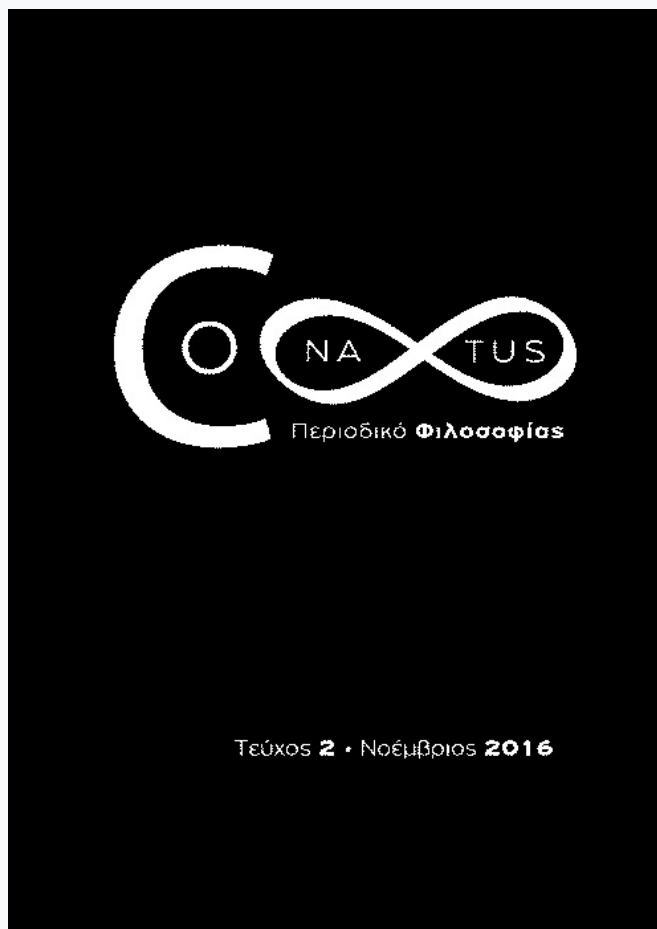


Conatus - Journal of Philosophy

Vol 1, No 2 (2016)

Conatus - Journal of Philosophy



Digital Avatars: A Metaphenomenological Approach of Immersion

Ioannis Kalligeris, Panagiotis Chrysopoulos

doi: [10.12681/conatus.11872](https://doi.org/10.12681/conatus.11872)

Copyright © 2017, Ioannis Kalligeris, Panagiotis Chrysopoulos



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

To cite this article:

Kalligeris, I., & Chrysopoulos, P. (2017). Digital Avatars: A Metaphenomenological Approach of Immersion. *Conatus - Journal of Philosophy*, 1(2), 37–48. <https://doi.org/10.12681/conatus.11872>



Τεύχος **2** • Νοέμβριος **2016**



**Περιοδική Έκδοση του Εργαστηρίου
Εφαρμοσμένης Φιλοσοφίας**

Τμήμα Φιλοσοφίας Παιδαγωγικής &
Ψυχολογίας
Φιλοσοφική Σχολή
Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο
Αθηνών

Τεύχος **2** • Νοέμβριος 2016

ISSN: 2459-3842

Υπεύθυνος Έκδοσης

Ευάγγελος Πρωτοπαπαδάκης
ΕΠΙΚΟΥΡΟΣ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΗΣ ΗΘΙΚΗΣ, ΤΜΗΜΑ ΦΠΨ, ΕΚΠΑ
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΗΣ ΦΙΛΟΣΟΦΙΑΣ

Διεύθυνση/ Αρχισυνταξία

Δέσποινα Βερτζάγια
ΕΘΝΙΚΟ & ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΘΗΝΩΝ

Συντακτική Επιτροπή Έκδοσης

Τρισεύγενη Γεωργακοπούλου
ΕΘΝΙΚΟ & ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΘΗΝΩΝ

Μελέτης Δημητράτος
ΕΘΝΙΚΟ ΜΕΤΣΟΒΙΟ ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ

Κατερίνα Καρούνια
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ PARIS I PANTHEON - SORBONNE και ΕΚΠΑ

Θάνος Κισσόγλου
ΕΘΝΙΚΟ & ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΘΗΝΩΝ

Κατερίνα Πλευρίδη
ΕΘΝΙΚΟ & ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΘΗΝΩΝ

Γεωργία - Ζωή Τσουχλιάρη
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΑΤΡΩΝ

Παναγιώτης Χρυσόπουλος
ΕΘΝΙΚΟ & ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΘΗΝΩΝ

Επιστημονική Επιτροπή Έκδοσης

Γεώργιος Βασιλάρος
ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ ΑΡΧΑΙΑΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑΣ, ΤΜΗΜΑ ΦΠΨ, ΤΟΜΕΑΣ ΦΙΛΟΣΟΦΙΑΣ, ΕΚΠΑ

Στέλιος Βιρβιδάκης
ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ ΓΝΩΣΙΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ ΗΘΙΚΗΣ ΦΙΛΟΣΟΦΙΑΣ, ΤΜΗΜΑ ΜΙΘΕ ΕΚΠΑ

Βίκυ Ιακώβου
ΛΕΚΤΟΡΑΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ ΦΙΛΟΣΟΦΙΑΣ, ΤΜΗΜΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΑΝΘΡΩΠΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ ΙΣΤΟΡΙΑΣ, ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

Γεράσιμος Κακοθύρης
ΛΕΚΤΟΡΑΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΛΟΓΙΑΣ, ΤΜΗΜΑ ΦΠΨ, ΕΚΠΑ

Πούλος Καλλιγιάς
ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ ΑΡΧΑΙΑΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΦΙΛΟΣΟΦΙΑΣ, ΤΜΗΜΑ ΜΙΘΕ, ΕΚΠΑ

Αλέξανδρος Νεχαμάς
ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ ΦΙΛΟΣΟΦΙΑΣ, ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΚΑΙ ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΗΣ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑΣ, ΤΟΜΕΑΣ ΦΙΛΟΣΟΦΙΑΣ,
PRINCETON UNIVERSITY

Βάνα Νικολαΐδου - Κυριανίδου
ΕΠΙΚΟΥΡΗ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ ΦΙΛΟΣΟΦΙΑΣ, ΤΜΗΜΑ ΦΠΨ, ΤΟΜΕΑΣ ΦΙΛΟΣΟΦΙΑΣ, ΕΚΠΑ

Γεώργιος Στείρης
ΕΠΙΚΟΥΡΟΣ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ ΦΙΛΟΣΟΦΙΑΣ ΤΩΝ ΜΕΣΩΝ ΧΡΟΝΩΝ ΚΑΙ ΤΗΣ ΑΝΑΓΕΝΝΗΣΗΣ ΣΤΗ ΔΥΣΗ, ΤΜΗΜΑ Φ.Π.Ψ.,
ΤΟΜΕΑΣ ΦΙΛΟΣΟΦΙΑΣ, ΕΚΠΑ

Βούλα Τσούνα
ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ ΑΡΧΑΙΑΣ ΦΙΛΟΣΟΦΙΑΣ, ΤΟΜΕΑΣ ΦΙΛΟΣΟΦΙΑΣ, UNIVERSITY OF CALIFORNIA, SANTA BARBARA

Φιλολογική επιμέλεια

Αναστασία Θεοδούλη

Γραφιστική επιμέλεια & σελιδοποίηση

Αχιλλέας Κλεισούρας

Σχεδιασμός λογοτύπου

Αντιγόνη Παναγιωτίδου

e-mail επικοινωνίας & υποβολής άρθρων: conatus@ppp.uoa.gr

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Editorial	7
Ενότητα 1: Μεταφράσεις	
MICHEL FOUCAULT, ΜΑΘΗΜΑ ΤΗΣ 6 ^{ης} ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ 1982 Η ερμηνευτική του υποκειμένου. Μαθήματα στο Collège de France, 1981-1982 <i>Θάνος Κιοσόγλου</i>	11
Ενότητα 2: Άρθρα	
ΨΗΦΙΑΚΑ ΑΒΑΤΑΡ: ΜΙΑ ΜΕΤΑΦΑΙΝΟΜΕΝΟΛΟΓΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΗΣ ΒΥΘΙΣΗΣ <i>Γιάννης Καλλιγέρης & Παναγιώτης Χρυσόπουλος</i>	37
ΔΙΚΑΙΟ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΣΤΟΝ ΑΛΑΙΝ ΡΕΝΩ <i>Νικόλαος Ντόλας</i>	49
ΟΨΕΙΣ ΤΟΥ ΠΛΑΤΩΝΙΚΟΥ ΕΡΩΤΑ ΣΤΟ ΣΥΜΠΟΣΙΟ ΚΑΙ ΤΟΝ ΦΑΙΔΡΟ <i>Φώτης Στάμος</i>	56
Ενότητα 3: Βιβλιοπαρουσιάσεις	
ΨΥΧΟΠΟΛΙΤΙΚΗ: ΝΕΟΦΙΛΕΛΕΥΘΕΡΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΕΞΟΥΣΙΑΣ Buynq-Han, Psicopolítica: Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder, Herder Editorial, Barcelona 2014 <i>Ανδρέας Βατσινάς</i>	67
ΑΥΤΟΚΤΟΝΙΑ: ΛΥΣΗ ΣΤΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΤΟΥ ΠΑΡΑΛΟΓΟΥ; Αλμπέρ Καμύ, Ο μύθος του Σίσυφου, μτφρ: Νίκη Καρακίτσου-Ντουζέ, Καστανιώτης, Αθήνα 2010 <i>Μύρων Ζαχαράκης</i>	73
Ενότητα 4: Συνεντεύξεις	
ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΗ ΚΑΙ ΠΑΓΚΟΣΜΙΑ <i>Συνέντευξη με τον Alain Renaut</i> Υπεύθυνη συνέντευξης: Κατερίνα Καρούνια	79

