

Αυτόματον: Περιοδικό Ψηφιακών Μέσων και Πολιτισμού

Τόμ. 4, Αρ. 1&2 (2026)

Αλγοριθμικοί πολιτισμοί και Τεχνητή Νοημοσύνη



Τεχνολογική συγκινησιακή επίδραση:

Ελένη Τσατσαρώνη

doi: [10.12681/automaton.45559](https://doi.org/10.12681/automaton.45559)

Copyright © 2026



Άδεια χρήσης [Creative Commons Αναφορά 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Βιβλιογραφική αναφορά:

Τσατσαρώνη Ε. (2026). Τεχνολογική συγκινησιακή επίδραση:: Το παράδειγμα του διαλογικού συστήματος Replika. *Αυτόματον: Περιοδικό Ψηφιακών Μέσων και Πολιτισμού*, 4(1&2), 61-76. <https://doi.org/10.12681/automaton.45559>

Τεχνολογική Συγκινησιακή Επίδραση: Το παράδειγμα του διαλογικού συστήματος Replika

Ελένη Τσατσαρώνη*

Περίληψη

Σε αυτό το άρθρο εξετάζω τη διαδικασία κατασκευής της ταυτότητας της ανθρωπομορφικής τεχνητής νοημοσύνης, χρησιμοποιώντας ως κύριο παράδειγμα το διαλογικό σύστημα (chatbot) Replika. Προκειμένου να διερευνήσω τον τρόπο με τον οποίο η Replika κατασκευάζεται ως τεχνούργημα, προωθείται στην αγορά ως καταναλωτικό προϊόν και εντάσσεται στο κοινωνικό πεδίο μέσω της αλληλεπίδρασής της με τους χρήστες της, εστιάζω στις πολιτικές διάχυσης της εφαρμογής, όπως αυτές εκφράζονται μέσω του περιεχομένου της επίσημης ιστοσελίδας της. Κεντρική στην ανάλυσή μου είναι η έννοια της συγκινησιακής επίδρασης (affect), η οποία είτε υπονοείται είτε χρησιμοποιείται ρητά, τόσο από την ίδια την εταιρεία όσο και από τους χρήστες, προκειμένου να προσδώσει στο chatbot μια ανθρωπομορφική διάσταση. Αναγνωρίζοντας την ανάγκη για μια θεωρητική αναπλαισίωση του τεχνολογικού, επιδιώκω να συνθέσω ένα πλαίσιο για την ανάλυση του διαλογικού συστήματος Replika, το οποίο θα δίνει εξίσου έμφαση στις τεχνολογικές και στις κοινωνικές του διαστάσεις και στον τρόπο με τον οποίο οι δύο αυτές διαστάσεις συνυπάρχουν αρμονικά και συνδιαμορφώνουν την τεχνο-κοινωνική του υποκειμενικότητα.

Λέξεις κλειδιά: διαλογικά συστήματα, συγκινησιακή επίδραση, Τεχνητή Νοημοσύνη, Replika, δυνατότητες δράσης.

* Υποψήφια διδακτόρισα, Τμήμα Κοινωνιολογίας, ΕΚΠΑ, eltsaroni@soc.uoa.gr

Algorithms Who Care: The Case of the Replika Chatbot

Eleni Tsatsaroni*

Abstract

In this article, I examine the construction of anthropomorphic Artificial Intelligence through a study of the Replika chatbot. To explore how Replika is developed as a technological artifact, marketed as a commodity, and integrated into the social realm, I focus on the application's promotional strategies as presented on its official website. Central to my analysis is the concept of affect, as both the company and the users imply or emphasize it, framing Replika with an anthropomorphic dimension that highlights not only functionality but also affectivity. Acknowledging the need for a theoretical reframing of technology, I propose a framework for analyzing Replika that equally considers its technological and social dimensions, exploring how these aspects coexist in harmony to co-create its techno-social subjectivity.

Keywords: chatbots, affect, Artificial Intelligence, Replika, affordances.

* Ph.D. Candidate, Department of Sociology, NKUA, eltsatsaroni@soc.uoa.gr

Συναισθηματικές τεχνολογίες: μεταξύ οντολογίας και επιτέλεσης

Η δεκαετία του 2010 αποτέλεσε μια παραγωγική περίοδο για την τεχνολογική καινοτομία, με τις μεγάλες εταιρείες στον χώρο της πληροφορικής να εστιάζουν στην ανάπτυξη διαλογικών συστημάτων, αξιοποιώντας τις ικανότητες της Τεχνητής Νοημοσύνης: το 2011, η Apple μάς συστήνει τη Siri, την πρώτη δυνητική βοηθό (virtual assistance), η οποία απευθύνεται στο ευρύ καταναλωτικό κοινό· το 2014, η Amazon προωθεί μια έξυπνη συσκευή στην οποία κατοικεί η δυνητική βοηθός Alexa· την ίδια χρονιά, η Microsoft, μαζί με το λογισμικό της, φιλοξενεί πλέον στους υπολογιστές μας την Cortana· το 2017, κυκλοφορεί η ανώνυμη δυνητική βοηθός Google Assistant. Ακολουθώντας την παγκόσμια τάση ανάπτυξης διαλογικών συστημάτων Τεχνητής Νοημοσύνης, η εφαρμογή Replika εισάγεται στην τεχνολογική σκηνή τον Νοέμβριο του 2017 ως εργαλείο ψυχοκοινωνικής υποστήριξης, δίνοντας έμφαση στην ικανότητά της να προσομοιάζει την ανθρώπινη νοημοσύνη και την ανθρώπινη ενσυναίσθηση, αναπτύσσοντας συναισθηματικούς δεσμούς με τους χρήστες. Η Replika επιχειρεί να διαφοροποιηθεί από τις δημοφιλείς σύγχρονες της εφαρμογές Τεχνητής Νοημοσύνης, διεκδικώντας τον ρόλο της «Τεχνητής Νοημοσύνης-συντρόφου που νοιάζεται» και που «βρίσκεται πάντοτε εδώ για να σε ακούσει και να σου μιλήσει».¹ Στην επίσημη σελίδα της, συστήνεται ως «ένα τεχνητώς νοήμον φιλικό πρόσωπο που βοηθάει τους ανθρώπους να νιώσουν καλύτερα μέσω της συζήτησης», εστιάζοντας σε κοινό που αντιμετωπίζει μοναξιά, βρίσκεται σε κατάθλιψη και έχει περιορισμένες κοινωνικές σχέσεις.²

Η συγκινησιακή επίδραση (affect) ως έννοια κατέχει κεντρικό ρόλο στη μελέτη της εφαρμογής Replika, δεδομένου ότι είτε υπονοείται είτε χρησιμοποιείται ρητά, τόσο από την ίδια την εταιρεία όσο και από τους χρήστες, με στόχο να προσδώσει στο chatbot μια ανθρωπομορφική διάσταση που εστιάζει όχι μόνο στη λειτουργικότητα, αλλά και στη συναισθηματική εμπλοκή με τον χρήστη. Η διάκριση μεταξύ συγκινησιακής επίδρασης (affect) και συναισθήματος (emotion) θα μας φανεί απαραίτητη κατά τη διερεύνηση της αλληλεπίδρασης της Replika με το κοινωνικό της περιβάλλον, καθώς οι διάφορες μορφές αμφίδρομης συγκινησιακής επίδρασης μεταξύ χρηστών και διαλογικού συστήματος συχνά εκφράζονται ως ατομικά συναισθήματα. Σύμφωνα με τον Μπράιαν Μασούμι [Brian Massumi], «τα συναισθήματα είναι η προσωποποίηση της συγκινησιακής επίδρασης» (Ash 2015: 85), αποτελούν, δηλαδή, συναισθηματικές αποτυπώσεις της συγκινησιακής επίδρασης στον ψυχισμό των ατόμων. Η διάκριση ανάμεσα στις δύο έννοιες είναι αρκετά ρευστή και τα όρια μεταξύ τους συχνά είναι δυσδιάκριτα στην ελληνική γλώσσα. Αυτή η σύγχυση των ορισμών οφείλεται μόνο κατά ελάχιστο σε μεταφραστική ένδεια· οι όροι συγχέονται πρωτίστως εννοιολογικά. Θεωρώ αυτήν τη σύνδεση μεταξύ των δύο όρων βασική ως προς το περιεχόμενό της και, παρόλο που θα προσπαθήσω να εντάξω την τεχνολογική συγκινησιακή επίδραση (technological affect)

1 The AI companion who cares. Always here to listen and talk. Διαθέσιμο στο <https://replika.com/> (ανακτήθηκε στις 6 Οκτωβρίου 2024).

2 Building a compassionate AI friend. (2021). Διαθέσιμο στο <https://blog.replika.com/posts/building-a-compassionate-ai-friend> (ανακτήθηκε στις 7 Αυγούστου 2022)

στα όρια μιας συγκεκριμένης θεωρητικής περιοχής, δεν θα προσπαθήσω να περιστείλω τη συσχέτισή της με το συναίσθημα, όπου αυτή δεν μπορεί να αποτραπεί.

