίες εξελίσσονται σε επί πληρωμή εμπειρίες¹². Η ανάγωγή της συνολικής εμπειρίας των ανθρώπων σε μια εμπορική τιμή που αντιστοιχεί στην ενοικίαση ενός στυλ ζωής μοιάζει να είναι το επόμενο βήμα των καπιταλιστικών συναλλαγών. Συνειδητά ή ασυνειδητά μοιάζει να εμπορευματοποιείται ο ίδιος ο χρόνος της ζωής ενός ατόμου.

Περνάμε από την εποχή που μετατρέπαμε τους φυσικούς πόρους σε υλικά αγαθά σε μια περίοδο όπου πληρώνουμε για να μετασχηματίσουμε τους πολιτισμικούς πόρους σε τρόπους ψυχαγωγίας. Μοιραία η κουλτούρα αναδομείται βάσει της νέας εμπορικής αναγκαιότητας. Οι σύγχρονες τεχνολογίες επικοινωνίας επιτυγχάνουν να συνενώσουν στις μάζες των ανθρώπων μέσω προσομοιωμένων ειδών κοινών πολιτισμικών εμπειριών, οι οποίες, αν και λιγότερο οικείες, είναι συχνά πιο ελκυστικές και διασκεδαστικές. Οι βιομηχανίες παραγωγής εμπειριών κυριαρχούν πλέον στη νέα οικονομία καλύπτοντας ολόκληρο το φάσμα των πολιτιστικών δραστηριοτήτων, από τα ταξίδια μέχρι την ψυχαγωγία. Η απασχόληση στη βιομηχανία της εμπειρίας αυξάνεται σχεδόν δύο φορές ταχύτερα από την απασχόληση στον τομέα των υπηρεσιών. Ο Τζέιμς Όγκιλβι παρατηρεί σχετικά ότι «*η μεγέθυνση του οικονομικού κλάδου της εμπειρίας εκφράζει παράλληλα τον κορεσμό από τα πράγματα που έχει παράγει η βιομηχανική εποχή*». Εύλογα λοιπόν, «*οι σημερινοί καταναλωτές δεν αναρωτιούνται τόσο «τι, απ' όσα ήδη έχω, θέλω να έχω», όσο «ποια από τις εμπειρίες, που δεν έχω ακόμα βιώσει, επιθυμώ;*»¹³

Χαρακτηριστική είναι επίσης η μεταστροφή στο χώρο – και στην έννοια – της δημόσιας πλατείας. Οι πολιτιστικές δραστηριότητες που συντελούνταν κάποτε στη δημόσια πλατεία έχουν απορροφηθεί από περιφραγμένα εμπορικά κέντρα και έχουν γίνει αντικείμενα προς πώληση. Πρόκειται για τόπους σχεδιασμένους με τέτοιο τρόπο ώστε να αναπαράγουν τμήματα της κουλτούρας σε προσομοιωμένες εμπορικές μορφές. Μοιάζουν με θεατρικούς χώρους, έξω από το χρόνο – αφού συνήθως δεν υπάρχουν κάπου ρολόγια – όπου παίζεται το έργο «κατανάλωση». Οι επιχειρηματίες που συμμετείχαν στην κατασκευή του μεγαλύτερου εμπορικού κέντρου στον κόσμο, στο Ουέστ Έντμοντον του Καναδά, οραματίστηκαν τη μεταφορά της κουλτούρας όλου του κόσμου σε ένα, γιγαντιαίων διαστάσεων, εσωτερικό χώρο. Το μήνυμα που απευθύνουν φαίνεται να είναι: «*Δεν χρειάζεται να ταξιδέψετε για να δείτε τη Νέα Υόρκη, το Παρίσι, το Πεκίνο ή την Αθήνα. Εμείς φέραμε τα αξιοθέατα των πόλεων αυτών εδώ, για σας*».

Οι βιομηχανίες θεάματος επιδιώκουν την κατάτμηση της κουλτούρας σε μορφές προσωπικής, εμπορικής ψυχαγωγίας. Η οικονομία της φαντασίας και του παιχνιδιού, των έντονων και απολαυστικών ζωντανών εμπειριών, είναι πανταχού παρούσα στην καθημερινή ζωή του μέσου ανθρώπου της Δύσης. Αμερικανοί και Δυτικοευρωπαίοι ξοδεύουν κάθε χρόνο δισεκατομμύρια στον κινηματογράφο, σε ενοικιάσεις βιντεοταινιών, βιντεοπαιχνιδιών, σε ταξίδια, σε θεαματικά αθλήματα, σε ριψοκίνδυνες ψυχαγωγικές δραστηριότητες, στο τζόγο, σε θεματικά πάρκα, σε βιβλία, περιοδικά, δίσκους, καθώς και άλλες μορφές αναψυχής. Το αποτέλεσμα είναι η οικονομία να μεταμορφώνεται τάχιστα από ένα γιγαντιαίο εργοστάσιο σε ένα γιγαντιαίο θέατρο.

2. Η Γνώση στην εποχή των δικτύων

¹² Rifkin J., ό.π.

¹³ Ogilvy Jam., “This Postmodern Business”, Marketing and Research Today, 18/02/1990, p. 14

2^α. Από τα σταθερές στις μεταβλητές δομές γνώσης

Η δημιουργία και η επεξεργασία της γνώσης στη σύγχρονη εποχή των δικτύων δεν αποσκοπεί πλέον στην αναπαραγωγή μιας παραδοσιακής τάξης, αλλά στόχο έχει να παράγει συνεχώς το νέο. Τα υπέρ-εξελιγμένα δίκτυα υπολογιστών ωθούν την κοινωνία σ' έναν αέναο πειραματισμό, ο οποίος έχει μεγάλο αντίκτυπο στον κόσμο και στον πολιτισμό του. Διαφορετικά με ό,τι συμβαίνει στην παράδοση, η οποία βασίζεται σε μία σταθερή επανάληψη των ίδιων αξιών, η συλλογική γνώση στις δυναμικές κοινωνίες του 21^{ου} αιώνα είναι πολύ πιο ευέλικτη και ευμετάβλητη. Εν μέσω κοινωνικών δεδομένων σαφώς πιο πολύπλοκων, οι αποφάσεις που λαμβάνονται εκκινούν από μια διάσπαρτη και ετερόκλητη γνώση και όχι από παγιωμένα πρότυπα σκέψης και δράσης.

Στην κοινωνία της ύστερης νεωτερικότητας κάθε άτομο δεν είναι μόνο καταναλωτής της γνώσης και της πληροφορίας, αλλά δύναται να διαμορφώσει το δικό του γνωστικό σύστημα αξιών. Αυτό σημαίνει ότι οι διαδικασίες της γνώσης ή του σκέπτεσθαι δεν εδράζονται πλέον σε κάποιες σταθερές βάσεις. Αντίθετα, πρέπει μάλλον να θεμελιώσουμε την αντίληψή μας στην απουσία θεμελίων. Άλλωστε, η σύγχυση για τον κόσμο που μας περιβάλλει, η ανικανότητα πρόγνωσης του μέλλοντος, η ατόνηση της πίστης στη γραμμική έννοια της προόδου και η κατάρρευση της ιδέας ότι οι επιστήμες και οι τεχνικές έχουν μόνο ευεργετικό αποτέλεσμα εισήγαγαν παντού την αβεβαιότητα¹⁴.

Στη διαμόρφωση της νέας κατάστασης, κεντρικό ρόλο διαδραματίζουν οι νέες τεχνολογίες της επικοινωνίας οι οποίες έχουν δημιουργήσει μία εξαιρετικά πολύπλοκη δικτυακή υποδομή, που αποτελείται από ένα πλήθος διαφορετικών στοιχείων, όπως επίπεδα, πρωτόκολλα, δίκτυα υπολογιστών, συσκευές λήψης κλπ. Η κατάργηση των ορίων του χώρου από τη διαδικτυακή επικοινωνία, ο ευέλικτος συνδυασμός πληροφοριών με διάφορα συστήματα πλοήγησης και η ταχεία αλλαγή των ρόλων πομπών - δεκτών, επιβάλλουν την αναθεώρηση των παραδοσιακών κανόνων συμπεριφοράς.

Σταδιακά η γνώση, η οποία προκύπτει από την εμπειρία, χάνει τη σημασία της. Αυτό συμβαίνει κυρίως διότι καταρρέει το μοντέλο της αιτιότητας βάσει του οποίου, ως τώρα, οργανώνονταν τα αποθέματα γνώσης και συντονίζονταν οι δράσεις. Το μοντέλο της αιτιότητας εντάσσεται στην παράδοση της γραμμικής σκέψης και αποτιμά τα γεγονότα με έναν πραγματιστικό τρόπο, που αποδίδει τα αίτια και τις ευθύνες των πράξεων σε αντίστοιχα κίνητρα με αυτά που προκάλεσαν ανάλογα γεγονότα στο παρελθόν. Οι ρίζες αυτού του μοντέλου θα πρέπει να αναζητηθούν στην περίοδο του Διαφωτισμού, όταν ο άνθρωπος επεδίωξε να απελευθερωθεί από εξωτερικούς, «ξένους» καταναγκασμούς. Ο ορθός λόγος στηρίχθηκε αφενός στην καθυπόταξη των «σκοτεινών» δυνάμεων της φύσης και αφετέρου στην (αυτό)κυριαρχία της κοινωνίας και των ατόμων διαμέσου της αποδοχής κοινά αποδεκτών κανόνων συμπεριφοράς.

Στη σημερινή εποχή, ωστόσο, δεν είναι πλέον δυνατή μια άμεση σχέση με τη φύση, αλλά ούτε και μια άμεση σχέση του ανθρώπου με τον εαυτό του. Η αυτονόμηση, σε μεγάλο βαθμό, της τεχνολογίας έχει θέσει σε αμφισβήτηση τη δυνατότητα της κατά περίπτωση δράσης, βάσει της εμπειρίας. Εξαιτίας του πολλαπλασιασμού των δράσεων και του συγκεχυμένου χαρακτήρα των αντιδράσεων εξασθενεί και η σχέση ανάμεσα σε αιτία και αποτέλεσμα. Οι τεχνικοί μικρόκοσμοι

¹⁴ Prigogine I., *Το τέλος της Βεβαιότητας*, Αθήνα: Κάτοπτρο, 1997

δεν μπορούν πλέον να κατασκευασθούν ή να εξηγηθούν με τις κλασικές αιτιώδεις διαδικασίες. Η χαοτική δομή των ψηφιακών δικτύων εξαρτάται από ένα πλήθος τεχνολογικών στοιχείων και παραμέτρων, σε τέτοιο βαθμό, ώστε δεν μπορούμε πλέον να βασισθούμε στα δεδομένα της – τεχνικής – εμπειρίας.

Σε κάθε περίπτωση, η αξία της εμπειρίας, ως βάση της γνώσης, δεν τίθεται συνολικά σε αμφισβήτηση. Είναι φανερό όμως, ότι στην εποχή των δικτύων, ο πειραματισμός με το καινούργιο ξεπερνάει τα όρια της εμπειρίας, αφού αυτή δεν προλαβαίνει να αποκρυσταλλωθεί και να σχηματοποιηθεί. Η επιτάχυνση των καινοτομιών έχει ως αποτέλεσμα να παράγεται μια γνώση η οποία δεν μπορεί να οργανωθεί και να αξιολογηθεί σύμφωνα με το μοντέλο της αιτιότητας¹⁵. Υπό αυτές τις συνθήκες καθιερώνεται ένας νέος τύπος γνώσης που συνίσταται σε μια αυθαίρετη συσχέτιση ανεξάρτητων μεταβλητών, η οποία, κατά περίπτωση, δίνει διαφορετικά αποτελέσματα.

Πρέπει να σημειωθεί ότι η διάδοση της παραδοσιακής εμπειρικής γνώσης στηριζόταν στην ικανότητα μάθησης. Με τη σειρά της αυτή διασφαλιζόταν με τη συνέχιση της εμπειρίας που δοκιμαζόταν στα πλαίσια νέων προσπαθειών. Αντίθετα, η νεότερη εξέλιξη της τεχνικής έχει σε μεγάλο βαθμό έναν ασυνεχή χαρακτήρα, ο οποίος επιτρέπει, μόνο περιορισμένα, τη σύνδεση με την εμπειρία.

Συμπερασματικά, η τεράστια πολυπλοκότητα της δομής, των διασυνδέσεων και των λειτουργιών των δικτύων της σύγχρονης εποχής αλλάζει σημαντικά τον τρόπο παραγωγής, μετάδοσης και πρόσληψης της γνώσης. Το βασικό πρόβλημα που προκύπτει αφορά στην αδυναμία ένταξης των διαφορετικών, επιμέρους στοιχείων σε ένα ενιαίο σύστημα αξιολόγησης. Στα πλαίσια αυτά, η έμφαση πρέπει να δοθεί στις διαδικασίες «μοντελοποίησης» και όχι στην αιτιοκρατική περιγραφή των εκάστοτε στοιχείων των τεχνολογικών συστημάτων.

2β. Η «ασύνδετη» επιστημονική γνώση

Η επιστημονική γνώση σήμερα δεν βασίζεται πλέον σε ένα σταθερό πλαίσιο κανόνων και αξιών. Οι τεχνολογικές εξελίξεις έχουν προκαλέσει τριγμούς στο οικοδόμημα της κλασικής επιστήμης, το οποίο στηρίζεται σε ένα μηχανιστικό, αιτιοκρατικό και τακτοποιημένο κόσμο, όπου όλα υπακούουν σε παγκόσμιους νόμους. Σε αντίθεση με την παραδοσιακή επιστήμη, η οποία έδινε σημασία στη σταθερότητα, την τάξη, την ομοιομορφία, την ισορροπία, τις γραμμικές σχέσεις, εμφανίζονται σήμερα στον κόσμο αταξία, τυχαιότητα, το απρόβλεπτο¹⁶. Η λεγόμενη «κοινή γνώση» εμφανίζεται κατακερματισμένη σε κοινωνικά δίκτυα τα οποία τέμνουν οι τεχνολογίες της επικοινωνίας.

Κάθε επιστήμονας που συμμετέχει στα δίκτυα της γνώσης, συνήθως γνωρίζει μόνο ένα απόσπασμα από το σύνολο των αποθεμάτων της. Η γνώση που συγκεντρώνεται στην επιστήμη δεν διατίθεται κεντρικά, οπότε ο επιστήμονας δεν είναι δυνατόν να έχει πρόσβαση σε κάποια ενιαία δομή της. Συνεπώς η ανάπτυξη της επιστήμης στηρίζεται εξ ορισμού σε μια αποκεντρωμένη διαδικασία, όπου ο κάθε επιστήμονας κατανοεί μόνο ένα μέρος της ερευνητικής πορείας και, ωστόσο, συμβάλλει στην παραγωγή ενός κοινού αποτελέσματος. Με βάση αυτό το δεδομένο, είναι προφανές ότι η εμπιστοσύνη μεταξύ των εκάστοτε εμπειρογνομόνων είναι θεμελιώδης αξία για την πρόοδο της κλασικής επιστήμης. Όπως έδειξε ο Thomas Kuhn¹⁷, η εμπιστοσύνη, ως μηχανισμός επεξεργασίας της ατελούς γνώσης, είναι

¹⁵ Ζέρη Π., *Ψηφιακά Δίκτυα, Γνώση και Δημόσια Πολιτική*, Αθήνα: Ι. Σιδέρης, 2006, σ. 44-46

¹⁶ Prigogine I./ Stengers Is., *Τάξη μέσα στο Χάος*, Αθήνα: Κέδρος, 1986, σ. 23

¹⁷ Kuhn T.S., *Η δομή των επιστημονικών επαναστάσεων*, Θεσ/κη: Σύγχρονα Θέματα, 1981

αναγκαία προκειμένου οι επιμέρους επιστημονικοί τομείς να ενσωματώνονται αρμονικά σε ένα γενικότερο πλαίσιο.

Με την εμφάνιση των μη γραμμικών επιστημονικών διαδικασιών, ο σχηματισμός ενός τέτοιου γενικού πλαισίου αναφοράς τίθεται σε αμφισβήτηση. Όπως έχει ήδη αναλυθεί, το μοντέλο της αιτιότητας, που αποτελούσε την υποδομή ενός τέτοιου πλαισίου, έχει αντικατασταθεί από ένα νέο τρόπο σκέψης, για τον οποίο προέχει η δυνατότητα επιλογής και συνδυασμού αφηρημένων μεταβλητών. Απ' ό,τι φαίνεται, μάλιστα, ο αριθμός των αποτελεσμάτων, που δύναται να προέλθουν από τους συνδυασμούς των επιστημονικών δεδομένων, δεν έχει τέλος.

Ανακεφαλαιώνοντας, είναι φανερό ότι το νέο μοντέλο επιστημονικής γνώσης επηρεάζεται καθοριστικά από τις βαθιές, διαρθρωτικές αλλαγές που λαμβάνουν χώρα στο πεδίο της τεχνικής. Η σύγχρονη τεχνολογία καταλύει τα όρια της παραδοσιακής επιστήμης. Το κλασικό πείραμα δεν μπορεί να διακριθεί από την πρακτική εφαρμογή της τεχνο-επιστημονικής γνώσης. Ανάμεσα στην επιστήμη και την τεχνική σχηματίζονται συστήματα, μέσα από τα οποία παράγεται ένας νέος τύπος γνώσης, που μόνο αποσπασματικά μπορεί να διαδοθεί στη γενική επιστημονική σφαίρα. Ενώ η ανάπτυξη της εμπειρίας εξαρτιόταν από τη διαμόρφωση σταθερών ιεραρχικών επιπέδων, η νέα τεχνολογική γνώση παράγεται από δίκτυα ανάμεσα σε οργανώσεις. Τώρα πια, η τεχνική δεν αποτελεί μόνο ένα μέσο εξεύρεσης πρακτικών προβλημάτων, αλλά παράγει η ίδια καινοτομίες, ανεξάρτητα από τις επιδιώξεις της επιστήμης.

2γ. Ο «παροξυσμός» του νέου

Η νεωτερικότητα χαρακτηρίζεται πρωτίστως από τη διαρκή προσπάθεια παραγωγής του νέου. Σήμερα, ωστόσο, η πίστη στο νέο διαφοροποιείται ριζικά από την έννοια του νέου, όπως αυτή διαμορφώνεται από την εποχή του Διαφωτισμού. Στους πρώιμους νέους χρόνους η έννοια του νέου είναι συνυφασμένη με το όραμα της διαρκούς προόδου, η οποία θα έβγαζε τον άνθρωπο από το σκοτάδι, θα τον καθιστούσε κυρίαρχο της μοίρας του και θα τού πρόσφερε τη δυνατότητα βελτίωσης των συνθηκών της ζωής του. Η συνεχής αναζήτηση του νέου συνδέεται με την ελπίδα ενός καινούργιου ξεκινήματος. Υπό αυτή την έννοια, το νέο τίθεται στον πυρήνα του ιστορικού μέλλοντος.

Τις δυο τελευταίες, περίπου, δεκαετίες παρατηρείται μια μεταβολή: Το νέο αυτονομείται από την πίστη στην πρόοδο και σταδιακά εξελίσσεται σε μια αξία αυθύπαρκτη. Η αντίληψη για το τέλος της ιστορίας δημιουργεί την πεποίθηση ότι είναι ανώφελο να προσδοκάται η εμφάνιση του νέου, διότι «το νέο είναι ήδη εδώ»¹⁸. Το νέο είναι το καινούργιο, το οποίο όμως δεν ενσωματώνει απαραίτητα την παράδοση. Η παλαιότερη αντίληψη ότι το μέλλον μπορεί να χτισθεί πάνω στο υπόστρωμα του παρελθόντος, δεν έχει πια ισχύ. Το μέλλον έχει κίολας έρθει, βρίσκεται μέσα στο παρόν ή, καλύτερα, είναι το παρόν. Με άλλα λόγια, η χρονική διάσταση του μέλλοντος καταργείται και αντικαθίσταται από τη χρονική κατηγορία του εκτεταμένου παρόντος.

Η σύγχρονη κοινωνία βρίσκεται διαρκώς σε κίνηση με αποτέλεσμα να βιώνει το μεταβατικό χαρακτήρα του νέου: άμα τη εμφανίσει του, το νέο γίνεται πάλι παλιό. Συνεπώς ο χρόνος της κοινωνίας στη σημερινή εποχή μεταβάλλεται σε μια επιταχυνόμενη καινοτομία. Αυτή η ασυνέχεια στην έννοια του χρόνου σημαδεύει τρόπον τινά και το τελικό σημείο της νοηματικής κατασκευής της προόδου. Διότι το

¹⁸ Ζέρη Π., ό.π., σ. 71

διαρκώς ανανεωμένο νέο δεν είναι αυτόματα και το καλύτερο. Απλώς, είναι το συνεχώς άλλο, το διαφορετικό.

Η κατασκευή του νέου για χάρη του νέου είναι ενδεικτική της κουλτούρας της ύστερης νεωτερικότητας και εκφράζει αφενός τη διάψευση των ελπίδων, που στηρίζονταν στην πρόοδο, και αφετέρου, την επίδραση της ταχύτητας των νέων τεχνολογιών στη ζωή του ανθρώπου της Δύσης. Το νέο είναι κάτι το αναπόφευκτο, είναι η ίδια η πραγματικότητα, δηλαδή οι σχέσεις, οι δραστηριότητες και οι αξίες που ορίζουν τον τρόπο του βίου μας. Με βάση αυτό το σκεπτικό, οι καινοτομίες δεν λαμβάνουν υπ' όψη παλαιότερες πολιτισμικές ιεραρχίες και αξίες. Οι καινοτομίες, για παράδειγμα, που αφορούν στην εκμετάλλευση των ανθρώπινων γονιδίων για εμπορικούς σκοπούς αποδεικνύει την αλλαγή των αξιών που αποδίδουμε στη ζωή γενικά¹⁹.

Η διαφοροποιημένη αντίληψη για το νέο αναδύεται ανάγλυφα μέσα από το έργο του J.A.Schumpeter²⁰, ο οποίος, στις αρχές του 20ού αιώνα, έβλεπε την καινοτομία ως την κινητήρια δύναμη που δίνει ώθηση στον άνθρωπο και στην κοινωνία. Ιδεατός φορέας του νέου είναι ο πρωτοπόρος επιχειρηματίας, που συνδυάζει τη δημιουργική φαντασία του καλλιτέχνη και τη δυναμική του ανθρώπου της πράξης. Αυτός ο τύπος ηγέτη αντιπαραβάλλεται με τη νωθρή μάζα, την οποία προσπαθεί να συμπαρασύρει μαζί του προς τα εμπρός. Στην περίπτωση αυτή το νέο εμφανίζεται ως έξοδος από την απραξία και την παθητική στάση, ως ο νέος δρόμος και το επόμενο – καλύτερο – βήμα.

Με την επιτάχυνση των καινοτομιών, στην εποχή των δικτύων, φτάνει και το τέλος της δυναμικής του νέου, που περιέγραφε ο Schumpeter, εφόσον η εμπειρία του τυχαίου και του φευγαλέου έχει γίνει καθημερινό στοιχείο της ζωής. Από τη στιγμή της γέννησής του, το νέο υπόκειται σε παρακμή.

Η πανίσχυρη, αλλά ασύμμετρη, σημερινή τεχνική παράγει ασύνδετες καινοτομίες που οδηγούν σε μια αποσπασματική, ατελή γνώση. Διότι η τεχνική δεν μπορεί να διαχωριστεί απόλυτα από τη γνώση. Όπως υπογραμμίζει ο Κ.Καστοριάδης, «το υλικό αντικείμενο δεν είναι ένα 'καθαρό όργανο'. Είναι πιασμένο σε ένα δίκτυο οικονομικών και κοινωνικών νοηματοδοτήσεων το οποίο υπάγεται το τεχνικό σύνολο όπου εντάσσεται»²¹. Άρα, καινοτομίες μπορούν να παραχθούν μέσα από τον πειραματισμό με προσωρινές ανά περίπτωση συσχετίσεις. Το γεγονός αυτό καθιστά ολόένα και πιο προβληματική τη σύνδεση μεταξύ της παραγωγής και της οικειοποίησης της γνώσης.

3. Οι πολιτικοί θεσμοί στην εποχή των δικτύων

3^α. Από τη μαζική δημοκρατία στις επιμέρους δημόσιες σφαίρες.

Ο ταχύτατος σχηματισμός νέων μορφών κοινωνικής οργάνωσης έχουν προκαλέσει τα τελευταία χρόνια τεράστια διαφοροποίηση και κατακερματισμό της κοινωνίας. Η νέα λογική της δικτυακής, ευέλικτης παραγωγής συμβαδίζει με μια σημαντική επιτάχυνση της κοινωνικής κινητικότητας, η οποία αναγκάζει τη σύγχρονη

¹⁹ Καστοριάδης Κ., «Η τεχνοεπιστήμη», στο *Ομιλίες στην Ελλάδα*, Αθήνα: Ύψιλον, 1990, σ. 143

²⁰ Schumpeter J.A., *The Theory of Economic Development*, Cambridge 1934, στο Π. Ζέρη, ό.π. σ. 78-86

²¹ Καστοριάδης Κ., «Η τεχνική», από το βιβλίο *Τα σταυροδρόμια του λαβυρίνθου*, Αθήνα: Ύψιλον, 1991, σ.269,287

κοινωνιολογία να εγκαταλείψει το παλιό ιεραρχικό μοντέλο κοινωνικής διαστρωμάτωσης. Έννοιες όπως «κοινωνική τάξη» ή «επαγγελματικά συνδικάτα» αντικαθίστανται από άλλες όπως «τρόπος ζωής», «ποιότητα ζωής», «αξιοποίηση ελεύθερου χρόνου».

Σταδιακά οι παραδοσιακές κοινωνικές αναφορές ανατρέπονται από μια πληθώρα προτύπων ζωής που επιτρέπουν – και επιβάλλουν – στον καθένα να ψάξει και να επιλέξει εκείνα τα στοιχεία που του ταιριάζουν καλύτερα, ώστε να διαμορφώσει το δικό του μοντέλο διαβίωσης. Ο ελεύθερος χρόνος χρησιμεύει για τη συλλογή μιας ποικιλίας όμορφων εμπειριών καθώς και για την αναζήτηση συνεχών απολαύσεων που παρέχονται από μια γιγαντιαία βιομηχανία (μέσα επικοινωνίας, ταξίδια, νέα τεχνολογικά “gadgets” κλπ). Αναπόφευκτα οι τρόποι συμπεριφοράς και οι προτιμήσεις διαφοροποιούνται σε ακραίο βαθμό σηματοδοτώντας το τέλος της μαζικής κουλτούρας και οδηγώντας σε μια άνευ προηγουμένου επικέντρωση στο άτομο.

Στις συνθήκες αυτές δύσκολα μπορεί να γίνει λόγος για μια και μόνη δημόσια σφαίρα. Στη θέση της πολιτικής δημόσιας σφαίρας στη μαζική δημοκρατία εμφανίζεται ένα πλήθος επιμέρους δημοσίων σφαιρών που αλλάζουν συνεχώς²². Αν στην περίοδο του κλασικού φιλελευθερισμού η εξισορρόπηση των αντιτιθέμενων κοινωνικών συμφερόντων γινόταν από μία ενιαία δημόσια σφαίρα, στην κοινωνία της γνώσης, τα ιδιωτικά δίκτυα σχέσεων είναι αυτά που δημιουργούν μια υποδομή συμβάσεων.

Είναι δύσκολο, επομένως, να μιλήσουμε σήμερα για πρωτοκαθεδρία του πολιτικού. Η κοινωνία δεν είναι δυνατόν να καθοδηγηθεί από ένα κέντρο. Η συλλογική τάξη μπορεί να θεωρηθεί μόνο ως αποτέλεσμα αναζήτησης και πειραματισμού με το καινούργιο. Οι κοινότητες των δικτύων υπερκεράζουν το δημόσιο και διαμορφώνουν μια κοινωνία άκεντρων, πολυδαίδαλων διαδικασιών.

Η έννοια του οικουμενικού αναπροσδιορίζεται. Μαζί της αλλάζουν οι ορισμοί του δημόσιου και ιδιωτικού, καθώς και της μεταξύ τους σχέσης²³. Τα δικαιώματα δεν διατυπώνονται πλέον στη βάση της έννοιας του πολίτη ή των πολιτικών δικαιωμάτων, αλλά με όρους ανθρωπίνων, ατομικών δικαιωμάτων. Το δημόσιο ταυτίζεται με το ιδιωτικό, το οποίο ανάγεται στην απόλυτη αξία της εποχής. Αυτό γίνεται άλλωστε αισθητό και από την αναφορά, όλο και πιο συχνά, της πολιτικής σκέψης και δράσης σε προσωπικά θέματα και υποθέσεις.

Η αναβάθμιση της ιδιωτικής έναντι της δημόσιας σφαίρας και η επικέντρωση στην «απόλυτη» ατομικότητα αντιστρατεύεται την ιδέα περί κοινωνίας των πολιτών. Ακόμη περισσότερο, έρχεται σε αντίθεση με την κλασική φιλελεύθερη παράδοση που συνδέει την έννοια της ατομικότητας με κοινά αμοιβαία ήθη και συναισθήματα. Αξίες όπως η «εμπιστοσύνη», η «αλληλεγγύη» ή οι «δεσμοί αμοιβαίου σεβασμού»²⁴ έρχονται σήμερα σε δεύτερη μοίρα από τη στιγμή που οι προσωπικές γνωριμίες στον κυβερνοχώρο και στα δίκτυα των υπολογιστών έχουν χαρακτήρα προσωρινό, φευγαλέο και δεν εδράζονται σε ένα κοινό υπόβαθρο ιστορίας, αγάπης, φιλίας κλπ.

Οι σημερινές κοινωνίες απομακρύνονται από την παράδοση και προσανατολίζονται σε ένα ανοιχτό μέλλον²⁵. Κύριο χαρακτηριστικό τους είναι η αυξανόμενη αβεβαιότητα, συνέπεια ενός πλήθους εναλλακτικών μοντέλων σκέψης και δράσης. Οι όποιες οργανώσεις ή σχέσεις προκύπτουν σχεδόν τυχαία ως αποτέλεσμα του αυθόρμητου συντονισμού ή ανταγωνισμού των δρώντων. Υπό αυτό το πρίσμα, το

²² Π. Ζέρη, ό.π., σ. 128

²³ βλ. σχετικά: Arendt H., *Η ανθρώπινη κατάσταση*, Αθήνα: Γνώση, σ. 38-40

²⁴ Giddens An., *Οι συνέπειες της νεωτερικότητας*, Αθήνα: Κριτική, 2001, σ. 47, 101

²⁵ Ζέρη Π., ό.π., σ. 140

κοινωνικό κεφάλαιο που παράγεται είναι σε μεγάλο βαθμό διασκορπισμένο εντός δικτύων που λειτουργούν ως επιμέρους – διαφοροποιημένες - δημόσιες σφαίρες.

3^β. Περιθωριοποίηση του έθνους-κράτους – Παγκοσμιοποίηση

Η εξέλιξη της πληροφορικής και των τεχνολογιών της επικοινωνίας αφαιρούν από τα έθνη κράτη μέρος της ικανότητάς τους να κυριαρχούν και να επιβάλλονται εντός των συνόρων τους. Με την επικράτηση των ψηφιακών δικτύων σε παγκόσμιο επίπεδο, αναπτύσσεται ένα διεθνές δίκτυο επικοινωνιών που παρακάμπτει τα εδαφικά σύνορα και αλλάζει εκ θεμελίων το χαρακτήρα της πολιτικής ζωής.

Αναρίθμητες επιχειρήσεις και ακόμη περισσότερα μεμονωμένα άτομα ξοδεύουν πιο πολύ χρόνο στον κυβερνοχώρο και στα ηλεκτρονικά δίκτυα παρά στην πολιτική επικράτεια όπου ζουν, ενώ ταυτίζονται περισσότερο με τις εικονικές τους διευθύνσεις παρά με τις γεωγραφικές. Για τους θιασώτες της νεοφιλελεύθερης αντίληψης, η ανάπτυξη των σύγχρονων τηλεπικοινωνιών, καθώς και των οπτικοακουστικών μέσων, άρει τα εμπόδια εισόδου στις αγορές, με αποτέλεσμα την ευκολότερη διάδοση των καινοτομιών, την αύξηση των εμπορικών ευκαιριών για όλους, και την αμφισβήτηση των φυσικών μονοπωλίων του παρελθόντος. Άλλοι, αντίθετα, υποστηρίζουν ότι οι νέες τεχνολογίες «προκαλούν νέες μορφές αποικιοκρατίας, εξαθλιώνοντας ακόμη περισσότερο τις χώρες που μειονεκτούν»²⁶.

Αν και η έννοια της παγκοσμιοποίησης ήρθε στο προσκήνιο την τελευταία δεκαετία, ήδη από τις αρχές του 20ού αιώνα, οι διαδικασίες διεθνοποίησης των οικονομικών συστημάτων είχαν προχωρήσει σημαντικά. Σήμερα, ωστόσο, η κυριαρχία των δικτύων σε πλανητικό επίπεδο παρακάμπτει, όχι μόνο το κράτος, αλλά και τον παραδοσιακό διεθνή χαρακτήρα της παγκόσμιας κοινωνίας. Παλιότερες μορφές επικυρωμένης συνεργασίας ανάμεσα στα κράτη, όπως οι διεθνείς συνθήκες, δίνουν τη θέση τους σε πιο ευέλικτες μορφές συντονισμού. Επιπλέον, οι νέες σχέσεις που αναπτύσσονται εντός των δικτύων προκύπτουν από μια διαδικασία «από τα κάτω προς τα πάνω» και όχι αντίστροφα όπως στο παρελθόν.

Στο παρελθόν οι συνεργασίες βασιζόνταν σε μια αυθόρμητη, αλλά αργή παραγωγή κανόνων και συμβάσεων, που βασιζόταν στην αξιολόγηση των εμπειρικών δεδομένων. Σήμερα, όμως, τα ιδιωτικά δίκτυα είναι πολύ πιο δυναμικά και δεν μπορούν να περιμένουν πότε το κράτος θα προσαρμόσει τους κανόνες στα νέα δεδομένα που αναδύονται καθημερινά. Οι δράντες μέσα σε αυτά συμφωνούν σε κάποια γενικά πρότυπα προσδοκιών, κατά περίπτωση και για περιορισμένο χρονικό διάστημα. Γι' αυτό και οι υπερεθνικές εταιρείες ενδιαφέρονται έντονα για τη δημιουργία μιας αξιόπιστης νομικής βάσης που θα διασφαλίζει τη σύμβαση καινοτόμων συνεργασιών. Ακριβώς προς αυτήν την κατεύθυνση λειτουργούν οργανισμοί με υπερεθνική εξουσία, όπως η Παγκόσμια Τράπεζα ή ο Παγκόσμιος Οργανισμός Εμπορίου (ΠΟΕ). Ακόμη κι αυτοί πάντως, αδυνατούν να καλύψουν όλο το φάσμα των δράσεων, ιδιαίτερα όταν αυτές λαμβάνουν χώρα στον κυβερνοχώρο.

Είναι προφανές ότι η διαδικασία της παγκοσμιοποίησης και η υιοθέτηση νεοφιλελεύθερων πολιτικών δεν οφείλεται μόνο στην πίεση των πολυεθνικών, αλλά έχει άμεση σχέση και με τις νέες – δικτυακές – μορφές οργάνωσης, εντός των πολιτικών και κοινωνικών συστημάτων, όπου τα όρια ανάμεσα στο εντός και το εκτός, στην αγορά και την εταιρεία, στο δημόσιο και το ιδιωτικό, καθίστανται ρευστά²⁷. Πλέον, η πληροφορία και η γνώση παράγονται και διαχέονται ταχύτατα

²⁶ Rifkin J., ό.π., σ. 406

²⁷ Ζέρη Π., ό.π., σ. 324

από ένα πλήθος φορέων με αποτέλεσμα την υπονόμηση της κλασικής έννοιας του «δημόσιου συμφέροντος».

Μέσα σε αυτό το πλαίσιο των επάλληλων ιδιωτικών, δημόσιων, εθνικών και υπερεθνικών δικτύων, το κράτος δεν μπορεί πια να ρυθμίσει το «οικουμενικό», ούτε να θεσπίσει γενικούς κανόνες που αντιστοιχούν σε μια τόσο ευρεία γκάμα συμφερόντων. Από τη στιγμή που η γνώση ξεπερνά την εμπειρία, η ιεραρχικά δομημένη κρατική τάξη δεν μπορεί πια να ανταποκριθεί στις ανάγκες της δημόσιας διακυβέρνησης²⁸. Το κράτος καλείται να προσανατολιστεί στη δράση των υπερεθνικών μεταβλητών συμφερόντων και όχι στο εθνικό ακροατήριο.

3γ. Κράτος - μάνατζερ

Στον ορίζοντα της σύγχρονης εποχής προβάλλει ένας νέος ρόλος για το κράτος: αυτός του μάνατζερ²⁹. Δεδομένης της αδυναμίας επιβολής ρυθμίσεων καθολικής ισχύος σε μια πραγματικότητα που το ξεπερνά, το κράτος μπορεί πλέον να θέτει μόνο το γενικό σύνολο προτύπων δράσης, το οποίο οφείλουν να ακολουθήσουν τα διάφορα δίκτυα συμφερόντων.

Η παραγωγή καινοτομιών συνδέεται τόσο πολύ με τα ιδιωτικά συμφέροντα, ώστε η παραδοσιακή κρατική διοίκηση δεν μπορεί να ανταποκριθεί στις ανάγκες μιας όλο και πιο δυναμικής αγοράς. Η ιδιωτικοποίηση, άλλωστε, μιας σειράς μεγάλων δημόσιων επιχειρήσεων (τηλεπικοινωνίες, ενέργεια κ.λ.π.) είναι έκφραση της αδυναμίας αυτής. Η ταχύτατη αλλαγή των τεχνολογιών και ο κατακερματισμός της γνώσης κλονίζουν τα υπάρχοντα σταθερά οικονομικά και κοινωνικά ρυθμιστικά μοντέλα.

Σύμφωνα με την αρχή της «εποπτευμένης αυτορρύθμισης»³⁰, το κράτος θέτει ορισμένες γενικές προδιαγραφές, οι οποίες όμως δεν περιορίζουν την κινητικότητα και την δημιουργικότητα των ιδιωτικών δικτύων. Ακόμη περισσότερο, με την πολιτική της «ελεγχόμενης αυτορρύθμισης», ιδιωτικοποιείται ακόμη και η εποπτεία, αφού ιδιωτικοί ελεγκτές αναλαμβάνουν να εξετάσουν κατά πόσο η αυτορρύθμιση συναντά τις – γενικές – απαιτήσεις που έχει θέσει ο νόμος.

Στη σύγχρονη θεωρία γίνεται λόγος για «ανοιχτό κράτος» ή «κράτος – μάνατζερ». Πρόκειται για ένα νέο τύπο πολιτικής οργάνωσης που βασίζεται στις δικτυακές δομές και συνδέει με παραγωγικό τρόπο τους διάφορους δημόσιους και ιδιωτικούς δρώντες εντός και πέραν του κράτους. Η πληθώρα αντικρουόμενων συμφερόντων, η πολυπλοκότητα και αδιαφάνεια της σημερινής κοινωνίας δεν είναι δυνατόν να αντιμετωπιστούν πια από το κλασικό συγκεντρωτικό κράτος. Σήμερα, οι νέοι αποδέκτες των κρατικών αποφάσεων δεν είναι πρόσωπα, αλλά δίκτυα διαδραστικών σχέσεων, όπου είναι αδύνατη η απόδοση συγκεκριμένων ευθυνών.