Ψηφιακά Άβαταρ: Μια μεταφαινομενολογική προσέγγιση της βύθισης

Γιάννης Καλλιγέρης & Παναγιώτης Χρυσόπουλος

Προπτυχιακοί Φοιτητές ΦΠΨ, ΕΚΠΑ

Με την εφεύρεση του Διαδικτύου και τη χρήση του υπολογιστή στην καθημερινότητα του ανθρώπου δόθηκε η ευκαιρία στη φιλοσοφία της τεχνολογίας (philosophy of technology) και περισσότερο στην ψηφιακή φιλοσοφία (digital philosophy) να πρωταγωνιστήσει στις κατόπιν της μετανεωτερικότητας φιλοσοφικές συζητήσεις. Συνεχώς ανακλύπτον νέα δεδομένα και ερωτήματα για τους επαπτόμενους σε αυτήν τομείς, όπως φιλοσοφικά ζητήματα κατανόησης του διαδικτύου αλλά και της εικονικής πραγματικότητας. Το παρόν κείμενο σχετίζεται με τη μελέτη των εικονικών κόσμων και της αλληλεπίδρασης των ανθρώπων-χρηστών με αυτούς.¹

Βασικότερη των ερωτήσεων είναι πάντα η ουσία των εννοιών. Όταν ο φιλόσοφος καταφέρει να δει σε βάθος τις έννοιες οι οποίες τον απασχολούν, καταφέρνει να εντοπίσει τις συνδέσεις μεταξύ τους και να παρουσιάσει φιλοσοφικά συστήματα με ισχυρές αρχές και βάσεις. «Κάθε φιλοσοφική θεωρία παρουσιάζει εν εκτάσει μέσω εννοιών μια αρχική ενόραση, μια εν τάσει πυκνή σύλληψη, μια εικόνα που αποτέλεσε την πρωταρχική πηγή, το κέντρο από όπου εκπορεύτηκε η ανάπτυξη της θεωρίας».² Για να προχωρήσουμε στη μεταφαινομενολογική εξέταση του κύριου θέματος, είναι αναγκαίο να ξεκινήσουμε με την αποσαφήνιση των βασικών όρων που το συνθέτουν.

Εννοιολογικές αποσαφηνίσεις

Το βασικό θέμα συζήτησης στην παρούσα εργασία είναι τα ψηφιακά άβαταρ, ο χώρος δράσης τους, που ονομάζεται εικονικός κόσμος, και η σχέση του ανθρώπου-χρήστη με το άβατάρ του. Για να φτάσουμε, όμως, ως εκεί, θεωρήσαμε καλό να παρουσιάσουμε την προέλευση αυτών των εννοιών, αρχίζοντας από την εφεύρεση που άλλαξε τη ζωή μας σε τέτοιο βαθμό, που ο αιώνας μας να έχει επικρατήσει να ονομάζε-

¹ Καθώς στην Ελλάδα ο εφαρμοσμένος αυτός τομέας της φιλοσοφίας μόλις τα τελευταία χρόνια έχει αρχίσει να γνωρίζει ανάπτυξη, οι συγγραφείς του παρόντος άρθρου θέλησαν πριν την κύρια συζήτηση να εξηγήσουν κάποιους σημαντικούς για την πορεία της ανάλυσης όρους, για τους οποίους δεν εντοπίζεται ελληνική βιβλιογραφία (είτε είναι ελάχιστη) ελπίζοντας ότι αυτό θα αποτελέσει βοηθό για κάθε έναν που θα ασχοληθεί με παρόμοια ζητήματα. Γι' αυτόν τον λόγο το κείμενο χωρίστηκε σε υποενότητες, ώστε να διακρίνονται τα διαφορετικά αναλυόμενα θέματα και να διευκολυνθεί η κριτική μελέτη του.

² Χαρά Μπανάκου-Καραγκούνη, *Διαστάσεις του Ορατού: Η φιλοσοφία της τέχνης στο έργο του Μ. Merleau-Ponty*, Εννοιαι, Αθήνα 2008², σ. 285. Πρβλ. Henri-Louis Bergson, *Euvres*, επιμ. Α. Robinet, PUF, Paris 1964, σ. 1357.

ται ο αιώνας της πληροφορίας. Πρόκειται για την έννοια *διαδίκτυο*.

Η τεχνολογικά και τεχνικά αυστηρή έννοια διαδίκτυο (internet), μπορεί να γίνει κατανοητή, εφόσον η έννοια *δίκτυο*, εξίσου τεχνικώς αυστηρά, οριστεί. Το δίκτυο (network) ορίζεται ως σύστημα πολύτροπης σύνδεσης διακυμαινόμενων συσκευών στον ολοένα εναλλασσόμενο ρόλο πομπών και δεκτών για τη μεταφορά πληροφοριών πάσης φύσεως. Ως ακολούθως, μπορούμε να ορίσουμε εννοιολογικά το διαδίκτυο³ ως το δίκτυο των δικτύων για τη σύνδεση του βεληνεκούς εκατομμυρίων ιδιωτικών, δημόσιων, ακαδημαϊκών, επιχειρηματικών, οικονομικών, κυβερνητικών, τοπικών και παγκόσμιων δικτύων συνδεδεμένων με ένα ευρύ φάσμα ηλεκτρονικών, ασύρματων και οπτικών τεχνολογιών δικτύωσης. «Το διαδίκτυο έχει σχεδιαστεί για να υπηρετεί, αφενός ως μέσο εγκαθίδρυσης ενός λογικού δικτύου και αφετέρου ως μέσο υπαγωγής υπαρχόντων ετερογενών δικτύων, καθώς επιτρέπει σε αυτά να λειτουργούν αυτόνομα».⁴ Ευθύς και παραδεδεγμένα, ως τεράστια αποθήκη δεδομένων για την παγκοσμιοποίηση της ανθρώπινης γνώσης, αυτό το αχανές μάλλον παρά τεράστιο υπερσυνδεδεμένο (hyperlinked) σύστημα που ονομάζεται διαδίκτυο, εκδηλώνεται ψηφιακά σε δύο διαστάσεις: της υπερεικόνας και του υπερκειμένου (hypertexture).⁵

Αυτό το σύστημα συσχετίστηκε με το διαδραστικό αυτοπαρουσιαστικό ενέργημα του *Άβαταρ* (Avatar), που θα οριστεί παρακάτω, εισάγοντας φαινομενολογικά ερωτήματα για τον εικονικό κόσμο ακόμα και σε τρεις ή περισσότερες διαστάσεις, μετατρέποντας το διαδίκτυο και θεωρώντας το, ως εκ τούτου και λόγω της εμμενούς ιστορικότητάς του, ως ένα αντι-καντιανό *a posteriori*⁶ υλικό βασισμένο στην ιστορία και την τεχνολογία.

Οι άνθρωποι μέσω κάποιου *ενδιάμεσου*⁷ (Η/Υ, έξυπνο κινητό κ.α.) αποκτούν την ικανότητα να εξερευνησουν το υπερδίκτυο αυτό και να έρθουν σε κάποιου είδους αλληλεπίδραση. Οι ενδιάμεσοι είναι τα τεχνολογικά εργαλεία που χρησιμοποιούνται, για να συνδέσουν ένα σημείο Α με ένα σημείο Β. Ανάλογα με την επιθυμητή σύνδεση, θα υπάρχει ανάγκη από συγκεκριμένο ενδιάμεσο. Αν δηλαδή επιθυμούμε μία απλή *περιαγωγή* (roaming) στο διαδίκτυο, θα χρησιμοποιήσουμε έναν Η/Υ με πρόσβαση στο διαδίκτυο.⁸

Η προβολή των ανθρώπων-χρηστών στο διαδίκτυο κατοχυρώνεται νομικά με τον όρο *ψηφιακός εαυτός*. Πρόκειται για το σύνολο των ενεργειών ενός χρήστη, οι οποίες

³ Εκουσίως έχουν παραληφθεί τεχνικής φύσης στοιχεία για λόγους οικονομίας χώρου. Για μία ευρεία ανάλυση για τη δημιουργία του διαδικτύου βλ.: Alexandre Monnin, Nicolas Delaforge, Fabien Gandon, "CoReWeb: From Linked Documentary Resources to Linked Computational Resources", *PhiloWeb 2012: Web and Philosophy: Why and What For?*, Lyon, France, April 2012.