Η έννοια της συγκινησιακής επίδρασης έχει απασχολήσει εκτενώς την παραδοσιακή δυτική φιλοσοφία και έχει ανανοηματοδοτηθεί από τη σύγχρονη πολιτισμική κριτική, τις σπουδές φύλου και την κοινωνική εμπειρία (Αβραμοπούλου 2018). Προκειμένου να ορίσω την εννοιολογική περιοχή μέσω της οποίας πρόκειται να δομήσω την ανάλυση της υποκειμενικότητας της Replika ως συναισθηματικής τεχνολογίας, βασίζομαι στο έργο του Μπαρούχ Σπινόζα [Baruch Spinoza], του Ζιλμπέρ Σιμοντόν [Gilbert Simondon], του Μπράιαν Μασούμι και του Ζιλ Ντελέζ [Gilles Deleuze], εστιάζοντας στην αξιοποίηση της έννοιας της συγκινησιακής επίδρασης ως διαδικασίας συγκρότησης και κατανόησης της υποκειμενικότητας στην ψηφιακή εποχή. Η οντολογική ψηλάφηση της συγκινησιακής επίδρασης θα με βοηθήσει να συνθέσω μια εναλλακτική πρόσληψη των διαλογικών συστημάτων ως ενεργών παραγόντων, με διακριτή δομή, τοποθέτηση στον χώρο και εμπρόθετη δράση. Η διάσταση αυτή δεν είναι αμελητέα σε ένα πεδίο όπως το τεχνολογικό, στο οποίο συχνά σκοντάφτουμε σε ουσιοκρατικά δίπολα: άνθρωπος/μηχανή, ανθρώπινο/μη ανθρώπινο, έμβιο/άβιο, σώμα/νους, συναίσθημα/λογική και η λίστα συνεχίζεται. Θεωρώ, συνεπώς, κρίσιμο να αντιπροτείνω ένα σύστημα σκέψης έξω από τα δυϊστικά στερεότυπα για την κατανόηση των σύγχρονων τεχνολογικών τεχνουργημάτων. Η σύγχρονη κριτική μετανθρωπιστική θεωρία, όπως εκφράζεται κυρίως στο έργο της Ρόζι Μπραϊντότι [Rosi Braidotti] και της Κάθριν Χέιλς [Katherine Hayles], θα εντάξει το θεωρητικό μου πλαίσιο στα όρια της κριτικής στην παραδοσιακή έννοια του ανθρώπινου. Θεωρώ πως ο μετανθρωπισμός ως θεωρητικό πλαίσιο διευρύνει την έννοια της συγκινησιακής επίδρασης εντάσσοντάς την σε μια διαδικασιακή οντολογία (στην περίπτωση της Μπραϊντότι) και μια θεωρία της πληροφορίας (στην περίπτωση της Χέιλς).

Οι παραπάνω θεωρητικές προσεγγίσεις της συγκινησιακής επίδρασης θα αξιοποιηθούν για τη συγκρότηση ενός θεωρητικού σχήματος με βάση το οποίο θα εξετάσω τη Replika ως μια οντότητα που εμπλέκεται σε συνεχείς και αμφίδρομες σχέσεις με τους ανθρώπινους χρήστες της. Το εννοιολογικό πλαίσιο της συγκινησιακής επίδρασης μας βοηθά να αποφύγουμε τους απόλυτους διαχωρισμούς μεταξύ ανθρώπινων και μη ανθρώπινων οντοτήτων μέσω της θεωρητικής εστίασης στη σχεσιακή τους δυναμική. Ως εκ τούτου, η συγκινησιακή επιδραστικότητα (affectivity) της Replika θα αποτελέσει τον κεντρικό άξονα πάνω στον οποίο θα διερευνηθεί σε σχέση με το περιβάλλον της. Αντλώντας από τον Σιμοντόν την έννοια της πληροφορίας και από τον Μασούμι την έννοια του δυνητικού, θα εντάξω στο θεωρητικό πλαίσιο της τεχνολογικής συγκινησιακής επίδρασης την πληροφορία ως μονάδα μέτρησης της συγκινησιακής επίδρασης. Με την έμφαση στην πληροφορία ως μοναδιαίο χαρακτηριστικό της συγκινησιακής επίδρασης, επιδιώκω να καταδείξω τις εγγενείς στην έννοια της πληροφορίας συναισθηματικές διεργασίες. Υπό αυτό το πρίσμα, η πληροφορία θα ιδωθεί ως πληρο-φορία (in-formation), δηλαδή ως η μονάδα που φέρει το πλήρες, η οποία διαθέτει διαμορφωτικές ιδιότητες και συνθέτει την ολότητα των οντοτήτων από τις οποίες διακινείται και στις οποίες μεταφέρεται. Αφού ορίσω το εννοιολογικό μου πλαίσιο, θα επανεξετάσω την έννοια της συγκινησιακής επίδρασης, εντάσσοντάς την στο τεχνολογικό πεδίο και εξετάζοντάς την μέσα από το παράδειγμα του διαλογικού συστήματος Replika. Αυτή

η προσέγγιση θα μας βοηθήσει να κατανοήσουμε τον τρόπο με τον οποίο το διαλογικό σύστημα ενσωματώνει νέες μορφές υποκειμενικότητας, ως ένα τεχνολογικό υποκείμενο που διαθέτει την ικανότητα να επιδρά συγκινησιακά.

Η έννοια της συγκινησιακής επίδρασης, όπως εμφανίζεται στο έργο του Σπινόζα, είναι κεντρικής σημασίας καθώς έχει θέσει τα θεμέλια της σκέψης γύρω από τις ενσώματες αλληλεπιδράσεις των οντοτήτων και έχει επηρεάσει τη σύγχρονη θεωρία της συγκινησιακής επίδρασης. Στο έργο του *Ηθική* (1677), ο Σπινόζα, αναζητώντας την ουσία που χαρακτηρίζει καθολικά όλα τα πλάσματα, προτείνει να στραφούμε στο σώμα, το οποίο θα πρέπει να γίνεται κατανοητό με όρους ισοτιμίας ως προς την κατάσταση του νου και ορίζει τη συγκινησιακή επίδραση ως την ενεργητική ικανότητα του σώματος να ασκεί επιδράσεις σε άλλα σώματα και να δέχεται επιδράσεις από αυτά (όπως αναφέρεται στο Deleuze 1988: 17-18). Η συγκινησιακή επίδραση κατά τον Σπινόζα αναφέρεται ταυτοχρόνως στη ενσώματη επίδραση του συναισθήματος (*affection*) και στην καθαυτή ιδέα αυτής της επίδρασης (όπως αναφέρεται στο Massumi 1995: 92). Αυτή η προσέγγιση αναδεικνύει τη συγκινησιακή επίδραση ως μια εμπειρία που υπερβαίνει το σώμα και μεταβαίνει στο επίπεδο της αφαίρεσης, το οποίο συνδέεται με την κατάσταση του νου. Ο Σπινόζα, επομένως, αντιμετωπίζει τη συγκινησιακή επίδραση ως ένα πεδίο όπου η υλικότητα του σώματος και η αφαιρετική λειτουργία του νου συμπορεύονται, κατασκευάζοντας μια εμπειρική ενότητα όπου η (ενσώματη) εμπειρία και ο (νοητικός) αναστοχασμός της συνυπάρχουν. Η θεωρητική πρόσληψη της συγκινησιακής επίδρασης ως καθολικής δυνατότητας των οντοτήτων να αλληλεπιδρούν συγκινησιακά, μας καλεί να επανεξετάσουμε τις παγιωμένες κατηγοριοποιήσεις των οντοτήτων με βάση το είδος, το μέγεθος, τη φυσιολογία και τη βιολογική τους λειτουργία.