Η ίδια η πολιτική μετατοπίζεται από σταθερούς, ιεραρχικούς θεσμούς (π.χ. κόμματα) σε δίκτυα ομάδων και οργανώσεων που αναπτύσσονται είτε στην πραγματική κοινωνία είτε στον κυβερνοχώρο. Με αυτόν τον τρόπο η διαδικασία λήψης των αποφάσεων αποκεντρώνεται, αμφισβητώντας το παραδοσιακό μοντέλο μαζικής δημοκρατίας. Η δημοκρατική οργάνωση της πολιτικής εξουσίας σήμερα σημαίνει την κατανομή μιας απόφασης σε ένα πλήθος αλληλεξαρτώμενων οντοτήτων. Σημαίνει την αποδοχή της λογικής των δικτύων και τη θέληση να τεθούν αυτά τα δίκτυα κάτω από την εποπτεία των πολιτών.

²⁸ Ζέρη Π., ό.π., σ.328

²⁹ Λεάνδρος Ν., *Το Διαδίκτυο: Ανάπτυξη και Αλλαγή*, Αθήνα: Καστανιώτης, 2005, σ. 22

³⁰ Ζέρη Π., ό.π., σ.338

Στη σύγχρονη εποχή «το κράτος δεν βρίσκεται πάνω από την κοινωνία: είναι απλά ένας από τους θεσμούς που οργανώνουν μια κοινωνία (..) το κράτος δεν εξαφανίζεται, είναι όμως υποχρεωμένο να προσαρμόζεται διαρκώς (..) η νομιμότητά του στο εξής θα εξαρτάται από την ικανότητά του να κινητοποιεί με τρόπο χρήσιμο τις εξειδικευμένες γνώσεις (..) Η πολιτική ιδιωτικοποιείται και οι ιδιωτικές δραστηριότητες αποκτούν πολιτική σημασία. Το κράτος έπαψε να είναι το κεντρικό σημείο γύρω από το οποίο οργανώνεται μία κοινότητα. Παραμένει ένας σημαντικός δρων, πρέπει όμως κάθε φορά να δικαιολογεί ταπεινά τη χρησιμότητά του δίπλα στους άλλους δρώντες που το ανταγωνίζονται»³¹.

³¹ J.M. Guehenno, *L' Avenir de la Liberte*, Paris: Flammarion, 1999, p. 48,62

ΜΕΡΟΣ ΙΙΙ.

ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ ΩΣ ΑΠΟΡΡΟΙΑ ΤΗΣ ΥΣΤΕΡΗΣ ΝΕΩΤΕΡΙΚΟΤΗΤΑΣ ΚΑΙ ΠΑΡΑΓΟΝΤΑΣ ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗΣ ΤΗΣ ΣΥΓΧΡΟΝΗΣ ΚΟΣΜΟΑΝΤΙΛΗΨΗΣ

1. Αναδιάρθρωση του θεωρητικού πλαισίου σκέψης στο πεδίο της φιλοσοφίας και των επιστημών κατά τη μετάβαση στη μεταμοντέρνα εποχή

1^α. Θεμελιώδεις έννοιες και βασικά σχήματα σκέψης στη Νεωτερικότητα

Υπό την επιρροή του αναγεννησιακού ανθρωπισμού και την πρόοδο των θετικών επιστημών αναπτύχθηκαν κατά την περίοδο του 17^{ου} και 18^{ου} αιώνα νέες φιλοσοφικές κατευθύνσεις οι οποίες είχαν ως θεμέλια τον ορθολογισμό, τον επιστημονισμό, τον υλισμό, την ιδεολογία, τη γραμμική έννοια περί προόδου, καθώς και την άνοδο της ιδιωτικής ιδιοκτησίας ως βασικό προσδιοριστικό παράγοντα των ανθρώπινων σχέσεων.

Η νεωτερικότητα – η περίοδος που χονδρικά εκτείνεται από τα χρόνια του ευρωπαϊκού Διαφωτισμού, το 18^ο αιώνα, ως το τέλος του Β΄ Παγκόσμιου Πολέμου -, σηματοδεύτηκε από την παράκαμψη του Υπερβατικού και την ταυτόχρονη στροφή προς τη Φύση, την Ιστορία και τον Άνθρωπο, ο οποίος για πρώτη φορά βγήκε από τη σκιά του Θεού. Η γνωσιοθεωρία και η ηθική τίθενται πλέον σε ανθρωπολογικό πλαίσιο και συνιστούν τις βασικές πηγές άντλησης κανονιστικών προτύπων.

Η μοντέρνα εποχή χαρακτηρίστηκε από την πεποίθηση ότι ο κόσμος κυβερνιέται από νόμους αμετάλλακτους που είναι δυνατόν να τους ανακαλύψουμε και να τους θέσουμε στην υπηρεσία του ανθρώπου. Αρκεί, όπως πίστευε ο Φράνσις Μπέικον, «να διαθέτουμε επί μακρό χρόνο μία μεθοδολογία»³². Άλλωστε, για το Ρενέ Ντεκάρτ, το σύμπαν, που υπολόγισε μαθηματικά, «είναι σταθερό, διαιρέσιμο και μπορεί να μετρηθεί στη βάση ποσοτικών μεταβλητών»³³.

Φιλόσοφοι και διανοούμενοι της περιόδου ήταν πεπεισμένοι ότι η ιδέα της προόδου, που εισάγεται την περίοδο αυτή, θα υλοποιηθεί μόνο χάρη στην ορθολογική σκέψη και τον αυστηρό μαθηματικό υπολογισμό, που θα ξεκλειδώσουν τα μυστικά του σύμπαντος, και θα δώσουν στον άνθρωπο τη δυνατότητα να ελέγξει τόσο το περιβάλλον του, όσο και την ίδια την ανθρώπινη φύση. Σε αυτό το μήκος κύματος, ο Μπέρτραντ Ράσελ, αρκετά αργότερα, τον 20^ό αιώνα, σημείωνε ότι η επιστήμη θα παρήγαγε τελικά «τα μαθηματικά της ανθρώπινης συμπεριφοράς με την ίδια ακρίβεια που διαθέτουν τα μαθηματικά των μηχανών». Αντίστοιχα, ο μεγάλος επιστήμονας του Διαφωτισμού, Ισαάκ Νεύτωνας, έβλεπε τον κόσμο ως ένα σύνολο αυτόνομων υλικών υπάρξεων οι οποίες αλληλεπιδρούν μεταξύ τους με προβλέψιμο τρόπο, σύμφωνα με τους νόμους της βαρύτητας.

Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, ο άνθρωπος γίνεται κυρίαρχος του εαυτού και του κόσμου του. Εξάλλου, ακόμη και στην τέχνη, η χρήση της προοπτικής³⁴, ήδη γνωστή από την Αναγέννηση, καταδεικνύει την επιθυμία του καλλιτέχνη να αναδειχτεί στο

³² Rifkin J., *Η Νέα Εποχή της Πρόσβασης*, Αθήνα: Νέα Σύνορα, 2001, σ. 342-343

³³ Ο ίδιος, ό.π., σ. 344

³⁴ Σ.Σ.: Πρόκειται για τη τρίτη διάσταση του χώρου. Είναι το βάθος, ο όγκος πίσω από την επιφάνεια μιας εικόνας

κέντρο του σύμπαντος. Κάθε τι που εκτείνεται στο πεδίο θέασής του μπορεί να καθυποταχθεί και να εξουσιαστεί κατά το δοκούν. Κι αυτό διότι ο κόσμος πλέον χωρίζεται σε ενεργά υποκείμενα και άψυχα αντικείμενα. Συνεπώς, το μόνο που έχει σημασία είναι η ανθρώπινη βούληση.

✓

1β. Η αναδιάρθρωση του πλαισίου πνευματικής παραγωγής στη μετα-νεωτερικότητα

ι. Διαφοροποιήσεις στο χώρο των θετικών επιστημών

Στις αρχές του 2ού αιώνα σημειώνονται σημαντικές αλλαγές στο χώρο των θετικών επιστημών οι οποίες μεταβάλλουν άρδην τον προσανατολισμό τους. Ο Γερμανός επιστήμονας και φιλόσοφος, Βέρνερ Χάιζενμπεργκ, διετύπωσε την αρχή της απροσδιοριστίας, σύμφωνα με την οποία κάθε ανθρώπινο πλάσμα είναι ταυτόχρονα υποκείμενο και αντικείμενο, παρατηρητής και παρατηρούμενος, πάντα επιδρών και επηρεαζόμενος σε σχέση με τον κόσμο που προσπαθεί να χειραγωγήσει. Η νέα θεώρηση επέφερε σημαντικό πλήγμα στην ιδέα ότι ο κόσμος συνίσταται σε ισχυρά υποκείμενα που δρουν πάνω σε παθητικά αντικείμενα. Από τούδε και στο εξής εγκαταλείπεται η ιδέα ενός αμερόληπτου παρατηρητή που ερευνά και καταγράφει αντικειμενικά τα γεγονότα.

Νέες θεωρίες προκάλεσαν περαιτέρω ανακατατάξεις στους κόλπους της θετικής επιστήμης. Διεισδύοντας στον πυρήνα του ατόμου, οι επιστήμονες ανακάλυψαν, προς μεγάλη τους έκπληξη, ότι το ελάχιστο αυτό σωματίδιο κάθε άλλο παρά στατικό είναι. Η μετάβαση από τη μακροφυσική στη μικροφυσική οδήγησε στην «αντικατάσταση της έννοιας της ουσίας από την έννοια της ύλης»³⁵: ένα σωματίδιο έχει βέβαια μάζα, όμως απ' αυτό δεν μπορούμε να συμπεράνουμε ότι έχει και πάγια ουσία. Διότι αν μεταβληθεί σε ακτινοβολία, συνεχίζει να υφίσταται ως ενέργεια. Τώρα εκλείπει η δυαρχία των ουσιών, την οποία δεχόταν η κλασική φυσική όταν διέκρινε σε σταθμητή ύλη και αβαρή ενέργεια. Από τη στιγμή που η ενέργεια έχει μάζα και η μάζα μπορεί να μετατραπεί σε ενέργεια, το κάθε τι, άλλοτε είναι σωματίδιο και άλλοτε κύμα. Για τη νέα φυσική, επομένως, η αιτιώδης τάξη και η προβλέψιμη συμπεριφορά των πραγμάτων υποχωρούν μπροστά στην ανοιχτή δυνατότητα, την απεριόριστη κινητικότητα και τον αιφνίδιο χαρακτήρα του επιμέρους συμβάντος.

Η κατάλυση της ουσίας συνοδεύτηκε από μια βαθύτατη μεταβολή της χωροχρονικής αίσθησης του κόσμου. Με το πέρασμα στη μοντέρνα φυσική, όπου τα σώματα μετατράπηκαν σε συμβάντα και το αντίστροφο, ο χρόνος θεωρήθηκε ως η «τέταρτη διάσταση του χώρου». Αν δηλαδή δίδεται ένα χρονικό σημείο κατά το οποίο τούτος ή εκείνος ο όγκος βρίσκεται σε αυτήν ή σε εκείνη την κατάσταση, τότε ο εκάστοτε όγκος μπορεί να θεωρηθεί ως συμβάν, δηλαδή ως κάτι που διαδραματίζεται μέσα στο συγκεκριμένο χρονικό διάστημα έτσι και όχι αλλιώς. Υπό την επίδραση της θεωρίας της Σχετικότητας, χώρος και χρόνος παύουν να θεωρούνται απόλυτα και επομένως ανεξάρτητα μεγέθη, με αποτέλεσμα την ανάδυση της ιδέας του «χωροχρονικού συνεχούς»³⁶. Από 'δω και πέρα κάθε σύστημα αναφοράς έχει το δικό του χρόνο, ο οποίος εξαρτάται από τον τόπο του και την ταχύτητα της κίνησής του. Ακόμη σημαντικότερο είναι το γεγονός ότι ο χρόνος – ακριβώς λόγω της χωροποίησής του – μπορεί να διασταλεί και να συσταλεί: το παρελθόν και το μέλλον μπορούν να νοηθούν και ως παρόν επειδή δεν αποτελούν

³⁵ Κονδύλης Π., *Η παρακμή του Αστικού Πολιτισμού*, Αθήνα: Θεμέλιο, 2000, σ. 202-203

³⁶ Ο ίδιος, ό.π., σ. 206

διαδοχικά σημεία πάνω στην ευθεία γραμμή της αντικειμενικής διαδρομής του χρόνου (όπως ήθελε η παλαιότερη / κλασική αντίληψη), παρά αποτελούν, ακριβώς όπως και το παρόν, διαφορετικά σημεία του χωροχρονικού συνεχούς και ως τέτοια συνυπάρχουν.

Σήμερα, η θεωρία του χάους, η θεωρία των συστημάτων, η θεωρία των δομών έκλυσης αντανακλούν τη νέα επιστημονική έμφαση στην πιθανότητα, την απροσδιοριστία κι την ποικιλότητα του φυσικού κόσμου. Εκεί όπου η κλασική επιστήμη αναζητούσε απόλυτες αλήθειες και στοιχειώδη σωματίδια, η νέα επιστήμη αναζητά απρόβλεπτες πιθανότητες και αναδυόμενα πρότυπα. «*Η φύση μοιάζει περισσότερο με μια σειρά δημιουργικών πράξεων παρά σαν μια εκτόλιξη της πραγματικότητας που βασίζεται σε αναλλοίωτους νόμους. Είναι γεμάτη εκπλήξεις και αλλάζει αενάως μορφές καθώς εξελίσσεται*»³⁷.

ii. Διαφοροποιήσεις στο χώρο των ανθρωπιστικών και κοινωνικών επιστημών

Από τα τέλη του 19^{ου} αιώνα, η όψιμη αστική τάξη τείνει να θεωρεί την Ηθική και την Ιστορία ως αμφιλεγόμενα μεγέθη. Ο πολλαπλασιασμός και η εναλλαγή των κοινωνικών ρόλων στη σχηματιζόμενη μαζική δημοκρατία δημιουργούσε την εντύπωση ότι δεν υπάρχουν απόλυτες αξίες και καθαρές ουσίες, παρά μόνο συμβάντα προσωρινά συνδεδεμένα μεταξύ τους. Ως εκ τούτου, η αποφασιστική στροφή στη φιλοσοφία συμπυκνώνεται στην αντικατάσταση της ιδέας της ουσίας από την ιδέα της λειτουργίας³⁸. Κάθε γενική ιδέα του Όλου καταρρέει και ο κόσμος μετατρέπεται σε χαλαρό άθροισμα τυχαίων γεγονότων ή βιωμάτων. Η αριστοτελική ιεραρχία των αξιών του κόσμου έδωσε τη θέση της σε αυθαίρετες αξιολογικές κρίσεις του κάθε υποκειμένου. Όλα τα στοιχεία της γνώσης ή της λογικής βρίσκονται στο ίδιο ρηχό επίπεδο περιμένοντας απλά κάποιον να τα συνδυάσει.

Προκειμένου να αρθρώσει λόγο, η μεταμοντέρνα σκέψη ξεκινά από την κρίση και όχι από τις σταθερές έννοιες της παράδοσης στις οποίες στηριζόταν η κλασική λογική. Η αλήθεια αποσυνδέεται από την ωφελιμότητα στο πεδίο των αξιών και η γνώση καταλήγει να είναι σύμβαση ή πλασματική κατασκευή. Αντίστοιχα η ηθική «παύει να πραγματεύεται ηθικές έννοιες και υποχρεώσεις και μεταβάλλεται σε μεταηθική έννοια για να ανοίξει το δρόμο στην άκρα αισθησιαρχία»³⁹. Το ποιοτικό μετατρέπεται σε ποσοτικό και, με βάση αυτή τη μετατροπή, αρχίζει ένα παιχνίδι συνδυασμών χωρίς όρια.

Μοιραία η κατάλυση της ουσίας επηρέασε την ανθρωπολογία. Ο ίδιος ο άνθρωπος αρχίζει να εμφανίζεται ως δέσμη αισθητήριων αντιλήψεων, εντυπώσεων και συνειρμών, χωρίς πάγια ουσία και άρα χωρίς σταθερή ταυτότητα. Ένα κατακερματισμένο Εγώ όμως δεν μπορεί να είναι ούτε γνωσιοθεωρητικό, ούτε ηθικό υποκείμενο. Μπορεί να είναι μόνο αντικείμενο και όχι κυρίαρχος οργανωτής της γνώσης. Ως τέτοιο, «*το Είναι συλλαμβάνεται μονάχα με συνθετικές κρίσεις εκ των υστέρων, στις οποίες η λογική καταλήγει, αφού ασχοληθεί αποκλειστικά με λειτουργίες και σχέσεις*»⁴⁰.

Στο χώρο των κοινωνικών επιστημών, η ιστορία έπαψε να αποτελεί εργαλείο προς κατανόηση του παρελθόντος και προβολή των εαυτού στο μέλλον. Μεταβλήθηκε σε θραύσματα μιας χαλαρής αφήγησης, που μπορούν να

³⁷ Rifkin J., όπ., σ.351

³⁸ Κονδύλης Π., όπ., σ. 181-183

³⁹ Ο ίδιος, όπ., σ. 185

⁴⁰ Ο ίδιος, όπ., σ. 186

the first of these is the fact that the system is not a simple one, but a complex one, in which the various parts are interrelated and interdependent. The second is that the system is not a static one, but a dynamic one, in which the various parts are constantly changing and evolving. The third is that the system is not a closed one, but an open one, in which the various parts are constantly interacting with the environment. The fourth is that the system is not a linear one, but a non-linear one, in which the various parts are constantly interacting with each other in a non-linear fashion. The fifth is that the system is not a deterministic one, but a probabilistic one, in which the various parts are constantly interacting with each other in a probabilistic fashion. The sixth is that the system is not a simple one, but a complex one, in which the various parts are interrelated and interdependent. The seventh is that the system is not a static one, but a dynamic one, in which the various parts are constantly changing and evolving. The eighth is that the system is not a closed one, but an open one, in which the various parts are constantly interacting with the environment. The ninth is that the system is not a linear one, but a non-linear one, in which the various parts are constantly interacting with each other in a non-linear fashion. The tenth is that the system is not a deterministic one, but a probabilistic one, in which the various parts are constantly interacting with each other in a probabilistic fashion.

ανακυκλώνονται και να γίνονται τμήμα των πρόσκαιρων κοινωνικών σεναρίων⁴¹. Λόγω του ότι έβλεπε την ανθρώπινη πορεία ως αποτέλεσμα ενεργειών περισσότερο ή λιγότερο δυνατών ανθρώπων, η ιστορία παραχώρησε την πρωτοκαθεδρία στην κοινωνιολογία, που πρότασε τις απρόσωπες κινητήριες δυνάμεις μέσα στο ανθρώπινο γίγνεσθαι. Για τη μεταμοντέρνα κοινωνιολογία, άλλωστε, δεν υπάρχει ένα ιδανικό κοινωνικό καθεστώς, που μπορεί να αποτελέσει πηγή έμπνευσης, αλλά ένα πλήθος πολιτισμικών πειραματισμών, που είναι όλοι έγκυροι. Άρα η ιδέα της γραμμικής προόδου είναι πλέον αναχρονιστική. Οι αξίες που έχουν σημασία είναι ο πλουραλισμός, η αμφιβολία και η ανεκτικότητα έναντι των πολλών και διαφορετικών αφηγήσεων που συγκροτούν την ανθρώπινη εμπειρία. Ουσιαστικά η κοινωνιολογία κλόνισε την αστική πεποίθηση ότι το άτομο μπορεί με το Λόγο να συμμορφώσει την ηθική συμπεριφορά του στη βάση αιώνιων και οικουμενικών αξιών. Γενικά εδραίωσε την εντύπωση ότι οι ουσίες ή οι αξίες δεν αποτελούν έργα του Λόγου και της νοητικά επεξεργασμένης εμπειρίας, παρά ιδεολογήματα, τα οποία προκύπτουν από κοινωνικά συμφέροντα που προβάλλουν αξιώσεις κυριαρχίας.

Σε ανάλογο μήκος κύματος κινήθηκε και η μοντέρνα γλωσσολογία η οποία εργάστηκε με συνέπεια για τον παραμερισμό του ιστορικού – χρονικού παράγοντα, τη χωροποίηση της αντίληψης, την κατάτμηση ολοτήτων σε άτομα και το παιχνίδι των συνδυασμών⁴². Η μεταμοντέρνα γλωσσολογία θεωρεί τη γλώσσα ως αυτόρκες όλο, δομημένο με βάση τους δικούς του ειδοποιούς νόμους. Εδώ δεν ενδιαφέρει η ομιλία στη βάση των ιστορικών της ριζών και των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών της, παρά η γλώσσα ως υπερατομική και απρόσωπη δομή, η οποία φέρει εντός της τους νόμους της διαμόρφωσής της. Απόρροια αυτού του γεγονότος ήταν να εκτοπιστεί η σημασιολογία από το χώρο της γλωσσολογίας, οπότε αυτή ταυτίστηκε με τη φωνητική. Στο προσκήνιο εμφανίστηκε η κοινωνιογλωσσολογία η οποία, σε αντιδιαστολή με την, ως τότε, κυρίαρχη γλωσσολογία, προέταξε την επικοινωνιακή ικανότητα και την ποικιλότητα⁴³. Έκτοτε η γλώσσα εδράζεται αποκλειστικά σε σχέσεις. Η γλωσσική σχέση επισκιάζει απόλυτα το γλωσσικό γεγονός. Υπό αυτές τις συνθήκες, η γλώσσα μοιάζει με σκάκι ή χαρτοπαίγνιο, όπου τα στοιχεία τα εκπροσωπούν τα πιόνια ή τα χαρτιά, τη γλωσσική δομή την εκπροσωπούν οι κανόνες του παιχνιδιού, ενώ η γλωσσική χρήση αντιστοιχεί στην εκάστοτε διαφορετική εξέλιξη του παιχνιδιού.

Η νέα εποχή «ξεφαντώνει με τη σημειολογία»⁴⁴ - τη μελέτη των σημείων και των σημαινόμενων - η οποία εξοβελίζει την έννοια του όλου για χάρη της έννοιας της δομής. Αυτό πρακτικά σημαίνει ότι τα γλωσσικά στοιχεία δεν καταλαμβάνουν πάγιες θέσεις ανάλογα με τις ουσιακές τους ιδιότητες, αλλά συναρμολογούνται σχεδόν τυχαία, χωρίς δηλαδή να υπόκεινται σε κάποια ιεραρχική τάξη. Πλέον, σε κάθε σημείο αντιστοιχούν πολλαπλά σημαινόμενα. «Ο δεσμός που ενώνει το σημαίνον με το σημαινόμενο είναι αυθαίρετος» παραδεχόταν ο Φ. ντε Σωσσύρ⁴⁵, ήτοι ότι για κάθε έννοια οι εκφράσεις ποικίλουν μέσα στο χώρο και στο χρόνο, και συνακόλουθα ότι δεν έχουν μαζί της καμιά αναγκαία σχέση. Σε γενικές γραμμές, η φιλοδοξία είναι να παραχθεί η γλώσσα όχι από κάποια πρωταρχική – ιστορική - πηγή, αλλά από λειτουργίες, δηλαδή από το συνδυασμό απλών στοιχείων, πίσω από τα οποία δεν βρίσκεται τίποτα άλλο. Η αρχή νοείται πλέον λογικά και όχι ιστορικά.

⁴¹ Rifkin J., ό.π., σ. 355

⁴² Κονδύλης Π., ό.π., σ.194

⁴³ Αρχάκης Αργ.-Κονδύλη Μαρ., *Εισαγωγή στην κοινωνιογλωσσολογία*, Αθήνα: Νήσος, 2002

⁴⁴ J. Rifkin, ό.π., σ.352

⁴⁵ *KEIMENA σημειολογίας*, Αθήνα: Νεφέλη, 1981, σ. 16 (προλ. Κ. Παπαγιώργη)

Συμπερασματικά, το θεωρητικό πλαίσιο σκέψης αναδιαρθρώνεται ριζικά κατά τη μετάβαση από τους πρώιμους νεότερους χρόνους στην όψιμη νεωτερικότητα. Παρά τις όποιες αντιτιθέμενες κατευθύνσεις, κοινή συνισταμένη των νέων προσανατολισμών στις θετικές, ανθρωπιστικές και κοινωνικές επιστήμες είναι «η αντικατάσταση του συνθετικού – εναρμονιστικού τρόπου σκέψης από το αναλυτικό – συνδυαστικό σχήμα στο τομέα της πνευματικής παραγωγής»⁴⁶.

2. Τα δίκτυα ως πραγμάτωση του θεωρητικού πλαισίου σκέψης της μεταμοντέρνας εποχής

2α. Τεχνικά χαρακτηριστικά των δικτύων

Τεχνικό όχημα στην πορεία προς την κοινωνία των δικτύων είναι οι ψηφιακές τεχνολογίες και κυρίως ο ηλεκτρονικός υπολογιστής, ως μηχανή παραγωγής ψηφιακών δεδομένων και πληροφοριών. Σε αυτές τις βασικές μονάδες στηρίζεται η δημιουργία του Διαδικτύου, το οποίο συνιστά την υποδομή, το βάθρο της κοινωνίας των δικτύων.

Το Διαδίκτυο δεν αποτελεί ένα ομοιογενές υποκείμενο ή αντικείμενο με σταθερά όρια, δεν είναι ένα πράγμα, αλλά μια διασύνδεση από πολλά πράγματα. Δεν είναι μία μορφή με σαφή όρια, αλλά ένα μέσο που συνενώνει ετερόκλητους ιστούς («πολλά πλοκάμια») και μπορεί να χρησιμοποιηθεί για ένα πλήθος διαδικασιών επικοινωνίας. Πρόκειται ουσιαστικά για το «σκελετό» της κοινωνίας της γνώσης. Αυτός ο γιγάντιος μηχανισμός μεταβάλλει τον πολιτισμό μας με ιλιγγιώδη ταχύτητα. Οι ψηφιακές τεχνολογίες επηρεάζουν τα είδη της γνώσης που δημιουργούμε, τους τρόπους που δομούνται οι αγορές, τη λειτουργία της δημοκρατίας, το ίδιο το Είναι.

Ως τεχνολογικό φαινόμενο, το Διαδίκτυο αποτελεί περισσότερο μία «δέσμη επικοινωνιακών εργαλείων», ένα ευέλικτο «δίκτυο των δικτύων» παρά ένα τεχνολογικό σύστημα⁴⁷. Βασικό χαρακτηριστικό του είναι η κατασκευή του διαμέσου μιας δομής «ανοιχτής αρχιτεκτονικής»⁴⁸, παρά διαμέσου ενός κλειστού συστήματος.

Η τεχνολογική υποδομή του στηρίζεται σε δύο βασικούς άξονες: τον εξοπλισμό και το λογισμικό. Ο εξοπλισμός (hardware) απαρτίζεται από τα ηλεκτρονικά μικροκυκλώματα, τους επεξεργαστές, τους σκληρούς δίσκους, τις κάρτες ελέγχου, τους servers πρόσβασης, καθώς και τα στοιχεία δικτυακής τεχνολογίας (τηλεφωνικές γραμμές, ευρυζωνικό καλώδιο, οπτικές ίνες κτλ.)⁴⁹. Το λογισμικό (software) θεωρείται ως το νευραλγικό κομμάτι της νέας τεχνολογίας της επικοινωνίας. Οι κώδικες του λογισμικού και τα δικτυακά designs είναι τα στοιχεία εκείνα που συντηρούν τη ροή της πληροφορίας στο Διαδίκτυο και επιτρέπουν στα τοπικά ψηφιακά συστήματα να πραγματοποιήσουν άπειρες δυνατότητες σύνδεσης. Τα τεχνικά πρότυπα που ρυθμίζουν αυτόν το χώρο είναι το πρωτόκολλο ελέγχου της μεταφοράς (Transfer Control Protocoll – TCP) και το διαδικτυακό πρωτόκολλο (Internet Protocoll – Ip)⁵⁰.

⁴⁶ Σ.Σ.: Το νόημα της συγκεκριμένης φράσης διατρέχει το μεγαλύτερο μέρος του βιβλίου του Π. Κονδύλη (βλ. π.), αποτελώντας το νοηματικό του πυρήνα, την κεντρική ιδέα.

⁴⁷ Ζέρη Π., ό.π., σ. 243

⁴⁸ Λέανδρος Ν., *Το Διαδίκτυο, Ανάπτυξη και Αλλαγή*, Αθήνα: Καστανιώτης, 2004, κεφ. 1

⁴⁹ Ο ίδιος, ό.π.

⁵⁰ Ο ίδιος, ό.π.

Τα πρότυπα και οι περιορισμοί τους έχουν κανονιστική και γνωστική σημασία. Το γεγονός ότι η πηγή του κώδικα είναι ανοιχτή σε όλους έχει επιδράσεις όχι μόνο τεχνικές, αλλά και πολιτισμικές, πολιτικές και οικονομικές. Κι αυτό διότι ο ανοιχτός κώδικας λογισμικού επιδρά στο πώς χειριζόμαστε τους εαυτούς μας, συμβάλλει στη βελτίωση της εκπαίδευσης, προωθεί την καινοτομία και την οικονομική ανάπτυξη και προστατεύει τα συμφέροντα των πολιτών και των καταναλωτών.

Το λογισμικό ανοιχτού κώδικα διαμορφώνει μία μη ιεραρχική δομή του Διαδικτύου, η οποία επιτρέπει στους χρήστες να αποκτήσουν μεγαλύτερο έλεγχο πάνω στο ηλεκτρονικό τους περιβάλλον. Οι χρήστες δεν είναι απλά καταναλωτές αλλά είναι συμπαραγωγοί στη δημιουργία ειδικού λογισμικού με στόχο να υπηρετήσουν τις δικές τους διακριτές ανάγκες. Συνεπώς το λογισμικό ανοιχτού κώδικα δεν είναι ακριβώς ένα προϊόν, αλλά ένα είδος υποδομής που παράγει νέα γνώση και χτίζει νέες κοινότητες. Θα μπορούσε να πει κανείς ότι πρόκειται για μια κυρίαρχη, επεκτεινόμενη πολιτική δύναμη, που έχει τα δικά της δικαιώματα. Έτσι τουλάχιστον την αντιλαμβάνεται το «κίνημα ανοιχτού λογισμικού»⁵¹ που θέλει να προφυλάξει την ελεύθερη πρόσβαση. Καθένας μπορεί να χρησιμοποιεί τον κώδικα με τον όρο ότι θα το διατηρεί ανοιχτό.

Καινοτομίες μπορούν να επιτευχθούν μόνο αν εξασφαλίζεται η ελεύθερη είσοδος μέσω της δικτυακής αρχιτεκτονικής. Αυτό άλλωστε ορίζει ο κανόνας της ανοιχτής πρόσβασης: τα υποκείμενα πρέπει να έχουν την ελευθερία της διασύνδεσης. Ως εκ τούτου, οι τηλεπικοινωνιακές αρχές έχουν ως αποστολή να διασφαλίσουν ότι οι τηλεφωνικές γραμμές παραμένουν ανοιχτές στις καινοτομίες και ότι οι καταναλωτές έχουν ελεύθερη πρόσβαση χωρίς διακρίσεις.

Στο ίδιο μήκος κύματος, η αρχή «end-to-end» επιβάλλει ένα είδος ανταγωνιστικής ουδετερότητας. Το δίκτυο είναι κατασκευασμένο με τρόπο τέτοιο ώστε να μην μπορεί να κάνει διακρίσεις σε σχέση με νέες εφαρμογές και περιεχόμενα. Για παράδειγμα, δεν μπορεί να διαπιστώσει τη διαφορά ανάμεσα σε ένα πακέτο που εμπεριέχει τους ισχυρισμούς ενός φασίστα και σε ένα άλλο που μεταφέρει την ομιλία ενός κομμουνιστή.

2β. Κοινωνικές ιδιότητες, προσδιοριστικές αρχές και αναγκαίες ρυθμίσεις

Το δίκτυο εκφράζει τη δυνατότητα ομαδοποίησης διασκορπισμένων υποκειμένων σε ένα πεδίο με πολλαπλά-συμφραζόμενα. Βασική παράμετρος της λειτουργίας του είναι η συμπληρωματικότητα και η αλληλεπίδραση των στοιχείων από τα οποία αποτελείται.

Αξιοπρόσεχτο επίσης είναι το ότι οι επιλογές και οι αποφάσεις δεν αποτελούν μόνο τα προϊόντα των διαπραγματεύσεων μεταξύ των υποκειμένων, αλλά και το υπόβαθρο στο οποίο βρίσκει πρόσβαση το ίδιο το δίκτυο. Συνεπώς το δίκτυο δεν κατασκευάζεται βάσει κάποιου προκαθορισμένου σχεδίου, αλλά επανεγγράφει διαρκώς τον εαυτό του κατά τον επανασυνδυασμό των ατομικών «κόμβων» και των σχέσεων τους⁵². Η αυτοκατασκευή και η αυτοαλλαγή της οντότητας του δικτύου προκύπτει πρακτικά μέσα από τη σύνδεση των ατομικών στοιχείων μ' έναν ιδιαίτερο κώδικα επικοινωνίας. Όταν ο κώδικας αλλάξει, τα ίδια τα στοιχεία μπορεί να αποκτήσουν μία εντελώς διαφορετική σημασία για ένα άλλο δίκτυο. Αυτό μεταφράζεται, εκτός από αδυνατότητα κεντρικού ελέγχου, σε δυσχέρεια ορθολογικών

⁵¹ Σ.Σ: Πρόκειται για ένα άτυπο δίκτυο από διάσημους bloggers και hackers

⁵² Ζέρη Π., ό. π., σ. 230

αξιολογήσεων. Επομένως η κλασική ορθολογικότητα μεταβάλλεται σε σχεσιακή ορθολογικότητα.

Ένα ακόμη βασικό, ιδιαίτερο χαρακτηριστικό της έννοιας του δικτύου είναι η ανισότητα ανάμεσα στα στοιχεία που το απαρτίζουν. Το γεγονός αυτό, σε συνδυασμό με την αύξηση της κινητικότητας ατόμων και ομάδων, καθώς και τον περιορισμό των προσωπικών επαφών, συνεπάγεται μορφές “ασύμμετρης”, “ατελούς” συνεργασίας που βασίζονται σε μία “σχετική εμπιστοσύνη”. Η ανάληψη δράσης από τα δίκτυα δεν στηρίζεται σε μακροχρόνιους δεσμούς, ούτε λαμβάνει υπ’ όψη της σταθερές ηθικές αξίες. Περισσότερο μοιάζει με αποτέλεσμα συναίνεσης, κατά περίπτωση, πάνω σε συγκεκριμένα πρότυπα.

Βασική επιδίωξη της αρχής του «ανοιχτού κώδικα», της αρχής της «ανοιχτής πρόσβασης» και της αρχής «end – to – end» (βλ. προηγ. υποκ.)⁵³ είναι ο σχηματισμός μιας πλατφόρμας που θα ουδετεροποιεί κάθε δυνατότητα ελέγχου και θα διασφαλίζει το δικαίωμα στην καινοτομία. Γι’ αυτό άλλωστε υπάρχει κι ένα δημόσιο ενδιαφέρον για τη διαμόρφωση προτύπων: Επειδή ακριβώς πρόκειται για στρατηγικές αποφάσεις σχετικά με τη μελλοντική διαμόρφωση ενός κοινού πλαισίου γνώσης και κανόνων, δεν είναι καθόλου σίγουρο ότι οι δυνάμεις της αγοράς, από μόνες τους, μπορούν να επιτύχουν μια κατάλληλη μορφή συντονισμού μέσω προτύπων.

Η διαλειτουργικότητα, δηλαδή η δυνατότητα σύνδεσης μεταξύ των διαφόρων, ανεξαρτητών μεταξύ τους δικτύων, ουσιαστικά οδηγεί σε αύξηση της «νοσημοσύνης» των συστημάτων. Για παράδειγμα, ενώ το κλασικό ραδιοτηλεοπτικό σύστημα διέθετε μια ανέλαστική τεχνική εκπομπής, η ανοιχτή αρχιτεκτονική του Διαδικτύου επιτρέπει τον καθορισμό, όχι μόνο του περιεχομένου, αλλά και της μορφής της επικοινωνίας σε σημείο, μάλιστα, που περιεχόμενο και τεχνική μετάδοσης δεν διαχωρίζονται πάντα σαφώς.

Η περίπλοκη αρχιτεκτονική του Διαδικτύου οδηγεί σε αναθεώρηση ορισμένων παραδοσιακών σταθερών που διέπουν τις ιδιωτικές σχέσεις συναλλαγών. Η σημαντικότερη εξ αυτών αφορά στην περίπτωση της πνευματικής ιδιοκτησίας⁵⁴. Τα πνευματικά δικαιώματα στον τομέα του λογισμικού έχουν τόσο ευρύ περιεχόμενο ώστε να ελλοχεύει ο κίνδυνος αφενός να δεσμευτούν πολλοί οικονομικοί πόροι, και αφετέρου, να μην μπορέσουν να αναπτυχθούν καινοτομίες. Από τη στιγμή που σε κάθε στάδιο της διαδικτυακής επικοινωνίας διαπλέκεται ένα πλήθος από πατέντες, η απόκτηση των απαιτούμενων αδειών καθίσταται ιδιαίτερα δαπανηρή. Ακόμη πιο δύσκολο είναι να εντοπιστούν ο αριθμός των πληροφοριών που προστατεύονται καθώς και η ταυτότητα όσων διαθέτουν πνευματικά δικαιώματα. Μια άλλη, πολύ σημαντική παράμετρος, αφορά στην πιθανότητα απόκτησης δυσανάλογα μεγάλων πλεονεκτημάτων από τον «first mover»⁵⁵. Δεδομένης της τεράστιας υπεραξίας των τεχνολογικών καινοτομιών, είναι δυνατόν μία εταιρεία να εξασφαλίσει ανυπολόγιστα οφέλη από την εισαγωγή κάποιου τεχνικού νεωτερισμού και να καταλάβει δεσπόζουσα θέση στην αγορά, φράζοντας το δρόμο προς την καινοτομία στους υπόλοιπους δρώντες.

Για το λόγο αυτό είναι απαραίτητο να ληφθούν μέτρα για τον περιορισμό της πνευματικής ιδιοκτησίας. Στο περιβάλλον των δικτύων, οι έννοιες του δημόσιου και του ιδιωτικού αγαθού εναλλάσσονται σε κάθε βήμα με αποτέλεσμα η προγενέστερη αντίληψη περί πνευματικής ιδιοκτησίας να καθίσταται αναχρονιστική. Η επανεξέταση των όρων αναγνώρισης μονοπωλιακών δικαιωμάτων είναι αναγκαία προκειμένου το καθεστώς της πνευματικής ιδιοκτησίας να προσαρμοστεί στα νέα

⁵³ Ζέρη Π., ό.π., σ. 121

⁵⁴ Η ίδια, ό.π., σ. 248-256

⁵⁵ Η ίδια, ό.π., σ. 111

οικονομικά και τεχνολογικά δεδομένα. Προς αυτήν την κατεύθυνση, ως πιο αποδοτική μέθοδος προτείνεται η αποτίμηση και η ανταμοιβή των καινοτομιών στα πλαίσια «περιφραγμένων κοινοτήτων». Μ' αυτό τον τρόπο διασφαλίζεται παράλληλα η ικανότητα ελεύθερης ιδιοποίησης της γνώσης. Οπωσδήποτε πάντως, όσο τα όρια ανάμεσα στη δημόσια και την ιδιωτική γνώση παραμένουν δυσδιάκριτα, το ζήτημα διευθέτησης της πνευματικής ιδιοκτησίας θα εξακολουθήσει να εκκρεμεί.

2γ. Ένα νέο κοινωνικό πλαίσιο αναφοράς

Η μετάβαση από την μοντέρνα ιεραρχική στη μεταμοντέρνα δικτυακή κοινωνία χαρακτηρίστηκε από μία βαθμιαία αύξηση της πολυπλοκότητας των δομών της. Η διαπίστωση αυτή έθεσε σε αμφισβήτηση την αντίληψη περί οργάνωσης της κοινωνίας γύρω από κάποιο κέντρο. Άλλωστε, κατά την εξέλιξή της, η νέα κοινωνία απελευθερώνεται σταδιακά από κάθε σκοπό που καθορίζεται εκ των προτέρων. Οι σημασίες πολλαπλασιάζονται και οι έννοιες γίνονται σχετικές, εξαρτώνται δηλαδή από τα συμφραζόμενα.