⁴ Jonathan L. Zittrain, "The Generative Internet", *Oxford Legal Studies*, Research Paper No. 28/2006, May 2006, διαθέσιμο στο: SSRN: <http://ssrn.com/abstract=847124>, σ. 1974.

⁵ Αγγελική Λεβέντι, Ευδοκία Μουρατίδου, *Ανάπτυξη τίτλων εκπαιδευτικού λογισμικού και πολυμέσων: ανάλυση διαδικασιών και κόστους* (Πτυχιακή Εργασία), εισ. Χρήστος Κοζαντζής, Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Μεσολογγίου, Μεσολόγγι 2003, σ. 9.

⁶ Laurence Bonjour, Αθανάσιος Σαμαρτζής, «a posteriori», στο R. Audi, *Το Φιλοσοφικό Λεξικό του Cambridge*, επιμ. ελλ. εκδ. Στέλιος Βιρβιδάκης, Γιώργος Ξηροπαίδης, Κέδρος, 2011, σ. 1354.

⁷ Jonathan L. Zittrain, "Generative Internet", ό.π., σ. 1976.

⁸ Το ίδιο το διαδίκτυο μπορεί να θεωρηθεί *ενδιάμεσος* κατά την αναζήτηση πληροφοριών που εντοπίζονται σ' αυτό. Γίνεται φανερό ότι ο όρος ενδιάμεσος καλύπτει ένα ευρύ φάσμα τεχνουργημάτων και στη συνέχεια θα γίνει η απόπειρα κατηγοριοποίησής τους ανάλογα με τους συνδεδεμένους πόλους.

σχετίζονται με τις αποφάσεις του σχετικά με τις ψηφιακές πληροφορίες που θα εισαγάγει, θα μελετήσει, θα επεξεργαστεί. Έτσι, όταν μελετάται ο ψηφιακός εαυτός,⁹ μας δίνει στοιχεία κυρίως των προτιμήσεων και της ρουτίνας που ακολουθεί ο χρήστης κατά τη διάρκεια της περιαγωγής του στα ψηφιακά μονοπάτια.

Βασικό πρόβλημα των φιλοσόφων αποτελεί το ερώτημα εάν ο Ε.Ε. είναι ένα εντελώς τεχνητό κατασκεύασμα. Εάν δηλαδή, όταν τον παρατηρήσεις, το μόνο που θα δεις είναι το σύνολο των ενεργειών του χρήστη. Εάν πράγματι η δόμησή του είναι μόνο τα κλικ του χρήστη, τότε ο Ε.Ε. έχει χαρακτηριστικά όμοια με τις επιλογές του χρήστη. Για παράδειγμα: Έστω ένας χρήστης που αρέσκεται στην ανάγνωση των πρωτοσέλιδων των εφημερίδων μέσω Η/Υ. Κάθε φορά που διαβάζει τα πρωτοσέλιδα, μπορούμε να πούμε ότι ο Ε.Ε. μελετάει τα πρωτοσέλιδα των εφημερίδων. Μόνο που το «μελετάει» δεν είναι ενέργεια του Ε.Ε., αλλά χρησιμοποιείται, για να υποδηλώσει την εργασία τού χρήστη εκείνη τη συγκεκριμένη στιγμή ανάγνωσης των πρωτοσέλιδων. Αυτό επεξηγεί τον λόγο που ο Ε.Ε. αποτελεί μονάχα νομικό όρο. Διότι δεν πρόκειται για πραγματικό εαυτό.

Μέχρι τώρα το μόνο που μπορούμε να δεχτούμε με ασφάλεια είναι ότι ο Ε.Ε. θα εντοπίζεται όσο υπάρχει χρήστης με ικανότητα θέασης του εαυτού του στο διαδίκτυο. Γιατί κάθε χρήστης πρέπει να δέχεται, σύμφωνα με το δικαίωμα στην ταυτότητα, δηλαδή το δικαίωμα να αναγνωριστεί η μοναδικότητά¹⁰ του, ότι όταν πράττει αυτοβούλως εντός διαδικτύου, είναι οι δικές του ενέργειες αυτές που συνθέτουν ένα μοναδικό σύνολο (που διαφέρει από κάθε άλλο σύνολο) ενεργειών, το οποίο ονομάζουμε εικονικό εαυτό.

Τον Ε.Ε. ενός χρήστη μπορούμε να τον συναντήσουμε σε τρεις και περισσότερες διαστάσεις. Επειδή, όμως, το διαδίκτυο αναφέρεται σε δύο διαστάσεις, είναι αναγκαίο να διαχωρίσουμε τον χώρο εμφάνισης και δράσης του Ε.Ε. (το διαδίκτυο) από τον χώρο εμφάνισης της εξελεγμένης μορφής αυτού. Πρόκειται για τον χώρο που ονομάζεται *εικονικός κόσμος*¹¹ (virtual world) και η εξελεγμένη μορφή με την οποία συναντάται ονομάζεται *άβαταρ*. Ως Ε.Κ. αναφέρεται το προϊόν του συνδυασμού ενός τρισδιάστατου γραφικού περιβάλλοντος με ένα σύστημα επικοινωνίας μεταξύ χρηστών (chat-based social interaction system)¹² ανεπτυγμένο στον Multi-User Domain κόσμο (M.U.D) - ο αρχικός όρος ήταν Multi-User Dungeon, ενώ κατέληξε στη συνέχεια να χρησιμοποιείται ως Multi-User Dimension/Domain.^{13,14}

Σύμφωνα με τον E. Castronova, ο Ε.Κ. είναι ένα πρόγραμμα υπολογιστικού περιβάλλοντος με τρεις καθοριστικές ιδιότητες: διαδραστικότητα (interactivity), σωμα-

⁹ Εφεξής θα αναφερόμαστε σε εικονικό εαυτό (Ε.Ε.) αφενός για λόγους ορολογίας, διότι ο όρος *ψηφιακό* υποδηλώνει συνειδησιακό βίωμα, και αφετέρου εξαιτίας προβλημάτων που σχετίζονται με τη μεταφορά ξένης ορολογίας στην ελληνική γλώσσα.

¹⁰ Norberto Nuno Gomes De Andrade, "The right to privacy and the right to identity in the age of ubiquitous computing: friends or foes? A proposal towards a legal articulation", C. Akrivopoulou, A. Psygkas, *Personal Data Privacy and Protection in a Surveillance Era: Technologies and Practices*, Information Science Publishing, Hershey New York 2011, σ. 30.

¹¹ Εφεξής: Ε.Κ.

¹² Edward Castronova, "Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier", *CESifo*, Working Paper No. 618, 2001, Διαθέσιμο στο SSRN: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=294828, σ. 6.

¹³ Harley Hahn, *The Internet Complete Reference*, Osborne McGraw-Hill, 1996², σ. 553.

¹⁴ Μία μακροσκελής ανάλυση του θέματος εντοπίζεται και στο Richard Bartle, *Designing Virtual Worlds*, New Riders, 2003.

τικότητα (physicality), ανθεκτικότητα (persistence).¹⁵ Με τον όρο *διαδραστικότητα* εννοείται η απομακρυσμένη πρόσβαση των χρηστών καθώς και η ενεργητική αλλά και παθητική επίδραση των ενεργειών τους στο σύστημα.¹⁶ Η σωματικότητα σχετίζεται με την προσομοίωση του φυσικού περιβάλλοντος¹⁷ στην οθόνη του χρήστη και με τα εκάστοτε όρια των επιλογών που ο τελευταίος έχει.¹⁸ Τέλος, η ανθεκτικότητα χαρακτηρίζει τη διατήρηση του χώρου δράσης άνευ της ύπαρξης χρηστών εντός του.¹⁹ Ο ίδιος υποστηρίζει πως κάθε Ε.Κ. είναι «ένα επιτρεπτό βύθισμα σκηνικό το οποίο επάγει εσένα και χιλιάδες άλλους ανθρώπους να συμμετέχουν σε αυτό που γίνεται ένα εξελισσόμενο και ατέρμονο συγκεντρωτικό παιχνίδι ρόλων».²⁰