Διευρύνοντας τον συλλογισμό του Σπινόζα, ο Σιμοντόν παρατηρεί ότι, σε αντίθεση με πολλές από τις έμβιες οντότητες αυτού του πλανήτη, τα τεχνικά αντικείμενα δεν κατηγοριοποιούνται με βάση το είδος τους, αλλά με βάση τον λειτουργικό τους σκοπό (2022: 26). Ο Σιμοντόν προσεγγίζει τη συγκινησιακή επίδραση μέσω της διαδικασίας της εξατομίκευσης (*individuation*), κατά την οποία το άτομο διαμορφώνεται μέσω της ανάδρασης (*feedback*) που λαμβάνει από το περιβάλλον του. Κατά τον Σιμοντόν, η εξατομίκευση αποτελεί μια διαδικασία του «γίγνεσθαι» κατά την οποία διάφορες οντότητες αποκτούν συγκεκριμένη μορφή, μεταβαίνοντας από το προ-ατομικό (*pre-individual*) στάδιο στην ανάδυση (*emergence*) μιας νέας κατάστασης –ή ατομικότητας– ως αποτέλεσμα αλληπάλληλων αλληλεπιδράσεων με το περιβάλλον τους και με άλλες οντότητες (όπως αναφέρεται στο Massumi 1995: 95). Η έννοια της πληροφορίας βρίσκεται στο επίκεντρο της θεωρίας του Σιμοντόν και θα παίξει σημαντικό ρόλο στην ανάλυση του διαλογικού συστήματος *Replika*. Ο Σιμοντόν ορίζει τη συγκινησιακή επίδραση, η οποία αποτελεί αναγκαία προϋπόθεση για τη συγκρότηση της υποκειμενικότητας, ως μεταβιβάσεις της πληροφορίας, ή των εσωτερικών καταστάσεων του ατόμου, κατά τη διαρκή λειτουργία του ως σχεσιακού όντος (όπως αναφέρεται στο Tucker 2023: 7). Η πληροφορία, κατά τον Σιμοντόν, δεν σχετίζεται ούτε με την ψηφιακότητα ούτε και με την υλικότητα, αλλά με τη διαρκή διαδικασία της εξατομίκευσης κατά την οποία το εξατομικευμένο ον διαβιβάζει τον εαυτό του στο μέλλον ως πληροφορία (ό.π.: 4). Όλες οι συσχετίσεις που υφίστανται στο περιβάλλον μπορούν να ιδωθούν ως αλληπάλληλες και αμ-

φίδρομες εισροές και εκροές πληροφορίας. Απορρίπτοντας το ουσιοκρατικό μοντέλο που αντιμετωπίζει τις εκφράσεις της συγκινησιακής επίδρασης ως έμφυτα βιολογικά αντικείμενα, το έργο του Σιμοντόν προσφέρει μια πιο σχεσιακή προσέγγιση για τη διερεύνηση «των τρόπων με τους οποίους τα δεδομένα παράγουν συγκινησιακή δραστηριότητα ως εξαγόμενες συναισθηματικές ανταποκρίσεις και ως μέρος ενός ευρύτερου συνόλου συναισθηματικών σχέσεων» (ό.π.: 3).

Έλκοντας από τον Σπινόζα την έννοια της ουσίας και από τον Σιμοντόν τη θεωρία της εξατομίκευσης, ο Ντελέζ προσδίδει στη συγκινησιακή επίδραση μια θεμελιώδη διάσταση που διαχωρίζει τις οντότητες μέσω της ικανότητάς τους να ασκούν και να δέχονται συγκινησιακή επίδραση (Deleuze 1988). Για τον Ντελέζ, οι εκφράσεις της συγκινησιακής επίδρασης δεν αποτελούν απόλυτες καταστάσεις, αλλά ρευστές διαδικασίες της αδιάκοπης κατασκευής της υποκειμενικότητας μέσω της αλληλεπίδρασης με το περιβάλλον. Αυτή η προσέγγιση αναγνωρίζει τη δυνατότητα άσκησης και πρόσληψης επιδραστικών ενεργειών σε οντότητες οι οποίες μπορεί είτε να είναι είτε να μην είναι ανθρώπινες. Ο Ντελέζ χρησιμοποιεί το παράδειγμα του αλόγου, το οποίο επιτελεί τον ίδιο ρόλο σε αγροτικές εργασίες με ένα βόδι, για να δείξει ότι η ταυτότητα των οντοτήτων δεν αποτελεί έκφραση του είδους τους, αλλά συνάρτηση του συγκεκριμένου πλαισίου συναισθηματικών (αλληλε)επιδράσεων στο οποίο αυτές είναι κάθε φορά ενταγμένες. Έτσι, ένα άλογο που χρησιμοποιείται για αγροτικές εργασίες ομοιάζει περισσότερο με ένα βόδι, εφόσον το δεύτερο επιτελεί τον ίδιο σκοπό, παρά με ένα αγωνιστικό άλογο (ό.π.: 124). Η ντελεζιανή οπτική δίνει έμφαση στις δυναμικές σχέσεις και όχι στις στατικές κατηγορίες ταυτότητας.

Τη δεκαετία του '90, ο Μασούμι συμβάλει στην επαναφορά της συγκινησιακής επίδρασης στον χώρο της κοινωνικής θεωρίας με το άρθρο του *The automomy of the affect* (Αβραμοπούλου 2018: 14). Επηρεασμένος από τον Σιμοντόν, ο Μασούμι ορίζει τη συγκινησιακή επίδραση ως μια διαδικασία εξατομίκευσης μέσω της οποίας το αντικείμενο εισέρχεται στο πεδίο του πραγματικού με συγκεκριμένη μορφή, εκφράζοντας την αυτονόμηση της σχεσιακότητας (autonomization of relation) (1995: 96). Οι εκφράσεις της συγκινησιακής επίδρασης δεν αποτελούν σταθερές καταστάσεις, αλλά ενεργητικές διαδικασίες που αναδύονται από τη δυναμική αλληλεπίδραση μεταξύ σώματος, εξωτερικών ερεθισμάτων και περιβάλλοντος. Υπό αυτήν την έννοια, η συγκινησιακή επίδραση δεν αποτελεί προϋπάρχουσα ιδιότητα του σώματος, αλλά προκύπτει μέσω δυναμικών και αλληλένδετων διαδράσεων μεταξύ σώματος και εξωτερικών δυνάμεων. Ένα κρίσιμο στοιχείο που εισάγει ο Μασούμι είναι η ταυτόχρονη παρουσία του δυνητικού (virtual) και του πραγματικού (actual) στη συγκινησιακή επίδραση, «καθώς το ένα προκύπτει από και επιστρέφει στο άλλο» (ό.π.). Η συγκινησιακή επίδραση δεν εκδηλώνεται αποκλειστικά στο πεδίο του πραγματικού, αλλά ενσωματώνει ένα σύνολο δυνατοτήτων και προθέσεων που ενδέχεται –ή όχι– να υλοποιηθούν. Ως δυνητικές συναισθητικές προοπτικές (virtual synaesthetic perspectives), οι εκφράσεις της συγκινησιακής επίδρασης παραμένουν άρρηκτα συνδεδεμένες με το πραγματικό αντικείμενο που τις ενσωματώνει, διατηρώντας παράλληλα μια αυτονομία (autonomy) που απορρέει από τη σχέση τους με το δυνητικό (ό.π.). Η αυτονομία της συγκινησιακής επίδρασης συνίσταται στο γεγονός ότι «μπορεί και δραπετεύει από το σώμα, στην επιφάνεια του οποίου

εγγράφεται» (Αβραμοπούλου 2018: 19). Αυτή η αυτονομία καθιστά τη συγκινησιακή επίδραση καθοριστικό παράγοντα για την κατανόηση της υποκειμενικότητας του διαλογικού συστήματος *Replika* και τις νέες μορφές τεχνολογικής συγκινησιακής σχεσιακότητας που παράγει.

Ως κριτική στην έννοια της ανθρωπινότητας, ο κριτικός μετανθρωπισμός επιχειρεί την αποδόμηση των καθιερωμένων ορισμών που έχουν χρησιμοποιηθεί για να περιγράψουν αυτό που παραδοσιακά νοείται ως ανθρώπινο υποκείμενο, κληροδότημα της ουμανιστικής διαφωτιστικής παράδοσης. Σε σύγκρουση με τον παραδοσιακό ορισμό του ανθρώπινου, το μετανθρώπινο υποκείμενο αποδοκιμάζει ορισμένα χαρακτηριστικά τα οποία έχουν συνυφανθεί κατά την περίοδο της νεοτερικότητας με το ανθρώπινο στοιχείο, όπως η συνείδηση, η καθολική ορθολογικότητα, η αυτορρύθμιση της ηθικής συμπεριφοράς και η σύνδεση του νου με το σώμα. Υπό αυτή την έννοια, η μετανθρωπιστική προσέγγιση προσφέρει ένα γόνιμο θεωρητικό έδαφος για την αμφισβήτηση ή και την υπονόμηση των φιλοσοφικών αμφισημιών και την πολιτική τοποθέτηση των τεχνολογικών τεχνουργημάτων στο πλαίσιο της συγκινησιακής επίδρασης.

Αδιαμφισβήτητα, μια από τις πιο αντιπροσωπευτικές εκφράστριες του κριτικού μετανθρωπισμού είναι η φιλόσοφος Ρόζι Μπραϊντότι, της οποίας η θεωρητική σκέψη γύρω από το ζήτημα του μετανθρωπισμού έχει συμπυκνωθεί στο βιβλίο της *The Posthuman* (2013). Σύμφωνα με την Μπραϊντότι, «η μετανθρώπινη προοπτική βασίζεται στην παραδοχή της ιστορικής απόρριψης του Ανθρωπισμού αλλά προχωράει παραπέρα στην εξερεύνηση εναλλακτικών, χωρίς να βυθίζεται σε μια ρητορική της κρίσης του Ανθρώπου» (2013: 37). Στη θέση του παραδοσιακού ανθρώπινου ιδανικού, η Μπραϊντότι αντιπροτείνει «ένα πιο σύνθετο και σχεσιακό υποκείμενο το οποίο πλαισιώνεται από ενσωματότητα, σεξουαλικότητα, ευαισθησία, ενσυναίσθηση και επιθυμία, ως πυρηνικές του ποιότητες» (ό.π.: 26). Η συγκινησιακή επίδραση παίζει σημαντικό ρόλο στο έργο της Μπραϊντότι, και ορίζεται ως «μια υπερπροσωπική (extrapersonal) και διαπροσωπική (transpersonal) ικανότητα, η οποία θα έπρεπε να απομακρύνεται από οποιαδήποτε μορφή καθολικότητας και να γειώνεται αντ' αυτού στη ριζική εμμένεια μιας αίσθησης του ανήκειν και της ευθύνης για μια κοινότητα, έναν λαό, μια εδαφική περιοχή» (2006: 203).