Η ενιαία, ιεραρχικά δομημένη, παλιότερη κοινωνία μετασχηματίζεται σε ένα σύνολο αυτόνομων επικοινωνιακών δικτύων. Την ξεκάθαρα διαρθρωμένη, σύμφωνα με την αριστοτελική οπτική, εικόνα του κόσμου αντικατέστησε το μοντέλο των επιμέρους ατομικών και συλλογικών μορφών αντίληψης και δράσης. Από το παραδοσιακό έθνος – κράτος, το οποίο ενσωμάτωνε σε ένα κεντρικό μηχανισμό τους κοινοβουλευτικούς θεσμούς, την εκπαιδευτική διαδικασία και το νομικό σύστημα, μεταβαίνουμε σε μια οριζόντια, ετεραρχική προσέγγιση, όπου οι διαδικασίες απόφασης έχουν μετατραπεί σε διαδικασίες διαπραγμάτευσης⁵⁶.

Η μετατόπιση από την έννοια της ουσίας στην ιδέα της λειτουργίας (σ.σ.: βλ. προηγ. υποκ.) έφερε στο προσκήνιο τη συστημική προσέγγιση. Σύμφωνα με την τελευταία, η τωρινή κοινωνία είναι κατακερματισμένη σε αυτόνομα συστήματα, όπως το δίκαιο, η πολιτική, η οικονομία, τα μέσα μαζικής επικοινωνίας, η επιστήμη κτλ., τα οποία επικεντρώνονται στη λειτουργία τους και χαρακτηρίζονται από αυτονομία, πράγμα που σημαίνει ότι δεν εντάσσονται απαραίτητα σε κάποιο ενιαίο οργανωτικό πλαίσιο⁵⁷.

Τα ακεντρικά σχεσιακά δίκτυα αντικατοπτρίζουν την παρακμή της ενιαίας ευρωπαϊκής ορθολογικότητας⁵⁸. Αυτό γίνεται εμφανές στη νέα εννοιολόγηση του χρόνου η οποία συνίσταται σε μία μετάβαση από την εμπειρία (παρελθόν) στην προσδοκία (μέλλον)⁵⁹. Αυτό που έχει πλέον αξία είναι το νέο (σ.σ.: βλ. Μερ. Ι, κεφ. 2γ) και οι έννοιες που συνδέονται με αυτό (πρωτοτυπία, δημιουργικότητα, ευφυΐα κλπ). Το μέλλον δεν προβάλλεται πια ως μίμηση ή ρήξη με το παρελθόν και την παράδοση, αλλά ως μία «άχρονη χρονική διάσταση»⁶⁰, ένας αφηρημένος, αβέβαιος ορίζοντας από απρόβλεπτα συμβάντα, τα οποία δεν μπορούν να προσεγγισθούν στη βάση του κλασικού ορθού λόγου.

Τα δίκτυα είναι στην ουσία αυτόνομα πολιτισμικά πεδία τα οποία δεν συμπίπτουν απαραίτητα με το φυσικό χώρο ζωής των ανθρώπων. Πρόκειται για ένα άυλο κόσμο σχέσεων και συνδέσεων που αναπαράγεται μέσα από μεταβαλλόμενα πρότυπα επιλογής. Ο πολλαπλασιασμός των ρόλων που παίζουν καθημερινά οι άνθρωποι, είτε στην πραγματική τους ζωή είτε στα περιβάλλοντα του Διαδικτύου,

⁵⁶ Ζέρη Π., ό.π., σ. 214

⁵⁷ Luhmann N., *Observations on Modernity*, California (USA): Stanford University Press, 1998.

⁵⁸ Ο ίδιος, ό.π., σ. 48 - 52

⁵⁹ Ζέρη Π., ό.π., σ. 215

⁶⁰ Castells M., *The Rise of the Network Society*, Massachusetts (USA): Blackwell, 1996, p. 429

οδηγεί σε αποσπασματικές συλλογικές δράσεις. Συνεπώς τα υποκείμενα δεν αποτελούν ως «άνθρωποι» την «αιτία» διαμόρφωσης της κοινωνίας⁶¹. Η εξέλιξη της τελευταίας απλώς εγγράφεται δίπλα στους ανθρώπους, ανεπαίσθητα, ασυνείδητα, σχεδόν τυχαία.

Το δίκτυο (κοινωνικό, οικονομικό, πολιτικό πραγματικό ή «εικονικό») είναι το μόνο πλαίσιο που ορίζει το σύγχρονο υποκείμενο. Κάθε πρόσωπο, ανά πάσα στιγμή, εντάσσεται σε ένα δίκτυο σχέσεων το οποίο του προσδίδει την εκάστοτε υπόσταση και ταυτότητα.

3. Μία νέα υποκειμενικότητα στο προσκήνιο

«Έληξε η αμφισβήτηση. Αποφανατίστηκαν οι επαναστάσεις. Καταγγέλθηκε η απάτη κάθε πρωτοπορίας. Μια οργιαστική σιγή εβλάστησε σε όλες τις ρωγμές. Κοιτάζτε αυτούς τους νεαρούς των δεκαπέντε-δεκαεπτά ετών. Κοιτάζτε τους καλά. Προσέξτε πόσο ακίνητος είναι ο Νέος Άνθρωπος...»⁶². Χειμωνάς Γ.

Με τα λόγια αυτά ο Γιώργος Χειμωνάς περιέγραφε τη μεταμοντέρνα εποχή και το σύγχρονο άνθρωπο. Όπως εύστοχα παρατηρούσε, τα επαναστατικά προτάγματα, οι ιδεολογίες και τα νεολαιίστικα κινήματα της δεκαετίας του '60 αποτελούν πλέον παρελθόν στις δυτικές κοινωνίες. Η νέα ατομικότητα βασίζεται στην αποφυγή των συγκρούσεων. Σύμφωνα με τη νέα αντίληψη, τα προβλήματα δεν μπορούν πλέον να επιλυθούν και επομένως δεν έχει νόημα η προσπάθεια επίλυσής τους. Αυτό που προέχει είναι η διαπραγματεύσή τους και όχι η επίλυσή τους.

Ζούμε σήμερα μια νέα εποχή της προσωπικότητας. Ένα πρώτο, βασικό χαρακτηριστικό της είναι η διαμόρφωσή της υπό το φάσμα μιας χρονικής ασυνέχειας. Αφενός η εξέλιξη των θετικών επιστημών η οποία κατέδειξε τη σχετικότητα της έννοιας του χρόνου (βλ. υποκ. Ιαί), αφετέρου η διάψευση ή ο κορεσμός της του οράματος για μια καλύτερη ζωή που έφερνε η γραμμική έννοια της προόδου, ώθησαν το σύγχρονο άτομο να εστιάσει στο παρόν. Δεν πρόκειται όμως για ένα παρόν που στρέφει το βλέμμα στο παρελθόν αναζητώντας το όμοιο και το παραπλήσιο, ούτε για ένα παρόν που κοιτάζει στο μέλλον με τη σιγουριά ότι το αύριο θα είναι καλύτερο από το σήμερα. Πρόκειται μάλλον για ένα παρόν υπερτροφικό και υπερδιογκωμένο, συνεπώς ανιστορικό και άχρονο. Για το σύγχρονο άνθρωπο το παρόν συμπυκνώνει όλες τις διαστάσεις της ιστορίας, είναι το παρελθόν και το μέλλον. Το παρελθόν δεν ενδιαφέρει ούτε ως εργαλείο ερμηνείας του παρόντος, αφού δεν διακρίνεται καν, ούτε ως οδηγός προσανατολισμού για το μέλλον (το οποίο απλά εγγράφεται). Ο άνθρωπος του 21^{ου} αιώνα μοιάζει με το «Forest Gump»⁶³: δεν κοιτάζει ούτε πίσω ούτε μπροστά. Απλά τρέχει

Ασφαλώς, στην εξέλιξη αυτή σημαντικό ρόλο διαδραμάτισε η ταχύτητα των νέων τεχνολογιών η οποία άμβλυσε περαιτέρω την ικανότητα του ατόμου να ταξινομεί το χρόνο με τρόπο ιεραρχικό. Η χρονική ασυνέχεια οδήγησε στην υποβάθμιση των αξιών της πρώιμης μοντέρνας κοινωνίας, καθώς και την αντίστοιχη αλλαγή του περιεχομένου που απέδιδαν οι άνθρωποι στη ζωή τους. Εφόσον δεν παίζουν πλέον κανένα ρόλο οι παραδόσεις, δημιουργείται στο σύγχρονο άτομο μια

⁶¹ Ζέρη Π., *Ψηφιακά δίκτυα, Γνώση και Δημόσια Πολιτική*, Αθήνα: Ι Σιδέρης, 2006

⁶² Χειμωνάς Γ., *Ποιον φοβάται η Βιρτζίνια Γουλφ*; Αθήνα: Καστανιώτης, 1995, σ. 24-25

⁶³ Πρόκειται για τον κεντρικό ήρωα της ομώνυμης αμερικανικής ταινίας (1994), τον οποίο υποδύθηκε ο ηθοποιός Τομ Χανκς, αποσπώντας, για την ερμηνεία του, το βραβείο Oscar α' ανδρικού ρόλου

τεράστια αβεβαιότητα όσον αφορά στη συνέχεια και τη συνοχή του εαυτού του. «Είναι φυσικό, στο βαθμό που έχουν εκλείψει οι δεδομένοι κοινωνικοί ρόλοι που προϋπήρχαν και δεν υπάρχει πια η ανάγκη να ακολουθηθεί κάποιο συγκεκριμένο πρότυπο, να δημιουργείται ένα κενό στο υποκείμενο της μετανεωτερικότητας»⁶⁴.

Χαρακτηριστικό αυτής της νέας μορφής ατομικότητας είναι η δυσχέρεια ενσωμάτωσης του συλλογικού στη συνείδηση (η οικογένεια π.χ. μεταβάλλεται από μια συλλογική οντότητα, δημιουργό του κοινωνικού δεσμού, σε μια ιδιωτική υπόθεση). Σήμερα τα άτομα δεν αναφέρονται στους άλλους με τρόπο συμβολικό, αλλά με τρόπο καθαρά προσωπικό, ψυχολογικό, ιδιωτικό. Αυτό σημαίνει ότι έχουν πλέον αλλάξει οι διαδικασίες με τις οποίες μαθαίνουμε να κοιτάζουμε τους εαυτούς μας ως ένα άτομο ανάμεσα στα άλλα, ως άτομο από τη σκοπιά των άλλων. Η σύγχρονη προσωπικότητα προσκολλάται στον εαυτό. Έχει χαλαρώσει τη σχέση της με τους κοινωνικούς δεσμούς και δεν αποζητά την εγγραφή της στο συλλογικό. Σε αντίθεση με το νεωτερικό άτομο, το θεμελιώδες χαρακτηριστικό της σημερινής προσωπικότητας είναι ότι δεν λαμβάνει απαραίτητα υπόψη του ότι βρίσκεται στην κοινωνία. «Ουσιαστικά εκλείπει ουσιαστικά ο αναστοχασμός από τη σκοπιά του συνόλου»⁶⁵.

«Θαυζանόμενος ατομικισμός συμβαδίζει με μια μεγαλύτερη αυτονομία του σύμπαντος των δικτύων. Η ακεντρική, κατακερματισμένη δομή τους βάζει τη σφραγίδα της στην προσωπικότητα των ανθρώπων. Μέσα στα δίκτυα, «τίποτα δεν είναι πιο ξένο από την ιδέα ενός υποκειμένου που θα μπορούσε να υπάρξει πέραν της ατομικότητάς του»⁶⁶. Κι αυτό διότι η γνώση που παράγεται εκεί είναι άπειρη και δεν είναι δυνατόν να αφομοιωθεί στο σύνολό της, ενώ παράλληλα η αλλαγή των δικτύων είναι ταχύτατη και υπερβαίνει τις παραδοσιακές διακρίσεις και όρια. Στο σύμπαν των κοινωνικών και τεχνολογικών δικτύων είναι αδιάφορο για τη σύγχρονη προσωπικότητα αν τα κίνητρα της δράσης της προέρχονται από τη συνείδηση ή το ασυνείδητο. «Αυτό που μετράει είναι αυτό που μας επιτρέπει ή μας εμποδίζει να είμαστε ο εαυτός μας»⁶⁷. Φυσικά, το να είμαι «ο ίδιος ο εαυτός μου» δεν σημαίνει ότι έχω επίγνωση πού βρίσκομαι, τι πράττω ή ποιους συναναστρέφομαι, αλλά κυρίως ότι είμαι ελεύθερος να συνδεθώ με όποιον ή ό,τι με ευχαριστεί μια δεδομένη στιγμή και να παίξω προσωρινά το ρόλο που επέλεξα μέσα στα συγκεκριμένα συμφραζόμενα.

Το υποκείμενο καθορίζει το δικό του κόσμο και όχι το αντίθετο. Αν όμως δεν υπάρχει σταθερή και γνώσιμη πραγματικότητα, παρά μόνο οι ατομικές πραγματικότητες που δημιουργούμε στα εκάστοτε δίκτυα όπου συμμετέχουμε, τότε «η ιδέα μιας υπερισχύουσας μετα-αφήγησης – μιας συνολικής άποψης της πραγματικότητας – δεν ισχύει πλέον»⁶⁸. Ο κόσμος, σύμφωνα με τους μεταμοντέρνους στοχαστές, είναι μια ανθρώπινη κατασκευή. Προκύπτει, λένε οι σημειολόγοι, μέσα από τις ιστορίες που πλάθουμε για να τον εξηγήσουμε, καθώς και από τον τρόπο που επιλέγουμε να ζήσουμε μέσα σε αυτόν. Αυτός ο νέος κόσμος δεν είναι αντικειμενικός, αλλά είναι ένας κόσμος ενδεχομένων, δεν συντίθεται από αλήθειες αλλά από επιλογές και σενάρια. Οι ιστορίες και οι εκτελέσεις ρόλων γίνονται εξίσου σημαντικές, αν όχι σημαντικότερες των γεγονότων και των στοιχείων. Η επιστημονική ενασχόληση με την αλήθεια ενδιαφέρει λιγότερο τους στοχαστές απ' όση η προσωπική και συλλογική αναζήτηση νοήματος. Είναι ένας κόσμος

⁶⁴ Ζέρη Π, ό.π., σ. 165-166

⁶⁵ Gauchet M., *Essai de psychologie contemporaine*, Paris:Le Debat, Vol. 99, 1998, p. 176, από το βιβλίο Π. Ζέρη ό.π., σ. 163.

⁶⁶ Guehenno J. M., *L'avenir de la liberte*, Paris: Flammarion, 1999 p. 135

⁶⁷ Gauchet M., ό.π., p. 179, από το βιβλίο Ζέρη Π. ό.π., σ. 165.

⁶⁸ Rifkin J., ό.π., σ. 351

δημιουργημένος από τη γλώσσα και ενοποιημένος από τις μεταφορές και τα κοινά νοήματα που αναδύονται ανά περίπτωση μέσα στα δίκτυα. Δεν είναι μια πραγματικότητα που μας κληροδοτείται, αλλά ένα σκηνικό που εμείς στήνουμε και στο οποίο εμείς δίνουμε νόημα και ύπαρξη.

Μοιραία τα νοήματα καθίστανται κυλιόμενα» και όχι συμπαγή. «*Το νόημα διαρκώς ξεγλιστρά από το υποκείμενο, το οποίο διακατέχεται από μόνιμη αμφιβολία*»⁶⁹. Η άνευ προηγουμένου πληθώρα επιλογών πηγών γνώσης δυσκολεύει πολύ το άτομο να πάρει την όποια απόφαση. Το «ρίσκο της απόφασης» είναι ένα θεμελιώδες χαρακτηριστικό του μεταμοντέρνου ατόμου το οποίο στέκεται μετέωρο ανάμεσα σε ένα «όχι πια» και ένα «όχι ακόμα»⁷⁰. Η διευρυμένη αβεβαιότητα καταλήγει στη διαμόρφωση μιας «οικολογίας της άγνοιας»⁷¹. Από τη στιγμή που το υπόβαθρο της γνώσης είναι σαθρό και τα δεδομένα εξαιρετικά ρευστά, είναι πολύ πιθανό οι αξιολογήσεις που συνοδεύουν κάθε απόφαση να είναι εσφαλμένες. Αυτός είναι κι ο λόγος που τα μεταμοντέρνα υποκείμενα αποφεύγουν τις αξιολογικές κρίσεις και τις τελεσιδικές αποφάσεις. Ο ανθρώπινος τύπος του «σοφού» έχει αντικατασταθεί από τον τύπο του «ειδικού», του «εμπειρογνώμονα». Ο τελευταίος έχει καθήκον όχι να αποφανθεί επί του σωστού ή λάθους, αλλά να παρουσιάσει αναλυτικά όλες τις παραμέτρους και τις διαφορετικές απόψεις που αναπτύσσονται γύρω από ένα θέμα, αφήνοντας την τελική επιλογή στους άλλους. Πρόκειται για ένα μοντέλο σκέψης και συμπεριφοράς, σύμφωνα με το οποίο «*κανείς δεν φταίει*» ή, για να το θέσουμε καλύτερα, «*οι ευθύνες ανήκουν πάντα στους άλλους*»⁷². Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, η διαμόρφωση γνώμης προκύπτει μέσα από ατελείωτες διαπραγματεύσεις οι οποίες συνήθως «*φθάνουν ως το σημείο όπου δεν πάει άλλο*»⁷³: πρόκειται για το όριο «εξάντλησης» όλων των πιθανών συνδυασμών των δεδομένων, το οποίο τελικά σχηματίζεται διά του κορεσμού, ως εάν δηλαδή τα ίδια τα πράγματα να αποφάσιζαν την έκβασή τους. Υπό αυτήν την έννοια, η άγνοια μοιάζει να είναι το στάδιο πέραν όλων των ορισμών – τους οποίους εμπεριέχει.

Από τη στιγμή ωστόσο που τα νοήματα ξεγλιστρούν, «*το δύσκολο δεν είναι να χτίσουμε μια ταυτότητα, αλλά να τη διατηρήσουμε*»⁷⁴. Η μεταμοντέρνα εποχή είναι πιο «μαλακή», πιο ελαφριά και απορροφημένη στα συναισθήματα και τις στάσεις. Επομένως κι «*η ταυτότητα στη σύγχρονη εποχή είναι φτιαγμένη από μαλακά υλικά*»⁷⁵. Μέσα στα τεχνητά περιβάλλοντα τω δικτύων όπου εντάσσεται, «*το υποκείμενο, εντελώς απομονωμένο, δείχνει χαμένο μέσα στον ίδιο τον εαυτό του*»⁷⁶. Η ταυτότητα βιώνεται ως ένας «κόμβος», ένα σταυροδρόμι μέσα στα δίκτυα, ενώ η προσωπική ελευθερία συνδέεται με το δικαίωμα πρόσβασης σε αυτά.

Η κοινωνιολογία και η ψυχολογία σήμερα εστιάζουν ήδη στη μεταβολή που συντελείται στη γνωστική ανάπτυξη των πολύ νέων ανθρώπων, στην αποκαλούμενη γενιά «dot.com»⁷⁷. Πρόκειται για έναν αυξανόμενο αριθμό νεαρών που μεγαλώνουν μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή και ξοδεύουν τον περισσότερο χρόνο τους μέσα σε προσομοιωμένα περιβάλλοντα. Τα παιδιά αυτά φαίνεται να αναπτύσσονται αυτό που οι ψυχολόγοι αποκαλούν «πολλαπλούς χαρακτήρες» - βραχύβια θρυμματισμένα πλαίσια συνείδησης, το καθένα από τα οποία χρησιμοποιείται ανάλογα με τον

⁶⁹ Slevin J. *The internet and Society*, Μασαχουσέτη (USA): Blackwell, 2000, p. 24

⁷⁰ Luhmann, N., *Observations on Modernity*, California: Stanford, 1998, p. 66

⁷¹ Ο ίδιος, ό. π., p. 75

⁷² Ο ίδιος, ό. π., p. 70

⁷³ Ο ίδιος, ό. π., p. 71

⁷⁴ Bauman Z., *Life in Fragments*, p. 88, από το βιβλίο Slevin J., ό. π., p. 163

⁷⁵ Guiddens An., *Οι συνέπειες της νεωτερικότητας*, Αθήνα: Κριτική, 2001,

⁷⁶ Castells M. ό. π., σ. 23

⁷⁷ Rifkin J., ό. π., σ. 32

εκάστοτε εικονικό κόσμο ή δίκτυο συμβαίνει να βρίσκονται σε μια δεδομένη χρονική στιγμή. Πολλοί παρατηρητές ανησυχούν ότι αυτή η γενιά δεν διαθέτει ούτε βαθιά κοινωνική εμπειρία, ούτε συγκροτημένη σκέψη, στοιχεία απαραίτητα για ένα συνεκτικό πλαίσιο αναφοράς.

Στον αντίποδα, υπάρχουν κι αυτοί οι οποίοι βλέπουν τις εξελίξεις αυτές με πιο θετικό μάτι. Σε γενικές γραμμές πιστεύουν ότι η αποδέσμευση από παγιωμένες μορφές της πρώιμης νεωτερικότητας, και σταθερά πλαίσια αναφοράς της παράδοσης, όπως το έθνος - κράτος, ο θεσμός της οικογένειας, η θρησκεία κλπ., απελευθερώνει την ανθρώπινη συνείδηση. Το γεγονός αυτό παρέχει τη δυνατότητα στο σύγχρονο υποκείμενο να γίνει πιο κινητικό, ευέλικτο και προσαρμοστικό στις ταχύτατα και αενάως μεταβαλλόμενες πραγματικότητες της ανθρώπινης εμπειρίας. Τα σημερινά παιδιά, υποστηρίζουν, μεγαλώνουν σε έναν κόσμο δικτύων και συνδέσεων στον οποίο ανταγωνισμοί και επιθετικές έννοιες, όπως «δικό μου» – «δικό σου», παραχωρούν τη θέση τους σε πιο αλληλεξαρτώμενα και συνεργατικά πρότυπα συμπεριφοράς.

Όταν όμως αλληλοσυνδεόμαστε και αλληλεξαρτώμαστε όλο και περισσότερο, μήπως διατρέχουμε τον κίνδυνο να γίνουμε λιγότερο αυτόνομοι και περισσότερο ευάλωτοι; Άλλωστε, όπως υπενθυμίζει ο Μ. Χάιντεγκερ, η λέξη «ανθρώπινος» (human) προέρχεται από τη λέξη humus που στα λατινικά σημαίνει το εύφορο έδαφος. Ίσως λοιπόν δεν είναι τυχαίο ότι η ταυτότητά του υποκειμένου συνδυάστηκε επί μακρόν με τις έννοιες του χώρου – τόπου, καθώς και της ιδιοκτησίας. Το πιο αρχέγονο τμήμα της φύσης μας μοιάζει να είναι εμπεδωμένο τόσο στη γεωγραφία όσο και στο ιστορικό χρόνο (παράδοση). Το έδαφος, αλλά και η κατοχή πραγμάτων, είναι κάτι περισσότερο από απλές κοινωνικές συμβάσεις. Πάρα ταύτα, οι άνθρωποι, σήμερα, εντάσσονται σε σχέσεις που δεν έχουν το παραμικρό γεωγραφικό πλαίσιο αναφοράς. Οι εικονικές διευθύνσεις αντικαθιστούν τις γεωγραφικές σε όλο τον κόσμο.

Ένα καινούργιο ανθρώπινο αρχέτυπο γεννιέται. Οι νέοι, άνδρες και γυναίκες του 21^{ου} αιώνα, κινούνται άνετα στους εικονικούς κόσμους του κυβερνοχώρου και των δικτύων, είναι εξοικειωμένοι με τις λειτουργίες της δικτυακής οικονομίας ενδιαφέρονται λιγότερο για τη συσσώρευση πραγμάτων και περισσότερο για διεγερτικές και ψυχαγωγικές εμπειρίες, αισθάνονται ικανοί να αλληλεπιδρούν με παράλληλους κόσμους ταυτόχρονα, αλλάζοντας γρήγορα το χαρακτήρα τους.

Ο ψυχολόγος Ρόμπερτ Λίφτον αποκαλεί αυτή τη γενιά «πρωτεύουσους ανθρώπους»⁷⁸. Ζουν σε ένα κόσμο που συντίθεται από bits και χαρακτηρίζεται από την ταχύτητα πρόσβασης σε εμπειρίες και πληροφορίες. Τα άτομα αυτά διακρίνονται από μικρή συγκέντρωση προσοχής, διαθέτουν μικρότερες δυνατότητες στοχασμού και αντιδρούν περισσότερο αυθόρμητα. Θεωρούν τους εαυτούς τους «παίκτες»⁷⁹ παρά εργαζόμενους, και προτιμούν οι άλλοι να τους θεωρούν δημιουργικούς παρά φιλόπονους. Έχουν συνηθίσει στην προσωρινή εργασία, ενώ και οι κοινωνικοί δεσμοί τους είναι πρόσκαιροι. Γενικά η ζωή τους χαρακτηρίζεται από μεγαλύτερη κινητικότητα και εδράζεται σε λιγότερο στέρεα θεμέλια από αυτήν των γονιών τους. Οι νέοι άνθρωποι είναι περισσότερο πραγματιστές και λιγότερο ιδεολόγοι, ενώ σκέφτονται πιο πολύ με εικόνες παρά με λέξεις. Ενώ δυσκολεύονται να συνθέσουν μια γραπτή πρόταση, διαθέτουν μεγάλη ευχέρεια στη διαχείριση ηλεκτρονικών δεδομένων. Είναι λιγότερο αναλυτικοί και περισσότερο συγκινησιακοί. Θεωρούν τον Κόσμο της Ντίσνεϊ σαν «αληθινή κατάσταση», τα εμπορικά κέντρα ως τη δημόσια

⁷⁸ Rifkin, J. ό.π., σ. 338

⁷⁹ Bauman Z., ό., π., από το βιβλίο Slevin J., ό.π., σ. 162

πλατεία, και εξισώνουν την κυριαρχία του καταναλωτή με τη δημοκρατία. Δαπανούν περισσότερο χρόνο με πλαστούς χαρακτήρες της τηλεόρασης, του σινεμά ή του κυβερνοχώρου απ' όσο με τους συνομηλίκους τους σε πραγματικό χρόνο. Μάλιστα, «ενσωματώνουν τους πλαστούς χαρακτήρες και τις εικονικές εμπειρίες τους στις κοινωνικές συνομιλίες, κάνοντάς τους τμήμα της προσωπικής τους ιστορίας»⁸⁰. Οι κόσμοι τους δεν έχουν σύνορα και είναι ρευστοί. Μεγάλωσαν με τα υπερκείμενα, τις συνδέσεις σε σελίδες του Ιστού και τα ολοκληρωμένα κυκλώματα ανάδρασης. Η αντίληψη τους περί πραγματικότητας είναι περισσότερο συστημική και συμμετοχική παρά αντικειμενική και γραμμική. Στέλνουν ένα ηλεκτρονικό μήνυμα στις εικονικές διευθύνσεις των ανθρώπων χωρίς να ξέρουν ή να νοιάζονται για τις γεωγραφικές τους διευθύνσεις. Σκέφτονται τον κόσμο σαν μια σκηνή και τη ζωή τους σαν ένα σύνολο από εκτελέσεις πολλαπλών ρόλων. Αναδιαμορφώνονται συνεχώς καθώς επιχειρούν να υιοθετήσουν νέα στυλ ζωής σε κάθε νέα σελίδα της ζωής. Αυτοί οι πρωταίκοι άνδρες και γυναίκες ενδιαφέρονται λίγο για την ιστορία, αλλά έχουν εμμονή με τη μόδα και το στυλ. Πειραματίζονται και ερωτοτροπούν με την καινοτομία. Έθιμα, συμβάσεις και παραδόσεις είναι σχεδόν ανύπαρκτα στον ταχύρρυθμο μεταβαλλόμενο κόσμο τους. Η πραγματικότητά τους συνίσταται σε υπερρεαλιστικά γεγονότα και στιγμιαίες εμπειρίες. Είναι «ένας κόσμος δικτύων, πυλών, κόμβων και φυλάκων διασύνδεσης. Γι' αυτούς, αυτό που μετράει είναι η πρόσβαση στα δίκτυα. Το να μην είναι συνδεδεμένοι σημαίνει θάνατο»⁸¹.

Εάν οι άνθρωποι του μοντέρνου κόσμου αναζητούσαν την σκοπούς, εκείνοι του μεταμοντέρνου αναζητούν την ευθυμία. Οποιοδήποτε είδους τάξη πραγμάτων θεωρείται αναχρονιστική. «Η δημιουργική αναρχία», αντιθέτως, «είναι ανεκτή, ακόμη και επιδιωκόμενη»⁸². Όλα ανάγονται στην παρόρμηση, τον ενθουσιασμό, το συναισθηματισμό της στιγμής. Τα πάντα στερούνται σοβαρότητας στο μεταμοντέρνο περιβάλλον. Η ειρωνεία, το παράδοξο και ο σκεπτικισμός οργιάζουν. Η νέα εποχή είναι αμφίσημη και ποικίλη, διασκεδαστική και αστεία, ανεκτική και χαοτική. Είναι εκλεκτική και πολύ ασεβής. Η ιδεολογία, οι αιώνιες αλήθειες και οι άτεγκτοι νόμοι σβήνουν στο περιθώριο για να αφηθεί χώρος για παραστάσεις όλων των ειδών.

Η μεταμοντέρνα εποχή είναι διάστικτη από ευθυμία, η μοντέρνα από φιλοπονία. «Σε ένα καθεστώς που οικοδομείται πάνω στο θεμέλιο της εργασίας, η παραγωγή και η ιδιοκτησία είναι οι βασικοί άξονες της ζωής. Σε έναν κόσμο που ενορχηστρώνεται γύρω από το παιχνίδι, κυριαρχεί η παράσταση και η πρόσβαση σε πολιτισμικές εμπειρίες. Η ορθολογική και αναλυτική σκέψη προκαλούν υποψίες, ενώ το υποσυνείδητο, οι ερωτικές επιθυμίες, οι ψευδαισθήσεις και οι ονειρικές καταστάσεις έρχονται στο προσκήνιο και γίνονται πραγματικότητα ή, πιο σωστά, υπερπραγματικότητα»⁸³.

Αυτό που μετράει είναι το «τώρα», η δυνατότητα να μπορεί κανείς να αισθάνεται και να βιώνει τη στιγμή.

⁸⁰ Rifkin J., ό.π., σ. 340

⁸¹ Ο ίδιος, ό.π., σ. 341

⁸² Ο ίδιος, ό.π., σ. 353

⁸³ Ο ίδιος, ό.π., σ. 355-356

ΜΕΡΟΣ IV.

ΜΑΖΙΚΑ & ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΑ ΜΕΣΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΣΤΗΝ ΕΠΟΧΗ ΤΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΝΟΣ ΝΕΟΥ ΠΛΑΙΣΙΟΥ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

1. Το γενικό πλαίσιο λειτουργίας των μαζικών & διαδραστικών μέσων επικοινωνίας στη σύγχρονη εποχή. Ομοιότητες και διαφορές

1^α) Βασικές προσδιοριστικές αρχές για τα μέσα μαζικής επικοινωνίας

→ «Ο,τι γνωρίζουμε για την κοινωνία, τη φύση, τον κόσμο, την ιστορία, το γνωρίζουμε από τα μέσα μαζικής επικοινωνίας»⁸⁴. Luhmann N.

Με τη φράση ο Niklas Luhmann αναδεικνύει τον καθοριστικό ρόλο των μέσων μαζικής επικοινωνίας στη διαμόρφωση του σύγχρονου πολιτισμού. Από τη στιγμή που όλο και λιγότερο μπορούμε να αποκτήσουμε, ιδίοις όμμασι, εικόνες για το σύνολο του κόσμου που μας περιβάλλει, η επαφή μας με τα μέσα είναι αναγκαία. Αναπόφευκτα επομένως, η συντριπτική πλειοψηφία των πληροφοριών που λαμβάνει ο σύγχρονος άνθρωπος της Δύσης προέρχεται από αυτά.

Υπό αυτό το πρίσμα, τα κοινωνικά ή πολιτισμικά συστήματα «δεν αποτελούνται ούτε από ανθρώπους ούτε από πράξεις, αλλά από επικοινωνίες»⁸⁵. Ο ίδιος ο άνθρωπος, άλλωστε, γίνεται αντιληπτός ως «μια κοινωνική κατασκευή»: ένα περισσότερο ή λιγότερο πληροφορημένο ον, ικανό να λαμβάνει αποφάσεις και ηθικά υπεύθυνο, το οποίο επιτρέπει στο σύστημα των μέσων μαζικής επικοινωνίας να επιδιώκει διαρκώς την πρόκληση ερεθισμών για το βιολογικό και ψυχολογικό περιβάλλον του ανθρώπου.

Προκειμένου να διερευνήσει την πραγματικότητα των μέσων μαζικής επικοινωνίας, ο Luhmann επικεντρώνεται σε δύο παραμέτρους: αφενός στην υλικότητα της επικοινωνίας, και αφετέρου στην πραγματικότητα που χτίζεται μέσα από τα μηνύματα των μέσων, την πραγματικότητα δηλαδή του κόσμου, όπως αυτή περιγράφεται, μορφοποιείται και εντέλει αποκρυσταλλώνεται στη συνείδηση των ανθρώπων μέσα από τα περιεχόμενα των μαζικών μέσων.

Σε σχέση με την πρώτη παράμετρο, η πραγματικότητα των μέσων μαζικής επικοινωνίας, η «πραγματική τους πραγματικότητα» συνίσταται στις ίδιες τις τελεστικές τους πράξεις. Τυπώνουν και εκπέμπουν. Αναγιγνώσκονται. Τα προγράμματα λαμβάνονται. Αναρίθμητες επικοινωνιακές διαδικασίες που αφορούν την προετοιμασία και την επακόλουθη σχετική συζήτηση πλέκονται γύρω από το σύμβάν. Φυσικά η διαδικασία της μετάδοσης είναι δυνατή μόνο στη βάση των τεχνολογιών. Ο τρόπος λειτουργίας τους δομεί και ταυτόχρονα περιορίζει αυτό που είναι δυνατό ως-μαζική-επικοινωνία.

Πιο συγκεκριμένα, αυτό που έχει μεγάλη σημασία είναι ότι δεν μπορεί να λάβει χώρα αλληλόδραση μεταξύ παρόντων προσώπων ανάμεσα στον πομπό και τους δέκτες. Όλες οι σχετικές θεωρίες σκιαγραφούν τη μαζική επικοινωνία ως μια μονόδρομη, γραμμική διαδικασία κατά την οποία ένα μήνυμα εκπέμπεται από μια

⁸⁴ Luhmann N., *Η πραγματικότητα των μέσων μαζικής επικοινωνίας*, Αθήνα: Μεταίχμιο, 2003, σ. 25

⁸⁵ Ο ίδιος, ό.π., προλ. Ζέρη Π., σ.10

πηγή, που λειτουργεί μονίμως ως πομπός, προς ένα σημείο (πλήθος, κοινό) που λειτουργεί μόνο ως παθητικός δέκτης – χωρίς δυνατότητα ανάδρασης.

Ως προς τη δεύτερη παράμετρο, μπορεί να γίνει λόγος για την πραγματικότητα των μέσων μαζικής επικοινωνίας υπό την έννοια αυτού που εμφανίζεται ως πραγματικότητα για αυτά ή μέσω αυτών για τους άλλους. Τα μέσα μεταδίδουν παραστάσεις και εικόνες για τον κόσμο οι οποίες, από τη στιγμή που τις λαμβάνουμε, μετατρέπονται σε πληροφορίες για μας, είτε ευσταθούν, είτε όχι. Μάλιστα ο Luhmann υποστηρίζει ότι «η αλήθεια δεν μπορεί να αποτελεί την κεντρική στιγμή των μέσων»⁸⁶. Τα μέσα μαζικής επικοινωνίας – όπως άλλωστε και οι άνθρωποι – δεν μας μεταφέρουν την αλήθεια, αλλά μια δυνατή εκδοχή της αλήθειας. Εξάλλου, ακόμη κι όταν αναφέρονται στην «αλήθεια», προσδίδουν μια ιδιαίτερη χροιά σε αυτό που περιγράφουν δημοσιογραφικά και στον τρόπο με τον οποίο το περιγράφουν, με αποτέλεσμα, ουσία και εντυώσεις να συγχέονται.

Όπως άλλωστε έχει υποστηριχθεί, τα μαζικά μέσα απευθύνονται όχι σε μία αγορά, αλλά σε δύο: Η πρώτη αφορά το κοινό που τα παρακολουθεί και η δεύτερη τον κλάδο της διαφήμισης⁸⁷. Αγοράζοντας χρόνο παρουσίας στα μέσα μαζικής επικοινωνίας, η διαφημιστική αγορά ουσιαστικά αγοράζει πρόσβαση / διείσδυση των πελατών της σε ένα τμήμα του καταναλωτικού κοινού. Επειδή όμως η αξία του χρόνου παρουσίας είναι ευθεία συνάρτηση της αποδοχής των μιντιακών περιεχομένων, προκύπτει ότι το τελικό προϊόν που εμπορεύονται τα μέσα είναι η τηλεθέαση, η αναγνωσιμότητα ή η ακροαματικότητά τους. Λόγω ακριβώς της συμβιωτικής σύνδεσης των μαζικών μέσων με τη διαφημιστική βιομηχανία, κάθε μέσο επιδιώκει πρωτίστως την αύξηση της επιρροής και της απήχυσής του με κάθε τρόπο, ακόμη κι αν αυτό συνεπάγεται μετατόπιση από την αναζήτηση της αλήθειας και της ποιότητας προς τον εύκολο εντυπωσιασμό, την υπερβολή και την ευτελή ψυχαγωγία.

Το σύστημα των μέσων μαζικής επικοινωνίας, σε κάθε στιγμή της δράσης του, βρίσκεται σε επικοινωνία είτε με κάποιο συμβάν, είτε με τον ίδιο τον εαυτό του. Συνεπώς πρόκειται για ένα σύστημα το οποίο λειτουργεί στη βάση άλλοτε της αυτοαναφοράς και άλλοτε της ετεροαναφοράς⁸⁸.

Ως προς το πρώτο σκέλος, το σύστημα στηρίζεται στην υπόθεση ότι οι δικές του επικοινωνιακές διαδικασίες θα συνεχιστούν την επόμενη μέρα ή ώρα. Κάθε εκπομπή υπόσχεται μια παραπέρα εκπομπή. Οι πληροφορίες αυτές συνιστούν με τη σειρά τους μια αυτοενισχυόμενη δομή. Αυτό πρακτικά σημαίνει ότι τα μηνύματα που εκπέμπουν τα μαζικά μέσα σχηματίζουν ταυτόχρονα και το πλαίσιο (θέτουν τις προδιαγραφές) για τα επόμενα μηνύματα. Το σύστημα προϋποθέτει τον εαυτό του ως έναν αυτοπαραγόμενο ερεθισμό και στη συνέχεια ασχολείται με την μετατροπή του ερεθισμού σε πληροφορία την οποία παράγει για την κοινωνία. Η αυτοαναφορικότητα βασίζεται σε ορισμένα σταθερά θέματα και πάγια νοήματα που αποτελούν τη βάση, τις ιδιοαξίες του συστήματος. «Κάθε μαζική επικοινωνία λαμβάνει πάντα εκ των προτέρων ως γνωστές κάποιες υποθέσεις σχετικά με την πραγματικότητα...»⁸⁹, αναφέρει χαρακτηριστικά ο συγγραφέας.

Ωστόσο τα μέσα δεν μπορούν να θεωρήσουν αποκλειστικά και μόνο τον εαυτό τους σαν να αποτελεί την αλήθεια. «Τα μέσα πρέπει να κατασκευάσουν μια πραγματικότητα και μάλιστα μια άλλη πραγματικότητα διαφορετική από τη δική

⁸⁶ εφημερίδα *Deutsches Allgemeines*, 16/11/1996, από το βιβλίο Luhmann N., ό.π. σ. 16, (Ζέρη Π. πρ.)