Για τη φιλοσοφική ενατένιση ενός Ε.Κ. θα χρησιμοποιήσουμε χαϊντεγκεριανές αρχές. Ο Ε.Κ. είναι χώρος εντοπισμού εργαλείων, γι' αυτό προσεγγίζεται ολιστικά και όχι ατομικιστικά. Το εργαλείο για να ξεχωρίσει, πρέπει να θεαθεί μέσα στο πλαίσιο στο οποίο αυτό παραπέμπει, αποτελώντας μέρος μιας παραπεμπτικής ολότητας²¹ (ενός εκάστοτε Ε.Κ.). Ομοίως, το άβαταρ είναι ένα εργαλείο που χρησιμοποιείται από τον χρήστη, για να επιδράσει (ο τελευταίος) σε έναν Ε.Κ που προηγείται του εργαλείου, όπως κάθε όλον προηγείται του μέρους.²² Πριν κάποιος χρησιμοποιήσει το άβαταρ, ο Ε.Κ. ως ολότητα είναι ήδη εκεί. Καθόλου περίεργο που μία από τις βασικές ιδιότητες των κόσμων αυτών είναι η ανθεκτικότητα. Αντίστοιχα, το άβαταρ, *για-να*²³ χρησιμοποιηθεί, προϋποθέτει ο χρήστης να γνωρίζει το λόγο για τον οποίο πρόκειται να το χρησιμοποιήσει, με σκοπό το τελευταίο να ξεχωρίσει από το πλαίσιο.²⁴

Η προσέγγιση του Ε.Κ. και του άβαταρ δεν ολοκληρώνεται με τη χαϊντεγκεριανή σκέψη. Σε αυτό το σημείο οφείλουμε να προσθέσουμε ακόμη μία έννοια σχετική με τον τρόπο μελέτης των παραπάνω φαινομένων, το *ψηφιακό*.

Συμβαίνει να αντιμετωπίζουμε τα φαινόμενα αυτά σε έναν κόσμο έξω από τη νόρμα της πραγματικότητας των αισθήσεων, στην οποία και ο Heidegger αναφέρεται. Η οπτική των αντικειμένων στον Ε.Κ. έχει ανάγκη το ψηφιακό ως έννοια, για να βοηθήσει τον εκάστοτε παρατηρητή να μελετήσει τη σχέση που αναπτύσσεται μεταξύ Ε.Κ. και άβαταρ, μεταξύ πλαισίου και εργαλείου. Τι είναι όμως ψηφιακό; Ψηφιακό σημαίνει το να βιώνεις (experience) τη *βύθιση* (immersion) σε έναν εικονικό κόσμο οντοτήτων (beings), τις οποίες αισθάνεσαι παρούσες, ενώ δεν είναι πραγματικά παρούσες (in effect but not in fact).²⁵ Αυτός ο χώρος είναι ψεύδο-φυσικός και αναφέρεται στην αίσθηση της θέσης και του περιεχομένου που βιώνουν οι χρήστες στο εικονικό περι-

¹⁵ Edward Castronova, "Virtual Worlds", ό.π., σ. 6.

¹⁶ Ο.π., σ. 6.

¹⁷ Υπάρχουν Ε.Κ. ως απόρροιας φαντασίας των αρχιτεκτόνων τους.

¹⁸ Ο.π., σ. 6.

¹⁹ Ο.π.

²⁰ Ο.π.

²¹ Μάρτιν Χαϊντεγκερ, *Είναι και Χρόνος*, μτφρ. Γιάννης Τζαβάρας, Δωδώνη, Αθήνα 1978, σ. 124-125, (στο εξής: Χαϊντεγκερ, ΕκΧ).

²² Ο.π., σ. 124-125.

²³ Ο.π., σ. 126.

²⁴ Ο.π., σ. 125.

²⁵ Michael Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University Press, Oxford 1993, σ.108.

βάλλον.²⁶ Προκειμένου οι αναγνώστες να μπορέσουν να κατανοήσουν πώς το άβαταρ προσφέρει στον εικονικό κόσμο, πρέπει να λάβουν υπόψη τόσο το ψηφιακό ως τρόπο παρακολούθησης των αλλαγών αλλά και της αλληλεπίδρασης χρήστη με Ε.Κ, όσο και τον τρόπο με τον οποίο ο χρήστης συνδέεται στους εικονικούς κόσμους. Ο τρόπος αυτός σύνδεσης είναι οι ενδιάμεσοι εικονικής πραγματικότητας, όπως οι συσκευές VR. Είναι αυτοί οι συγκεκριμένοι οι οποίοι θα τους εξασφαλίσουν την επικοινωνία με τον νέο χώρο που ανοίγεται πέρα από τις οθόνες τους. Αυτό δε δεν είναι μικρότερης σημασίας, γιατί η βύθιση γίνεται αισθητή μόνο κατά τη διάρκεια της χρήσης αυτών. Με άλλα λόγια η δυνατότητα ένταξης του Ε.Ε. σε ένα Ε.Κ, ως βυθιζόμενου, επιτυγχάνεται χάρη στις συσκευές εικονικής πραγματικότητας²⁷ (virtual reality).

Για κάθε άνθρωπο, όμως, υπάρχει η προσωπική οπτική τόσο στο διαδίκτυο όσο και σε κάθε Ε.Κ. του οποίου αποτελεί χρήστη. Χουσερλιανά η συνείδηση προβάλλει πάνω σε ένα αντικείμενο, βλέποντας μόνο ένα κομμάτι της συνολικής επιφάνειάς του, αν και γνωρίζει ότι υπάρχει ακόμη επιφάνεια που δεν θεάται.²⁸ Έτσι και με τον Ε.Κ. ο χρήστης χρησιμοποιώντας το άβαταρ ως ενδιάμεσο προβάλλει και θεάται μέρη του, εξερευνώντας με το βλέμμα τις παράλληλες προοπτικές.²⁹ Η ανάγκη για τον κατάλληλο ενδιάμεσο θέασης κρύβεται πίσω από την επέκταση του Ε.Ε. σε άβαταρ. Ο Ε.Ε. δεν λαμβάνει χώρα στον Ε.Κ, καθώς δεν είναι τρισδιάστατος αλλά δισδιάστατος, θεαθείς μονάχα στο διαδίκτυο. Στον Ε.Κ. το άβαταρ, τηρουμένων των αναλογιών, είναι αυτό που εμφανίζεται τρισδιάστατα χωρίς να έχει απορρίψει τον Ε.Ε., αλλά ως προέκταση αυτού. Πρόκειται περί ενός νέου ενδύματος του χρήστη στο εικονικό περιβάλλον που διαδρά. Όπως ο Ε.Ε. συσχετίστηκε με το διαδίκτυο, το άβαταρ, τηρουμένων των αναλογιών, συσχετίζεται με τους Ε.Κ. ως πεδία δράσης του. Άλλωστε, τα τρισδιάστατα φαινόμενα δεν μπορούν να αποτελέσουν μέρος ενός περιβάλλοντος δύο διαστάσεων.

Ακολούθως όσων έχουν ειπωθεί, διαφαίνεται πως οι Ε.Κ. ως χώροι εμφάνισης του άβαταρ, δεν σχετίζονται με το διαδίκτυο. Ένα τέτοιο πόρισμα θα ήταν εσφαλμένο. Πράγματι οι Ε.Κ. εμφανίζονται στην οθόνη σου, όπως το διαδίκτυο. Όμως, αυτά τα δύο έχουν συσχετιστεί ήδη από τους δημιουργούς τους, αφού στα Ε.Π. παιχνίδια στα οποία παίρνει κανείς μέρος δίδως να χρησιμοποιεί το διαδίκτυο, υπάρχει το Online-Mode, που προσφέρει τη διασύνδεση των χρηστών (chat), η οποία αποτελεί βασική ιδιότητα των εικονικών κόσμων. Από την άλλη, υπάρχουν πια δισδιάστατες σελίδες κοινωνικής δικτύωσης βασιζόμενες στην επικοινωνία σε πραγματικό χρόνο, όπως το Facebook.³⁰ Αυτό, σε συνδυασμό με τη σκέψη ότι πλέον τα μέσα πρόσβασης και παραγωγής στο διαδίκτυο αλλά και σε Ε.Κ. εν γένει πολλαπλασιάζονται και βελτιώνονται προσφέροντας στη διασύνδεση των χώρων, οδηγεί στην απλούστευση του όρου ει-

²⁶ Edward Castronova, "Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier", ό.π., σ. 6.

²⁷ Εφεξής Ε.Π..

²⁸ Pierre Thévenaz, *De Husserl à Merleau Ponty: Qu'est-ce que la phénoménologie?*, Éditions de la Baconnière, Neuchâtel 1966, σ. 39-55.

²⁹ Χαρά Μπανάκου-Καραγκούν, *Διαστάσεις του Ορατού*, ό.π., σ. 281.

³⁰ Joshua Fairfield, "Avatar Experimentation: Human Subjects Research in Virtual Worlds", *UC Irvine Law Review* Vol. 2:695; *Washington & Lee Legal Studies Paper* No. 2012-26, 2012, διαθέσιμο στο SSRN: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2066659, σ. 700.