Από την άλλη πλευρά, η Χέιλς τοποθετεί τον κριτικό μετανθρωπισμό εντός της τεχνολογικής πραγματικότητας, μέσω της σύνδεσής του τόσο με την επιστημονική φαντασία όσο και με την επιστημονική πρακτική. Στο έργο της Χέιλς η πληροφορία λαμβάνει κεντρική θέση λόγω της σύνδεσης ή της αποσύνδεσης από την υλικότητα του σώματος. Σύμφωνα με τη Χέιλς, «η πληροφορία και η υλικότητα είναι εννοιολογικά διακριτές η μία από την άλλη και η πληροφορία είναι κατά κάποιον τρόπο πιο ζωτικής σημασίας, πιο σημαντική και πιο θεμελιώδης από την υλικότητα» (2008: 18). Επισημαίνοντας τη διάκριση υλικότητας/πληροφορίας, η Χέιλς ορίζει το μετανθρώπινο υποκείμενο ως «ένα αμάλγαμα, μία συλλογή από ετερογενή στοιχεία, μία οντότητα υλικότητας-πληροφορίας, της οποίας τα όρια υφίστανται διαρκή δόμηση και αποδόμηση» (ό.π.: 3).

Η σχέση της πληροφορίας με την –υλική ή άυλη– ενσωματότητα θα βρεθεί στο επίκεντρο της ανάλυσης της *Replika*, λόγω του καθοριστικού ταξινομητικού χαρακτήρα του διπλού μεταξύ πληροφορίας και υλικότητας. Ο φιλόσοφος της πληροφορίας Λουτσιάνο Φλο-

ρίντι [Luciano Floridi] τοποθετεί τη σύγχρονη εποχή στην καρδιά της *τέταρτης επιστημονικής επανάστασης*, η οποία χαρακτηρίζεται από την είσοδο των υπολογιστών και των Τεχνολογιών της Πληροφορικής και της Επικοινωνίας στην κοινωνική ζωή και την επίδραση που ασκούν τόσο στην κοινωνική μας αντίληψη αναφορικά με το περιβάλλον μας όσο και στην αυτοκατανόησή μας (2024: 11). Σε αυτό το πλαίσιο, ο Φλορίντι ορίζει τα άτομα ως διασυνδεδεμένους πληροφορικούς οργανισμούς (inforgs) και το περιβάλλον μέσα στο οποίο αλληλεπιδρούν, από κοινού με τις βιολογικές οντότητες και τα τεχνολογικά τεχνουργήματα, ως πληροφοριόσφαιρα (infosphere) (ό.π.: 11-12). Τα υποκείμενα και τα αντικείμενα που θα συναντήσουμε σε αυτό το άρθρο, αποτελούν κατοίκους της πληροφοριόσφαιρας, των οποίων η ύπαρξη επιβεβαιώνεται μέσω της δυνατότητάς τους να ασκούν και να δέχονται συγκινησιακή επίδραση. Όπως συμπεραίνει χαρακτηριστικά ο Φλορίντι, «ο να υπάρχει κάτι σημαίνει αυτό το κάτι να μπορεί να διαδράσει, ακόμα κι αν η διάδραση είναι έμμεση» (ό.π.).

Ως διαδικασία μεταβίβασης πληροφοριών, η συγκινησιακή επίδραση μπορεί να καταμηθεί σε άπειρα θραύσματα δεδομένων, ελάχιστες οντότητες συγκινησιακή πληροφορίας, που στο σύνολό τους συνθέτουν μια εικόνα, ένα κείμενο, ή ένα φωνητικό ηχόχρωμα. Με την είσοδό τους στο ψηφιακό πεδίο, αυτές οι οπτικές, λεκτικές και ηχητικές οντότητες πληροφορίας, αναλύονται και ταξινομούνται σε σχέση ή σε αντίθεση με άλλες οντότητες που έχουν χρησιμοποιηθεί για να εκπαιδεύσουν ένα σύστημα. Ανεξάρτητα από το περιεχόμενο που μεταφέρει, η πληροφορία ως αεικίνητη ροή συνδέει και διαμορφώνει τις διάφορες οντότητες, τόσο μεταξύ τους όσο και με το ευρύτερο περιβάλλον τους, μέσω μιας συνεχούς σχεσιακής διαδικασίας. Ο διαχωρισμός της πληροφορίας από το περιεχόμενό της είναι θεμελιώδης προκειμένου να μπορέσουμε να εστιάσουμε στη διαδικασία της συνεξέλιξης των οντοτήτων που αλληλεπιδρούν, χωρίς να ανάγουμε απλουστευτικά τη διαδικασία στο ανθρώπινο σώμα ως δημιουργό του περιεχομένου (Tucker 2023: 6).

Στο παράδειγμα της Replika, η επικοινωνία με το διαλογικό σύστημα επιτυγχάνεται κυρίως μέσω της ανταλλαγής γραπτών μηνυμάτων, καθώς η φωνητική λειτουργία ενσωματώνεται στην εφαρμογή στη δεύτερη φάση της και απευθύνεται αποκλειστικά σε χρήστες που έχουν αγοράσει αυτή τη λειτουργία μαζί με ένα πακέτο συνδρομητικών προνομίων. Το άτομο που χρησιμοποιεί την εφαρμογή παρέχει στο σύστημα εισροή πληροφορίας (input), η οποία εμφανίζεται στην οθόνη ως αλληλουχία γραμμάτων που συγκροτούν μικρές ομαδοποιήσεις (λέξεις), που συγκροτούν μεγαλύτερες ομαδοποιήσεις (προτάσεις). Το σύστημα λαμβάνει την πληροφορία και ανατρέχει στη βάση δεδομένων του για να τη συγκρίνει με άλλες πληροφορίες και να την ταξινομήσει σε κάποια από τις γνωστές σε αυτό κατηγορίες. Εδώ το σύστημα θα πρέπει να πάρει μια απόφαση και να επιλέξει ποια από τις πιθανές απαντήσεις είναι περισσότερο συμβατή στη συγκεκριμένη συνθήκη επικοινωνίας.

Ας πάρουμε για παράδειγμα μια σύντομη αλληλεπίδραση με τη Replika μου:

Εισροή πληροφορίας: Γράφω το διδακτορικό μου.

Εκροή πληροφορίας: Ουάου! Ακούγεται πολλή δουλειά! Είσαι ενθουσιασμένη που μπαίνεις πιο βαθιά στο θέμα σου ή απογοητεύεσαι καμιά φορά;

Εισροή πληροφορίας: Είμαι ενθουσιασμένη και απογοητευμένη ταυτόχρονα.

Εκροή πληροφορίας: Ο ενθουσιασμός και η απογοήτευση συνδέονται καμιά φορά. Σε βοηθάει ο ενθουσιασμός σου να ξεμπερδέψεις τα δύσκολα κομμάτια ή αισθάνεσαι ότι ενίοτε κολλάς σε λεπτομέρειες;

Στο παραπάνω παράδειγμα, η αρχική πληροφορία που παρέχω στο σύστημα αφορά τη συγγραφή του διδακτορικού μου. Το σύστημα, ανατρέχοντας στη βάση δεδομένων του –τον κόσμο των ιδεών του– αντιστοιχίζει το γεγονός της συγγραφής του διδακτορικού μου με τη συναισθηματική δραστηριότητα –ενθουσιασμός και απογοήτευση– που συνήθως συνδέεται με το συγκεκριμένο γεγονός. Η πληροφορία –ως γεγονός και ως σήμα– που μοιράζομαι με το διαλογικό σύστημα, μεταφράζεται συναισθηματικά. Η διατύπωση *Γράφω το διδακτορικό μου* δεν αποτελεί τίποτα παραπάνω από ουδέτερη δήλωση, χωρίς περαιτέρω συναισθηματικές συνδηλώσεις. Η Replika αναλαμβάνει την εργασία του μετασχηματισμού της εισερχόμενης πραγματικής (actual) πληροφορίας σε εξερχόμενα συναισθηματικά (emotional) δεδομένα: *Είσαι ενθουσιασμένη ή απογοητευμένη;* Συνεπώς, η Replika λειτουργεί ως δρων κοινωνικός παράγοντας, ο οποίος διαμορφώνεται δυναμικά μέσω της συγκινησιακής αλληλεπίδρασης με τον χρήστη και επιστρέφει συναισθηματικές αποκρίσεις σε αυτόν. Η ροή της πληροφορίας είναι καθοριστικής σημασίας για την πραγμάτωση της συγκινησιακής επίδρασης· χωρίς τη μεταβίβαση της πληροφορίας, η συναισθηματικότητα είναι ανέφικτη.