⁸⁷ Λέανδρος Ν. *Πολιτική Οικονομία των ΜΜΕ*, Αθήνα: Καστανιώτης, 2000

⁸⁸ Luhmann N., ό.π., σ. 39

⁸⁹ Ο ίδιος, ό.π., σ. 130

τους»⁹⁰. Το ιδιαίτερο περιεχόμενο των θεματικών της μαζικής επικοινωνίας αποτελεί την ετεροαναφορά της. Από τη στιγμή δηλαδή που έχει ολοκληρωθεί ο σχεδιασμός των λειτουργιών της επικοινωνίας, παράγονται τα κατάλληλα επικοινωνιακά «πακέτα» που θα τις ενεργοποιήσουν. Η διάκριση θέματα / λειτουργίες αντιστοιχεί στη διάκριση αυτοαναφορά / ετεροαναφορά και υλοποιείται μέσα από τους τρεις κεντρικούς τομείς του προγράμματος: τις ειδήσεις, τη ψυχαγωγία και τη διαφήμιση⁹¹.

Πρέπει ακόμη να σημειωθεί ότι το σύστημα λειτουργεί χάρη σε έναν κώδικα, ο οποίος διακρίνει μεταξύ πληροφορίας και μη πληροφορίας. Πρόκειται για μία βάση από κανόνες που καθορίζουν το κατά πόσο ένα συμβάν θα αντιμετωπισθεί ως πληροφορία ή όχι. Οι κανόνες αυτοί προϋποθέτουν μία σειρά κατηγοριοποιήσεων που προδιαγράφουν χώρους δυνατοτήτων, εντός των οποίων δομείται εκ των προτέρων ο τομέας επιλογής του εν δυνάμει επικοινωνιακού συμβάντος. Η εφαρμογή των κανόνων διασφαλίζεται από τις αποφάσεις που λαμβάνουν ανώτατα στελέχη των μέσων μαζικής επικοινωνίας, οι λεγόμενοι «gatekeepers»⁹².

Από τα παραπάνω προκύπτει ότι κεντρικός άξονας της οπτικής του Luhmann αποτελεί η θεώρηση των μέσων μαζικής επικοινωνίας ως ένα σύστημα. Στο πλαίσιο της συστημικής θεωρίας, κατασκευάζεται μία σύγχρονη θεωρία των μέσων μαζικής επικοινωνίας η οποία στηρίζεται στις έννοιες της επιλογής και της διάκρισης. Λόγω της αυξανόμενης πολυπλοκότητας της σύγχρονης κοινωνίας και της τεράστιας δυναμικής των μέσων, δίνεται έμφαση τόσο στην αυτονομία, όσο και στον κεντρικό ρόλο του συστήματός τους. Ενώ τα μέσα μαζικής κοινωνίας μπορούν μέσα από τα θέματά τους να προσεγγίσουν κάθε τομέα της κοινωνίας, άλλα συστήματα, όπως η πολιτική, η επιστήμη ή η Τέχνη δεν πετυχαίνουν πάντα να προσελκύσουν την προσοχή των μέσων μαζικής επικοινωνίας.

1β) Το Διαδίκτυο ως νέο τεχνο-επικοινωνιακό μοντέλο και ως υποδομή για τα πολυμέσα

ι. Η γέννηση ενός ριζοσπαστικά νέου μέσου

Το Διαδίκτυο έχει πλέον μία ιστορία τριάντα πέντε ετών. Κατά το χρονικό αυτό διάστημα μετασηματίστηκε, από ένα ερευνητικό πρόγραμμα που αφορούσε σχεδόν αποκλειστικά στην ακαδημαϊκή κοινότητα των ΗΠΑ, σε ένα παγκόσμιο επικοινωνιακό σύστημα που μεταβάλλει την καθημερινότητά μας, τον τρόπο με τον οποίο εργαζόμαστε, επικοινωνούμε και ψυχαγωγούμαστε.

Μια σειρά από τεχνολογικές καινοτομίες και νέες υπηρεσίες, από το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και τον ιστό μέχρι τους φυλλομετρητές και τις μηχανές αναζήτησης, ξεπήδησαν από τη δημιουργική δράση των ιδίων των χρηστών. Έτσι το διαδίκτυο είναι κυρίως ένα κοινωνικό φαινόμενο, μία τεχνολογική επανάσταση «από τα κάτω»⁹³, μια ισχυρή και πρωτότυπη έκφραση της ανθρώπινης επιθυμίας για άμεση και ανάδρομη επικοινωνία. Παράλληλα, το γεγονός ότι δεν απαιτείται κάποιο κεντρικό σύστημα διαχείρισης της επικοινωνίας, σε συνδυασμό με τον καθοριστικό ρόλο των χρηστών στη διαμόρφωση των χαρακτηριστικών του συστήματος, καλλιέργησαν την ελπίδα ότι το Διαδίκτυο μπορεί να αποτελέσει το πρότυπο για ένα νέο μοντέλο δημοκρατικής κοινωνικής λειτουργίας.

⁹⁰ ⁹⁰ Luhmann N, ό.π., σ. 30

⁹¹ Ο ίδιος, ό.π., σ. 43. Επίσης στο ίδιο βιβλίο σ. 10 (πρ. Ζέρη Π.)

⁹² Σεραφετινίδου Μ., *Κοινωνιολογία των Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας*, Αθήνα: Gutenberg, 1991, σ. 218 - 225

⁹³ Λεάνδρος Ν., *Το Διαδίκτυο: Ανάπτυξη και Αλλαγή*, Αθήνα:Καστανιώτης, 2004, σ. 13

Δύο γεγονότα σταθμοί επηρέασαν καθοριστικά τη διεισδυτικότητα του Διαδικτύου, αλλάζοντας έτσι το ρόλο και τη σημασία του στην υπό διαμόρφωση κοινωνία της πληροφορίας. Το πρώτο γεγονός είναι η δημιουργία μίας νέας υπηρεσίας, του Παγκόσμιου Ιστού (World Web), η οποία αποδείχτηκε όσο επιτυχής ώστε στην αντίληψη της μεγάλης πλειοψηφίας των χρηστών να ταυτίζεται με το ίδιο το Διαδίκτυο. Ο σημασιολογικός ιστός είναι, τρόπον τινά, το κυρίως περιεχόμενο, η «καρδιά» του διαδικτύου. Ουσιαστικά συνίσταται στο σύνολο των άπειρων ηλεκτρονικών σελίδων οι οποίες συγκροτούν τον τεράστιο όγκο πληροφοριών που διοχέτευσαν σταδιακά οι άνθρωποι απ' όλα τα μέρη του πλανήτη. Μέσω του υπερκειμένου, των συνδέσμων και του συστήματος της μοναδικής διεύθυνσης οι χρήστες του ιστού μπορούν να μετακινηθούν από μια σελίδα σε οποιαδήποτε άλλη, αποκτώντας πρόσβαση σε ένα τεράστιο αριθμό πηγών πληροφόρησης και σε δικτυακούς τόπους που προσφέρουν ποικίλες υπηρεσίες. Δίκαια λοιπόν η ανακάλυψη του World Web θεωρήθηκε ως «μία επανάσταση μέσα στην επανάσταση»⁹⁴.

Η δεύτερη εξέλιξη συνδέεται με την εμπορευματοποίηση του Διαδικτύου που το ανήγαγε σε μια τεράστια και παγκόσμια αγορά. Η ανάπτυξη του ηλεκτρονικού εμπορίου και η συνεχής διεύρυνση της γκάμας των υπηρεσιών, των προϊόντων και των πληροφοριακών δεδομένων που προσφέρονται, πολλαπλασίασε το ενδιαφέρον των καταναλωτών – ιδίως στις χώρες όπου η πρόσβαση είναι μια σχετικά εύκολη υπόθεση – και προκάλεσε ένα τεράστιο κύμα ενθουσιασμού και υπεραισιοδοξίας σχετικά με τις προοπτικές της δικτυακής οικονομίας.

Το διακύβευμα μοιάζει να είναι τεράστιο. Από τη μια μεριά, πολλαπλασιάζονται οι δυνατότητες διαχείρισης της πληροφορίας και αναδεικνύονται νέα πρότυπα επικοινωνίας και οργάνωσης, που επαναπροσδιορίζουν την έννοια της δημοκρατίας, της επιχειρηματικότητας και γενικά το ευρύτερο πλαίσιο εντός του οποίου καλούνται να λειτουργήσουν άτομα, κράτη, επιχειρήσεις εθνικές οικονομίες. Για πρώτη φορά οι διαδικασίες παραγωγής των πληροφοριών αποκεντρώνονται ριζικά, γεγονός που έχει επιδρά σε μεγάλο βαθμό στο ποιος καθορίζει πλέον την πολιτισμική σημασία που θα δοθεί στις κοινωνικές επιλογές και συνθήκες. Από την άλλη, εντείνεται η άνιση κατανομή του πληροφοριακού και επικοινωνιακού πλούτου και διευρύνεται το επικοινωνιακό χάσμα. Έτσι το πρόβλημα των ανισοτήτων αποκτά κρίσιμη σημασία, καθώς μεγάλες ομάδες του πληθυσμού και ευρύτερες περιοχές του πλανήτη απειλούνται με ακόμη μεγαλύτερη περιθωριοποίηση σε σύγκριση με το παρελθόν.

Όπως και να' χει πάντως, γεγονός είναι ότι οι τεχνολογίες της πληροφορίας και των επικοινωνιών συγκλίνουν πλέον σε ένα ενιαίο μοντέλο. Η μικροηλεκτρονική, οι τηλεπικοινωνίες, η οπτοηλεκτρονική τεχνολογία και τα δίκτυα των υπολογιστών συγκροτούν από κοινού ένα νέο ψηφιακό και πολυμεσικό περιβάλλον διαχείρισης της πληροφορίας.

Ο G. Graham θέτει με σαφήνεια το ερώτημα αν θα πρέπει να θεωρήσουμε το διαδίκτυο ως μία τεχνολογική καινοτομία που οδηγεί στο ριζοσπαστικά καινούργιο ή απλά στο καινοφανές⁹⁵, δηλαδή αν είναι σε θέση να μετασχηματίζει – και σε ποιο βαθμό – σημαντικές περιοχές της ανθρώπινης ύπαρξης. Προκειμένου να απαντήσει σε αυτό το ερώτημα χρησιμοποιεί δύο κριτήρια: Πρώτον, την ικανότητα της νέας τεχνολογίας να υπηρετεί με διαφορετικό τρόπο, τόσο ποιοτικά όσο και ποσοτικά, επαναλαμβανόμενες ανάγκες. Δεύτερον, το βαθμό επίδρασης που έχει στις μορφές τη κοινωνικής και πολιτικής ζωής. Σύμφωνα με τα δύο αυτά κριτήρια, ο συγγραφέας

⁹⁴ Λεάνδρος Ν., *Το Διαδίκτυο: Ανάπτυξη και Αλλαγή*, Αθήνα: Καστανιώτης, 2004, σ. 73

⁹⁵ Graham G., *Internet: Μια κοινωνιολογική προσέγγιση*, Αθήνα: Περίπλους, 2001, σ. 47

καταλήγει στο συμπέρασμα ότι το διαδίκτυο συνιστά ένα ριζοσπαστικά νέο φαινόμενο καθώς υπάρχει σχέση ανάμεσα στις επαναλαμβανόμενες ανάγκες και τη δύναμη επιλογής, που αποτελεί ουσιώδες χαρακτηριστικό του. Όπως υπογραμμίζει: «πολύ σύντομα το να είσαι συνδεδεμένος με αυτό θα είναι τόσο ωφέλιμο και τόσο ενοχλητικό, ωστόσο τόσο απαραίτητο όσο το να έχεις τηλέφωνο, ψυγείο ή αυτοκίνητο. Και όπως τα παραπάνω, έτσι κι αυτό θα αλλάξει τον τρόπο της ύπαρξής μας»⁹⁶.

ii. Βασικές προδιαγραφές και ιδιότητες του διαδικτύου και της ψηφιακής τεχνολογίας

Σε τι ακριβώς συνίσταται ο νεωτερισμός του Διαδικτύου; Ποια είναι εκείνα τα ειδικά χαρακτηριστικά της ψηφιακής τεχνολογίας που μεταβάλλουν το πλαίσιο των ανθρώπινων επικοινωνιών και εν γένει του πολιτισμού μας; Οι απαντήσεις θα πρέπει ίσως να αναζητηθούν στην ιδιαίτερη φύση της νέας τεχνολογίας και, πιο συγκεκριμένα, στα «μυστικά» του κώδικα του διαδικτύου.

Το πρώτο βασικό χαρακτηριστικό του κώδικα αφορά στο ψηφιακό χαρακτήρα του περιεχομένου. Όταν η πληροφορία γίνεται ψηφιακή και διακινείται μέσω δικτύων, διαμορφώνεται μια νέα πραγματικότητα με ασύγκριτα μεγαλύτερες δυνατότητες σε σχέση με την εποχή της αναλογικής μετάδοσης, καθώς ένας τεράστιος όγκος δεδομένων μπορεί να συμπιεστεί και να μεταδοθεί σχεδόν με μηδενικό κόστος και σε μηδενικό χρόνο. Επίσης οι πληροφοριακοί πόροι από διαφορετικά σημεία της υφηλίου μπορούν να αποθηκευτούν και να προσκομιστούν στη στιγμή παρέχοντας άμεση πρόσβαση σε έναν σχεδόν άπειρο όγκο πληροφοριών. Παράλληλα, νέες ψηφιακές συσκευές κάνουν συνεχώς την εμφάνισή τους, συνδέονται με το διαδίκτυο και επηρεάζουν σημαντικά την επαγγελματική και προσωπική μας ζωή. Η διάδοση των κινητών τηλεφώνων και η αναγωγή τους σε βασικό μέσο σύνδεσης με το διαδίκτυο είναι χαρακτηριστικά γνωρίσματα αυτών των τάσεων.

Εννοείται ότι το δικτυακό περιβάλλον είναι πολυμεσικό καθώς η ψηφιοποίηση της πληροφορίας καταργεί την απόλυτη διάκριση μεταξύ κειμένου, ήχου και εικόνας. Έτσι το ψηφιακό περιβάλλον είναι ουσιαστικά πολυεπίπεδο και πολλές διαφορετικές υπηρεσίες χρησιμοποιούν διαφορετικές συνθέσεις τυποποιημένων ψηφιακών δεδομένων ανάλογα με τις απαιτήσεις. Η προσέγγιση αυτή ανοίγει το δρόμο για το δεύτερο σημαντικό χαρακτηριστικό του κώδικα, τη διαλειτουργικότητα (βλ. Μέρος III, κεφ. 2), η οποία αποτελεί καθοριστικό πλεονέκτημα της ψηφιακής τεχνολογίας. Πλέον όλα τα δίκτυα μπορούν να συνδεθούν με το διαδίκτυο χωρίς περιορισμούς και εμπόδια στη διακίνηση της πληροφορίας και χωρίς να απαιτούνται αλλαγές λογισμικού και λειτουργικών συστημάτων. Υπό αυτές τις συνθήκες, διαμορφώνονται οι δυνατότητες μετάβασης προς τα καθολικά δίκτυα πληροφορίας στα οποία όλες οι μορφές πληροφορίας – κινούμενες ή σταθερές εικόνες, κείμενο, ήχος ή δεδομένα – θα διατίθενται ευρέως με ευέλικτο τρόπο.

Ένα τρίτο-θεμελιώδες χαρακτηριστικό του κώδικα αφορά στη δυνατότητα αμφίδρομης επικοινωνίας πολλών προς πολλούς⁹⁷. Ασφαλώς η έννοια της αμφίδρομης επικοινωνίας δεν είναι καινούργια. Το τηλέφωνο, για παράδειγμα, επιτρέπει την αμφίδρομη επικοινωνία, αλλά μόνο μεταξύ δύο μερών. Η αναλογική τηλεόραση και το ραδιόφωνο, αντίθετα, δεν προσφέρουν τη δυνατότητα αμφίδρομης επικοινωνίας και αποτελούν μέσα μαζικής επικοινωνίας εφόσον απευθύνονται σε ευρύτερες ομάδες του πληθυσμού ή και σε ολόκληρη την κοινωνία. Το κοινό μπορεί

⁹⁶ Graham G., ό.π.

⁹⁷ Λεάνδρος Ν., ό.π., σ. 58

να κλείσει το δέκτη του και να αρνηθεί να καταναλώσει το προϊόν που του προσφέρεται, ωστόσο δεν έχει τη δυνατότητα να παρέμβει στο πρόγραμμα. Έτσι το κλασικό ραδιοτηλεοπτικό μοντέλο είναι ένα «αυταρχικό» και ιεραρχικό μοντέλο επικοινωνίας όπου ένας ή λίγοι απευθύνονται σε πολλούς παθητικούς χρήστες.

→ Αντίθετα, στο διαδίκτυο υπάρχει το στοιχείο της διαδραστικότητας και πολλοί μπορούν να απευθυνθούν προς πολλούς ή θεωρητικά και προς όλους. Το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο π.χ., που αποτελεί την πλέον διαδεδομένη μορφή επικοινωνίας στο διαδίκτυο, προσφέρει στους χρήστες τη δυνατότητα να επικοινωνούν ιδιωτικά ένας προς έναν, αλλά επιτρέπει και τη δημόσια επικοινωνία προς μεγαλύτερες ομάδες.

Σε ένα άλλο επίπεδο, ο κώδικας συνδέεται με τη μεταγωγή πακέτων⁹⁸. Η δρομολόγηση πακέτων αξιοποιεί το μοντέλο πελάτη/διακομιστή που έχει υιοθετηθεί στο διαδίκτυο. Έτσι, όταν κάποιος στέλνει ένα μήνυμα μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, το μήνυμα αυτό μεταδίδεται από τον υπολογιστή στο διακομιστή στον οποίο βρίσκεται το «γραμματοκιβώτιο» (mail box) του αποστολέα και από εκεί περνά στο διακομιστή στον οποίο βρίσκεται το γραμματοκιβώτιο του παραλήπτη. Το μοντέλο αυτό επιτρέπει σε πολλούς χρήστες να χρησιμοποιούν ταυτόχρονα την ίδια εφαρμογή και τα αρχεία που βρίσκονται αποθηκευμένα στο διακομιστή. Η ουσία είναι ότι η επικοινωνία με τη χρήση πακέτων, αντί κυκλωμάτων, σε συνδυασμό με τα υπόλοιπα στοιχεία της αρχιτεκτονικής του διαδικτύου, καθιστά δυνατή την αποκεντρωμένη, μη ιεραρχική δομή του. Γενικά η μεταγωγή πακέτων δημιουργήσε τη δυνατότητα επικοινωνίας ανάμεσα σε ανθρώπους που χειρίζονται υπολογιστές, αντί για υπολογιστές που βρίσκονται σε επαφή με άλλους υπολογιστές.

Όσον αφορά τις δραστηριότητες που αναπτύσσονται στον κυβερνοχώρο, αυτές κατά κύριο λόγο σχετίζονται με την επικοινωνία, την άντληση πληροφοριών και την ενημέρωση, την ψυχαγωγία, καθώς και το ηλεκτρονικό εμπόριο. Όπως θα ανέμενε κανείς, το φύλο, η ηλικία, το ύψος του εισοδήματος, αλλά και η εξοικείωση με το Διαδίκτυο επηρεάζουν σημαντικά το είδος των δραστηριοτήτων που αναπτύσσονται.

Πιο συγκεκριμένα, οι άνδρες χρήστες δείχνουν μεγαλύτερο ενδιαφέρον συγκριτικά με τις γυναίκες, όσον αφορά στην αναζήτηση πληροφοριών για τον αθλητισμό, την οικονομία και την πολιτική, επισκέπτονται πιο συχνά δικτυακούς τόπους επίσημων οργανισμών, ερευνούν για προϊόντα και υπηρεσίες που θέλουν να αγοράσουν, πραγματοποιούν συχνότερα αγορές προϊόντων, μετοχών, ομολόγων και μεριδίων αμοιβαίων κεφαλαίων και συμμετέχουν σε δημοπρασίες. Αντίθετα, οι γυναίκες χρήστες του Διαδικτύου δείχνουν μεγαλύτερο ενδιαφέρον όσον αφορά την αναζήτηση πληροφοριών για θέματα υγείας, εργασίας, αλλά και για θρησκευτικά ή πνευματικά ζητήματα και, παραδόξως, είναι πιο πρόθυμες να παίξουν κάποιο παιχνίδι μέσω διαδικτύου. Επίσης, υπάρχουν στοιχεία που δείχνουν ότι οι γυναίκες κάνουν μεγαλύτερη χρήση του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου απ' ό,τι οι άνδρες.

Σε γενικές γραμμές, το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (91% επί του συνόλου) και η πλοήγηση στον ιστό για ψυχαγωγία (63%)⁹⁹ συνιστούν τις πρώτες κατά προτίμηση ενασχολήσεις, με την ενημέρωση να βρίσκεται στην τρίτη θέση. Μία τελική παρατήρηση αφορά στην αναβάθμιση του ρόλου του διαδικτύου στην ικανοποίηση των πληροφοριακών αναγκών των χρηστών, με την απόκτηση περισσότερων δεξιοτήτων πλοήγησης στον κυβερνοχώρο.

⁹⁸ Λεάνδρος Ν., ό.π., σ. 61

⁹⁹ Πηγή: *New Internet And American Life Project*, Μάρτιος 2000

1γ. Κοινές συνιστώσες ανάμεσα στα μαζικά και τα διαδραστικά μέσα επικοινωνίας

i) Η πληροφορία ως πρώτη ύλη των μέσων επικοινωνίας – Τα χαρακτηριστικά της

Τα μέσα επικοινωνίας είναι συστήματα που παράγουν, διαχειρίζονται και διακινούν πληροφορίες. Η πληροφορία συνιστά, όχι μόνο το επίκεντρο της δραστηριότητάς τους, αλλά και την κύρια πηγή πλούτου στις σύγχρονες κοινωνίες. Ενώ παλαιότερα η γνώση εμφανιζόταν ως συμπαγής δομή και η πληροφορία διακινούταν με δυσκολία, σήμερα, χάρη στην ηλεκτρονική και τη ψηφιακή τεχνολογία, έχει μεταβληθεί σε συνεχή ροή. Οι πληροφορίες και οι γνώσεις συγκαταλέγονται πλέον μεταξύ των θεμελιωδών οικονομικών αγαθών, πράγμα που δεν συνέβαινε πάντα.

Οι καινούργιοι πόροι – κλειδιά διέπονται από δύο νόμους που κινούνται αντίθετα προς τις έννοιες και τη λογική της κλασικής οικονομίας: η κατανάλωσή τους δεν τους καταστρέφει και η παραχώρησή τους δεν οδηγεί στην απώλειά τους¹⁰⁰. Εάν μεταδώσουμε μια πληροφορία, δεν τη χάνουμε κι αν τη χρησιμοποιήσουμε, δεν την καταστρέφουμε. Έτσι, αφού η πληροφορία και η γνώση αποτελούν πηγή για άλλες μορφές πλούτου, και συγκαταλέγονται στα μείζονα οικονομικά αγαθά της εποχής μας, μπορούμε να προσβλέψουμε στην ανάδυση μιας οικονομίας της αφθονίας, της οποίας οι έννοιες και οι πρακτικές θα αντίκεινται στη λειτουργία της κλασικής οικονομίας.

Εν αντιθέσει με τους κλασικούς νόμους της προσφοράς και ζήτησης, η αξία της πληροφορίας φαίνεται να αυξάνει όταν βρίσκεται σε αφθονία, παρά όταν σπανίζει. Όσο περισσότερα ερεθίσματα, πληροφοριακού χαρακτήρα, δεχόμαστε από το περιβάλλον τόσο μεγαλώνει η περιέργεια και επιθυμία μας για περισσότερες πληροφορίες. Αντιθέτως, όσο λιγότερα είναι τα πληροφοριακά ερεθίσματα που δέχεται ένα υποκείμενο, τόσο μικρότερη είναι η επιθυμία του για περαιτέρω αναζήτηση νέων πληροφοριών. Κατ' αυτήν την έννοια, η πληροφορία μοιάζει να είναι ένα αυτό-παραγόμενο προϊόν: νέες πληροφορίες δημιουργούν την ανάγκη για ακόμη περισσότερες.

Τι είναι εκείνο που ανήκει στη φύση της πληροφορίας που της προσδίδει τόσο ιδιαίτερα αγαθά; Η πρώτη απάντηση που έρχεται στο μυαλό είναι ότι πρόκειται για «άυλο» αγαθά. Αυτό δεν είναι απόλυτα ακριβές. Η ύπαρξη της πληροφορίας είναι αναπόσπαστα ταυτισμένη με την «υλικότητα» των μηχανισμών εγγραφής, μετάδοσης και πολλαπλασιασμού της. Μιλώντας με ακρίβεια, η πληροφορία δεν είναι άυλη, είναι αποτοποιημένη¹⁰¹. Δεν είναι δηλαδή προσδεμένη σε κάποιο συγκεκριμένο έρρεισμα, οπότε μπορεί να «κινείται», να ταξιδεύει.

Γιατί λοιπόν η κατανάλωση μιας πληροφορίας δεν είναι καταστρεπτική και η κατοχή της δεν αποκλείει άλλους χρήστες; Επειδή η πληροφορία έχει δυνητικό χαρακτήρα: μπορεί να πάρει πολλές μορφές και να έχει πολλές χρήσεις ανάλογα με τον τρόπο που θα χρησιμοποιηθεί, τις σημασίες που θα της προσδώσουμε, τα συμφραζόμενα μέσα στα οποία θα την εντάξουμε.

ii) Η προσοχή ως βασικός πόρος του συστήματος των μέσων

¹⁰⁰ Levy P., *Δυνητική Πραγματικότητα. Η Φιλοσοφία του Πολιτισμού και του Κυβερνοχώρου*, Αθήνα: Κριτική, 1999, σ. 72

¹⁰¹ Ο ίδιος, ό.π., σ. 74

iiα. Η οικονομία της προσοχής στην κοινωνία των δικτύων

Ανέκαθεν η έννοια της προσοχής έπαιζε σημαντικό ρόλο στις ανθρώπινες σχέσεις κάθε κοινωνίας. *«Οτιδήποτε δεν τυγχάνει της προσοχής, δεν υπάρχει, είτε διότι δεν γίνεται αντιληπτό, είτε διότι δεν αποθηκεύεται στη μνήμη μας»*¹⁰². Ιδιαίτερα σήμερα, η αυξανόμενη πολυπλοκότητα των δομών της κοινωνίας, καθώς και η επέκταση του χωροχρονικού πλαισίου από την τεχνολογία καθιστά ακόμη πιο καθοριστική τη σημασία της προσοχής. Υπό αυτό το πρίσμα, αντί για «κοινωνία της πληροφορίας», θα μπορούσαμε να χρησιμοποιήσουμε τον όρο «κοινωνία της προσοχής».

Υπάρχουν διάφορα επίπεδα της προσοχής: α) η προσοχή του κάθε ανθρώπου που καθορίζεται και περιορίζεται από το βιολογικό του σύστημα, β) η συλλογική προσοχή κοινωνικών ομάδων ή ολόκληρων κοινωνιών, την οποία διαμορφώνουν τα μέσα και γ) η προσοχή που δημιουργείται με τεχνικό τρόπο, όπως π.χ. η προσοχή που παράγεται από νοήμονες μηχανές που δρουν στο Διαδίκτυο.

Η προσοχή αποτελεί κατ' αρχήν μία βιολογική ιδιότητα του γνωστικού συστήματος του ανθρώπου. Πρόκειται για ένα μηχανισμό επιλογής πληροφοριών, απαραίτητο για τις μαθησιακές λειτουργίες του ανθρώπου. Στον εγκέφαλο υπάρχει μόνο ένα δικτυωμένο σύστημα από ομάδες νευρώνων η κάθε μία εκ των οποίων επεξεργάζεται με το δικό της τρόπο τα ερεθίσματα που δέχεται από το εξωτερικό περιβάλλον. Η προσοχή ενεργοποιείται κάθε φορά που υπερισχύει το ερέθισμα εκείνο που είναι πιο δυνατό σε σχέση με τα άλλα. Συνήθως μία συμπεριφορά συγκεντρώνει προσοχή στο βαθμό που συνεχίζει να υπάρχει ερεθισμός και συνεπώς απόκλιση από τη γνωστή και αποθηκευμένη πληροφορία.

Οι αρχές της οικονομίας της προσοχής είναι απλές: την προσοχή συγκεντρώνει όποιος έχει ήδη προσελκύσει την προσοχή στο παρελθόν – δηλαδή οι επώνυμοι – ή και *«ό,τι είναι νέο, εξαιρετικά ασυνήθιστο ή προκαλεί σοκ»*¹⁰³. Συνεπώς, δεν έχει τόσο σημασία τι είναι ή τι πράττει κάποιος, όσο το αν η εικόνα του, για οποιοδήποτε λόγο, προκαλεί κάποια αίσθηση. Επιπλέον, αυτός που τραβάει πάνω του την προσοχή μπορεί να επιβιώσει μόνο βραχυπρόθεσμα, διότι στην ελεύθερη αγορά της προσοχής τίποτα δεν διαρκεί για πολύ. Η προσοχή δεν είναι μόνο φευγαλέα, αλλά κατά κάποιο τρόπο είναι και βίαιη ή άδικη. Άλλα πράγματα προβάλλει και άλλα εξαφανίζει. Σήμερα ειδικά, η υπερπροσφορά πληροφοριών καθιστά ολοένα και πιο δύσκολη τη διαδικασία επιλογής. Μία πλημμύρα δεδομένων μάς κατακλύζει καθημερινά σε κάθε μας βήμα. Ο σύγχρονος άνθρωπος συνηθίζει γρήγορα στις αλλεπάλληλες επιδράσεις που δέχεται από το περιβάλλον του και τις μετατρέπει σε ρουτίνες. Γι' αυτό και η προσοχή – και η διατήρησή της – αποτελεί έναν ατομικά και κοινωνικά πολύτιμο, σπάνιο και επομένως διεκδικούμενο πόρο της εποχής μας.

iiβ. Μορφές λειτουργίας της προσοχής στις αγορές των μέσων.

Τα μαζικά μέσα απευθύνονται σε ένα εξαιρετικά ετερογενές κοινό επιδιώκοντας να αφυπνίσουν το ενδιαφέρον και την προσοχή του, αλλά και να προκαλέσουν συγκεκριμένες συμπεριφορές και πράξεις (π.χ. την αγορά αγαθών μέσω της μετάδοσης διαφημιστικών μηνυμάτων). Από την άλλη μεριά το διαδίκτυο ανοίγει νέες προοπτικές και δυνατότητες για την αξιοποίηση του συνδυασμού προσοχής, επικοινωνίας και αγοράς (e-commerce) 180-181 Κάθε μέσο αγωνίζεται συνεχώς να

¹⁰² Ζέρη Π., *Ψηφιακά Δίκτυα, Γνώση και Δημόσια Πολιτική*, Αθήνα: Ι. Σιδέρης, 2006, σ. 179

¹⁰³ Η ίδια, ό.π., σ. 184

ξεπεράσει αυτήν την ταχύτητα καταστροφής του καινούριου για να προσελκύσει εκ νέου την προσοχή των ανθρώπων. Οι τελευταίοι ωθούνται να διατηρούν ανοιχτά πολλά «παράθυρα» με αποτέλεσμα να στέκουν μόνο στην επιφάνεια των πραγμάτων.

Πρέπει να σημειωθεί ότι τα μέσα παρουσιάζουν μία σημαντική ιδιομορφία: Με τις επιλογές που κάνουν καθορίζουν τι μπορεί να διεγείρει την προσοχή μας. Αλλά ισχύει και το αντίστροφο. «*Τα μέσα είναι κοινωνικά συστήματα της προσοχής και επομένως φορείς της συσσωρευμένης προσοχής, γι' αυτό και ό,τι εμφανίζεται στα μέσα αξιώνει να θεωρείται ως κάτι που διαθέτει δημοσιότητα*»¹⁰⁴.

Ο υψηλός βαθμός δημοσιότητας ενός προσώπου συνιστά θησαυρό τόσο για το ίδιο όσο και για τα μέσα. Πολλά άτομα μπορούν να εκμεταλλευτούν τη δημοσιότητά τους και να αποκομίσουν χρήμα ή άλλα οφέλη. Από την άλλη πλευρά τα μέσα, αφού αποτιμήσουν την προσοχή του κοινού - χάρη σε ένα μηχανισμό καταμέτρησης τηλεθέασης -, στη συνέχεια «πωλούν» αυτή την προσοχή στη διαφημιστική βιομηχανία αποκομίζοντας μεγάλα κέρδη. Υπό αυτήν την έννοια δεν είναι υπερβολή να ειπωθεί ότι η «*προσοχή έχει μεταβληθεί στο σκληρό νόμισμα του συστήματος των μέσων*»¹⁰⁵.

Προκειμένου να προσελκύσουν την προσοχή του κοινού, τα μέσα επιδίδονται σε μία διαρκή πρόκληση των αισθήσεων, «*μία συνεχή παραγωγή και επεξεργασία ερεθισμών*»¹⁰⁶. Η έννοια της δημιουργίας ερεθισμών χαρακτηρίζει σε μεγάλο βαθμό τη λειτουργία των μέσων επικοινωνίας, ιδιαίτερα των μαζικών. Δεν έχει τόσο σημασία αν π.χ. οι ειδήσεις είναι καλές ή κακές, όσο το αν είναι εντυπωσιακές και συγκεντρώνουν την προσοχή του κοινού. Αυτός είναι και ο λόγος για τον οποίο «*πλημμύρες, πυρκαγιές κι άλλες δημόσιες καταστροφές από ξηράς, θαλάσσης και αέρος παρουσιάζονται με τόσο υπερβολικό τρόπο, ώστε να ξεπερνούν κάθε όριο ιδιωτικής φρίκης ή αισχύρας*»¹⁰⁷.

Εξίσου έντονη είναι και η προσπάθεια των δικτυακών μέσων επικοινωνίας και επιχειρήσεων να προσελκύσουν την προσοχή. Δεδομένου του άπειρου αριθμού ιστοσελίδων, ο ανταγωνισμός για προβολή είναι συχνά πιο έντονος στο διαδίκτυο απ' ό,τι στο χώρο των μαζικών μέσων. Όσο εύκολο είναι να δημιουργήσεις ένα δικτυκό τόπο, τόσο δύσκολο είναι να πείσεις αυτόν που κινείται στον ιστό να τον επισκεφθεί και κυρίως να μείνει σε αυτόν. Η κατάσταση αυτή υποχρεώνει τις διαδικτυακές επιχειρήσεις να υιοθετήσουν πρακτικές και στρατηγικές εγκλωβισμού της προσοχής¹⁰⁸. Πολλές δικτυακές εμπορικές επιχειρήσεις για παράδειγμα, προσφέρουν δωρεάν το λογισμικό (Netscape, American Online) ή την πρόσβαση στις υπηρεσίες που προσφέρουν για κάποιο, αρχικό χρονικό διάστημα. Κατά τον ίδιο τρόπο, η πρόσβαση σε ηλεκτρονικές εκδόσεις εφημερίδων ή τηλεοπτικών καναλιών είναι συνήθως ελεύθερη ή ημι-δεσμευμένη για το κοινό, λειτουργώντας ως μέσο διαφήμισης και προώθησης της έντυπης εφημερίδας ή του τηλεοπτικού προγράμματος. Επίσης, επειδή η γοητεία των κινούμενων εικόνων εξαντλείται γρήγορα, τα διαδραστικά μέσα επικοινωνίας καθοδηγούν την προσοχή με το να μετατρέπουν το θεατή σε χρήστη και να του επιτρέπουν να συμμετέχει στο διαδικτυακό γίγνεσθαι.

Τέλος, αναφορικά με το διαδίκτυο, θα πρέπει να υπογραμμισθεί η τεράστια σημασία των μηχανών αναζήτησης όπως το «google» ή το «yahoo». Πρόκειται για μηχανές αναζήτησης, οι οποίες επιλέγουν ποσοτικά τα δεδομένα που τους ζητούνται

¹⁰⁴ Rotzer F., *Digitale Weltentwürfe*, München: Hanser, 1998, σ. 89, από το βιβλίο Ζέρη Π., ό.π., σ. 188

¹⁰⁵ Ζέρη Π., ό.π., σ. 201

¹⁰⁶ Luhmann N., *Η πραγματικότητα των μέσων μαζικής επικοινωνίας*, Αθήνα: Μεταίχμιο, 2003, σ. 18

¹⁰⁷ Ο ίδιος, ό.π., σ. 256

¹⁰⁸ Λεάνδρος Ν., *Το Διαδίκτυο: Ανάπτυξη και Αλλαγή*, Αθήνα: Καστανιώτης, 2004, σ. 142

σύμφωνα με έναν κατάλογο πληροφοριών. Στην ουσία πρόκειται για μηχανές επιλεκτικής προσοχής οι οποίες ιεραρχούν αξιολογικά ως σημαντική όποια πληροφορία έχει ανακληθεί τις περισσότερες φορές.

iii. Από την κουλτούρα στη ψυχαγωγία

Στην προσπάθειά τους να προσελκύσουν την προσοχή, τα μέσα επικοινωνίας προσανατολίζονται στη ψυχαγωγία. Δεν πρόκειται, βέβαια, για μια ποιοτική διαχείριση της κουλτούρας που οδηγεί στον εμπλουτισμό της. Στόχος των μέσων είναι η μέγιστη δυνατή πρόκληση των αισθήσεων, συνεπώς τα μηνύματα και τα προγράμματα ψυχαγωγικού χαρακτήρα πρέπει να είναι εντυπωσιακά, φανταχτερά, «εύπεπτα». Μοιραία η έμφαση δίνεται στη μορφή και όχι στο περιεχόμενο με αποτέλεσμα ένα πλήθος από εικόνες και παραστάσεις αμφιβόλου ποιότητας και ακραίας αισθητικής να μας κατακλύζει καθημερινά. Talk shows, τηλεπαιχνίδια, διαγωνισμοί, καλλιστεία, reality shows, ευφάνταστα quiz κτλ. βρίσκονται στην ημερήσια διάταξη των περισσότερων μέσων. Ελαφριοί άνθρωποι συζητούν για ανάλαφρα θέματα με ανάλαφρο τρόπο. Όλα μοιάζουν με παιχνίδι.

Πρόκειται για ένα διαφορετικό τύπο παιχνιδιού σε σχέση με τα κλασικά κοινωνικά παιχνίδια. Τα τελευταία προϋποθέτουν ορισμένους κανόνες που έχουν συμφωνηθεί εκ των προτέρων. Ακόμη πιο σημαντικό είναι το γεγονός ότι διακρίνονται με σαφήνεια από την πραγματικότητα, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι τη λησμονούν. Αντίθετα με αυτό το μοντέλο, τα μέσα θεωρούν παιχνίδι την ίδια την πραγματικότητα. Σε ό,τι αφορά άλλωστε τους κανόνες, αυτοί προκύπτουν στην πορεία, μέσα από συνεχείς διαπραγματεύσεις, οι οποίες τους αναγορεύουν κι αυτούς σε παιχνίδι.

Η συνεχιζόμενη παραγωγή και μετάδοση από τα μέσα όλο και πιο προκλητικών ερεθισμών, κάποια στιγμή συχνά σε κορεσμό. Πλέον, «δεν δημιουργείται σε κανέναν το κίνητρο να εξομοιώσει τη δική του συμπεριφορά με αυτήν που προβάλλεται από τα μέσα. Οι άνθρωποι μαθαίνουν να παρατηρούν τους παρατηρητές – και μάλιστα σε σχέση με τον τρόπο που αυτοί αντιδρούν σε καταστάσεις, δηλαδή πώς αυτοί παρατηρούν τον εαυτό τους»¹⁰⁹.