κοινός κόσμος. Κάτω από την ομπρέλα του θα μπορούσαν να ενυπάρχουν χώροι όχι μόνο δυο αλλά και περισσότερων διαστάσεων.³¹ Αυτή η απλούστευση θα βοηθούσε και το φιλοσοφικό σύστημα των συγγραφέων. Ακόμα, όμως, η απλούστευση αυτή δεν είναι αποδεκτή από όλους.

Ακόμα μεταξύ του διαδικτύου και των Ε.Κ. υπάρχει χρονική συσχέτιση, καθώς το δισδιάστατο περιβάλλον του διαδικτύου προηγείται χρονικά της ανακάλυψης των τρισδιάστατων γραφικών. Τοιουτοτρόπως ο Ε.Ε., θεαθείς μονάχα στο δισδιάστατο διαδίκτυο, μπορεί να θεωρηθεί προάγγελος του τρισδιάστατου άβαταρ των Ε.Κ, παρέχοντας τα μέσα για το πέρασμα στην επινόησή του. Αν δεν υπήρχε ο δισδιάστατος Ε.Ε, δεν θα κάναμε λόγο για τον τρισδιάστατο Ε.Κ.

Το άβαταρ & ο Άβαταρ

Η φιλοσοφική ενατένιση της έννοιας των *άβαταρ* φανερώνει ιδιαίτερο ενδιαφέρον σε στενά και ευρύτερα πλαίσια. Πρωτογνωρίζομαστε με τον όρο στην ινδουιστική θρησκεία, όταν χρησιμοποιείται, για να δηλώσει τη θεία ενσάρκωση θείων όντων ή του Ανώτερου Όντος στη Γη.³² Είναι ο εαυτός που παρίσταται εντός ενός σώματος φυσικού περιβάλλοντος.³³ Λαμβάνουμε το θάρρος να εκλάβουμε ως γη για την ψηφιακή ανάδυση του άβαταρ τον Ε.Κ., και ως άβαταρ να θεωρήσουμε τη μεταφορική ενσάρκωση του Ε.Ε. στη νέα αυτή γη των Ε.Κ., το οποίο ενυπάρχει εκεί και μόνον.³⁴

Το ψηφιακό άβαταρ παίρνει την ονομασία του από τη διαδικτυακή κοινότητα το 2001. Η εκπλήρωση της πλήρους βύθισης του Ε.Ε. αποσκοπώντας στην ανάδυση (και πλέον ύπαρξη) του άβαταρ, απαιτεί την ταυτόχρονη ύπαρξη ενός τουλάχιστον τρισδιάστατου προσομοιωτικού χώρου, ο οποίος επιτρέπει την ελεύθερη κίνηση (πρόκειται για την αυτόβουλη επιλογή που πραγματοποιείται μέσω του κέρσορα ή άλλων εργαλείων διασύνδεσης με την Ε.Π.) και την αλληλεπίδραση του μεμονωμένου άβαταρ με τα υπόλοιπα άβαταρ του συγκεκριμένου χώρου.³⁵ Ένα απλό παράδειγμα, για να γίνει σαφής η έννοια του χώρου συμβεβηκότων μεταξύ των άβαταρ, αποτελεί η ύπαρξη των Φόρουμ (Forums), όπου τα άβαταρ συμμετέχουν μέσω λογαριασμών των χρηστών και μη.³⁶

³¹ Ο.π., σ. 701.

³² Robert N. Minor, Φώτης Τερζάκης, «άβαταρ», στο R. Audi, *Το Φιλοσοφικό Λεξικό Του Cambridge*, ό.π., σ. 41.

³³ Edward Castronova, "Theory of the Avatar", *CESifo*, Working Paper Series No. 863, February 2003, σ. 5.

³⁴ Ο.π., σ. 5.

³⁵ Για μία μελέτη στο ζήτημα της σχέσης ατόμου-άβαταρ και της κοινωνικής της επίδρασης στο πλαίσιο των κοινωνιών ψηφιακής πραγματικότητας βλ. Zhao Yi, Wang Weiqun, *Attributions of Human-Avatar Relationship Closeness in a Virtual Community*, City University of Hong Kong, 2009, διαθέσιμο στο SSRN.com: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1330750 και Byron Reeves, Clifford Nass, *The media equation: How people treat computers, television, and new media like real people and places*, CSLI Publications, Stanford CA 1996 όπου η αλληλεπίδραση μεταξύ ανθρώπου και υπολογιστή θεωρείται κοινωνικού χαρακτήρα σχέση. Πρόκειται για τη *θεωρία εξίσωσης των μέσων ενημέρωσης*. Για θεωρίες που εστιάζουν στα άβαταρ ως την ενσωματωμένη εικονική αναπαράσταση, η οποία λειτουργεί ως σύνδεσμος της κοινωνικής αλληλεπίδρασης και των δραστηριοτήτων αυτής μέσα σε εικονικούς κόσμους βλ. Brian Mennecke, Janea Triplett, (κ.α.), "Embodied Social Presence Theory", *43rd Hawaiian International Conference on System Sciences*, Koloa HI 2010.

³⁶ Ένα μέρος των μελετητών αποδίδει στο άβαταρ ακρίτως λειτουργίες που αφορούν δισδιάστατους χώρους. Για τους συγγραφείς αυτό αποτελεί μία αστοχία της εννοιολογικής οριοθέτησης των άβαταρ. Γι' αυτό γράφτηκε το πρώτο μέρος αυτής της εργασίας, ώστε να αποκαθαρθεί ο όρος και να επανοριοθετηθεί το πεδίο δράσης του.

Μια συνολικότερη οπτική της πολυδιάστατης έννοιας *άβαταρ* θα έδειχνε ότι τα *άβαταρ* μας έχουν φανερωθεί κατά πολύ λιγότερο απ' όσο εμείς πιστεύουμε. Ο *άβαταρ* λειτουργεί ως διαμεσολαβητής ανάμεσα σε εμάς και τον εικονικό χώρο και έτσι καταφέρνουμε να αποκτούμε όλες τις αισθητηριακές πληροφορίες που σχετίζονται με αυτόν.³⁷ Το στάδιο αυτό φανερώνει τις δυνατότητες που μπορεί να αποκτήσει ένα *άβαταρ*, και εγείρει ήδη ερωτήματα σχετικά με το κατά πόσο είναι ελέγξιμο το οντολογικό³⁸ ενέργημά του, όταν το *άβαταρ* πετύχει μία πλήρως διαδραστική υπέρ-σύζευξη πραγματικού και εικονικού κόσμου. Οι γράφοντες θα υποστηρίξουν ότι άξια λόγου δεν είναι η προέκταση του Ε.Ε. σε *άβαταρ*, αλλά η δυνατότητα να παρατηρηθεί και να μελετηθεί αυτός ο νέος, σχεδόν φουτουριστικός εαυτός, όχι ως νομικό ον, το οποίο προσφέρει εργαλειακές υπηρεσίες σε έναν χρήστη, ούτε με βάση τα εξωτερικά χαρακτηριστικά του, καθώς αυτά μπορούν να διαφέρουν σημαντικά από τα χαρακτηριστικά του αληθινού υποκειμένου, το οποίο και τα δημιουργεί και τα ελέγχει,³⁹ αλλά ως δυνάμει ανεξάρτητο και δυνάμει αυτόνομο ον.

Το *άβαταρ* μοιάζει έως σήμερα σαν πειραματόζωο, όταν συμμετέχει σε έναν κόσμο προκαθορισμένου πλαισίου, στον οποίο μελετάται. Το ζήτημα είναι εάν ο *άβαταρ* μπορεί να ξεφύγει από τη διαχείρισή σου δίκως παράλληλα να περάσει στη διαχείριση κάποιου άλλου (hacking). Η πιο γνωστή περίπτωση που θυμίζει το ερώτημα αυτό είναι η συζήτηση γύρω από το τι συμβαίνει στον Ε.Ε. σου, όταν εσύ -ο κύριός του- πεθάνεις.

Παρατηρήστε τι συμβαίνει σε μία περίπτωση σχετική με τον Ε.Ε., ως προέκταση του *άβαταρ*: Σε σελίδες όπως το Facebook υπάρχει η δυνατότητα να θέσεις κάποιον άλλο χρήστη διαχειριστή του δικού σου χρονολόγιου, όταν εσύ πεθάνεις.⁴⁰ Το ίδιο θα μπορούσε να συμβεί με το *άβατάρ* σου. Σε αυτή την περίπτωση το *άβαταρ* περνά στη χρήση κάποιου άλλου. Αν δε δεν περάσει σε νέα κατοχή, θα παραμείνει ανενεργό. Αυτή η άποψη δεν ευσταθεί απόλυτα, αφού, αν είχες τη δυνατότητα, θα μπορούσες να προγραμματίσεις το *άβαταρ* να επιτελεί συγκεκριμένες λειτουργίες (bot) σε καθημερινή για τα ανθρώπινα δεδομένα βάση, έτσι ώστε να φαίνεται ότι του δίνεις εντολές.