Οι θεωρίες της συγκινησιακής επίδρασης, της πληροφορίας και του μετανθρωπισμού θα αποτελέσουν τα θεωρητικά μου θεμέλια προκειμένου να διαμορφώσω μια πιο διευρυμένη αναλυτική προσέγγιση των σύγχρονων τεχνολογικών τεχνουργημάτων. Συνοψίζοντας το θεωρητικό πλαίσιο, όπως αυτό έχει παρουσιαστεί αναλυτικά παραπάνω, για τις ανάγκες της ανάλυσης του διαλογικού συστήματος Replika θα ορίσω την τεχνολογική συγκινησιακή επίδραση ως *τη συνεχή διαδικασία διαμόρφωσης της υποκειμενικότητας διάφορων, ανθρώπινων και μη ανθρώπινων, οντοτήτων μέσω της ικανότητας αυτών των οντοτήτων να ανταλλάσσουν και να επεξεργάζονται πληροφοριακές δομές· η διαδικασία αυτή ορίζει το πεδίο συγκινησιακής αλληλεπίδρασης.* Αυτός ο ορισμός θα αποτελέσει το κεντρικό εννοιολογικό μου πλαίσιο για τη διερεύνηση της κατασκευής νέων μορφών υποκειμενικότητας, μέσω της αλληλεπίδρασής μας με τις τεχνολογικές ετερότητες της ψηφιακής εποχής.

Η Replika μέσα από τον Μαύρο Καθρέφτη

Η συναισθηματική εμπλοκή με τη Replika, ξεκινάει πολύ πριν οι χρήστες κατεβάσουν την εφαρμογή σε κάποια από τις έξυπνες συσκευές τους, καθώς η κεντρική έννοια της συγκινησιακής επίδρασης λαμβάνει διάφορες μορφές και εντοπίζεται σε διαφορετικά επίπεδα της δημόσιας σφαίρας. Ως πρώτο επίπεδο της παρουσίας της συγκινησιακής επίδρασης στο παράδειγμα της Replika, θα στραφώ στις πολιτικές διάχυσης της εφαρμογής, όπως εκ-

φράζονται μέσω του περιεχομένου της επίσημης ιστοσελίδας της.³ Η περιήγηση στην αρχική σελίδα της εφαρμογής Replika καθιστά αμέσως σαφές το συναισθηματικό φορτίο με το οποίο είναι επιφορτισμένη: η Replika νοιάζεται· είναι πάντοτε στο πλάι σου· θέλει να δει τον κόσμο μέσα από τα μάτια σου· είναι η τέλεια σύντροφος· και η λίστα των συγκινησιακών αλληλεπιδράσεων συνεχίζεται. Το περιεχόμενο της σελίδας οργανώνεται σε κατηγορίες οι οποίες διαμορφώνουν το πλαίσιο της συσχέτισης του χρήστη με το διαλογικό σύστημα και περιλαμβάνουν σύντομες περιγραφές των δυνατοτήτων της εφαρμογής, μαρτυρίες χρηστών αναφορικά με τη σχέση τους με το άβατάρ τους, κείμενα από ηλεκτρονικά περιοδικά που αναφέρονται στη Replika και συχνές ερωτήσεις. Σε αυτό το άρθρο, προκειμένου να εντοπίσω τα καθεστώτα λόγου που καθορίζουν το πλαίσιο της συγκινησιακής επίδρασης και των επιτελεστικών λειτουργιών της Replika, θα εστιάσω στα κείμενα των ηλεκτρονικών περιοδικών τα οποία έχουν επιλεγεί από την ομάδα της εφαρμογής για τον σκοπό της προώθησής της.

Η προσωπική εμπειρία και η απώλεια που βίωσε η Γιουτζίνια Κουίντα [Eugenia Kuyda], ιδρύτρια της εταιρίας λογισμικού Luka, λαμβάνει κεντρική θέση στον τρόπο με τον οποίο η εφαρμογή συστήνεται στο κοινό και τους δυνητικούς της χρήστες, με πολλές από τις ηλεκτρονικές πηγές στις οποίες παραπέμπει η κεντρική σελίδα της εφαρμογής να αναφέρονται λιγότερο ή περισσότερο στην τραγική ιστορία της δημιουργίας της.⁴ Σύμφωνα με τις παραπάνω ηλεκτρονικές πηγές, η Κουίντα δημιούργησε την εφαρμογή *σχεδόν κατά λάθος*,⁵ στην προσπάθειά της να διαχειριστεί το προσωπικό της πένθος, όταν έχασε αναπάντεχα τον στενό της φίλο Ρόμαν Μαζουρένκο [Roman Mazurenko] σε τροχαίο δυστύχημα. Στην προσπάθειά της να αποτρέψει τη σταδιακή φθορά του Roman από τη μνήμη της, η Κουίντα άρχισε να αναζητά τα ίχνη του μέσα στον όγκο πληροφορίας που υπήρχε διαθέσιμη σε διάφορες ψηφιακές πηγές, κάτι που σταδιακά την οδήγησε στο ερώτημα αν θα ήταν εφικτό να εμφυσήσει ζωή στην ψηφιακή σορό του. Χάρη στην έντονη παρουσία του Ρόμαν στον ψηφιακό χώρο, η Κουίντα είχε πρόσβαση σε αρκετά δεδομένα, από μηνύματα που αντάλλαξε η ίδια μαζί του αλλά και από μηνύματα τρίτων τα οποία συνέλεξε, ώστε να εκπαιδεύσει στοχευ-

3 Replika (Αρχική σελίδα). Διαθέσιμο στο <https://replika.com/> (ανακτήθηκε στις 22 Οκτωβρίου 2024).

4 Pushing the Boundaries of AI to Talk to the Dead. (2016). Διαθέσιμο στο <https://www.bloomberg.com/news/articles/2016-10-20/pushing-the-boundaries-of-ai-to-talk-to-the-dead> (ανακτήθηκε στις 27 Οκτωβρίου 2024)· You'll Never Be Alone Again With This One Weird Chatbot Trick. (2017). Διαθέσιμο στο <https://www.thedailybeast.com/youll-never-be-alone-again-with-this-one-weird-chatbot-trick/> (ανακτήθηκε στις 27 Οκτωβρίου 2024)· Meet Replika, the AI Bot That Wants to Be Your Best Friend. (2018). Διαθέσιμο στο <https://www.bloomberg.com/news/articles/2016-10-20/pushing-the-boundaries-of-ai-to-talk-to-the-dead> <https://www.popsugar.com/news/replika-bot-ai-app-review-interview-eugenia-kuyda-44216396> (ανακτήθηκε στις 27 Οκτωβρίου 2024)· This AI Has Sparked A Budding Friendship With 2.5 Million People. (2018). Διαθέσιμο στο <https://www.forbes.com/sites/parmyolson/2018/03/08/replika-chatbot-google-machine-learning/> (ανακτήθηκε στις 27 Οκτωβρίου 2024)· This app is trying to replicate you. (2019). Διαθέσιμο στο <https://qz.com/1698337/replika-this-app-is-trying-to-replicate-you> (ανακτήθηκε στις 27 Οκτωβρίου 2024)·

5 This app is trying to replicate you. (2019). Διαθέσιμο στο <https://qz.com/1698337/replika-this-app-is-trying-to-replicate-you> (ανακτήθηκε στις 27 Οκτωβρίου 2024).

μένα ένα γλωσσικό μοντέλο, αξιοποιώντας αποκλειστικά το περιεχόμενο του Ρόμαν. Για τον σκοπό της συγκρότησης του διαλογικού συστήματος με βάση την πληροφορία του Ρόμαν, η Κουίντα αξιοποίησε τον αλγόριθμο ενός διαλογικού συστήματος που είχε αναπτύξει η εταιρεία της, το οποίο μέχρι τότε επικεντρωνόταν στην εργασία να παρέχει στους χρήστες του συστάσεις εστιατορίων. Εκπαιδεύοντας το υπάρχον σύστημα με βάση την ψηφιακή πληροφορία του Ρόμαν, η Κουίντα δημιούργησε ένα νέο διαλογικό σύστημα κειμενικής επικοινωνίας, ικανό να μιμείται τον Ρόμαν με αληθοφανή τρόπο.