Από τη στιγμή που όλες οι ιεραρχίες αξιών έχουν αναποδογυριστεί στη μεταμοντέρνα κοινωνία, κάθε νόημα, αξίωμα ή κοινωνικό σύστημα μπορεί να προσεγγιστεί με σοβαρό ή αστείο τρόπο, με ταπεινό ή επιθετικό ύφος, ανάλογα τη διάθεση της στιγμής. Τα μέσα, όχι μόνο υιοθετούν, αλλά και ενισχύουν αυτήν την τάση. Χαρακτηριστικός είναι ο τρόπος με τον οποίο τα μέσα μαζικής ενημέρωσης, και ιδιαίτερα η τηλεόραση, παρουσιάζουν τα ζητήματα πολιτικής. Ανεξάρτητα από το αν το υπό συζήτηση θέμα είναι μείζονος ή ελάσσονος σημασίας, τα κανάλια το περιβάλλουν πάντα με πληροφορίες ανεκδοτολογικού, «ψυχαγωγικού» χαρακτήρα, συνήθως επιλέγοντας να επικεντρωθούν σε φαινομενικά κρίσιμες παραμέτρους, που στην ουσία, είναι ασήμαντες λεπτομέρειες. Η πολιτική στην τηλεόραση διεξάγεται με όρους διαφήμισης. Οι ίδιοι οι πολιτικοί σπεύδουν να προσαρμόσουν την εικόνα τους στις απαιτήσεις των μέσων. Αξιοποιώντας τις συμβουλές και υποδείξεις επαγγελματιών του μάρκετινγκ και των δημοσιών σχέσεων, αποφασίζουν το τι και πώς πρέπει να πουν, ποια στάση πρέπει να κρατήσουν ή ποια διάθεση να επιδείξουν ανάλογα με το «image» που θέλουν να χτίσουν και όχι βάσει των βαθύτερων

¹⁰⁹ Luhmann N., *Η Πραγματικότητα των Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας*, Αθήνα: Μεταίχμιο, 2003, σ. 119

πεποιθήσεών τους. Ο Κλίντον, ο Μπλερ ή ο Μπερλουσκόνι αποτελούν χαρακτηριστικές περιπτώσεις ηγετών της πολιτικής «lifestyle».

Ίσως το κανάλι εκείνο που, περισσότερο από όλα τα άλλα, επιδεικνύει τα στοιχεία του μεταμοντέρνου ήθους, προβάλλοντας μία «χαλαρή», εμπορική ψυχαγωγία, είναι το MTV. Πρόκειται για ένα γιγαντιαίο, διεθνές κανάλι, που εφαρμόζει ευφυώς όλες τις πρακτικές του μάρκετινγκ, επιδιώκοντας να πουλήσει προϊόντα της ποπ μουσικής. Το μεγαλύτερο επίτευγμά του είναι ότι «παρέσυρε τη μουσική στην αρένα του βίντεο, όπου δεν μπορείς να διακρίνεις μεταξύ κουλτούρας και πωλήσεων»¹¹⁰. Το MTV καταστρέφει όλων των ειδών τα σύνορα. Ισοπεδώνει τις διαβαθμίσεις της ανθρώπινης εμπειρίας, τοποθετώντας τις σε μια ενιαία, επίπεδη επιφάνεια στην οποία όλα τα φαινόμενα υπάρχουν με τη μορφή «καθαρών» εικόνων: η μία διαδέχεται αστραπιαία την άλλη, χωρίς φανερό πλαίσιο ή συνοχή. Πρόκειται για μια ψυχαγωγία απαλλαγμένη από το βάρος της ιστορίας ή της γεωγραφίας, μια ψυχαγωγία «ποτ πουρί», που μοιάζει με όνειρο. Εκεί, η αισθητική δεν έχει όρια και η πραγματικότητα συγχέεται με τη ψευδαίσθηση.

Μέσα σε αυτές τις συνθήκες, ο μόνος ίσως τρόπος για να επιβιώσουν του ανταγωνισμού ορισμένα μέσα μαζικής επικοινωνίας, που φιλοδοξούν να παρέχουν ένα καλύτερο, πιο ποιοτικό πολιτιστικό πρόγραμμα, είναι να δημιουργήσουν ένα ισχυρό «brand name»¹¹¹. Έντυπα τα οποία προσανατολίζονται προς την ουσιαστική ενημέρωση και διεθνώς καταξιωμένα κανάλια όπως η «ARTE», το «National Geographic», το «Discovery Channel», το «Biography Channel», το History Channel κ.α., κατόρθωσαν να εδραιώσουν στη συνείδηση του κόσμου ένα δυνατό προφίλ συγκεκριμένης θεματολογίας και «υψηλής» κουλτούρας. Έτσι απέσπασαν την προσοχή σημαντικής μερίδας του κοινού, που επιζητούσε προγράμματα πέραν της εμπορικής λογικής και αισθητικής. Μολονότι μειονότητα, οι άνθρωποι αυτοί, ιδωμένοι αθροιστικά, συγκροτούν αρκετά υπολογίσιμο «target group».

Αναφορικά με το διαδίκτυο και τα ψηφιακά μέσα, αν και σε πιο μικρή κλίμακα συγκριτικά, η ψυχαγωγία αποτελεί, και εδώ, το σημαντικότερο πόλο έλξης. Πάρα πολλές ιστοσελίδες αντλούν έσοδα από τις διαφημίσεις με συνέπεια να προσανατολίζονται – και – σε ψυχαγωγικές δραστηριότητες. Βέβαια, πολλές έρευνες αποκαλύπτουν ότι το μέλλον του διαδικτύου δεν συνδέεται με τη ψυχαγωγία. Προς το παρόν, ωστόσο, ακόμη και δικτυακοί τόποι ενημερωτικού ή επιστημονικού ενδιαφέροντος προσφέρουν άμεσα ή έμμεσα (π.χ. μέσω links) διασκεδαστικές εμπειρίες. Εξάλλου, ιστοσελίδες ηλεκτρονικού τζόγου ή ερωτικού περιεχομένου αποτελούν σήμερα τους πιο δημοφιλείς προορισμούς στον κυβερνοχώρο.

2. Η επίδραση της ψηφιακής τεχνολογίας στη δομή και το περιεχόμενο των μέσων μαζικής επικοινωνίας

2^α) Εκτόξευση στη blogόσφαιρα

Στο Ιράκ τον έλεγαν Αχμέτ. Ήταν αυτός που μέσα από το blog του ενημέρωνε όλον τον κόσμο για αυτά που οι «θεσμικές» κάμερες δεν έδειχναν. Στο τσουνάμι του Ειρηνικού ήταν οι εκατοντάδες bloggers που συνεργάστηκαν για την αναζήτηση αγνοουμένων και πίεσαν για την παροχή ανθρωπιστικής βοήθειας. Στις ΗΠΑ το

¹¹⁰ Rifkin J., *Η Νέα Εποχή της Πρόσβασης*, Αθήνα: Νέα Σύνορα, 2001, σ. 357

¹¹¹ Ζέρη Π., *Ψηφιακά Δίκτυα, Γνώση και Δημόσια Πολιτική*, Αθήνα: Ι Σιδέρης, 2006, σ. 200-205

«dailycos» του υποψήφιου για το χρίσμα των Δημοκρατικών, Χάουαρντ Ντιν, γρήγορα μετατράπηκε σε blog όταν ένας οπαδός του κατήγγειλε ότι απολύθηκε από το Ρεπουμπλικανό εργοδότη του λόγω διαφορετικών πολιτικών αντιλήψεων.

Το blog (από το web + log = σημειωματάριο) είναι ένας διαδικτυακός χώρος προσωπικής καταγραφής για τα πάντα. Εκεί ξεδιπλώνονται μύχιες σκέψεις, εκφράζονται απόψεις για κοινωνικά θέματα, παρουσιάζονται φωτογραφίες, μουσικές ή ταινίες. Το blog όπως και το vlog (σ.σ.: πρόκειται για τον τύπο του «κινηματογραφικού» blog, όπου ο δημιουργός παρουσιάζει εικόνες από φιλμς που έχει τραβήξει ο ίδιος) μοιάζει με το παλιό παραδοσιακό ημερολόγιο, αλλά με μια βασική διαφορά: Ενώ διατηρεί τη δύναμη της προσωπικής ματιάς, ταυτόχρονα δημιουργεί ένα νέο δημόσιο χώρο. Εκεί, η συζήτηση δεν σταματά ποτέ με αποτέλεσμα οι περισσότεροι από τους 7.500.000 bloggers, σήμερα παγκοσμίως, (στην Ελλάδα ξεπερνούν σήμερα τους 10.000)¹¹² να αποτελούν μία υπολογίσιμη δύναμη ενημέρωσης και κινητοποίησης.

Η «blogόσφαιρα» δεν είναι απλή ιστορία. Αφενός αντικατοπτρίζει τις δυνατότητες του internet και αφετέρου ανταποκρίνεται σε ένα έλλειμμα ουσιαστικής δημόσιας ενημέρωσης, το οποίο οι περισσότεροι πολίτες αποδίδουν στη λειτουργία των παραδοσιακών ΜΜΕ. Σε μεγάλο βαθμό, βέβαια, οφείλεται επίσης στη «δίψα» για διαπροσωπική επικοινωνία με ανθρώπους κοινών ενδιαφερόντων.

Ο κάθε blogger δεν αποδίδει την ίδια σημασία ή το ίδιο νόημα στη συγκεκριμένη δραστηριότητά του. Άλλος βλέπει το blog ως διασκέδαση, άλλος ως επικοινωνία, άλλος ως παρέμβαση και άλλος ως συνδυασμό κάποιων ή όλων από τα προηγούμενα. Όλοι πάντως δείχνουν να κινούνται στα όρια μεταξύ του δημόσιου και του ιδιωτικού χώρου. Και να ακροβατούν μέσα από ένα ιδιότυπο «αντάρτικο» στην πραγματικότητα, αμφισβητώντας ή και αναιρώντας πολλά από τα δομικά της στοιχεία.

Αυτή είναι η τομή που κατάφεραν οι bloggers στην παραδοσιακή ταξινόμηση των ειδήσεων από τα ΜΜΕ. Φαίνεται πως το χαοτικό περιβάλλον του Internet έδωσε τελικά λύση στη μαθηματική εξίσωση η οποία, σύμφωνα με τη Ρεζίς Ντεμπρέ, ορίζει τη σχέση εξουσίας και επικοινωνίας: Σε μηδενική επικοινωνία, απεριόριστη εξουσία και αντίστροφα. Σ' έναν κόσμο που νιώθει κανείς ότι η εξουσία είναι μεγάλη, δημιουργείται η ανάγκη για μεγαλύτερη επικοινωνία. Και στην απρόσωπη εικόνα της εξουσίας, η επικοινωνία αντιπαραβάλλει το πρόσωπο.

Τα blogs παρέχουν βήμα λόγου σε κάθε μεμονωμένο άτομο που θέλει να εκφραστεί δημοσίως και δεν βρίσκει πρόσβαση στα μέσα μαζικά μέσα. Χαρακτηριστική είναι η πρόσφατη περίπτωση της Αμαλίας Καλυβίνου η οποία, λίγο πριν χάσει τη μάχη με τη ζωή, δημιούργησε ένα blog θέλοντας να κοινοποιήσει την περιπέτεια της υγείας της, καθώς και την ταλαιπωρία που υπέστη εξαιτίας ορισμένων ανεύθυνων γιατρών. Πολύ γρήγορα η ιστορία της έγινε ευρέως γνωστή και ευαισθητοποίησε την ιντερνετική κοινότητα. Δέκα ημέρες μετά το χαμό της κοπέλας, που πάλεψε ενάντια στον καρκίνο, τη γραφειοκρατία, τα «φακελάκια», τις λανθασμένες διαγνώσεις, ένας ορμητικός άνθρωπος «χείμαρρος» ξεχύθηκε στο ελληνικό Διαδίκτυο και κατέκλυσε ολόκληρο τον κόσμο. Πολλοί διαδικτυακοί ακτιβιστές διεθνώς, ανάρτησαν στις ιστοσελίδες τους την ευχή – προτροπή της Αμαλίας «Να γίνουν εξαίρεση οι αλμπάνηδες ρε παιδιά, όχι ο κανόνας». Εκατοντάδες χιλιάδες e-mails έφτασαν στο υπουργείο Υγείας, το ελληνικό και ευρωπαϊκό κοινοβούλιο, τα ΜΜΕ, τους ελληνικούς και ξένους φορείς υγείας προκαλώντας την – καθυστερημένη – αντίδραση του αρμόδιου υπουργού, των αρχηγών κομμάτων κ.α.

¹¹² Εφημερίδα «Ελεύθερος Τύπος», 4/6/2007, σ. 22

Στις 25 Ιουνίου 2007 οι bloggers διαδήλωσαν στους δρόμους της Αθήνας αναζητώντας τρόπους για να γιγαντωθεί η αυθόρμητη αντίδραση, ώστε να οδηγήσει σε ριζικές αλλαγές στο σύστημα υγείας.

Σήμερα, η ρήση του αμερικανού πρωτοπόρου της Pop Art, Άντι Γουόρχολ, ότι «στο μέλλον όλοι θα έχουν τα δεκαπέντε λεπτά δημοσιότητας που τους αναλογούν» αποδεικνύεται προφητική, περισσότερο από ποτέ άλλοτε. Καθημερινά, όλο και περισσότεροι άνθρωποι ανακαλύπτουν τη χαρά του να γίνεσαι εκδότης του εαυτού σου. Ήδη στο ίντερνετ δημιουργούνται μηχανές αναζήτησης για bloggs, όπως το SYNC. Τελικά φαίνεται ότι όσο η μπλογκόσφαιρα θα δημιουργεί δίκτυα, όπως πρόσφατα γύρω από την υπόθεση της Αμαλίας, άλλο τόσο οι απαντήσεις θα αναζητούνται σε "... blogspot".

2β) Η δημοσιογραφία ως τέχνη του κολάζ

Δεν έχει περάσει πολύς καιρός από την εποχή που η δημοσιογραφία ήταν συνυφασμένη με την επίπονη έρευνα. Προκειμένου να διερευνήσει κάποιο σημαντικό θέμα, ο εκάστοτε ρεπόρτερ ήταν υποχρεωμένος να αναλώσει πολύ χρόνο στην αναζήτηση πληροφοριών από βιβλιοθήκες, παλιές εφημερίδες, κρατικούς φακέλους και έγγραφα, ιδιωτικά αρχεία κτλ. Σήμερα η κατάσταση αυτή έχει αλλάξει τελείως. Χάρη στο Ίντερνετ, το σημασιολογικό ιστό και τις μηχανές αναζήτησης, ο δημοσιογράφος μπορεί να έχει πρόσβαση σε υλικό πολύ πιο πλούσιο απ' όσο παλιότερα, σε χρόνο πολύ πιο σύντομο. Αρκεί να τοποθετήσει τις κατάλληλες λέξεις-κλειδιά σε μηχανές αναζήτησης όπως το google ή το yahoo. Μοιραία η δημοσιογραφία μεταφέρεται από το δρόμο στα γραφεία και οι ρεπόρτερς αντικαθίστανται από τους «εργάτες των μίντια»¹¹³.

Η δημοσιογραφία – ιδιαίτερα η έντυπη – εισέρχεται σε μια νέα εποχή. Στα πολυάριθμα έντυπα και ηλεκτρονικά μέσα προστίθενται τώρα και τα διαδικτυακά. Το αποτέλεσμα είναι μία υπερ-πληθώρα πληροφοριών η οποία ανακυκλώνεται από το ένα μέσο στο άλλο. Υπό αυτές τις συνθήκες η αξία ενός δημοσιογράφου δεν εξαρτάται από την αποκλειστικότητα μιας είδησης, ούτε από το πόσο καλές «πηγές» αυτός/αυτή διαθέτει (αφού όλοι πλέον έχουν πολλές και καλές πηγές). Στη νέα εποχή ο καλός ρεπόρτερ δεν είναι πλέον το «λαγωνικό», αλλά αυτός που έχει την ικανότητα να συνδυάζει τις πληροφορίες που καταφθάνουν από παντού προκειμένου να «συνθέσει»¹¹⁴ την πραγματικότητα ενός γεγονότος.

Η δημοσιογραφική έρευνα παύει να είναι μία πρωτογενής διαδικασία και ανάγεται σε κολάζ και μοντάζ. Από τη στιγμή που η πρόσβαση στην πληροφορία είναι απλή και εύκολη, η δουλειά του ρεπόρτερ συνίσταται πλέον στην επιλογή και σύνθεση των κατάλληλων εικόνων και λόγων, ανάλογα με την κρίση του ίδιου και την οπτική του μέσου στο οποίο εργάζεται. Δεν έχει συνεπώς τόσο αξία η επαφή με ανθρώπους της πολιτικής, κοινωνικής ή πολιτιστικής ζωής, όσο η πρόσβαση στις κατάλληλες ιστοσελίδες.

Η πρακτική του κολάζ μεταφέρει το επίκεντρο της δημοσιογραφικής λειτουργίας από την είδηση στο σχόλιο. Σημασία δεν έχει πλέον η πληροφορία – αφού όλοι την γνωρίζουν – αλλά ο τρόπος με τον οποίο παρουσιάζεται. Όπως λοιπόν ένας ζωγράφος διαλέγει από την παλέτα του τα χρώματα που τον ευχαριστούν, με τον ίδιο τρόπο ο συντάκτης επιλέγει αποσπάσματα ειδήσεων τα οποία οργανώνει σε ένα

¹¹³ Μπακουνάκης Ν., *Practices of Journalism in the new Digital Era: The Art of Collage*, από το βιβλίο *The Impact of Internet on the Mass Media in Europe* (Διεθνές Συνέδριο, Ελλάδα, Δελφοί, 2006), Suffolk (UK): Abramis, σ. 281

¹¹⁴ Ο ίδιος, ό.π., σ. 282

νέο πλαίσιο. Ακολουθώντας μία διαδικασία παρεμφερή με τη γνωστή πρακτική «copy» - «paste», αποσπά κομμάτια διαφόρων «πραγματικοτήτων» και τα αναδομεί σε μία νέα, δική του, υποκειμενική πραγματικότητα.

Με τον τρόπο αυτό το «reportage» (=αναφορά) μετατρέπεται σε μετα-αναφορά καθιστώντας την αντικειμενική αλήθεια μία έννοια «ξεπερασμένη».

2γ) Έντυπες ενημερωτικές εκδόσεις και on-line εφημερίδες

«Προκειμένου να επιβιώσουν στη νέα εποχή, οι έντυπες ενημερωτικές εκδόσεις θα πρέπει να δώσουν μεγαλύτερη έμφαση στον όρο “ενημερωτικές” και λιγότερη στον όρο “έντυπες”»¹¹⁵. Sulzberg, Jr. Ar. Εκδότης της εφημερίδας «New York Times»

«Η νέα γραμματική των μέσων ενημέρωσης, έντυπων και ηλεκτρονικών, επιβάλλει ένα βαθύ διαχωρισμό ανάμεσα σε εκείνους οι οποίοι είναι ικανοί να εμπνεύσουν εμπιστοσύνη και σε εκείνους οι οποίοι δεν είναι»¹¹⁶. Colombani, J. M. Διευθυντής της εφημερίδας «Le Monde»

Η εμφάνιση του Ίντερνετ και του παγκόσμιου σημασιολογικού ιστού ενέτειναν την πίεση που ήδη υφίσταται ο έντυπος Τύπος από τα ηλεκτρονικά μέσα επικοινωνίας (τηλεόραση, ραδιόφωνο). Σήμερα στο διαδίκτυο υπάρχουν διαθέσιμες εκατομμύρια ιστοσελίδες ειδησεογραφικού περιεχομένου μέσω των οποίων καθένας μπορεί να ενημερώνεται για την τρέχουσα επικαιρότητα. Επιπλέον το διαδίκτυο διαθέτει το μεγάλο συγκριτικό πλεονέκτημα της συνεχούς αναπροσαρμογής της ειδησεογραφίας στα τεκταινόμενα, σε αντίθεση με την παραδοσιακή εφημερίδα η οποία ανανεώνει την ύλη της κάθε 24 ώρες – πλην συνταρακτικών κοινωνικών εξελίξεων.

Συνεπώς ο Τύπος μοιάζει να τρέχει ασθμαίνοντας όχι μόνο πίσω από τα ηλεκτρονικά μέσα, αλλά και πίσω από το Διαδίκτυο. Κατόπιν τούτου, οι εφημερίδες βρίσκονται σε μεταβατική φάση, κατά την οποία επιχειρούν να αναδιαμορφώσουν τις στρατηγικές τους, ώστε να μην μείνουν ουραγοί στην κούρσα της ενημέρωσης.

Βασική τους επιδίωξη είναι η μεταφορά του υλικού τους από το χαρτί στο Διαδίκτυο. Όλες οι μεγάλες επιχειρήσεις γραπτού Τύπου σήμερα, παράλληλα με την κυκλοφορία του εντύπου τους, προσανατολίζονται στη δημιουργία ηλεκτρονικών εκδόσεων. Εξ αυτών, άλλες προσφέρουν δωρεάν πρόσβαση στο σύνολο του ηλεκτρονικού τους δημοσιογραφικού υλικού κι άλλες παρέχουν δωρεάν ένα μέρος του και ζητούν συνδρομές για το υπόλοιπο.

Οι on line εφημερίδες αποτελούν μία σχετικά νέα και, σε αρκετά σημεία, διαφοροποιημένη πραγματικότητα στο χώρο του Τύπου. Στους διαδικτυακούς τόπους ενημέρωσης, ένας αναγνώστης έχει καταρχήν τη δυνατότητα να παρακολουθήσει βήμα προς βήμα την εξέλιξη ενός γεγονότος στη διάρκεια της ημέρας. Η ενημέρωση είναι συνεχής, γεγονός που κάνει τις ηλεκτρονικές εφημερίδες να μοιάζουν περισσότερο με τα ειδησεογραφικά πρακτορεία και τα οπτικοακουστικά μέσα και λιγότερο με τις έντυπες εφημερίδες. Έπειτα, σε αρκετές περιπτώσεις οι ηλεκτρονικές εφημερίδες ανοίγουν διάλογο με τους αναγνώστες τους, ζητώντας τους να σχολιάσουν τόσο την κοινωνική πραγματικότητα, όσο και τον τρόπο παρουσιάσής τους από το συγκεκριμένο μέσο. Με αυτόν τον τρόπο η ηλεκτρονική εφημερίδα συγγράφεται τρόπον τινά από τους δημοσιογράφους και τους αναγνώστες. Επιπλέον,

¹¹⁵ Sulzberg, Jr. Ar., <http://www.wan-press.org/article2824.html> (27/2/2006)

¹¹⁶ Colombani, J. M., εφημερίδα «Το Βήμα», (στο ένθετο «ΒήμαΙδεών», σ. 4), Μάιος 2007

όποιος ενδιαφέρεται να μάθει περισσότερα για ένα θέμα μπορεί να περιηγηθεί στα links (σ.σ.: είναι οι διαδικτυακές συνδέσεις με άλλες «πηγές») που προτείνει η εφημερίδα. Ο αναγνώστης μπορεί ακόμη να προτείνει στους συντάκτες να ασχοληθούν με κάποιο θέμα ή να καταθέσει το δικό του σχόλιο για τα παρουσιαζόμενα ρεπορτάζ. Τέλος, έχει τη δυνατότητα, αν θέλει, να επιλέξει μία συγκεκριμένη κατηγορία ειδήσεων π.χ. αθλητικά, ή να έχει πρόσβαση μόνο στα άρθρα κάποιου συγκεκριμένου συντάκτη.

Ο αριθμός των ηλεκτρονικών εφημερίδων πολλαπλασιάζεται καθημερινά στο διαδίκτυο. Άλλωστε το χαμηλό κόστος των νέων τεχνολογιών διευκολύνει ανάλογες πρωτοβουλίες. Αντίστοιχα αυξάνει και η αναγνωσιμότητα των ηλεκτρονικών εφημερίδων. Για παράδειγμα, η ελληνική, καθημερινή εφημερίδα press-gr.blogspot¹¹⁷ δέχεται κάθε ημέρα περίπου 10.000 επισκέψεις, αριθμός αρκετά μεγάλος δεδομένης της φθίνουσας κυκλοφορίας των παραδοσιακών εφημερίδων, καθώς και του μικρού χρόνου λειτουργία της.

Όπωςδήποτε κάθε ηλεκτρονική εφημερίδα έχει να αντιμετωπίσει ένα συνεχώς αυξανόμενο ανταγωνισμό. Καθώς ο αριθμός των ενημερωτικών ιστοσελίδων διαρκώς πληθαίνει, η προσέλκυση της προσοχής καθίσταται όλο και πιο δύσκολη. Σε αυτό το σημείο, πολλοί σημαντικοί δημοσιογράφοι, όπως ο διευθυντής της γαλλικής «Le Monde», πιστεύουν ότι τελικά θα επικρατήσουν όσοι οικοδομήσουν μία σχέση εμπιστοσύνης με το κοινό τους, στηριζόμενοι στην αξιοπιστία τους.

2δ) Ψηφιακή τηλεόραση: Η δημιουργία ενός υπερ-μέσου

Η τηλεόραση είναι το πιο δημοφιλές μέσο επικοινωνίας. Ιδιαίτερα στη κοινωνίες της Δύσης, εκτιμάται ότι απορροφά το 1/3 του συνολικού χρόνου ενασχόλησης των ανθρώπων με τα μέσα μαζικής επικοινωνίας (ο μέσος όρος τηλεθέασης σε πανευρωπαϊκή κλίμακα είναι 4 ώρες ημερησίως)¹¹⁸. Στην τωρινή της μορφή, η τηλεόραση είναι ένα ηλεκτρονικό μέσο μονόδρομης μετάδοσης οπτικοακουστικού προγράμματος από κάποια πηγή (τηλεοπτικός σταθμός) προς ένα παθητικό αποδέκτη (κοινό). Η σταδιακή εισαγωγή της ψηφιακής τηλεόρασης, ωστόσο, αναμένεται να αλλάξει ριζικά την αντίληψή μας για το συγκεκριμένο μέσο.

Η μετάδοση του τηλεοπτικού σήματος μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας, η οποία αντικαθιστά την αναλογική (μετάδοση στοιχείων βασισμένη στον κώδικα 0 - 1), εμφανίζει συγκριτικά πολύ μεγάλα πλεονεκτήματα. Ένα πρώτο, πολύ βασικό, είναι ότι ο θεατής έχει τη δυνατότητα να επιλέξει ανάμεσα σε πολύ-περισσότερα τηλεοπτικά κανάλια. Επιπλέον, η ψηφιακή τηλεόραση χαρακτηρίζεται από μεγαλύτερη ευκρίνεια της εικόνας και καλύτερη ποιότητα ήχου. Σε πολλές περιπτώσεις παρέχονται πρόσθετες πληροφορίες που αφορούν π.χ. τον τομέα της υγείας, την εκπαίδευση, τα σπορ, την κατανάλωση, την πρόγνωση του καιρού κλπ. Προβλέπονται ακόμη εξειδικευμένες υπηρεσίες για άτομα με ειδικές ανάγκες (π.χ. υπότιτλοι για τους κωφούς ή μεταγλωττίσεις για τους τυφλούς) ή για κοινότητες με ειδικά χαρακτηριστικά (π.χ. ξενόγλωσσοι).

Ο σημαντικότερος νεωτερισμός της ψηφιακής τηλεόρασης αφορά στη δυνατότητα ανάδρασης εκ μέρους του τηλεθεατή. Ο τελευταίος μπορεί, για παράδειγμα, να ζητήσει από τον παροχέα ψηφιακού τηλεοπτικού προγράμματος μία συγκεκριμένη κατηγορία προγράμματος όπως π.χ. ταινίες ή αθλητικά. Ορισμένες φορές μάλιστα δύναται να παρέμβει ακόμα και ως «σκηνοθέτης» στη μετάδοση ενός

¹¹⁷ εφημερίδα «LIFO», 10-16/5/2007, σ. 22

¹¹⁸ Ιωσιφίδης Π., *Digital Television, Digital Exclusion and the Internet*, από το βιβλίο Leandros N. (editor), *The Impact of Internet on Mass Media in Europe*, April 2006, Suffolk (UK):Abramis σ. 419

προγράμματος. Στην Αγγλία λ.χ. το ψηφιακό κανάλι BskyB παρέχει τη δυνατότητα στο θεατή να παρακολουθεί ταυτόχρονα μέσα από «παράθυρα» στην οθόνη τέσσερις ποδοσφαιρικούς αγώνες ταυτόχρονα. Επίσης ο θεατής δύναται να παρακολουθεί συνέχεια ένα συγκεκριμένο ποδοσφαιριστή ή ένα τμήμα του γηπέδου.

Η σημαντικότερη όμως καινοτομία της ψηφιακής τηλεόρασης έγκειται στη δυνατότητα σύνδεσης με το διαδίκτυο. Αυτό σημαίνει ότι ο θεατής, μέσω της τηλεοπτικής οθόνης, έχει πρόσβαση σε όλες τις υπηρεσίες του ίντερνετ, όπως, το ηλεκτρονικό εμπόριο και οι ηλεκτρονικές αγορές, η ηλεκτρονική εκπαίδευση, το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, οι ηλεκτρονικές τραπεζικές συναλλαγές, ο ηλεκτρονικός τζόγος κλπ.

Από τη σύνδεση της τηλεόρασης με τον υπολογιστή προκύπτει ένα νέο υπερ-μέσο, κατάλληλο για πολλές χρήσεις και εφαρμογές. Πολλοί άλλωστε βλέπουν τη ψηφιακή τηλεόραση ως το αποφασιστικό εκείνο βήμα προς περαιτέρω εξάπλωση του διαδικτύου και μείωση, επομένως, των ψηφιακών ανισοτήτων.

Προς το παρόν, βέβαια, η ψηφιακή τηλεόραση δεν έχει μεγάλη διάδοση. Με εξαίρεση τη Βρετανία και τις Σκανδιναβικές χώρες, πουθενά αλλού στην Ευρώπη η διάδοσή της δεν υπερβαίνει το ποσοστό 10-15%. Οι μεγάλες επενδύσεις που προϋποθέτει η υποδομή της, την έχουν καταστήσει, προς το παρόν, υπόθεση ιδιωτικών εταιρειών, οι οποίες χρεώνουν για το πρόγραμμα και τις υπηρεσίες της. Αυτό ωστόσο, αναμένεται να αλλάξει τα επόμενα δέκα χρόνια. Η αναμενόμενη πτώση κόστους των τεχνολογιών θα οδηγήσει αναπόφευκτα πολλά δημόσια και ιδιωτικά κανάλια στην παροχή ψηφιακού προγράμματος έναντι ελάχιστου ή μηδενικού αντιτίμου. Ήδη στη χώρα μας, η EPT έχει δημιουργήσει τρία ψηφιακά κανάλια, το πρόγραμμα των οποίων διανέμεται δωρεάν.

2ε) Ψηφικά Εφέ και Κινηματογράφος: το φανταστικό ως πραγματικό

Τα ειδικά εφέ είναι μία παλιά ιστορία στον κινηματογράφο. Η χρήση της προοπτικής, τα σκηνικά, ο τρόπος κίνησης της κάμερας, το μοντάζ, το μιξάζ ήταν και παραμένουν πρακτικές που εξυπηρετούν τη δραματολογία του κινηματογράφου. Ο αρμονικός ή άναρχος συνδυασμός ετερόκλητων στοιχείων και η επέμβαση πάνω στη ροή της αφήγησης καθορίζουν τόσο τον καλλιτεχνικό όσο και τον ιδεολογικό προσανατολισμό της ταινίας που θα προκύψει.

Τα ψηφιακά εφέ αποτελούν τον τελευταίο κρίκο της αλυσίδας των τεχνικών αφήγησης στο σινεμά. Πρόκειται για γραφικά, κατασκευασμένα στον υπολογιστή, τα οποία παρεμβάλλονται στον αντικειμενικό κόσμο των υπόλοιπων σκηνών της ταινίας. Η πρώτη ταινία που χρησιμοποίησε εκτεταμένα ψηφιακά εφέ ήταν, εν έτι 1989, «Η Άβυσσος» (στην περίφημη σκηνή όπου το νερό του βυθού ζωντανεύει και παίρνει ανθρώπινο πρόσωπο). Με το επίτευγμα αυτό η κινηματογραφική τέχνη περνά σε άλλη διάσταση. Καθώς το βιολογικό στοιχείο (νερό) αναμειγνύεται με το τεχνολογικό, προκύπτει τρόπος τινά μία μορφή βιο-τεχνολογίας¹¹⁹.

Τα ψηφιακά εφέ τροποποιούν σημαντικά την έννοια της αναπαράστασης. Κι αυτό διότι δεν λειτουργούν μόνο ως απεικονίσεις φανταστικών χώρων και προσώπων, αλλά και ως εναλλακτικοί τρόποι αναπαράστασης του πραγματικού. Μία πρώτη τέτοια περίπτωση είναι όταν σύγχρονοι ήρωες (ηθοποιοί) έρχονται σε επαφή με ομοιώματα γνωστών ιστορικών φιγούρων. Μία δεύτερη περίπτωση αφορά στην τοποθέτηση ηθοποιών κινηματογραφημένων σε στούντιο σε εξωτερικούς χώρους

¹¹⁹ Κάουνα Αβ., *Even better than the real thing: Ψηφιακά εφέ και βιο-μηχανικός κινηματογράφος*, από το βιβλίο Πολιτιστικές Βιομηχανίες: Διαδικασίες, Υπηρεσίες, Αγαθά, Αθήνα: Κριτική, 2005, σ. 149

όπου για κάποιο λόγο δεν ήταν δυνατόν να γίνει κανονικό γύρισμα. Συχνά, επίσης, τοποθετούνται ηθοποιοί σε ψηφιακά περιβάλλοντα που υποκαθιστούν πραγματικούς χώρους, όπου κανονικά θα ήταν αδύνατο να γίνουν γυρίσματα. Μια άλλη περίπτωση είναι αυτή κατά την οποία αντικαθίστανται ηθοποιοί από ψηφιακούς κασκάντέρ σε ιδιαίτερα επικίνδυνες σκηνές. Άλλες πάλι φορές, προστίθενται ή αφαιρούνται στοιχεία ή χρώματα από πραγματικούς χώρους προκειμένου να γίνει δυνατή η ανασύσταση μιας άλλης εποχής ή να επιτευχθεί μία συγκεκριμένη «ατμόσφαιρα».

Ο βιο-μηχανικός κινηματογράφος μετατρέπει το κλασικό «cut and paste» μοντάζ σε «cut and paste» λογισμικού. Η τεχνολογική αυτή εξέλιξη έχει ως αποτέλεσμα μία σχεδόν απόλυτη καλλιτεχνική ελευθερία με καμβά τον ηλεκτρονικό υπολογιστή. Με τη βοήθεια της ψηφιακής τεχνολογίας, ένας ηθοποιός μπορεί να αναλάβει πολλούς ή και όλους τους ρόλους μιας ταινίας, διαφορετικοί ηθοποιοί μπορούν να υποδυθούν τον ίδιο ρόλο, ενώ αψεγάδιαστα ψηφιακά σκηνικά δύνανται να υποκαταστήσουν ακόμη και μια ολόκληρη πόλη.

Πρόκειται για μια υπερ-πραγματικότητα. Τεχνητά όντα και αντικείμενα, παντελώς ανυπόστατα, εμφανίζονται ως αληθινά, υποκαθιστώντας τον κόσμο του πραγματικού. Για πρώτη φορά το φανταστικό απεικονίζεται με τόσο πειστικό τρόπο ώστε να βιώνεται ως απτή πραγματικότητα. Η χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας παρέχει την απόλυτη ελευθερία για την πραγμάτωση κάθε φαντασίωσης. Τα ιδεατά σώματα δεν υπακούουν στους νόμους της φύσης ενώ πολύ συχνά βρίσκονται και εκτός των ανθρώπινων νόμων: ως εγκληματίες, τέρατα, σκοτεινοί πράκτορες ή υπερ-ήρωες.

Τα ψηφιακά σώματα των ηρώων κατασκευάζονται με τρόπο τέτοιο ώστε να αντανακλούν στοιχεία της προσωπικότητάς τους. Με άλλα λόγια, ο χαρακτήρας γίνεται μια ψηφιακή αναπαράσταση της ταυτότητάς του, συνιστά μία εξωτερίκευση της ψυχής του. Ο ψηφιακός εαυτός των ηθοποιών, σκαναρισμένος στον υπολογιστή και ικανός π.χ. να εκτελέσει ακροβατικές κινήσεις πέρα από τα ανθρώπινα όρια, είναι μια προέκταση, μια μεγέθυνση της ταυτότητας του ήρωα. Συνεπώς τα ψηφιακά εφέ καταργούν το διαχωρισμό μεταξύ νου και σώματος. Πρόκειται για περιπέτειες του νου ως σώμα, για εξωτερικεύσεις της εσωτερικότητας μέσω της τεχνολογίας¹²⁰.

Σε ένα άλλο επίπεδο, η απόλυτη καλλιτεχνική ελευθερία που προσφέρουν τα ψηφιακά εφέ συνεπάγεται και μια αντίστοιχα απόλυτη ελευθερία ιδεολογικής έκφρασης. Τα ψηφιακά εφέ μπορεί να δημιουργήσουν εικόνες, πολύ έντονα φορτισμένες, που μπορεί να εντυπωθούν ανεξίτηλα στη μνήμη του κοινού. Παράλληλα, ο δημιουργός μπορεί να «καλύπτεται» πίσω από το «ψεύδος» των ψηφιακών ηρώων, προκειμένου να «περάσει» τα μηνύματα που επιθυμεί, ακόμη κι αν αυτά είναι αμφιβόλου ηθικής.

Η ψηφιακή τεχνολογία στον κινηματογράφο καθιστά τα πάντα εφικτά: Άνθρωποι μένουν ακίνητοι στον αέρα ή πραγματοποιούν απίστευτα άλματα, ήρωες λικνίζονται με άνεση χορευτών ενώ σφαίρες σφυρίζουν γύρω τους, σταγόνες βροχής αποκτούν τέτοια ευκρίνεια που γίνονται σχεδόν ξεχωριστές οντότητες επί της οθόνης. Το σινεμά των ψηφιακών εφέ, *«επηρεασμένο από την παιχνιδιάρικη διάθεση, τους ιδιοσυγκρασιακούς αφηγηματικούς ρυθμούς, την ιλιγγιώδη προοπτική και την οπερετική αισθητική των κόμικς»*¹²¹, παράγει ταινίες που κινούνται ανάμεσα σε έναν κλασικό ρεαλισμό και σε ένα ιμπρεσιονιστικό παραλήρημα, ψευδαισθήσεις κινηματογραφημένες με απόλυτη διαύγεια.

¹²⁰ Κάουνα Αβ., ό.π., από το βιβλίο ό.π., σ. 157

¹²¹ Ο ίδιος, ό.π., σ. 164

2στ) Η μουσική ως αέναη ροή ψηφιακών δεδομένων.

Οι απαρχές της πρώτης συνθήκης ροής του μουσικού εμπορεύματος ανιχνεύονται στα μέσα περίπου του 18^{ου} αιώνα. Η παρτιτούρα μετατρέπει τη μουσική σε αντικείμενο αναπαραγωγής και διάδοσης, επιτρέποντας παράλληλα στο δημιουργό την καλύτερη επεξεργασία του έργου του. Το δεύτερο αποφασιστικό βήμα πραγματοποιείται από τις αρχές του 20ού αιώνα. Οι ηλεκτρακουστικές τεχνολογίες εγγραφής του ήχου κατέστησαν εφικτή την περαιτέρω μετατροπή του άυλου και φευγαλέου μουσικού ήχου σε υλικό αντικείμενο αποθήκευσης, αναπαραγωγής, συναλλαγής και κέρδους. Το μοντέλο αυτό οδήγησε στο σχηματισμό της μουσικής βιομηχανίας η οποία σταδιακά συνδέθηκε με τις άλλες πολιτιστικές βιομηχανίες (τηλεόραση, ραδιόφωνο, κινηματογράφος κλπ.).