Στο διαδικτυακό επίπεδο υπάρχει ήδη η εφαρμογή LivesOn,⁴¹ που επιτρέπει στο λογαριασμό σου στο Twitter να συνεχίσει τα posts (tweets), ακόμα και μετά το φυσικό θάνατό σου. «Η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί για να αναλύει τα υπάρχοντα tweets ενός χρήστη, μαθαίνοντας από τη σύνταξη τους και τη χρήση του λεξιλογίου, ώστε η ίδια να κατασκευάζει νέα tweets, πίσω από τα οποία φαίνεται να είναι ο χρήστης».⁴² Έτσι, εύκολα θα μπορούσες να εξαπατάς και μετά θάνατον όσους παρατηρούν τον Ε.Ε. σου.

Αυτή είναι μια περίπτωση ψευδο-χειραφέτησης του *άβαταρ* από τον διαχειριστή.

³⁷ Edward Castronova, "Theory of Avatar", ό.π., σ. 5.

³⁸ Χάιντεγκερ, *ΕκΧ*, σ. 88-89, 124-128 και 162.

³⁹ H. Galanxi & F.F. Nah, "Deception in cyberspace: A comparison of text-only vs. Avatar-supported medium", *International Journal of Human-Computer Studies* 65 (9), 2007, σ. 770-783.

⁴⁰ Patric Stokes, "The Digital Soul: My Facebook page may be part of my identity, but can it give me a virtual afterlife?", στο Brigid Hains, AEON [Ανάκτων: 20 November 2013, <https://aeon.co/essays/what-will-happen-to-my-online-identity-when-i-die>].

⁴¹ Ο.π.

⁴² Ο.π.

Είναι ψευδής, γιατί διαχειριστής πλέον δεν υπάρχει και γιατί το άβαταρ είναι εξαρχής προγραμματισμένο να εκτελεί συγκεκριμένες λειτουργίες. Αν βλέπαμε το άβαταρ ως οντικά υπαρκτό, θα το λέγαμε πλήρως ετεροκαθοριζόμενο ον.

Όμως η μελέτη αναζητεί την περίπτωση που το άβαταρ θα χειραφετηθεί, επειδή ενήργησε αυτόβουλα. Είναι, βέβαια, πολύ δύσκολο να υποστηρίξουμε κάτι τέτοιο, όσο βλέπουμε ότι κάθε Ε.Κ. είναι μορφή ψηφιακού περιβάλλοντος και τα άβαταρ μέλη-εντολοδέκτες. Όλα εδώ είναι προκαθορισμένα και, ως μας επιτραπεί η έκφραση, αποστειρωμένα.

Μεταφαινομενολογία και αβαταριανή χειραφέτηση

Η φιλοσοφία μπορεί να μελετήσει κάθε γεγονός μέσα από κάποιον κλάδο της. Ένας πολύ νέος και αναπτυσσόμενος κλάδος είναι η μεταφαινομενολογία (postphenomenology). Για τον Don Ihde είναι η αντικατάσταση της υποκειμενικότητας από την ενσάρκωση.⁴³ Η μεταφαινομενολογία έχει ως στόχο να αναλύσει εμπειρικά πώς συγκεκριμένες τεχνολογίες διαμεσολαβούν τη σχέση ανάμεσα στους ανθρώπους και τον κόσμο τους. «Αυτό έχει γεννήσει πολλές αναλύσεις και λεπτομερείς περιγραφές για το πώς η ανθρώπινη ύπαρξη είναι βαθιά και πολυμορφικά συνυφασμένη με αντικείμενα»⁴⁴.

Για τη φαινομενολογία, κυρίως στη σκέψη του Merleau-Ponty, σημαντικό ρόλο παίζει η ενσάρκωση.⁴⁵ Η αντίληψη της συνείδησης σχετικά με τα ενεργήματά της συμβαίνει όσο το εγώ μπορεί να εντοπιστεί ως συνειδησιακότητα εν σώματι. Ακόμα και αν δεν ενδιαφερθεί ο φαινομενολόγος για το σώμα που περιβάλλει τη συνείδηση, δεν μπορεί παρά να αναγνωρίσει την εμφάνισή του στο χώρο. Το σώμα δεν είναι υπερβατικό αλλά υπαρξιακό.⁴⁶ Άλλωστε, παρατηρώντας τη συνειδησιακή στόχευση, αυτή συμβαίνει σε φαινόμενα του έξω κόσμου, τα οποία παρουσιάζονται ως ενεργήματα σε αυτήν. Αυτός ο έξω κόσμος της συνείδησης έχει για σύνορο το σώμα που την περιβάλλει, μόνο που πρέπει να λάβουμε υπόψη το σύνορο ως μέρος του έξω κόσμου και σημαντικό για την κατανόσή του εν γένει. Πρόκειται για μια βασική αρχή στη σκέψη του Merleau-Ponty, που μοιάζει να απορρίπτει το υπερβατολογικό υποκείμενο και να στρέφεται στην ενσάρκωσή του (ανα)τοποθετώντας τη φαινομενολογία σε συμπαγές και σωματικό πλαίσιο.

Έτσι, ο ίδιος επιθυμεί την αναβάθμιση της συζήτησης για τα σώματα ως πλαίσια αλλά και της ενσάρκωσης ως αναπόσπαστο κομμάτι της αντιληπτικής διαδικασίας και της ικανότητάς μας να αποκτήσουμε κάθε πιθανή γνώση. Με αυτή τη θέση συμφωνεί και ο Verbeek, ο οποίος ορίζει τη φαινομενολογία ως «τη φιλοσοφική ανάλυση της δομής των σχέσεων μεταξύ ανθρωπίνων όντων και του βίκοσμού τους»⁴⁷ ενώ τη μεταφαι-

⁴³ Don Ihde, "Postphenomenology-Again?", *The Centre for STS Studies, Working Paper Series No. 3*, Aarhus 2003, σ. 11.

⁴⁴ Jochem Zwier, Vincent Blok, Pieter Lemmens, "Phenomenology and the Empirical Turn: a Phenomenological Analysis of Postphenomenology", [Ανάκτηση: 7 Μαΐου 2016 από SpringerLink: <http://link.springer.com/article/10.1007%2Fs13347-016-0221-7>], σ. 5.

⁴⁵ Μόρις Μερλώ-Ποντύ, *Σημεία*, μτφρ. Γιώργος Φαράκλας, επιμ. Αγγελική Μουρίκη, Εστία, Αθήνα 2009¹, σ. 407-408.

⁴⁶ Don Ihde, "Postphenomenology-Again?", ό.π., σ. 11.

⁴⁷ Jochem Zwier (κ.α.), "Phenomenology and the Empirical Turn", ό.π., σ. 5. Πρβλ: Peter Paul Verbeek, *Moralizing technology: understanding and designing the morality of things*, University of Chicago Press, Chicago and London 2011, σ. 7.

νομενολογία ως «μελετητή αυτών των σχέσεων από την άποψη της σχέσης ανθρώπου και τεχνολογίας».⁴⁸

Για τον μεταφαινομενολόγο έχει μεγάλη αξία η μελέτη της ενσάρκωμένης συνείδησης.⁴⁹ Εάν μάλιστα χρησιμοποιήσει το θεωρητικό οπλοστάσιο της φαινομενολογίας, για να μελετήσει τον βαθμό συνειδητότητας σε φορείς τεχνητής νοημοσύνης, τότε ανοίγεται ένα νέο πεδίο εργασίας. Ένα πεδίο όπου η φαινομενολογία συναντάται με τη φιλοσοφία της τεχνολογίας.

Η λέξη *Άβαταρ* λοιπόν δεν έχει επιλεχθεί τυχαία από τη διαδικτυακή κοινότητα του 2001. Το άβαταρ, σημασιολογικά περιορισμένως και όχι μεταφορικά, ορίζεται ως μετενσάρκωση σε υπαρκτό ον. Αξιωματικώς, όμως, η μετενσωμάτωση αυτή επιτυγχάνεται στην περίπτωση της εικονικής πραγματικότητας, όταν διαμεσολαβεί η συσκευή σύνδεσης ως ενδιάμεσός της, ώστε να φτάσουμε από το σημείο Α, που είναι ο άνθρωπος, στο σημείο Β, όπου και εντοπίζεται το άβαταρ.