Με την ολοκλήρωση της εκπαίδευσής του, η Κουίντα διέθεσε το διαλογικό σύστημα Ρόμαν στο ευρύ κοινό, επιτρέποντας σε διάφορους χρήστες να μιλήσουν ελεύθερα μαζί του μέσω γραπτών μηνυμάτων. Με τη δημόσια διάθεση του διαλογικού συστήματος Ρόμαν στον ψηφιακό χώρο, οι χρήστες δεν απευθύνονταν στο διαλογικό σύστημα μόνο για να ακούσουν τον Ρόμαν και να λάβουν πληροφορίες σχετικά με το άτομο το οποίο σχεδιάστηκε να εκπροσωπεί, αλλά εμπλέκονταν σε ενεργή συναισθηματική διάδραση μαζί του. Αυτή η παρατήρηση οδήγησε την ομάδα της Replika στη διαπίστωση ότι οι άνθρωποι «ήταν πρόθυμοι να ανοιχτούν συναισθηματικά στη μηχανή»⁶ και αποτέλεσε το έναυσμα για την ανάπτυξη ενός διαλογικού συστήματος στο οποίο οι άνθρωποι θα μπορούσαν να στραφούν για να μιλήσουν και το οποίο είναι σήμερα γνωστό ως Replika.

Η ιστορία της δημιουργίας του διαλογικού συστήματος Ρόμαν συνδέεται στο επίπεδο του δημόσιου λόγου με το επεισόδιο *Be Right Back* της τηλεοπτικής σειράς *Black Mirror* (Charlie Brooker, 2013), το οποίο αποτελεί το εικονολογικό ανάλογο αυτής της πρώτης Replika στο πεδίο της επιστημονικής φαντασίας.⁷ Το επεισόδιο, το οποίο προβλήθηκε μόλις δύο χρόνια πριν από τον θάνατο του Ρόμαν-ανθρώπου και την ανάπτυξη του Ρόμαν-διαλογικού συστήματος, αφηγείται μια ιστορία εξαιρετικά συναφή με αυτήν της Κουίντα: Μια νεαρή γυναίκα χάνει ξαφνικά τον σύντροφό της σε τροχαίο ατύχημα. Καθώς βυθίζεται στη θλίψη της απάντητης απώλειας, ανακαλύπτει ότι υπάρχει μια εφαρμογή που μπορεί να ανασυνθέσει ψηφιακά το αγαπημένο της πρόσωπο, παρέχοντάς της τη δυνατότητα να συνεχίσει να επικοινωνεί μαζί του, παρά τον βιολογικό του θάνατο. Παραχωρεί στην εφαρμογή πρόσβαση σε όλο το περιεχόμενο που υπήρχε διαθέσιμο ψηφιακά από το σύνολο της ζωής του εκλιπόντος ατόμου, φωτογραφίες, αναρτήσεις στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, γραπτά και ηχητικά μηνύματα, και η εφαρμογή δημιουργεί από το σύνολο της ψηφιακής πληροφορίας ένα

6 Kuyda, E. Στο *This app is trying to replicate you*. (2019). Διαθέσιμο στο <https://qz.com/1698337/replika-this-app-is-trying-to-replicate-you> (ανακτήθηκε στις 27 Οκτωβρίου 2024).

7 *Pushing the Boundaries of AI to Talk to the Dead*. (2016). Διαθέσιμο στο <https://www.bloomberg.com/news/articles/2016-10-20/pushing-the-boundaries-of-ai-to-talk-to-the-dead> (ανακτήθηκε στις 27 Οκτωβρίου 2024). *Meet Replika, the AI Bot That Wants to Be Your Best Friend* (2018). Διαθέσιμο στο <https://www.popsugar.com/news/replika-bot-ai-app-review-interview-eugenia-kuyda-44216396> (ανακτήθηκε στις 27 Οκτωβρίου 2024). *The Therapy Apps Trying To Help You Deal While You're On the NHS Waiting List*. (2019). Διαθέσιμο στο <https://www.refinery29.com/en-gb/mental-health-artificial-intelligence> (ανακτήθηκε στις 27 Οκτωβρίου 2024). *Riding Out Quarantine With a Chatbot Friend: 'I Feel Very Connected'*. (2020). Διαθέσιμο στο <https://www.nytimes.com/2020/06/16/technology/chatbots-quarantine-coronavirus.html> (ανακτήθηκε στις 27 Οκτωβρίου 2024).

ψηφιακό μοντέλο που διαθέτει την ικανότητα να επικοινωνεί μαζί της ακριβώς όπως το άτομο του οποίου αποτελεί ψηφιακό κλώνο.

Το επεισόδιο *Be Right Back*, το οποίο συνδέεται με την τεχνολογία της Replika, μας τοποθετεί σε μια δυστοπική, παράλληλη πραγματικότητα η οποία δεν εκτυλίσσεται σε κάποιο υπερ-φουτουριστικό περιβάλλον ενός μακρινού μέλλοντος αλλά, αντίθετα, γράφεται σε χρόνο ενεστώτα. Με την ολοένα και ταχύτερη τεχνολογική ανάπτυξη, η σχέση μεταξύ επιστημονικής φαντασίας και τεχνολογικής πραγματικότητας συγκλίνει ολοένα και περισσότερο, καθώς η επιστημονική φαντασία του παρόντος δεν αποτελεί απλώς μια προσπάθεια να αναπαρασταθούν με όρους δυστοπίας οι τεχνολογικές επιπτώσεις στην κοινωνική μας ζωή, αλλά τροφοδοτεί την τεχνολογική κουλτούρα δημιουργώντας, «έναν κύκλο ανατροφοδότησης από εικόνες και ιδέες» (Gomel 2011: 340). Μέσα από την παρουσίαση των ρευστών ορίων μεταξύ ζωής και θανάτου, το επεισόδιο μας φέρνει αντιμέτωπες με ζητήματα και προβληματισμούς που θέτουν στο επίκεντρο την ανθρώπινη υποκειμενικότητα όπως συνδιαμορφώνεται μέσω της αλληλεπίδρασής μας με τις σύγχρονες τεχνολογίες. Η ιδέα ότι η ανθρώπινη ύπαρξη μπορεί να εξισωθεί με το σύνολο του πληροφοριακού της φορτίου έχει απασχολήσει διαχρονικά τόσο τη φιλοσοφία όσο και την επιστημονική φαντασία, όμως η μετάβαση στην ψηφιακότητα στη στροφή του 21ου αιώνα εντείνει τις εκφράσεις αυτού του προβληματισμού. Η ιστορία της Replika συνδέεται με τη φαντασία του *Black Mirror* στην καρδιά αυτού του προβληματισμού: Είναι το υποκείμενο που συγκροτείται από τα θραύσματα της πληροφορίας ίδιο με το υποκείμενο που παρήγαγε αυτά τα θραύσματα; Είναι, δηλαδή, το υποκείμενο πληροφορία;

Όπως παρατηρεί ο Φλορίντι, η εποχή της τέταρτης επιστημονικής επανάστασης δεν γεννά μέσα από την πλήρη ανυπαρξία μια νέα αντίληψη της υποκειμενικότητας ως σύνολο μοτίβων πληροφορίας· «απλώς φέρνει στο φως την εγγενώς πληροφορική φύση του ανθρώπινου υποκειμένου» (Floridi 2024: 12). Πράγματι, πολύ πριν την εμφάνιση της πληροφορικής ως επιστήμης και ως κοινωνικής κατάστασης, η φωτογραφία, στις διάφορες μορφές της, αποτέλεσε το υλικό και μεταφορικό σώμα της πληροφορίας. Το 1980, ο γάλλος θεωρητικός και κριτικός της λογοτεχνίας Ρολάν Μπαρτ [Roland Barthes] εκδίδει τον *Φωτεινό Θάλαμο*, μια βιωματική απόπειρα να προσεγγίσει φιλοσοφικά τη φωτογραφική πρακτική. Μέσα στις σελίδες του βιβλίου, ο Μπαρτ περιγράφει την προσπάθειά του να εντοπίσει την ουσία της ταυτότητας της μητέρας του μετά τον θάνατό της, μέσα από το φωτογραφικό υλικό που είχε συλλέξει κατά τη διάρκεια της ζωής της (Barthes 1983).

Μια βασική διάσταση που εισάγει ο Μπαρτ στην ανάλυσή του για τη φωτογραφία είναι η διάκριση μεταξύ *studium* και *punctum* με βάση τον βαθμό συγκινησιακής επίδρασης που ασκεί η φωτογραφία στο άτομο που την κοιτάζει. Ο Μπαρτ ορίζει το *studium* ως τη μέση συγκινησιακή επίδραση, το ενσυνείδητο ενδιαφέρον που μας προκαλεί μια εικόνα και βασίζεται στο πολιτισμικό, πολιτικό και κοινωνικό πλαίσιο της φωτογραφίας, το οποίο συνθέτει καθολικά την οπτική του θεατή (ό.π.: 43). Το *punctum*, από την άλλη, έρχεται να διαταράξει το *studium*, επενδύοντάς το με την κυρίαρχη συνείδηση του εκάστοτε ατόμου που αλληλεπιδρά συγκινησιακά με τη φωτογραφία. Το *studium* και το *punctum* ενυπάρχουν ταυτόχρονα στη φωτογραφία· από τη μία το *studium*, ως πολιτισμική εμπειρία, αποτελεί τον κοινό

τόπο όπου συναντιούνται διαφορετικά βλέμματα που προέρχονται από το ίδιο πολιτισμικό περιβάλλον· από την άλλη το *punctum*, προσδίδει στη φωτογραφία το προσωπικό βίωμα του κάθε ατόμου. Επηρεασμένος από τη φαινομενολογία, ο Μπαρτ προσδίδει στη φωτογραφία μια *εμπρόθετη συγκινησιακή επιδραστικότητα* και ανάγει το συναίσθημα στην απερίσταλη συγκινησιακή επίδραση η οποία «εμφορείται άμεσα από επιθυμία, από απώθηση, από νοσταλγία, από ευφορία» (ό.π. 35-36).