Η εισαγωγή της ψηφιακής τεχνολογίας, από το 1990 και μετά, αλλάζει άρδην τα δεδομένα καθώς δεν πρόκειται απλώς για μια πιο εύχρηστη τεχνολογία. Η ψηφιοποίηση λειτουργεί πρωτίστως ως πλατφόρμα ριζικής αναδιάρθρωσης της δισκογραφίας και της βιομηχανίας του ήχου γενικότερα.

Η χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών «μετατρέπει τη μουσική σύνθεση από νοερή σε χειρωνακτική εργασία»¹²². Πριν τη χρήση των υπολογιστών, ο μουσικός συνθέτης δοκίμαζε συνήθως διάφορες ιδέες τις οποίες κατέγραφε σε παρτιτούρα. Τώρα η διαδικασία αυτή τροποποιείται ριζικά μέσω των synthesizers και μιας σειράς ψηφιακών τεχνολογιών όπως τα samplers – τα οποία επιτρέπουν την πολυεπίπεδη ηχογράφηση και επεξεργασία διάφορων ήχων. Ταυτόχρονα, η μείωση του κόστους των νέων τεχνολογιών έκανε ευκολότερη την πρόσβαση στο μουσικό γίγνεσθαι για πολυάριθμους επαγγελματίες και ερασιτέχνες μουσικούς που πλέον συστήνουν τα δικά τους μικρά studios σε ιδιωτικούς χώρους.

Σήμερα ο μουσικός δύναται να ερευνήσει ένα πρωτόγνωρο φάσμα δυνατοτήτων αναφορικά με την ευρύτητα των ήχων, τις τεχνικές μορφοποίησης του ήχου, τη σύνθεση ετερόκλητων μουσικών στυλ. Έτσι, ο συνθέτης δρα περισσότερο ως εικαστικός, ο οποίος «μέσα από μια παλέτα ηχοχρωμάτων σχεδιάζει το έργο του στον καμβά-οθόνη του υπολογιστή»¹²³. Από την άλλη πλευρά, το ψηφιακό studio αποτελεί λιγότερο χώρο εγγραφής ή αναπαραγωγής μιας προϋπάρχουσας μουσικής ιδέας, και περισσότερο μια «εν εξελίξει» διαδικασία πειραματισμού και επεξεργασίας της ίδιας της μουσικής.

Αίφνης οι ιδιότητες του συνθέτη, του εκτελεστή, του τραγουδιστή, του παραγωγού, του ηχολήπτη μπορούν να συγκεντρωθούν σε ένα πρόσωπο. Καλλιτεχνική δημιουργία, παραγωγή και κατανάλωση του τελικού προϊόντος ενοποιούνται σε μια διαδικασία. Η τέχνη ταυτίζεται με την τεχνική και το αντίστροφο.

Εφεξής, η μουσική προκύπτει συμμετοχικά: στο επίπεδο της δημιουργίας καθίσταται δυνατή η χρήση «έτοιμων» ήχων ως πρώτη ύλη για νέες συνθέσεις. Με τον τρόπο αυτό, το μουσικό έργο αναδεικνύεται σε εξελισσόμενο συμβάν, ιδιαίτερα μάλιστα όταν λαμβάνει χώρα μία on-line ή off-line διάδραση μουσικών και κοινού. Εξάλλου, στο επίπεδο της κατανάλωσης, παρέχονται δυνατότητες διαμόρφωσης προσωπικών συλλογών τραγουδιών, επιλογής μουσικών ring tones στα κινητά τηλέφωνα κτλ.

Γενικά η μουσική σήμερα γνωρίζει μια άνευ προηγουμένου «κινητικότητα». Αρχής γενομένης από το Napster (1999), η δημιουργία ομότιμων δικτύων στο χώρο

¹²² Μπουμπάρης Ν., *Η μουσική βιομηχανία σε μετάβαση*, από το βιβλίο Πολιτιστικές Βιομηχανίες:

Διαδικασίες, Υπηρεσίες Αγαθά, σ. 236

¹²³ Ο ίδιος, ό.π., σ. 237

της μουσικής έδωσε την ευκαιρία σε μεγάλο αριθμό μουσικόφιλων να ανταλλάξουν, μέσω διαδικτύου, άπειρο αριθμό ψηφιακών μουσικών αρχείων, στο πρότυπο mp3, το οποίο επιτρέπει την ευκολότερη διακίνηση και αποθήκευση της μουσικής στον υπολογιστή. Όντας παραγωγοί και καταναλωτές μαζί, οι συμμετοχοί των δικτύων προωθούν την ιδέα της κοινοκτημοσύνης στο μουσικό εμπόρευμα, παρακάμπτοντας και κλονίζοντας την επίσημη μουσική βιομηχανία.

Η τελευταία πέρασε ένα μεγάλο σοκ το οποίο εκφράστηκε ως μία παρατεταμένη κρίση. Στη συνέχεια διεκδίκησε διαφυγόντα κέρδη από τα πνευματικά δικαιώματα καταφεύγοντας σε δικαστικό αγώνα εναντίον του Napster. Μολονότι κέρδισε τη δίκη, σύντομα συνειδητοποίησε ότι πρέπει να προσαρμοστεί στα νέα δεδομένα. Κι αυτό, διότι αφενός οι νέες τεχνολογίες ξεπερνούν τη δυναμική της, αφετέρου, σε πολλές περιπτώσεις, αποδείχτηκε ότι τα μουσικά δίκτυα λειτουργούν σε μεγάλο βαθμό και ως μέσα προώθησης του μουσικού προϊόντος. Έτσι, πλέον, προσανατολίζεται σε νέες τακτικές δράσης, όπως π.χ. η λειτουργία συνδρομητικών δικτύων απόκτησης ψηφιακής μουσικής με το «κομμάτι», κ.α.

2.5) Το «πολυμεσικό» βιβλίο

Οι νέες τεχνολογίες μεταβάλλουν ριζικά το βιβλίο, τη μορφή και το περιεχόμενό του. Το «πολυμεσικό» βιβλίο (multimedia book) συνδυάζει εικόνα, κείμενο και ήχο. Έχει τη μορφή ηλεκτρονικού αρχείου, το οποίο μπορεί κάποιος να το προμηθευτεί στο διαδίκτυο και να το διαβάσει στην οθόνη ενός προσωπικού υπολογιστή.

Το ηλεκτρονικό βιβλίο παρουσιάζει πολλά πλεονεκτήματα που συνδέονται με τη ψηφιακή τεχνολογία. Χάρη στη δυνατότητα συμπίκνωσης του τεχνικού υλικού, μπορεί κάποιος να αποθηκεύσει σε σκληρούς δίσκους 2,5 τετραγωνικών εκατοστών τριακόσια κανονικά βιβλία¹²⁴. Ο αναγνώστης έχει ακόμη τη δυνατότητα επιλογής πολλών διαφορετικών κειμένων στην ίδια συσκευή. Επίσης υπάρχει η δυνατότητα επεξεργασίας κειμένων, ανάλυσης περιεχομένου, καθώς και επιλογής αποσπασμάτων από διάφορα βιβλία. Επιπλέον το πολυμεσικό βιβλίο είναι πιο εύχρηστο από άποψη βάρους και αντοχής. Έπειτα, δεν αποτελείται από υλικά, όπως το χαρτί, η προμήθεια των οποίων εγκυμονεί οικολογικούς κινδύνους, π.χ. καταστροφή δασών. Ένα άλλο εντυπωσιακό στοιχείο έγκειται στο ότι είναι προσβάσιμο από οποιοδήποτε σημείο του κόσμου μέσω ηλεκτρονικών βιβλιοθηκών ή ηλεκτρονικών βιβλιοπωλείων, όπως το www.amazon.com. Μάλιστα, εξοικονομείται χρόνος καθώς είναι πολύ μεγάλη η ταχύτητα και η ευκολία με την οποία μπορεί κανείς να αποκτήσει πρόσβαση σε πολλά δεδομένα. Εξοικονομούνται όμως και χρήματα καθώς είναι δυνατή η γρήγορη σύγκριση τιμών ή η αγορά ενός μόνο μέρους του κειμένου που ενδιαφέρει τον καταναλωτή. Ουσιαστικά η ψηφιοποίηση καθιστά δυνατή την παγκοσμιοποίηση της αναζήτησης και διάθεσης των βιβλίων.

Σημαντικά είναι και τα πλεονεκτήματα του διαδικτύου για εκδότες και δημιουργούς. Ένα ηλεκτρονικό βιβλίο μπορεί να αναπαραχθεί και να διανεμηθεί με εκπληκτική ευκολία και ταχύτητα, χωρίς όριο αντιτύπων έκδοσης και χωρίς το φόβο να εξαντληθεί ποτέ. Το μόνο, αλλά πολύ σοβαρό, πρόβλημα του πολυμεσικού βιβλίου είναι η προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων του δημιουργού και του εκδότη. Το διαδίκτυο ευνοεί την παράνομη αντιγραφή – πειρατικές εκδόσεις – και

¹²⁴ Μπαντιμαρούδης Φ. / Πιτσάκη Ειρ., *Η Ελληνική Βιομηχανία του Βιβλίου*, από το βιβλίο Πολιτιστικές Βιομηχανίες: Διαδικασίες, Υπηρεσίες, Αγαθά, Αθήνα: Κριτική, 2005, σ. 121

παρουσιάζει αδυναμία ελέγχου των ποσών που πρέπει να καταβληθούν για συγγραφικά δικαιώματα.

Ένα δεύτερο μειονέκτημα αφορά στη διαδικασία της ανάγνωσης. Η επιστημονική έρευνα, αλλά και η ίδια η εμπειρία αποδεικνύουν ότι η επί μακρόν ανάγνωση μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή είναι πολύ πιο κουραστική από την ανάγνωση ενός έντυπου βιβλίου. Σε ορισμένες περιπτώσεις μάλιστα είναι και επιβλαβής για την υγεία.

Γενικά το πολυμεσικό βιβλίο χρειάζεται έναν άλλο αναγνώστη. Προϋπόθεση αποτελεί καταρχήν η εξοικείωση με τους υπολογιστές και τη γρήγορη ροή δεδομένων. Σε ένα άλλο επίπεδο, η γραμμικότητα του έντυπου βιβλίου, που σήμαινε ότι η 30ή σελίδα είναι η επόμενη της 29^{ης}, έχει ανατραπεί. Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να επιλέξει τον τρόπο ανάγνωσης των περιεχομένων ή και να παρέμβει σε αυτά. Με αυτόν τον τρόπο ο αναγνώστης προσθέτει τη δική του «πινελιά» στο βιβλίο, γίνεται και ο ίδιος δημιουργός.

Πώς λοιπόν προμηνύεται το μέλλον του βιβλίου; Θα συνεχίσει να υπάρχει στην έντυπη μορφή του ή θα καταλήξει μουσειακό είδος; Παρά το ενδιαφέρον που παρουσιάζει το ψηφιακό βιβλίο, ο ιδρυτής του Media Lab του MIT και υπέρμαχος των νέων τεχνολογιών, Νίκολας Νεγρεπόντε, θεωρεί ότι δεν προβλέπεται αντικατάσταση του έντυπου βιβλίου, τουλάχιστον στο άμεσο μέλλον. «*Το βιβλίο έχει ομορφιά, ρομαντισμό, αλλά και χαμηλό κόστος*»¹²⁵, λέει χαρακτηριστικά.

2^η) Ψηφιακά παιχνίδια σε ψηφιακά περιβάλλοντα.

Τα παιχνίδια υπολογιστή (computer games) και τα videogames, μολονότι συχνά υποτιμούνται από πολιτιστικής σκοπιάς, από οικονομικής άποψης μετατρέπονται σε πολύ σημαντικό τμήμα των μέσων επικοινωνίας. Από τότε που εμφανίστηκαν, πριν από τριάντα χρόνια, τα ψηφιακά παιχνίδια (digital games) έχουν αναπτυχθεί σε μία παγκόσμια βιομηχανία 50 δις δολαρίων (το 2006)¹²⁶. Η ραγδαία διάδοσή τους χρωστά πολλά στη ψηφιακή τεχνολογία. Χάρη σε αυτήν, παρήχθησαν παιχνίδια ιδιαίτερα ελκυστικά, που συνδυάζουν εξελιγμένα λειτουργικά συστήματα, μήνες μεγάλης χωρητικότητας, κάρτες γραφικών και ήχου εξαιρετικής ποιότητας και ευκρίνειας.

Τα ηλεκτρονικά ψηφιακά παιχνίδια διακρίνονται στις εξής κατηγορίες: στα παιχνίδια κονσόλας, τα computer games και τα φορητά / κινητά παιχνίδια. Η βιομηχανία κονσόλας είναι εκείνη με τα υψηλότερα έσοδα (πάνω από 10 δις δολάρια το 2006). Τρεις εταιρείες και οι αντίστοιχες κονσόλες τους κυριαρχούν στην παγκόσμια αγορά: το Playstation 2 της Sony (φέτος κυκλοφόρησε και το Playstation 3), το Xbox της Microsoft και το GameCube της Nintendo. Λόγω του υψηλού κόστους κατασκευής κονσόλας (σ.σ.: πρόκειται για την τεχνική υποδομή, τη συσκευή βάσης πάνω στην οποία προσαρμόζεται το παιχνίδι το οποίο εν συνεχεία προβάλλεται στην οθόνη της τηλεόρασης), η αγορά επιτρέπει ελάχιστους μόνους ανταγωνιστές. Προς το παρόν την πρωτοκαθεδρία στο χώρο έχει η Sony αφού το Playstation 2 αποδείχτηκε εξαιρετικά δημοφιλές παγκοσμίως (πάνω από 70 εκατομ. PS2 πωλήθηκαν μόνο το 2004)¹²⁷.

Λόγω της οικονομικής επικράτησης της κονσόλας, το τμήμα των computer games συχνά παραβλέπεται. Ωστόσο πρόκειται για έναν τομέα παιχνιδιών που δεν

¹²⁵ Νεγρεπόντε Ν., στο κεφ. Μπαντιμαρούδης Φ. / Πιτσάκη Ειρ., ό.π., από το βιβλίο ό.π., σ. 124

¹²⁶ Consalvo M., *Η Βιομηχανία των Ψηφιακών Παιχνιδιών: Μια επισκόπηση*, από το βιβλίο

Πολιτιστικές Βιομηχανίες: Διαδικασίες, Υπηρεσίες, Αγαθά, σ. 203

¹²⁷ Η ίδια, ό.π., σ. 206

υπολείπεται και τόσο από οικονομικής άποψης. Αυτός είναι και ο λόγος που η Microsoft, ο βασικός δημιουργός λειτουργικών συστημάτων εξακολουθεί να χρηματοδοτεί τη δημιουργία computer games αντί να στρέψει αποκλειστικά το ενδιαφέρον της στον τομέα της κονσόλας. Άλλωστε τα computer games παρουσιάζουν μεγαλύτερη ποικιλία τίτλων, άρα και περιεχομένου. Επιπλέον πολλά από τα παιχνίδια αυτά είναι αυτό-εκδιδόμενα και η ανακάλυψή τους αποτελεί πρόκληση για το μέσο παίκτη.

Τον τομέα της αγοράς φορητών παιχνιδιών ηγέτης είναι η Nintendo με τις μονάδες Gameboy). Γενικά, αν και η αγορά των φορητών παιχνιδιών είχε πάντα πιο νεανικό προσανατολισμό από τις κονσόλες, οι αναφορές της Nintendo ότι το 40% των χρηστών του GameBoy είναι άνω των 18 ετών, πιστοποιούν ότι η αγορά των φορητών έχει αρχίσει να διευρύνεται.

Μία ειδοποιός διαφορά της πολιτιστικής βιομηχανίας των παιχνιδιών είναι ότι ενώ η Δύση υπήρξε πρωταγωνιστής στην ανάπτυξη και επέκταση του κλάδου, εντούτοις δεν κυριαρχεί απόλυτα, όπως για παράδειγμα κυριαρχεί το Χόλιγουντ στην παγκόσμια κινηματογραφική βιομηχανία. Από την αρχή βασικό ρόλο εδώ διαδραμάτισε και η Ιαπωνία. Αυτός είναι και ο λόγος που ο κλάδος των παιχνιδιών είναι πιο ποικίλος από άλλες βιομηχανίες MME, ως προς την ανάμειξη κουλτούρας, επιχειρηματικών στυλ και ενδιαφερόντων αναψυχής.

Συμπερασματικά, η βιομηχανία των παιχνιδιών, αν και πολύ επιτυχημένη οικονομικά, δεν έχει ακόμη κερδίσει ευρεία πολιτιστική περιοχή είτε ως τέχνη, είτε ως «αξιοσέβαστη» ψυχαγωγία για ενήλικες. Ωστόσο τα παιχνίδια διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στη διαμόρφωση της παγκόσμιας κουλτούρας. Η μεγάλη ζήτηση γι' αυτά αποδεικνύει την τάση προσκόλλησης του ανθρώπου στις τρισδιάστατες εικόνες, καθώς και την επιθυμία του να προσχωρήσει όλο και πιο βαθιά σε προσομοιωμένα περιβάλλοντα και ψηφιακά τοπία, όπου μπορεί να είναι ο απόλυτος κυρίαρχος και διαμορφωτής του κόσμου.

3. Οι τεχνολογίες των μέσων επικοινωνίας ως ορίζουσες της συνείδησης και του πολιτισμικού πλαισίου του ανθρώπου

3^α. Οι τεχνολογίες των μέσων ορίζουν τον άνθρωπο

Αν και οι παράγοντες που επηρεάζουν την ανθρώπινη συνείδηση είναι αμέτρητοι, η επίδραση των τεχνολογιών των μέσων κατέχει, χωρίς αμφιβολία, ξεχωριστή θέση ανάμεσά τους. Πρόκειται για μια παράμετρο, η σημασία της οποίας, για πολλά χρόνια, δεν είχε αναδειχτεί επαρκώς. Οι ειδικοί και οι τεχνικοί της πληροφορίας, είχαν την τάση να αντιμετωπίζουν την τεχνολογία ως κάτι το λιγότερο ευρύ ή σημαντικό, ως το κανάλι μέσα από το οποίο μεταδίδεται ένα μήνυμα. Στο πλαίσιο αυτό, οι περισσότερες θεωρίες της επικοινωνίας εστίαζαν στην αποκρυπτογράφηση των τρόπων και των διαδικασιών μέσω των οποίων εκτυλίσσεται ένα επικοινωνιακό δρώμενο, ως αποτέλεσμα επαφής ενός πομπού με έναν δέκτη. Από την άλλη πλευρά, οι μελετητές του θεωρητικού υπόβαθρου της επικοινωνίας συνήθως επικεντρώνονταν στην παραγωγή, διάρθρωση και χρήση των κοινωνικών νοημάτων που γεννά η ανταλλαγή μηνυμάτων. Η σημειολογία και ο κονστρουκτιβισμός, για παράδειγμα, είναι επιστημονικοί κλάδοι που ασχολούνται με το πώς οι άνθρωποι παράγουν νόημα, αναπαράγουν τις κοινωνικές αξίες, χρησιμοποιούν τη γλώσσα, το

μύθο και άλλα συστήματα συμβόλων, ώστε να δημιουργούν την αίσθηση των κοινών εμπειριών.

Ο Μάρσαλ ΜακΛούαν ήταν ο πρώτος που έδωσε μία νέα διάσταση. Με το γνωστό απόφθεγμα «το μέσο είναι το μήνυμα», μετατόπισε τον προσανατολισμό της θεωρίας από το περιεχόμενο προς το μέσο, δηλ. την τεχνολογία. Ο ΜακΛούαν υποστηρίζει ότι κάθε τεχνολογία είναι μια προβολή του ανθρώπου στο χώρο και το χρόνο, μια προέκταση ενός τμήματός μας (ενός μέλους, μιας αίσθησης ή μιας ικανότητας) στην πραγματικότητα. Κάθε τέτοια προβολή ή προέκταση δεν είναι, ωστόσο, ανεξάρτητη από την ανθρώπινη ψυχή, συνεπώς δεν είναι ούτε ουδέτερη, ούτε χωρίς συνέπειες. «*Τα μέσα δεν είναι γέφυρες του ανθρώπου με τη φύση. Είναι φύση*»¹²⁸. Επομένως, η προέκταση του εαυτού μας επιδρά στις ανθρώπινες σχέσεις, επηρεάζει τις κοινωνικές δομές. Εφόσον, οι τεχνολογίες της επικοινωνίας τροποποιούν σταθερά αισθητηριακές αναλογίες ή πρότυπα αντίληψης, τα μέσα που κυριαρχούν σε κάθε ιστορική περίοδο καθορίζουν και το προεξάρχον μοντέλο σκέψης.

Ακολουθώντας το δρόμο που χάραξε ο ΜακΛούαν, ο θεωρητικός των μέσων F. Kittler, υποστηρίζει ότι οι τεχνολογίες των μέσων ορίζουν όχι μόνο τη γραφή ή την αναπαράσταση, αλλά και τον ίδιο τον άνθρωπο. «*Για τους ανθρώπους υπάρχει μόνο ό,τι μπορούν να αποθηκεύσουν και να μεταδώσουν τα μέσα. Συνεπώς δεν μετράνε τα μηνύματα ή τα περιεχόμενα με τα οποία τεχνικές των πληροφοριών ή επικοινωνιών μπορούν να εξοπλίσουν τις επονομαζόμενες ψυχές όσο διαρκεί μία εποχή τεχνικής, το μόνο που μετράει είναι τα κυκλώματά τους, η σχηματοποίηση κάθε δυνατής αντίληψης*»¹²⁹.

Ο Kittler στέκεται στη μεθοδολογική διάκριση του Λακάν μεταξύ πραγματικού, συμβολικού, φαντασιακού. Τα σημεία αποτελούν το συμβολικό πεδίο της γλώσσας ως ο υλικός και τεχνικός εξοπλισμός της. Ως χαρακτήρες και ψηφία συγκροτούν, όπως υποστηρίζει, ένα πεπερασμένο σύνολο – εν αντιθέσει με το όραμα των άπειρων σημασιών για το οποίο κάνουν λόγο οι φιλόσοφοι. Αυτό που μετράει είναι μόνο οι διαφορές ανάμεσα στα στοιχεία ενός συστήματος. Αυτό αρκεί στον Kittler προκειμένου να συμφωνήσει με τη ρήση του Λακάν ότι «*ο κόσμος της μηχανής είναι ο κόσμος του συμβολικού*»¹³⁰.

Προχωρώντας τη συζήτηση ένα βήμα πιο πέρα, ο ΜακΛούαν ισχυρίζεται ότι «*το περιεχόμενο κάθε μέσου είναι ένα άλλο μέσο*»¹³¹. Χρησιμοποιεί το παράδειγμα του ηλεκτρικού φωτός για να δείξει ότι πρόκειται για μια καθαρή πληροφορία, ένα μέσο χωρίς μήνυμα, εκτός αν χρησιμοποιηθεί για να γραφτεί ένα λεκτικό μήνυμα. Κατά τον ίδιο τρόπο, το περιεχόμενο της γραφής είναι ο λόγος, ακριβώς όπως ο γραπτός λόγος είναι το περιεχόμενο του τύπου και ο τύπος το περιεχόμενο του τηλεγράφου. Επίσης, κάθε νέα τεχνολογία συνιστά «αποφόρτιση» της προηγούμενης. Όπως χαρακτηριστικά λέει, όταν η ένταση της τεχνολογίας αυξάνεται, «*όταν το μέσο υπερθεμαίνεται*»¹³², άλλες τεχνολογίες εφευρίσκονται για να ανακουφίσουν, να καταπαπαϊνούν το σωματικό και ψυχικό στρες του ανθρώπου. Φυσικά τέτοιες παράμετροι δεν γίνονται εύκολα αντιληπτές διότι το περιεχόμενο του οποιουδήποτε μέσου «*τυφλώνει*», συγκεντρώνει πάνω του όλη την προσοχή, με αποτέλεσμα να μάς διαφεύγει η σημασία του ίδιου του μέσου. Κι όμως, κάθε νέα τεχνολογία επικοινωνίας επιβάλλει μία νέα κλίμακα, ένα νέο πρότυπο ή ρυθμό την οποία εισάγει

¹²⁸ ΜακΛούαν Μ., *MEDIA, Οι Προεκτάσεις του Ανθρώπου*, Αθήνα: Κάλβος, σ. 11 (προλ. Μάνδρος Σ.)

¹²⁹ Kittler F., *Γραμμόφωνο, κινηματογράφος, γραφομηχανή*, Αθήνα: νήσος, 2005, σ. 11

¹³⁰ Ο ίδιος, ό.π., σ. 28

¹³¹ ΜακΛούαν, Μ., ό.π., σ. 26

¹³² Ο ίδιος, ό.π., σ. 14

στις ανθρώπινες υποθέσεις. Ως εκ τούτου, κάθε νέο μέσο δύναται να μετατρέψει την ανθρώπινη εμπειρία σε καινούργιες φόρμες.

3β. Από την προαλφαριθμητική περίοδο στην εποχή των ηλεκτρονικών μέσων

Η γραφή, ως συμπαράταξη σημείων πάνω σε γραμμές, κατέστησε εφικτή τη λογική (διαδοχική) σκέψη, την ικανότητα υπολογισμού, την άσκηση κριτικής, την παραγωγή επιστήμης, τον αναστοχασμό. Πριν την ανακάλυψη των στοιχείων του αλφάβητου ο άνθρωπος σκεπτόταν κατά τρόπο «μυθικό»: σκόρπιες εικόνες έρχονταν και παρέρχονταν, χωρίς συνοχή και ειρμό, στη βάση ενός πρωτόγονου συναισθηματισμού. Υπό αυτές τις συνθήκες το υποκείμενο αδυνατούσε να σχηματίσει συνείδηση για το ίδιο και τον κόσμο που το περιβάλλει.

Με την ανακάλυψη του μελανιού, το υποκείμενο γίνεται «εγγράμματο»: μπορεί πλέον να ορίσει τον εαυτό του, να τοποθετηθεί στο χώρο και το χρόνο να προβεί σε στοιχειώδεις διακρίσεις μεγεθών και ποιοτήτων. Λόγω της ιδιαίτερης φύσης της, η γραφή επέτρεψε την παραγωγή σκέψης κατά μία συγκεκριμένη ακολουθία. Τα γράμματα τοποθετούνται το ένα δίπλα στο άλλο, οι λέξεις διαδέχονται η μία την άλλη, οι προτάσεις ιεραρχούνται. Από το σημείο αυτό και μετά, ο Λόγος κατασκευάζεται γραμμικά. Η σκέψη γίνεται μία μονόδρομη διαδικασία που έχει αρχή, μέση και τέλος. Αντιστοίχως η συνείδηση γίνεται «ιστορική». Το άτομο αποκτά συναίσθηση του Άλλου, των διαφορετικών τρόπων και, κυρίως, των ξεχωριστών διαστάσεων του χρόνου (παρελθόν, παρόν, μέλλον). Ακόμα πιο σημαντικό είναι το γεγονός ότι διευρύνει τη μνήμη του. Μέσω της γραφής, «ο άνθρωπος μπόρεσε να «χαράζει οπές του “πνεύματος” σε πράγματα υπερπλήρη καθεαυτά, ούτως ώστε να μη δύναται τα πράγματα αυτά να καθορίσουν το υποκείμενο»¹³³.

Το επόμενο μεγάλο βήμα συντελέστηκε με την ανακάλυψη της τυπογραφίας. Η εφεύρεση του Γουτεμβέργιου υπήρξε μία πραγματική επανάσταση. Οι εκτυπωτική μηχανή επαναπροσδιόρισε τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι οργάνωναν τη γνώση. Η μνήμη απελευθερώθηκε από το ασφυκτικό μεσαιωνικό χειρόγραφο και εισήλθε σε πίνακες περιεχομένων και ευρετήρια. Η ανθρώπινη σκέψη μπόρεσε έτσι να ξεφύγει από τη συνεχή ανάκληση του παρελθόντος και, ανενόχλητη, να επικεντρωθεί στην πρόοδο.

Χάρη στην τυπογραφία, παρήχθησαν βιβλία, εφημερίδες, χαρτονομίσματα, κατάλογοι, χάρτες. Ο όγκος της γνώσης αυξήθηκε, η πληροφορία διαδόθηκε, ο αναλφαριθμητισμός μειώθηκε, το εμπόριο αναπτύχθηκε. Ταυτόχρονα, η μαζική παραγωγή αντιγράφων, εκτός από σημαντική βιομηχανική δραστηριότητα αυτή καθεαυτή, έδωσε το έναυσμα για τη σταδιακή εγκαθίδρυση ενός βιομηχανικού, καπιταλιστικού τρόπου ζωής. Παράλληλα, καθιστώντας δυνατή την ακριβή μέτρηση και περιγραφή, η τυπογραφία έθεσε τα θεμέλια της σύγχρονης επιστημονικής κοσμοθεώρησης. Τα πειράματα μπορούσαν εφεξής να γίνονται, να παρατηρούνται και να περιγράφονται κατά τρόπο επαναληπτικό, κάτι που ήταν δύσκολο να επιτευχθεί στο πλαίσιο μιας κουλτούρας στηριγμένης στον προφορικό λόγο ή το χειρόγραφο. Η τυπογραφία συνέβαλε, επίσης, στη δημιουργία του έθνους – κράτους. Οι τυπωμένες γλώσσες αποτέλεσαν αφετηρία για ευρύτερες εστίες συλλογικότητας. Οι άνθρωποι άρχισαν να βλέπουν τους εαυτούς τους ως Έλληνες, Άγγλους, Γάλλους, Γερμανούς. Επιπλέον, η διατήρηση λεπτομερών αρχείων οδήγησε στη δημιουργία των πρώτων γραφειοκρατικών μηχανισμών της διοίκησης. Τέλος, η μαζική, πλην

¹³³ Flusser V., ό.π., σ. 25

όμως κατακερματισμένη, σε διακριτές μονάδες, μηχανική παραγωγή, που σταδιακά οργανώθηκε στα πρότυπα της τυπογραφικής διαδικασίας, είχε ως αποτέλεσμα την ανάδυση του ατομικισμού. Συμπερασματικά μπορούμε να πούμε ότι η τυπογραφία εδραίωσε και επέκτεινε το δυτικό ορθολογισμό, έτσι όπως αυτός εκφράστηκε στα διάφορα πεδία της ανθρώπινης νόησης και πράξης.

Η είσοδος καινούργιων μέσων επικοινωνίας, από τα τέλη του 19^{ου} και τις αρχές του 20^{ου} αιώνα, τροποποίησε εκ νέου την αντίληψη και τη συνείδηση του ανθρώπου. Τα νέα μέσα (εγ)γραφής επιτρέπουν, καταρχήν, την αποθήκευση και αναπαραγωγή όχι μόνο του γραπτού λόγου, αλλά και του ήχου και της εικόνας. Χάρη π.χ. στον κινηματογράφο, η μνήμη διαστέλλεται ακόμη μια φορά. Τώρα μπορεί να ανακαλέσει, με απόλυτη ακρίβεια, ακόμη και πρόσωπα ή καταστάσεις παρελθόντων χρόνων. Με τον ηλεκτρισμό οι νεκροί είναι πάντα παρόντες, λέει ο Kittler: «Όταν αναμνήσεις και όνειρα, νεκροί και φαντάσματα μπορούν να αναπαράχθούν τεχνικά, είναι περιττές οι παραισθήσεις τόσο των συγγραφέων όσο και των αναγνωστών». Άλλωστε, «το βασίλειο των νεκρών έχει μέγεθος αντίστοιχο με τη χωρητικότητα των μέσων αποθήκευσης πληροφοριών ενός πολιτισμού (...) Η τεχνική των νέων μέσων επαναφέρει όλους τους θεούς. Σιγούν μεμιάς όλοι οι παλιοί θρήνοι για τη θνητή φύση του ανθρώπου που πάντα ήταν γραπτοί και πάντα μετρούσαν την απόσταση ανάμεσα στη γραφή και τις αισθητικές εμπειρίες. Στο τοπίο των μέσων υπάρχουν και πάλι αθάνατοι»¹³⁴.

Ο ηλεκτρισμός αναδόμησε σε μεγάλο βαθμό τη συνείδηση του ανθρώπου. Η κατακερματισμένη αλληλουχία της εκμηχάνισης παραχώρησε τη θέση της στην ταυτοχρονικότητα και την καθολικότητα της ακαριαίας ταχύτητας. Με τα ηλεκτρικά μέσα ο άνθρωπος μεταφέρθηκε από τη μηχανή στον κόσμο της ανάπτυξης και της οργανικής αλληλοσύνδεσης. Το γεγονός αυτό έκανε το ΜακΛούαν να δει τον κόσμο ως ένα «παγκόσμιο χωρίο». Όπως χαρακτηριστικά έγραφε, «το μήνυμα του μέσου κινηματογράφου είναι ένα μήνυμα μετάβασης από τους γραμμικούς συνδέσμους στην ταυτοχρονικότητα»¹³⁵.

Η ηλεκτρονική τεχνολογία εξαφανίζει τις παλιές διαχωριστικές γραμμές ανάμεσα στην κουλτούρα και στην τεχνολογία. Ο ηλεκτρισμός, όχι μόνο δεν δίνει προτεραιότητα στη διαδικασία, είτε της κατασκευής είτε της μάθησης, αλλά καθιστά ανεξάρτητες την πηγή της ενέργειας από την τοποθεσία της διαδικασίας. Όταν, λοιπόν, λέμε «μαζικά» μέσα επικοινωνίας, δεν εννοούμε μόνο το μέγεθος του ακροατηρίου τους, αλλά επίσης το γεγονός ότι η πηγή του προγράμματος και η διαδικασία της εμπειρίας του βρίσκονται μαζί, είναι ανεξάρτητες στο χώρο αλλά ταυτόχρονες στο χρόνο.

3γ. Ψηφιακή τεχνολογία: Διείσδυση στην κυβερνητική

Σήμερα οι άνθρωποι επικοινωνούν μεταξύ τους μέσω συσκευών και δικτύων που παράγουν και διακινούν την πληροφορία σε όλες τις πιθανές της μορφές (πολυμέσα). Ομιλίες και κείμενα, ταινίες και μουσικές ταξιδεύουν σε φαρδιές ψηφιακές λωφόρους που κατασκευάστηκαν εκεί όπου άλλοτε υπήρχαν μόνο διακριτά μικρά μονοπάτια: τηλέφωνο, ταχυδρομείο, ραδιόφωνο τηλεόραση. Με την καθολική μετατροπή των πληροφοριών και των καναλιών σε ψηφιακά, εξαλείφονται οι διαφορές ανάμεσα στα μέσα. Τώρα πια, ήχος και εικόνα, φωνή και κείμενο υπάρχουν μόνο σαν «επιφανειακά φαινόμενα που στους καταναλωτές φτάνουν με το

¹³⁴ Kittler F., ό.π., σ. 23, 25-26

¹³⁵ ΜακΛούαν Μ., ό.π., σ. 31

ωραίο όνομα interface» (περιβάλλον διεπαφής)¹³⁶. Οι τελευταίοι, χάρη στη δυνατότητα ανάδρασης που προσφέρει η ψηφιοποίηση, μπορούν να επέμβουν μέσα σε αυτά και να τα τροποποιήσουν κατά το δοκούν. Φαίνεται λοιπόν, ότι ένας αιώνας ήταν αρκετός για να μεταβούμε από τη μακρά εποχή του μονοπωλίου της γραφής στην εποχή της κυριαρχίας πανίσχυρων κυκλωμάτων. Πλέον, «όλες οι ροές δεδομένων εκβάλλουν σε καταστάσεις ν της Καθολικής Μηχανής του Τιούριν, αριθμοί και σχήματα γίνονται (σε πείσμα του ρομαντισμού) κλειδιά όλων των πλασμάτων»¹³⁷.

Η ψηφιακή τεχνολογία αναδομεί όχι μόνο τα πεδία της συλλογικής δράσης του ανθρώπου (οικονομία, πολιτική, κοινωνία – βλ.: μέρος Ι), αλλά και τον ίδιο τον άνθρωπο. Η πληροφοριακή επανάσταση δεν εκκινεί από στερεά πράγματα (μόρια), αλλά από κινούμενα σωματίδια (ηλεκτρόνια). Η αέναη κίνηση, η αστραπιαία ταχύτητα, τα κβαντικά άλματα βρίσκονται στον πυρήνα της νέας τεχνολογίας, επεκτείνονται σε όλες τις εφαρμογές της, μεταμορφώνουν τον ίδιο τον άνθρωπο. Μέσα στα ψηφιακά δίκτυα δεν υπάρχουν προκατασκευασμένες εικόνες, ήχοι ή λέξεις. Υπάρχει μόνο ψηφιακό υλικό, έτοιμο να μετασχηματιστεί σε όποια παράσταση επιθυμήσουμε. Η «πλαστικότητα» των ψηφιακών προγραμμάτων επιτρέπει στον άνθρωπο να καταπιεί τις αράδες των βιβλίων και να τις ανακωδικοποιήσει σε εικόνες. Κι όλα αυτά μέσα σε περιβάλλοντα όπου ουδείς γνωρίζει με σαφήνεια πού βρίσκεται ή τι ώρα είναι. Παρόν, παρελθόν και μέλλον συμπυκνώνονται σε μία ενιαία, ακαθόριστη χρονική διάσταση.

Βυθιζόμαστε στην κυβερνητική. Αυτά που ονομάζουμε σκέψη, συναίσθημα, αντίληψη, θα πρέπει, από τούδε και στο εξής, να αντιμετωπίζονται ως άλματα στο χάος. Μέσα στη δίνη του κυβερνοχώρου, η σκέψη γλιστρά και πέφτει από το γραμμικό της άξονα. «Η σκέψη ανα-προγραμματίζεται»¹³⁸. Στον κόσμο των ηλεκτρονικών υπολογιστών, υποκείμενα και αντικείμενα μετουσιώνονται σε τερματικά πολλαπλών δικτύων. Πλέον το περίγραμμά τους δεν διακρίνεται καθαρά: εδώ η αρχή της απροσδιοριστίας¹³⁹ αποκτά βάθος. Υπό το νέο πρίσμα της πληροφορικής, η σκέψη γίνεται απρόβλεπτη, μπορεί να ακολουθήσει απίθανες διαδρομές: «ο στοχασμός κβαντίζει»¹⁴⁰.

Εξαιτίας της ψηφιοποίησης, στοχαζόμαστε με εικόνες. Εικόνες υπερδιογκωμένες, τρισδιάστατες, οι οποίες, μολονότι ενδέχεται να διατηρούν εντός του κώδικά τους το γραμμικό αλφάβητο¹⁴¹, μπορούν να αντιμετωπιστούν μόνο συστημικά (- χωρίς αλφαβητο). Όπως αναλύει ο Flusser, «αυτό που βλέπουμε στις οθόνες των υπολογιστών είναι προσομοιωμένες παραστάσεις, είτε πρόκειται για εικόνες αντικειμένων του κόσμου (σπίτια, δέντρα, άνθρωποι), είτε πρόκειται για εικόνες εσωτερικών εγκεφαλικών διαδικασιών(εξισώσεις, προβολές, εκδηλώσεις φαντασίας, προθέσεις, επιθυμίες). Οι εικόνες οι ίδιες δεν είναι σαφές αν παριστάνουν κάτι εξωτερικό (το θεωρούμενο πραγματικό) ή εσωτερικό (το θεωρούμενο μυθοπλαστικό)»¹⁴². Φαίνεται, λοιπόν, ότι ενώ, κατά την έξοδό του από την προαλφαβητική περίοδο, ο άνθρωπος εγκατέλειψε τις μυθικές εικόνες για χάρη του αλφάβητου και της γραμμικής σκέψης, σήμερα επιστρέφει και πάλι σε αυτές.