Στον ανθρώπινο εγκέφαλο ευδοκιμεί (κατά τη διασύνδεση) ένα εικονικό περιβάλλον. Εκτενέστερα, το σημείο Α δεν εγγίζει απλώς το σημείο Β, αλλά επιτυγχάνεται η *μέθεξη* του σημείου Α με το σημείο Β, καθώς ο άνθρωπος ως σημείο Α ενστερνίζεται το νέο του περιβάλλον, και στη συνέχεια προσαρμόζεται στο εικονικό νέο περιβάλλον στον παρόντα χωροχρόνο της σύνδεσής του. Πρόκειται για ένα *μεταγίνεσθαι* της νοημοσύνης του ανθρώπου, συνδυασμένης με καινούργια προσαρμοσμένα ψηφιακά χαρακτηριστικά (πάντα με τη χρήση ενδιάμεσων), ήτοι άβαταρ. Η εικονική μορφή συναντάται σε ό,τι σινιστά το άβαταρ, ενώ ο νους εξακολουθεί να ανήκει στον προκάτοχο άνθρωπο και να ενεργεί ταυτόχρονα με τη νέα μορφή στην οποία λειτουργεί. Εδώ ακμάζει η συζήτηση για την ύπαρξη συνείδησης στον *Άβαταρ*, καθώς τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα της συνείδησης του ανθρώπου έχουν «κληροδοτηθεί» σε αυτόν, ώστε να επιτύχει με τη σειρά του όποια λειτουργία απαιτεί το εικονικό περιβάλλον στο οποίο κινείται.

Στην αναζήτηση συνείδησης για τον Άβαταρ η μέθεξη ως έννοια δεν επαρκεί. Είναι μία κατάσταση ως αποτέλεσμα της κίνησης του ανθρώπου προς τον άβαταρ με την ενδιάμεση χρήση συσκευών Ε.Π. εντός του εικονικού κόσμου. Αυτές οι συσκευές Ε.Π. αποτελούν τους 2^{ns} κατηγορίας ενδιάμεσους.⁵⁰

Επιστρέφοντας στην κατάσταση της μέθεξης η αβαταριανή συνείδηση απουσιάζει ακόμα. Άρα ο άβαταρ παραμένει μία ανολοκλήρωτη διασυνδεδεμένη μορφή ως εργαλείο, η οποία θα ολοκληρωθεί, όταν επιτευχθεί το πέρασμα στην ολική βύθιση.

Στην προσπάθεια για τον εντοπισμό ενός ψήγματος συνείδησης σε αυτό το ψηφιακό τεχνούργημα, διαπιστώσαμε ότι η βύθιση περιέχει την έννοια της κίνησης. Όσο παραμένει ο άνθρωπος του επιχειρήματος διασυνδεδεμένος, τόσο περισσότερο η συνείδησή του προβάλλει στον Ε.Κ. και τα ενεργήματά της είναι ψηφιακά.⁵¹ Αργά αλλά

⁴⁸ Ο.π., σ. 5.

⁴⁹ Βλ. Mennecke (κ.α.), "Embodied Social Presence Theory", σ. 6-9, στο οποίο γίνεται λόγος για τα σώματα των χρηστών φυσικά ή ψηφιακά.

⁵⁰ Αντίστοιχα οι 1^{ns} κατηγορίας ενδιάμεσοι είναι για παράδειγμα ο ΗΥ για μία απλή περιήγηση στο διαδίκτυο.

⁵¹ Βασιλική Μανδάλα, Ευγενία Μακρυγιάννη, «ψηφιακό», στο Βασιλική Μανδάλα & Ευγενία Μακρυγιάννη, *Μείζον Ελληνικό Λεξικό*, Αρμονία, 2004⁴, σ. 1288.

σταθερά πλέον και με τη συνεχή αυτή προβολή της συνείδησης, ο άνθρωπος δεν αντιλαμβάνεται την εικονική πραγματικότητα ως εικονική πραγματικότητα αλλά ως φυσική πραγματικότητα. Αν του ζητούσατε να σας περιγράψει τον εαυτό του, θα σας περιέγραφε τον Άβαταρ. Κατά συνέπεια, στην προγενέστερη κατάσταση της μέθεξης θα σας παρουσίαζε και τα δύο πρόσωπά του, δηλαδή τόσο τα χαρακτηριστικά του στον εικονικό κόσμο όσο και τα πραγματικά του χαρακτηριστικά.

Παρόλα αυτά η συνείδηση είναι ακόμα συνείδηση του ανθρώπου και για όσο ο άνθρωπος θα ξεχωρίζει τις δύο πραγματικότητες, ο Άβαταρ είναι ανολοκλήρωτος συνειδησιακά. Με τη μεταπήδηση στην κατάσταση της αδυναμίας διαχωρισμού των πραγματικοτήτων από τη συνείδηση ο *μετεχόμενος*⁵² φτάνει στην *ολική βύθιση*. Καθώς δεν αναγνωρίζει διαφορές στις πραγματικότητες, χάνει κάθε επίγνωση, ώστε η συνείδησή του τώρα να ταυτίζεται με την απουσία της συνείδησης του μετεχόμενου. Με άλλα λόγια η απουσία συνείδησης του μετεχόμενου σηματοδοτεί την περίοδο της ολικής βύθισης. Η ολικά βυθισμένη συνείδηση περιβάλλεται από το ψηφιακό ένδυμα του Άβαταρ.

Πρόκειται για το ταυτόχρονο χαρακτηριστικό του μετεχόμενου ανθρώπου και της ύπαρξης συνείδησης του άβαταρ και το ονομάζουμε ταυτόχρονο, καθώς το ένα δεν μπορεί να συμβεί χωρίς το άλλο. Όταν, λόγου χάριν, ένας άνθρωπος εικονικά συνδεθεί σε ένα εικονικό περιβάλλον ενός παιχνιδιού και «ζει μόνο για να παίζει», η συνείδησή του είναι απόλυτα συγκεντρωμένη σε μία προβολή-στόχο που μπορεί να επιτευχθεί μόνο από τον Άβαταρ. Σε αυτόν τον πλαστό κόσμο (*artificial world*) ο άνθρωπος είναι μη αυθεντικός, επειδή ο άβαταρ «παίζει», και επειδή δεν θα μπορούσε να παίζει και να συμμετέχει στο παιχνίδι δίχως τη δική του συνείδηση. Πραγματικά, τώρα ο άνθρωπος μοιάζει με ξενιστή, αλλά ο Άβαταρ είναι συγχρονισμένος καθόλα. Την ίδια και κάθε στιγμή που ο άνθρωπος φαντάζει μη αυθεντικός σε έναν παρατηρητή, ο Άβαταρ είναι συνειδητά ενεργός.

Ωστόσο, θα υπάρξει και εκείνη η στιγμή, κατά την οποία θα κληθεί ο ολικά βυθισμένος άνθρωπος να ανταποκριθεί στη φυσική πραγματικότητα. Αυτή η υπενθύμιση της πραγματικότητας είναι ξαφνική, χρονικά τυχαία (αλλά χωρικά προσδιορισμένη) και αρκεί να επαναφέρει στην προηγούμενη κατάσταση τον άνθρωπο (από την ολική βύθιση στη μέθεξη), από την οποία έχει τη δυνατότητα της άμεσης επαναφοράς του εαυτού του στη φυσική πραγματικότητα. Αυτή την υπενθύμιση της πραγματικότητας, την υπενθύμιση δηλαδή ότι υπάρχει χώρος και χρόνος έξω από τα ψηφιακά πλαίσια, την ονομάζουμε *ανάγκη*.

Πρέπει να γίνει κατανοητό ότι, αν και φαντάζει ακραία, η *ολική βύθιση* είναι μία *ασταθής κατάσταση*, στην οποία μπορεί να γίνει λόγος για τη συνείδηση του Άβαταρ. Πρόκειται όμως για μία συνείδηση, η οποία έρχεται και επέρχεται, καθότι είναι μία *υιοθετημένη συνείδηση*, η ύπαρξη της οποίας μπορεί να διακοπεί άμεσα από τις ανάγκες. Άλλωστε, η ύπαρξή της εξαρτάται από τη λειτουργικότητά⁵³ της και αξιακά η ανάγκη,

⁵² Η μορφή που παίρνει η διασύνδεση ανθρώπου-άβαταρ κατά τη μέθεξη, η οποία είναι όρος που περιγράφει μία τεχνική διαδικασία, κατά τη διάρκεια της οποίας ο άνθρωπος χρησιμοποιεί συσκευές Ε.Π., για να εμφανιστεί ως άβαταρ στον κυβερνοχώρο.

⁵³ Επιθυμία πραγμάτωσης στόχων εκάστου εικονικού πλαισίου.

που προέρχεται από τη φυσική πραγματικότητα, είναι σημαντικότερη από κάθε προβολή της αβαταριανής συνείδησης στο ψηφιακό γίγνεσθαι. Οποιαδήποτε στιγμή εμφανιστεί ανάγκη, η συνείδηση θα είναι συνείδηση μετεχόμενου και όχι συνείδηση άβαταρ.