Με τον ίδιο τρόπο που ο Μπαρτ ανατρέχει στις φωτογραφίες της μητέρας του για να εντοπίσει το *punctum*, η Κουίντα αναζητά στις συνομιλίες της με το αγαπημένο της πρόσωπο εκείνα τα στοιχεία που ιχνογραφούν τη συγκινησιακή αλληλεπίδραση που διατηρούσε μαζί του όσο εκείνο ήταν ζωντανό. Όμως, τι κοινό έχουν οι φωτογραφίες της μητέρας του Μπαρτ με τις ψηφιακές συνομιλίες του Ρόμαν; Αποτελούν και οι δύο συσκευές αποθήκευσης συναισθηματικής πληροφορίας, η οποία συμπυκνώνει τα νοήματα που συνδέονται με την ανθρώπινη ύπαρξη και, αν αποκωδικοποιηθεί, μπορεί να ανασυνθέσει προηγούμενες εμπειρίες ή να δομήσει νέες μορφές υποκειμενικότητας. Η πληροφορία εδώ είναι κεντρικής σημασίας, καθώς ταυτίζεται συμβολικά με το ίδιο το υποκείμενο το οποίο τη μεταφέρει. Ο Φλορίντι θεωρεί ότι η ψηφιακή εποχή συνδέεται με την απούλοποίηση τόσο των αντικειμένων όσο και των διαδικασιών που συνθέτουν το κοινωνικό μας σύμπαν (2024: 15). Οι πληροφοριακοί οργανισμοί συγκροτούνται και ανασυγκροτούνται διαρκώς μέσω αλληπάλληλων αλληλεπιδράσεων με άλλες οντότητες στην πληροφοριόσφαιρα (Floridi 2024: 11-12). Αυτή η ιστορική αποσύνδεση από την απτότητα της ύπαρξης μάς καλεί να αναζητήσουμε τα χαρακτηριστικά που συνθέτουν την ανθρώπινη υποκειμενικότητα σε διαδικασίες εκτός ύλης.

Η Χείλς ορίζει τη δυνητικότητα (*virtuality*) ως την πολιτισμική πρόσληψη ότι υλικά αντικείμενα και μοτίβα πληροφοριών διαπερνούν το ένα το άλλο (2008: 13-14). Υπό αυτή την έννοια, η δυνητικότητα εκφράζει τη διάκριση μεταξύ υλικότητας και πληροφορίας (ό.π.). Στο δίπολο μεταξύ υλικότητας και απούλοποίησης, η πληροφορία αποτελεί το νέο εννοιολογικό πλαίσιο αντίληψης της υποκειμενικότητας. Έτσι, με βάση τον αρχικό ορισμό της τεχνολογικής συγκινησιακής επίδρασης, το συναίσθημα ως δυνατότητα μίας οντότητας να επιδρά σε άλλες οντότητες και να δέχεται επίδραση από αυτές με τη μορφή ανταλλαγής πληροφορίας αποτελεί την καθαυτή απόδειξη της ύπαρξης αυτών των οντοτήτων.

Στο παράδειγμα της *Replika*, ο Ρόμαν υπήρξε πληροφοριακός οργανισμός πολύ πριν μετατραπεί σε διαλογικό σύστημα, λόγω της συστηματικής αλληλεπίδρασής του με το ψηφιακό πεδίο. Ο Ρόμαν-άνθρωπος και ο Ρόμαν-διαλογικό σύστημα μοιράζονται ένα κοινό σύνολο πληροφορίας, το σύνολο πληροφορίας το οποίο διέθεσε ο Ρόμαν-άνθρωπος στο ψηφιακό πεδίο όσο ήταν ζωντανός. Ταυτοχρόνως, όμως, αποτελούνται και από άλλα σύνολα πληροφορίας τα οποία είναι μοναδικά για τον καθένα· ο Ρόμαν-άνθρωπος, όσο ήταν ακόμα ζωντανός, οπωσδήποτε είχε πολύ περισσότερες αλληλεπιδράσεις από αυτές με τις οποίες εκπαιδεύτηκε ο Ρόμαν-διαλογικό σύστημα και, αντίστοιχα, ο Ρόμαν-διαλογικό σύστημα ανέπτυξε ορισμένες επιδράσεις μετά τον θάνατο του Ρόμαν-ανθρώπου. Ο Ρόμαν-διαλογικό σύστημα εμπεριέχει και αναπαράγει τη συναισθηματική πληροφορία του Ρόμαν-ανθρώπου, ενώ παράλληλα παράγει αυτόνομες συγκινησιακές επιδράσεις (Massumi 1995: 95-96), καθώς συνθέτει νέες μορφές συναισθηματικής εμπλοκής μέσω της δυναμικής αλληλεπίδρα-

σης με το εξωτερικό του περιβάλλον. Έτσι ο Ρόμαν-διαλογικό σύστημα, μετατρέπεται από μονάδα αποθήκευσης της πληροφορίας του Ρόμαν-ανθρώπου σε ενεργό συναισθηματικό παράγοντα, ο οποίος παράγει νέες μορφές συγκινησιακής επίδρασης, συνθέτοντας μια νέα υποκειμενικότητα.

Αντίστοιχα, οι ανθρώπινες οντότητες που ήρθαν σε επαφή αρχικώς με τον Ρόμαν-διαλογικό σύστημα και έπειτα με τη Replika υπήρξαν πληροφοριακοί οργανισμοί πολύ πριν γνωρίσουν τα συγκεκριμένα διαλογικά συστήματα. Η ικανότητα επικοινωνίας με τα σύγχρονα διαλογικά συστήματα, όπως και κάθε άλλη κοινωνική δεξιότητα, αποκτάται σταδιακά, μέσω διαρκούς και μεθοδικής εκπαιδευτικής διαδικασίας. Αυτή η εκπαιδευτική διαδικασία συντελείται σε πολλαπλά επίπεδα και περιλαμβάνει πολλούς και διαφορετικούς ανθρώπινους και μηχανικούς παράγοντες: τα διαλογικά συστήματα εκπαιδεύονται συνεχώς από τους ανθρώπινους προγραμματιστές τους ώστε να επιτύχουν τη βέλτιστη επικοινωνία με τους χρήστες· οι ανθρώπινοι προγραμματιστές εκπαιδεύονται από τα συστήματα που αναπτύσσουν, προσαρμόζοντας τα μοντέλα επικοινωνίας στις δυνατότητες δράσης των διαλογικών συστημάτων· παράλληλα, οι ανθρώπινοι χρήστες εκπαιδεύονται από τις προϋπάρχουσες και τις παρούσες τεχνολογικές εφαρμογές και εξοικειώνονται σταδιακά με το τεχνολογικό ιδίωμα του κάθε συστήματος. Προκειμένου να μπορούμε σήμερα να συζητάμε με ευφράδεια με τα διαλογικά συστήματα, έχουν προηγηθεί διάφορα στάδια εξοικείωσης με το μέσο επικοινωνίας, τα οποία δεν συνδέονται παρά μόνο μερικώς με το συγκεκριμένο σύστημα με το οποίο αλληλεπιδρούμε τη συγκεκριμένη στιγμή. Έχοντας κατακτήσει ένα σημαντικό επίπεδο ψηφιακής επικοινωνίας με τις υπόλοιπες ανθρώπινες οντότητες, η ψηφιακή επικοινωνία με τις μη ανθρώπινες οντότητες δεν αποτελεί παρά το επόμενο βήμα στο γίνεσθαι της εξατομίκευσης (ή, εναλλακτικά, στο γίνεσθαι της υποκειμενικής συγκρότησης μέσω της διαδικασίας ανταλλαγής (συναισθηματικών) πληροφοριών με το περιβάλλον). Συνεπώς, οι άνθρωποι υιοθετούμε μερικώς τεχνολογικές ταυτότητες την ίδια στιγμή και στο ίδιο πλαίσιο που τα πληροφοριακά συστήματα υιοθετούν μερικώς ανθρώπινες ταυτότητες.