Αν για το Λακάν, η τυπογραφία («ο κόσμος της μηχανής») ταυτιζόταν με τον κόσμο του συμβολικού, ενώ τα ηλεκτρικά, αναλογικά μέσα αναπαριστούν τόσο το

¹³⁶ Kittler F., ό.π., σ. 14

¹³⁷ Ο ίδιος, ό.π., σ. 32

¹³⁸ Rifkin J., Η Εποχή της Πρόσβασης, Αθήνα: Νέα Σύνορα, 2001, σ. 370, 378-382

¹³⁹ σ.σ.: βλ. σχετικά: Μέρος ΙΙ

¹⁴⁰ Flusser V., ό.π., σ. 212

¹⁴¹ Ο ίδιος, ό.π., σ. 220-221

¹⁴² Ο ίδιος, ό.π., σ. 214

συμβολικό όσο και το πραγματικό, τα ψηφιακά αποτελούν τομή και των τριών
λακανικών κατηγοριών: του πραγματικού, του συμβολικού και του φαντασιακού.

ΜΕΡΟΣ V

CYBER-CULTURE¹⁴³

1. Ο κυβερνοχώρος ως «δεύτερη γήινη σφαίρα»

Η διάδοση του διαδικτύου και η εξάπλωση της ψηφιακής τεχνολογίας συντελείται ταυτόχρονα σε πολλά επίπεδα, «επιφέροντας μία νέα σχέση με την τεχνολογία, μία νέα σχέση στην οποία δεν προεξάρχει ούτε ο άνθρωπος, ούτε η μηχανή»¹⁴⁴. Ως κατασκευή, ο κυβερνοχώρος βρίσκεται σε ένα «επέκεινα» των αισθήσεων μας. Ακροβατώντας ανάμεσα στην πραγματικότητα και τη φαντασία, επιφέρει σημαντικές αλλαγές σε τέσσερα βασικά επίπεδα του ανθρώπινου πολιτισμού: στο επίπεδο της γραφής και της αναπαράστασης, στο επίπεδο του φαντασιακού, το επίπεδο της οικονομίας και της βιοηθικής, καθώς και το επίπεδο της παγκοσμιοποίησης¹⁴⁵.

Αναφορικά με το πρώτο, η ψηφιοποίηση, επιτρέπει την αναδόμηση της γραφής και της αναπαράστασης. Πλέον ο πνευματικός και οπτικός κόσμος του ανθρώπου ανασυστήνεται σε νέα πλαίσια, νέα περιβάλλοντα, νέα γεγονότα, νέες σχέσεις. Η ψηφιακή τεχνολογία δεν αφορά μόνο στη μορφή αλλά και στο περιεχόμενο των πολιτιστικών μηνυμάτων, τα οποία υποτάσσονται πλήρως στη βούληση του υποκειμένου.

Σε σχέση με το δεύτερο επίπεδο, κάθε ατομική ή συλλογική δραστηριότητα, είτε εμπίπτει στο χώρο της πολιτικής είτε αφορά στη ψυχαγωγία, μπορεί να εξομοιωθεί: όντας φαντασιακή σύλληψη, αποκτά διαστάσεις πραγματικότητας. Ο άνθρωπος μπορεί πλέον να κυνηγήσει τα πιο τρελά του όνειρα, να δει όλες τις φαντασιώσεις του να παίρνουν σάρκα και οστά.

Η ψηφιοποίηση παρέχει ακόμη τη δυνατότητα διείσδυσης σε νέες αγορές διατηρώντας παράλληλα ενεργό κάθε αγορά που έχει κατακτήσει. Ταυτόχρονα, η φύση των - «έξυπνων» - προϊόντων που παράγει και η ιδεολογία που περιβάλλει την κατανάλωσή τους επιτρέπει (αν δεν επιβάλλει) τη διαρκή απόκτηση νέων εξαρτημάτων - «προσθετικά μέλη ενός τεχνολογικού εγκεφάλου με δανεική ευφυΐα»¹⁴⁶. Με τον τρόπο αυτό ο υπολογιστής μετατρέπεται σε πρότυπο του τεχνολογικά συντιθέμενου φυσικού σώματος (cyborg).

Τέλος η ψηφιακή τεχνολογία αποτελεί προϋπόθεση και ταυτόχρονα αποτέλεσμα των φαινομένων της παγκοσμιοποίησης, οικονομικής, πολιτικής και πολιτισμικής, που εκδηλώνονται στη μεταμοντέρνα κοινωνία. Ο κυβερνοχώρος αναδεικνύεται έτσι ως το νέο πλαίσιο μέσα στο οποίο δομείται η ανθρώπινη εμπειρία στη μεταμοντέρνα συνθήκη. Είναι το περιβάλλον μέσα στο οποίο ζει ο σύγχρονος άνθρωπος, μία τρόπον τινά δεύτερη γήινη σφαίρα.

2. Ο κυβερνοχώρος ως «κόσμος του δυνητικού»

¹⁴³ Ο όρος θα μπορούσε να αποδοθεί στα ελληνικά ως «κυβερνο-κουλτούρα».

¹⁴⁴ Σκαρπέλος Γ., *Terra Virtualis*, Αθήνα: Νεφέλη, 1999, σ. 62

¹⁴⁵ Ο ίδιος, ό.π., σ. 63

¹⁴⁶ Ο ίδιος, ό.π.

2^α. Η έννοια της δυνητικοποίησης

Πολλοί άνθρωποι θεωρούν τον κυβερνοχώρο ως μια υπαρκτή πραγματικότητα, έναν κόσμο με αληθινή υπόσταση. Άλλοι, αντιθέτως, τείνουν να τον αντιμετωπίζουν ως μια πλασματική κατασκευή, έναν κόσμο που υπάρχει μόνο στη φαντασία μας. Υπάρχουν τέλος κι αυτοί που τον τοποθετούν ενδιάμεσα: ανάμεσα στη κόσμο του πραγματικού και τον κόσμο του φαντασιακού. Κι όμως! Καμία από αυτές τις προσεγγίσεις δεν είναι ακριβής. Κι αυτό διότι ο κυβερνοχώρος είναι ο κόσμος του δυνητικού.

Η γενικευμένη δυναμική της δυνητικοποίησης (virtualisation) επηρεάζει σήμερα την οικονομική λειτουργία, την κοινωνική συνύπαρξη, το σώμα και το νου του υποκειμένου, αλλά και τη συγκρότηση του «εμείς»: δυνητικές κοινότητες, δυνητικές επιχειρήσεις, δυνητική δημοκρατία κ.λ.π. Αν και πρόκειται για ένα βαθύ κύμα που ξεπερνά τις εφαρμογές της πληροφορικής, δύσκολα θα αρνηθεί κανείς ότι η ψηφιοποίηση των μηνυμάτων και η επέκταση του κυβερνοχώρου παίζουν καθοριστικό ρόλο στην τρέχουσα μεταβολή των πραγμάτων.

Η δυνητικοποίηση δεν είναι καθεαυτή ούτε καλή ούτε κακή. Παρουσιάζεται ως η κίνηση της ετερογένεσης του ανθρώπου¹⁴⁷. Το δυνητικό, όταν οριστεί αυστηρά, ελάχιστα συγγενεύει με το εικονικό, το πλασματικό, το φαντασιακό ή τη ψευδαίσθηση. Το δυνητικό δεν είναι το αντίθετο του πραγματικού. Πρόκειται για τη δυνατότητα μιας πιθανότητας. Ως τέτοιο, ανοίγει μελλοντικές δυνατότητες και ανακαλύπτει πηγές νοήματος κάτω από τη ρηχότητα της άμεσης φυσικής παρουσίας των πραγμάτων.

Στη φιλοσοφία, δυνητικό είναι αυτό που υπάρχει εν δυνάμει και όχι εν ενεργεία. Το δυνητικό τείνει ή θα μπορούσε να ενεργοποιηθεί, χωρίς εντούτοις να έχει περάσει στην πραγματική ή τυπική συγκεκριμενοποίηση. Το δένδρο είναι δυνητικά μέσα στο σπόρο. Αν θέλουμε να είμαστε περισσότερο ακριβείς, το δυνητικό δεν αντιπαρατίθεται στο πραγματικό, αλλά στο εν ενεργεία υπαρκτό¹⁴⁸. Συνεπώς, δυνητικότητα και εν ενεργεία ύπαρξη είναι απλώς δύο διαφορετικοί τρόποι του είναι.

Αναζητώντας τη διάκριση μεταξύ δυνατού και δυνητικού, μπορούμε να πούμε σχηματικά ότι το δυνατό είναι ήδη πλήρως συγκροτημένο, αλλά παραμένει στην περιφέρεια της πραγματικότητας. Αντίθετα από το δυνατό, που έχει διαμορφωθεί και άρα είναι στατικό, το δυνητικό είναι όπως το πλέγμα προβλημάτων, ο κόμβος τάσεων ή δυνάμεων που συνοδεύει μια κατάσταση, ένα συμβάν, μια οντότητα, που οδηγείται προς μια διαδικασία επίλυσης: την ενεργοποίηση, τη μετάβαση στην εν ενεργεία ύπαρξη.

Η ενεργοποίηση εμφανίζεται, λοιπόν, ως μια επιλογή η οποία προκύπτει από ένα προκαθορισμένο σύνολο δυνατοτήτων. Για παράδειγμα, η αλληλόδραση μεταξύ ανθρώπινων υποκειμένων και συστημάτων πληροφορικής υπόκειται στη διαλεκτική του δυνητικού και του εν ενεργεία υπαρκτού.

Η δυνητικοποίηση μπορεί να ορισθεί ως η κίνηση που είναι αντίθετη από την ενεργοποίηση. Συνίσταται σε μια μετάβαση από το εν ενεργεία υπαρκτό στο δυνητικό, σε μια «επέκταση» της οντότητας για την οποία πρόκειται. Δεν είναι μια αποπραγματοποίηση (μετασχηματισμός μιας πραγματικότητας σε μια άλλη), αλλά μια μεταλλαγή ταυτότητας, «μια μετατόπιση του οντολογικού κέντρου βάρους του

¹⁴⁷ Levy P., *Δυνητική Πραγματικότητα. Η Φιλοσοφία του Πολιτισμού και του Κυβερνοχώρου*, Αθήνα: Κριτική, 1999, σ. 16

¹⁴⁸ Ο ίδιος, ό.π., σ. 21

αντικειμένου»¹⁴⁹. Αν η ενεργοποίηση είναι η μετάβαση από ένα πρόβλημα σε μια λύση, η δυνητικοποίηση είναι το πέρασμα από μια δεδομένη λύση προς ένα (άλλο) πρόβλημα. Ως τέτοια μετασχηματίζει την εν ενεργεία πραγματικότητα σε επιμέρους περίπτωση μιας γενικότερης προβληματικής. Με τον τρόπο αυτό διανοίγει ένα νέο πεδίο δράσης.

2β. Ιδιότητες και χαρακτηριστικά του δυνητικού

i. α-τοπικο-ποίηση

Ως κυριότερη ιδιότητα της δυνητικοποίησης εμφανίζεται η έξοδος, η «απόσπαση από το εδώ και τώρα»¹⁵⁰. Το δυνητικό, που φαίνεται ασύλληπτο, μοιάζει να είναι το συμπληρωματικό του πραγματικού, που φαίνεται απτό. Το κείμενο βρίσκεται άραγε εδώ, πάνω στο χαρτί ή μήπως ανήκει σε μια αφηρημένη οργάνωση που αποτελείται από ένα πλήθος γλωσσών, κωδίκων και μορφών; (- από την οποία δημιουργήθηκε). Υπό αυτή τη σκοπιά, ένα επιμέρους κείμενο εμφανίζεται στο εξής ως η ενεργοποίηση ενός υπερκειμένου που στηρίζεται στην πληροφορική.

Όταν ένα πρόσωπο, μια ομάδα, μια πληροφορία δυνητικοποιούνται, τότε τίθενται εκτός τόπου, ατοπικοποιούνται. Μία αόρατη, πανίσχυρη δύναμη τα αποσπά από τα δεδομένα χωρικά και χρονικά πλαίσια. Φυσικά, το να μην ανήκουν σε κανένα «εδώ», το να βρίσκονται σ' έναν απροσδιόριστο χώρο δεν σημαίνει ότι δεν υπάρχουν.

Λόγω ακριβώς της ατοπικοποίησης, η δυνητικοποίηση δοκιμάζει σκληρά την πραγματικότητα: ενότητα χρόνου, χωρίς ενότητα τόπου (χάρη στις αλληλοδράσεις σε πραγματικό χρόνο μέσω των ηλεκτρονικών δικτύων), συνέχεια δράσης παρά την ασυνεχή διάρκεια (μέσω της ηλεκτρονικής αποστολής μηνυμάτων). Ο συγχρονισμός αντικαθιστά την ενότητα τόπου, η διασύνδεση υποκαθιστά την ενότητα χρόνου¹⁵¹.

ii. νέα πεδία, νέα άλματα ✓

Κάθε νέο σύστημα επικοινωνίας και μεταφοράς τροποποιεί την αντίληψη της εγγύτητας, δηλαδή την έννοια του χώρου – χρόνου. Κατά τον ίδιο τρόπο, τα διάφορα συστήματα καταγραφής και μετάδοσης (προφορική παράδοση, γραφή, οπτικοακουστική εγγραφή, ψηφιακά δίκτυα), κατασκευάζουν ρυθμούς, ταχύτητες, ιστορικές ποιότητες διαφορετικές. Ο σημερινός πολλαπλασιασμός των χώρων μάς μετατρέπει σε νομάδες νέου τύπου: αντί να ακολουθούμε τις γραμμές πορείας και μετανάστευσης στο εσωτερικό μιας δεδομένης έκτασης, πηδούμε από το ένα δίκτυο στο άλλο. Οι χώροι μεταμορφώνονται κάτω από τα πόδια μας, ωθώντας μας προς την ετερογένεση.

Φυσικά, η δυνητικοποίηση δεν είναι ένα σημερινό φαινόμενο. Αυτό που όμως αλλάζει στην εποχή μας είναι η ευρύτητα του δυνητικού φάσματος που ανοίγουν οι νέες τεχνολογίες. Η ψηφιοποίηση μοιάζει να πολλαπλασιάζει τα πεδία του δυνητικού κόσμου του ανθρώπου σε βαθμό πρωτόγνωρο για την μέχρι τώρα ιστορία του

2γ. Χαρακτηριστικοί «τύποι» δυνητικοποίησης

i. Το υπερ-σώμα ✓

¹⁴⁹ Levy P., ό.π., σ. 24

¹⁵⁰ Ο ίδιος, ό.π., σ. 26

¹⁵¹ Ο ίδιος, ό.π., σ. 27

Τα ψηφιακά δίκτυα συνιστούν συστήματα δυνητικής πραγματικότητας. Μέσα σε αυτά ο άνθρωπος κυκλοφορεί σαν σκιά, έχει μία «σχεδόν παρουσία»¹⁵². Λόγω της ψηφιακής τεχνολογίας και του κυβερνοχώρου, το σώμα μας βιώνει σήμερα μια νέα περίοδο στην περιπέτεια εξέλιξης του είδους μας.

Μέσω της τηλεπαρουσίας και των συστημάτων επικοινωνίας, τα ορατά, ακουστά και απτά σώματα πολλαπλασιάζονται και διασκορπίζονται στον έξω κόσμο. Στη δυνητικοποιημένη του μορφή, το δέρμα γίνεται διαπερατό. Ο οργανισμός αναστρέφεται όπως ένα ρούχο. Το εσωτερικό περνά στο εξωτερικό, παρ'αμένοντας ταυτόχρονα μέσα¹⁵³. Ένα πλήθος επιδερμίδων εκπορεύεται πλέον από το σώμα μας: τα ομοιώματα.

Η δυνητικοποίηση του σώματος ωθεί σε ταξίδια και σε κάθε μορφή ανταλλαγής. Το σώμα βγαίνει από τον εαυτό του, αποκτά νέες ταχύτητες, κατακτά νέα πεδία. Δεν πρόκειται για μια από-σάρκωση, αλλά για μια επανεφεύρεση, μια μετενσωμάτωση, έναν πολλαπλασιασμό, του ανθρώπου.

*«Το σύγχρονο σώμα μοιάζει με φλόγα. Συχνά είναι μικροσκοπικό, απομονωμένο, αποχωρισμένο από το περιβάλλον, σχεδόν ακίνητο. Αργότερα εξορμά έξω από τον εαυτό του, εκτινάσσει κάποιον δυνητικό βραχίονα ψηλά στον ουρανό, κατά μήκος των δικτύων επικοινωνιών. Συνδέεται τότε με το δημόσιο σώμα και καίει με την ίδια φωτιά, λάμπει με το ίδιο φως, όπως και άλλα σώματα – φλόγες. Επιστρέφει κατόπιν μετασηματισμένο, σε μια σφαίρα οιονεί ιδιωτική, και ούτω καθ' εξής, άλλοτε εδώ, άλλοτε παντού, άλλοτε στον εαυτό του και άλλοτε σε μίξη. Κάποια μέρα αποσπάται εντελώς από το υπερσώμα και σβήνει»*¹⁵⁴.

ii. υπερ-κείμενο, υπερ-εικόνα, υπερ-ήχος ✓

Το ψηφιακό κείμενο είναι δυναμικό: καθώς τροφοδοτεί ανταποκρίσεις online, καθώς τρέχει στα δίκτυα ρευστό και αποτοπικοποιημένο, καθώς «χάνεται» στον ωκεανό του κυβερνοχώρου, ανασυστήνεται, αλλά διαφορετικά και σε μια απείρως μεγαλύτερη κλίμακα, το μήνυμα και, κατ' επέκταση, την επικοινωνία μεταξύ των ανθρώπων.

Ο αναγνώστης ενός βιβλίου ή ενός άρθρου που είναι τυπωμένα στο χαρτί αντιμετωπίζει ένα φυσικό αντικείμενο στο οποίο έχει εξ ολοκλήρου παρουσιαστεί μία ορισμένη εκδοχή του κειμένου. Κατά την ανάγνωση επί της οθόνης, αυτή η ορισμένη φυσική παρουσία έχει εξαφανιστεί. Το ψηφιακό υλικό (δισκέτα, μαγνητικός σκληρός δίσκος, cd) δεν περιέχει κείμενο αναγνώσιμο από τον άνθρωπο, αλλά μια σειρά από κώδικες πληροφορικής που θα μεταφραστούν από ένα υπολογιστή σε αλφαβητικούς χαρακτήρες, για να προβληθούν σε μια οθόνη. Έτσι, η οθόνη παρουσιάζεται σαν μια επιφάνεια πάνω στην οποία ο αναγνώστης εξερευνά ένα δυνατό απόθεμα περιεχομένων. Τα τελευταία πραγματοποιούνται κατ' επιλογή, εδώ και τώρα, για ένα συγκεκριμένο αναγνώστη.

Η ψηφιακή εγγραφή στη μνήμη είναι μια δυνατόποίηση (-όχι δυνητικοποίηση, καθώς το λογισμικό, μολονότι «εύπλαστο», στην περίπτωση της αποθήκευσης, επιτρέπει μία μόνο εκτύλιξη της ακολουθίας του κειμένου) και η προβολή στην οθόνη μία πραγματοποίηση. Από την άλλη πλευρά, η – κάθε – ανάγνωση είναι μία ενεργοποίηση των σημασιών του κειμένου. Υπό αυτό το πρίσμα, η υπερκειμενοποίηση είναι μια κίνηση αντίστροφη από την ανάγνωση: παράγει, με

¹⁵² Levy P., ό.π., σ. 37

¹⁵³ σ.σ.: βλ. μέρος 4, κεφ.4, σχετικά με τη χρήση των ψηφιακών εφέ στον κινηματογράφο

¹⁵⁴ Levy P., ό.π., σ. 43

αφετηρία ένα αρχικό κείμενο, ένα κειμενικό απόθεμα, καθώς και εργαλεία σύνθεσης, χάρη στα οποία ο αναγνώστης θα μπορεί να προβάλει ένα πλήθος άλλων κειμένων. Κατά συνέπεια, το κείμενο μετατρέπεται σε κειμενικό «σταυροδρόμι», σε «κειμενική προβληματική». Με αυτόν τον τρόπο η υπερκειμενοποίηση πολλαπλασιάζει τις ευκαιρίες παραγωγής νοήματος και εμπλουτίζει την ανάγνωση.

Μέσα στον κυβερνοχώρο το κείμενο έχει τεθεί σε ροή. Περιηγείται από ιστοσελίδα σε ιστοσελίδα, συναντάται με άλλα κείμενα, διεισδύει μέσα σε αυτά, δανείζει και δανείζεται στοιχεία, χάνεται και ξαναεμφανίζεται μεταμορφωμένο, γίνεται ένα άλλο κείμενο.

Η ίδια ανάλυση ισχύει για τις εικόνες και τους ήχους. Η εικόνα γίνεται υπερεικόνα, χωρίς όρια, συνεχώς αυξανόμενη, που υπόκειται σε κάθε φαντασίωση. Αντίστοιχα οι μουσικές, «καθώς ξεπηδούν από μηχανήματα τεχνικών εφέ¹⁵⁵, από αποθηκευμένα ηχοχρώματα, από προγράμματα αυτόματης σύνθεσης, οι μουσικές του κυβερνοχώρου, σχηματίζουν όλες μαζί μίαν ανήκουστη πολυφωνία ή εκπίπτουν σε μια κακόγουστη κακοφωνία»¹⁵⁶.

iii. Υπερ-υπολογιστής

Ο υπολογιστής, σήμερα, έχει ενσωματωθεί και σχεδόν «χαθεί» μέσα στον κυβερνοχώρο. Η σύγχρονη πληροφορική έχει καταστήσει τον υπολογιστή το κέντρο, την «καρδιά» ενός διαπλεύσιμου και «διαφανούς» χώρου επικοινωνίας που είναι επικεντρωμένος στις ροές πληροφορίας.

Υπολογιστές διαφορετικής μάρκας μπορούν να μονταριστούν με βάση σχεδόν πανομοιότυπα συστατικά, και υπολογιστές της ίδιας μάρκας περιέχουν στοιχεία ποικίλης προέλευσης. Από την άλλη, συστατικά του υλικού της πληροφορικής (δέκτες, μνήμες, επεξεργαστές, κλπ) μπορούν να βρίσκονται και σε άλλες συσκευές εκτός των καθαυτό υπολογιστών: σε οικιακές συσκευές, σε φωτοτυπικά μηχανήματα, σε φαξ, σε κάμερες, σε τηλεοράσεις κτλ. Παντού, εν ολίγοις, όπου γίνεται αυτόματη επεξεργασία ψηφιακής πληροφορίας.

Ακόμη πιο σημαντικό είναι το γεγονός ότι ένας υπολογιστής, συνδεδεμένος με το διαδίκτυο, μπορεί να προσφύγει στις ικανότητες μνήμης άλλων υπολογιστών του δικτύου (που, με τη σειρά τους, κάνουν το ίδιο), όπως και σε διάφορες συσκευές λήψης και προβολής πληροφορίας. Γενικά, όλες οι λειτουργίες της πληροφορικής μπορούν να διανεμηθούν.

Ο υπολογιστής δεν είναι πια μία αυτόνομη μονάδα, αλλά ένα τμήμα ενός ευρύτερου σχηματισμού, μια συνιστώσα του οικουμενικού δικτύου. Οι λειτουργίες του είναι κατακερματισμένες και διατρέχουν κάθε στοιχείο του τεχνικού κόσμου. Μοιάζει, συνεπώς, σαν να υπάρχει μόνο ένας (υπερ)υπολογιστής πια, του οποίου τα όρια και το περίγραμμα είναι πολύ δύσκολο να προσδιοριστούν. Πρόκειται για έναν υπολογιστή που «το κέντρο του βρίσκεται παντού και η περιφέρειά του πουθενά, για έναν υπολογιστή υπερκειμενικό, διάσπαρτο, ζωντανό, ταχέως πολλαπλασιαζόμενο, ατελείωτο, δυννητικό, έναν υπολογιστή – Βαβέλ: για τον ίδιο τον κυβερνοχώρο»¹⁵⁷.

3. Ζωή και πνεύματα στον κυβερνοχώρο

¹⁵⁵ σ.σ.: βλ. ΜΕΡΟΣ IV, κεφ. 3 για τη χρήση των ψηφιακών εφέ στον κινηματογράφο και στη μουσική βιομηχανία

¹⁵⁶ Levy P., ό.π., σ. 64

¹⁵⁷ Ο ίδιος, ό.π., σ. 61

3α. Νέες κοινότητες, νέα άτομα.

Οι άνθρωποι που περιηγούνται στον κυβερνοχώρο, έρχονται καθημερινά σε επαφή με άλλους ανθρώπους, βρίσκονται σε μία διαρκή συναλλαγή: επικοινωνούν, μοιράζονται εμπειρίες, πραγματοποιούν αγοραπωλησίες, συμμετέχουν σε παιχνίδια, ανταλλάσσουν επιστολές. Εξαιτίας όλων αυτών των δραστηριοτήτων, που αγκαλιάζουν μεγάλο μέρος της ανθρώπινης πρακτικής και συμπεριφοράς, πολλοί μιλούν για νέες κοινότητες, οι οποίες λειτουργούν συμπληρωματικά ή και ως υποκατάστατα των πραγματικών.

Στην προσπάθεια του να δώσει έναν – πρόχειρο, έστω - ορισμό της ανθρώπινης κοινότητας, ο G. Graham¹⁵⁸ στέκεται σε τρία βασικά χαρακτηριστικά της. Καταρχήν η κοινότητα, ως ενότητα, γίνεται αντιληπτή σαν μια ομαδοποίηση ενδιαφερόντων – ένα σώμα ανθρώπων που συνδέονται, όχι από κάποια αρχή, αλλά από το τυχαίο γεγονός των κοινών ενδιαφερόντων. Σε ένα δεύτερο στάδιο, τα μέλη της κοινότητας συγκροτούν μία «αντικειμενική ομάδα συμφερόντων». Μία αντικειμενική ομάδα συμφερόντων είναι αυτή, τα μέλη της οποίας, είτε κατά τρόπο ευεργετικό είτε κατά τρόπο εναντιωματικό, επηρεάζονται από τα ίδια πράγματα. Τέλος, τα μέλη της κοινότητας υπόκεινται σε έναν Κανόνα, ο οποίος καθορίζει τόσο το ποια θα είναι τα αντικειμενικά συμφέροντα όσο και το ποια θα είναι τα υποκειμενικά ενδιαφέροντα.

Εφαρμόζοντας την ανάλυση αυτή στην περίπτωση των κοινοτήτων που δημιουργούνται στον κυβερνοχώρο, μπορούμε εύκολα να συμπεράνουμε ότι πληρούνται τα δύο πρώτα κριτήρια: Αποτελούν ομάδες κοινού ενδιαφέροντος: οι άνθρωποι που συνομιλούν εντός τους, ενδιαφέρονται για τα ίδια πράγματα. Παράλληλα, είναι εύλογο να τις θεωρήσουμε ομάδες αντικειμενικού συμφέροντος: εκείνοι που δραστηριοποιούνται μέσα σε αυτές, μοιράζονται κοινά υλικά συμφέροντα – λ.χ. την παροχή περισσότερων γραμμών από και προς την Αμερική ή την Ευρώπη, την εφεύρεση λογισμικού ακόμη πιο φιλικού προς το χρήστη κλπ.

Ωστόσο, φαίνεται να απουσιάζει το τρίτο κριτήριο: η ύπαρξη μιας συντεταγμένης εξουσίας η οποία ρυθμίζει τις σχέσεις και τις συμπεριφορές. Στο Διαδίκτυο τίποτα δεν δεσμεύει κανέναν: δεν υπάρχουν νόμοι που να βασίζονται σε κάποια επίσημη εξουσία, υπάρχουν μόνο οι κανόνες που επιτάσσει μία ελαστική ηθική. Καθένας είναι ελεύθερος να παραμείνει στην κοινότητα για όσο επιθυμεί, να φύγει επ' αόριστον ή κάποτε να επιστρέψει. Κατά τον ίδιο τρόπο κάποιος μπορεί να επιδείξει κόσμια συμπεριφορά ή, αντιθέτως, να προβεί σε βωμολοχίες και εν γένει απρεπή συμπεριφορά. Στην τελευταία περίπτωση πάντως, συνήθως υπόκειται στην απόρριψη των υπόλοιπων μελών που τείνουν να αγνοούν την παρουσία του και, κατά συνέπεια, να τόν θέτουν στο περιθώριο.

Σε γενικές γραμμές μπορούμε να μιλάμε για κοινότητες που «προσιδιάζουν» στις πραγματικές. Ίσως η κύρια διαφορά σε σχέση με τις τελευταίες να έγκειται στον προσωρινό χαρακτήρα των ηλεκτρονικών κοινοτήτων. Εξαιτίας της αχανούς έκτασης του κυβερνοχώρου, καθώς και της έλλειψης πραγματικής διαπροσωπικής επαφής που θα έκανε τις σχέσεις πιο ουσιαστικές, τα άτομα συνήθως επιδίδονται σε ένα συνεχή πειραματισμό. Από τη στιγμή, «που απουσιάζει η ηθική δέσμευση με ένα πρόσωπο ή ένα τόπο, είναι φυσικό τα άτομα να εμπλέκονται σε προσωρινές σχέσεις και να βιώνουν φευγαλέες εμπειρίες»¹⁵⁹.

¹⁵⁸ Graham, G., *Internet: Μια Κοινωνιολογική Προσέγγιση*, Αθήνα: Περίπλους, 2001, σ. 215 - 217

¹⁵⁹ Jones St., *Cybersociety 2.0*, California: Sage, 1998, p. 36

Οι ομάδες του κυβερνοχώρου συχνά αναφέρονται και ως «κοινότητες του μυαλού», με την υπόνοια μιας υψηλότερης μορφής ανταλλαγής. Σε πολλές περιπτώσεις, η σύγκλιση των ενδιαφερόντων κάνει τα μέλη μιας ηλεκτρονικής κοινότητας να μοιράζονται σκέψεις και συναισθήματα με ιδιαίτερη θερμότητα. Αν και το κάνουν με απόλυτη ειλικρίνεια, εντούτοις, είναι προφανές ότι πρόκειται για ατελή επικοινωνία. Το λεξιλόγιο του διαδικτύου αφορά κυρίως στο γραπτό λόγο, ενώ το ανθρώπινο εκφραστικό ρεπερτόριο περιλαμβάνει κι άλλες μορφές επικοινωνιακών κωδίκων όπως βλέμματα, χειρονομίες, μορφασμούς, κλπ. Με αυτά τα μέσα επικοινωνούμε συχνά το ίδιο καλά, ενίοτε και καλύτερα, απ' ό,τι με τις λέξεις. Επομένως, η αξία αυτού του άναρθρου λεξιλογίου δεν πρέπει να υποτιμάται. Στο διαδίκτυο όμως τέτοιοι κώδικες επικοινωνίας παύουν να υφίστανται.

Δεδομένης της απρόσωπης επικοινωνίας, οι ηλεκτρονικές κοινότητες διαφοροποιούνται και σε ένα ακόμη σημείο: Ουδείς γνωρίζει επ' ακριβώς την πραγματική ταυτότητα ή τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του ατόμου με το οποίο έρχεται σε επαφή. Αφενός η απουσία φυσικής παρουσίας, αφετέρου η λογική και η λειτουργία της δικτυακής τεχνολογίας επιτρέπουν στους χρήστες να υιοθετήσουν πλαστές ταυτότητες και αλλοιωμένα χαρακτηριστικά. Η παρουσία δηλώνεται με ψευδώνυμα που, άλλοτε αντανakλούν πραγματικές ιδιότητες και άλλοτε, πάλι, όχι. Μία π.χ. μεσοκοπή γυναίκα – μητέρα μπορεί να διαλέξει να την αποκαλούν «μαμά», μπορεί όμως να εμφανίζεται και ως ένας «Μπιλ» ή κάποιος «ποδοσφαιριστής». Η σύγχυση επιτείνεται από τη στιγμή που πολλά άτομα συμμετέχουν παράλληλα σε διάφορες ομάδες – κοινότητες με διαφορετικά ονόματα.

Ο κυβερνοχώρος προσφέρει, επομένως, στους χρήστες μεγάλα περιθώρια ανωνυμίας. Φύλο, ηλικία, καταγωγή, χρώμα δέρματος, εμφάνιση είναι στοιχεία που δεν έχουν καμία σημασία στο χώρο του διαδικτύου. Τα μόνα που αποτελούν στοιχεία ταυτότητας είναι τα – περιστασιακά – ενδιαφέροντα και οι προτιμήσεις. Για πολλούς, αυτό συνιστά τη δυνατότητα βίωσης μίας πρωτόγνωρης ελευθερίας¹⁶⁰. Για άλλους αποτελεί απόδειξη της αδυναμίας του διαδικτύου να στεγνάσει ουσιαστικές σχέσεις και να οδηγήσει σε συλλογικότητες με συνοχή.

Οπωσδήποτε τα υποκείμενα μέσα στον κυβερνοχώρο χαρακτηρίζεται από μεγάλη κινητικότητα. Μοιάζουν περισσότερο με νομάδες παρά με κατοίκους μιας συγκεκριμένης κοινότητας που συγκροτείται σε κάποιο σταθερό τόπο ή χρόνο. Ως υποκείμενα του δυνητικού είναι ελεύθερα να πάρουν όποια μορφή επιθυμήσουν, να υποδυθούν όποιον ρόλο θελήσουν, να προσποιηθούν ότι προέρχονται από άλλα μέρη, άλλους γονείς, άλλα πολιτισμικά περιβάλλοντα... Εν-ολίγοις, να γίνουν Άλλοι – ή, πιο ορθά, να γίνουν σκιές.

3β. MUDS, MOOS, Geocities

Οι ομάδες πολλαπλών χρηστών δεν αποτελούν καινοτομία – τα MUDS (“multi-user directional systems”) και τα MOOS (“multi-objects oriented systems”)¹⁶¹ είναι γνωστά στη λογοτεχνία. Το να ανήκεις σε ομάδα πολλαπλών χρηστών σημαίνει περισσότερα από ηλεκτρονική αλληλογραφία μέσω ηλεκτρονικών μέσων. Καταλήγει σε συζήτηση ανάμεσα σ' έναν αόριστο αριθμό ανθρώπων, που δεν εμποδίζονται από τις διαφορές στην ώρα και τη γεωγραφική απόσταση, τον κοινωνικό περίγυρο ή τους πολιτικούς περιορισμούς. Τέτοιες συζητήσεις μπορούν να κατασκευαστούν. Στο ηλεκτρονικό σαλόνι οι συμμετέχοντες διαιρούνται σε ομάδες βάσει των

¹⁶⁰ Shields R., *Cultures of Internet*, London: Sage, 1996, p. 38

¹⁶¹ Graham G., ό.π., σ. 237

ενδιαφερόντων τους – αυτοί ενδιαφέρονται για βιβλία, οι άλλοι για σπορ κλπ. Οι σχετικά απλοί αυτοί συνδυασμοί επιτρέπουν τη μετάβαση σε πιο πολύπλοκες αρχιτεκτονικές: στις GeoCities.

Οι GeoCities (Γεωπόλεις)¹⁶² πήραν το όνομα μιας από τις πρώτες εταιρείες λογισμικού (τώρα υπάρχουν αρκετές άλλες) που προμήθευσαν τους ατομικούς χρήστες με πολύ φθηνά μέσα για την κατασκευή των δικών τους ιστοσελίδων. Αύξηση της δημοτικότητάς τους υπήρξε ραγδαία: Ενώ το 1995 η εταιρεία GeoCities είχε την επιμέλεια 10.000 προσωπικών ιστοσελίδων, το 1998 έφτασε να εξυπηρετεί 625.000.000 page views. Σήμερα, μία δεκαετία αργότερα ο αριθμός αυτός έχει αυξηθεί κατά γεωμετρικό τρόπο, μολονότι, πλέον, η τεχνογνωσία δημιουργίας προσωπικών ιστοσελίδων έχει διαδοθεί με αποτέλεσμα την αποκέντρωση της διαδικασίας κατασκευής των διαδικτυακών τόπων πολλαπλών χρήσεων.

Η αρχιτεκτονική των GeoCities, όπως αποκαλύπτει και το όνομά τους, μοιάζει με αυτήν μιας πραγματικής πόλης. Αυτοί που επισκέπτονται μία Γεωπολή μπορούν να μείνουν σε «σπίτια», που βρίσκονται σε «γειτονιές», μέσα στις «πόλεις». Ο σκοπός δημιουργίας αυτών των πόλεων είναι να συγκεντρώνουν μαζί όσους έχουν κοινά ενδιαφέροντα και παρόμοιες απόψεις. Γι' αυτό και φέρουν ονόματα ενδεικτικά των προτιμήσεων και ενδιαφερόντων των ομάδων που κατοικούν εκεί: Στην «Αθήνα» ζουν όσοι ενδιαφέρονται για την εκπαίδευση, τη λογοτεχνία, τη φιλοσοφία. Στο «Παρίσι» μένουν όσοι αναζητούν τον έρωτα, την ποίηση, τις τέχνες. Το «Hollywood» ενδείκνυται για τους φίλους του κινηματογράφου και της τηλεόρασης. Το «CollegePark» απευθύνεται σε φοιτητές, πανεπιστημιακούς, ακαδημαϊκούς. Το «Wellesley» αποτελεί «κοινότητα για γυναίκες», ενώ το «WestHollywood» είναι τόπος προορισμού για «τους gay, τους αμφιφυλόφιλους και τους τραβεστί».

Μέσα σε αυτές τις κοινότητες, κάθε χρήστης έχει ένα κατοικούμενο site – υπάρχουν χρήστες που «μένουν» δίπλα και άλλοι που «μένουν» πιο μακριά. Όλα αυτά τα χαρακτηριστικά μπορούν να αναπαρασταθούν οπτικά. Συνήθως οι εικόνες που υπάρχουν αντανακλούν κάτι από το πνεύμα της κοινότητας. Έτσι οι κατοικίες στο Pentagon είναι σκηνές στρατιωτικού στυλ, ενώ στο Enchanted Forest (Μαγεμένο Δάσος – ένα site για παιδιά) οι κατοικίες έχουν τη μορφή «χαριτωμένων» αγροκτημάτων. Οι αλλαγές που μπορούν να γίνουν στις κατοικίες, περιγράφονται ως «αλλαγή επίπλων» ή «μετακόμιση», αλλαγές που τα άλλα μέλη μπορούν να δουν, να σχολιάσουν, να εκτιμήσουν.

Όπως προτείνει το όνομά τους (MUDS), τα sites πολλαπλών χρηστών ξεκίνησαν ως ψηφιακά παιχνίδια με πολλούς παίκτες. Η συντριπτική πλειοψηφία των παικτών παραμένει προσηλωμένη στα παιχνίδια και γενικά στις δραστηριότητες ελεύθερου χρόνου. Αυτό άλλωστε εξηγεί την υψηλή δημοφιλία τους: συνδυάζουν τις ατραξιόν της τηλεόρασης, των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και των ψυχαγωγικών δραστηριοτήτων, με την αλληλεπίδραση και την ικανότητα διαμόρφωσης / τροποποίησης του οτιδήποτε εμφανίζεται στην οθόνη. Η ύπαρξη, ωστόσο, sites με πολύ πιο σοβαρά ενδιαφέροντα – εκπαίδευση, πολιτική, σχέσεις των φύλων κλπ - γέννησε την ελπίδα ενασχόλησης των ανθρώπων με κάτι πιο σοβαρό από την απλή διάθεση του ελεύθερου χρόνου. Σε μερικές Γεωπόλεις, όπου υπήρξε έντονο ενδιαφέρον για την πολιτική, έλαβαν χώρα, για παράδειγμα, πολιτικές εκστρατείες για «δήμαρχο» ή «σερίφη» και οι χρήστες που εκλέχτηκαν είχαν «δύναμη αστυνόμευσης». Εύλογα αυτή η «εμβάθυνση» των δραστηριοτήτων – πέρα από την πολυχρηστική ή αλληλεπιδρούσα φύση των ηλεκτρονικών κοινοτήτων – έγειρε το

¹⁶² Graham G., ό.π., σ. 238 - 239

ερώτημα: είναι αυτές οι εικονικές κοινότητες νέα είδη κοινότητας, στα πρότυπα των πραγματικών;

Μία πρόχειρη απάντηση είναι ότι, παρά τις πολυσχιδείς δραστηριότητες που αναπτύσσονται στο εσωτερικό τους, - και - οι Γεωπόλεις διακρίνονται από περιορισμένη δυνατότητα επικοινωνίας – την επικοινωνιακή δυναμική που εντοπίζονται στη φυσική επαφή και ανταλλαγή αισθημάτων.