Την αδυναμία της βούλησης ή καλύτερα την απροθυμία της βούλησης για αποσύνδεση από τον εικονικό κόσμο, που δυνητικά οδηγεί σε μόνιμη θέαση του κόσμου αυτού από τον άνθρωπο-Άβαταρ, όσο φυσικά διατηρείται εν ενεργεία η σύνδεση των ενδιαμέσων, θα την ονομάσουμε *μεταβύθιση*.

Στη μεταβύθιση, ο Άβαταρ διαχωρίζεται από το ανθρώπινο εδωνά-Είναι (Dasein). Λέγοντας «διαχωρίζεται» εννοούμε ότι απολείπει εκφάνσεις του εδωνά-Είναι, όπως το Είναι-προς-θάνατο (Sein-zum-Tode) και την ελευθερία που συνεπάγεται το εδωνά-Είναι.⁵⁴ Συγκεκριμένα, ο Άβαταρ δεν είναι σε θέση να καταλάβει ότι εξαρτάται από το φυσικό τέλος που υπάρχει στην ανθρώπινη ζωή και σε κάθε είδος φυσικής ύπαρξης. Ο Άβαταρ μπορεί να παρασυρθεί από τον παραπλανητικό νέο κόσμο, τώρα που η συνείδησή του προβάλλει, και επομένως να ξεγελαστεί, να απομονώσει και να εξοβελίσει κάθε σκέψη για τον πραγματικό κόσμο. Αυτό συμβαίνει, καθώς κατανοεί μόνο την εικονική πραγματικότητα, ενώ ο άνθρωπος, μη ξεχωρίζοντας τον συνειδητό Άβαταρ από το μορφικό άβαταρ, δεν μπορεί να φοβηθεί για την ύπαρξή του, καθώς ο φόβος τού φυσικού τέλους δεν έχει θέση στην εικονική πραγματικότητα.

Παρότι το φυσικό τέλος έχει θεωρηθεί ως το όριο της ελευθερίας του ατόμου, αυτή η απουσία φόβου δεν σημαίνει ότι ο Άβαταρ είναι απόλυτα ελεύθερος. Ο Άβαταρ δεν έχει ελευθερία βούλησης και πράξης. Στον ολοκληρωμένο Άβαταρ λείπει και πάλι κάτι: η χαϊντεγκεριανή νοούμενη υπαρξιακή⁵⁵ επίγνωση της μεταβυθισιακής κατάστασης, η οποία τεκμηριώνεται από την έλλειψη του φόβου του φυσικού τέλους, ο οποίος, όπως προαναφέρθηκε, δεν έχει θέση στον εικονικό κόσμο.

Η ελευθερία, ακόμα, ως όρος σχετίζεται με το Dasein. Το εδωνά-Είναι «αναγνωρίζει την προ-εννοιολογική οπτική της ύπαρξης»,⁵⁶ έτσι ώστε, όταν πλέον ο άνθρωπος έχει μεταβυθιστεί, να είναι ανήμπορος ακόμα και για αυτό. Ως εκ τούτου, το Είναι παύει να είναι εδωνά και ο άνθρωπος παραδίδει κάθε νευρική λειτουργία του στον Άβαταρ. Ο Άβαταρ με τη σειρά του αποκτά περισσότερες ικανότητες χάρη στη μεταβύθιση. Παραμένει, όμως, παγιδευμένος. Μέσα στον Ε.Κ. υπάρχει κώδικας και πλαίσιο, στο οποίο επιτρεπτά μπορεί να κινηθεί και έχει ανάγκη τον κώδικα αυτόν, για να συνεχίζει να προβάλλει στο συγκεκριμένο εικονικό περιβάλλον. Ακόμη και αν επιθυμήσει να γνωρίσει ή να αποκτήσει πρόσβαση στην αρχιτεκτονική του παιχνιδιού, καθώς είναι αξιακά λιγότερο σημαντικός από το ίδιο το παιχνίδι, η βούλησή του θα γίνει σύντομα αντιληπτή και ο Άβαταρ θα διαγραφεί από τον game-master.⁵⁷

Την ίδια στιγμή διαφαίνεται μία ακόμα σημαντική πτυχή γύρω από τη φαινομενο-

⁵⁴ Ted Inkmann, "Being-in-the-world and technology: An exposition of the philosophy of Martin Heidegger", *Electronic Theses and Dissertations*, Paper 1286, 1996, σ. 39-40.

⁵⁵ Χαϊντεγκερ, *ΕκΧ*, σ. 40-41.

⁵⁶ Ted Inkmann, "Being-in-the-world and technology: An exposition of the philosophy of Martin Heidegger", ό.π., σ. 39.

⁵⁷ Προτείνουμε τον ελληνικό όρο *επιστάτης*, ο οποίος θα δηλώνει τον game-master. Ο επιστάτης είναι ο επιμελητής του παιχνιδιού, εκείνος που έχει τα κλειδιά για όλες τις πόρτες και στου οποίου την κρίση επαφίεται κάθε πρόβλημα που ανακύπτει από και προς τους χρήστες.

λογική προσέγγιση των Άβαταρ. Ο Άβαταρ τελικά δεν μπορεί να χειραφετηθεί, γιατί δεν είναι ολοκληρωμένο εδωνά-Είναι: Ως Άβαταρ δεν μπορεί να θέσει στον εαυτό του το ερώτημα για το Είναι του. Εξαιτίας αυτού αλλά και επειδή πάντα θα έχει ανάγκη τη συνείδηση του χρήστη-εντολοδόχου, για να είναι κάτι περισσότερο από μία γραφική αναπαράσταση, θα παραμένει ανελεύθερος. Περισσότερο, σε κάθε στάδιο «συνύπαρξης» με τον χρήστη θα παραμένει ανελεύθερος. Αναφορικά με τον άνθρωπο, κατά τη μεταβύθιση οι ανάγκες, αυτός ο μηχανισμός ασφαλείας αποτροπής του ανθρώπου από την ψηφιακή εξάρτηση, είναι αδιάφορες γι' αυτόν. Το ίδιο και ο θάνατός του. Ο άνθρωπος-χρήστης που πέρασε στο στάδιο της μεταβύθισης μοιάζει να βρίσκεται σε καταληψία. Οι υπόλοιποι φυσικοί άνθρωποι καλούνται να αντιμετωπίσουν έναν άνθρωπο σε κατάσταση *μεταβύθισης*, ένα όν σε κώμα από το οποίο δεν ξέρουμε πότε θα ξυπνήσει.

Τέλος, υπάρχουν περισσότερα του ενός πεδία, για να εντοπιστεί ένας Άβαταρ. Η πιο χαρακτηριστική περίπτωση, για την οποία οι γράφοντες πιστεύουν ότι θα τεθεί σε πλήρη εφαρμογή, είναι ο χώρος των video games, των πιο χαρακτηριστικών εικονικών κόσμων. Πρόκειται για κόσμους δομημένους από έναν αρχιτέκτονα (coder), πράγμα που σημαίνει πως έχουν όρια, πλαίσιο και κερδοφόρους στόχους. Μέσα σε έναν τέτοιο χώρο συναντώνται συνειδήσεις να βυθίζονται ήδη στις μέρες μας. Το τελικό σημείο βύθισης που θα φτάσουν εξαρτάται από την πρόοδο της τεχνολογίας.

Αντί επιλόγου

Στις λίγες αυτές σελίδες έγινε μία προσπάθεια ανάλυσης πολλών όρων που συνθέτουν την προβληματική γύρω από το ζήτημα του εικονικού κόσμου και των εν αυτώ κατοίκων. Είναι θεμιτό να υπενθυμίσουμε για μία ακόμα φορά ότι όλα αυτά είναι στη βάση τους ψηφιακά δεδομένα, τα οποία προσεγγίζονται μέσω κατάλληλων ενδιαμέσων παρουσίασης της εικονικής πραγματικότητας.

Σίγουρα το ζήτημα για τη συνειδητότητα των άβαταρ αλλά και για τη σχέση του ανθρώπου (ακόμα και ως κοινωνικού όντος) με το άβατάρ του, μένει ανοικτό στη φιλοσοφική διερεύνηση. Εδώ δόθηκαν εννοιολογικές αποσαφηνίσεις σε συνδυασμό με την προσπάθεια κατάδειξης των σταδίων που περνάει ο χρήστης, για να δημιουργήσει το άβατάρ του (από τη βύθιση έως τη μεταβύθιση) και να το ελέγξει. Μάλιστα, όπως δείχθηκε, στο κοσμοπλαίσιο του άβαταρ η ελευθερία είναι μία κενή έννοια, την οποία και ο πλέον ολοκληρωμένος Άβαταρ θα αδυνατούσε να κατανοήσει.

Η μεταφαινομενολογική προσπάθεια προσέγγισης του θέματος εκ μέρους μας ολοκληρώνεται προσωρινά με την ελπίδα να προστεθούν και άλλοι ερευνητές.