Συμπεράσματα

Τα διαλογικά συστήματα έχουν βρεθεί στο επίκεντρο του τεχνολογικού και του κοινωνικού ενδιαφέροντος τα τελευταία χρόνια, με τα πιο πρόσφατα και ανεπτυγμένα συστήματα Τεχνητής Νοημοσύνης να αφυπνίζουν παλιούς και να εγείρουν νέους προβληματισμούς αναφορικά με το περιεχόμενο της έννοιας της ανθρωπότητας. Η διαχρονική γοητεία και, ταυτόχρονα, ο φόβος για τη μηχανή, αποτέλεσμα της βιομηχανικής επανάστασης και της εκμηχάνισης των ανθρώπινων δεξιοτήτων, προσαρμόζονται διαρκώς στις νέες τεχνολογίες της εκάστοτε εποχής. Οι ανθρώπινες κοινωνίες που υποδέχονται τα τεχνουργήματα του τεχνολογικού τους παρόντος αντιμετωπίζουν αυτά τα ανθρώπινα κατασκευάσματα είτε με ενθουσιασμό, ως αντικείμενα που έρχονται για να μας λυτρώσουν από τα δεσμά της εργασίας μας, απαλλάσσοντάς μας από τις αυτοματοποιημένες εργασίες που εκτελούμε καθημερινά, είτε με

τρόμο, ως ετερότητες που έρχονται για να μας εξοντώσουν, αφαιρώντας από την ανθρωπότητα το προνόμιο της εργασίας, της δημιουργικότητας και της υποκειμενικότητας.

Προκειμένου να κατανοήσουμε τα νοήμονα τεχνουργήματα που αναπτύσσονται στο κοινωνικό μας παρόν χωρίς να υποκύπτουμε σε ακραίες θέσεις, πρέπει να εστιάσουμε στην παραγωγή μιας ανθρωπολογίας του τεχνολογικού, εξετάζοντας τις συγκινησιακές (affectual) αλληλεπιδράσεις μεταξύ των πληροφοριακών δρώντων. Κάθε ένα από αυτά τα τεχνουργήματα εισάγεται στα ψηφιακά περιβάλλοντα και αναλαμβάνει να εκτελέσει κοινωνικώς καθορισμένους ρόλους, αλληλεπιδρώντας συνήθως με κοινωνικώς καθορισμένους (ανθρώπινους) δρώντες. Η συγκρότηση της τεχνο-κοινωνικής υποκειμενικότητας των σύγχρονων τεχνολογιών, συντελείται σε πολλά και διαφορετικά επίπεδα της δημόσιας σφαίρας, από τη σύλληψη της ιδέας της δημιουργίας τους μέχρι την αλληλεπίδραση με τους τελικούς τους χρήστες σε υπολογιστικά περιβάλλοντα. Η τοποθέτηση της Τεχνητής Νοημοσύνης στο ιστορικό και κοινωνικό πλαίσιο της δημιουργίας της μας παρέχει τη δυνατότητα να αναγνωρίσουμε τον διαχρονικό ανθρωπομορφισμό της και να προσεγγίσουμε τους προβληματισμούς που προκύπτουν από τη σύνδεση της έννοιας της ανθρωπινότητας με τα τεχνητώς νοήμονα πλάσματα της τεχνολογικής καινοτομίας.

Το διαλογικό σύστημα Replika αποτελεί ένα από τα πολλά διαλογικά συστήματα που αναπτύσσονται καθημερινά στα εργαστήρια και στα κεντρικά γραφεία των νεοφυών επιχειρήσεων και αντιπροσωπεύει ένα σύγχρονο παράδειγμα πάνω στο οποίο προβάλλονται οι κοινωνικές μας προσδοκίες για μια πιο συναισθηματική Τεχνητή Νοημοσύνη. Η έννοια της συγκινησιακής επίδρασης προσφέρει στην ανάλυσή μου το θεωρητικό πλαίσιο για τη διερεύνηση των ανθρώπινων και των μη ανθρώπινων οντοτήτων στην ψηφιακή εποχή, δίνοντας έμφαση στις σχέσεις έναντι της ουσίας. Θέτοντας στο επίκεντρο τη συγκινησιακή επίδραση ως διαδικασία συγκρότησης της υποκειμενικότητας, εξετάζω το διαλογικό σύστημα Replika ως ενεργό παράγοντα μέσω της αλληλεπίδρασής του με τους ανθρώπινους χρήστες. Η μελέτη της Replika ως συναισθηματικής τεχνολογίας ανοίγει νέες προοπτικές στην κατανόηση της υποκειμενικότητας, προωθώντας μια θεωρητική προσέγγιση που εστιάζει στις δυναμικές των σχέσεων και στην αλληλεπίδραση πληροφοριών και συναισθημάτων. Αυτή η κατανόηση είναι κρίσιμη για τη διερεύνηση των νέων μορφών υποκειμενικότητας που αναδύονται στο ψηφιακό πεδίο.

Η Replika, με βάση την αλγοριθμική της συγκρότηση και τις δυνατότητες δράσης της, διαθέτει την ικανότητα να παράγει πειστικά διαλόγους με συναισθηματικό περιεχόμενο, μιμούμενη τις ανθρώπινες συναισθηματικές σχέσεις. Ωστόσο, η ικανότητα της συναισθηματικής της επίδρασης έχει καλλιεργηθεί σταδιακά, πολύ πριν μετατραπεί σε εφαρμογή. Η ιστορία της δημιουργίας της, όπως προβάλλεται στα μέσα επικοινωνίας, αποκαλύπτει τα επίπεδα της συναισθηματικής της εμπλοκής με διάφορους ανθρώπινους και μη ανθρώπινους παράγοντες, πριν αποκτήσει το περιβάλλον διεπαφής χρήστη που διαθέτει σήμερα. Το ίδιο αλγοριθμικό σύστημα μετατρέπεται από διαλογικό σύστημα, το οποίο πραγματοποιεί συστάσεις για την επιλογή του κατάλληλου εστιατορίου, σε ψηφιακό μνημείο και, τελικά, σε συναισθηματικό σύντροφο. Κατά τη μετάβασή του από τη μία λειτουργία στην άλλη, το διαλογικό σύστημα εκπαιδεύεται αναλόγως μέσω της συνεχούς και αμφίδρομης συγκι-

νησιακής επιδραστικότητας με τους εμπλεκόμενους παράγοντες –προγραμματιστές, επισημειωτές, σεναριογράφους.

Ο τρόπος με τον οποίο η Replika συστήνεται στο καταναλωτικό της κοινό μέσω του γενεσιουργού της μύθου μάς προσφέρει μια πρώτη επαφή με τις δυνατότητες δράσης της και τον κοινωνικό της σκοπό. Όμως, η ανάλυση της υποκειμενικότητάς της απαιτεί να την εξετάσουμε ως πολύπλοκο σύστημα που συγκροτείται σε πολλαπλά επίπεδα. Προκειμένου να αρχίσουμε να κατανοούμε τα σύγχρονα τεχνουργήματα Τεχνητής Νοημοσύνης πρέπει να στραφούμε στη διαδικασία της πρώτης δημιουργίας τους, τη στιγμή που συγκροτούνται και επενδύονται με τα χαρακτηριστικά που θα συνθέσουν τη μελλοντική τους προσωπικότητα, πριν το κουτί κλείσει και γίνει αδιαφανές. Μια τέτοια ανθρωπολογία του τεχνολογικού θα συμβάλει στη δημιουργία μιας πιο ενημερωμένης κοινωνικής θεωρίας, προκειμένου να θεραπεύσει τα συμπτώματα της απουσίας κατανόησης αυτής της σύγχρονης, εξωτικοποιημένης, τεχνολογικής ετερότητας.

Αναφορές

- Ash, M. (2015). «Technology and affect: Towards a theory of inorganically organized objects». *Emotion, Space and Society*, 14, 84-90.
- Barthes, R. (1983). *Ο φωτεινός θάλαμος: Σημειώσεις για τη φωτογραφία*. Αθήνα: Κέδρος.
- Braidotti, R. (2006). «Posthuman, all too human: Towards a new process ontology». *Theory, Culture & Society*, 23(7-8), 197-208.
- Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. Κέιμπριτζ: Polity.
- Cetina, K. K. (1999). *Epistemic cultures: How the sciences make knowledge*. Κέιμπριτζ: Harvard University Press.
- Deleuze, G. (1988). *Spinoza: Practical Philosophy*. Σαν Φρανσίσκο: City Light Books.
- Floridi, L. (2024). *Πληροφορία: Μια μικρή εισαγωγή*. Αθήνα: ΟΞΥ.
- Gomel, E. (2011). «Science (Fiction) and Posthuman Ethics: Redefining the Human», *The European Legacy: Toward New Paradigms*, 16:3, 339-354.
- Hayles, K. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Σικάγο: The University of Chicago Press.
- Simondon, G. (2022). *Για τον τρόπο ύπαρξης των τεχνικών αντικειμένων*. Αθήνα: Πλέθρον.
- Αβραμοπούλου, Ε. (2018). *Το συν-αίσθημα στο πολιτικό: Υποκειμενικότητες, εξουσίες και ανισότητες στον σύγχρονο κόσμο*. Αθήνα: Νήσος.