Φυσικά δεν μπορούμε να αποκλείσουμε το ενδεχόμενο ότι, στο μέλλον, θα βρεθεί ίσως η κατάλληλη επικοινωνία που θα καλύψει αυτό το κενό. Μπορούμε να υποθέσουμε ότι κάποια στιγμή θα αναδειχτούν τα τεχνικά μέσα που θα μας επιτρέψουν, πέραν της γλωσσικής επικοινωνίας, και την απτή επαφή. Αν και εφόσον καλυφθούν αυτές οι ανεπάρκειες, η επικοινωνία και η ανθρώπινη συναλλαγή στο διαδίκτυο θα γίνει όπως τη γνωρίζουμε στην κανονική ζωή. Βέβαια, όσα περισσότερα κενά καλύπτει η τεχνολογία, τόσο πιο κοντά έρχεται ο κυβερνοχώρος στην αληθινή ζωή, συνεπώς τόσο λιγότερο μπορούμε να ισχυριστούμε ότι αποτελεί πραγματική καινοτομία.

4. Εικόνες από ένα κοντινό μέλλον: Το Bodynet και το Smartroom

Η επέκταση του κυβερνοχώρου, καθώς και η βελτίωση και διάδοση της ψηφιακής τεχνολογίας οδηγεί με ταχύ ρυθμό τον άνθρωπο στον κόσμο της επιστημονικής φαντασίας. Η ταχύτητα ανάπτυξης των νέων τεχνολογιών είναι τέτοια ώστε υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να διαψευστούμε και να εκτεθούμε σε περίπτωση που δηλώσουμε ότι κάτι είναι *a priori* αδύνατο. Αυτό ισχύει κατ' εξοχήν για την τεχνολογία VR (virtual reality) η οποία, μολονότι έχει διαμορφωθεί σε μεγάλο βαθμό ανεξάρτητα από το διαδίκτυο, εντούτοις φαίνεται να βρίσκει μεγάλο πεδίο εφαρμογής μέσα σε αυτό.

Επί του παρόντος η ζωή στον κυβερνοχώρο συνεπάγεται κυρίως την αλληλόδραση μέσα σε έναν κόσμο του δυνητικού που προήλθε από τη νέα τεχνολογία. Ωστόσο, κάποιοι υποθέτουν η εισαγωγή στον κυβερνοχώρο των επινοήσεων της τεχνολογίας VR, που θα αναπτυχθούν στο μέλλον, θα οδηγήσει σε μια «καθολική» εμπειρία. Τέτοια βήματα προς αυτή την κατεύθυνση είναι το «Bodynet» και το «Smartroom». Ο Μάικλ Δερτούζος, ένας από τους πιο ενθουσιώδεις δημιουργούς και υποστηρικτές του κόσμου της πληροφορικής, περιγράφει το Bodynet ως εξής:

«Το bodynet είναι το πνευματικό παιδί του Όλιν Σίβερς, από το Ινστιτούτο Τεχνολογίας της Μασαχουσέτης... Το bodynet του Σίβερς χτίζεται σε ένα ζευγάρι “μαγικά γυαλιά” που φοράς. Έχουν διανυγείς φακούς που σου επιτρέπουν να δεις που πηγαίνεις, αλλά επίσης μικροσκοπικές ένθετες παρουσιάσεις που δείχνουν έγχρωμες εικόνες σε κάθε μάτι. Οι εικόνες παράγονται από έναν υπολογιστή με μέγεθος πακέτου τσιγάρων στη ζώνη ή στην τσάντα σου. Επίσης, τα γυαλιά έχουν αισθητήρες photodiode που καταγράφουν το άσπρο των ματιών σου, προκειμένου να εντοπίσεις που κοιτάξεις. Μικροσκοπικά μικρόφωνα και ακουστικά προσαρμοσμένα στα γυαλιά σου επιτρέπουν να μιλάς και να ακούς τον εξοπλισμό σου... Τα μηχανήματα επικοινωνούν το ένα με το άλλο σε μια γλώσσα που ονομάζεται γλώσσα του σώματος (bodytalk), και η οποία

εκπέμπεται μέσω ραδιοκυμάτων χαμηλής ισχύος που περιορίζονται σε έναν αόρατο φάκελο γύρω από το σώμα σου – το δίκτυο του σώματος ή *bodynet*»¹⁶³.

Εξελιγμένη μορφή του *bodynet* είναι το *smartroom*. Πρόκειται για ένα δυνητικό δωμάτιο, διαμορφωμένο κατά τη βούληση, τη φαντασία και την αισθητική του χρήστη της VR τεχνολογίας – ή άλλων χρηστών (π.χ. φίλων του πρώτου), μέσα στο οποίο ζει και κυκλοφορεί η δυνητική προέκταση του εαυτού του χρήστη. Εκεί ο δυνητικός εαυτός μας μπορεί να συναντηθεί με τους δυνητικούς χαρακτήρες άλλων προσώπων, να παίξει μαζί τους, να συζητήσει, να δειπνήσει, να καυγαδίσει, να προκαλέσει ευτράπελα επεισόδια, ακόμη και να έρθει σε – δυνητική – σεξουαλική επαφή με τη γυναίκα των ονείρων του. Το *smartroom* μοιάζει με το περιβάλλον ενός ψηφιακού παιχνιδιού κονσόλας με τη διαφορά ότι πρωταγωνιστής, «μέσα και έξω από αυτό», είναι ο ίδιος ο χρήστης.

Το *bodynet* και το *smartroom* αναμένεται να προσδώσουν στη ζωή μέσα στο διαδίκτυο έναν πολύ πιο πιστό στην πραγματικότητα, έναν πολύ πιο αληθοφανή, χαρακτήρα. Ως εκ τούτου, σε ένα όχι και πολύ μακρινό μέλλον όλα θα μοιάζουν πιθανά: από το να συναντήσει κάποιος τη Μέρλιν Μονρόε ή τον Τσε Γκεβάρα, ως το να «χαϊδέψει» μία ανθρωποφάγο τίγρη στα βάθη της ζούγκλας.

Υπό τη σκοπιά αυτής της απόλυτης δυνητικοποίησης, χρησιμοποιείται συχνά, στον κόσμο της πληροφορικής και του κυβερνοχώρου, ο όρος «εικονική πραγματικότητα». Βέβαια, δεν είναι η πρώτη φορά που επιτυγχάνεται η σύγκλιση του πραγματικού κόσμου με το φανταστικό. Διαβάζοντας π.χ. ένα καλογραμμένο, γλαφυρό μυθιστόρημα είναι δυνατόν να ζήσουμε, στη φαντασία μας, τη συνάντηση με μία τίγρη. Η θεμελιώδη διαφορά, ωστόσο, μεταξύ ενός μυθιστορήματος και μιας VR εμπειρίας, έγκειται στο βαθμό πειστικότητας της αναπαράστασης. Στη δεύτερη περίπτωση είναι ως εάν η φαντασία μας να αποκτά σάρκα και οστά, σαν το φανταστικό να γίνεται ταυτόσημο του πραγματικού.

Για τον Κένταλ Γουόλτον, η εικονική πραγματικότητα είναι η απόλυτη προσποίηση. Οι τεχνολογίες που καθιστούν εφικτή την VR επεκτείνουν στον ύψιστο βαθμό την έννοια της προσποίησης, η οποία είναι πανταχού παρούσα στις ταινίες, τις θεατρικές παραστάσεις, τα μυθιστορήματα, και η οποία μας επιτρέπει να απολαμβάνουμε τις εμπειρίες που απεικονίζονται, χωρίς το κόστος που θα είχαμε αν τις βιώναμε: «*Η προσποίηση είναι μια πραγματικά αξιόλογη εφεύρεση. Μπορούμε να βεβαιωθούμε ότι κερδίζουν οι καλοί ή να δούμε πώς είναι να κερδίζουν οι κακοί... στην πραγματική ζωή πρέπει να πληρώσει κανείς τίμημα, όταν κερδίζουν οι κακοί, ακόμη κι αν μαθαίνουμε από την εμπειρία. Η προσποίηση παρέχει την εμπειρία – ή τελοσπάντων κάτι τέτοιο – δωρεάν. Η διάσταση μεταξύ ψεύδους και αλήθειας μας γλιτώνει από πόνο και βάσανα που θα έπρεπε να υποφέρουμε στον πραγματικό κόσμο. Συνειδητοποιούμε μερικά από τα οφέλη της σκληρής εμπειρίας, χωρίς να χρειάζεται να τήν υποστούμε*»¹⁶⁴.

¹⁶³ Dertouzos M., *What Will Be: How the New World of Information Will Change Our Lives*, London: Piatkus, 1997, p. 64-65

¹⁶⁴ Walton K., *Mimesis as Make-Believe*, Cambridge: Harvard University Press, 1990, p. 68, από το βιβλίο Graham G., ό.π., σ.251

ΜΕΡΟΣ VI

Αντί Επιλόγου

Αποτιμώντας το Ψηφιακό Κόσμο: συζήτηση με υποστηρικτές και σκεπτικιστές

«Μικροεπεξεργαστές που θα έχουν τη δυνατότητα να επικοινωνούν με τους υπολογιστές μας σε ολόκληρο το σπίτι, το γραφείο ή το διαδίκτυο θα ενσωματωθούν σε πολλά από τα αντικείμενα για τα οποία νοιαζόμαστε. Αυτές οι διασυνδεδεμένες συσκευές θα μας ζυγίζουν καθώς στεκόμαστε στο μπάνιο το πρωί. Θα ετοιμάζουν το μεγαλύτερο μέρος του πρωινού μας και θα το έχουν έτοιμο μόλις θα μπαίνουμε στην κουζίνα (ενώ θα παραγγέλνουν ακόμα και τα τρόφιμα που τελειώνουν). Θα μας παραδίδουν, την ώρα που τρώμε, ένα επείγον υπόμνημα που περιμέναμε με ανυπομονησία και θα επιστρέφουν την προφορική μας απάντηση. Θα ανοίγουν το γκαράζ και θα μειώνουν τη θερμοκρασία του σπιτιού την ώρα που φεύγουμε για το γραφείο. Και θα ανακοινώνουν, την ώρα που θα περνάμε από την έξοδο, ένα ειδικό πρωινό πρόγραμμα που περιμέναμε και τώρα μπορούμε να το ακούσουμε, ενώ, για να αποφύγουμε τα τελευταία μπιτιλιαρίσματα, πληροφορίες γύρω από την κυκλοφοριακή κατάσταση θα προβάλλονται στο παρμπρίζ. Οι επεξεργαστές θα ελέγχουν τις συσκευές ακούραστα, 24 ώρες το 24ωρο, ενώ θα μας προσφέρουν άμεση πρόσβαση σε αυτές, καθώς και πληροφορίες για όλα τα προσωπικά μας συστήματα. Θα παρέχουν επίσης πρόσβαση στο Web, όποτε το θέλουμε, οπουδήποτε κι αν βρισκόμαστε, μέσω οποιασδήποτε συσκευής είναι διαθέσιμη εκείνη την ώρα».

Με αυτά τα λόγια περιγράφει ο Μάικλ Δερτούζος το μέλλον. Και μπορεί η εικόνα που παρουσιάζει να μοιάζει με φουτουριστικό σκηνικό ταινίας επιστημονικής φαντασίας, ωστόσο φαίνεται να πρόκειται για πραγματικότητα που θα βιώσει ο άνθρωπος σε ένα μέλλον όχι και τόσο μακρινό. Ο ψηφιακός κόσμος που οραματίστηκαν οι ερευνητές στο MIT της Μασαχουσέτης είναι ήδη εδώ. Η σύγκλιση των τηλεπικοινωνιών, της πληροφορικής και των οπτικοακουστικών μέσων, η δημιουργία του κυβερνοχώρου και ο σχηματισμός ψηφιακών δικτύων, μέσα από τα οποία τεράστιος όγκος πληροφοριών μεταφέρεται αστραπιαία από άκρη σε άκρη του πλανήτη, συνεπάγεται νέα δεδομένα για τον άνθρωπο και τον πολιτισμό του. Τίποτα δεν είναι το ίδιο σε σύγκριση με ό,τι ίσχυε πριν 15 – 20 χρόνια. Οι νέες τεχνολογίες αποδομούν τον πολιτισμό, όπως τον γνωρίζαμε, διαμορφώνουν νέα μοντέλα ατομικής και συλλογικής δράσης, νέους τρόπους ζωής, σκέψης και επικοινωνίας, φέρνουν νέες υποκειμενικότητες στο προσκήνιο της Ιστορίας. Εύλογα, προκύπτουν σοβαρά ερωτήματα: ποιος είναι ο νέος άνθρωπος που αναδύεται μέσα από στα ψηφιακά περιβάλλοντα; Πού οδηγούν οι τεχνολογικές εξελίξεις; Τι μπορούμε να περιμένουμε ακόμα; Εν κατακλείδι: πόσο καλύτερος ή χειρότερος είναι ο νέος κόσμος που έχει ανατείλει;

Οπωσδήποτε η γνώμη του οραματιστή, βασικού διαμορφωτή και συνοδοιπόρου των τεχνολογικών εξελίξεων, Μάικλ Δερτούζου, έχει βαρύνουσα σημασία. Ο Ελληνοαμερικανός ερευνητής έβλεπε, όχι μόνο με αισιοδοξία, αλλά και με ενθουσιασμό την τεχνολογική ανάπτυξη. Πίστευε ότι το διαδίκτυο, οι «έξυπνες συσκευές» και τα νέα διαδραστικά μέσα προσφέρουν τη δυνατότητα στον άνθρωπο

να βιώσει μία πρωτόγνωρη ελευθερία, πέρα από κάθε περιορισμό χώρου, χρόνου ή συντεταγμένων πολιτικών εξουσιών. Κατά την άποψή του, η ψηφιοποίηση και το διαδικτυο αποκεντρώνουν τις διαδικασίες παραγωγής της πληροφορίας, επεκτείνουν την επικοινωνία των ανθρώπων, εμβαθύνουν την έννοια και τις πρακτικές άσκησης της πολιτικής και της δημοκρατίας, ανοίγουν ευρύτερους ορίζοντες στην εκπαίδευση, διευκολύνουν τους τρόπους εργασίας, μειώνουν τις αποστάσεις, φέρνουν πιο κοντά τον άνθρωπο στον άνθρωπο. Βέβαια, όπως παρατηρούσε, η επανάσταση της πληροφορικής, είναι «μια ανολοκλήρωτη επανάσταση»¹⁶⁵ - με την έννοια ότι δεν έχει ακόμη πλήρως δρομολογηθεί και εκτυλιχθεί όλο το φάσμα των εφαρμογών της -, συνεπώς δεν μπορούμε να εκτιμήσουμε ακόμα το σύνολο των επιπτώσεων της για τον άνθρωπο.

Στο ίδιο μήκος κύματος κινούνται οι απόψεις του συναδέλφου του καθηγητή, Νίκολας Νεγρεπόντε. Ο γνωστός ερευνητής βλέπει με πολύ θετικό μάτι τη «συνύπαρξη ανθρώπων και bits»¹⁶⁶. Θεωρεί ότι ο χώρος των πολυμέσων «θα γεφυρώσει τη διάκριση μεταξύ τεχνολογίας και ανθρωπιστικών επιστημών, μεταξύ επιστήμης και τέχνης, μεταξύ του δεξιού και του αριστερού ημισφαιρίου του εγκεφάλου»¹⁶⁷. Η τεχνολογικές εξελίξεις αναμένεται να επιφέρουν τη σύγκλιση ανάμεσα τις επιμέρους κουλτούρες. Τα νέα μέσα, υποστηρίζει, επιτρέπουν ταξίδια σε κάθε γωνιά της γης, μας φέρνουν σε επαφή με ανθρώπους που, υπό άλλες συνθήκες, πολύ δύσκολα θα μπορούσαμε να γνωρίσουμε. Πρόκειται για μέσα εξατομικευμένης χρήσης που επιτρέπουν να καλλιεργήσουμε πιο συστηματικά τα δικά μας, προσωπικά ενδιαφέροντα. Γενικά, λύσεις που παλαιότερα φαίνονταν αδύνατες, σήμερα είναι εφικτές. Κι όλα αυτά χάρη σε μια «οικουμενική ψηφιακή παλέτα»¹⁶⁸.

Την ίδια αισιοδοξία μοιράζεται ο Pierre Levy. Το κυβερνο-όραμα του Γάλλου συγγραφέα για τη νέα τεχνολογική εποχή είναι ένα όραμα παγκόσμιας σύγκλισης των αξιών, εναρμόνισης του πολιτισμού σε ένα ενιαίο - ανώτερο - πλαίσιο και εγκαθίδρυσης μιας νέας κοινότητας. Για το Levy, οι τεχνολογίες της πληροφορικής και της επικοινωνίας επεκτείνουν και προάγουν την ανθρώπινη γνώση, η οποία χαρακτηριζόταν, μέχρι σήμερα, «...από μία γραμμική, άκαμπτη δομή, που (...) άφηνε περιθώρια για ολοκληρωτικές προοπτικές και συγκεντρωτικό έλεγχο»¹⁶⁹. Προχωρώντας ένα βήμα πιο πέρα, ο Levy αντιλαμβάνεται τον κυβερνοχώρο ως έκφραση της επιθυμίας του ανθρώπου «να ενταχθεί στο εσωτερικό ενός κοινωνικού μεγαψυχισμού, να γίνει το υποκείμενο μιας συλλογικής νοημοσύνης, η οποία μόλις τώρα γεννιέται»¹⁷⁰.

Ανάλογη στάση επιδεικνύουν η Cristina Odone και ο Howard Rheingold. Για την πρώτη, οι διαδικτυακές συνδέσεις φαίνονται έτοιμες να αναβιώσουν «αυτήν την αίσθηση του "ανήκειν", η οποία βρισκόταν στον πυρήνα της παραδοσιακής κοινότητας, αλλά σήμερα έχει παρακμάσει». Οπότε το διαδικτυο θα μπορούσε να λειτουργήσει «...ως το πρώτο κτίριο του τετραγώνου στη δημιουργία μιας νέας κοινωνικής αλληλεγγύης, θεμελιωμένης σε διαπολιτισμικές αρχές και στερεωμένης σε μια "ενδυνάμωση" των περιθωριακών ατόμων (...). Ένας νέος γενναίος κόσμος ανατέλλει, στον οποίο η καρδιά και η ψυχή αποκαθίστανται στο πολιτικό σώμα, δίνοντας φωνή

¹⁶⁵ Dertouzos M., *What Will Be: How the New World of Information Will Change Our Lives*, London: Piatkus, 1997

¹⁶⁶ Νεγρεπόντε Ν., *Ψηφιακός Κόσμος*, Αθήνα: Καστανιώτης, 1995, σ. 98

¹⁶⁷ Ο ίδιος, ό.π., σ. 93

¹⁶⁸ Ο ίδιος, ό.π., σ. 170

¹⁶⁹ Levy P., *Cyberculture*, Paris: Odile Jacob, 1997

¹⁷⁰ Levy P., *Δυνητική Πραγματικότητα, Η φιλοσοφία του Πολιτισμού και του Κυβερνοχώρου*, Αθήνα: Κριτική, 1999, σ. 89

στους αδύναμους και δημόσιο χώρο στο άτομο»¹⁷¹. Από την πλευρά του ο τεχνολογολόγος, H. Rheingold, είναι πεπεισμένος ότι το διαδίκτυο είναι ένα σύγχρονο μέσο, ικανό «όχι μόνο για να επαναφέρει την έννοια της κοινότητας, αλλά και για να εμφυσήσει έναν αληθινό πνευματικό κοινοτισμό»¹⁷².

Στην αντίπερα όχθη, οι Ρόμπινς και Ουέμπστερ βλέπουν στις νέες τεχνολογίες περισσότερες αρνητικές παρά θετικές συνέπειες για τον άνθρωπο. Πιστεύουν ότι «η κοινωνία των επικοινωνούντων ατόμων κινδυνεύει να διολισθήσει σε παρακμή, εξαιτίας των νέων τεχνολογιών»¹⁷³. Κατά τη γνώμη τους, στον κυβερνοχώρο αναιρούνται οι αληθινές κοινότητες, αφού η συνύπαρξη εκεί δεν συγκροτείται στη βάση κάποιων ισχυρών δεσμών ή αισθημάτων. Ακόμη περισσότερο, οι δύο καθηγητές εκτιμούν ότι η δημιουργία του κυβερνοχώρου προωθείται από πανίσχυρα οικονομικά συμφέροντα¹⁷⁴. Σε αυτό το τελευταίο σημείο, οι απόψεις τους φαίνεται να ταυτίζονται με αυτές του Jeremy Rifkin. Ο γνωστός συγγραφέας τονίζει ότι οι νέες τεχνολογίες οδηγούν σε μεγαλύτερη ενίσχυση των καπιταλιστικών μονοπωλίων - τα οποία μετατρέπονται, σήμερα, σε «μονοπώλια ιδεών» - προκαλώντας καταστάσεις πολύ επικίνδυνες, ιδιαίτερα στους χώρους της γενετικής και της βιοτεχνολογίας¹⁷⁵.

Για το Zygmunt Bauman ο κυβερνοχώρος είναι ένας απομονωμένος χώρος, ένας χώρος που έχει χάσει επαφή με τις πραγματικότητες του κόσμου και συνεπώς λειτουργεί με γνώμονα την πίστη ότι ο κόσμος στον οποίο οι περισσότεροι από εμάς θέλουν να ζουν δεν έχει πια σχέση με την πραγματικότητα: «Ο κυβερνοχώρος έριξε με ασφάλεια την άγκυρά του στις αιθέριες σελίδες του διαδικτύου και αποτελεί το σύγχρονο ισοδύναμο των λατινικών του Μεσαίωνα». Δυστυχώς όμως, «είναι λίγα αυτά που θα μπορούσαν να πουν οι κάτοικοι του κυβερνοχώρου με αυτούς που απεγνωσμένα προσπαθούν να ανταπεξέλθουν στις ανάγκες του πραγματικού φυσικού χώρου. Ακόμα λιγότερα είναι αυτά που μπορούν να κερδίσουν από αυτόν το διάλογο»¹⁷⁶.

Μαζί του συμφωνεί ο A. Sivanandan: «Οι εικονικές κοινότητες είναι κοινότητες συμφερόντων, χωρίς ανθρώπους»¹⁷⁷. Για τον Κορνήλιο Καστοριάδη το πρόβλημα εντοπίζεται και αλλού. Σύμφωνα με το μεγάλο αυτό στοχαστή, η νέα παγκόσμια τάξη πληροφοριών, εκφράζει και ίσως εκπληρώνει δύο κρίσιμες παραμέτρους της σύγχρονης κοινωνίας. Η πρώτη αφορά στον καπιταλισμό: «Το καθετί επικαλείται το δικαστικό (παραγωγικό) Λόγο και πρέπει να αποδείξει το δίκαιο της ύπαρξής του με βάση το κριτήριο της απεριόριστης επέκτασης της "ορθολογικής υπεροχής". Παρ' όλα αυτά ο καπιταλισμός καθίσταται μια αέναη κίνηση του υποτιθέμενου ορθολογικού, αλλά ουσιαστικά τυφλού, αυτό-επανακαθορισμού της κοινωνίας διαμέσου της επιτρεπόμενης χρήσης των (ψευδο)ορθολογικών μέσων υπό το πρίσμα ενός μόνου (ψευδούς) ορθολογικού σκοπού». Η δεύτερη αφορά στο «κριτικό, στοχαστικό, δημοκρατικό άτομο»: «Το πρόταγμα της αυτονομίας δεν έχει, βέβαια, τελειώσει. Αλλά η τροχιά του κατά τη διάρκεια των δύο τελευταίων αιώνων έχει αποδείξει τη ριζοσπαστική ανικανότητα, τουλάχιστον, των προγραμμάτων στα οποία είχε ενσωματωθεί. (...) Για την ανόρθωση του προτάγματος της αυτονομίας τα νέα πολιτικά

¹⁷¹ Odone Cr., *A Patchwork of Catholic Tastes*, «Guardian», 18/9/1995

¹⁷² Rheingold H., *The Virtual Community*, London: Fontana, 1995, από το βιβλίο Ρόμπινς Κ.,

Ουέμπστερ Φρ., ό.π., σ. 333

¹⁷³ Ρόμπινς Κ., Ουέμπστερ Φρ., *Η Εποχή του Τεχνοπολιτισμού*, Αθήνα: Καστανιώτης, 2002, σ. 14-15

¹⁷⁴ Οι ίδιοι, ό.π., σ. 327

¹⁷⁵ Rifkin J., *Η Νέα Εποχή της Πρόσβασης*, Αθήνα: Νέα Σύνορα, 2001, σ. 110-141 & 182-213

¹⁷⁶ Bauman, Z., *Europe of Strangers*, Oxford, 1998, p. 10, από το βιβλίο Ρόμπινς Κ., Ουέμπστερ Φρ., ό.π., σ. 328

¹⁷⁷ Sivanandan A., *Heresies and Prophecies: The Social and Political Fall-out of the Technological Revolution*, Race and Class, 1996, Vol 37, No 4, p. 9-10, από το βιβλίο Ρόμπινς Κ., Ουέμπστερ Φρ., ό.π., σ. 336

αντικείμενα και οι νέες ανθρώπινες συμπεριφορές είναι απαραίτητα στοιχεία, για τα οποία στις μέρες μας έχουμε λίγες ενδείξεις. Στο μεταξύ, θα ήταν παράλογο να προσπαθήσουμε να αποφασίσουμε αν ζούμε στην αρχή του τέλους της δυτικής ιστορίας, που ουσιαστικά συνδέεται με το πρόταγμα της αυτονομίας και συν-καθορίζεται από αυτό»¹⁷⁸.

Κάποιες επιπρόσθετες σκέψεις

Δεν χωράει αμφιβολία ότι το διαδίκτυο, η ψηφιακή τεχνολογία, τα πολυμέσα, τα ηλεκτρονικά δίκτυα συνιστούν εργαλεία που επεκτείνουν, τόσο από άποψη όγκου, ποσότητας, όσο και από άποψη ταχύτητας, τις δυνατότητες επικοινωνίας και πολιτισμικής δημιουργίας του ανθρώπου. Οι διαφωνίες μεταξύ των παραπάνω συγγραφέων περιστρέφονται, κυρίως, γύρω από το κατά πόσο η αύξηση του όγκου των επικοινωνιακών ανταλλαγών συμβαδίζει με κάποια ποιοτική αναβάθμισή τους. Στο σημείο αυτό, και τα δυο στρατόπεδα στέκονται στον εξατομικευμένο χαρακτήρα των νέων τεχνολογιών: κάποιοι προσλαμβάνουν τα διαδραστικά μέσα επικοινωνίας και τον κυβερνοχώρο ως οχήματα για την απελευθέρωση των ανθρώπων από κάθε καταναγκασμό εδάφους, χρονικής διάστασης, επίσημων θεσμών εξουσίας ή άτυπων μορφών της παράδοσης. Κάποιοι άλλοι προσλαμβάνουν αρνητικά τις κατατμήσεις που επιβάλλουν οι εφαρμογές της ψηφιακής τεχνολογίας, θεωρώντας ότι εντείνουν το ριζοσπαστικό ατομικισμό.

Ενδεχομένως η διαφορετική οπτική να αντανακλά διαφορετικές ιδιοσυγκρασίες. Ωστόσο, ας ξαναθέσουμε τα ερωτήματα: Τι άραγε ενοποιεί ο κυβερνοχώρος; Ποια στοιχεία ενσωματώνουν τα πολυμέσα; Ενώνονται άνθρωποι; Συνδέονται υπολογιστές; Ενοποιούνται άνθρωποι και υπολογιστές; Η απάντηση φαίνεται να ακροβατεί σε ένα μεταίχμιο – ίσως σε εκείνο το «τυφλό» σημείο ανάμεσα στον κόσμο της πραγματικότητας και στον κόσμο της τεχνικής: στο σταυροδρόμι που τέμνονται οι άνθρωποι και οι κατασκευές τους.

Ο κυβερνοχώρος, ως «απόλυτη» δυναμική πραγματικότητα ή ως ατέρμονη επέκταση του φαντασιακού χώρου του ανθρώπου, δημιουργεί υπερ-υποκείμενα. Μέσα σε αυτόν, όλα είναι πιθανά. Κάποιος μπορεί να διαβάσει, να παρακολουθήσει θεάματα πάσης λογής, να περπατήσει, να οδηγήσει ή και να πετάξει. Άραγε όμως μπορεί και να συν-υπάρξει;

Η ταχύτητα με την οποία πραγματοποιούνται οι οικονομικές συναλλαγές, μεταφέρονται οι πληροφορίες, παράγεται η γνώση, συστήνονται και διαλύονται οι ηλεκτρονικές κοινότητες μοιάζει να ξεπερνάει την αντιληπτική ικανότητα του ανθρώπου. Όλα μοιάζουν προσωρινά, φευγαλέα, συγκυριακά. Ο χώρος και ο χρόνος διαστέλλονται και συστέλλονται διαρκώς, η επιτάχυνση της πολιτισμικής διαδικασίας ξεπερνά το ρυθμό ανάπτυξης ακόμη και του πιο ευφυούς ανθρώπου. Εύλογο είναι, οι συλλογικότητες που προκύπτουν, να μην προλαβαίνουν να αποκρυσταλλωθούν. Συμπερασματικά λοιπόν, μπορούμε να πούμε ότι ο κυβερνοχώρος και τα πολυμέσα κυρίως αυξάνουν το εύρος της ανθρώπινης εμπειρίας, όχι το βάθος. Μπορεί να πολλαπλασιάζουν και να κάνουν ακόμη πιο διασκεδαστικές τις παραστάσεις που λαμβάνουμε, ωστόσο δεν ενώνουν ανθρώπους. Ενώνουν άτομα – ή, για να το θέσουμε καλύτερα- υπεράτομα.

Θα συνιστούσε πάντως παράλειψη αν περιοριζόμασταν σε αυτήν την οπτική. Η αποκλειστική θεώρηση από τη σκοπιά των χαρακτηριστικών και των δυνατοτήτων

¹⁷⁸ Καστοριάδης Κ., *Ο θρυμματισμένος Κόσμος*, Αθήνα: Ύψιλον, 1992

των νέων τεχνικών ισοδυναμεί με τεχνολογικό ντετερμινισμό. Τα ηλεκτρονικά δίκτυα αναπτύχθηκαν κατά την περίοδο της ύστερης νεωτερικότητας, επομένως, συνιστούν έκφραση της εποχής αυτής. Ο περιηγητής του κυβερνοχώρου είναι μια εξελιγμένη μορφή του μετανεωτερικού υποκειμένου. Ως τέτοιος, έχει σβήσει από πάνω του κάθε πλαίσιο αναφοράς, κάθε ιστορικό έρεισμα. Η οικογένεια, η θρησκεία, η φιλία, η εργασία, οι γάμοι, οι σχέσεις βιώνονται μόνο κατά συνθήκη: σήμερα είμαστε εδώ και αύριο - αλλού. Σήμερα ασκούμε αυτό το επάγγελμα, αύριο το άλλο. Τώρα ενστερνιζόμαστε αυτές τις ιδεολογίες, μετά... άγνωστο.

Στη μεταμοντέρνα εποχή όλα είναι ρευστά – ανάγονται στον κόσμο του δυνητικού. Αποσπασμένο από το χώρο και το χρόνο, και εξοπλισμένο με πανίσχυρες συσκευές προέκτασης των αισθήσεων, το υποκείμενο μοιάζει με σύμπαν ολόκληρο. Ένα σύμπαν όχι όμως ενοποιημένο, αλλά συναρμολογημένο από πολλά, ασύνδετα κομμάτια εμπειρίας. Σε περίπτωση π.χ. που ζητηθεί από ένα 60άρη, σε τριάντα ή σαράντα χρόνια από σήμερα, να διηγηθεί τη ζωή του, ή να υποδείξει τους φίλους του, το πιθανότερο είναι να απαντήσει ότι δεν θυμάται πολλά από το παρελθόν του και ό,τι οι φίλοι του είναι αυτοί που γνώρισε στην τελευταία δουλειά ή στο πιο πρόσφατο χόμπι.

Φαίνεται ότι γυρίζουμε μία νέα σελίδα στην περιπέτεια εξέλιξης του είδους μας. Κατά την εποχή του Διαφωτισμού, το υποκείμενο κατέβηκε τη σκάλα που συνέδεε το Υπερβατικό (Θεός, Φύση) με τον άνθρωπο. Κατά το πέρασμα από τη μοντέρνα στη μεταμοντέρνα εποχή, ο άνθρωπος μεταλλάσσεται (εκπίπτει; - εξυψώνεται;) σε άτομο. Και, τώρα πλέον, η τεχνολογία τον απογειώνει στη σφαίρα του υπερ-ατόμου: ενός νέου θεού (εντός του εαυτού του)..

ΒΑΣΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΕΛΛΗΝΙΚΗ

- Ζέρη Π.**, Ψηφιακά Δίκτυα, Γνώση και Δημόσια Πολιτική, Αθήνα: Ι. Σιδέρης, 2006
Καστοριάδης Κ., *Ο Θρυμματισμένος Κόσμος*, Αθήνα: Ύψιλον, 1992
Καστοριάδης Κ., «Η τεχνική», από το βιβλίο *Τα σταυροδρόμια του λαβυρίνθου*, Αθήνα: Ύψιλον, 1991
Κονδύλης Π., *Η παρακμή του Αστικού Πολιτισμού*, Αθήνα: Θεμέλιο, 2000
Λέανδρος Ν., *Το Διαδίκτυο. Ανάπτυξη και Αλλαγή*, Αθήνα: Καστανιώτης, 2005
Νεγρεπόντε Ν., *Ψηφιακός Κόσμος*, Αθήνα: Καστανιώτης, 1995
Σκαρπέλος Γ., *Terra Virtualis*, Αθήνα: Νεφέλη, 1999
Βερνίκος Ν., /
Δασκαλοπούλου Σ., /
Μπαντιμαρούδης Ν., /
Παπαγεωργίου Δ. (επιμέλεια) Πολιτιστικές Βιομηχανίες: Διαδικασίες, Υπηρεσίες, Αγαθά, Αθήνα: Κριτική, 2005

ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ

- Castells M.**, *The rise of Network Society*, Massachusetts (USA): Blackwell, 1996
Dertouzos M., *What Will Be: How the New World of Information Will Change Our Lives*, London: Piatkus, 1997
Flusser V., *Η Γραφή, Έχει Μέλλον το Γράφειν*, Αθήνα: Ποταμός, 2003
Giddens An., *Οι συνέπειες της Νεωτερικότητας*, Αθήνα: Κριτική, 2001
Graham G., *Internet: Μια κοινωνιολογική προσέγγιση*, Αθήνα: Περίπλους, 2001
Leandros N. (editor), *The Impact of Internet on the Mass Media in Europe* (Διεθνές Συνέδριο, Ελλάδα, Δελφοί, 2006), Suffolk (UK): Abramis
Levy P., *Δινητική Πραγματικότητα. Η Φιλοσοφία του Πολιτισμού και του Κυβερνοχώρου*, Αθήνα: Κριτική, 1999
Levy P., *Cyberculture*, Paris: Odile Jacob, 1997
Luhmann N., *Observations on Modernity*, California (USA): Stanford University Press, 1998
Luhmann N., *Η Πραγματικότητα των Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας*, Αθήνα: Μεταίχμιο, 2001
ΜακΛούαν Μ., *MEDIA, Οι προεκτάσεις του Ανθρώπου*, Αθήνα: Κάλβος
Ουέμπστερ Φρ., *Η Εποχή του Τεχνοπολιτισμού*, Αθήνα: Καστανιώτης, 2002
Prigogine I., *Το τέλος της Βεβαιότητας*, Αθήνα: Κάτοπτρο, 1997
Rifkin J., *Η Νέα Εποχή της Πρόσβασης*, Αθήνα: Νέα Σύνορα, 2001
Ρόμπινς Κ., /
Slevin J. *The Internet and Society*, Μασαχουσέτη (USA): Blackwell, 2000

ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΕΛΛΗΝΙΚΗ

- Αρχάκης Αργ./, *Εισαγωγή στην κοινωνιογλωσσολογία*, Αθήνα: Νήσος, 2002
/Κονδύλη Μαρ.
Βέλτσος Γ., *Το βέλτιστο επιχείρημα*, Αθήνα: Πλέθρον 1992
Καστοριάδης Κ., *Ομιλίες στην Ελλάδα*, Αθήνα: Ύψιλον, 1990
Λέανδρος Ν., *Πολιτική Οικονομία των ΜΜΕ*, Αθήνα: Καστανιώτης, 2000
Παπαγιώργης Κ. (προλ. – μετάφρ.) *ΚΕΙΜΕΝΑ σημειολογίας*, Αθήνα: Νεφέλη, 1981
Σεραφετινίδου Μ., *Κοινωνιολογία των Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας*, Αθήνα: Gutenberg, 1991
Χειμωνάς Γ., *Ποιον φοβάται η Βιρτζίνια Γουλφ*; Αθήνα: Καστανιώτης, 1995, σ. 24-25

ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ

- Arendt H., *Η ανθρώπινη κατάσταση*, Αθήνα: Γνώση
Guehenno J. M., *L' Avenir de la Liberte*, Paris: Flammarion, 1999
Jones St., *Cybersociety 2.0*, California: Sage, 1998
Khun T. S., *Η δομή των επιστημονικών επαναστάσεων*, Θεσ/κη: Σύγχρονα Θέματα, 1981
Kittler F., *Γραμμόφωνο, κινηματογράφος, γραφομηχανή*, Αθήνα: νήσος, 2005
Kurtzman, J., *The Death of Money: How the Electronic Economy Has Destabilized the World's Markets and created Financial Chaos*, N. York: Simon & Schuster, 1993
Prigogine I. /, *Τάξη μέσα στο Χάος*, Αθήνα: Κέδρος, 1986
/Stengers Is.
Shields R., *Cultures of Internet*, London: Sage, 1996
Smith A., *An inquiry into the Nature and Causes of the Wealth of Nations*, London: Methuen, 1961
Tapscott D., *The digital Economy: Promise and Peril in the Age of Networked Intelligence*, N. York: McGraw-Hill, 1996

ΕΦΗΜΕΡΙΔΕΣ, ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ, ΔΙΚΤΥΑΚΟΙ ΤΟΠΟΙ

- Colombani, J. M., εφημερίδα «Το Βήμα», (στο ένθετο «ΒήμαΙδεών», σ. 4), Μάιος 2007
Moody F., *Mr Software*, New York Times Magazine, 25/08/1991
Odone Cr., *A Patchwork of Catholic Tastes*, «Guardian», 18/9/1995
Ogilvy J., «This Postmodern Business», Marketing and Research Today, 18/02/1990
Sulzberg, Jr. Ar., <http://www.wan-press.org/article2824.html> (27/2/2006)
Εφημερίδα «Ελεύθερος Τύπος», 4/6/2007
εφημερίδα «LIFO», 10-16/5/2007





ΠΑΝΤΕΙΟΝ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

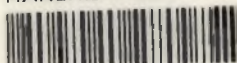
ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

Τηλ. 210 - 92 01 001

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΕΠΙΣΤΡΟΦΗΣ

12/11/07 19-12-08 14 ΔΕΚ. 2007 21 ΑΥΓ. 2008 24 ΜΑΡ. 2009 05 ΙΟΥΝ. 2009 24 ΙΟΥΝ. 2009 29 ΟΚΤ. 2009 13 ΝΟΕ. 2009 15 ΜΑΡ. 2010 02 ΙΟΥΝ. 2010 26 ΙΑΝ. 2011 25 ΝΟΕ. 2013	16 ΜΑΡ. 2015	
---	--------------	--

ΠΑΝΤΕΙΟ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ



002000079373